منظم کھیل

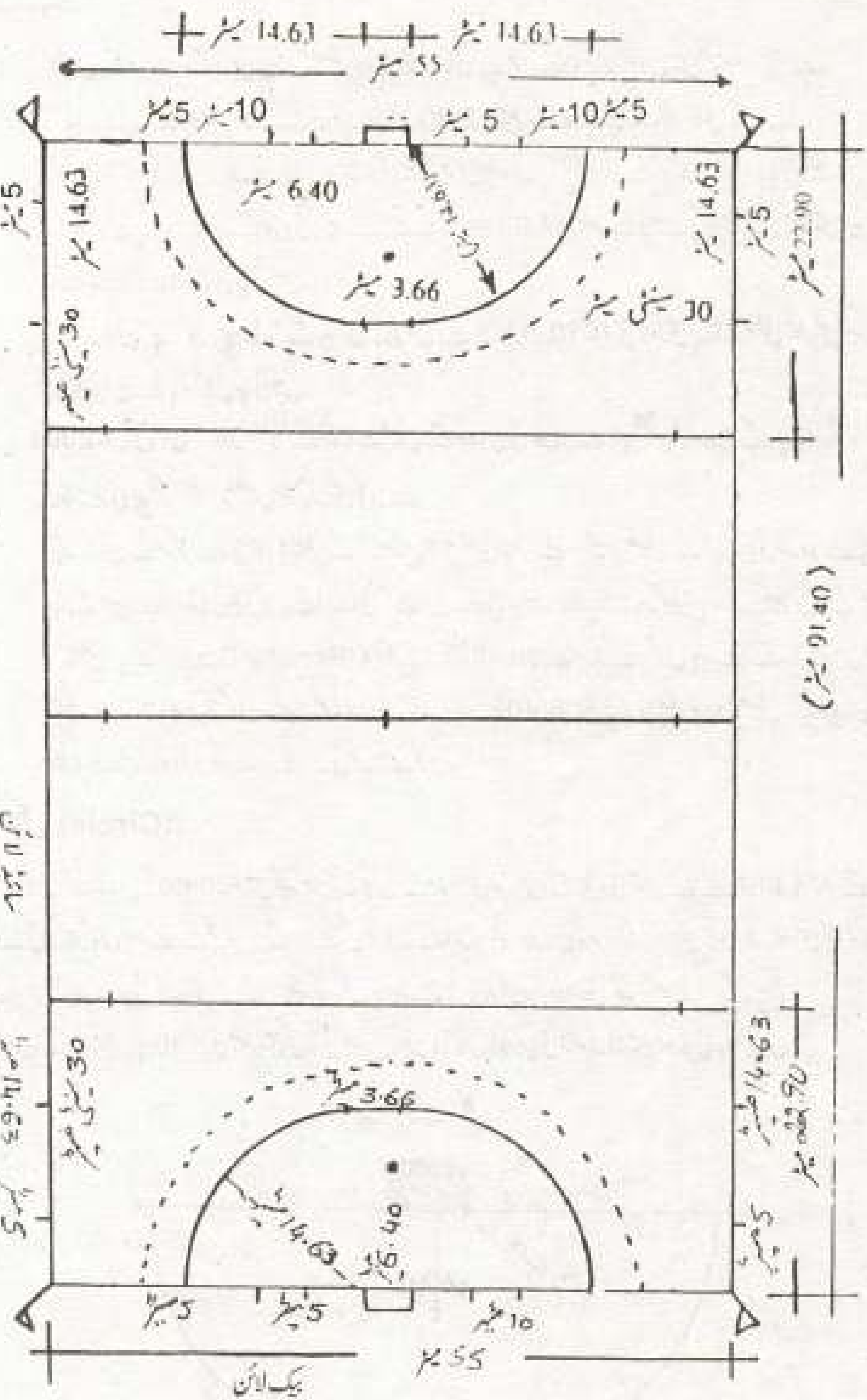
(The Organized Games)

ہاکی (Hockey):

اس کھیل کی شروعات کے متعلق کوئی واضح ثبوت نہیں ملتے۔ مختلف قدیم تہذیبوں میں اس کھیل کے مقبول ہونے کے کافی تاریخی شواہد موجود ہیں۔ 4000 سال قدیم "بنی حسن" کی قبر کے قطبہ (Beni Hasen Tomb) پر ایک ایسا تصویری خاکہ بنا ہوا ہے جس میں دو مرد خمدار چھڑیوں سے ایک گیند سے کھیلتے ہوئے دکھائے گئے ہیں اور ہاکی کو بطور ٹیم گیم کھیلے جانے کے تاریخی ثبوت تھیمسٹوکلس (Themistocles) کی بنائی ہوئی اس دیوار پر جس پر مختلف مجسمے بنے ہوئے ہیں۔ ان مجسموں کے چبوتروں پر 6 مرد ہاتھوں میں خمدار چھڑیاں پکڑے ہوئے ہیں اور دو گیند کو درمیان میں رکھ کر اس طرح سے کھڑے ہیں جیسے موجودہ ہاکی میں "بلی" (Bully) کی جاتی ہے۔ یہ 19 صدی کے اوائل میں انگلستان کے پبلک سکولوں میں کھیلی جاتی تھی لیکن اسے مشہور کرنے میں مڈل سکس (Middlesex) کرکٹ کلب کا بڑا ہاتھ ہے۔ جنھوں نے سردیوں میں اس کھیل کو اپنے کھلاڑیوں کو جسمانی طور پر "فٹ" (Fit) رکھنے کے لئے بطور سرگرمی استعمال کیا۔ انہوں نے فٹ بال ایسوسی ایشن کے ضابطہ کو مدِ نظر رکھتے ہوئے اس کھیل کے ضابطے وضع کیے اور وہ کرکٹ کی ہموار پچ (Pitch) اور کرکٹ کی ہی گیند کو استعمال کیا کرتے تھے۔ 1874 میں اس کے باقاعدہ ضابطے وضع کیے گئے جس میں کندھے سے اُوپر سٹک کو لے جانے کی ممانعت اور گول صرف سرکل میں سے کیا جا سکتا ہے وغیرہ وغیرہ۔ ہاکی کا نام شاید فرانسیسی لفظ "ہوکٹ" (Hockuet) سے ماخذ ہے جس کے معنی چرواہے کی خمدار چھڑی ہے۔ یہ کھیل بہت سارے ممالک میں کافی مقبول ہے اور یہ 35,35 منٹ کے دو دورانیوں پر مشتمل ہوتا ہے جن کے درمیان میں 5 یا 10 منٹ کا وقفہ دیا جاتا ہے۔ اس وقفہ کے بعد دونوں ٹیمیں اپنی اپنی اطراف تبدیل کریں گی۔ اس میں گیند کو ہاکی کی صرف چپٹی طرف سے کھیلا جاتا ہے اس کھیل میں گیند کو مخصوص ضابطوں کے تحت کھیلتے ہوئے مخالف کے گول میں بھیجنا ہے۔ آج کل بہت سے ممالک میں ہاکی قدرتی گھاس کے علاوہ مصنوعی گھاس پر بھی کھیلی جاتی ہے۔

کھیل کا میدان (Playing Ground):

اس کی لمبائی 91.40 میٹر اور چوڑائی 55 میٹر ہوگی۔ لمبائی کی لکیریں "سائیڈ لائنز" (Side Lines) اور چوڑائی کی لکیریں "بیک لائنز" (Back Lines) کہلائیں گی۔ یہ تمام لکیریں 7.5 سینٹی میٹر چوڑی اور سفید رنگ کی ہوں گی اور گراؤنڈ کا حصہ ہوں گی۔ "بیک لائنز" کے وہ حصے جو گول کے کھمبوں (Goal Posts) کے درمیان ہیں، "گول لائنز" کہلائیں گی۔ حد بندی لکیروں سے باہر "سائیڈ لائنز" (Side Lines) کی جانب کم از کم 4 میٹر اور "بیک لائنز" کی طرف 5 میٹر ہر قسم کی رکاوٹوں سے پاک "رن آف ایریا" (Run Off Area) ہونا لازمی ہے۔ ہر کونے پر 30 مربع سینٹی میٹر کی جھنڈیاں لگی ہوں گی۔ جن کے ڈنڈوں کی اُونچائی کم از کم 1.20 میٹر اور زیادہ سے زیادہ 1.50 میٹر ہوتی ہے۔ جھنڈیوں کے ڈنڈوں کی بناوٹ ایسی ہو کہ کھلاڑیوں کے لیے خطرناک نہ ہو، اگر یہ کسی نہ ٹوٹنے والے مادے (Unbreakable) سے بنے ہوں تو انہیں "سپرنگ والے پیندے" (Spring Base) پر لگا ہونا چاہیے۔



14.63
55
6.40
3.66
30
91.40
22.90

دوسرے نشانات:

(الف) کھیل کے میدان کے درمیان میں ''سنٹر لائن'' لگائی جاتی ہے جو اسے دو برابر حصوں میں تقسیم کر دیتی ہے۔

(ب) ''بیک لائن'' کے بیرونی کنارے سے میدان میں 22.90 میٹر کے فاصلے پر ایک لکیر لگائی جاتی ہے۔

نوٹ: 22.90 میٹر کی لائن، بیک لائن اور سائیڈ لائنز کے مخصوص حصوں پر مشتمل علاقے کو ''23 میٹر ایریا'' کہتے ہیں۔

(ج) سائیڈ لائن پر بیک لائن کے بیرونی کنارے سے 5 میٹر اور 14.63 میٹر کے فاصلے پر 30 سینٹی میٹر لمبی لکیریں کھیل کے میدان سے باہر لگائی جاتی ہیں۔

(د) ''بیک لائن'' پر ''گول پوسٹ'' کے بیرونی کناروں سے 5 میٹر اور 10 میٹر کی دوری پر 30 سینٹی میٹر لمبی لکیریں کھیل کے میدان سے باہر لگائی جاتی ہیں۔

نوٹ: 2001 میں شق ''ج'' اور ''د'' کے نشانات کھیل کے میدان کی حدود سے باہر منتقل کر دیے گئے ہیں اور شق ''د'' کے نشانات کے فاصلے کی پیمائش ''میٹرز'' میں مقرر کر دی گئی ہے۔

(ہ) بیک لائن کے مرکز سے 1.83 میٹر کے فاصلے پر 15 سینٹی میٹر لمبے دو نشان کھیل کے میدان کی حدود سے باہر لگائے جاتے ہیں۔ یہ فاصلہ ان لکیروں کے اندرونی کناروں سے ماپا جاتا ہے (یہ نشانات گول پوسٹ رکھنے کے لیے ہیں)۔

(س) ''پینلٹی سپاٹ'' (Penalty Spot) کا قطر 15 سینٹی میٹر ہوتا ہے اور اسے ''گول پوسٹ'' کے سامنے اس طرح لگایا جاتا ہے کہ اس کا مرکز گول لائن کے اندرونی کنارے سے 6.40 میٹر کے فاصلے پر ہو۔ کھیل کے میدان میں ان نشانات کے علاوہ کوئی اور نشان لگانے کی اجازت نہیں۔

سرکل (Circle):

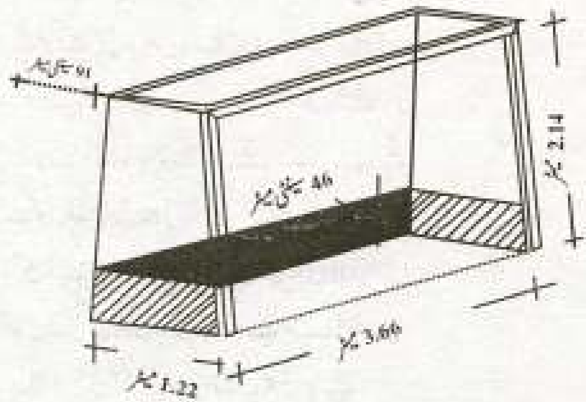
گراؤنڈ کے اندر ایک 3.66 میٹر لمبی لکیر جو بیک لائن کے متوازی اور اس کے بیرونی کنارے سے 14.63 میٹر کے فاصلے پر لگائی جائے گی۔ پھر گول پوسٹ کے کھمبوں کے سامنے کی طرف کے اندرونی کناروں کو مرکز مان کر اسی 3.66 میٹر لمبی لکیر کو ملاتی ہوئی ایک ایک قوس ''بیک لائن'' تک لگائیں۔ اس لکیر کو سرکل لائن کہتے ہیں اور ان کی درمیانی جگہ کو ''سرکل'' کہتے ہیں۔

سرکل کی لائن سے 5 میٹر باہر 30 سینٹی میٹر لمبی کٹی پھٹی لکیریں جن کا آپس کا درمیانی فاصلہ 3 میٹر ہو لگائی جائیں گی۔

شوٹنگ سرکل

گول پوسٹ (Goal Post):

''بیک لائن'' کے وسط پر دو کھمبے گاڑے جائیں گے، جن کا درمیانی فاصلہ 3.66 میٹر ہوگا۔ ان کے اُوپر کے سروں پر ایک ''کراس بار'' (Cross Bar) لگائی جائے گی۔ یہ اطراف کی جانب بڑھی ہوئی نہ ہو اور جس کی بلندی زمین سے 2.14 میٹر ہوگی۔ یہ پیمائش ''کراس بار'' کے نچلے حصے سے کی جاتی ہے۔ کھمبوں اور ''کراس بار'' کی چوڑائی 5.0 سینٹی میٹر اور موٹائی 7.5 سینٹی میٹر ہوگی اور یہ سفید رنگ کے ہوں گے۔ ''گول پوسٹ'' کے مخصوص نشانات پر اس طرح رکھے جائیں کہ ان کے سامنے کے حصے کو ''بیک لائن'' کے باہر کے کنارے کو چھونا چاہیے۔ گول ''کراس بار'' کے نزدیک کم از کم 91 سینٹی میٹر اور زمین پر 1.22 میٹر گہرا ہونا چاہیے۔



گول پوسٹ کا خاکہ

گول پوسٹ کے پچھلے تختے اور جال (Back Boards and Nets of Goal Post):

یہ تمام تختے لکڑی کے بنے ہونے چاہئیں۔ ان کی لمبائی 3.66 میٹر اور اُونچائی 46 سینٹی میٹر اور اندرونی سطح گہرے رنگ کی ہوتی ہے۔ یہ تختے گول پوسٹ کے پیچھے زمین پر اس غرض سے لگائے جاتے ہیں تا کہ امپائر کو گول ہونے کا صحیح طور پر اندازہ ہو سکے۔

(الف) ''سائیڈ بورڈ'' (Side Board): یہ لمبائی میں کم از کم 1.20 میٹر اور اُونچائی 46 سینٹی میٹر اور انہیں بیک لائن کے عموداً اس طرح رکھا جاتا ہے کہ ''گول پوسٹ'' کی پچھلی جانب اس کے ساتھ جڑے ہوں۔

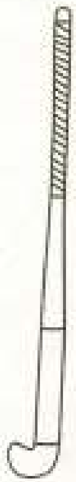
(ب) ''بیک بورڈ'' (Back Board): یہ لمبائی میں 3.66 میٹر اور زمین پر اس طرح سے رکھے جاتے ہیں کہ ان کے سرے ''سائیڈ بورڈ'' کے سروں کے ساتھ مل جائیں۔

(ج) جال گول پوسٹ اور کراس بار کی پچھلی جانب اور لکڑی کے تختوں کے باہر اس طرح سے لگایا جائے کہ گیند گول پوسٹ، کراس بار، سائیڈ بورڈ اور بیک بورڈ کے درمیان سے گزرنے نہ پائے اور اس کو اس طرح ڈھیلا ڈھالا لگایا جاتا ہے کہ گیند اس سے لگ کر اچھلنے نہ پائے۔ جال کے خانے 4 مربع سینٹی میٹر سے زیادہ چوڑے نہ ہوں۔

گیند (Ball):

یہ گول شکل اور کسی خاص میٹریل (Material) یا مادے کا بنا ہوا ہوتا ہے۔ اس کا وزن 156 سے 163 گرام اور محیط 22.4 سے 23.5 سینٹی میٹر ہوتا ہے۔ اس کی سطح ہموار اور اس پر سلائی یا ہلکے گڑھے بنانے کی اجازت ہے۔ عام طور پر اس کا رنگ سفید ہوتا ہے۔

ہاکی سٹک (Hockey Stick):



(i) ''سٹک'' سیدھی ہوگی جس کا ایک سرا گول نما مڑا ہوا ہوگا۔ اسکی تمام سطح ہموار اور ہر قسم کے نوکیلے پن یا کھردرے پن سے صاف ہوگی۔ سٹک کا مڑا ہوا حصہ صرف بائیں طرف سے چپٹا ہوگا جسے کھیلنے والی طرف (Playing Side) کہا جاتا ہے اس حصے کے کنارے ہلکے گول جبکہ اس کی پشت گول نما اُبھری ہوگی۔

(ii) ''سٹک'' لکڑی یا کسی ایسے ہی موزوں مادے کی بنی ہوئی ہوگی جس میں کوئی دھات استعمال نہ کی گئی ہوگی۔ مڑے ہوئے سرے کی لمبائی، چپٹے حصے کے نیچے سے 10 سینٹی میٹر سے زیادہ نہیں ہونی چاہیے۔

(iii) اس کا مجموعی وزن زیادہ سے زیادہ 737 گرام ہوتا ہے۔

(iv) عموماً اس کی لمبائی 91.5 سینٹی میٹر ہوتی ہے۔

(v) سٹک اس انداز سے بنی ہوئی ہو کہ 5.1 سینٹی میٹر قطر کے کڑے میں سے گزاری جا سکے۔ بصورت دیگر امپائر ایسی سٹک سے کھیلنے کی اجازت نہیں دے گا۔

کھلاڑیوں کی وردیاں (Uniforms):

گول کیپر کا لباس

تمام کھلاڑی اپنی اپنی ٹیم کی مخصوص وردی ہی پہنیں گے۔ وہ ایسی کوئی چیز نہیں پہنیں گے جو دوسرے کھلاڑیوں کے لیے خطرناک ثابت ہو۔ کھلاڑیوں کی حفاظت کے پیش نظر ان کے لیے شن گارڈ (Shin Guard) ''انکل گارڈ'' (Ankle Guard) اور ''ماؤتھ گارڈ'' (Mouth Guard) کا استعمال لازمی ہے۔

گول کیپر اپنے اوپر کے دھڑ کو چوٹ سے بچانے کی خاطر

حفاظتی سپر(Upper Body Protector) استعمال کرے گا اور اس کے اُوپر اپنے دوسرے کھلاڑیوں اور مخالف ٹیم سے مختلف رنگ کی جرسی پہنے گا۔ علاوہ ازیں سر پر حفاظتی ٹوپی، ہیلمٹ، ٹانگوں پر ''پیڈز''(Pads)، ککرز(Kickers) اور ہاتھوں پر دستانے استعمال کرے گا۔ گول کیپر کی ٹانگوں پر بندھے ہوئے پیڈوں کی چوڑائی 30 سینٹی میٹر سے زیادہ نہیں ہونی چاہیے۔ اس کے علاوہ وہ ایسے دوسرے کپڑے نہیں پہنے گا جن سے مصنوعی طور پر اس کے جسم کی چوڑائی بڑھ جائے۔

ٹیم کی تشکیل(Composition of Team):

ہاکی ایسی دو ٹیموں کے درمیان کھیلی جاتی ہے جس کی ہر ٹیم میں زیادہ سے زیادہ 11 کھلاڑی کھیل میں شامل ہو سکتے ہیں۔ ہر ایک ٹیم 16 کھلاڑیوں پر مشتمل ہوگی اور کھیل کے دوران کوچ جب اور جتنے کھلاڑی چاہے گا انہیں 16 کھلاڑیوں میں سے تبدیل کرے گا۔

کھلاڑیوں کی تبدیلی (Substitution of Players):

(i) کھیل کے دوران کھلاڑی کسی وقت بھی تبدیل کیا جا سکتا ہے۔ سوائے ''پنیلٹی کارنر'' کے دیے جانے کے وقت سے اس کے لگائے جانے تک، تاہم اس دورانیے میں صرف زخمی کھلاڑی یا معطل شدہ دفاعی ''گول کیپر'' کو تبدیل کرنے کی اجازت ہے۔

(ii) کھلاڑیوں کے تبدیل ہونے کی تعداد یا ایک کھلاڑی کے بار بار تبدیل ہونے پر کوئی پابندی نہیں۔

(iii) کھلاڑی کی تبدیلی صرف اسی صورت میں ہی کی جائے گی جب تک کہ اس ٹیم کا ایک کھلاڑی کھیل کے میدان سے باہر چلا نہ جائے۔

(iv) تبدیلی کے دوران گھڑی روکی نہیں جاتی ماسوائے گول کیپر کی تبدیلی کی صورت میں۔

(v) معطل شدہ کھلاڑی معطلی(Suspension) کے دوران تبدیل نہیں کیا جا سکتا تاہم معطلی کا وقت ختم ہونے کے بعد اس کھلاڑی کے لیے یہ ضروری نہیں کہ وہ پہلے گراؤنڈ میں آئے اور پھر اس کے بعد اس کو تبدیل کیا جائے۔

(vi) تبدیلی کے لیے کھلاڑی گراؤنڈ میں سنٹر لائن(Centre Line) کے نزدیک صرف اسی طرف سے داخل ہوں گے اور باہر جائیں گے جس کو امپائر نے کھیل شروع کرنے سے پہلے متعین کیا ہو عموماً جس طرف فیلڈ جیوری (Field Jury) بیٹھی ہوئی ہے۔

گول کیپر (Goal Keeper):

ہر ٹیم کے لیے ضروری ہے کہ میدان میں ان کا ایک گول کیپر ہو، اگر کسی وجہ سے گول کیپر کھیلنے کے قابل نہ رہے یا معطلی کی بنا پر اسے کھیل سے وقتی طور پر بے دخل کر دیا جائے تو فوراً ہی اس کی جگہ دوسرا گول کیپر مقرر کیا جائے، لیکن اگر متبادل گول کیپر دستیاب نہ ہو تو اس ٹیم کا کوئی کھلاڑی گول کیپر کا لباس بمع حفاظتی ساز و سامان (Protective Gear) پہن کر یہ فرائض انجام دے سکتا ہے، لیکن گول کیپر کی معطلی کے دوران وہ ٹیم ایک کم کھلاڑی سے ہی کھیلے گی۔

ٹیم کیپٹن (Captain):

ہر ٹیم کا کیپٹن کھیل کے میدان میں ہونا چاہیے جس کے بازو پر ایک امتیازی فیتہ لگا ہوتا ہے۔ وہ کھیل شروع ہونے سے پیشتر سکہ

اُچھال کر ٹاس (Toss) کے ذریعے میدان کے اطراف کا چناؤ یا کھیل شروع کرنے کے لیے ''سنٹر پاس'' کرنے کا انتخاب کرے گا۔ کھیل کے دوران وہ اپنی ٹیم کے کھلاڑیوں کی تبدیلی اور ان کے طرزِ عمل کا ذمہ دار ہوتا ہے۔ کیپٹن کی معطلی کی صورت میں وہ امپائر کو اس امر سے آگاہ کرے گا کہ کون سا کھلاڑی اس کی جگہ کیپٹن ہوگا۔ وہ کھلاڑی بھی اپنے بازو پر امتیازی فیتہ لگائے گا۔

امپائرز (Umpires):

اس کھیل میں دو امپائر ہوتے ہیں۔ وہ کھیل کے ضابطوں کو بے رُو و رعایت اور بلا شرکت غیرے لاگو کرنے کے ذمہ دار ہوتے ہیں اور وہ کھیل میں شامل کھلاڑیوں اور متبادل کھلاڑیوں کے طرزِ عمل اور رویہ کے نگران اعلیٰ ہوتے ہیں۔ کھیل کے دوران بنیادی طور پر اپنے اپنے نصف حصے میں فرائض ادا کرتے ہیں۔ (کھیل کے نصف وقت کے اختتام پر جب دونوں ٹیمیں اپنی اپنی اطراف تبدیل کر لیتی ہیں تو بھی وہ اپنے اسی حصہ میں رہتے ہیں)۔

فرائض (Responsibilities):

1- وہ کھیل کو پورے یا منتخب وقت کے لیے کھلانے کے پابند ہیں۔

2- وہ اپنی نزدیکی بیک لائن یا سائیڈ لائن پر سے گیند عبور کرنے کے تعین کرنے کے مجاز ہیں۔

3- وہ گراؤنڈ کے اپنے حصے میں فری ہٹ، پینلٹی کارنر، پینلٹی سٹروک اور گول دینے کے ذمہ دار ہیں۔

4- کھیل کے دوران ہونے والے گول، انتباہ اور معطلی کا باقاعدہ ریکارڈ رکھے گا۔ امپائر کو کھیل یا وقفہ کے دوران کسی ٹیم کے کھلاڑیوں کو ہدایات دینے سے گریز کرنا چاہیے۔

امپائر مندرجہ ذیل صورتوں میں سیٹی بجاتا ہے۔

1- کھیل کے ہر حصے کا آغاز اور اختتام پر۔

2- کسی بھی پینلٹی (سزا) کے نفاذ کے لیے۔

3- پینلٹی سٹروک کے آغاز و اختتام کے لیے۔

4- جب گیند مکمل طور پر کھیل کی حدود سے باہر چلا جائے۔

5- جب گول ہو جائے یا ایوارڈ کر دیا جائے اور کھیل کے دوبارہ اجرا کے لیے۔

6- جب کسی اور وجہ سے کھیل روکنا یا اس کا دوبارہ اجرا مقصود ہو۔

کھیل کا دورانیہ:

کھیل 35-35 منٹ کے دو دورانیے میں کھیلا جاتا ہے اور درمیانی وقفہ پانچ سے دس منٹ کا ہوتا ہے۔ کھیل کے ہر نصف دورانیہ کا آغاز، امپائر کی سنٹر پاس کے لیے سیٹی بجانے سے ہوتا ہے۔

کھیل کا آغاز اور دوبارہ اجرا:

1- ''سنٹر پاس'' (Centre Pass):

i- کھیل کے شروع اور نصف دورانیے کا وقت گزرنے کے بعد کھیل کا آغاز میدان کے درمیان میں سے ''سنٹر پاس'' کے ذریعے

کیا جاتا ہے۔ گیند کو پاس دے کر یا ہٹ لگا کر کسی بھی سمت میں کھیلا جاسکتا ہے۔ ہٹ مارنے والے کھلاڑی کے علاوہ دوسرے تمام کھلاڑی گراؤنڈ کے اپنے اپنے نصف میں رہیں گے۔

ii- کھیل کے شروع ہونے سے پہلے ٹیم کے کیپٹن کو اختیار ہوگا کہ ''ٹاس'' جیتنے کے بعد یا تو میدان کا نصف حصہ چُن لے یا کھیل کے آغاز کے لیے ''سنٹر پاس'' کرنا قبول کرلے۔ کھیل کا آغاز صرف اسی ٹیم کا کوئی کھلاڑی کرے گا جس نے میدان کے نصف حصے کا انتخاب نہ کیا ہو۔

iii- نصف وقت گزرنے کے بعد ٹیمیں اپنی اپنی سمت بدل لیں گی اور کھیل کا آغاز کرنے والی ٹیم کی مدِ مقابل ٹیم کا کوئی کھلاڑی کھیل کا اجرا کرے گا اور گول ہونے کی صورت میں اس ٹیم کا جس کے خلاف گول ہوا ہو۔

iv- ''سنٹر پاس'' کے وقت تمام مخالف کھلاڑی گیند سے کم از کم 5 میٹر کی دُوری پر رہیں گے اور جب تک گیند کم از کم 1 میٹر کا فاصلہ طے نہ کرلے کھیل میں تصور نہیں ہوتا۔

v- ''سنٹر پاس'' کرنے والا کھلاڑی نہ تو گیند کو دوبارہ کھیلے گا اور نہ ہی اس کے اتنا نزدیک جائے گا جہاں سے وہ اسے کھیل سکے۔ (Playing Distance) اس سے پیشتر کہ کوئی دوسرا کھلاڑی اسے کھیل نہ لے۔

vi- ''سنٹر پاس'' کرتے وقت گیند کو ہٹ ماری جاسکتی یا دھکیلا جاسکتا ہے لیکن جان بوجھ کر گیند کو اس طرح اُچھالنے کی ممانعت ہے جو خطرناک ہو یا خطرناک کھیل کا موجب بنے۔

گیند کا حدود سے باہر تصور ہونا:

جب گیند مکمل طور پر ''سائیڈ لائن'' یا ''بیک لائن'' کے اُوپر سے گزر جائے تو اسے کھیل میں شمار نہیں کیا جاتا بلکہ اسی یا دوسری گیند سے کھیل کو دوبارہ شروع کیا جاتا ہے۔

گیند کا سائیڈ لائن کے پار چلے جانا:

i- جب گیند ''سائیڈ لائن'' کو مکمل طور پر عبور کر جائے تو جس کھلاڑی نے آخری بار گیند کھیلا تھا، اس کے مخالف ٹیم کو گیند دیا جائے گا۔ جس کا کوئی کھلاڑی گیند کو ''سائیڈ لائن'' پر اس جگہ رکھ کر، جہاں سے اس نے اس لکیر کو عبور کیا تھا۔ ہٹ لگائے گا (Hit In) یا دھکیلے گا (Push In)۔ گیند کو کھیلتے وقت کھلاڑی کے تمام کے تمام جسم کا ''سائیڈ لائن'' کے اندر یا اس کے باہر ہونا ضروری نہیں۔

ii- ''ہٹ ان'' (Hit In) کے وقت مخالف کھلاڑی گیند سے کم از کم 5 میٹر کے فاصلے پر رہیں گے۔

iii- ''ہٹ ان'' کرنے والا کھلاڑی، گیند کو نہ تو دوبارہ کھیل سکتا ہے اور نہ ہی اس کے اتنا نزدیک جاسکتا ہے کہ اسے کھیلا جاسکے پیشتر اس کے کہ کوئی دوسرا کھلاڑی گیند کو نہ کھیل لے۔

سزا:

i- اگر بے ضابطگی ''ہٹ ان'' کرنے والے کھلاڑی سے ہوئی ہو تو ''ہٹ ان'' مخالف ٹیم کو دی جائے گی۔

ii- اگر بے ضابطگی کسی دوسرے کھلاڑی سے سرزد ہوئی ہے تو "ہٹ ان" دوبارہ کی جائے گی لیکن بار بار خلاف ورزی کی صورت میں مخالف ٹیم کو "فری ہٹ" (Free Hit) دی جاسکتی ہے۔

گول ہوئے بغیر گیند کا بیک لائن سے پیچھے چلے جانا:

i- اگر گیند حملہ آور کھلاڑی سے مخالف کی "بیک لائن" کے پار چلا جاتا ہے کھیل کا اجرا "فری ہٹ" سے کیا جائے گا جسے دفاعی ٹیم کا کوئی کھلاڑی بیک لائن سے 15 میٹر کے فاصلے سے لگائے گا۔

ii- اگر گیند دفاعی ٹیم کے کھلاڑی سے غیر دانستہ طور پر بیک لائن کو عبور کر جائے تو مخالف ٹیم کو کارنر دیا جائے گا، جو "سائیڈ لائن" پر، کونوں کی جھنڈیوں سے 5 میٹر کے فاصلے پر لگائے گئے نشان پر سے لگایا جائے گا، لیکن یہ اس جھنڈی کے نزدیک سے لگایا جائے گا۔ جس کے قریب سے گیند نے "بیک لائن" کو عبور کیا تھا۔ "کارنر ہٹ" کے وقت دوسرے تمام کھلاڑی میدان کے اندر کہیں بھی کھڑے ہو سکتے ہیں۔

iii- اگر دفاعی ٹیم کا کوئی کھلاڑی دانستہ طور پر گیند کو اپنی 23 میٹر ایریا کی حدود کے اندر سے اپنی "بیک لائن" کے پار بھیج دیتا ہے تو "پینلٹی کارنر" دیا جائے جو نزدیک ترین گول پوسٹ سے 10 میٹر کے نشان اور سرکل لائن کے درمیان کہیں سے بھی لگایا جائے گا۔

بلی (Bully):

مندرجہ ذیل صورتوں میں کھیل کا دوبارہ اجرا "بلی" سے کیا جاتا ہے۔

1- جب بھی کھیل کے دوران گیند تبدیل کرنا مقصود ہو۔

2- جب دونوں ٹیموں سے بیک وقت بے ضابطگی سرزد ہو جائے۔

3- چوٹ یا کسی اور وجہ سے کھیل کو وقتی طور پر روک دیا جائے۔

بلی کرنے کا طریقہ کار:

"بلی" کرنے کی جگہ کا انتخاب امپائر کرے گا لیکن یہ جگہ "بیک لائن" کے 15 میٹر کے اندر نہیں ہوگی۔ بلی میں شامل دونوں کھلاڑی ایک دوسرے کے آمنے سامنے اس طرح سے کھڑے ہوں گے کہ ان کی بیک لائن ان کے دائیں طرف ہو، گیند ان کے درمیان رکھی جائے گی اور وہ دونوں گیند کے دائیں جانب زمین پر اپنی سٹک کو مارتے ہوئے اپنی سٹک کا چپٹا رخ ایک دوسرے کی سٹک کو ہلکا سا ماریں گے اور یہی عمل باری باری تین مرتبہ دہرائیں گے اس کے بعد ان دونوں میں سے کوئی بھی کھلاڑی گیند کو کھیل سکتا ہے اور اسطرح کھیل کا دوبارہ اجرا ہو جائے گا۔ جس وقت "بلی" ہو رہی ہو تو باقی تمام کھلاڑی گیند سے کم از کم 5 میٹر کے فاصلے پر ہوں گے۔

گول سکور ہونا:

گول کس وقت سکور ہوتا ہے۔

1- جب حملہ آور کھلاڑی گیند سرکل میں سے کھیلتا ہے اور یہ کراس بار (Cross Bar) کے نیچے سے مکمل طور پر گول لائن کو عبور کرلے۔

2- جب حملہ آور کھلاڑی کی سرکل میں سے کھیلی ہوئی گیند دفاعی ٹیم کے کسی کھلاڑی کے کھیلنے سے یا اسکی سٹک یا جسم سے چھونے کے بعد کراس بار کے نیچے سے گول لائن مکمل طور پر عبور کر جائے۔

3- جب گول کیپر گول بچانے کی خاطر پینلٹی سٹروک کے ضوابط کی خلاف ورزی کرے تو گول دے دیا جاتا ہے (Goal is Awarded)۔

4- جو ٹیم زیادہ گول سکور کرے گی فتح یاب تصور ہوگی۔

کھیل کا طرزِ عمل (Conduct of Play):

ہاکی کھیلتے وقت دوسرے کھلاڑیوں کی حفاظت اور سلامتی کو مدِ نظر رکھنا لازمی ہے کیونکہ یہ انتہائی خطرناک کھیل ہے۔ مندرجہ ذیل احتیاطی ضابطے اور عوامل ایسے اُمور کی تشریح کرتے ہیں جن سے تمام کھلاڑیوں کی سلامتی وابستہ ہے۔ کھلاڑیوں کو مندرجہ ذیل باتوں کی ممانعت ہے۔

1- سٹک اور کھیلنے کے سامان کا استعمال:

i- دیدہ دانستہ طور پر سٹک کے اُلٹے رخ سے کھیلنا یا ہاتھ میں سٹک لیے بغیر کھیل میں حصہ لینا یا اس میں مخل ہونا۔

ii- کندھے کی بلندی سے اونچے گیند کو سٹک کے کسی بھی حصے سے کھیلنے کی اجازت نہیں ماسوائے گول کرنے کی خاطر ہٹ کیے ہوئے گیند کو صرف دفاعی کھلاڑی اس اُونچائی سے روک سکتا ہے یا اس کی سمت تبدیل کر سکتا ہے بشرطیکہ یہ خطرناک نہ ہو اور نہ ہی خطرناک کھیل کا موجب بنے یا سٹک کو دوسرے کھلاڑی کے سروں کے اُوپر لے جانا۔

iii- جب مخالف کھلاڑی گیند کو کھیلنے کی کوشش کر رہا ہو یا اسے کھیل رہا ہو تو اپنی سٹک اُوپر اُٹھا کر اسے ڈرانا دھمکانا یا اسکے کھیل میں رکاوٹ کا باعث بننا۔

iv- مخالف پر حملہ کرنا، مارنا، کک کرنا، دھکا دینا، اڑنگا لگانا یا ذاتی طور پر اس کو یا اس کی سٹک یا کپڑوں کو پکڑنا وغیرہ۔

v- کھیل کے میدان میں کھیل کے کسی سامان کو یا کسی اور چیز کو، گیند پر یا کسی دوسرے کھلاڑی پر یا امپائر پر پھینکنا۔

2- جسم، ہاتھ یا پاؤں کا استعمال:

i- ہاتھ سے گیند پکڑنا یا روکنا تاہم ہوا میں اُچھلتے ہوئے خطرناک گیند سے بچاؤ کی خاطر ہاتھ کا استعمال کیا جا سکتا ہے (لیکن یہ ضابطہ کے منافی ہے)۔

ii- ارادتاً گیند کو جسم کے کسی حصے سے روکنا، کک کرنا، دھکیلنا، اُوپر پھینکنا یا ہاتھ میں پکڑ کر چلنا وغیرہ۔

مندرجہ ذیل صورتوں میں اگر گیند کھلاڑی کے پاؤں یا جسم سے اتفاقیہ چھو جائے تو یہ بے ضابطگی کے زمرے میں نہیں آئے گا بشرطیکہ:

i- اگر خود کھلاڑی گیند کے راستے میں آ جائے اور وہ اس سے بچنے کی کوشش نہ کرے۔

ii- اگر گیند کو روکنے کے لیے جان بوجھ کر اس کے راستے میں آ جائے اور اس نے اس سے ناحق فائدہ اُٹھانے کی کوشش کی ہو۔

iii- سٹک کو پاؤں یا ٹانگ سے سہارا دے کر مخالف کھلاڑی کو روکنا۔

iv- دیدہ ودانستہ مخالف ٹیم کے گول میں داخل ہونا یا اس کی گول لائن پر کھڑے ہو جانا۔

3- زمین سے اُوپر ہوا میں گیند کا اُچھلنا:

i- گول کرنے کی غرض سے لگائے جانے والی ہٹ کے علاوہ جان بوجھ کر اُٹھتی ہوئی ہٹ لگانے کی اجازت نہیں۔

ii- دیدہ ودانستہ ہٹ لگانا جو سیدھی سرکل میں جا گرے (یوں ہر ایک گیند کی سرکل میں داخل ہونے کی ممانعت نہیں، مثلاً ایک ایسی گیند جو زمین پر ٹھپا کھانے کے بعد شوٹنگ سرکل میں تھوڑے سے فاصلے پر جا گرے) اور اس طرح وہ گیند جو کھلاڑی کی زمین سے لگی ہوئی سٹک سے جا لگی ہو۔ چاہے وہ سرکل میں کیوں نہ ہو۔ ان سب کی جانچ کا معیار صرف ان کا خطرناک ہونا ہے۔

iii- ہوا میں اُچھلی گیند کے گرنے کے وقت اسے حاصل کرنے والے کھلاڑی کے 5 میٹر سے زیادہ نزدیک چلے جانا یا کسی دوسرے کھلاڑی کی جانب گیند کو اُچھالنا۔

4- مداخلت (Obstruction):

کسی مخالف کھلاڑی کو جو گیند کھیلنے کی کوشش میں مندرجہ ذیل طریقوں سے اسکے کھیل میں مداخلت کرنا۔

i- گیند اور کھلاڑی کے درمیان خود کو یا سٹک کو رکھ کر رکاوٹ کا باعث بننا۔

ii- گیند کو اپنی سٹک یا جسم کے کسی حصہ سے چھپا لینا۔

iii- مخالف کی سٹک یا اسکے راستے میں جسمانی طور پر حائل ہونا۔

5- مینوفیکچرڈ آفنس (Manufactured Offence):

کسی بھی مخالف کھلاڑی کو ایسے حالات سے دوچار کر دینا جس کی وجہ سے وہ بے ضابطگی پر مجبور ہو جائے۔

6- وقت کا ضیاع (Time Wasting):

وقت کے ضیاع کی خاطر کھیل میں تاخیر کرنا۔

سرکل میں گول کیپر کی مراعات:

i- جب گیند سرکل میں ہو تو گول کیپر اسے اپنی سٹک، پاؤں اور پیڈ سے مار سکتا ہے یا اپنے جسم کے کسی دوسرے حصے (جس میں ہاتھ بھی شامل ہیں) سے صرف روک سکتا ہے لیکن اسے پرے لڑھکا نہیں سکتا اور وہ نہ ہی اس پر لیٹ سکتا ہے۔ (گول کیپر کا گیند پر لیٹ جانا مداخلت (Obstruction) کے زمرے میں آئے گا)۔

ii- گول کیپر اپنی سٹک کو کندھے سے اُوپر لے جا کر گیند کو روک سکتا ہے یا اسکی سمت تبدیل کر سکتا ہے، تاہم اس کا یہ عمل نہ تو خطرناک ہو اور نہ ہی خطرناک کھیل کا موجب بنے۔

iii- گول کیپر اپنی سٹک سے یا جسم کے کسی بھی حصے سے گیند کی سمت کو "کراس بار" یا گول پوسٹ کی باہر کی جانب موڑ سکتا ہے، لیکن جب گیند سرکل سے باہر ہو تو اس وقت اگر "گول کیپر" اسے کھیلنا چاہے تو وہ اسے ایک عام کھلاڑی کی حیثیت سے ہی کھیل سکتا ہے۔اس وقت اسے کسی قسم کی کوئی خصوصی مراعات حاصل نہ ہوگی۔ وہ صرف کھیل کے میدان کے اپنے نصف حصے میں گیند کو کھیلنے کا مجاز ہے، اگر ضرورت پڑے تو وہ "پینلٹی سٹروک" لگانے کے لیے دوسرے نصف میدان میں کھیل سکتا ہے اگر گیند امپائر یا میدان میں پڑی کسی چیز (جس میں کھیل کا سامان بھی شامل ہے) سے اتفاقیہ طور پر چھو جائے تو کھیل جاری رہے گا۔

سزائیں: پینلٹیز (Penalties)

سزا/پینلٹی صرف ایسے حالات میں دی جاتی ہے جبکہ کسی کھلاڑی سے سرزد ہونے والی بے ضابطگی کی بنا پر مخالف کھلاڑی یا ٹیم کو ناموافق حالات سے دوچار ہونا پڑے۔

1- فری ہٹ (Free Hit)

"فری ہٹ" مندرجہ ذیل علاقوں میں کسی بھی بے ضابطگی پر اس وقت دی جاتی ہے۔

جب کسی حملہ آور کھلاڑی سے مخالف ٹیم کے 23 میٹر کے علاقے میں یا کسی بھی دفاعی کھلاڑی سے غیر ارادی طور پر اپنے 23 میٹر کے علاقے میں مگر سرکل سے باہر یا کسی بھی کھلاڑی سے دونوں 23 میٹر کے علاقوں کے درمیانی علاقے میں سرزد ہو جائے۔

فری ہٹ لگانے کا طریقہ کار:

i- جب حملہ آور ٹیم سے ایسی کوئی بے ضابطگی دفاعی ٹیم کے سرکل سے 5 میٹر سے زیادہ دوری پر سرزد ہو جائے جس کی سزا فری ہٹ دفاعی کھلاڑی اپنے سرکل کے اندر یا باہر کسی بھی جگہ سے مگر بیک لائن کے 15 میٹر کے اندر سے ہٹ لگا سکتی ہے۔

ii- حملہ آور ٹیم اس جگہ کے نزدیک سے جہاں پر بے ضابطگی سرزد ہوئی ہو فری ہٹ لگاتی ہے لیکن اگر یہ جگہ مخالف کے سرکل سے 5 میٹر کے فاصلے سے کم ہو تو ہٹ لگانے والے کے علاوہ دونوں ٹیموں کے باقی تمام کھلاڑی گیند سے کم از کم 5 میٹر دور رہیں گے۔

iii- ہٹ لگاتے وقت گیند بالکل ساکن ہونی چاہیے۔ اسے ہٹ کیا جا سکتا ہے یا دھکیلا جا سکتا ہے۔ پیشتر اس کے اس ٹیم کا کوئی اور کھلاڑی اسے کھیلے، اس کا کم از کم ایک میٹر کا فاصلہ طے کر لینا ضروری ہے۔

iv- دیدہ دانستہ طور پر گیند کو اٹھتی ہوئی ہٹ نہیں لگائی جا سکتی یا اس طریقہ سے گیند کو کھیلا جائے جو خطرناک ہو یا خطرناک کھیل کا موجب بنے۔

v- ہٹ لگانے والا کھلاڑی گیند کو دوبارہ اس وقت تک نہیں کھیل سکتا یا اس کے اتنا نزدیک نہیں جا سکتا جہاں سے گیند اس کی پہنچ میں ہو۔ جب تک کوئی دوسرا کھلاڑی اسے کھیل نہ لے۔

vi- جب 23 میٹر کے علاقہ کے اندر فری ہٹ لی جا رہی ہو تو ہٹ لگانے والے کے علاوہ دونوں ٹیموں کے باقی تمام کھلاڑی گیند سے کم از کم 5 میٹر دور رہیں گے لیکن جب دونوں 22.90 میٹر کی لکیروں کے درمیانی علاقہ میں فری ہٹ لی جا رہی ہو تو صرف مخالف ٹیم کا کوئی کھلاڑی گیند سے 5 میٹر سے کم فاصلے پر کھڑا نہیں ہوگا۔

2- پینلٹی کارنر (Penalty Corner):

مندرجہ ذیل صورتوں میں پینلٹی کارنر دیا جا سکتا ہے جب:

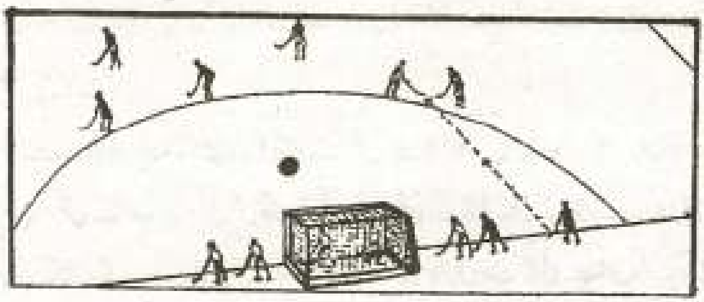
i- دفاعی ٹیم اپنے 23 میٹر کے علاقہ میں لیکن سرکل سے باہر ارادتاً بے ضابطگی کرتی ہے۔

ii- دفاعی کھلاڑی اپنے سرکل میں جان بوجھ کر ایسا فاؤل کرے۔ جس کی وجہ سے گول تو سکور نہ ہونے پائے لیکن گیند کا قبضہ حملہ آور ٹیم کے کسی کھلاڑی کے پاس ہی رہے یا کسی ایسے غیر ارادی فاؤل کی بنا پر جس کی وجہ سے متوقع گول سکور ہونے کا موقع ضائع ہو جائے یا وہ جان بوجھ کر گیند کو اپنی بیک لائن سے باہر پھینک دے۔

iii- جب گول کیپر اپنے سرکل میں ہو اور گیند اس کے حفاظتی سامان میں اٹک جائے۔

پینلٹی کارنر لگانے کا طریقہ کار:

i- حملہ آور ٹیم کا کوئی کھلاڑی دفاعی ٹیم کی بیک لائن پر گول پوسٹ سے 10 میٹر کے نشان پر یا اس نشان اور سرکل کی لکیر کی درمیانی جگہ پر گیند کو رکھ کر اس طرح دھکیل سکتا ہے یا ہٹ مار سکتا ہے کہ گیند زمین سے اُٹھنے نہ پائے۔ یہ پینلٹی کارنر لگانے والی ٹیم کی صوابدید پر منحصر ہے کہ وہ پینلٹی کارنر لگانے کے لیے گول پوسٹ کی دائیں یا بائیں جانب کا انتخاب کرے۔



ii- ہٹ مارنے والے کھلاڑی کے ایک پاؤں کا گراؤنڈ سے باہر رہنا لازمی ہے اور گیند کے کھیلے جانے سے پیشتر حملہ آور ٹیم کے باقی تمام کھلاڑی شوٹنگ سرکل سے باہر کھڑے ہوں گے۔

iii- دفاعی ٹیم کے زیادہ سے زیادہ 5 کھلاڑی جن میں گول کیپر بھی شامل ہے ہاتھوں میں سٹک لیے ہوئے اپنی گول لائن کے پیچھے میدان سے باہر کھڑے ہوں گے۔ جبکہ باقی تمام کھلاڑی وسطی لکیر کے پار ہونگے۔ جب تک گیند کھیلی نہیں جاتی۔ ہٹ لگانے والے کھلاڑی کے علاوہ حملہ آور ٹیم کا دوسرا کوئی کھلاڑی سرکل میں داخل نہیں ہو سکتا اور نہ ہی کوئی دفاعی کھلاڑی سنٹر لائن یا بیک لائن عبور کر سکتا ہے۔

iv- پینلٹی کارنر "ہٹ یا پش" (Hit or Push) کیے ہوئے گیند کو حملہ آور ٹیم کا کوئی کھلاڑی اس وقت تک مار نہیں سکتا جب تک کہ یہ سرکل سے باہر چلا نہ جائے لیکن اگر گیند سرکل سے 5 میٹر سے زیادہ دور چلا جائے تو اس صورت میں پینلٹی کارنر کا اطلاق نہیں ہوگا بلکہ اسے عام کھیل کی طرح کھیلا جائے گا۔

v- پینلٹی کارنر کی براہ راست ہٹ سے گول نہیں کیا جاسکتا خواہ گیند دفاعی کھلاڑی کی سٹک سے چھو کر گول میں گئی ہو۔

vi- گول کرنے کی خاطر گیند کو جب پہلی ہٹ لگائی جائے تو اسے گول لائن عبور کرتے وقت زمین سے 46 سینٹی میٹر سے زیادہ بلند نہیں ہونا چاہیے۔ لیکن اگر گیند دفاعی کھلاڑی کی سٹک یا گول کیپر کو چھو کر ہوا میں گول لائن عبور کر جائے تو گول دیا جائے گا۔

vii- ''پینلٹی کارنر'' لگانے والا کھلاڑی گیند کو دوبارہ اس وقت تک نہیں کھیل سکتا یا اس کے اتنا نزدیک نہیں جا سکتا جہاں سے گیند اس کی پہنچ میں ہو۔ جب تک کہ کوئی دوسرا کھلاڑی اسے کھیل نہ لے۔

مندرجہ ذیل صورتوں میں پینلٹی کارنر دوبارہ لگایا جائے گا۔ اس سے پیشتر کہ گیند کھیلی جائے اگر:

(الف) کسی دفاعی کھلاڑی کے جسم کا کوئی حصہ یا سٹک شوٹنگ سرکل کے اندر چھو رہا ہو۔

(ب) کوئی بھی حملہ آور کھلاڑی گیند کے کھیلے جانے سے پیشتر 5 میٹر سے کم فاصلے پر کھڑا ہو۔

(ج) گیند کے کھیلے جانے سے پیشتر کوئی کھلاڑی وسطی لکیر یا بیک لائن کو عبور کرلے۔ (لیکن اگر حملہ آور ٹیم کا کوئی کھلاڑی شوٹنگ سرکل میں داخل ہو جائے تو اس پر بطور سزا ''دفاعی'' ٹیم کو فری ہٹ دی جائے گی)۔ اگر نصف حصہ یا پورے کھیل کا وقت ختم ہو جائے تو بھی ''پینلٹی کارنر'' مکمل کرنے کے لیے مزید وقت دیا جائے گا۔

پینلٹی کارنر لگانے والا کھلاڑی گیند کو اُس وقت تک دوبارہ نہیں کھیل سکتا یا اس کے نزدیک نہیں جا سکتا جہاں سے گیند اس کی پہنچ میں ہو جب تک کہ کوئی دوسرا کھلاڑی اسے کھیل نہ لے۔ ''پینلٹی کارنر'' اس وقت مکمل تصور ہوتا ہے جب:

i- گول ہو جائے۔ یا

ii- حملہ آور ٹیم کسی بے ضابطگی کی مرتکب ہو جائے۔ یا

iii- گیند سرکل کے باہر 5 میٹر سے دُور چلا جائے۔ یا

iv- حملہ آور کھلاڑی کا سرکل میں سے کھیلا ہوا گیند، دفاعی کھلاڑی سے غیر ارادی طور پر ''بیک لائن'' عبور کر جائے۔ لیکن اگر دفاعی کھلاڑی سے ایسی بے ضابطگی سرزد ہو جائے جس کی سزا ایک اور ''پینلٹی کارنر'' ہو لیکن اگر کھیل کا وقت ختم ہو جائے تو بھی اسے لگوانے کے لیے اس میں مزید اضافہ کیا جائے گا۔

3- پینلٹی سٹروک:

حملہ آور ٹیم کو پینلٹی سٹروک اس صورت میں دیا جاتا ہے جب امپائر کی رائے میں۔

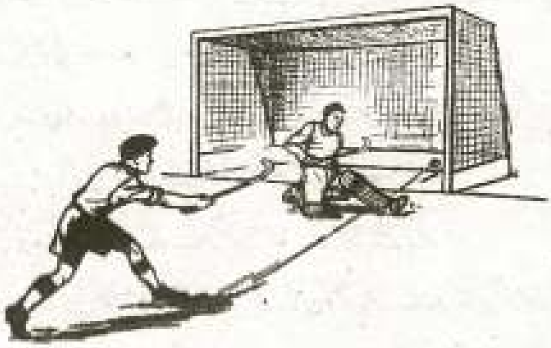
i- سرکل کے اندر دفاعی ٹیم کا کوئی کھلاڑی دیدہ دانستہ ایسی بے ضابطگی کا موجب بنتا ہے جس کی وجہ سے متوقع گول ہونے کا موقع ضائع ہو جائے یا کھلاڑی سے گیند کا قبضہ چھن جائے۔

ii- سرکل کے اندر دفاعی ٹیم سے ایسی کوئی غیر ارادی بے ضابطگی سرزد ہو جائے جس کی بنا پر متوقع گول سکور نہ ہو سکے۔

iii- پینلٹی کارنر کے دوران اگر دفاعی ٹیم کا کوئی کھلاڑی گیند کھیلے جانے سے پیشتر بار بار بیک لائن عبور کرے۔

پینلٹی سٹروک لگانے کا طریقہ کار:

i- جب پینلٹی سٹروک کا اشارہ دیا جاتا ہے تو گھڑی کو اس وقت تک کے لیے روک دیا جائے گا تاوقتیکہ پینلٹی سٹروک مکمل ہونے کے بعد کھیل کے دوبارہ اجرا کے لیے امپائر سیٹی نہ بجائے۔



ii- دفاعی گول کیپر اور پینلٹی سٹروک لگانے والے کھلاڑی کے علاوہ دونوں ٹیموں کے باقی ماندہ کھلاڑی نزدیکی 23 میٹر کے علاقے کے باہر کھڑے ہوں گے تاکہ کھیل پر اثر انداز نہ ہو سکیں۔

iii- پینلٹی سٹروک کے دوران میں دفاعی گول کیپر حفاظتی ٹوپی اور دوسرا ساز و سامان پہنے رکھے گا اور بلاوجہ ناجائز فائدہ اُٹھانے کے لیے اسے اُتارے گا نہیں۔

iv- دفاعی گول کیپر اپنے دونوں پاؤں گول لائن پر رکھ کر کھڑا ہوگا اور پینلٹی سٹروک کے لگنے تک نہ تو گول لائن کو چھوڑے گا اور نہ ہی اپنے پاؤں ادھر اُدھر ہلائے گا اور سٹروک لگانے والا کھلاڑی اس وقت تک سٹروک نہیں لگائے گا۔ جب تک پینلٹی سٹروک لگوانے والا امپائر اس بات کی تسلی کرنے کے بعد کہ گول کیپر اور سٹروک لگانے والا کھلاڑی پوری طرح سے تیار ہیں، اپنی سیٹی نہ بجادے۔

v- پینلٹی سٹروک کے نشان سے گیند کو صرف ایک دفعہ ہی پش (Push) یا سکوپ (Scoop) یا ''فلک'' (Flick) کیا جا سکتا ہے۔ اس کے بعد نہ تو کھلاڑی گیند کے پاس اور نہ ہی گول کیپر کے نزدیک جا سکتا ہے۔ پینلٹی سٹروک کا گیند کسی بھی اُونچائی تک اُٹھ سکتا ہے۔

vi- کھلاڑی سٹروک کھیلتے وقت آگے کی جانب ایک قدم لے سکتا ہے لیکن اس کا پچھلا پاؤں اس کے اگلے پاؤں سے آگے نہیں جا سکتا جب تک کہ گیند کو کھیل نہ دیا جائے۔ وہ اپنی کسی حرکت سے گول کیپر کو جھانسہ نہیں دے سکتا۔

پینلٹی سٹروک کا اختتام:

i- جب گول ہو جائے یا ایوارڈ کر دیا جائے۔ یا

ii- گیند سرکل میں ساکن ہو جائے۔ یا

iii- گول کیپر گیند کو پکڑ لے یا یہ اس کے حفاظتی ساز و سامان (Protective Gear) میں اٹک جائے۔ یا

iv- پینلٹی سٹروک لگانے والے کھلاڑی سے ایسی بے ضابطگی سرزد ہو جائے جس کی وجہ سے سکور کردہ گول شمار نہ کیا جائے۔

پینلٹی سٹروک کے بعد کھیل کا دوبارہ اجرا:

i- اگر گول ہو جائے یا ایوارڈ کیا جائے تو سنٹر پاس کے ذریعے کھیل شروع کیا جائے گا۔

ii- اگر حملہ آور ٹیم سے کوئی بے ضابطگی سرزد ہو جائے اور گول سکور نہ ہو سکے تو دفاعی ٹیم اپنی گول لائن کے درمیان سے 14.63 میٹر دور گیند رکھ کر ہٹ لگائے گی۔

iii- اگر گول کیپر سے ایسی کوئی بے ضابطگی ہو جائے جس کی وجہ سے گول سکور نہ ہو سکے تو گول ایوارڈ (Goal is Awarded) کیا جائے گا۔

iv- اگر دونوں ٹیموں کا کوئی کھلاڑی بے ضابطگی کا مرتکب ہو تو پینلٹی سٹروک کو دوبارہ لگوایا جائے گا۔

4- شخصی سزائیں (Personal Penalties):

i- لڑائی جھگڑے سے بھرپور، خطرناک کھیل، ناشائستہ رویہ یا جان بوجھ کر مخالف کو چوٹ لگانے پر امپائر ان بے ضابطگیوں کی نوعیت اور سنگینی کی مطابقت سے مندرجہ ذیل سزائیں دے سکتا ہے۔

(الف) کھلاڑی کو خبردار کرنا (Caution)۔

(ب) کھلاڑی کو تنبیہ کرنا۔ سبز کارڈ دکھانا۔

(ج) بے ضابطگی کرنے والے کھلاڑی کو تنبیہ کے علاوہ کھیل سے کم از کم 5 منٹ کے لیے معطل کر دینا۔ پیلا کارڈ دکھانا۔

(د) کھیل کے باقی تمام دورانیے کے لیے بے ضابطگی کرنے والے کھلاڑی کو معطل کر دینا۔ سرخ کارڈ دکھانا۔

ii- وقتی طور پر معطل شدہ کھلاڑی گراؤنڈ کے باہر مخصوص جگہ پر اس وقت تک رہے گا۔ جب تک کہ وہ امپائر جس نے اسے معطل کیا تھا اسے کھیل میں شامل ہونے کا اشارہ نہ کرے۔

iii- وقتی طور پر معطل شدہ کھلاڑی کھیل کے پہلے نصف حصہ کے اختتام پر دیئے جانے والے وقفہ میں اپنی ٹیم میں شامل ہو سکتا ہے لیکن اپنی معطلی کا بقیہ مختص شدہ دورانیہ گزارنے کی خاطر دوبارہ اسی جگہ پر چلا جائے گا۔

iv- امپائر کسی بھی متبادل کھلاڑی کو اس کے غیر معیاری اور ناشائستہ رویہ کی بنا پر خبردار (Caution) یا متنبہ، انتباہ (Warn) یا اسے کھیل سے عارضی یا مستقل طور پر معطل (Suspension) کر سکتا ہے۔ عارضی معطلی کے عرصہ کے دوران میں وہ ٹیم ایک کھلاڑی کم سے کھیلے گی۔ جبکہ مستقل معطلی کی صورت میں وہ ٹیم کھیل کے باقی دورانیہ میں ایک کھلاڑی کم سے ہی کھیلے گی۔

v- مستقل طور پر معطل شدہ کھلاڑی کھیل کے احاطہ کے ارد گرد رہنے کا مجاز نہیں۔

حادثات اور چوٹیں:

1- کسی حادثہ کی بنا پر کھیل کے روکے جانے سے پیشتر ہی اگر گول ہو جائے تو اسے مان لیا جائے گا اور اسے ایسا ہی سمجھا جائے گا جیسا کہ یہ حقیقتاً ہوا ہو۔

2- کسی کھلاڑی کے کھیلنے کے قابل نہ رہنے کی صورت میں امپائر اگر چاہے تو کھیل روک سکتا ہے۔

3- اگر کسی کھلاڑی کو چوٹ زیادہ لگ جائے یا اس کا خون بہہ رہا ہو تو ابتدائی طبی امداد کے لیے جتنی جلدی ممکن ہو اسے میدان سے باہر لے جایا جائے۔

4- مجروح کھلاڑی کھیل میں اس وقت تک شامل نہیں ہوسکتا جب تک کہ اس کی مرہم پٹی نہ ہو جائے کوئی کھلاڑی بھی خون آلودہ کپڑوں میں نہ تو کھیل سکتا ہے اور نہ کھیل میں دوبارہ شامل ہوسکتا ہے اور نہ ہی اسے جاری رکھ سکتا ہے۔

5- اگر چوٹ کی وجہ سے کوئی امپائر اپنے فرائض انجام دینے کے قابل نہ رہے تو اسے تبدیل کر دیا جائے گا۔

6- ان صورتوں میں کھیل کا دوبارہ اجرا یا تو "بلی" سے ہوگا یا مناسب سزا کے بعد یا پھر گول ہو جانے کی صورت میں "سنٹر پاس" سے کیا جائے گا۔

ہاکی کی ضروری مہارتیں:

1- گرفت:

(الف) گیند کو ہٹ کرتے وقت سٹک کو اُوپر والے سرے کے قریب سے اس طرح پکڑنا چاہیے کہ بایاں ہاتھ اُوپر اور دایاں ہاتھ عین اس کے ساتھ نیچے ہو۔ دونوں ہاتھوں کی گرفت میں کوئی فاصلہ نہ ہو۔ اس طرح ہٹ موثر طریقے سے لگائی جا سکتی ہے۔

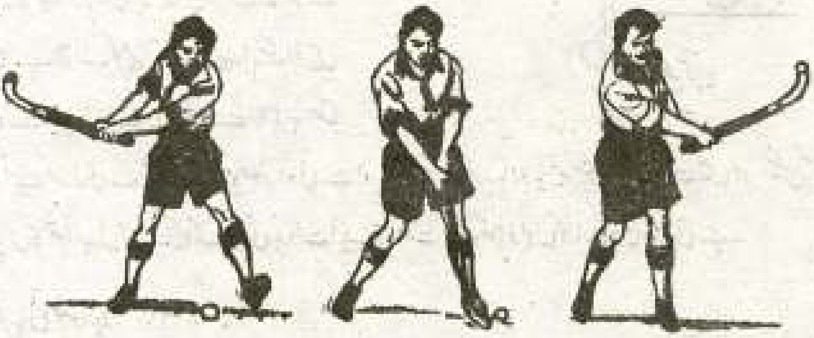
گرفت (سٹک پکڑنے) کے مختلف انداز

(ب)

(ب) گیند کھیلتے وقت جب کھلاڑی سٹک سے کھیلتا ہوا جب آگے بڑھتا ہے تو گرفت مختلف ہوتی ہے۔ دایاں ہاتھ سٹک پر بائیں ہاتھ سے کچھ فاصلے پر نیچے ہوتا ہے۔ جب کھلاڑی گیند کو آگے لے جانے کے لیے آگے جھکتا ہے تو اس کا دایاں ہاتھ نیچے آنا لازمی ہے اور اس طرح بایاں ہاتھ بھی چند سینٹی میٹر نیچے آ جاتا ہے۔

2- ہٹ کرنا:

کھلاڑی کو چاہیے کہ اپنا بایاں ہاتھ اُوپر والے سرے پر اور دایاں ہاتھ عین اس کے ساتھ نیچے رکھتے ہوئے سٹک کو پکڑے۔ پاؤں مناسب طور پر کھلے ہوں تاکہ توازن قائم رہے۔ کھلاڑی سے گیند تقریباً 60 سینٹی میٹر کے فاصلے پر ہو۔ وہ سٹک کو دائیں جانب ہوا میں لہرا کر لائے۔ (سٹک دائیں کندھے کی بلندی سے اُوپر نہ جائے) اور گیند کو اس طرح ہٹ کرے کہ سٹک کا چپٹا حصہ گیند کے پہلو پر لگے۔ گیند کو ہٹ لگ چکنے کے بعد سٹک کی حرکت کو نہ روکا جائے بلکہ اسے سامنے ہوا میں لے جاتے ہوئے بائیں پہلو کی طرف لایا جائے تاکہ یہ بائیں کندھے کی بلندی سے اُوپر نہ چلی جائے۔



گیند کو ہٹ کرنا

3- گیند روکنا:

کھلاڑی کو چاہیے کہ گیند کی اُڑان کی سیدھ میں توازن قائم رکھتے ہوئے پاؤں کھول کر کھڑا ہو۔ سٹک پر ہاتھوں کی گرفت میں مناسب فاصلہ ہو۔ دایاں ہاتھ نیچے اور بایاں ہاتھ اُوپر ہو۔ (عموی درمیانی فاصلہ 45 سینٹی میٹر ہو سکتا ہے) گیند قریب آنے پر سٹک کے چپٹے حصے کو گیند لگے تو اسی لمحے اپنی سٹک کو چند سینٹی میٹر اسی سیدھ میں پیچھے لے جائے تاکہ گیند قابو میں رہے اور سٹک کو لگ کر اچھلنے نہ پائے۔

اچھلی ہوئی گیند کو روکنا

گیند روکنا

4- ''ڈربلنگ'' (Dribbling):

ڈربل کرنا

گیند کو اپنے قبضے میں رکھتے ہوئے اسے ایک جگہ سے دوسرے جگہ لے جانے میں ''ڈربلنگ'' میں مہارت بہت ہی اہم ہوتی ہے۔ اس میں جسم کو تھوڑا سا جھکا کر اور دونوں ہاتھوں سے مناسب گرفت کے ساتھ سٹک کو پکڑا جاتا ہے۔ پھر دونوں کلائیوں کو استعمال کرتے ہوئے گیند کو زمین پر ''رول'' کرتے ہوئے لے جایا جاتا ہے۔ مخالف کو جھانسہ دیکر گیند اسکے دائیں یا بائیں پہلو سے یا پاؤں کے درمیان سے نکالا جاسکتا ہے۔ یہ عملاً ایسے کھلاڑی کے خلاف زیادہ موثر ہوتی ہے جو یا تو حرکت کر رہا ہو یا غیر متوازن حالت میں ہو لیکن کسی بھی صورت میں ایک اچھے پاس کا نعم البدل نہیں۔ کیونکہ اس کی بدولت ایک ہی وقت پر کئی کھلاڑیوں کو مات دی جاسکتی ہے۔

ہاکی کے تجرباتی ضوابط:

بین الاقوامی ہاکی فیڈریشن نے اپنے سے ملحقہ تمام ممالک سے درخواست کی ہے کہ مندرجہ ذیل تین ضوابط کو اپنے ملکی ٹورنامنٹس ''میچوں'' میں استعمال کریں اور چھ ماہ کے دوران میں ان سے اخذ کردہ مثبت یا منفی نتائج سے اسے مطلع کریں تا کہ ان سفارشات کی روشنی میں ان کو لاگو کرنے یا نہ کرنے کا حتمی فیصلہ کیا جاسکے۔ ان ضابطوں کا اصل مقصد کھیل سے وابستہ تمام لوگوں (کھلاڑی، آفیشل اور تماشائی) کے لیے اسے زیادہ پرکشش اور دلچسپ بنانا ہے۔

1- 23 میٹر ایریا میں دفاعی کھلاڑیوں کی تعداد پر پابندی:

پورے کھیل کے دوران ہر ایک ٹیم کے تین کھلاڑی اپنے دفاعی ''23 میٹر'' ایریا سے باہر رہنا لازمی ہیں۔ یہ کھلاڑی اس علاقہ کے اندر گیند کو کھیل نہیں سکتے۔ بے ضابطگی کرنے والی ٹیم کے خلاف پینلٹی کارنر دیا جائے گا۔ جان بوجھ کر بے ضابطگی کرنے والے کھلاڑی کو متنبہ یا کھیل سے معطل بھی کیا جاسکتا ہے۔ کھلاڑی کی معطلی کی وجہ سے اگر کھلاڑیوں کی تعداد معمول سے کم ہو جائے تو بھی تین کھلاڑیوں کا اس علاقہ سے باہر رہنا لازمی ہے، تاہم اگر کوئی کھلاڑی غیر دانستہ یا ارادی طور پر اس علاقہ میں داخل ہو جائے لیکن وہ گیند کو کھیلنے کی کوشش نہ کرے تو اسے نظر انداز کرتے ہوئے کھیل کو روکے بغیر جاری رکھنا چاہیے۔

2- 23 میٹر کے علاقہ میں سے گول کرنا:

23 میٹر کے علاقہ میں سے جس میں ''شوٹنگ سرکل'' بھی شامل ہے کوئی بھی حملہ آور ٹیم کا کھلاڑی گول کر سکتا ہے۔ اس علاقہ کے اندر یا باہر سے ''فری ہٹ''، ''سائیڈ لائن'' اور ''کارنر ہٹ'' کے ذریعے براہ راست گول اس وقت تک نہیں کیا جاسکتا جب تک

کہ گیند کو پہلے روکا نہ جائے یا یہ "گراؤنڈ" میں خود بخود ساکن نہ ہو جائے یا کوئی دفاعی کھلاڑی اسے کھیل نہ لے یا یہ 23 میٹر کے علاقہ سے باہر چلا نہ جائے۔

3- کارنرز:

جب کوئی دفاعی کھلاڑی دانستہ یا غیر دانستہ طور پر گیند کو "بیک لائن" سے پیچھے بھیج دیتا ہے تو کارنر دیا جاتا ہے جو سائیڈ لائن پر کونوں سے 5 میٹر کے فاصلے پر لگائے گئے نشان پر گیند رکھ کر "ہٹ" یا "پش" کیا جاتا ہے۔ لیکن جان بوجھ کر اُٹھتی ہوئی ہٹ لگانے کی اجازت نہیں۔

کارنر لگاتے وقت 8 دفاعی کھلاڑی بیک لائن سے پیچھے جبکہ باقی تینوں کھلاڑی 23 میٹر کے علاقہ سے باہر میدان میں کھڑے رہیں گے۔ حملہ آور ٹیم کے کھلاڑی سرکل سے کہیں بھی باہر کھڑے ہو سکتے ہیں اور جب تک گیند کو ہٹ یا پش نہیں کیا جاتا اس وقت تک نہ تو کوئی حملہ آور کھلاڑی سرکل میں داخل ہو سکتا ہے نہ ہی کوئی دفاعی کھلاڑی بیک لائن عبور کر سکتا ہے۔

کارنر لگانے والا کھلاڑی گیند کو دوبارہ اس وقت تک کھیل نہیں سکتا یا اس کے اتنا نزدیک نہیں جا سکتا جہاں سے گیند اس کی پہنچ میں ہو جب تک کہ کوئی دوسرا کھلاڑی اسے کھیل نہ لے۔ کارنر سے "ہٹ" کردہ گیند کو اس وقت تک گول کرنے کے لیے "ہٹ" نہیں ماری جا سکتی جب تک کہ گیند کو روک کر "ساکن" نہ کر دیا جائے لیکن اگر گیند 23 میٹر کے علاقہ سے باہر چلا جائے تو اس پر "کارنرز" کے ضابطوں کا اطلاق نہیں ہوتا۔ کارنر ہٹ لگنے سے پیشتر اگر کوئی دفاعی کھلاڑی 23 میٹر کے علاقہ کے اندر کی جگہ کو چھو لے تو "کارنر" دوبارہ دیا جائے گا۔

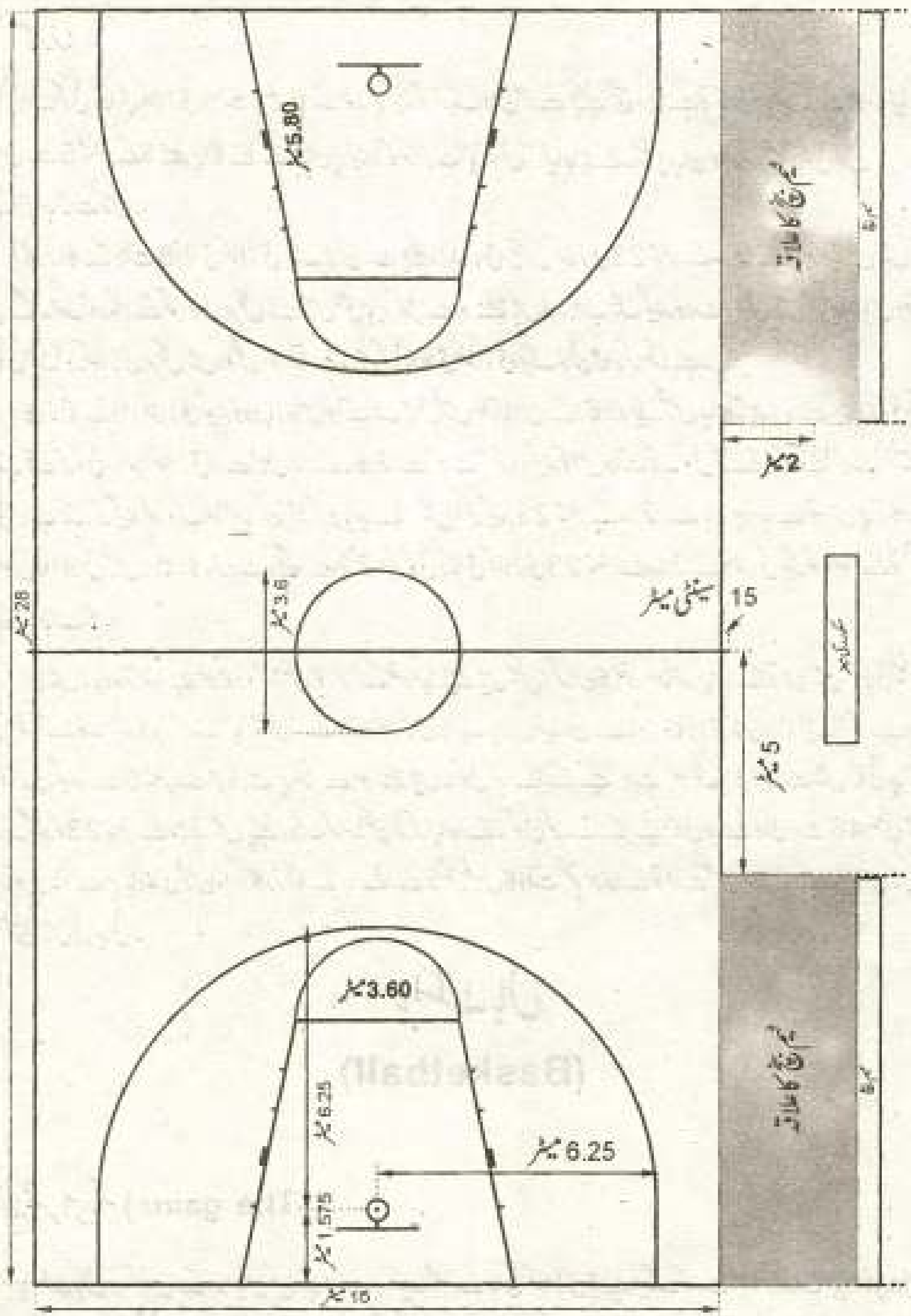
ان میں زیادہ تر ضابطے موجودہ "پینالٹی کارنر" کے ضوابط جیسے ہیں لیکن اگر ان کا بغور مطالعہ کیا جائے تو ان میں معمولی لیکن واضح فرق نظر آئے گا۔ مثلاً کارنر "ہٹ" یا "پش" کے وقت کھلاڑی کا ایک پاؤں میدان سے باہر ہونا لازمی نہیں۔ "اٹیک" کرنے والی ٹیم کے کھلاڑی گیند سے 5 میٹر سے کم فاصلے پر کھڑے ہو سکتے ہیں۔ گول کرنے کے لیے "ہٹ" صرف اسی صورت میں لگائی جا سکتی ہے جب کہ گیند کو 23 میٹر کے علاقہ میں پہلے روک کر ساکن نہ کر لیا جائے۔ گول کرنے کے لیے لگائی جانے والی ہٹ 46 سینٹی میٹر سے زیادہ اُونچی ہونے پر پابندی نہیں، اگر کارنر لگائے جانے سے پیشتر کھیل کا وقت ختم ہو جائے تو اسے مکمل کرنے کے لیے اس میں کسی قسم کی توسیع نہیں کی جاتی۔

باسکٹ بال

(Basketball)

ضابطہ نمبر 1، گیم (The game)

باسکٹ بال دو ٹیموں کے درمیان کھیلا جاتا ہے ہر ایک ٹیم کے پانچ کھلاڑی "پلے اینگ کورٹ" (Playing Court) میں کھیلتے ہیں اور ان کی کوشش ہوتی ہے کہ وہ گیند مخالف ٹیم کی "باسکٹ" (Opponents' basket) میں ڈالیں اور مخالف ٹیم کو اپنی باسکٹ میں گیند ڈالنے سے باز رکھیں اور کھیل کو "آفیشلز" (Officials)، "ٹیبل آفیشلز" (Table officials) اور "کمشنر" (Commissioner) کنٹرول کرتے ہیں۔



باسکٹ بال کا کورٹ

مخالف کی یا اپنی باسکٹ (Basket Opponents / own)

جس باسکٹ پر حملہ کر کے گول کیا جاتا ہے وہ مخالف ٹیم کی "باسکٹ" ہوتی ہے اور جس "باسکٹ" پر مخالف ٹیم کو گول کرنے سے روکا جائے وہ اپنی "باسکٹ" کہلاتی ہے۔

گیم کا فاتح (Winner of a game)

گیم کے اختتام پر جس ٹیم نے زیادہ پوائنٹس سکور کیے ہوں گے وہ جیتی ہوئی تصور ہوگی۔

ضابطہ نمبر 2 کورٹ اور ساز وسامان (Court and equipment)'

پلے اینگ کورٹ (Playing court)

"پلے اینگ کورٹ" کی سطح ہموار، سخت اور ہر قسم کی رکاوٹوں سے پاک ہوتی ہے۔ اس کی لمبائی 28 میٹر اور چوڑائی 15 میٹر ہوتی ہے۔ یہ پیمائش حد بندی کی لکیروں کے اندرونی کناروں سے کی جاتی ہے۔ تمام قومی "فیڈریشنز" اپنے ملکی مقابلوں کے لئے پہلے سے بنی ہوئیں ایسی "کورٹس" استعمال کرنے کے لئے بااختیار ہیں جن کی کم از کم لمبائی 26 میٹر اور چوڑائی 14 میٹر ہے۔

لکیریں (Lines)

تمام لکیریں پانچ سینٹی میٹر چوڑی اور ایک ہی رنگ میں ہونی چاہیں (ترجیحاً سفید) جو صاف اور واضح طور پر نظر آئیں۔

حد بندی لکیریں (Boundary lines)

وہ لکیریں جو کورٹ کی لمبائی ظاہر کرتی ہیں اطرافی لکیریں یا سائیڈ لائنز (Side Lines) اور جو چوڑائی کو ظاہر کرتی ہیں اختتامی لکیریں یا اینڈ لائنز (End Lines) کہلاتی ہیں۔ کسی بھی قسم کی رکاوٹ جس میں ٹیم بنچ پر بیٹھے متعلقہ لوگ بھی شامل ہیں ان کے اور حد بندی لکیروں کے درمیان کم از کم دو میٹر کا فاصلہ ہونا لازمی ہے۔

سنٹر لائن، سنٹر سرکل اور سیمی سرکلز (Centre line, centre circle and semicircles)

ایک وسطی لکیر یا سنٹر لائن، اطرافی لکیروں (Side lines) کے مرکز میں اختتامی لکیروں (End lines) کے متوازی لگائی جاتی ہے۔ یہ لکیر اطرافی لکیروں سے باہر 15 سینٹی میٹر بڑھی ہوئی ہوتی ہے۔ "سنٹر سرکل" کورٹ کے وسط میں لگایا جاتا ہے جس کا نصف قطر 1.80 میٹر ہوتا ہے اس کی پیمائش محیط کے بیرونی کنارے سے کی جاتی ہے اگر اس کے اندرونی علاقہ میں رنگ کیا گیا ہو تو اس کا اور محدود علاقے (Restricted area) کا رنگ ایک ہی ہونا لازمی ہے۔ سیمی سرکلز "پلے اینگ کورٹ" میں دونوں "فری تھرو لائنز" کے بیرونی کناروں کے درمیانی نقاط کو مرکز مان کر 1.80 میٹر نصف قطر کے نصف دائرے لگائے جاتے ہیں

فری تھرو لائنز اور محدود علاقے (Free - throw lines & restricted areas)

یہ ہر اختتامی لکیر کے متوازی لگائی جائے گی اور اس لکیر کا بیرونی کنارہ اختتامی لکیر کے اندرونی کنارے سے 5.80 میٹر کے فاصلے پر ہوگا۔ اس کی لمبائی 3.60 میٹر ہوتی ہے اور اس کا مرکزی نقطہ اس فرضی لکیر پر واقع ہوتا ہے جو دونوں اختتامی لکیروں کے مرکزی نقاط کو ملانے سے پیدا ہوتا ہے۔

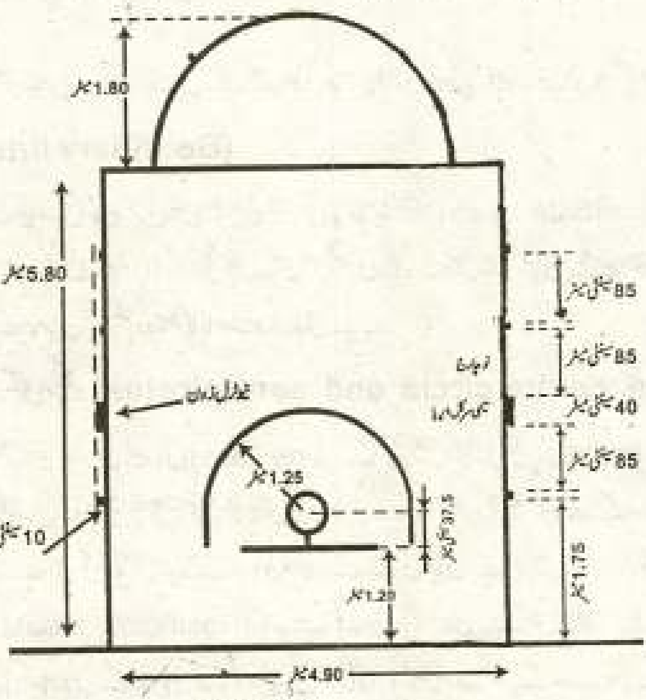
محدود علاقے (Restricted areas)

یہ علاقہ "پلے اینگ کورٹ" میں اس طرح لگایا جاتا ہے کہ انہیں اختتامی لکیریں، "فری تھرو لائنز" اور ایسی لکیریں جو اختتامی لکیروں پر سے اس طرح پیدا ہوتی ہیں، کہ ان کے بیرونی کنارے اختتامی لکیروں کے مراکز سے 3,3 میٹر کے فاصلے پر ہوں اور وہ "فری تھرو لائنز" کے بیرونی کناروں پر پہنچ کر ختم ہو جائیں، احاطہ کئے ہوئے ہوتی ہیں۔ اگر اس کے اندرونی علاقہ میں رنگ کیا گیا ہو تو اس کا اور "سنٹر سرکل" کا رنگ ایک ہی ہونا لازمی ہے۔

ری باؤنڈ پکڑنے کے لئے مخصوص جگہیں (Rebound places)

محدود علاقہ سے منسلک یہ مخصوص جگہیں "فری تھروز" لگائے جانے کے وقت کھلاڑیوں کے کھڑے ہونے کے لئے استعمال میں آتی ہیں اور ان کو مندرجہ ذیل طریقے سے لگایا جاتا ہے۔ ان جگہوں کی حد بندی ایک میٹر پیچھے تک محدود ہے۔

i- پہلی "ری باؤنڈ" ایریا کی مخصوص جگہ کو ظاہر کرنے والی لکیر اختتامی لکیر کے اندرونی کنارے سے 1.75 میٹر کے فاصلے پر لگائی جاتی ہے جو 85 سینٹی میٹر چوڑی اور "نیوٹرل زون" (Neutral Zone) کے شروع ہونے تک ہوتا ہے۔



محدود علاقہ

ii- "نیوٹرل زون" کی پیمائش 10 سینٹی میٹر x 40 سینٹی میٹر ہوتی ہے یہ ٹھوس ٹکڑا بھی کورٹ کی باقی لکیروں کے رنگ کا ہوتا ہے۔

iii- دوسرے "ری باؤنڈ ایریا" کو متعین کرنے کے لئے "نیوٹرل زون" سے ملحقہ 85 سینٹی میٹر کی دوری پر ایک اور لکیر لگائی جائے گی۔

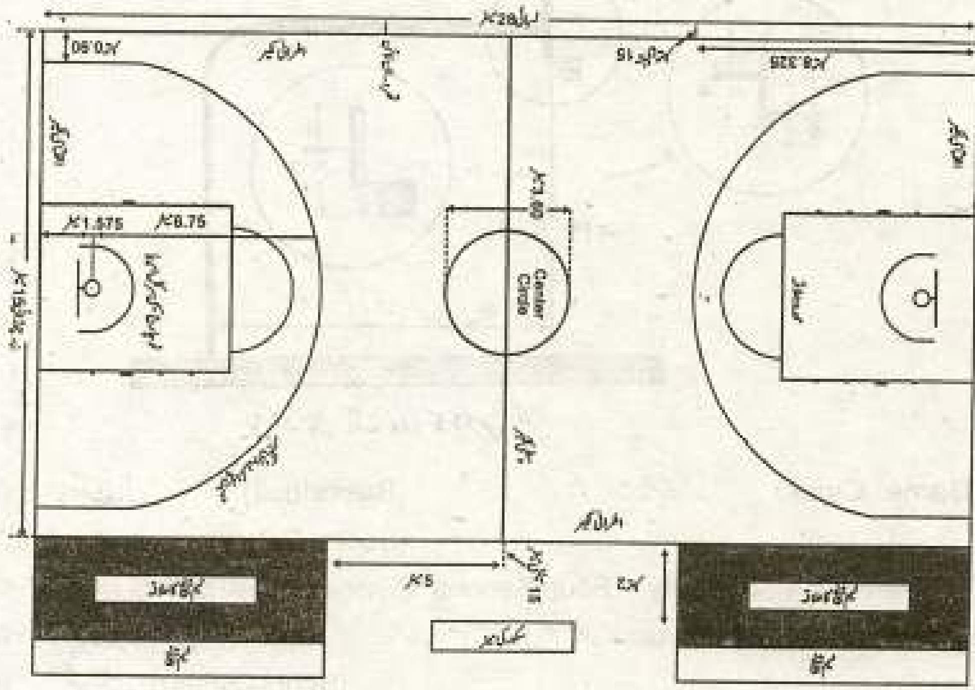
iv- تیسری جگہ واضح کرنے کے لئے اس لکیر سے 85 سینٹی میٹر دور ایک اور لکیر لگائی جائے گی۔

v- یہ تمام لکیریں 10 سینٹی میٹر لمبی اور 5 سینٹی میٹر چوڑی ہوں گی اور محدود علاقہ کی لکیر کے بیرونی کنارے پر عموداً واقع ہوتی ہیں۔

تھری پوائنٹ فیلڈ گول ایریا (Three-point field goal area):

کسی ٹیم کا یہ علاقہ "پلے اینگ کورٹ" میں اس تمام علاقہ پر مشتمل ہوتا ہے ماسوائے کہ جو مخالف کی باسکٹ کے نزدیک ہے اور جسے اس طرح متعین کیا جاتا ہے:

دو باہمی متوازی لکیریں جو اختتامی لکیر پر عموداً واقع ہیں اور باسکٹ کے مرکز سے 6.25 میٹر کے فاصلے پر ہوتی ہیں یہ نقطہ اختتامی لکیر کے وسط میں اور اس کے اندرونی کنارے سے 1.575 میٹر کی دوری پر ہوتا ہے۔



مخالف کی باسکٹ کے مرکز میں اگر عمود گرایا جائے تو اس طرح سے فرش پر پیدا شدہ نشان کو مرکز مان کر ایک 6.25 میٹر نصف قطر کی قوس اس طرح لگائی جائے گی کہ وہ ان دونوں متوازی لکیروں سے مل جائے (قوس کو ظاہر کرنے والی لکیر کا بیرونی کنارہ مرکز سے 6.25 میٹر کے فاصلے پر ہونا چاہیے نہ کہ اس کا اندرونی کنارہ کیونکہ یہ لکیر "تھری پوائنٹ فیلڈ گول ایریا" کا حصہ نہیں)۔

ٹیم بینچ ایریا (Team bench areas):

یہ علاقہ "پلے اینگ کورٹ" کے باہر "سکورر" کی میز (Scorer's Table) اور ٹیم بینچوں کے قریب بنایا جاتا ہے۔

اس ایک علاقہ کو نمایاں کرنے کے لیے اختتامی لکیر کو کم از کم 2 میٹر تک بڑھایا جاتا ہے اور پھر وسطی لکیر کے نزدیکی کنارے سے 5 میٹر کی دُوری پر 2 میٹر لمبی لکیر اس طرح لگائی جاتی ہے کہ وہ اطرافی لکیر کے عموداً ہو۔

اس مخصوص علاقہ میں 14 نشستوں کا ہونا لازمی ہے جن پر صرف " کوچ"(Coach)، نائب کوچ کے علاوہ متبادل کھلاڑی اور ٹیم کے ہمراہ عملہ کے دوسرے افراد بیٹھنے کے مجاز ہیں۔ان کے علاوہ دوسرے تمام لوگ ٹیم بنچ سے 2 میٹر پیچھے بیٹھیں گے۔

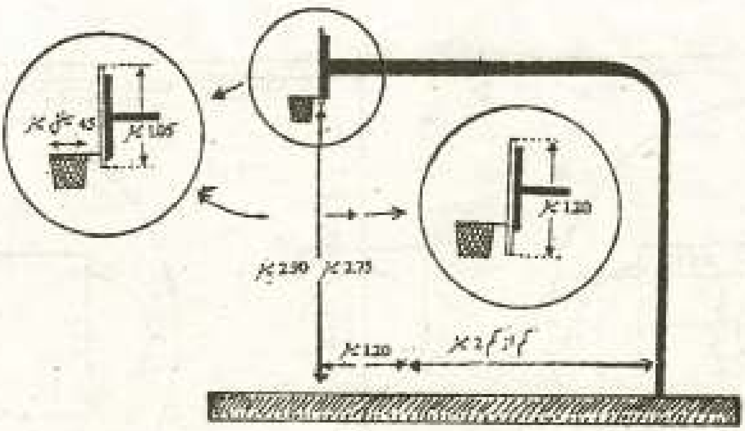
سازوسامان(Equipment): باسکٹ بال کے لئے مندرجہ ذیل سامان درکار ہوتا ہے:

"بیک سٹاپ یونٹ" (Backstop Unit) درج ذیل سامان پر مشتمل ہوتا ہے۔

i "بیک بورڈ" (Backboards)

ii "باسکٹس"جو"رنگ"اور"نٹ"پر مشتمل ہوتی ہیں (Baskets - Rings & Nets)

iii "بیک بورڈز" کو سہارا دینے کے لئے کھمبے (Backboard Support Structures)



باسکٹ بال بیک بورڈ کا اطرافی عکس

☆ "باسکٹ بال" (Basketball) ☆ "گیم کلاک" (Game Clock)

☆ "سکور بورڈ" (Score Board)

☆ 24 سیکنڈ ظاہر کرنے والا آلہ (Twenty - Four Second Device)

☆ "سٹاپ واچ" (Stop Watch) ☆ دو مختلف قسم کے صوتی "سگنلز"(Distinctly Loud Sound Signals)

☆ "سکور شیٹ"(Score-Sheet)

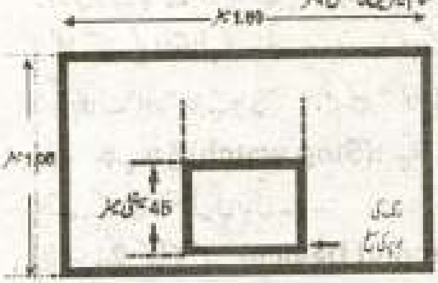
☆ کھلاڑیوں کے "فاؤل" ظاہر کرنے والی تختیاں (Player Foul Markers)

☆ ٹیم کے "فاؤل" ظاہر کرنے والی تختیاں (Team Foul Markers)

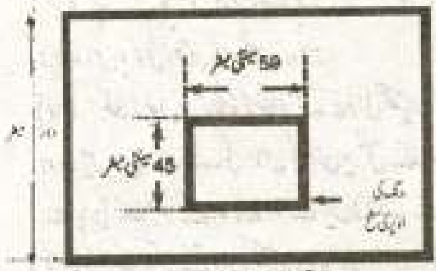
☆ بال کے قبضہ کی تبدیلی کو ظاہر کرنے والا مخصوص اشارہ(Alternating Possession Indicator)

عقبی تختے یا "بیک بورڈ"(Back Board): یہ تختے سخت لکڑی یا کسی ایسے موزوں مادے کے بنے ہوئے ہوتے ہیں جس کی سختی لکڑی کی مناسبت سے ہو۔ان تختوں کی موٹائی 3 سینٹی میٹر، افقی لمبائی 1.80 میٹر اور عمودی چوڑائی 1.05 میٹر ہوتی ہے اور ان کا سامنے کا حصہ سفید رنگ کا ہوگا جس پر ایک مستطیل بنی ہوئی ہوتی ہے، جس کی افقی لمبائی 59 سینٹی میٹر، عمودی چوڑائی 45 سینٹی میٹر ہوتی ہے۔5 سینٹی میٹر چوڑی لکیریں اس کی پیمائش میں شامل ہیں۔اس مستطیل کی نچلی لکیر کا اوپر کا حصہ "رنگ"(Ring) کے ہموار

ہوتا ہے، عقبی تختوں کے چاروں طرف 5 سینٹی میٹر چوڑا حاشیہ تختے کے رنگ کی مناسبت سے لگایا جاتا ہے، اگر تختے کا رنگ سفید ہو تو حاشیے اور مستطیل کا رنگ سیاہ ہوگا لیکن اگر تختے شفاف (Transparent) مادے سے بنے ہوں تو ان کی لکیروں کا رنگ سفید ہوگا۔



یا



پرانی طرز کا بلیک بورڈ

عقبی تختے انتہائی لکیر کے متوازی اور زمین پر زاویہ قائمہ بناتے ہوئے مضبوطی سے لگائے جاتے ہیں۔ ان کا نچلا حصہ زمین سے 2.90 میٹر کی بلندی پر ہوگا، اگر انتہائی لکیر کے اندرونی کنارے کے وسط سے "پلے ایئنگ کورٹ" میں 1.20 میٹر اندر سے فرضی عمود اُٹھایا جائے تو وہ تختے کے مرکز میں سے گزرنا چاہیے۔ کھمبے جن پر عقبی تختے نصب کئے ہوں انتہائی لکیر کے باہر والے کنارے سے کم از کم 2 میٹر کے فاصلے پر ''پلے ایئنگ کورٹ'' سے باہر گاڑے جانے چاہئیں۔ ان کا رنگ شوخ ہوگا تاکہ کھلاڑی انہیں آسانی سے دیکھ سکیں، تاہم پُرانی طرز کے عقبی تختے جن کی چوڑائی 1.20 میٹر ہوتی ہے ان کا نچلا حصہ زمین سے 2.75 میٹر بلند ہوتا ہے۔

باسکٹس (Baskets) یہ لوہے کے "رنگ" (Ring) اور سفید دھاگے کی جالی پر مشتمل ہوتی ہیں۔ "رنگ" کی موٹائی 17 سے 20 ملی میٹر اور اندرونی قطر 45 سینٹی میٹر ہوتا ہے۔ اس سے نچلی جانب چھوٹی چھوٹی کھونٹیاں لگی ہونی چاہئیں تاکہ اس کے ساتھ جالی لگائی جا سکے۔ جالیاں 40 سے 45 سینٹی میٹر لمبی ہوں گی اور یہ اس غرض سے لگائی جاتی ہیں کہ گیند چند لمحے رُک کر گزرے۔

باسکٹ بال کا رنگ

رنگ عقبی تختوں کے ساتھ لوہے کی ایک 15 سینٹی میٹر x 15 سینٹی میٹر چوڑی پٹی سے لگائے جاتے ہیں۔ ان کی بلندی زمین سے 3.05 میٹر ہوتی ہے اور زمین کے متوازی ہوں گے۔ "رنگ" عقبی تختے کے عمودی کناروں سے مساوی فاصلے پر اور ان سے 15 سینٹی میٹر آگے بڑھا کر لگائے جاتے ہیں اور ان کا رنگ نارنجی ہوتا ہے۔

گیند (Ball) یہ گول شکل کا مخصوص شدہ نارنجی رنگ کا ہونا چاہیے۔ اس کی بیرونی سطح چمڑے، ربڑ یا سنتھیٹک (Synthetics) میٹریل کی ہو سکتی ہے۔ اس کا محیط 74.9 سینٹی میٹر سے 78 سینٹی میٹر اور وزن 567 سے 650 گرام ہونا چاہیے۔ اس میں ہوا کا دباؤ اتنا ہو کہ اگر گیند کو 1.80 میٹر سے گرایا جائے تو اسے 1.20 سے 1.40 میٹر تک اُچھلنا چاہیے۔

تکنیکی سامان (Technical Equipments) یہ گیم کلاک (Game Clock)، سٹاپ واچ (Stop Watch)، 24 سیکنڈ کا آلہ (24 Second device)، کھلاڑیوں اور ٹیم کے فاؤلز ظاہر کرنے والی تختیاں، "سکورر"، "ٹائم کیپر" اور 24 سیکنڈ آپریٹر کے سگنلز، "سکور بورڈ" اور "سکور شیٹ" پر مشتمل ہوتا ہے۔ اس کام کے لیے بجلی یا الیکٹرانک آلے بھی استعمال کئے جا سکتے ہیں لیکن ان کو مندرجہ ذیل تصریحات کے مطابق ہونا چاہیے۔

(i)- گیم کلاک (Game Clock): یہ گھڑی "سٹاپ اینڈ گو" (Stop & Go) طرز پر کام کرتی ہے، یعنی جہاں اسے روکیں رُک جائے اور چلائے پر اسی جگہ سے چل پڑے۔ یہ کھیل کے مختلف حصوں اوران کے درمیانی وقفوں کے وقت کا حساب رکھنے کے لیے استعمال کی جاتی ہے۔ اسے ایسی جگہ پر لگایا جاتا ہے جہاں سے کھیل سے متعلقہ تمام افراد کو نمایاں طور پر نظر آئے۔ "گیم کلاک" اور "سٹاپ واچ" "ٹائم کیپر" کو مہیا کی جائیں گی۔

(ii)- سٹاپ واچ (Stop watch): یہ کھاتے میں درج کیے جانے والے "ٹائم آؤٹ" (Charged Time Out) وقت کے لیے استعمال کی جاتی ہے۔

(iii)- 24 سیکنڈ کا آلہ (Twenty four second Device): 24 سیکنڈ کے ضابطے کو لاگو کرنے کے لیے یہ اُلٹی گنتی گننے (Count Down) اور ہندسوں میں وقت ظاہر کرنے والا آلہ ہے۔ اسے آپریٹر چلاتا ہے اور یہ سیکنڈوں میں وقت ظاہر کرتا ہے۔ اس کا سگنل 24 سیکنڈ گزرنے کے بعد خود بخود بج اُٹھتا ہے اور یہ اس طرح کام کرتا ہے کہ جب گیند کسی بھی ٹیم کے قبضہ میں نہ ہو تو اس پر کوئی وقت ظاہر نہیں ہوتا۔

(iv)- کھلاڑیوں کے فاؤلز ظاہر کرنے والی تختیاں (Player's Fouls Markers): یہ تختیاں سکورر کے زیر استعمال ہوتی ہیں۔ یہ سفید رنگ کی ہوں گی جن پر گنتی کے ہندسے کم از کم 20 سینٹی میٹر لمبے اور 10 سینٹی میٹر چوڑے ہوتے ہیں۔ ان پر ایک سے پانچ تک نمبر لکھے ہوئے ہوتے ہیں (ایک سے چار تک نمبر کالے اور پانچواں لال رنگ میں لکھا ہوا ہوتا ہے)۔

ٹیم فاؤلز ظاہر کرنے والی تختیاں (Team Foul Markers): سکورر کو دو "ٹیم فاؤل مارکرز" استعمال کے لیے مہیا کیے جاتے ہیں جو لال رنگ کے ہوتے ہیں۔ ان کی اونچائی 35 سینٹی میٹر اور چوڑائی 20 سینٹی میٹر ہوتی ہے اور یہ اس طرح بنائے جاتے ہیں کہ جب انہیں "سکورر" کی میز پر رکھا جائے تو یہ ہر ایک کو آسانی سے نظر آنے چاہئیں۔ سکورر ان تختیوں کو مندرجہ ذیل طریقہ سے استعمال کرے گا۔

جب بھی کوئی ٹیم کھیل کے کسی نصف حصہ میں سات فاؤلز کر لیتی ہے تو جونہی کھیل شروع ہوگا تو سکور کی میز کے اس کنارے پر جو اس ٹیم کے بنچ کے نزدیک تر ہو جس سے یہ مختص شدہ فاؤلز سرزد ہوئے ہوں ایک لال رنگ کا مارکر رکھ دے گا۔ یہ اس بات کی علامت ہے کہ وہ ٹیم پینلٹی سٹیٹس (Penalty Status) کو پہنچ چکی ہے (اس کے بعد اس ٹیم سے سرزد ہونے والے ہر ذاتی فاؤل کی سزا دو "فری تھرو" ہوگی)۔

ضابطہ نمبر 3: ٹیمز (Teams)

ٹیم (Team)

1- ٹیم رکن (Team Member) وہ ہوتا ہے جو کسی مقابلے کے منتظمین کے وضع کردہ خصوصی ضابطوں کے مطابق اس ٹیم کے لئے کھیلنے کا اہل ہو۔ جس میں عمر کی حد بندی بھی شامل ہے۔

2- ٹیم کا رکن اس وقت کھیل میں شامل ہونے کا اہل ہو جاتا ہے جب کھیل شروع ہونے سے پیشتر اس کا نام سکور شیٹ پر درج ہو جاتا ہے اور وہ اس وقت تک کھیلنے کا اہل رہتا ہے جب تک وہ پانچ فاؤل نہ کرلے یا اسے کھیل سے ڈسکوالیفائی نہ کر دیا جائے۔

3- کھیل کے دورانیے میں ٹیم کا رکن:

i- جب تک کہ وہ "پلے اینگ کورٹ" میں ہے تو وہ کھیلنے کا مجاز ہوتا ہے۔

ii- لیکن جب وہ "پلے اینگ کورٹ" میں نہ ہو تو متبادل (Substitute) تصور ہوتا ہے لیکن وہ کھیلنے کا اہل ہوتا ہے۔

iii- جب وہ پانچ فاؤل کر لیتا ہے تو پھر وہ کھیل میں مزید حصہ لینے کا اہل نہیں رہتا۔

4- کھیل کے درمیانی وقفوں کے درمیان ایسے تمام کھلاڑی جو کھیلنے کے اہل ہیں ان کو کھلاڑی تصور کیا جاتا ہے۔

5- ٹیم زیادہ سے زیادہ 12 کھلاڑیوں پر مشتمل ہو سکتی ہے جن میں سے ایک ''ٹیم کپتان'' (Captain) بھی ہوگا۔ ٹیم کا ایک کوچ ہوگا لیکن اگر ٹیم چاہے تو ایک نائب کوچ بھی مقرر کر سکتی ہے۔

''ٹیم بنچ'' پر ٹیم کے ہمراہ عملہ کے زیادہ سے زیادہ پانچ ایسے افراد بیٹھنے کے مجاز ہیں جن کی مخصوص ذمہ داریاں ہوتی ہیں مثلاً ''منیجر'' (Manager)، ''ڈاکٹر'' (Doctor)، ماہر فزیو (Physiotherapist)، ماہر شماریات (Statistician) اور مترجم (Intepreter) وغیرہ۔

کھیل کے دوران ہر ایک ٹیم پانچ کھلاڑیوں پر مشتمل ہوگی اور جن کو تبدیل بھی کیا جا سکتا ہے۔

ایک کھلاڑی اس وقت متبادل (Substitute) بن جاتا ہے یا متبادل اس وقت کھلاڑی بن جاتا ہے:

i- جب کوئی ''آفیشل'' کسی متبادل کو ''پلے اینگ کورٹ'' میں داخل ہونے کا اشارہ کرتا ہے، یا

ii- ''ٹائم آؤٹ'' یا کھیل کے دوران وقفوں میں جب کوئی متبادل ''سکورر'' کو کھلاڑی تبدیل کرنے کے لیے درخواست کرتا ہے۔

یونیفارم (Uniforms)

ٹیم کا یونیفارم مندرجہ ذیل اشیا پر مشتمل ہوگا:

بنیان کا سامنے اور پچھلے حصے کا ایک ہی نمایاں رنگ میں ہونا لازمی ہے اور کھیل کے دوران ان تمام کھلاڑیوں پر لازم ہے کہ وہ اپنی بنیائیں (Vests) نیکروں (Shorts) کے اندر رکھیں۔ کھلاڑیوں کو بنیانوں کے نیچے ''ٹی شرٹ'' (T Shrits) پہننے کی اجازت نہیں ماسوائے کہ اگر کسی کھلاڑی کو طبی بنیادوں / وجوہات کی بنا پر ڈاکٹر کی اجازت حاصل ہے۔

اگر کسی کھلاڑی کو ''ٹی شرٹ'' پہننے کی اجازت ملی ہو تو اس کا رنگ بھی وہی ہونا لازمی ہوتا ہے جس نمایاں رنگ کی اس کی بنیان ہو گی۔ نیکروں کا سامنے اور پچھلے حصے کا ایک ہی نمایاں رنگ میں ہونا لازمی ہوتا ہے کھلاڑیوں کو نیکروں سے لمبے چست زیر جامے (Undergarments) پہننے کی اجازت ہے لیکن ان کا رنگ بھی وہی ہونا لازمی ہوتا ہے جس رنگ کی ان کی نیکریں ہوں گی۔

کھلاڑیوں کی بنیانوں کے سامنے اور پیچھے 4 سے 15 تک نمبر لگے ہوں گے جن کا رنگ بنیانوں کے رنگ سے مختلف ہوگا۔ سامنے والے نمبروں کی کم از کم اونچائی 10 سینٹی میٹر جبکہ پیچھے والے نمبر 20 سینٹی میٹر اونچے اور 2 سینٹی میٹر سے کم چوڑے نہیں ہوں گے۔ ایک ٹیم کے دو کھلاڑی ایک ہی جیسا نمبر نہیں پہنیں گے۔ ہر ٹیم کے پاس بنیانوں کے کم از کم دو جوڑے ہونے ضروری ہیں۔ پروگرام میں جس ٹیم کا نام پہلے لکھا ہوا ہوگا وہ ہلکے (سفید) رنگ کی بنیائیں پہنے گی جبکہ دوسری ٹیم گاڑھے رنگ کی بنیائیں پہنے گی لیکن اگر دونوں ٹیمیں باہمی فیصلہ کر لیں تو وہ بنیانوں کے رنگ تبدیل کر سکتی ہیں۔

دوسرا ساز و سامان (Other Equipment)

کھلاڑی کھیل کے لیے یا دوران کھیل موزوں / مناسب سامان استعمال کر سکتا ہے۔ کوئی ایسا سامان جو محض کھلاڑی کا قد دراز کرنے یا رسائی میں مددگار ہو یا کسی اور طرح سے کھلاڑی کے لیے مددگار ثابت ہو قطعی استعمال کی اجازت نہیں وغیرہ وغیرہ۔

کسی بھی کھلاڑی کو ایسی کوئی چیز استعمال کرنے کی اجازت نہیں جس سے کسی دوسرے کھلاڑی کو چوٹ لگنے کا اندیشہ ہو، مثلاً زیورات یا بڑھے ہوئے ناخن، دھات یا چمڑے کے بنے ہوئے مختلف قسم کے زیورات یا اور دوسری اس قسم کی اشیا جن سے کوئی کھلاڑی زخمی ہو سکتا ہو۔

کھلاڑی کا زخمی ہونا(Players: Injury)

''آفیشل'' کسی حادثہ یا کھلاڑی کے زخمی ہونے کی صورت میں کھیل کو وقتی طور پر روک سکتا ہے لیکن اگر کھیل جاری ہو تو اسے کھیل روکنے کے لیے سیٹی بجانے میں تاخیر کرنی چاہیے تاکہ کھیل کا وہ مرحلہ یا دور مکمل ہو جائے یعنی گیند پر قابض ٹیم اسے گول کرنے کے لیے پھینک نہ دے یا گیند اس کے قبضہ سے نکل جائے یا وہ کھیل میں نہ رہے لیکن اگر کھلاڑی کی چوٹ زیادہ سنگین ہے تو کھلاڑی کو مزید چوٹ سے بچانے کے لیے اسے کھیل فوراً ہی روک دینا چاہیے۔

اگر زخمی کھلاڑی فوری طور پر کھیل جاری رکھنے کے قابل نہ رہے (تقریباً 15 سیکنڈ کے اندر اندر) تو اسے تبدیل کر دیا جانا چاہیے بصورت دیگر وہ ''ٹیم'' پانچ کھلاڑیوں سے کم سے کھیل جاری رکھے گی۔

''کوچ'' نائب کوچ، متبادل کھلاڑی یا ٹیم کے ہمراہ عملہ ''آفیشل'' کی اجازت کے بغیر ''پلے اینگ کورٹ'' میں داخل نہیں ہو سکتے۔ ''ڈاکٹر'' اگر ضرورت محسوس کرے تو وہ ''آفیشل'' کی اجازت کے بغیر ''پلے اینگ کورٹ'' میں داخل ہونے کے لیے با اختیار ہے۔

کھیل کے دوران ایسے کھلاڑی کو جس کا خون بہہ رہا ہو یا اس کا زخم کھلا ہو، فوری طور پر تبدیل کر دیا جائے وہی کھلاڑی مرہم پٹی اور خون بہنا بند ہونے کے بعد کھیل میں دوبارہ شامل ہو سکتا ہے۔ جب ایسا کھلاڑی جو کھیل شروع کرنے والے پانچ کھلاڑیوں میں سے ہو اور جسے زخمی ہونے کی وجہ سے تبدیل کیا جا رہا ہو تو مخالف ٹیم کو بھی حق حاصل ہوتا ہے کہ وہ بھی اپنے اتنے ہی کھلاڑی تبدیل کر لے۔

کیپٹن کے فرائض اور اختیارات(Captain: Duties and Powers)

''کیپٹن'' ایک ایسا کھلاڑی ہوتا ہے جو ''پلے اینگ کورٹ'' پر اپنی ''ٹیم'' کی نمائندگی کرتا ہے۔ ''آفیشل'' سے ضروری معلومات حاصل کرنے کے لیے اسے مہذب طریقے سے مخاطب کرے گا لیکن وہ ایسا کرنے کا صرف اسی صورت مجاز ہے جب کہ گیند کھیل میں نہ ہو اور گھڑی بند ہو۔

وہ کھیل کے ختم ہونے کے فوراً ہی بعد ریفری کو مطلع کرے گا کہ اس کی ٹیم کھیل کے نتائج کے خلاف احتجاج (Protest) درج کرانے کا ارادہ رکھتی ہے تو احتجاج کی صورت میں کیپٹن کے دستخط والے خانے (Captain's Signature in Case of protest) میں دستخط کرے گا۔

کوچ کے فرائض اور اختیارات(Coach: Duties and Powers)

کھیل شروع ہونے سے 20 منٹ پیشتر ہر ایک ''کوچ'' یا اس کا نمائندہ اپنی ''ٹیم کے کھلاڑیوں کے نام اور ان کے ''نمبر'' لکھ کر ''سکورر'' (Scorer) کو دے گا اور ساتھ ہی ''کیپٹن''، ''کوچ'' اور نائب کوچ کو نامزد کرے گا، اس کے علاوہ کھیل کے آغاز سے 10 منٹ پہلے وہ ان پانچ کھلاڑیوں کی نشاندہی بھی کرے جنہوں نے کھیل کا آغاز کرنا ہے اور تصدیق کے طور پر ''سکور شیٹ'' پر اپنے دستخط ثبت کرے گا۔ تاخیر سے آنے والے کھلاڑی جن کے نام ''سکور شیٹ'' پر درج ہیں کھیل میں حصہ لینے کے اہل ہوتے ہیں۔ ٹیم ''اے'' (A) کا کوچ پہلے یہ معلومات فراہم کرے گا۔

صرف " کوچ "، نائب کوچ، متبادل (کھلاڑی) یا ٹیم کے ہمراہ عملہ "ٹیم بنچ" کے علاقہ میں بیٹھنے کے اہل ہوتے ہیں۔
جب گیند کھیل میں نہ ہو اور گھڑی رکی ہوئی ہو تو کوچ اور اس کا نائب سکورر کی میز پر جا کر کھیل کے متعلق اعداد و شمار اور دوسری معلومات حاصل کر سکتے ہیں۔
"ٹیم بنچ" کے علاقہ میں رہتے ہوئے صرف "کوچ" کو کھیل کے دوران کھڑے رہنے کی اجازت ہوتی ہے اس کے علاوہ وہ کھلاڑیوں سے زبانی رابطہ بھی رکھ سکتا ہے۔
کھیل سے پیشتر "سکورشیٹ" پر نائب کوچ کا نام درج ہونا لازمی ہے لیکن اس پر اس کے دستخط ضروری نہیں۔ اگر " کوچ " کسی وجہ سے اپنے فرائض نبھانے سے قاصر ہو تو اس کا نائب یہ ذمہ داری سنبھال لے گا۔
اگر کسی معقول وجہ سے " کیپٹن " کو " پلے ایبگ کورٹ " سے باہر جانا مقصود ہو تو " کوچ " " آفیشل " کو اس کھلاڑی کے " نمبر " سے مطلع کرے گا جو " کیپٹن " کی غیر موجودگی میں اس کی جگہ لے گا۔
اگر " کوچ " نہ ہو یا وہ کسی وجہ سے اپنے فرائض ادا کرنے کے قابل نہ رہے اور " سکورشیٹ " پر نائب کوچ کا نام بھی درج نہ ہو تو " کیپٹن " یہ ذمہ داری خود نبھائے گا لیکن اگر کسی وجہ سے وہ " پلے ایبگ کورٹ " سے باہر چلا جائے تو بھی وہ یہ فرائض ادا کرنے کا مجاز ہے لیکن ناز یبا رویے کی بنا پر اگر اسے کھیل بدر کر دیا جائے یا چوٹ لگنے کی وجہ سے وہ اس قابل نہ رہے تو اس کا متبادل " کیپٹن " " کوچ " کے فرائض انجام دے گا۔
ایسی صورت میں جہاں " فری تھرو " لگانے والے کھلاڑی کا تعین ضابطوں کے تحت کیا نہ جا سکتا ہو تو اس صورت میں " کوچ " " فری تھرو " لگانے والا کھلاڑی نامزد کرے گا۔

ضابطہ نمبر 4 کھیلنے کے ضابطے (Playing Regulations):

کھیل کا دورانیہ، کھیل کے اختتام پر سکور میں برابری اور اضافی وقت:

(Playing time, tied score and extra periods):

کھیل کا دورانیہ: دس، دس منٹ کے چار دورانیے (4 x 10 منٹ)
کھیل کے ہر 10 منٹ کے دورانیے کے بعد دو منٹ کا وقفہ دیا جائے گا جبکہ نصف وقت (20 منٹ) گزرنے کے بعد یہی وقفہ 15 منٹ کا ہوگا۔

کھیل کے اختتام پر سکور میں برابری اور اضافی اوقات:

کھیل کے چوتھے حصے کے اختتام پر اگر "سکور" برابر ہو تو میچ میں برابری کے نتائج کے حصول کے لیے کھیل کو اضافی پانچ، پانچ منٹوں کے لیے جاری رکھا جائے گا حتیٰ کہ برابری ختم ہو جائے۔
کھیل کے اختتام کے اشارے سے پہلے اگر کسی ٹیم سے کوئی ایسا " فاؤل " سرزد ہو جائے جس کی سزا " فری تھروز " ہوں تو ان کو لگوانے کے لئے کھیل کے وقت میں مزید اضافہ کیا جائے گا۔
اگر ان " فری تھروز " کے لگائے جانے کے دوران کوئی اور ایسا " فاؤل " سرزد ہو جائے جس کی سزا بھی " فری تھروز " ہوں تو ان کو بھی اگلے پانچ منٹ کے اضافی کھیل کے شروع ہونے سے پہلے لگوایا جائے گا۔

اضافی اوقات کے کھیل کا آغاز واختتام (Beginning and end of a period or the game):

پہلے اضافی وقت کا آغاز اس وقت ہوتا ہے جب وسطی دائرہ میں "جمپ بال" میں حصہ لینے والے کھلاڑیوں میں سے کوئی ایک یا دونوں کھلاڑی گیند کو باضابطہ طور پر کھیل لیں۔ دوسرے تمام اضافی اوقات کا آغاز اس وقت ہوگا جب "پلے اینگ کورٹ" کی حدود کے باہر سے "تھرو ان" کی ہوئی گیند "کورٹ" میں کھڑے کسی کھلاڑی کو چھو لے۔ اس وقت تک کسی بھی اضافی وقت کا کھیل شروع نہیں کیا جا سکتا جب تک کہ دونوں ٹیموں کے پانچ پانچ کھلاڑی کھیلنے کے لئے "پلے اینگ کورٹ" میں موجود نہ ہوں۔ ہر اضافی وقت کے آغاز سے پیشتر دونوں ٹیمیں اپنی اپنی باسکٹ تبدیل نہیں کریں گی یعنی جس سمت میں چوتھے حصے میں کھیل رہی تھیں اسی سمت میں کھیلتی جائیں گی۔

کھیل میں گیند کی حیثیت (Status of the ball):

گیند کا کھیل میں تصور ہونا یا اس کا کھیل میں تصور نہ ہونا۔

گیند کا "لائیو" ہونا یا کھیل میں تصور ہونا (The Ball becomes live):

گیند اس وقت کھیل میں تصور ہوتی ہے جب:

"جمپ بال" میں حصہ لینے والے کھلاڑیوں میں سے کوئی ایک یا دونوں کھلاڑی گیند کو باضابطہ طور پر چھو لیں۔

"فری تھرو" کرنے کے لئے گیند "فری تھرو" لگانے والے کھلاڑی کے قبضے میں آ جائے۔

"تھرو ان" کرنے کیلئے گیند مذکورہ کھلاڑی کے قبضہ میں آ جائے۔

گیند کا کھیل میں تصور نہ ہونا (The Ball becomes dead):

(الف) گیند اس لمحہ سے کھیل میں تصور نہیں ہوتی ہے جب:

i- ''فیلڈ گول'' یا ''فری تھرو'' ہو جائے۔

ii- کوئی بھی ''آفیشل'' سیٹی بجا دے۔

iii- ''فری تھرو'' کا گیند ''باسکٹ'' میں جانے کا امکان نہ ہو جب کہ ابھی ایک مزید ''فری تھرو'' بھی باقی ہو۔

iv- ایک مزید ''پینلٹی'' یعنی ''فری تھرو'' یا ''تھرو ان'' کی جانی باقی ہو۔

v- ''گیم کلاک'' جاری کھیل کے کسی ایک چوتھائی دورانیہ، نصف یا پورے کھیل کے اختتام کا ''سگنل'' بجا دے یا چوبیس سیکنڈ گزرنے کا اشارہ ہو جائے۔

(ب) "گول" کرنے کی خاطر پھینکے ہوئے گیند کو جو ابھی ہوا میں ہے دونوں ٹیموں کے کھلاڑیوں میں سے کوئی کھلاڑی اس وقت کے بعد چھو دے جب:

i- کوئی "آفیشل" "سیٹی بجا دے۔

ii- "گیم کلاک" کھیل کے کسی ایک چوتھائی دورانیہ کے اختتام کا "سگنل" بجا دے۔

iii- چوبیس "سیکنڈ" کا آلہ اشارہ دے دے۔

مندرجہ ذیل صورتوں میں گیند کھیل میں ہی تصور ہوتا ہے اور گول ہو جانے کی صورت میں اسے مان لیا جاتا ہے۔

(The ball does not become dead and the goal counts if made when):

"گول" کرنے کی خاطر پھینکا ہوا گیند کو جو ابھی ہوا میں ہو اور:

i- کوئی "آفیشل" سیٹی بجادے۔

ii- "گیم کلاک" کھیل کسی ایک چوتھائی دورانیہ کے اختتام کا "سگنل" بجادے۔

iii- کسی ٹیم کے قبضہ میں گیند چوبیس سیکنڈ سے زیادہ رہنے کا اشارہ ہو جائے۔

"فری تھرو" کرنے کی خاطر پھینکا ہوا گیند اگر ابھی تک ہوا میں ہو اور اس وقت کوئی "آفیشل" اس لئے سیٹی بجادے کہ "فری تھرو" کرنے والے کھلاڑی کے علاوہ کسی دوسرے کھلاڑی سے کوئی بے ضابطگی سرزد ہوگئی ہے۔

اگر کوئی کھلاڑی مخالف پر اس وقت فاؤل کرتا ہے جب گینداس کے قبضے میں ہو اور وہ فیلڈ گول کرنے کے ایسے لگاتار عمل میں ہو جس کی بدولت وہ گول کرنے کی اس کوشش کو مکمل کرنے میں کامیاب ہو جاتا ہے جو اس نے فاؤل ہونے سے پہلے شروع کی تھی۔

کھلاڑی اور آفیشل کا "پلے اینگ کورٹ" میں موجودگی کا تعین کرنا (Location of a player and an official):

کھلاڑی کی "پلے اینگ کورٹ" میں پوزیشن اس وقت واضح ہوتی ہے جب کہ وہ فرش کو چھو رہا ہو یا زمین پر کھڑا ہو اور اگر کھلاڑی ہوا میں کودا ہوا ہے تو کودنے سے قبل وہ فرش پر کہاں کھڑا تھا۔ یہ اصول اس کو "پلے اینگ کورٹ" کی حد بندی لکیروں، وسطی لکیر، تین پوائنٹ والی لکیر، "فری تھرو لائن"، اور وہ لکیریں جو محدود علاقہ کا تعین بھی کرتی ہیں کو مدِ نظر رکھا جاتا ہے اور جب گیند کسی "آفیشل" کو لگ رچھو جاتا ہے تو یہی سمجھا جاتا ہے کہ گیند نے فرش کو اسی جگہ پر چھوا ہے جہاں اس وقت "آفیشل" کھڑا تھا۔

جمپ بال اور گیند کا یکے بعد دیگرے قبضہ (Jump ball and alternating possession):

جمپ بال (Jump ball):

کھیل کے پہلے ایک چوتھائی دورانیہ کو شروع کرنے کے لئے "آفیشل" وسطی دائرہ میں دو مخالف کھلاڑیوں کے درمیان گیند کو ہوا میں اُچھالتا ہے۔

ہیلڈ بال (Held ball):

ہیلڈ بال اس وقت دیا جاتا ہے جب ایک یا زیادہ مخالفین اپنے ایک یا دونوں ہاتھوں سے گیند کو اس طرح مضبوطی سے پکڑ لیں کہ ان میں سے کوئی بھی کھلاڑی بغیر تشدد آمیز کھیل کے، اس پر قبضہ حاصل کر نہیں سکتا۔

جمپ بال کا طریقہ کار (Procedure):

i دونوں کھلاڑیوں کے پاؤں وسطی دائرے کے اس نصف میں ہونے چاہیں جو ان کی "باسکٹ" کے نزدیک تر ہے اس کے علاوہ ان کا ایک پاؤں دوسرے کی نسبت وسطی لکیر کے زیادہ نزدیک ہونا چاہیے۔

ii ایک ٹیم کے دو کھلاڑی وسطی دائرہ کے گرد ایک دوسرے کے ساتھ ساتھ کھڑے نہیں ہو سکتے بلکہ مخالف ٹیم کا کھلاڑی ان کے درمیان کھڑا ہونے کا حق رکھتا ہے (دونوں ٹیموں کے کھلاڑی دائرہ کے گرد یکے بعد دیگرے کھڑے ہوں گے)۔

iii "آفیشل" گیند کو اُوپر عموداً اتنی بلندی پر پھینکے گا کہ یہ دونوں کھلاڑیوں کی رسائی سے باہر ہو اور اسے اس طرح پھینکا جائے کہ اگر دونوں کھلاڑیوں میں سے کوئی بھی اسے چھُو نہ پائے تو یہ ان کے درمیان گر جائے۔

iv باضابطہ "جمپ بال" کے لئے ضروری ہے کہ جب گیند آخری بلندی پر پہنچ جائے کہ "جمپ بال" میں شامل دونوں یا ان میں سے کوئی ایک کھلاڑی گیند کو ہاتھ سے کھیلے۔

v جب تک گیند کو ہاتھ سے کھیلا نہیں جاتا "جمپ بال" میں شامل کوئی بھی کھلاڑی دائرے سے باہر نہیں آ سکتا۔

vi "جمپ بال" میں شامل دونوں کھلاڑی گیند کو نہ تو پکڑیں گے اور نہ ہی اسے دو دفعہ سے زیادہ مرتبہ ہاتھ سے مار سکتے ہیں اس کے بعد وہ اسے اس وقت تک کھیل نہیں سکتے جب تک کہ دوسرے آٹھ کھلاڑیوں میں سے کسی ایک نے گیند کو ہاتھ نہ لگا لیا ہو۔

vii اگر "جمپ بال" میں شامل دونوں ہی کھلاڑی گیند کو چھُو نہ پائیں تو "جمپ بال" دوبارہ کرایا جائے گا۔

viii "جمپ بال" میں حصہ لیتے وقت جب تک کہ کسی کھلاڑی کا ہاتھ گیند کو لگ نہیں جاتا باقی تمام کھلاڑی دائرے سے باہر رہیں گے اور ہوا میں بھی ان کے جسموں کا کوئی حصہ دائرے کے اندر داخل ہو نہیں سکتا۔ ("سلنڈر لائن" (Cylinder Line)۔

شق نمبر i, iv, v, vi, viii کی بے ضابطگی وائیلیشن کے زمرے میں آتی ہے اور سزا کے طور پر بے ضابطگی کرنے والی ٹیم کے مخالفین کو "تھرو اِن" کے لئے گیند "پلے ایگ کورٹ" کی حدود کے باہر سے دے دیا جائے گا۔

جمپ بال کے اوقات / مواقعے (Jump ball situations):

جمپ بال کے مواقعے مندرجہ ذیل صورتوں میں پیدا ہوتے ہیں جب:

i- ہیلڈ بال دیا جائے۔

ii- گیند "پلے ایگ کورٹ" سے باہر چلا جائے اور "آفیشلز" کو شبہ ہو یا وہ اس بات پر متفق نہ ہوں کہ آخری دفعہ گیند کو کس کھلاڑی نے چھُوا تھا۔

iii- صرف ایک ہی "فری تھرو" یا پھر آخری "فری تھرو" کے لگائے جانے کے دوران دونوں ٹیموں سے بے ضابطگی ہو جائے۔

iv- معمول کے کھیل کے دوران گیند "باسکٹ" اور "بیک بورڈ" کے درمیان پھنس جائے (ماسوائے "فری تھروز" کے لگائے جانے کے دوران)۔

v- گیند اس وقت کھیل میں نہ رہے جب کہ وہ کسی بھی "ٹیم" کے قبضے میں نہ تھا یا ان میں سے کوئی بھی ٹیم اس کی حق دار نہیں۔

vi- دونوں ٹیموں سے ایک ہی وقت میں ایسے فاؤل سرزد ہو جائیں جن کی سزا "پینلٹی" ایک ہی جیسی ہوں کیونکہ وہ ایک دوسرے کو قطع کر دیتی ہیں۔ اس کے علاوہ دونوں ہی ٹیموں کے کسی بھی دوسرے "فاؤل" کی کوئی سزا باقی نہ رہتی ہو اور نہ ہی ان "فاؤلز" کے سرزد ہونے سے پہلے کسی "ٹیم" کا گیند پر قبضہ ہو۔

vii- کھیل کے پہلے ایک چوتھائی دورانیہ کے علاوہ باقی تمام حصوں کو انہی سے شروع کیا جاتا ہے۔

گیند پر یکے بعد دیگرے قبضہ (Alternating Possession)

''جمپ بال'' کی بجائے ''تھرو ان'' کے ذریعے کھیل شروع کرنے کے لیے گیند کا قبضہ باری باری حاصل کرنے کا طریقہ کار:

i- تمام ''جمپ بال'' صورتوں (Jump ball situations) میں دونوں ٹیمیں اپنی اپنی باری پر اس جگہ کے نزدیک جہاں ''جمپ بال'' کی صورت پیدا ہوگی تو ''پلے اینگ کورٹ'' کی حدود کے باہر سے گیند حاصل کرکے ''جمپ بال'' کی بجائے ''تھرو ان'' کے ذریعے کھیل شروع کریں گی۔

ii- وہ ''ٹیم'' جو کھیل کے پہلے ایک چوتھائی دورانیہ میں (جسے ''جمپ بال'' کے ذریعے شروع کیا جاتا ہے) گیند کا ''کنٹرول'' حاصل کرنے میں کامیاب نہ ہو سکے۔

iii- کھیل کے کسی بھی ایک چوتھائی دورانیہ کے اختتام پر جس ٹیم کی ''تھرو ان'' کرنے کی باری ہوگی وہ اگلے ایک چوتھائی دورانیہ کو ''تھرو ان'' کے ذریعے سکورر کی میز کی مخالف سمت میں بڑھائی ہوئی درمیانی لکیر سے شروع کرے گی۔

iv- کھیل کو ''تھرو ان'' کے ذریعے شروع کرنے کے لیے گیند کا باری باری قبضہ اس وقت شروع ہوتا ہے جب گیند ''تھرو ان'' کرنے والے کھلاڑی کے ہاتھ میں تھما دیا جاتا ہے اور یہ اس وقت اختتام پزیر ہوتا ہے جب گیند باقاعدہ طور پر ''پلے اینگ کورٹ'' میں کسی کھلاڑی کو چھو لیتا ہے یا ''تھرو ان'' کرنے والی ٹیم کسی وائیلیشن کی مرتکب ہو جاتی ہے یا گیند باسکٹ اور بیک بورڈ کے درمیان پھنس جائے۔

v- جس ٹیم کی ''تھرو ان'' کے ذریعے کھیل شروع کرنے کی باری ہوگی اسے ایک ایسے تیر سے واضح کیا جائے گا جس کا منہ اس کے مخالف کی باسکٹ کی طرف ہوگا اور جونہی ''تھرو ان'' کیا جائے گا تو فوراً ہی تیر کا رخ مخالف سمت میں کر دیا جائے گا۔

vi- اگر ''تھرو ان'' کرنے والی ٹیم سے کوئی ''وائیلیشن'' سرزد ہو جائے تو وہ اپنی باری کے ''تھرو ان'' سے کھیل شروع کرنے کا اپنا حق کھو دے گی اور اسی دم اشارہ کرنے والے تیر کا رخ تبدیل کر دیا جاتا ہے جس سے یہ ظاہر ہوتا ہے کہ جب بھی ''جمپ بال'' کی صورت پیدا ہوگی تو اس ٹیم کی مخالف ٹیم ''تھرو ان'' کے ذریعے کھیل شروع کرے گی اور پھر کھیل معمول کے ''تھرو ان'' سے شروع کر دیا جاتا ہے جیسا کہ ہر وائیلیشن کی صورت میں ہوتا ہے۔

vii- کسی ٹیم سے فاؤل کا سرزد ہونا:

الف) اگر فاؤل پہلے ایک چوتھائی حصے کے شروع ہونے سے پہلے سرزد ہو جائے۔

ب) اگر فاؤل ''تھرو ان'' کرنے کے دوران سرزد ہو جائے۔

مندرجہ بالا صورتوں میں ''تھرو ان'' کرنے والی ٹیم کی یکے بعد دیگرے باری لینے کی ترتیب پر کسی قسم کا کوئی فرق نہیں پڑے گا۔ کھیل کے ابتدائی ایک چوتھائی حصے کے علاوہ جب بھی کسی دوسرے دورانیہ کو شروع کرنے کے لیے گیند ''تھرو ان'' کرنے والے کھلاڑی کے حوالے کر دیا جاتا ہے تو پھر ''پلے اینگ کورٹ'' میں کھڑے ہوئے کسی کھلاڑی کے گیند کو چھونے سے پیشتر اگر کوئی فاؤل سرزد ہو جائے تو اس صورت میں یہ ہی سمجھا جائے گا کہ یہ فاؤل کھیل کے اسی ایک چوتھائی دورانیہ میں ہوا ہے اور اس کی سزا بھی معمول کے قواعد کے مطابق دی جائے گی۔

گیند سے کیسے کھیلتے ہیں(How the ball is played):

باسکٹ بال میں گیند کو ہاتھوں سے کھیلتے ہیں۔ اسے مروجہ ضابطوں کے مطابق کسی بھی سمت میں ''پاس'' یا پھینکا، مارا، لڑھکایا یا ٹپے دیتے ہوئے لے جایا جاسکتا ہے۔

گیند کو پکڑ کر دوڑنا یا دیدہ دانستہ ٹانگ کے کسی حصے سے اسے کک کرنا یا روکنا یا بند مٹھی سے مارنا بے ضابطگی یا ''وائیلیشن'' (Violation) کے زمرہ میں آتی ہے، تاہم اگر اتفاقاً گیند پاؤں یا ٹانگ کے کسی حصے سے لگ جائے تو یہ ''وائیلیشن'' نہیں ہے۔ پاس کردہ یا ''بیک بورڈ'' کو لگ کر اچکے ہوئے گیند کو ''باسکٹ'' کے نیچے اندر سے ہاتھ لگانا بھی ''وائیلیشن'' ہے۔

گیند کا کنٹرول(Control of the Ball):

ٹیم کا گیند پر قبضہ اس وقت شروع ہوتا ہے جب کسی ٹیم کا کوئی بھی کھلاڑی ''لائیو بال'' (Live Ball) کو پکڑ لے یا اس کے ساتھ ڈربل کرے یا ''لائیو بال'' اس کی تحویل میں ہو، تاکہ وہ اس سے جس طرح چاہے کھیل سکے۔

گیند پر ٹیم کا قبضہ(Team control continues):

ٹیم کا گیند پر قبضہ اس وقت تک جاری رہتا ہے جب تک کہ:

i- کسی ٹیم کا کوئی بھی کھلاڑی ''لائیو بال'' کو کنٹرول کرتا ہے۔

ii- کسی ٹیم کے کھلاڑی گیند کو آپس میں دیتے اور لیتے رہتے ہیں۔

گیند پر ٹیم کے قبضے کا اختتام(Team control ends):

ٹیم کا گیند پر قبضہ اس وقت اختتام پذیر ہوجاتا ہے جب:

i- گیند کا قبضہ کسی مخالف کھلاڑی کو منتقل ہوجائے۔ ii- گیند ''ڈیڈ'' (Dead) ہوجائے۔

iii- ''فیلڈ گول'' (Field Goal) یا ''فری تھرو'' (Free throw) کرنے کی خاطر گیند اس کھلاڑی کے ہاتھوں سے نکل جائے۔

کھلاڑی کا گول کرنے کے عمل میں ہونا(Player in the act of shooting):

''شاٹ'' (Shot): یہ کھلاڑی کے ہاتھ میں پکڑے ہوئے گیند کو ''فیلڈ گول'' یا ''فری تھرو'' کرنے کے لیے مخالف کی باسکٹ کی جانب ہوا میں اُچھال/ پھینک دینے کی کوشش ہوتی ہے۔

''ٹیپ'' (Tap): اس میں کھلاڑی گیند کو ہاتھ سے ہلکا سا مار کر ''فیلڈ گول'' کرنے کے لیے مخالف کی باسکٹ میں ڈالنے کی کوشش کرتا ہے۔

''ڈنک'' (Dunk): مخالف کی باسکٹ میں ایک یا دونوں ہاتھوں سے زوردار طریقے سے گول کرنے کے لیے گیند کو ڈالنے کی کوشش کرنا۔

''ٹیپ'' اور ''ڈنک'' کو بھی ''فیلڈ گول'' کرنے کی کوشش سمجھا جاتا ہے۔

گول کرنے کے عمل (The act of shooting):

گول کرنے کا عمل اس وقت شروع ہوتا ہے جب کھلاڑی اپنی ایسی لگاتار حرکت شروع کرتا ہے جو عام طور پر گیند کو ہاتھ سے چھوڑنے سے پہلے کی جاتی ہے اور گول کرنے کی اپنی کوشش کی تکمیل گیند کو پھینک کر (Shot)، ہاتھ سے ہلکا سا مار کر (Tapping) یا گیند کو ہاتھوں میں پکڑ کر زوردار طریقے سے گول کرنے کے لئے گیند کو مخالف کی باسکٹ میں ڈالنے کی کوشش کرتا (Dunk) اور اس عمل کا اختتام اس وقت ہوتا ہے کہ جب کھلاڑی کے ہاتھوں سے گیند نکل جائے اور (اگر وہ ہوا میں کودا ہوا ہے) دونوں پاؤں زمین کو دوبارہ لگ جائیں، بعض دفعہ جب کھلاڑی گیند کو مخالف کی باسکٹ میں ڈالنے کی کوشش کر رہا ہوتا ہے، اس وقت مخالف کھلاڑی اس کے بازو پکڑ لیتا ہے تو اس صورت میں یہی سمجھا جائے گا کہ مذکورہ کھلاڑی نے گول کرنے کی کوشش کی ہے اور ان حالات میں گیند کا کھلاڑی کے ہاتھ میں سے نکل جانا ضروری بھی نہیں۔ گول کرنے کی کوشش کے دوران اور باقاعدہ قدم لینے کی تعداد میں باہمی کوئی تعلق نہیں۔

گول کرنے کی کوشش کے دوران لگاتار حرکت:

(A continuous movement in the act of shooting)

عام طور پر یہ لگاتار حرکت اس وقت شروع ہوتی ہے جب گیند کھلاڑی کے ہاتھ پر وقتی طور پر رک جائے اور گول کرنے کی اُوپر کی جانب کو حرکت شروع ہو جائے۔

"فیلڈ گول" کرنے کی اس طرح کی کوشش میں مذکورہ کھلاڑی کے بازوؤں اور جسم کی حرکات بھی شامل ہوتی ہیں اور یہ اس وقت اختتام پذیر ہوتی ہے جب گیند کھلاڑی کے ہاتھ سے نکل جائے یا گول کرنے کی بالکل نئی کوشش شروع کی جائے۔

سکور کردہ گول کی قدر (Goal when made and its value)

گول (Goal)

جب لائیو بال اُوپر کی جانب سے باسکٹ میں داخل ہو کر وقتی طور پر اس میں رک جائے یا اس میں سے گزر جائے تو گول دیا جاتا ہے۔

اگر گیند کا کچھ حصہ "باسکٹ" کی اُوپری سطح سے نیچے رنگ میں داخل ہو جائے تو اسے بھی "گول" مان لیا جاتا ہے۔

جب کوئی ٹیم مخالف کی "باسکٹ" میں گیند ڈال دے تو اس کے مندرجہ ذیل طریقہ سے "پوائنٹس" شمار کیے جائیں گے:

i- "فری تھرو" سے کیے گئے "گول" کے لئے ایک "پوائنٹ"۔

ii- تین ''پوائنٹس'' والے ''فیلڈ گول'' کے علاقہ کی حد بندی لکیر کے اُوپر یا اندر سے کیے گئے باضابطہ گول کے لیے دو پوائنٹس ہوں گے اس میں محدود علاقہ بھی شامل ہے۔

iii- تین ''پوائنٹس'' والے ''فیلڈ گول'' کے علاقہ کی حد بندی لکیر کے باہر سے کیے گئے کسی بھی باضابطہ گول کے لیے تین پوائنٹس ہوں گے۔

iv- آخری یا صرف ایک ہی "فری تھرو" لگاتے وقت اگر گیند "رنگ" کو لگنے کے بعد اور "باسکٹ" میں جانے سے پہلے اگر کوئی حملہ آور یا دفاعی کھلاڑی اسے باضابطہ طور پر چھو لے تو اسے دو "پوائنٹس" والا "گول" تسلیم کر لیا جائے گا۔

اگر کوئی کھلاڑی حادثاتی طور پر اپنی ہی "باسکٹ" میں "گول" کر دے تو مذکورہ "گول" کے "پوائنٹس" مخالف "ٹیم کیپٹن" کے سکور میں لکھے جائیں گے۔

لیکن اگر کوئی کھلاڑی جان بوجھ کر اپنی ہی ''باسکٹ'' میں ''گول'' کر دے تو اسے ''گول'' مانا نہیں جائے گا بلکہ یہ ایک ''وائیلیشن'' تصور ہوگی۔

اگر کوئی کھلاڑی اپنی ہی ''باسکٹ'' میں نیچے سے گیند ڈال دے تو اسے بھی ''وائیلیشن'' گردانا جائے گا۔

''تھرو ان''(Throw-In):

''تھرو ان'' اس وقت عمل پذیر ہوتا ہے جب حدود سے باہر کھڑا ہوا کھلاڑی گیند کو پھینک کر ''پلے اینگ کورٹ'' میں داخل کرتا ہے۔

''تھرو ان'' کرنے کا طریقہ کار:(Procedure)

''آفیشل'' کے لیے ضروری ہے کہ وہ ''تھرو ان'' کرنے والے کھلاڑی کو ہاتھ میں یا کسی اور طریقہ سے گیند دے۔ مذکورہ کھلاڑی ''پاس'' کے ذریعے یا ٹپہ دے کر ''تھرو ان'' کر سکتا ہے۔ ماسوائے کہ اگر ''آفیشل''''تھرو ان'' کرنے والے کھلاڑی سے 4 میٹر سے زیادہ دور نہ کھڑا ہوا ہو یا ''تھرو ان'' کرنے سے پہلے مذکورہ کھلاڑی ''آفیشل'' کے اشارہ کردہ جگہ پر کھڑا نہ ہو۔

کھلاڑی ''آفیشل'' کی اشارہ کردہ جگہ کے نزدیک سے جہاں پر ''وائیلیشن'' سرزد ہوئی ہو یا گیند کی وہ جگہ جس وقت کھیل کو وقتی طور پر روکا گیا ہو ''تھرو ان'' کرنے والا کھلاڑی ''پلے اینگ کورٹ'' کی حدود سے باہر ان جگہوں کے نزدیک کھڑا ہو کر ''تھرو ان'' کے ذریعے کھیل کا اجرا کرے گا، لیکن وہ اختتامی لکیر پر عقبی تختوں ''بیک بورڈ'' کے عین پیچھے سے ''تھرو ان'' نہیں کر سکتا۔

مندرجہ ذیل تمام صورتوں میں کھیل کا اجرا بڑھی ہوئی وسطی لکیر کی اس طرف سے ''تھرو ان'' کے ذریعے کیا جاتا ہے جو سکورر کی میز کی مخالف سمت میں ہوتی ہے:

i- پہلے ایک چوتھائی دورانیہ کے سوا باقی تمام ایک چوتھائی دورانیوں کا آغاز اسی جگہ سے ''تھرو ان'' کے ذریعے کیا جاتا ہے۔

ii- ''ٹیکنیکل فاؤل''، ''ان سپورٹس مین لائیک فاؤل'' یا ''ڈسکوالیفائنگ فاؤل'' کی بنا پر دی گئی ''فری تھرو'' کے بعد چاہے وہ کامیاب ہو یا ناکام، پھر بھی کھیل کا اجرا اسی جگہ سے کیا جائے گا۔

iii- چوتھے ایک چوتھائی دورانیہ کے آخری دو منٹوں میں اور کھیل کے اختتام پر میچ میں برابری کے نتائج کے حصول کے لیے کھیلے جانے والے ہر اضافی پانچ منٹوں کے کھیل کے آخری دو منٹوں کے دوران اگر کوئی ایسی ''ٹیم'' ''ٹائم آوٹ'' لے لے جس نے کھیل کا اجرا ''تھرو ان'' کے ذریعے اپنے ''بیک کورٹ'' میں سے کرنا ہو تو وہ ''ٹیم'' بھی اس کی بجائے ''تھرو ان'' بڑھی ہوئی وسطی لکیر سے ہی کرے گی۔

''تھرو ان'' کرنے والا کھلاڑی اگر بڑھی ہوئی وسطی لکیر کے دونوں جانب اپنا ایک ایک پاؤں رکھ لے تو وہ ''پلے اینگ کورٹ'' پر اپنے ساتھی کو کسی بھی جگہ گیند دینے کا مجاز ہے۔

گیند پر قابض ٹیم سے اگر کوئی ''فاؤل'' سرزد ہو جائے یا کوئی بھی ''ٹیم'' ''وائیلیشن'' کی مرتکب پائی جائے تو کھیل شروع کرنے کے لیے مخالف ''ٹیم'' کا کوئی بھی کھلاڑی اس جگہ کے نزدیک سے مگر ''پلے اینگ کورٹ'' کی حدود سے باہر کھڑا ہو کر ''تھرو ان'' کر سکتا ہے۔

جب بھی کوئی ایسا ''فیلڈ گول'' یا ''فری تھرو'' ہو جائے جو باضابطہ نہ ہو تو اس صورت میں کھیل شروع کرنے کے لیے ''تھرو ان'' فرضی طور پر بڑھی ہوئی ''فری تھرو لائن'' کے برابر سے کیا جائے گا۔

جب کوئی باضابطہ ''فیلڈ گول''، آخری ''فری تھرو'' یا صرف ایک ہی ''فری تھرو'' پر سکور ہو جائے تو:

i- سکور کرنے والی ٹیم کی مخالف ٹیم کا کوئی بھی کھلاڑی اختتامی لکیر پر کسی بھی جگہ سے ''تھرو ان'' کے ذریعے کھیل شروع کرے گا۔ اس شق کا اطلاق ''ٹائم آؤٹ'' ختم ہونے کے بعد اس وقت بھی ہوتا ہے جب آفیشل گیند ''تھرو ان'' کرنے والے کھلاڑی کے حوالے کر دیتا ہے یا ''فیلڈ گول''، آخری ''فری تھرو'' یا صرف ایک ہی ''فری تھرو'' باضابطہ ''سکور'' ہونے کے بعد کھیل میں وقتی طور تعطل پیدا ہو جائے۔

ii- ''تھرو ان'' کرنے والا کھلاڑی گیند پھینکنے سے قبل پہلو یا پیچھے کی جانب حرکت کر سکتا ہے لیکن اسے پانچ سیکنڈ کے اندر اندر گیند ہاتھ سے پھینک دینا چاہیے اس وقت کا شمار اس وقت سے ہوتا ہے جب ''آفیشل'' ''گیند'' پلے اینگ کورٹ'' کی حدود سے باہر کھڑے ''تھرو ان'' کرنے والے کھلاڑی کے حوالے کر دیتا ہے۔

جس وقت ''ٹائم آؤٹ'' دیا جائے گا ''تھرو ان'' کرنے والا کھلاڑی مندرجہ ذیل کرنے کا مجاز نہیں:

i- گیند کو پھینکنے سے قبل پانچ سیکنڈ سے زائد وقت لینا۔

ii- گیند کو ہاتھ میں پکڑ کر'' پلے اینگ کورٹ'' میں قدم رکھ دینا۔

iii- گیند کو'' پلے اینگ کورٹ'' کی حدود سے باہر فرش پر لگنے دینا یعنی'' پلے اینگ کورٹ'' کی حدود کے باہر ٹپا دے کر'' تھرو ان'' کرنا۔

iv- ''تھرو ان'' کرنے کے بعد گیند کو کسی دوسرے کھلاڑی کے چھونے سے پیشتر خود ہی چھو لینا۔

v- ''تھرو ان'' کے ذریعے گول کر دینا۔

vi- ''آفیشل'' کی اشارہ کردہ جگہ کے نزدیک سے جہاں ''تھرو ان'' کرنا مقصود ہو گیند پھینکنے سے قبل یا پھینکتے وقت مذکورہ کھلاڑی کا اپنے پہلو کے ایک یا دونوں جانب ایک میٹر سے زیادہ حرکت کرنا تاہم وہ مختص کردہ جگہ سے پیچھے کی جانب جتنا چاہے حرکت کر سکتا ہے۔

''تھرو ان'' کے دوران دوسرے تمام کھلاڑی مندرجہ ذیل کرنے کے مجاز نہیں:

i- گیند'' تھرو ان'' کرنے والے کھلاڑی کے ہاتھ سے نکلنے سے پیشتر اپنے جسموں کے کسی بھی حصے کو'' پلے اینگ کورٹ'' کی حدود کی حد بندی کرنے والی لکیروں کے اوپر لے جانا۔

ii- ''تھرو ان'' کرنے والے کھلاڑی کے ایک میٹر سے زیادہ نزدیک چلے جانا۔

سزا (Penalty):

مذکورہ بالا ضابطوں کی خلاف ورزی پر مخالف ٹیم کو اسی جگہ سے نزدیک سے ''تھرو ان'' کے ذریعے کھیل شروع کرنے کا حق دیا جاتا ہے۔

ٹائم آؤٹ (Time-out):

یہ جاری کھیل میں ایسا تعطل ہے جو'' کوچ'' یا اس کے نائب کے باقاعدہ فرمائش کرنے پر دیا جاتا ہے اور اس کا دورانیہ ایک منٹ ہوتا ہے اور اسے ''ٹائم آؤٹ'' کے خصوصی اوقات کے دوران مندرجہ ذیل ضابطوں کے تحت دیا جاتا ہے۔

"ٹائم آؤٹ" لینے کے لئے خصوصی مواقع (Time-out opportunities)

"ٹائم آؤٹ" لینے کیلئے خصوصی اوقات کا آغاز مندرجہ ذیل موقعوں سے ہوتا ہے:

i- جب گیند "ڈیڈ" ہوجائے اور گھڑی روک دی جائے اور "آفیشل" کا "سکورر" کی میز سے رابطہ منقطع ہوجائے۔

ii- باضابطہ کامیاب آخری "فری تھرو" یا صرف ایک ہی "فری تھرو" کے لگ جانے کے بعد جب گیند "ڈیڈ" ہوجائے۔

iii- باضابطہ کامیاب "فیلڈ گول" کی صورت میں مخالف ٹیم کو حق حاصل ہوجاتا ہے کہ وہ اس وقت "ٹائم آؤٹ" لے سکتی ہے۔

"ٹائم آؤٹ" لینے کیلئے خصوصی موقع اس وقت اختتام پذیر ہوتا ہے جب گیند "تھرو ان" یا پہلی "فری تھرو" یا صرف ایک ہی "فری تھرو" کرنے والے کھلاڑی کے حوالے کردیا جاتا ہے۔

ہر ٹیم پہلے نصف دورانیہ کے دوران دو اور دوسرے نصف میں تین "ٹائم آؤٹس" لینے کا حق رکھتی ہے اور کھیل کے ہر اضافی حصہ میں ایک "ٹائم آؤٹ" لے سکتی ہے۔ کھیل کے پہلے نصف حصے میں نہ لیے ہوئے "ٹائم آؤٹس" دوسرے نصف حصے یا اضافی حصوں کے دوران لیے نہیں جاسکتے۔

"ٹائم آؤٹ" اس "ٹیم" کے کھاتے میں لکھا جاتا ہے جس کے کوچ نے باقاعدہ پہلے فرمائش کی ہو یا کامیاب "فیلڈ گول" کی صورت میں مخالف ٹیم کو حق حاصل ہوتا ہے کہ وہ اس وقت "ٹائم آؤٹ" لے سکتی ہے۔

"ٹائم آؤٹ" لینے کا طریقہ کار (Procedure)

"کوچ" یا اس کے نائب کو حق حاصل ہے کہ وہ "ٹائم آؤٹ" کا مطالبہ کریں اسکے لیے "کوچ" بذات خود یا اس کا معاون "سکورر" کے پاس جا کر یا ہاتھ کے رسمی اشارے کے ذریعے "ٹائم آؤٹ" کا مطالبہ کرسکتا ہے۔

اگر کسی "ٹیم" نے "ٹائم آؤٹ" کے لیے مطالبہ کیا ہوا ہو تو وہ اسے "سکورر" کے "سگنل" سے پیشتر واپس بھی لے سکتی ہے۔

"ٹائم آؤٹ" کا آغاز اس وقت سے ہوجاتا ہے جب "آفیشل" سیٹی بجانے کے ساتھ ساتھ "ٹائم آؤٹ" کا اشارہ بھی کرتا ہے اور یہ اس وقت اختتام پذیر ہوتا ہے جب "آفیشل" سیٹی بجانے کے علاوہ ٹیموں کو واپس "پلے اینگ کورٹ" میں آنے کے لیے بلاتا ہے۔

جونہی "ٹائم آؤٹ" دینے کے لئے مناسب موقعہ آئے گا تو "سکورر" اپنا "سگنل" بجا کر "آفیشل" کو اس امر سے آگاہ کرے گا کہ "ٹائم آؤٹ" کے لیئے فرمائش کی گئی ہے اور اگر "ٹائم آؤٹ" کے لئے فرمائش کرنے والی ٹیم کے خلاف کامیاب "فیلڈ گول" ہو جائے تو "ٹائم کیپر" فوری طور پر گھڑی روک دے گا اور پھر اپنا "سگنل" بجائے گا۔

"ٹائم آؤٹ" کے دوران، کھیل کے دوسرے اور چوتھے ایک چوتھائی دورانیوں اور ہر اضافی حصے کے شروع ہونے سے پہلے کھلاڑی "پلے اینگ کورٹ" سے باہر جاسکتے ہیں اور انہیں اپنی "ٹیم" کے "بنچ" پر بیٹھنے کی اجازت ہے لیکن وہ "ٹیم بنچ" کے علاقہ سے دور نہیں جاسکتے۔

اگر "ٹائم آؤٹ" کے لئے فرمائش اس وقت کی جائے جب کہ گیند "فری تھرو" لگانے والے ایسے کھلاڑی کے حوالے کردیا گیا ہو جو پہلی یا صرف ایک ہی "فری تھرو" لگا رہا ہو تو اس صورت میں دونوں ٹیموں کو مندرجہ ذیل شرائط کے تحت "ٹائم آؤٹ" دیا جائے گا اگر:

i- آخری "فری تھرو" یا صرف ایک ہی "فری تھرو" کامیاب ہوجائے۔

ii- بڑھی ہوئی وسطی لکیر سے "تھرو ان" کیا جاتا ہو۔

iii- ''فری تھروز'' لگانے کے دوران اگر فاؤل ہو جائے تو اس صورت میں پہلے ''فری تھروز'' مکمل کی جائیں گی اور پھر ''ٹائم آوٹ'' دیا جائے گا اور اس کے بعد نئے فاؤل کی سزا دی جائے گی۔

iv- آخری ''فری تھرو'' یا صرف ایک ہی ''فری تھرو'' کے لگائے جانے کے بعد گیند ابھی کھیل میں تصور نہ ہوا ہو اور فاؤل ہو جائے تو ایسی صورت میں نئے فاؤل کی سزا دینے سے پہلے ''ٹائم آوٹ'' دیا جائے گا۔

v- آخری ''فری تھرو'' یا صرف ایک ہی ''فری تھرو'' کے لگائے جانے کے بعد گیند ابھی کھیل میں تصور نہ ہوا ہو اور وائیلیشن سرزد ہو جائے تو اس صورت میں ''ٹائم آوٹ'' ''تھرو ان'' سے پہلے دیا جائے گا۔

کھیل کے آخری چوتھائی حصے یا اضافی حصے کے آخری دو منٹوں میں ہر باضابطہ ''فیلڈ گول'' ہونے پر گھڑی روک دی جاتی ہے لیکن ''گول'' کرنے والی ''ٹیم'' کو اس وقت ''ٹائم آوٹ'' لینے کا حق حاصل نہیں ہوتا ماسوائے اگر:

i- کوئی ''آفیشل'' کھیل کو وقتی طور روک دے۔ یا

ii- ایسی ''ٹیم'' جس کے خلاف ''گول'' ہوا ہے وہ ''ٹائم آوٹ'' لے لے یا کھلاڑی تبدیل کر لے۔

کھلاڑی تبدیل کرنا(Substitution):

یہ کھیل میں ایسا تعطل (Interruption) ہے جس میں کوئی متبادل (Substitute) کھلاڑی (Player) بننے کے لیے باقاعدہ فرمائش کرے۔

کوئی بھی ''ٹیم'' اپنے کھلاڑی صرف تبدیلی کے خصوصی موقعوں/اوقات (Substitution Opportunities) پر ہی تبدیل کر سکتی ہے۔

کھلاڑی تبدیل کرنے کے خصوصی اوقات کا آغاز اس سے ہوتا ہے جب:

i- گیند ''ڈیڈ'' (Ball beocmes dead) ہو جانے کی بنا پر ''گیم کلاک'' (Game clock) روک دی جائے اور ''آفیشل'' کا ''سکورر'' کی میز سے دستی اشاروں کی مدد سے رابطہ ختم ہو جائے۔

ii- کامیاب آخری ''فری تھرو'' یا صرف ایک ہی ''فری تھرو'' کے لگائے جانے کے بعد گیند ''ڈیڈ'' ہو جائے۔

iii- کھیل کے آخری چوتھائی حصے یا اضافی حصے کے آخری دو منٹوں میں ہر باضابطہ ''فیلڈ گول'' ہونے پر گھڑی روک دی جاتی ہے لیکن جس ''ٹیم'' کے خلاف ''گول'' ہوا ہے صرف وہی ''ٹیم'' اس وقت کھلاڑی تبدیل کرنے کا حق رکھتی ہے۔

کھلاڑی تبدیل کرنے کے خصوصی اوقات کا اختتام اس وقت ہو جاتا ہے جب گیند ''تھرو ان'' کرنے والے کھلاڑی یا آخری ''فری تھرو'' یا صرف ایک ہی ''فری تھرو'' کے لگانے والے کھلاڑی کے حوالے کر دیا جاتا ہے۔

جب کوئی متبادل کھلاڑی کھیل میں شامل ہو کر کھلاڑی بن جائے اور تبدیل ہونے والا کھلاڑی، متبادل بن جاتا ہے تو ان دونوں کھلاڑیوں میں سے کوئی بھی اس وقت تک تبدیل نہیں ہو سکتا تاوقتیکہ گیند ڈیڈ نہ ہو جائے۔ ماسوائے

i- ''پلے ایگ کورٹ'' میں اگر کسی ٹیم کے پانچ سے کم کھلاڑی رہ جائیں۔

ii- ایسا کھلاڑی جو باضابطہ طور پر تبدیل ہونے کے بعد ''ٹیم بنچ'' کی مبینہ غلطی کے ازالہ کے صورت میں ''فری تھروز'' لگانے کا حق دار ہو۔

کھلاڑی تبدیل کرنے کا طریقہ کار (Procedure):

صرف متبادل کو حق حاصل ہے کہ کھلاڑی کی تبدیلی کے لیے درخواست کرے، وہ بذات خود (کوچ یا اس کا معاون ایسا کرنے کے اہل نہیں) ''سکورر'' کے پاس جا کر خصوصی روایتی دستی اشارے کی مدد سے اپنی خواہش کا اظہار کرے گا اور اس کے ساتھ ہی تبدیلی کے خواہش مند کھلاڑی کی مخصوص نشست (Substitution chair) پر بیٹھ جائے گا اور کھیل میں فوراً شامل ہونے کے لیے تیار رہے گا۔

کسی کی تبدیلی کے لیے کی گئی فرمائش کو ''سکورر'' کے سگنل سے پیشتر واپس بھی لیا جاسکتا ہے۔

جونہی کھلاڑی تبدیل کرنے کا خصوصی موقع آئے گا تو ''سکورر'' اپنا سگنل بجا کر ''آفیشل'' کو اس امر سے آگاہ کرے گا کہ کسی کھلاڑی کی تبدیلی کے لیے فرمائش کی گئی ہے۔

تبدیل ہونے کا خواہش مند کھلاڑی اس وقت تک ''پلے اینگ کورٹ'' کی حدود سے باہر رہے گا جب تک کہ ''آفیشل'' اسے داخل ہونے کے لیے اشارہ نہ کرے اور تبدیل شدہ کھلاڑی ''سکورر'' یا ''آفیشل'' کو بتائے بغیر سیدھا اپنے ''ٹیم بنچ'' پر جا کر بیٹھ سکتا ہے۔

کھلاڑی تبدیل کرنے کا عمل جتنی جلدی ممکن ہو مکمل ہو جانا چاہیے، ایسا کھلاڑی جس کو پانچویں ''فاؤل'' یا ''ڈسکوالیفائنگ فاؤل'' کی بنا پر تبدیل کیا جاتا ہے اس کی تبدیلی فوراً ہی مکمل کی جانی چاہیے (تقریباً 30 سیکنڈ کے اندر اندر) لیکن اگر ایسا نہ ہو اور آفیشل کی رائے میں یہ تاخیر بے وجہ ہے تو اس ''ٹیم'' کے خلاف ''ٹائم آؤٹ'' درج کیا جائے گا، لیکن اگر اس ''ٹیم'' کے پاس مزید ''ٹائم آؤٹ'' لینے کی سہولت نہیں تو اس ''ٹیم'' کے ''کوچ'' کے خلاف ایک ''ٹیکنیکل فاؤل'' درج کیا جائے گا۔

اگر ''ٹائم آؤٹ'' کے دوران یا کھیل کے ایک چوتھائی حصوں کے درمیانی وقفوں کے دوران کھلاڑی بدلنے کی درخواست کی جائے تو بھی اس کھلاڑی پر لازم ہے کہ کھیل میں شامل ہونے سے پہلے ''سکورر'' کو اطلاع کرے۔

مندرجہ ذیل صورتوں میں ''فری تھرو'' لگانے والے کھلاڑی کو تبدیل کرنا لازمی ہو جاتا ہے جب:

i- وہ زخمی ہو جائے۔

ii- اس سے پانچواں ''فاؤل'' سرزد ہو جائے۔

iii- اسے ''ڈسکوالیفائنگ فاؤل'' کی بنا پر کھیل سے خارج کر دیا جائے۔

اس کی جگہ کوئی ایسا متبادل ''فری تھرو'' لگائے گا جسے گھڑی کے دوبارہ بند ہونے سے پہلے تبدیل نہ کیا جاسکے۔

اگر کوئی بھی ٹیم کھلاڑی تبدیل کرنے کی فرمائش اس وقت کرتی ہے جب گیند آخری ''فری تھرو'' یا صرف ایک ''فری تھرو'' لگانے والے کھلاڑی کے حوالے کر دیا جائے تو کھلاڑیوں کی تبدیلی مندرجہ ذیل شرائط کے تحت ہی کی جائے گی:

i- اگر آخری ''فری تھرو'' کامیاب ہو جائے اور اس کے بعد ''تھرو ان'' بڑھی ہوئی وسطی لکیر سے ہی کیا جانا ہو۔

ii- اگر ''فری تھروز'' لگائے جانے کے دوران ''فاؤل'' سرزد ہو جائے۔ اس صورت میں پہلے فاؤل کی تمام ''فری تھروز'' لگائی جائیں گی۔ اس کے بعد کھلاڑیوں کی تبدیلی عمل میں لائی جائے گی اور پھر نئے ہونے والے ''فاؤل'' کی پینلٹی دی جائے گی۔

iii- اگر آخری ''فری تھرو'' یا صرف ایک ہی ''فری تھرو'' لگانے کے بعد اور پیشتر اس کے کہ گیند کھیل میں دوبارہ تصور ہو کسی بھی

کھلاڑی سے فاؤل سرزد ہو جائے تو اس صورت میں کھلاڑیوں کی تبدیلی پہلے عمل میں لائی جائے گی اور پھر نئے ہونے والے "فاؤل" کی "پینلٹی" دی جائے گی۔

iv- اگر آخری "فری تھرو" یا صرف ایک ہی "فری تھرو" لگانے کے بعد اور پیشتر اس کے کہ گیند کھیل میں دوبارہ تصور ہو کسی بھی کھلاڑی سے وائیلیشن سرزد ہو جائے تو اس صورت میں کھلاڑیوں کی تبدیلی پہلے عمل میں لائی جائے گی اور پھر "تھرو ان" کیا جائے گا۔

یکے بعد دیگرے فاؤلز کی بنا پر اگر ایک ہی وقت پر لگاتار "فری تھروز" "سیٹ" لگانے مقصود ہوں تو ہر فاؤل کی سزا کو علیحدہ علیحدہ تصور کیا جائے گا۔

کھیل کے آخری چوتھائی حصے یا اضافی حصے کے آخری دو منٹوں میں ہر باضابطہ "فیلڈ گول" ہونے پر گھڑی روکی جاتی ہے لیکن "گول" کرنے والی "ٹیم" کو اس وقت کھلاڑی تبدیل کرنے کا حق حاصل نہیں ہوتا ماسوائے اگر:

i- کوئی "آفیشل" کھیل کو وقتی طور روک دے۔ یا

ii- ایسی "ٹیم" جس کے خلاف "گول" ہوا ہے وہ "ٹائم آؤٹ" لے لے یا کھلاڑی تبدیل کرلے۔

کھیل میں بے ضابطگی کی بنا پر ہار (Game lost by forfeit):

ایسی ٹیم کو ہارا ہوا تسلیم کیا جاتا ہے جب:

کوئی ٹیم مقررہ وقت سے 15 منٹ بعد بھی غیر حاضر ہو یا اس کے پانچ کھلاڑی کھیل شروع کرنے کے لئے موجود نہ ہوں۔

اس ٹیم کے کسی ایسے عمل کی بدولت جس کے باعث کھیل کا کھیلا جانا ممکن نہ رہے۔

کوئی ٹیم ریفری کے کہنے کے باوجود بھی کھیلنے کے لئے تیار نہ ہو۔

پینلٹی/سزا (Penalty)

ایسی ٹیم کو ہارا ہوا تسلیم کیا جائے گا اور سکور شیٹ پر سکور بیس اور صفر درج کیا جائے گا۔ اس کے علاوہ کھیل میں بے ضابطگی کی بنا پر ہارنے والی ٹیم کو درجہ بندی میں صفر نمبر ملے گا۔

فریق ثانی کی کوتاہی پر کھیل میں ہار (Game lost by default):

کھیل کے دوران اگر کسی ٹیم کے کھیلنے والے کھلاڑیوں کی تعداد دو سے کم ہو جائے تو کھیل کو ختم کر دیا جائے گا اور مذکورہ ٹیم ہاری ہوئی تصور ہوگی۔

پینلٹی/سزا (Penalty):

اس طریقہ سے ہاری ٹیم کا سکور اگر دوسری ٹیم سے کم ہے تو سکور ویسے ہی رہے گا اور اگر زیادہ ہے تو سکور شیٹ پر سکور جیتی ہوئی ٹیم کے حق میں دو اور صفر لکھا جائے گا۔ لیکن اگر ٹیموں کی درجہ بندی کی جائے تو اس طرح سے ہارنے والی ٹیم کو درجہ بندی میں ایک نمبر ملے گا۔

خلاف ورزی (Violations)

یہ قواعد کی خلاف ورزیاں یا بے ضابطگیاں ہیں۔

سزا/ پینلٹی (Penalty):

"وائیلیشن" سرزد ہونے کی صورت میں ضابطہ شکن ٹیم سے گیند کا قبضہ چھن جاتا ہے۔ کھیل کو دوبارہ شروع کرنے کے لیے مخالف ٹیم کے لیے کسی بھی کھلاڑی کو "پلے اینگ کورٹ" کی حد بندی لکیر سے باہر لیکن اس جگہ کے نزدیک سے جہاں پر یہ بے ضابطگی واقع ہوئی ہو "تھرو ان" کرنے لیے گیند دیا جاتا ہے۔ ماسوائے اختتامی لکیر پر عقبی تختوں "بیک بورڈ" کے عین پیچھے سے تھرو ان نہیں کی جا سکتی۔

کھلاڑی کا پلے اینگ کورٹ کی حدود سے باہر تصور ہونا (Player out of boundary):

کھلاڑی اس وقت "پلے اینگ کورٹ" سے باہر تصور ہوگا جب کہ اس کے جسم کا کوئی حصہ حد بندی لکیر کے اُوپر یا اس سے باہر زمین یا کسی اور چیز کو چھو لے۔

"ہیلڈ بال" (Held ball) کی صورت میں اگر کوئی کھلاڑی "پلے اینگ کورٹ" کی حدود سے باہر یا اپنے بیک کورٹ (Back court) میں چلا جائے۔

گیند کا پلے اینگ کورٹ کی حدود سے باہر تصور ہونا (Ball out of boundary):

گیند اس وقت "پلے اینگ کورٹ" سے باہر تصور ہوگا جب گیند:

i۔ کسی ایسے کھلاڑی کو جو "پلے اینگ کورٹ" کی حدود سے باہر ہو اسے چھو لے۔

ii۔ فرش یا کسی ایسی چیز کو جو "پلے اینگ کورٹ" کی حد بندی لکیر کے اُوپر ہے یا اس سے باہر ہے چھو لے۔

iii۔ عقبی تختوں کی پشت یا کھمبوں کو یا "پلے اینگ کورٹ" کے اُوپر کسی چیز (چھت یا بتیاں وغیرہ) کو چھو لے۔

ڈربلنگ (Dribbling):

"ڈربلنگ" کا آغاز اس وقت ہوجاتا ہے جب کھلاڑی "پلے اینگ کورٹ" میں "لائیو بال" (Live ball) کا قبضہ حاصل کر لینے کے بعد وہ اسے زمین پر پھینکے، ہاتھ سے مارے یا لڑھکائے اور کسی کھلاڑی کے چھونے سے پیشتر ہی دوبارہ اسے چھو لے۔

یہ عمل اسے وقت اختتام پذیر شمار ہوگا جب کھلاڑی گیند کو ہاتھوں میں پکڑ لے یا اسے اپنے ایک یا دونوں ہاتھوں پر ساکن کر لے۔

"ڈربل" (Dirbble) کے دوران گیند کو ہوا میں پھینکا بھی جا سکتا ہے لیکن وہی کھلاڑی اسے اس وقت تک دوبارہ چھو نہیں سکتا جب تک کہ گیند دوبارہ فرش پر لگ نہ جائے یا اسے دوسرا کوئی اور کھلاڑی چھو نہ لے۔

"ڈربلنگ" کے دوران جب گیند کھلاڑی کے ہاتھ سے چھو نہ رہا ہو تو اس وقت باقاعدہ قدم لینے کی تعداد پر کوئی پابندی نہیں۔

کھلاڑی کے ہاتھ سے اگر گیند حادثاتی طور پر پھسل جائے جس کی وجہ سے وقتی طور پر گیند اس کے قبضے میں نہ رہے لیکن وہ پھر سے اس کا قبضہ حاصل کرنے میں کامیاب ہو جائے تو اس کو "فمبل" (Famble) کہا جاتا ہے۔

مندرجہ ذیل "ڈربل" کے زمرہ میں نہیں آتے:

i- گول کرنے کے لئے بار بار کوشش کرنا۔

ii- "ڈربل" کے آغاز یا اختتام کے وقت "فمبلنگ" (Fumbling) کا مرتکب ہو جانا۔

iii- "ٹیپنگ" (Tapping) کے ذریعے مخالف سے گیند چھیننے کی کوشش کرنا۔

iv- گیند کو ایک ہاتھ سے دوسرے ہاتھ پر اُچھلتے جانا اور اس کے زمین پر لگنے سے پہلے وقتی طور پر اسے ہاتھوں میں ساکن کر لینا بشرطیکہ اس کے دوران کھلاڑی گیند کو پکڑ کر چلنے (Travelling violation) کا مرتکب بھی ہو جائے۔

ڈربل کا عمل ایک دفعہ بند کرنے کے بعد دوبارہ شروع کرنا "ڈبل ڈربل" کہلاتا ہے جو خلاف ضابطہ ہے۔ بشرطیکہ اس کے دوران کھلاڑی وقتی طور پر مندرجہ ذیل صورتوں میں گیند کا قبضہ کھو دے:

i- "گول" کرنے کے لئے گیند کو پھینک دینا۔

ii- مخالف کھلاڑی کا گیند کو ہاتھ سے مار دینا۔

iii- ایسا "پاس" یا "فمبل" جسے کو کوئی دوسرا کھلاڑی چُھو دے۔

گیند ہاتھ میں پکڑ کر چلنا (Travelling):

"پلے اینگ کورٹ" میں "لائیو بال" کو ہاتھ میں پکڑ کر کسی سمت میں لیے ہوئے قدموں کی تعداد اگر درج ذیل شق کے تحت مقررہ حد سے تجاوز کر جائے تو اسے گیند کو پکڑ کر چلنا تصور کیا جاتا ہے۔

پیوٹ (Pivot):

یہ ایک ایسی باضابطہ حرکت ہے جس میں کھلاڑی "پلے اینگ کورٹ" میں "لائیو بال" کو ہاتھ میں پکڑ کر اور ایک پاؤں زمین پر ٹکا کر دوسرے پاؤں سے کسی سمت میں ایک یا زیادہ قدم لے سکتا ہے۔ زمین پر ٹکے ہوئے پاؤں کو "پیوٹ فٹ" کہا جاتا ہے لیکن اگر ایسے قدم لینے کے دوران اس کھلاڑی کا زمین پر ٹکا ہوا پاؤں اپنی جگہ سے ہل جائے تو اسے گیند پکڑ کر چلنا تصور کیا جائے گا۔

"پیوٹ فٹ" کا تعین (Establishing a pivot foot):

i جب کھلاڑی "پلے اینگ کورٹ" میں "لائیو بال" کو ہاتھ میں پکڑے ہوئے ہو اور اس کے دونوں پاؤں زمین پر ہوں تو جونہی وہ ان میں سے کسی ایک پاؤں کو اُٹھاتا ہے تو دوسرا پاؤں "پیوٹ فٹ" بن جاتا ہے۔

ii دوڑتے ہوئے یا ڈربل کرتے ہوئے اگر کھلاڑی گیند کو اس وقت پکڑ لے جب کہ اس لمحہ پر:

الف) اس کا صرف ایک پاؤں زمین پر ہو تو اس پاؤں کو "پیوٹ فٹ" شمار کیا جائے گا۔

ب) کھلاڑی کے دونوں پاؤں ہوا میں ہوں اور وہ دونوں پاؤں پر ایک ساتھ گرتا ہے تو جونہی وہ ان میں سے کسی ایک کو اُٹھاتا ہے تو دوسرا پاؤں "پیوٹ فٹ" بن جائے گا۔

ج) کھلاڑی کے دونوں پاؤں ہوا میں ہوں لیکن وہ یکے بعد دیگرے زمین پر پڑیں تو وہ پاؤں جو پہلے زمین پر لگے گا "پیوٹ فٹ" شمار ہوگا لیکن اگر وہ کھلاڑی اس پاؤں سے کود کر بیک وقت دونوں پاؤں پر آ گرے تو اس صورت میں اب ان دونوں میں سے کوئی بھی پاؤں "پیوٹ فٹ" نہیں بن سکتا۔

گیند کے ساتھ بڑھنا (Progressing with the ball):

"پلے اینگ کورٹ" میں "لائیو بال" ہاتھ میں پکڑ لینے اور "پیوٹ فٹ" کا تعین ہو جانے کے بعد:

اگر اس وقت کھلاڑی اپنے پاؤں پر ساکن کھڑا ہو تو:

i- کھلاڑی ڈربل شروع کرنے کے لیے "پیوٹ فٹ" کو اس وقت تک اٹھا نہیں سکتا جب تک کہ گیند اس کے ہاتھ سے چھوٹ نہ جائے۔

ii- "پاس" (Pass) دینے یا گول کرنے کی کوشش میں "پیوٹ فٹ" جمپ لیا جا سکتا ہے۔ مگر اس کے دوبارہ زمین پر لگنے سے پہلے پہلے گیند کھلاڑی کے ہاتھ میں چھوٹ جانا یا نکل جانا چاہیے۔

لیکن اگر اس وقت کھلاڑی حرکت کر رہا ہو تو:

i- "پاس" دینے یا "فیلڈ گول" کرنے کی کوشش میں کھلاڑی اپنے "پیوٹ فٹ" پر سے کودنے کے بعد ایک یا دونوں پاؤں پر بیک وقت گر سکتا ہے اور اس کے بعد اگر وہ چاہے تو پھر سے انہیں زمین پر سے اٹھا سکتا ہے۔ لیکن ان کو دوبارہ اس وقت تک زمین پر رکھ نہیں سکتا ہے جب تک کہ گیند کھلاڑی کے ہاتھ سے نکل نہ جائے۔

ii- ڈربل شروع کرنے سے پہلے کھلاڑی "پیوٹ فٹ" کو اس وقت تک اٹھا نہیں سکتا جب تک کہ گیند اس کے ہاتھ سے چھوٹ نہ جائے۔ ڈربل کرتے ہوئے کھلاڑی ایسی صورت میں رک جائے جس میں کہ اس کا کوئی بھی پاؤں "پیوٹ فٹ" نہ ہو۔

الف۔ ڈربل کے آغاز میں کھلاڑی اس وقت تک "پیوٹ فٹ" کو اٹھا نہیں سکتا جب تک کہ گیند اس کے ہاتھ میں ہو۔

ب۔ "پاس" یا "فیلڈ گول" کرنے کی کوشش کے لیے ایک یا دونوں پاؤں زمین پر اٹھائے جا سکتے ہیں لیکن زمین پر واپسی سے قبل گیند کھلاڑی کے ہاتھ میں سے نکل جانا ضروری ہے۔

کھلاڑی کا فرش پر بیٹھ جانا، گر جانا، یا لیٹ جانا (Player falling, lying & sitting on the floor):

کھلاڑی کا فرش پر گرنے کے بعد لیٹے لیٹے یا بیٹھ کر گیند کو پکڑے رکھنا یا اسے حاصل کرنے کی کوشش کرنا، ضابطہ کی روح سے جائز ہے لیکن ایسے تمام اعمال "وائیلیشنز" یا بے ضابطگیوں کے زمرہ میں آئیں گے جس میں اگر کھلاڑی فرش پر لیٹے لیٹے یا بیٹھے بیٹھے گیند ادھر ادھر پھسلائے یا لڑھکائے یا پھر اسے ہاتھ میں پکڑ کر کھڑا ہو جائے۔

تین سیکنڈ کا ضابطہ (Three seconds):

جاری کھیل میں یعنی اس لمحے پر گھڑی چل رہی ہو تو کسی بھی ایسی "ٹیم" کا کوئی کھلاڑی جو اپنے "فرنٹ کورٹ" میں ہے اور جس کے قبضے میں "لائیو بال" بھی ہے تو وہ اپنے مخالف کے محدود علاقے (Restricted area) میں لگاتار تین "سیکنڈ" سے زائد عرصہ ٹھہر نہیں سکتا۔

مندرجہ ذیل صورتوں میں ایسے کھلاڑی سے خصوصی رعایت برتنی چاہیے جو:

i- محدود علاقہ (Restricted area) سے باہر آنے کے لیے کوشش کر رہا ہو۔

ii- اس وقت محدود علاقہ میں ہو جب اس کا ساتھی "فیلڈ گول" کرنے کے عمل میں ہو اور گیند اس کے ہاتھ سے نکل رہا ہو یا نکل چکا ہو۔

iii- محدود علاقہ میں سے "فیلڈ گول" کرنے کے لیے تین "سیکنڈ" سے کم عرصہ سے "ڈربل" کر رہا ہو۔

کھلاڑی اس وقت محدود علاقہ سے باہر تصور ہوتا ہے جب اس کے دونوں پاؤں مذکورہ علاقہ سے باہر ہوں۔

مخالف کھلاڑی کے گرد دفاعی حلقہ بنالینا (Closely guarded player):

"پلے اینگ کورٹ" میں کسی ایسے کھلاڑی کے گرد جس کے قبضہ میں "لائیو بال" ہے، ایک میٹر سے بھی کم فاصلے پر آ کر ایسا دفاعی انداز اپنا لینا جس کی وجہ سے اس کے لیے حرکت کرنا یا "ڈربل" کرنا ممکن نہ رہے۔

کھلاڑی جس کے گرد دفاعی حلقہ بن چکا ہو اس پر لازم ہے کہ وہ گیند کو پانچ "سیکنڈ" کے اندر اندر اپنے ساتھی کو پاس کے ذریعے دے دے، "گول" کرنے کی کوشش کرے یا اس کے ساتھ "ڈربل" کرے۔

آٹھ سیکنڈ (Eight seconds):

کسی ٹیم کے "بیک کورٹ" میں اس کی اپنی "باسکٹ" بمع عقبی تختوں کے سامنے کی جانب کی سطح اور "پلے اینگ کورٹ" کا وہ حصہ جو اپنی "باسکٹ" کے پیچھے والی اختتامی لکیر، وسطی لکیر اور اطرافی لکیروں سے گھرا ہوا شامل ہوتا ہے۔

کسی ٹیم کے "فرنٹ کورٹ" میں اس کے مخالف کی "باسکٹ" بمع عقبی تختوں کے سامنے کی جانب کی سطح اور "پلے اینگ کورٹ" کا وہ حصہ جو اس کی "باسکٹ" کے پیچھے والی اختتامی لکیر، وسطی لکیر کا اندرونی کنارہ اور اطرافی لکیروں پر مشتمل ہے۔

گیند اس وقت "فرنٹ کورٹ" میں تصور ہوتی ہے جب یہ:

- i- "فرنٹ کورٹ" کو چھو لے۔
- ii- کسی ایسے کھلاڑی یا آفیشل کو چھو لے جس کے جسم کا کوئی حصہ "فرنٹ کورٹ" کو چھو رہا ہو۔

جب کوئی کھلاڑی اپنے "بیک کورٹ" میں لائیو بال حاصل کر لیتا ہے تو اس ٹیم پر لازم ہے کہ اسے آٹھ سیکنڈ کے اندر اندر اپنے ''فرنٹ کورٹ'' میں لے جائے۔

لیکن اگر کوئی ایسی ٹیم جس کے قبضہ میں گیند اپنے "بیک کورٹ" میں ہے اور اسے ذیل میں دی ہوئی کسی وجہ کی بنا پر اپنے ہی "بیک کورٹ" میں "تھرو ان" مل جاتا ہے تو اسے اپنے "بیک کورٹ" میں سے گیند کو "فرنٹ کورٹ" لانے کے لئے نئے آٹھ سیکنڈ نہیں دیئے جائیں گے بلکہ اسے یہ کام موجودہ آٹھ سیکنڈ کے بقیہ دورانیہ میں ہی کرنا ہوگا جب:

- i- گیند "پلے اینگ کورٹ" کی حدود سے باہر چلا جائے۔
- ii- گیند پر قابض ٹیم کا کھلاڑی زخمی ہو جائے۔
- iii- جمپ بال کی صورت حال پیدا ہو جائے۔
- iv- ڈبل فاؤل ہو جائے۔
- v- جب دونوں ٹیمیں ایک جیسی سزاؤں یا پنلٹیز کی حامل ہو جائیں۔

چوبیس سیکنڈ (Twenty-four seconds):

جب کوئی ٹیم "پلے اینگ کورٹ" میں "لائیو بال" حاصل کر لیتی ہے تو اس پر لازم ہے کہ وہ چوبیس سیکنڈ کے اندر اندر "فیلڈ گول" کرنے کے لئے "شوٹ" (Shoot) کرے۔ گول کرنے کی ایسی کوشش کی تکمیل مندرجہ ذیل طریقے سے ہوتی ہے:

- i- کھلاڑی کے ہاتھ سے گیند چوبیس سیکنڈ کے آلہ کے "سگنل" (Signal) کے بج اُٹھنے سے پہلے پہلے نکل جانا ضروری ہے۔
- ii- کھلاڑی کے ہاتھ سے نکلا ہوا گیند یا تو "رنگ" کو لگے یا "باسکٹ" میں داخل ہو جائے۔

جب چوبیس سیکنڈ کا دورانیہ اختتام کے قریب ہو اور اس وقت "فیلڈ گول" کرنے کی کوشش کی جائے لیکن اگر گیند ابھی ہوا میں ہی ہو اور چوبیس سیکنڈ کے آلہ کا خودکار "سگنل" بج اُٹھے تو اگر:

i- کوئی "وائیلیشن" نہ ہوئی ہو اور "گول" ہو جائے تو اس "سگنل" کی پروا کیے بغیر اس "گول" کو شمار کیا جائے گا۔

ii- کوئی "وائیلیشن" نہ ہوئی ہو اور گیند رنگ سے لگنے کے بعد باسکٹ میں بھی داخل نہ ہو سکا ہو تو اس "سگنل" کی پروا کیے بغیر کھیل معمول کے مطابق جاری رہے گا۔

طریقہ کار (Procedure):

اگر "آفیشل" کسی ایسی خاص وجہ کی بنا پر کھیل کو روک دیتا ہے جس میں دونوں ٹیموں میں کوئی "ٹیم" بھی ذمہ دار نہیں (مثال کے طور پر چوبیس سیکنڈ کے آلہ کا غلط طریقہ سے "ری سیٹ" (Reset) ہونا) یا جس میں گیند پر قابض ٹیم کی مخالف ٹیم ملوث ہے تو اس صورت میں گیند پر قابض ٹیم کو نئے چوبیس سیکنڈ کے لئے گیند کا قبضہ دے دیا جائے گا لیکن اگر "آفیشلز" کی رائے میں نئے چوبیس سیکنڈ دینا مخالف ٹیم کے مفاد میں نہیں تو چوبیس سیکنڈ کے آلہ کو دوبارہ "سیٹ" نہیں کیا جائے گا بلکہ اس کو وہاں ہی سے چالو کیا جائے گا جہاں اسے رُوکا گیا تھا۔

جب گیند کسی ٹیم کے قبضہ میں ہو یا پھر کوئی بھی ٹیم اس پر قابض نہ ہو لیکن اس وقت غلطی سے چوبیس سیکنڈ کا آلہ بج اُٹھے تو اس "سگنل" کو درگزر کر دیا جائے گا اور کھیل معمول کے مطابق جاری رہے گا لیکن اگر "آفیشلز" کے خیال میں اس کی وجہ سے گیند پر قابض ٹیم کے کھیل پر منفی اثرات مرتب ہو گئے تو کھیل روک کر چوبیس سیکنڈ کے آلے کی تصحیح کروانے کے بعد گیند اس "ٹیم" کو دے دیا جائے گا جس "ٹیم" کے پاس تھا۔

پنلٹی (Penalty):

دوبارہ کھیل شروع کرنے لئے مخالف ٹیم کو گیند "پلے ایک کورٹ" کی حد بندی لکیر سے باہر لیکن اس جگہ کے نزدیک سے جہاں اس وقت گیند تھا جب آفیشل نے کھیل کو رُوکا تھا "تھرو ان" کے لئے دیا جاتا ہے۔ ماسوائے اختتامی لکیر پر عقبی تختوں "بیک بورڈ" کے عین پیچھے سے "تھرو ان" نہیں کیا جا سکتا۔

گیند کا "بیک کورٹ" میں چلے جانا (Ball returned to the backcourt):

گیند اس وقت "بیک کورٹ" میں تصور ہوتا ہے جب:

i- یہ "بیک کورٹ" کی حدود کو چھو لے۔

ii- یہ کسی ایسے کھلاڑی یا آفیشل کو چھو لے جس کے جسم کا کوئی حصہ "بیک کورٹ" کی حدود کو چھو رہا ہو۔

جب کورٹ کے اگلے حصے (فرنٹ کورٹ) میں لائیو بال ٹیم کے کسی کھلاڑی کے قبضے میں آ جاتا ہے تو اس کا کورٹ کے پچھلے حصے (بیک کورٹ) میں چلے جانا خلاف ضابطہ ہو جاتا ہے۔

جب لائیو بال گیند پر قابض ٹیم کے کورٹ کے اگلے حصے (فرنٹ کورٹ) میں سے پچھلے حصے (بیک کورٹ) میں چلا جائے اور اسی ٹیم کا کوئی کھلاڑی سب سے پہلے اسے چھو لے تو اسے گیند کا بیک کورٹ میں چلے جانا گردانا جاتا ہے۔

یہ پابندی ہر ایک ٹیم کے فرنٹ کورٹ میں تمام کھیل کے دوران لاگو ہو گی جس میں کورٹ کی حدود کے باہر سے تھرو ان بھی شامل ہے۔

اس ضابطے کی خلاف ورزی ایک "وائیلیشن" ہے اور کھیل کو دوبارہ شروع کرنے کے لئے مخالف ٹیم کا کوئی بھی کھلاڑی "پلے اینگ کورٹ" کی حد بندی لکیر سے باہر لیکن اس جگہ کے نزدیک سے جہاں پر یہ بے ضابطگی سرزد ہوئی ہو ''تھرو ان'' کرتا ہے۔ ماسوائے کہ مذکورہ کھلاڑی اختتامی لکیر پر عقبی تختوں ''بیک بورڈ'' کے عین پیچھے سے ''تھرو ان'' نہیں کرسکتا۔

گول کرنے کے دوران جب گیند باسکٹ کے عین اُوپر ہو تو اس میں مداخلت یا چھیڑ خانی کرنا

(Goal Tending and Interference):

"فیلڈ گول" یا "فری تھرو" کرنے کے لئے کوشش یا "شاٹ" (Shot):

i- "فیلڈ گول" یا "فری تھرو" کرنے کے لئے کوشش کا آغاز اس وقت سے شروع ہوجاتا ہے جب "گول" کرنے کے عمل کے دوران گیند کھلاڑی کے ہاتھ میں سے نکل جائے۔

ii- اور یہ اس وقت اختتام پذیر ہوتا ہے جب گیند:

☆ "باسکٹ" میں اُوپر سے داخل ہو کر اس میں سے گزر جائے۔
☆ کا "باسکٹ" میں داخل ہونے کا کوئی امکان نہ رہے۔
☆ "رنگ" کو لگ جائے۔
☆ فرش پر لگ جائے۔
☆ کھیل میں نہ رہے۔

گول ٹینڈنگ اور گیند سے چھیڑ خانی (Goal tending & Interference):

"فیلڈ گول" یا "فری تھرو" کرنے کی کوشش کے دوران "گول ٹینڈنگ" اس وقت عمل پذیر ہوتی ہے جب کوئی بھی کھلاڑی گیند کو دورانِ اُڑان اس لمحے چھو دے یا اس سے چھیڑ خانی کرے جب کہ یہ نیچے کی جانب آرہا ہو اور وہ مکمل طور پر "رنگ" (Ring) کی سطح کے برابر اور اس کے عین اُوپر ہو۔

"فری تھرو کے شاٹ" کے دوران اس وقت تک "گول ٹینڈنگ" یا دورانِ اُڑان اس سے چھیڑ خانی نہیں کی جاسکتی ہے جب تک کہ وہ رنگ کو لگ نہ جائے۔

"فیلڈ گول" کے لئے پھینکتے ہوئے گیند سے چھیڑ خانی اس وقت عمل پذیر ہوتی ہے جب:

i- گیند "رنگ" کو چھو رہا ہو تو کوئی بھی کھلاڑی "باسکٹ" یا "بیک بورڈ" کو ہاتھ لگا دے۔

ii- کھلاڑی "باسکٹ" میں نیچے سے ہاتھ ڈال کر گیند کو چھو لے۔

iii- کوئی دفاعی کھلاڑی گیند یا "باسکٹ" کو اس وقت ہاتھ لگا دے جب کہ گیند "باسکٹ" میں داخل ہو چکا ہو اور وہ اسے اس میں سے گزرنے نہ دے۔

iv- کوئی دفاعی کھلاڑی "بیک بورڈ" یا باسکٹ کو اس طرح ہلا دے کہ آفیشل کی رائے میں گیند صرف اسی عمل کی وجہ سے باسکٹ میں داخل ہونے سے قاصر رہا ہو۔

v- کوئی حملہ آور کھلاڑی بیک بورڈ یا "باسکٹ" کو اس طرح ہلا دے کہ "آفیشل" کی رائے میں گیند صرف اسی عمل کی وجہ سے "باسکٹ" میں داخل نہیں ہوسکا۔

''فری تھرو'' کے لیے پھینکے ہوئے گیند سے چھیڑ خانی اس وقت تصور ہوتی ہے جب:

i۔ ایسی ''فری تھرو'' جس کے بعد ایک اور فری تھرو لگنی ہو تو کوئی بھی کھلاڑی گیند ''باسکٹ'' یا ''بیک بورڈ'' کو اس لمحے پر ہاتھ لگانے کا مجاز نہیں جس وقت گیند کے ''باسکٹ'' میں داخل ہونے کا امکان موجود ہو/جس وقت گیند ''باسکٹ'' میں داخل رہا ہو۔

ii۔ آخری یا صرف ایک ''فری تھرو'' کی صورت میں کوئی بھی کھلاڑی ''باسکٹ'' یا ''بیک بورڈ'' کو اس وقت ہاتھ لگا دے جب گیند ''رنگ'' کو چھو رہا ہو۔

iii۔ کھلاڑی ''باسکٹ'' میں نیچے سے ہاتھ ڈال کر گیند کو چھو لے۔

iv۔ آخری یا صرف ایک ''فری تھرو'' کی صورت میں اگر کوئی بھی دفاعی کھلاڑی ''بیک بورڈ'' یا ''باسکٹ'' کو اس وقت ہلا دے جب گیند کے ''رنگ'' کو لگنے کے بعد ''باسکٹ'' میں داخل ہونے کا قوی امکان موجود ہو اور ''آفیشل'' کی رائے میں گیند صرف اس کھلاڑی کے عمل کی وجہ سے ''باسکٹ'' میں داخل ہونے سے قاصر رہا ہو۔

v۔ آخری یا صرف ایک ''فری تھرو'' کی صورت میں اگر کوئی بھی حملہ آور کھلاڑی ''بیک بورڈ'' یا ''باسکٹ'' کو اس وقت ہلا دے جب گیند کے ''رنگ'' کو لگنے کے بعد ''باسکٹ'' میں داخل ہونے کا قوی امکان موجود ہو اور ''آفیشل'' کی رائے میں گیند صرف اس کھلاڑی کے عمل کی وجہ سے ''باسکٹ'' میں داخل نہیں ہو سکا۔

''فیلڈ گول'' کے لیے پھینکا ہوا ایسا گیند جو ابھی ہوا میں ہی ہو اور:

i۔ کوئی آفیشل سیٹی بجا دے۔

ii۔ کھیل کے کسی ایک چوتھائی دورانیہ کے اختتام کا ''سگنل'' بج اٹھے۔

اس کے بعد اگر گیند ''رنگ'' کو لگ جائے تو کوئی بھی کھلاڑی اسے چھونے کا مجاز نہیں کیونکہ اس کے بعد بھی گیند کا باسکٹ میں داخل ہونے کا امکان ہو سکتا ہے۔

مندرجہ بالا شرائط یا پابندیاں ''گول ٹینڈنگ'' اور گیند سے چھیڑ خانی یا مداخلت سے متعلقہ ہیں۔

پینلٹی (Penalty):

اگر ضابطہ شکنی کسی حملہ آور کھلاڑی سے سرزد ہو تو کوئی ''پوائنٹ'' نہیں دیا جائے گا اور کھیل کو دوبارہ شروع کرنے کے لیے مخالف ٹیم کا کوئی بھی کھلاڑی ''پلے اینگ کورٹ'' کی حد بندی لکیر سے باہر لیکن فرضی طور پر بڑھائی ہوئی ''فری تھرو لائن'' کے بالمقابل سے ''تھرو ان'' کرے گا۔ ماسوائے کہ اگر کسی ضابطہ کے مطابق کوئی دوسری سزا مقرر کی گئی ہو۔

لیکن اگر یہ ہی ضابطہ شکنی کسی دفاعی کھلاڑی سے سرزد ہو جائے تو حملہ آور ٹیم کو مندرجہ ذیل طریقہ سے ''پوائنٹس'' دیے جائیں گے۔

i۔ اگر ''فری تھرو'' کرنے کے لیے گیند ہاتھ سے نکل چکا ہو تو مخالف ٹیم کو ایک ''پوائنٹ'' دیا جاتا ہے۔

ii۔ اگر دو ''پوائنٹس'' والے ''فیلڈ گول'' کے علاقہ سے ''فیلڈ گول'' کرنے کے لیے گیند ہاتھ سے نکل چکا ہو تو مخالف ٹیم کو دو ''پوائنٹس'' دیے جائیں گے۔

iii۔ اگر تین ''پوائنٹس'' والے ''فیلڈ گول'' کے علاقہ سے ''فیلڈ گول'' کرنے کے لیے گیند ہاتھ سے نکل چکا ہو تو مخالف ٹیم کو تین ''پوائنٹس'' دیے جائیں گے۔

''پوائنٹس'' دیتے وقت یہی سمجھا جاتا ہے کہ گیند اسی علاقہ میں سے ''باسکٹ'' میں داخل ہوا ہے۔

اگر اس طرح ضابطہ شکنی کسی دفاعی کھلاڑی سے آخری یا صرف ایک ''فری تھرو'' کے دوران میں سرزد ہو جائے تو حملہ آور ٹیم کو ایک ''پوائنٹ'' دیا جاتا ہے اور اس کے علاوہ ایک ''ٹیکنیکل فاؤل'' مذکورہ دفاعی کھلاڑی کے کھاتے میں لکھا جائے گا۔

ضابطہ نمبر 6 فاؤلز (Faouls):

بنیادی طور پر باسکٹ بال میں مخالف کھلاڑی کو چھونے کا تصور نہیں، لیکن ایک چھوٹی سی ''پلے اینگ کورٹ'' میں، دوران کھیل جہاں دس (10) کھلاڑی اپنی پوری قوت سے حرکت کر رہے ہوں ان کا باہمی ٹکراؤ یا چھونا یقیناً ایک مسلم امر ہے جسے خارج از بحث نہیں کیا جا سکتا۔

کھیل کے ضوابط کی ایسی خلاف ورزی کو فاؤل کہتے ہیں جس میں ایک کھلاڑی کا مخالف کھلاڑی کے ساتھ ذاتی ٹکراؤ یا کسی کھلاڑی کا ناپسندیدہ رویہ بھی شامل ہوتا ہے جو کہ کھیل کی روح کے منافی ہو۔

کسی ٹیم کے خلاف کیے جانے والے ''فاؤلز'' (بلحاظ سزا) کی تعداد پر کسی قسم کی کوئی پابندی نہیں۔ ہر ''فاؤل'' اس کھلاڑی کے کھاتے میں لکھا جائے گا جس سے سرزد ہوا اور اسے مجوزہ ضابطے کے مطابق سزا دی جاتی ہے۔

عمومی اُصول (General Principles):

''سلنڈر پرنسپل'' یا اُصول (Cylinder Principle):

اس اُصول کی تشریح کچھ اس طرح کی گئی ہے کہ کھلاڑی ایک فرضی ''سلنڈر'' میں فرش پر کھڑا ہوتا ہے اور اس کے سر کے اُوپر اور ارد گرد کی جگہ کو مندرجہ ذیل جگہ تک محدود کیا جاتا ہے۔

i۔ سامنے کی جانب کھلاڑی کے ہاتھوں کی ہتھیلیوں تک۔

ii۔ پیچھے کی جانب کولہوں تک۔

iii۔ اور پہلوؤں یا اطراف کی جانب ہاتھوں اور ٹانگوں کے باہر کے حصوں / کناروں تک۔

ہاتھوں اور بازوؤں کو ''ٹورسو'' (Torso) (جسم کا وہ حصہ جس میں سر، گردن، بازو، ٹانگیں اور پاؤں شامل نہیں) سے اتنا آگے بڑھایا جا سکتا ہے کہ جتنے پاؤں سامنے بڑھے ہوئے ہیں اور اس میں بازو کہنیاں سے مڑے ہوئے ہوتے ہیں تاکہ ہاتھ اور بازو اُوپر اُٹھائے جا سکیں۔ پاؤں کا درمیانی فاصلہ کھلاڑی کے قد کی نسبت سے مختلف ہو سکتا ہے۔

عمومی اُصول (Principle of Verticality):

کھیل کے دوران ہر کھلاڑی ''پلے اینگ کورٹ'' میں ہر اس جگہ پر (اپنے آپ کو فرضی سلنڈر میں رکھتے ہوئے) کھڑے ہونے کا مجاز ہے جس پر پہلے سے کوئی کھلاڑی کھڑا ہوا نہ ہو۔ اس اُصول کے تحت ہر ایک کھلاڑی کو فرش پر کسی بھی جگہ کھڑے ہونے کا حق ہوتا ہے اور وہ اس جگہ سے اُوپر کی جانب کود بھی سکتا ہے۔

جونہی کوئی کھلاڑی اس عمودی ''پوزیشن'' (سلنڈر) کو چھوڑ کر کسی ایسے مخالف کھلاڑی کے ساتھ ٹکرانے کا باعث بنے جس نے پہلے سے اس جگہ پر کھڑے ہونے کا حق حاصل کر لیا ہو تو مذکورہ کھلاڑی اس ٹکراؤ کا ذمہ دار گردانا جائے گا۔

ہر دفاعی کھلاڑی اپنے ہاتھ اُوپر پھیلا/اُٹھا کر (سلنڈر میں رہتے ہوئے) اُوپر کی جانب ہوا میں کودنے کا حق رکھتا ہے۔

کوئی بھی حملہ آور کھلاڑی چاہے وہ فرش پر کھڑا ہو یا ہوا میں کودا ہوا ہو، اسے مندرجہ ذیل اعمال کے ذریعے کسی بھی ایسے دفاعی کھلاڑی سے ٹکرانے کی اجازت نہیں جو اپنے باقاعدہ دفاعی انداز ہو۔

i- اضافی جگہ بنانے کے لئے اپنے بازوؤں کو استعمال کرنا (Clear-out)۔

ii- "فیلڈ گول" کرنے کے دوران یا اس کے فوراً بعد اپنے بازوؤں اور ٹانگوں کو اس طرح پھیلا دینا کہ وہ مخالف کھلاڑی کے ساتھ ٹکرانے کا باعث بنیں۔

باقاعدہ دفاعی انداز (Defending position):

دفاعی کھلاڑی باقاعدہ ابتدائی دفاعی انداز اس وقت اپنا لیتا ہے جب:

i- وہ کسی مخالف کھلاڑی کے مدِ مقابل کھڑا ہو جاتا ہے۔

ii- اس کے دونوں پاؤں زمین پر ہوں۔

کھلاڑی کے باضابطہ دفاعی انداز کی اُوپر کی جانب کی عمودی حد یا "پوزیشن" (سلنڈر) فرش سے لے کر چھت تک محدود ہے۔ وہ مختص کردہ اس جگہ میں رہتے ہوئے اپنے ہاتھ سر سے اُوپر لے جا سکتا ہے یا وہ عموداً اُوپر کی جانب کود بھی سکتا ہے لیکن اس پر یہ لازم ہے کہ وہ اپنے آپ کو اس قسم کے فرضی "سلنڈر" میں ہی رکھے۔

گیند پر قابض دفاعی کھلاڑی:

کسی ایسے کھلاڑی کے گرد جو گیند کو پکڑے ہوئے ہو یا وہ اس سے "ڈربل" کر رہا ہو دفاعی حلقہ بنا لینے کے دوران ایسے عوامل مثلاً وقت یا فاصلے کی کوئی قید نہیں ہوتی۔

گیند پر قابض کھلاڑی کو ہمیشہ اس بات کے لیے تیار رہنا چاہیے کہ کسی بھی وقت اسے آگے جانے سے رُوکا جا سکتا ہے اور اگر اس کا راستہ رُوکا جائے تو اسے رُکنے اور اپنا راستہ تبدیل کرنے کے لیے ہر وقت تیار رہنا چاہیے۔ جب کوئی مخالف کھلاڑی باضابطہ دفاعی انداز اپنا کر اس کے سامنے کھڑا ہو جائے، چاہے یہ انداز اس نے ایک ثانیہ قبل ہی اپنایا ہو تو ایسی صورت میں اسے مخالف کھلاڑی کے ساتھ کسی قسم کے جسمانی ٹکراؤ سے گریز کرنا چاہیے۔

کسی کھلاڑی کے گرد پیشگی دفاعی انداز اپناتے وقت اس بات کا خیال رکھنا نہایت ضروری ہے کہ اس لمحے پر مخالف کھلاڑی کے ساتھ کسی قسم کا جسمانی ٹکراؤ نہ ہونے پائے۔

جب کوئی دفاعی کھلاڑی اپنا پیشگی باضابطہ دفاعی انداز اپنا لے تو وہ مخالف کھلاڑی کے گرد دفاعی حلقہ بنانے کے لئے حرکت بھی کر سکتا ہے لیکن وہ اپنے بازو، کندھے، کولہے اور ٹانگیں پھیلا کر ڈربل کرنے والے کھلاڑی کو روک نہیں سکتا۔ گیند کے حامل کھلاڑی کا مخالف سے ٹکرانے یا اس کو روکنے کے عمل کی جانچ مندرجہ ذیل اصولوں کی بنیاد پر کی جاتی ہے:

i- دفاعی کھلاڑی کے لئے ضروری ہے کہ ابتدائی باضابطہ دفاعی انداز اپناتے وقت اس کا چہرہ گیند کے حامل کھلاڑی کی طرف ہو اور اس کے دونوں پاؤں مستعدی سے زمین پر ٹکے ہوئے ہوں۔

ii- دفاعی کھلاڑی ساکن حالت اپنائے رکھے، عموداً کودے، یا وہ پہلو یا پیچھے کی جانب اس طرح حرکت کرے کہ جس کی بدولت وہ اپنا دفاعی انداز قائم رکھ سکے۔

iii- کھلاڑی اپنا دفاعی انداز قائم رکھنے کے عمل میں پہلو یا پیچھے کی جانب حرکت کر سکتا ہے اور اس لمحے پر اس کا ایک یا دونوں پاؤں زمین سے اُٹھ سکتے ہیں لیکن سامنے کی جانب وہ کسی ایسے کھلاڑی کی طرف حرکت نہیں کر سکتا جس کے قبضہ میں گیند ہو۔

iv- شخصی ٹکراؤ جسم کے اس حصے پر ہونا چاہیے جسے ٹورسو (Torso) کہا جاتا ہے (یہ جسم کے اس حصے پر مشتمل ہوتا ہے جس میں سر، گردن، بازو، کندھے، ٹانگیں اور پاؤں شامل نہیں ہوتے) اس سے یہ ثابت ہوتا ہے کہ دفاعی کھلاڑی ٹکراؤ کی جگہ پر پہلے سے موجود تھا۔

v- دفاعی انداز اپنا لینے کے بعد اگر ٹکراؤ کی صورت پیدا ہو جائے تو اس کی شدت میں کمی پیدا کرنے یا اپنے آپ کو چوٹ سے بچانے کے لئے مذکورہ کھلاڑی اپنے آپ کو فرضی "سلنڈر" میں رکھتے ہوئے گھوم بھی سکتا ہے۔

اُوپر دی گئی صورتوں میں ٹکراؤ کا ذمہ دار وہ کھلاڑی ہوتا ہے جس کے ہاتھ میں گیند تھا۔

ایسے کھلاڑی کے گرد دفاعی حلقہ بنا لینا جس کے پاس گیند نہیں

(Guarding a player who does not control the ball):

کوئی بھی ایسا کھلاڑی جس کے پاس گیند نہیں وہ "پلے ایگ کورٹ" میں ایسی ہر اس جگہ پر کھڑا ہونے کا مجاز ہے جس پر پہلے سے کوئی دوسرا کھلاڑی کھڑا نہیں۔

ایسا کھلاڑی جس کے پاس گیند نہیں اس کے گرد دفاعی حلقہ بناتے وقت فاصلے اور وقت کا خیال رکھا جاتا ہے۔ کوئی بھی دفاعی کھلاڑی اس کے اتنا زیادہ قریب جانے یا یکدم اس کے راستے میں آ جانے کا مجاز نہیں جس کی وجہ سے اس کھلاڑی کے پاس نہ تو اتنا وقت اور نہ ہی اتنا فاصلہ تھا کہ وہ اپنے آپ کو روک لیتا یا پھر اپنا راستہ تبدیل کر لیتا۔

یہ فاصلہ کھلاڑی کی رفتار کی نسبت سے ہوتا ہے جو کہ کسی بھی صورت میں معمول ایک قدم سے کم اور دو قدموں سے زیادہ نہیں ہو سکتا۔

ایسا دفاعی کھلاڑی جو باضابطہ دفاعی حلقہ/انداز بناتے وقت ایسے ان عوامل/عناصر مثلاً وقت اور فاصلے کا لحاظ/پاس نہیں کرتا تو کسی بھی مخالف کھلاڑی کے ساتھ جسمانی ٹکراؤ کی صورت میں وہی ذمہ دار ہوتا ہے۔

جب ایک دفعہ دفاعی کھلاڑی باضابطہ دفاعی انداز بنا لیتا ہے تو پھر مخالف کا دفاع کرتے ہوئے وہ حرکت بھی کر سکتا ہے لیکن وہ اپنے بازو، کندھے، کوہلے اور ٹانگیں اس حد سے زیادہ پھیلا نہیں سکتا کہ ڈربل کرنے والا کھلاڑی پاس سے گزر بھی نہ پائے۔ وہ اسی جگہ پر رہتے ہوئے گھوم بھی سکتا ہے یا اپنے بازو سامنے لیکن جسم کے بالکل نزدیک ہی اس طرح رکھ سکتا ہے جیسا کہ وہ اپنے سلنڈر میں کھڑا ہوا ہے تا کہ چوٹ لگنے کا امکان پیدا نہ ہونے پائے۔

ایسا کھلاڑی جو ہوا میں کودا ہو (A Player who is in the air):

ایسا کھلاڑی جو "پلے ایگ کورٹ" میں سے ہوا میں کودتا ہے اسے حق حاصل ہے کہ وہ اسی جگہ پر واپس آ گرے۔

"پلے ایگ کورٹ" میں وہ ہر اس جگہ پر بھی گرنے کا مجاز ہے جہاں پہلے سے کوئی دوسرا کھلاڑی کھڑا نہیں بشرطیکہ اُڑان کے دوران اس کی راہ میں کوئی مخالف کھلاڑی بھی نہ تھا۔

اگر کودنے والا کھلاڑی زور حرکت کی بدولت کسی ایسے مخالف کھلاڑی سے ٹکرا جائے جس نے پہلے سے اپنا باضابطہ دفاعی انداز اس کے گرنے کی جگہ سے آگے بنا لیا ہو تو اس صورت میں کودنے والا کھلاڑی اس ٹکراؤ کا ذمہ دار ہو گا۔

اُڑان کے دوران کوئی بھی مخالف کھلاڑی کودنے والے کھلاڑی کی راہ میں آنے کا مجاز نہیں۔

اُڑان کے دوران کھلاڑی کے نیچے گھس جانا کھلاڑی کے غیر شایان شان "فاؤل"(Unsportsmanlike foul) کے زمرہ میں آتا ہے اور اس کی سنگین ترین وصریحاً خلاف ورزی کی بنا پر کھلاڑی کو نااہل قرار دے کر کھیل سے خارج "ڈسکوالیفائنگ فاؤل"(Disqualifying foul) بھی کر دیا جاتا ہے۔

باضابطہ اور بے ضابطہ سکریننگ (Screening Legal and illegal):

سکریننگ سے مراد یہ ہے کہ ایسے مخالف کھلاڑی کو جس کے پاس گیند نہیں "پلے اینگ کورٹ" میں کسی خاص جگہ جانے سے روکنا یا اس کے وہاں پہنچنے میں تاخیر پیدا کرنا۔

مخالف کھلاڑی کو باضابطہ طریقہ سے سکریننگ کرتے وقت سکرین کرنے والا کھلاڑی:

i- ٹکراؤ کے وقت ساکن حالت (مخصوص فرضی سلنڈر میں) ہو۔

ii- جس وقت ٹکراؤ عمل پذیر ہو تو اس لمحے پر اس کے دونوں پاؤں زمین پر ہوں۔

کسی مخالف کھلاڑی کو بے ضابطہ طریقہ سے "سکریننگ" کرتے وقت "سکرین" کرنے والا کھلاڑی:

i- ٹکراؤ کے وقت حرکت کر رہا ہو۔

ii- ساکن مخالف کھلاڑی کے گرد "سکرین" بناتے وقت اس کے اتنے نزدیک چلے جانا جس کی وجہ سے اس کی حدِ نگاہ میں رکاوٹ کا باعث اور ٹکراؤ کا موجب بن جانا۔

iii- حرکت کرتے ہوئے مخالف کھلاڑی ایسے حقوق یعنی فاصلے اور وقت کا خیال رکھے بغیر اس سے ٹکرا جانا۔

کسی بھی ساکن مخالف کی حدِ نگاہ (سامنے اور پہلو کی جانب) میں باضابطہ "سکرین" بناتے وقت مذکورہ کھلاڑی کے اتنا نزدیک جانے کی اجازت نہیں کہ اس کے ساتھ کسی قسم کا جسمانی ٹکراؤ ممکن ہو جائے۔

کسی ساکن مخالف کے گرد باضابطہ "سکرین" بنانے والے کے لیے لازمی ہے کہ وہ اسکی حدِ نگاہ سے اتنی دوری پر "سکرین" بنائے کہ مذکورہ کھلاڑی بغیر ٹکرائے اس کی طرف معمول کا ایک قدم لے سکے۔

لیکن اگر مخالف کھلاڑی حرکت میں ہو تو پھر "سکرین" کرنے والے کھلاڑی کے لئے یہ ضروری ہے کہ وہ ایسے ان عوامل یعنی وقت اور فاصلہ کا خیال رکھے اس لئے یہ ضروری ہے کہ وہ مذکورہ کھلاڑی سے اتنی دوری پر رہے کہ "سکرین" سے بچنے کے لئے وہ اپنے آپ کو روک سکے یا اپنا رخ تبدیل کر پائے۔

یہ فاصلہ کسی بھی صورت میں معمول ایک قدم سے کم اور دو قدموں سے زیادہ نہیں ہو سکتا۔

ایسا کھلاڑی جسے باضابطہ طریقے سے "سکرین" کیا جا رہا ہے لیکن اگر وہ "سکرین" بنانے والے کھلاڑی سے ٹکرا جائے تو اس صورت میں وہی اس بے ضابطگی کا ذمہ دار ہوگا۔

چارجنگ (Charging):

کھلاڑی گیند کے ساتھ یا اس کے بغیر کسی مخالف کے ساتھ ایسا شخصی ٹکراؤ جس میں وہ اس کی "ٹورسو" میں زوردار طریقہ سے جا لگے یا دھکیل دے۔

بلاکنگ (Blocking):

کسی ایسے مخالف کھلاڑی جس کے پاس گیند ہے یا نہیں، اس کی راہ میں حائل ہو جانا یا رکاوٹ کا باعث بننا۔

"سکرین" بنانے کی کوشش میں کھلاڑی اس وقت "بلاکنگ فاؤل" کا مرتکب گردانا جاتا ہے جب کہ وہ خود حرکت کر رہا ہو اور وہ کسی ایسے مخالف کھلاڑی سے ٹکرا جائے جو ساکن حالت میں ہے یا پیچھے کی جانب ہٹا جا رہا ہے۔

کھلاڑی گیند کی پرواکیے بغیر اگر مخالف کے بالکل سامنے اسی طرح سے رہتے ہوئے اپنی "پوزیشن" تبدیل کرتا جاتا ہے جیسا کہ اس کا مخالف کر رہا ہے لیکن ٹکراؤ کی صورت میں دفاعی کھلاڑی اس کا ذمہ دار تصور ہوگا ماسوائے کہ اگر اس میں دوسرے عوامل شامل ہو جائیں۔

دوسرے عوامل سے مراد یہ ہے کہ اس کھلاڑی کو جسے سکرین کیا جا رہا ہے اسے جان بوجھ کر دھکیلا یا پکڑ لیا جاتا ہے۔

کھیل کے ضابطے اس بات کی اجازت دیتے ہیں کہ کھیل کے دوران کھلاڑی اپنے بازو یا کہنیاں "سلنڈر" سے باہر لے جائے لیکن جونہی مخالف کھلاڑی اس کے پاس سے گزرنے کی کوشش کرے تو اس کے لئے ضروری ہے کہ وہ اپنے بازو یا کہنیاں دوبارہ "سلنڈر" میں واپس لے جائے کیونکہ اگر اس کے بازو یا کہنیاں ٹکراؤ کا باعث بنیں تو یہ "بلاکنگ"(Blocking) اور "ہولڈنگ"(Holding) کے زمرہ میں آئے گا۔

مخالف کو ہاتھ یا بازو سے چھونا:

(Contacting an opponent with the hand(s) or arm(s):

ہر دفعہ جب بھی مخالف کو ہاتھ لگ جاتا ہے ضروری نہیں کہ یہ فاؤل ہی ہو۔

"آفیشلز" اس بات کا فیصلہ کریں گے کہ جب کوئی کھلاڑی مخالف سے چھو جاتا ہے تو آیا اسے اپنے اس فعل کی وجہ سے کوئی ناحق فائدہ تو نہیں پہنچا لیکن اگر چھونے کے اس فعل یا ٹکراؤ سے مخالف کھلاڑی کے دائرہ حرکت میں کمی واقع ہو جاتی ہے تو اس قسم کا جسمانی ٹکراؤ "فاؤل" کے زمرہ میں آئے گا۔

ہاتھوں کا بے قاعدہ / بے ضابطہ استعمال یا پھیلائے ہوئے بازوؤں کا استعمال اس وقت شمار ہوتا ہے جب کھلاڑی باضابطہ دفاعی انداز اپنالے اور اس کے ہاتھ یا بازو کسی ایسے مخالف کھلاڑی کے اوپر رکھے ہوئے ہوں جس کے پاس گیند ہے یا نہیں اور اس وجہ سے اس کے دائرہ حرکت میں کمی واقع ہو جائے۔

اگر اس قسم کے عمل کا بار بار اعادہ کیا جائے یا بار بار گھونسا مارا جائے تو یہ "فاؤل" تصور ہوگا کیونکہ اس طرح کا طرزِ عمل کھیل کی روح کے منافی ہوتا ہے۔

گیند پر قابض کھلاڑی کے مندرجہ ذیل افعال "فاؤلز" گردانے جاتے ہیں:

i- کسی دفاعی کھلاڑی کے گرد بازو یا کہنی لپیٹ لینا جس کی وجہ سے اسے ناحق یا بے جا فائدہ پہنچے۔

ii- دفاعی کھلاڑی کو دھکا دے کر دور دھکیل دینا تا کہ وہ گیند کو کھیل نہ پائے یا دفاعی کھلاڑی اور اپنے درمیان زیادہ فاصلہ پیدا کر لینا۔

iii- "ڈربل" کرتے ہوئے دوسرے ہاتھ یا بازو کو اس طرح سے پھیلائے رکھنا کہ دفاعی کھلاڑی گیند تک پہنچ نہ پائے۔

کسی بھی ایسے حملہ آور کھلاڑی جس کے پاس گیند نہیں "پش آف"(Push off) کے ذریعے مندرجہ ذیل افعال "فاؤلز" شمار ہونگے:

i- مخالف کو دھکیل کر گیند حاصل کرنے کے لئے جگہ بنالینا۔

ii- کسی دفاعی کھلاڑی کو دھکا دے کر گیند کھیلنے کی کوشش کرنے نہ دینا۔

iii- دھکم پیل کے ذریعے اپنے اور دفاعی کھلاڑی کے درمیان مزید جگہ بنالینا۔

پوسٹ پلے (Post Play):

کھلاڑی کے کھیل کے کسی خصوصی جزو کے مکمل ہونے کے بعد عمودی سلنڈر کے اُصول کا استعمال۔

کھیل کے کسی خصوصی جزو کے مکمل ہونے کے بعد جب کوئی دفاعی کھلاڑی کسی حملہ آور کھلاڑی کا دفاع کرنے میں مشغول ہوتا ہے تو اس وقت ان دونوں پر لازم ہے کہ وہ اپنے آپ کو اپنی اپنی باضابطہ عمودی حدود تک ہی محدود رکھیں۔

یہ کسی بھی حملہ آور یا دفاعی کھلاڑی کے کسی ایسے فعل کو فاؤل مانا جاتا ہے جس میں وہ کھلاڑی "پوسٹ پلے" کے دوران میں مخالف کو کندھا یا کولہا مار کر اپنے راستے سے ہٹا دے یا اپنے بازو، کہنیاں، گھٹنے یا جسم کے کسی بھی اور حصے کو پھیلا کر اس کی آزادی حرکت میں رکاوٹ کا باعث بنے۔

پیچھے سے مخالف کھلاڑی کا بے ضابطہ طریقہ سے دفاع کرنا (Illegal guarding from the rear):

مخالف کھلاڑی کے پیچھے رہ کر دفاع کرتے ہوئے اگر کھلاڑی کسی مخالف سے شخصی طور پر ٹکرا جائے یا پیچھے سے نکل کر گیند کو کھیلنے کی کوشش میں اس سے ٹکرا جائے تو اس کا یہ فعل فاؤل کے زمرہ میں آئے گا۔

پکڑنا (Holding):

یہ مخالف کھلاڑی کے ساتھ ایسا بے ضابطہ تخصی ٹکراؤ ہے جو کہ اس کی آزادی حرکت پر اثر انداز ہوتا ہے اور یہ ٹکراؤ جسم کے کسی بھی حصہ سے ہو سکتا ہے۔

دھکیلنا (Pushing):

"پش ایگ" یہ کھلاڑی کے جسم کے کسی بھی حصہ سے مخالف کے ساتھ ایسے بے ضابطہ طریقے سے ٹکراؤ کا مرتکب ہونا، جس میں وہ کسی ایسے مخالف کھلاڑی کے ساتھ جس کے پاس گیند ہے یا نہیں، طاقت کے ذریعے اسے اپنے راستے سے ہٹا دینا ہوتا ہے۔

ذاتی فاؤل (Personal Foul):

یہ ایک کھلاڑی کے مخالف کے ساتھ بے ضابطہ ذاتی ٹکراؤ کی وجہ سے سرزد ہوتا ہے چاہے اس لمحے پر گیند "لائیو" (Live) یا "ڈیڈ" (Dead) ہی کیوں نہ ہو۔

کھلاڑی کو مندرجہ ذیل کرنے کی اجازت نہیں:

مخالف کھلاڑی کی راہ میں رکاوٹ ڈالنا، پکڑنا، دھکیلنا، ٹانگ اڑانا یا اپنا ہاتھ، بازو، کہنی، کندھے، کولہے کو پھیلا کر یا جسم کو اس کی اصلی حالت سے ہٹا کر اس طرح سے اس کی راہ میں حائل کرنا جس سے اس کی رفتار متاثر ہو یا مار کٹائی اور تشدد آمیز کھیل کا مظاہرہ کرنا۔

سزا (Penalty):

ہر حالت میں ایک ذاتی "فاؤل" ضابطہ شکن کھلاڑی کے کھاتے میں لکھے جانے کے علاوہ:

i- اگر یہ "فاؤل" کسی ایسے کھلاڑی پر ہو جو "گول" کرنے کی غرض سے گیند نہ پھینک رہا ہو۔

الف)۔ تو جہاں "فاؤل" ہوا تھا اس جگہ کے نزدیک "پلے اینگ کورٹ" کی حدود کے باہر سے اس ٹیم "کو" تھرو ان" کرنے کے لئے گیند دیا جائے گا۔

ب) اگر فاؤل کرنے والی ٹیم، ٹیم فاؤل پینلٹی میں ہے (یعنی وہ ٹیم مختص کردہ ٹیم فاؤلز کر چکی ہے) تو دوسری ٹیم کے زکورہ کھلاڑی کو دو فری تھروز دیے جائیں گے۔

ii- اگر "فاؤل" اس وقت ہو جب کہ وہ کھلاڑی "گول" کرنے کی غرض سے گیند پھینک رہا ہو تو اس کھلاڑی کو مندرجہ ذیل طریقہ سے "فری تھروز" دی جائیں گی:

الف)۔ اگر "گول" ہو جائے تو "گول" مان لیا جائے گا اور مذکورہ کھلاڑی کو ایک "فری تھرو" بھی دی جائے گی۔

ب)۔ اگر دو "پوائنٹس" والا گول خطا ہو جائے تو دو "فری تھروز" دی جائیں گی۔

ج)۔ اگر تین "پوائنٹس" والا گول خطا ہو جائے تو تین "فری تھروز" دی جائیں گی۔

د)۔ کھیل کے کسی ایک چوتھائی دورانیے کے اختتام کو ظاہر کرنے والا آلہ یا چوبیس "سیکنڈ" کے آلہ کا "سگنل" بج اُٹھنے سے پہلے اگر گیند کے حامل کھلاڑی پر اس وقت "فاؤل" ہو جائے جب کہ گیند ابھی اس کے ہاتھ میں ہی تھا اور پھر اس کا پھینکا ہوا گیند باسکٹ میں چلا جائے تو اس "گول" کو شمار نہیں کیا جائے گا بلکہ اس کھلاڑی کو "فاؤل" ہونے کی جگہ کی مناسبت سے دو یا تین "فری تھروز" دیے جائیں گے۔

iii- اگر فاؤل گیند پر قابض ٹیم سے ہو جائے تو جہاں "فاؤل" ہوا ہو اس جگہ کے نزدیک "پلے اینگ کورٹ" کی حدود کے باہر سے مخالف "ٹیم" کو "تھرو ان" کرنے کے لئے گیند دیا جائے گا۔

ڈبل فاؤل (Double Foul):

یہ "فاؤل" اس صورت میں دیا جاتا ہے جب کہ دو مخالف کھلاڑی تقریباً ایک ہی وقت میں ایک دوسرے پر شخصی ٹکراؤ والے "فاؤل" کے مرتکب ہوں۔

سزا (Penalty):

دونوں کھلاڑیوں کے خلاف ایک ایک ذاتی "فاؤل" درج کیا جائے گا اور کوئی "فری تھرو" نہیں دی جائے گی۔

کھیل کا اجرا:

i- اگر ڈبل فاؤل کے دوران گول ہو جائے یا پھر آخری یا ایک فری تھرو ہو جو کامیاب ہو جائے تو وہ ٹیم جس کے خلاف گول ہوا ہو گیند اینڈ لائن کے باہر سے تھرو ان کے ذریعے کرے گی لیکن تھرو ان کرنے والا کھلاڑی اختتامی لکیر پر عقبی تختوں بیک بورڈ کے عین پیچھے سے تھرو ان نہیں کر سکتا۔

ii- ڈبل فاؤل ہونے کے وقت جس ٹیم کے قبضہ میں گیند تھا اسی ٹیم کو اس جگہ کے نزدیک سے جہاں فاؤل ہوا تھا پلے اینگ کورٹ کی حدود کے باہر سے تھرو ان کرنے کے لئے گیند دیا جائے گا۔

iii- لیکن اگر گیند کسی ٹیم کے قبضے میں نہ ہو اور نہ ہی کوئی ٹیم گیند کی حق دار ہے تو یہ جمپ بال کی صورت حال پیدا ہو گئی ہے۔

ان سپورٹس مین لائیک فاؤل (Unsportsmanlike foul):

کھلاڑی کے غیر شایان شان فاؤل یا "ان سپورٹس مین لائیک فاؤل "ذاتی ٹکراؤ سے وابستہ ایسا "فاؤل" ہے جو "آفیشل" کی

رائے میں جان بوجھ کر مخالف کھلاڑی پر کیا گیا ہے اور کھیل کی رُوح اور اس کے باضابطہ قواعد کے مطابق گیند کو کھیلنے کی جائز کوشش نہیں۔ اس فاؤل پر تمام کھیل کے دوران سختی سے عمل کیا جانا ضروری ہے۔

ہر آفیشل کے لئے لازمی ہے کہ کھلاڑی کے فعل اور نیت دھیان میں رکھے۔

اس فاؤل کا تعین کرتے وقت آفیشل کو کھلاڑی کے اس عمل کی پرکھ کرنے کے لئے مندرجہ ذیل اُصولوں کو ہمیشہ مدِ نظر رکھنا چاہیے۔

i- اگر کوئی کھلاڑی گیند کو کھیلنے کے لئے کوشش نہیں کرتا اور دانستہ طور پر مخالف سے ٹکرا جاتا ہے تو یہ عمل عموماً اس زمرے میں آئے گا۔

ii- اگر کوئی کھلاڑی گیند کو کھیلنے کے لئے کوشش کرتے ہوئے انتہائی زور یا شدت آمیز طریقے سے مخالف سے ٹکرا جاتا ہے تو یہ فاؤل اس درجہ بندی میں آئے گا۔

iii- اگر کوئی کھلاڑی فاؤل کرنے کے ساتھ ساتھ باضابطہ طریقے سے گیند کو کھیلنے کی کوشش بھی کرتا ہے تو یہ فاؤل اس زمرہ میں نہیں آتا۔

سزا (Penalty):

ایک فاؤل متعلقہ کھلاڑی کے کھاتے میں لکھا جائے گا۔

اس کھلاڑی کو جس پر فاؤل ہوا ہے اسے مندرجہ ذیل نسبت سے فری تھروز دیے جانے کے بعد اس کی ٹیم کو سکورر کی میز کی مخالف سمت میں بڑھائی ہوئی ''سنٹر لائن'' سے 'تھرو اِن' کے لئے گیند دیا جائے گا۔

کھیل کے پہلے ایک چوتھائی دورانیے کو شروع کرنے کے لیے درمیانی دائرے میں جمپ بال کرایا جائے گا۔

جس کھلاڑی پر فاؤل ہوا ہے اسے مندرجہ ذیل نسبت سے فری تھروز دیے جائیں گے اگر:

i- وہ گول کرنے کی غرض سے گیند نہ پھینک رہا ہو تو اسے دو "فری تھروز" دی جائیں گی۔

ii- "گول" ہو جائے تو "گول" مان لیا جائے گا اور مذکورہ کھلاڑی کو ایک "فری تھرو" بھی دی جائے گی۔

iii- اگر دو "پوائنٹس" والا گول خطا ہو جائے تو دو "فری تھروز" دی جائیں گی۔

iv- اگر تین "پوائنٹس" والا گول خطا ہو جائے تو تین "فری تھروز" دی جائیں گی۔

ڈسکوالیفائنگ فاؤل (Disqualifying foul):

یہ ایک ایسا "فاؤل" ہے جس میں کھلاڑی، متبادل، ایسا کھلاڑی جس کو کھیل سے نکال دیا گیا ہو، "کوچ"، نائب کوچ اور ٹیم سے وابستہ اشخاص کو کھلاڑی کے شایانِ شان فعل یا رویہ کی سنگین ترین وصریحاً خلاف ورزی کی بنا پر نا اہل قرار دے کر کھیل سے خارج کر دیا جاتا ہے اس کے علاوہ اگر کوئی کھلاڑی دو "ان سپورٹس مین لائیک فاؤل" کا مرتکب ہو جائے تو اسے بھی کھیل کے بقیہ حصہ کے لئے کھیل سے خارج کرنے کے ساتھ ساتھ علاقہ بدر بھی کر دیا جاتا ہے۔

مندرجہ ذیل صورتوں میں "کوچ" کو بھی کھیل سے خارج کر دیا جائے گا۔

i- جب اسے اپنے ذاتی ناپسندیدہ رویہ کی بنا پر دو "ٹیکنیکل فاؤلز" (C) مل جائیں۔

ii- جب اسے ٹیم بنچ پر بیٹھے اشخاص (نائب کوچ اور ٹیم سے وابستہ اشخاص) کے نازیبا رویہ کی بنا پر تین "ٹیکنیکل فاؤلز" (B) مل جائیں یا یہ تینوں "ٹیکنیکل فاؤلز" ان دونوں قسم کے "فاؤلز" کا مجموعہ ہو سکتا ہے جس میں سے ایک ذاتی ناپسندیدہ رویہ کی بنا پر ملنے والا "ٹیکنیکل فاؤلز" (C) اور دو "ٹیم بنچ" (B) کے ناروا رویہ کی وجہ سے ملنے والے "فاؤلز" ہوں گے۔

اگر ایک کھلاڑی یا ''کوچ'' ڈسکوالیفائنگ فاؤل'' یا ''ٹیکنیکل فاؤل'' کی بنا پر ''ڈسکوالیفائی'' ہوجاتے ہیں تو ان دونوں ''فاؤلز'' میں سے صرف ایک ہی ''فاؤل'' کی ''پینلٹی'' دی جاتی ہے اس کے علاوہ کوئی اور اضافی ''پینلٹی'' نہیں دی جائے گی۔

اگر ''کوچ'' کو ''ڈسکوالیفائی'' کر دیا جائے اور ''سکورشیٹ'' پر نائب کوچ کا نام بھی درج نہیں تو اس جگہ ''ٹیم کیپٹن'' یہ فرائض انجام دے گا۔

سزا (Penalty):

ایک ''ڈسکوالیفائنگ فاؤل'' متعلقہ شخص کے کھاتے میں درج کیا جائے گا۔

جب کوئی شخص اس ''فاؤل'' کی بنا پر کھیل کے لیے نااہل قرار پا جائے تو اس کو مقابلہ سے نکال دیا جاتا ہے اور وہ کھیل کا بقیہ حصہ اپنی ''ٹیم'' کے ''ڈریسنگ روم'' میں گزارنا پڑتا ہے لیکن اگر وہ چاہے تو وہ اس ''بلڈنگ'' کو چھوڑ کر باہر جا سکتا ہے۔

اس کھلاڑی کو جس پر ''فاؤل'' ہوا ہے اسے مندرجہ ذیل نسبت سے ''فری تھروز'' دیے جانے کے بعد اس کی ''ٹیم'' کو ''سکورز'' کی میز کی مخالف سمت میں بڑھائی ہوئی ''سنٹرلائن'' سے ''تھرو ان'' کے لیے گیند دیا جائے گا۔

کھیل کے پہلے ایک چوتھائی دورانیے کا اجرا اور درمیانی دائرے میں ''جمپ بال'' سے ہوگا۔

جس کھلاڑی پر ''فاؤل'' ہوا ہے اسے مندرجہ ذیل نسبت سے ''فری تھروز'' دیے جائیں گے اگر:

i۔ وہ ''گول'' کرنے کی غرض سے گیند نہ پھینک رہا ہو تو اسے دو ''فری تھروز'' دی جائیں گی۔

ii۔ ''گول'' ہو جائے تو ''گول'' مان لیا جائے گا اور مذکورہ کھلاڑی کو ایک ''فری تھرو'' بھی دی جائے گی۔

iii۔ اگر دو یا تین ''پوائنٹس'' والا گول خطا ہو جائے تو دو یا تین ''فری تھروز'' دی جائیں گی۔

ٹیکنیکل فاؤل (Technical foul):

کھلاڑی کے طرزِ عمل کے ضابطے (Rules of conduct):

کھیل کو احسن طریقے سے کھیلنے کے لیے دونوں ٹیموں کے کھلاڑی، متبادل، ''کوچز'' نائب کوچز اور ٹیم کے ہمراہ دوسرے نمائندوں کا ''آفیشلز'' اور ان معاونین کے ساتھ بھرپور تعاون اور اچھے برتاؤ، حسن سلوک اور قوتِ برداشت کا اظہار نہایت ہی ضروری ہے۔

دونوں ٹیموں کو حق حاصل ہے کہ وہ اپنی پوری قوت اور صلاحیت سے جیتنے کی کوشش کریں۔

لیکن یہ سب اچھے کھیل اور ایک اعلیٰ کھلاڑی کے اوصاف کے دائرکار میں رہتے ہوئے کرنا چاہیے۔ اس تعاون سے انحراف یا دانستہ طور پر اس کا اعادہ یا کھیل کی روح کے منافی رویہ ''ٹیکنیکل فاؤل'' کے زمرہ میں آتا ہے۔

ایسی بے ضابطگیاں جو اتفاقاً سرزد ہوں اور کھیل یا انتظامی اُمور پر بھی اثر انداز نہ ہوں ''ٹیکنیکل فاؤل'' کے زمرہ میں آتی ہوں لیکن اگر انہیں پہلی دفعہ کرنے پر کسی ''آفیشل'' نے کھلاڑی کو متنبہ کیا ہو اور وہ جان بوجھ کر دوبارہ ایسا ہی کرے تو ''ٹیکنیکل فاؤل'' کے دائرہ کار میں آئے گی۔

جب ''بال'' ''لائیو'' ہو اور کسی ''ٹیکنیکل'' بے ضابطگی کا انکشاف ہو جائے تو کھیل کو روک کر ''ٹیکنیکل فاؤل'' دیا جائے گا اور

اس کی "پینلٹی" بھی بالکل وہی ہوگی جیسی کہ معمول کے کھیل میں دی جاتی ہے اور جو کچھ بھی اس "ٹیکنیکل" بے ضابطگی کا انکشاف ہونے سے لے کر کھیل کے روکے جانے تک کے عرصے کو معمول کھیل تصور کیا جائے گا۔

تشدد و مار کٹائی (Violence):

تشدد و مار کٹائی پر مبنی کھیل "باسکٹ بال" کی روح کے منافی ہے اور آفیشل کے ذریعے فوری بند کروائی جائے اگر ضرورت پڑے تو محکمہ نظم وضبط سے بھی مدد لی جا سکتی ہے۔

جب بھی اس قسم کا تشدد یا مار کٹائی کھلاڑیوں، متبادل، "کوچز"، نائب کوچز یا "ٹیم" سے وابستہ لوگوں کے درمیان "پلے اینگ کورٹ" میں یا اس کے گرد و نوح میں ہو تو "آفیشلز" کا یہ فرض ہے کہ اسے جلد از جلد ختم کرانے کے لئے ضروری اقدام اُٹھائے۔

مندرجہ بالا اشخاص میں سے کوئی بھی شخص اپنے کسی مخالف کے ساتھ اس قسم کے طرز عمل کا مظاہرہ کرے تو اس کو کھیل سے "ڈسکوالیفائی" رخارج کر دیا جاتا ہے اور مذکورہ "آفیشل" اس واقعہ کی "رپورٹ" مجلس انتظامی اُمور کو برائے مزید کارروائی بھیج دے گا۔

محکمہ نظم وضبط کے اہل کار صرف "آفیشلز" کی درخواست پر "پلے اینگ کورٹ" میں داخل ہو سکتے ہیں لیکن اگر کوئی تماشائی ایسے تشدد آمیز طرز عمل کا مظاہرہ کرنے کی نیت سے "پلے اینگ کورٹ" میں داخل ہو تو محکمہ نظم وضبط کی ذمہ داری ہے کہ وہ فوری کارروائی کرے۔

لیکن اگر ایسی صورت حال "پلے اینگ کورٹ" کے گرد و نوح میں پیدا ہوتی ہے تو یہ علاقہ مجلس انتظامی اُمور اور محکمہ نظم وضبط کے دائرہ اختیار میں آتا ہے۔

آفیشل کے لئے ضروری ہے کہ وہ یہ دیکھے کہ کھلاڑی، متبادل، "کوچ، نائب کوچ یا "ٹیم" سے وابستہ اشخاص کے کسی فعل کی بدولت کھیل میں استعمال ہونے والے ساز و سامان کو نقصان نہ پہنچنے پائے۔

جب وہ اس طرح کا طرز عمل دیکھیں تو فوراً انہیں اس ٹیم کے کوچ کو بلا کر متنبہ کرنا ہوگا اور اگر وہ شخص اس فعل کا اعادہ کرے تو فوراً ہی اس شخص کے خلاف ایک "ٹیکنیکل فاؤل" دیا جائے گا۔ اس سلسلہ میں آفیشلز کا فیصلہ حتمی ہوگا جس کے خلاف کوئی اپیل قبول نہیں کی جا سکتی۔

"ٹیکنیکل فاؤل" کھلاڑی کا ایک ایسا فاؤل ہے جو کسی جسمانی ٹکراؤ پر مبنی نہیں بلکہ یہ اس کے رویہ اور طرز عمل سے وابستہ ہے اور مندرجہ ذیل فاؤلز اس زمرہ میں آتے ہیں:

- i- کھلاڑی کی آفیشلز کی ہدایات اور انتباہ کی صریحاً حکم عدولی کرنا۔
- ii- آفیشلز، کمشنر، ٹیبل آفیشلز اور ٹیم بنچ پر بیٹھے ہوئے اشخاص کو بے ادبی اور گستاخانہ طریقے سے چھُونا۔
- iii- آفیشلز، کمشنر، ٹیبل آفیشلز اور مخالف کھلاڑی کو بدتمیزی سے مخاطب کرنا، بداخلاقی سے پیش آنا۔
- iv- ایسی دل آزار زبان استعمال کرنا یا اشتعال انگیز اشارے کرنا جس سے تماشائی مشتعل ہو جائیں۔
- v- مخالف کھلاڑی کو غلط ترغیب دینا یا اس کے آنکھوں کے سامنے اس طرح ہاتھ لہرانا جس کی وجہ سے اس کی حدِ نظر میں رکاوٹ پیدا ہو۔

vi۔ کھیل میں دیدہ دانستہ تاخیر کرنے کی خاطر "باسکٹ" میں سے گزرے ہوئے گیند کو پکڑ لینا یا مخالف کو "پلے اینگ کورٹ" کی حدود کے باہر سے فوراً ہی "تھرو ان" نہ کرنے دینا۔

vii۔ "فاؤل" لینے کی خاطر جان بوجھ کر گر جانا۔

viii۔ اگر کوئی کھلاڑی "رنگ" کو پکڑ کر اس طرح لٹک جائے کہ اس کا تمام وزن "رنگ" پر ہو۔ ماسوائے کہ اگر کوئی کھلاڑی "ڈنک شاٹ" (Dunk Shot) یا اپنے آپ یا کسی کھلاڑی کو چوٹ سے بچانے کے لیے وقتی طور پر "رنگ" کو پکڑ کر لٹک جائے۔

ix۔ آخری یا صرف ایک ہی "فری تھرو" لگائے جانے کے دوران اگر دفاعی کھلاڑی مخل ہو جائے تو مخالف "ٹیم" کے "سکور" میں ایک پوائنٹ کا اضافہ کیا جائے گا اور اس کے علاوہ اس دفاعی کھلاڑی کے خلاف ایک "ٹیکنیکل فاؤل" بھی دیا جائے گا "کوچ" نائب کوچ، متبادل یا "ٹیم" سے وابستہ لوگ اگر "آفیشلز"، "کمشنر"، "ٹیبل آفیشلز" سے بدتمیزی سے مخاطب ہوں یا ان سے بداخلاقی سے پیش آئیں۔

مندرجہ بالا "ٹیکنیکل فاؤلز" کی پینلٹی درج ذیل ہوگی:

i۔ کھلاڑی کا "ٹیکنیکل فاؤل" ہونے کی صورت میں اس کے خلاف ایک "ٹیکنیکل فاؤل" درج کیا جائے گا اور اس کے ساتھ ایک ٹیم فاؤل شمار کیا جائے گا۔

ii۔ "کوچ" (C)، نائب کوچ (B)، متبادل (B) یا "ٹیم" سے وابستہ لوگ "(B)" کا ٹیکنیکل فاؤل ہونے کی صورت میں "کوچ" کے خلاف ایک "ٹیکنیکل فاؤل" درج کیا جائے گا لیکن کوئی ٹیم فاؤل شمار نہیں کیا جائے گا۔

"ٹیکنیکل فاؤل" کے بعد کھیل کا اجرا:

مخالف ٹیم کو دو فری تھرز دیے جانے کے بعد اسی ٹیم کو سکورر کی مخالف سمت میں بڑھائی ہوئی سنٹر لائن سے "تھرو ان" کے لیے گیند دیا جائے گا۔

اگر ٹیکنیکل فاؤل کھیل کے شروع ہونے سے پہلے سرزد ہو جائے تو کھیل سے پہلے چوتھائی دورانیے کو شروع کرنے کے لیے درمیانی دائرے میں جمپ بال کرایا جائے گا۔

لڑائی مار کٹائی (Fighting)

یہ دو یا زیادہ مخالفین (کھلاڑی، متبادل، "کوچز" اور نائب کوچز "ٹیم" سے وابستہ اشخاص کے مابین باہمی ٹکراؤ عمل در عمل ہونا ہے۔ یہ دفعہ ان ایسے متبادل، "کوچز"، نائب کوچز اور "ٹیم" سے وابستہ لوگوں پر لاگو ہوگی جو اپنے "ٹیم بنچ" کے لیے مخصوص کردہ علاقہ کی حدود سے باہر جا کر لڑائی مار کٹائی میں حصہ لیں یا ایسی صورت حال پیدا کر دیں جو لڑائی کرانے میں مدد دے۔

ایسے تمام متبادل، "کوچز" نائب کوچز اور "ٹیم" سے وابستہ لوگوں کو کھیل سے خارج کر دیا جائے گا جو اپنے "ٹیم بنچ" کے مختص کردہ علاقہ میں سے باہر جا کر لڑائی میں حصہ لیں یا ایسی صورت پیدا کر دیں جو لڑائی کرانے میں مدد دے۔

لڑائی کے دوران "کوچز" اور/ یا نائب کوچز "ٹیم بنچ" کے مختص کردہ علاقہ میں سے صرف اس صورت میں باہر جانے کی اجازت

ہے کہ وہ آفیشلز کے ساتھ مل کر اس صورت حال سے نپٹنے اور نظم وضبط قائم کرنے میں مدد دے سکیں ورنہ انہیں بھی ''ڈسکوالیفائی'' کر دیا جائے گا۔

سزا (Penalty):

اس سے قطع نظر کہ کتنے متبادل، ''کوچز''، نائب کوچز اور ''ٹیم'' سے وابستہ لوگوں کو اپنے ''ٹیم بنچ'' کے مخصوص کردہ علاقہ میں باہر جانے پر ''ڈسکوالیفائی'' کیا جاتا ہے سزا کے طور پر ''کوچ'' (B) کے خلاف صرف ایک ''ٹیکنیکل فاؤل'' درج کیا جائے گا۔

اس دفعہ کی مد میں اگر دونوں ٹیموں کے ارکان ''ڈسکوالیفائی'' ہو جائیں تو کھیل کا اجرا مندرجہ ذیل طریقہ سے ہوگا:

اگر باضابطہ گول ہو جائے تو اس ٹیم کے خلاف گول ہوا ہو، اختتامی لکیر کے باہر کسی بھی جگہ سے ''تھرو ان'' کرنے کے لیے گیند دیا جائے گا۔

جس وقت کھیل بند ہوا تھا تو اس ٹیم کو جو اس وقت گیند پر قابض تھی اسے ''سکورر'' کی میز کی مخالف سمت میں بڑھائی ہوئی ''سنٹر لائن'' سے ''تھرو ان'' کے لیے گیند دیا جائے گا۔

کھیل بند ہونے کے وقت اگر گیند کسی ٹیم کے قبضہ میں نہ تھا تو کھیل کے اجرا کے لیے ''جمپ بال'' کی صورت حال (Jump ball situation) پیدا ہوتی ہے۔

تمام ''ڈسکوالیفائی فاؤلز'' کو مذکورہ افراد کے کھاتوں میں درج کیا جائے گا لیکن انہیں ''ٹیم فاؤلز'' میں نہیں لکھا جاتا۔

کھلاڑی کے پانچ فاؤلز (Five fouls of a player):

کھیل میں جب کوئی کھلاڑی پانچ ذاتی (Personal) یا ''ٹیکنیکل فاؤل'' کر لیتا ہے تو ''ریفری'' اسے اس امر سے مطلع کر دیتا ہے اس پر لازم ہے کہ وہ فوراً ہی ''پلے اینگ کورٹ'' سے باہر چلا جائے اور 30 سیکنڈ کے اندر اندر ہی اس جگہ دوسرا کھلاڑی کورٹ میں داخل ہو جائے۔

پانچ ''فاؤل'' کرنے پر نکالا جانے والا کھلاڑی (Excluded Player) اگر اس کے بعد بھی ''فاؤل'' کر لے (یعنی ٹیم بنچ پر بیٹھ کر) تو یہ ''فاؤل'' ''کوچ'' (B) کے کھاتے میں درج کیا جائے گا۔

ٹیم فاؤلز/ پینلٹی (Team fouls: Penalty):

کھیل کے کسی بھی ایک چوتھائی حصہ میں جب کوئی ٹیم چار ''فاؤلز'' کر لیتی ہے تو وہ ''ٹیم فاؤلز پینلٹی'' کی صورت حال سے دوچار ہو جاتی ہے۔

ایسے ''فاؤلز'' جو کھیل کے مختلف ایک چوتھائی حصوں کے درمیانی وقتوں کے دوران میں سرزد ہوں گے انہیں اس سے اگلے کھیلے جانے والے ایک چوتھائی دورانیہ یا اضافی حصہ میں شمار کیا جائے گا۔

جب کوئی ٹیم ''فاؤلز پینلٹی'' کی حالت میں ہو اور اس کا کوئی کھلاڑی کسی ایسے مخالف کھلاڑی پر ''پرسنل فاؤل'' کر دے جو ''گول'' کرنے کے عمل میں نہیں تو ''تھرو ان'' کی بجائے اس کھلاڑی کو دو فری تھروز لگانے کے لیے دیے جائیں گے۔

اگر یہ "فاؤل" کسی ایسی "ٹیم" کے کھلاڑی سے سرزد ہو جائے جس کے پاس کھیل شروع کرنے کے لیے "لائیو بال" ہو یا پھر ایسی "ٹیم" جس کے پاس گیند کا قبضہ ہو تو کھیل کا اجرا "پلےایئنگ کورٹ" کی حدود کے باہر مگر ایسی جگہ کے نزدیک جہاں پر یہ "فاؤل" ہوا تھا مخالف "ٹیم" کو "تھرو ان" کرنے کے لیے گیند دیا جائے گا۔

خصوصی حالات (Special situations):

جب کھیل کسی بے ضابطگی کی وجہ سے روکا گیا ہو اور اس وقفہ کے دوران کوئی اضافی فاؤل سرزد نہ ہو جائے۔

طریقہ کار:

تمام فاؤلز مذکورہ افراد کے کھاتوں میں لکھے جائیں گے اور ان کی "پینلٹیز" کی نشاندہی کی جائے گی اور ان کے سرزد ہونے کی ترتیب مرتب کی جائے گی۔

دونوں ٹیموں کی ایسی "پینلٹیز" اور "ڈبل فاؤل" کی "پینلٹیز" جو ایک برابر ہوں وہ ایک دوسری کو قطع کر دیں گی اور اس طرح سے قطع کی گئیں "پینلٹیز" کے متعلق یہ ہی سمجھا جاتا ہے کہ کبھی بھی سرزد ہوئی ہی نہیں تھیں۔

کھیل شروع کرنے کے لیے گیند حاصل کرنے کے حق کا تعین اس آخری "پینلٹی" کے ذریعے کیا جائے گا جو ابھی لگنے والی ہے کیونکہ یہ اس سے پیشتر گیند کو حاصل کرنے کے تمام حقوق کو ختم کر دیتی ہے۔

جب ایک دفعہ پہلی یا صرف ایک "فری تھرو" یا "تھرو ان" پر گیند "لائیو" ہو جائے تو اس طرح کی "پینلٹی" کسی بھی صورت دوسری "پینلٹیز" کو قطع کرنے کے لیے استعمال کیا نہیں جا سکتا۔

اس کے بعد تمام بقیہ "پینلٹیز" کو اسی ترتیب میں لگوایا جائے گا جس ترتیب سے وہ سرزد ہوئی ہوں۔

جب دونوں ٹیموں کی ایک برابر "پینلٹیز" نے ایک دوسری کو قطع کر دیا ہو اور بقایا کوئی "پینلٹی" نہ بھی بچے تو کھیل کا اجرا مندرجہ ذیل طریقہ سے ہوگا:

I- اگر باضابطہ "گول" ہو جائے تو وہ "ٹیم" جس کے خلاف "گول" ہوا ہے اس کا کوئی کھلاڑی گیند "اینڈ لائن" کے باہر کسی بھی جگہ سے "تھرو ان" کے ذریعے کرے گا۔

II- اگر گیند کسی ٹیم کے قبضہ میں ہو تو اس "ٹیم" کے کسی کھلاڑی کو اس جگہ کے نزدیک سے جہاں پر "فاؤل" ہوا ہے "پلےایئنگ کورٹ" کی حدود کے باہر سے "تھرو ان" کرنے کے لیے گیند دیا جائے گا۔

لیکن اگر گیند کسی ٹیم" کے قبضے میں نہ ہو اور نہ ہی کوئی "ٹیم" گیند کی حق دار تصور ہو تو یہ "جمپ بال" کی صورت حال پیدا ہو گئی ہے۔

فری تھروز (Free throws):

1- اس کے ذریعے کھلاڑی کو بغیر مداخلت / مزاحمت "فری تھرو لائن" کے پیچھے سے اور نصف دائرہ میں ایک "پوائنٹ" سکور کرنے کا موقع دینا ہے۔

ایک "فری تھروز سیٹ" سے یہ مراد ہے کہ اس میں شامل تمام "فری تھروز" اور / یا اس کے علاوہ گیند کا قبضہ بھی شامل ہے جو "سنگل فاؤل پینلٹی" کی بنا پر حاصل ہوتا ہے۔

2- جب کسی ذاتی یا ''پرسنل فاؤل'' کی بنا پر ''فری تھروز'' دی جاتی ہیں تو:

i- جس کھلاڑی پر ''فاؤل'' ہوا ہے صرف وہی ''فری تھروز'' لگائے گا۔

ii- اگر ''فری تھروز'' لگانے والے کھلاڑی کو تبدیل کرنے کے لیے درخواست کی گئی ہو تو کھلاڑی پر لازم ہے کہ کھیل میں سے باہر جانے سے پہلے وہ اپنی حاصل کردہ ''فری تھروز'' لگائے۔

iii- اگر اس کھلاڑی کو زخمی ہونے یا پانچواں ''فاؤل'' کر لینے یا کھیل میں سے ''ڈسکوالیفائی'' کر دیے جانے کی بنا پر کھیل سے باہر جانا پڑے تو اس کا متبادل ''فری تھروز'' لگائے گا لیکن کوئی متبادل دستیاب نہ ہو تو ''ٹیم'' کا کوئی بھی رکن یہ ''فری تھروز'' لگا سکتا ہے۔

''ٹیکنیکل فاؤلز'' کے سلسلے میں دیے جانے والے ''فری تھروز'' کو مخالف ٹیم کا کوئی بھی کھلاڑی لگا سکتا ہے۔

3- ''فری تھروز'' لگانے والا کھلاڑی (Free-throw shooter):

i- ''فری تھرولائن'' کے پیچھے گیند اور نصف دائرہ کے اندر کھڑا ہو کر گول کرنے کے لیے گیند پھینکے گا۔

ii- ''گول'' کرنے کے لیے گیند کو کسی بھی انداز سے پھینکا جا سکتا ہے لیکن گیند کا ''باسکٹ'' میں اُوپر کی جانب سے داخل ہونا یا ''رنگ'' کو لگنا ضروری ہے۔

iii- ''آفیشل'' جب گیند مذکورہ کھلاڑی کے حوالے کرے تو اسے پانچ ''سیکنڈ'' کے اندر اندر پھینکنا لازمی ہے۔

iv- ''فری تھرولائن'' کو اس وقت تک چُھو نہیں سکتا یا محدود علاقہ میں داخل نہیں ہو سکتا جب تک کہ گیند ''رنگ'' یا عقبی تختے کو چُھو نہ جائے۔

v- غلط ترغیب یا جھوٹ موٹ انداز (Fake) میں ''فری تھروز'' کرنے کی اجازت نہیں۔

4- کھلاڑی کا ''فری تھروز'' کے دَوران ''ری باؤنڈ'' پکڑنے کی مخصوص جگہوں (Free-throw rebound places) پر کھڑا ہونا۔

کھلاڑی ''فری تھروز'' کے دَوران ''ری باؤنڈ'' جگہوں میں یکے بعد دیگرے کھڑے ہونے کے مجاز ہیں یہ جگہیں ''فری تھرولین'' سے منسلک اور اس سے ایک میٹر پیچھے تک محدود ہیں ان جگہوں میں پانچ سے زیادہ کھلاڑی کھڑے ہونے کے مجاز ہیں یہ جگہیں ''فری تھرولین'' سے منسلک اور اس سے ایک میٹر پیچھے تک محدود ہیں۔ ان جگہوں میں پانچ سے زیادہ کھلاڑی کھڑے نہیں ہو سکتے (تین دفاعی اور دو حملہ آور کھلاڑی) محدود علاقہ کے دونوں جانب کی پہلی ''فری تھرو ری باؤنڈ'' جگہوں پر دفاعی کھلاڑی کھڑے ہوں گے اس کے بعد دونوں ٹیموں کے کھلاڑی یکے بعد دیگرے کھڑے ہو سکتے ہیں۔

i- ہر ٹیم کا کھلاڑی صرف اپنی مختص کردہ جگہ پر کھڑے ہونے کا مجاز ہے۔

ii- کوئی کھلاڑی اس وقت تک محدود علاقہ اور ''نیوٹرل زون'' (Nuetral Zone) میں داخل نہیں ہو سکتا اور نہ ہی اپنی مخصوص کردہ جگہ کو چھوڑ سکتا ہے جب تک کہ گیند ''فری تھرو شوٹر'' کے ہاتھ سے نکل نہ جائے۔

iii- اس کے علاوہ کوئی بھی کھلاڑی اپنے کسی فعل سے فری تھرو لگانے والے کی توجہ میں خلل ڈالنے کا مجاز نہیں۔

5- ان کھلاڑیوں کے علاوہ باقی تمام کھلاڑی فرضی بڑھائی ہوئی ''فری تھرولائن'' اور تین ''پوائنٹ'' والے ''فیلڈ گول'' کی لکیر سے پیچھے اس وقت تک کھڑے ہوں گے جب تک کہ گیند ''رنگ'' کو لگ نہ جائے یا ''فری تھروز'' اختتام پذیر نہ ہو جائے۔

6- کسی ایسے ''فری تھروز'' کے دوران جس کے بعد ایک اور ''فری تھروزسیٹ'' لگانا یا ''فری تھرو'' کرنا مقصود ہے تو اس صورت میں دوسرے تمام کھلاڑی ''فری تھروری باؤنڈ'' جگہوں پر کھڑے نہیں ہوتے بلکہ وہ فرضی بڑھائی ہوئی ''فری تھرولائن'' اور تین ''پوائنٹ'' والے ''فیلڈ گول'' کی لکیر کے پیچھے کھڑے ہوں گے۔

مندرجہ بالا تمام شق نمبر 3، 4، 5، 6 کی خلاف ورزی ''وائیلیشن'' تصور ہوگی اس کی سزا درج ذیل طریقہ سے دی جائے گی۔

1- اگر فری تھرو لگانے والے کھلاڑی سے کوئی ''وائیلیشن'' سرزد ہو جائے اور ''فری تھرو'' بھی کامیاب ہو جائے تو:

i- سکور کردہ پوائنٹ شمار نہیں کیا جائے گا۔

ii- جس وقت ''فری تھروشوٹر'' (Free throw shooter) سے یہ ''وائیلیشن'' سرزد ہو جائے تو عین اسی لمحے پر یا اس سے چند ثانیے پہلے کوئی اور کھلاڑی بھی کسی ''وائیلیشن'' کا مرتکب ہو جائے تو اسے نظر انداز کر دیا جائے گا۔

گیند مخالف ٹیم کے کسی کھلاڑی کو فرضی بڑھائی ہوئی ''فری تھرولائن'' کے بالمقابل ''پلے اینگ کورٹ'' کی حدود سے باہر ''تھرو ان'' کرنے کے لیے دے دیا جائے گا، ماسوائے کہ اگر ایک مزید فری تھرو لگنی ہو یا ''پوزیشن پینلٹی'' (Possession Penalty) کی بنا پر ضابطہ شکن کھلاڑی کی ٹیم کا گیند کا قبضہ حاصل کرنا حق ہو۔

2- لیکن ''فری تھرو'' لگانے والے کھلاڑی کے علاوہ اگر اسی ٹیم کے کسی دوسرے کھلاڑی سے کوئی ''وائیلیشن'' سرزد ہو جائے اور ''فری تھرو'' بھی کامیاب ہو جائے تو:

i- سکور کردہ پوائنٹ شمار نہیں کیا جائے گا۔

ii- اور ''وائیلیشن'' کو نظر انداز کر دیا جائے گا۔

آخری یا صرف ایک ہی ''فری تھرو'' کی صورت میں گیند مخالف ٹیم کو اختتامی لکیر کے باہر سے ''تھرو ان'' کرنے کے لیے دے دیا جائے گا۔

3- اگر ''فری تھرو'' ناکامیاب ہو جائے اور کسی سے کوئی ''وائیلیشن'' سرزد ہو جائے:

i- اگر یہ ''وائیلیشن'' ''فری تھرو'' لگانے والے کھلاڑی کے ساتھی سے سرزد ہو جائے جب کہ آخری یا صرف ایک ہی ''فری تھرو'' ہو گیند مخالف ٹیم کے کسی کھلاڑی کو فرضی بڑھائی ہو ''فری تھرولائن'' کے بالمقابل ''پلے اینگ کورٹ'' کی حدود سے باہر ''تھرو ان'' کرنے کے لیے دے دیا جائے گا۔

ماسوائے کہ اگر دوسری ٹیم کو گیند پر مزید قابض رہنے کا باضابطہ حق حاصل ہو۔

ii- لیکن اگر کوئی ''وائیلیشن'' ''فری تھرو'' لگانے والے کھلاڑی کے کسی مخالف سے ہوتی ہے تو اسے مزید ایک ''فری تھرو'' دی جائے گی۔

iii- اگر یہ آخری یا صرف ایک ہی ''فری تھرو'' ہو اور ایک ساتھ دونوں ٹیموں سے ''وائیلیشنز'' سرزد ہو جائیں تو یہ جمپ بال کی صورت پیدا ہو جائے گی۔

قابل تصحیح اغلاط/غلطیاں (Correctable Errors):

مندرجہ ذیل صورتوں میں اگر کسی ضابطہ کا اطلاق غلط انداز سے کیا گیا ہو تو ''آفیشلز'' ایسی غلطیوں کی تصحیح کرنے کے با اختیار ہیں۔

i- بلاوجہ کوئی ایسی "فری تھرو" دے دینا جو حق وانصاف پر مبنی نہ ہو۔ ii- حق پر مبنی "فری تھرو" دینے میں ناکام ہو جانا یا دے نہ پانا۔
iii- غلطی سے کوئی "پوائنٹ" دے دینا یا منسوخ کر دینا۔ iv- کسی دوسرے کھلاڑی کو غلطی سے "فری تھرو" دے دینا۔
طریقہ کار: مذکورہ قابل تصیح فیصلہ کے متعلق "آفیشلز"، "کمشنر" اور "ٹیبل آفیشل" ایسی متفقہ رائے رکھتے ہوں کہ یہ فیصلہ حق وانصاف پر مبنی نہیں تھا اور اس کی بدولت کوئی ایک "ٹیم" ناموافق صورت حال سے دوچار ہوگئی ہے تو اس اُصول کو مدنظر رکھتے ہوئے "ریفری" مذکورہ فیصلے پر نظر ثانی کرنے اور اس کی تصیح کرنے کا مجاز ہے۔

ایسی غلطی کے انکشاف کے بعد آفیشل کھیل کو فوری روک دے گا تاکہ کوئی ٹیم بھی ناجائز فائدہ نہ اُٹھا پائے۔

لیکن اگر کسی قابل تصیح فیصلے کے دیئے جانے اور اس انکشاف کے دوران ہونے والے "فاؤلز"، یا "فیلڈ گولز" سے "سکور" کردہ "پوائنٹس" کی تنسیخ نہیں کی جاتی۔

لیکن اگر کسی قابل تصیح فیصلہ غلط "فری تھرو" دینے جانے سے متعلق ہو تو ایسی تمام "فری تھروز" کو قلم کر دیا جائے گا اور اس کے بعد کھیل کا اجرا مندرجہ ذیل طریقہ سے کیا جائے گا۔ i- قابل تصیح فیصلہ کے بعد اگر "گیم کلاک" ابھی چالو نہیں کی گئی تو "تھرو ان" کے لیے گیند اس "ٹیم" کے حوالے کر دیا جائے گا جس کے "فری تھروز" قلم قلم کیے گئے ہوں۔

ii- لیکن اگر "گیم کلاک" چالو کر دی گئی ہو تو:

(الف) اگر گیند کا قبضہ اس ہی "ٹیم" کے پاس ہے جو قابل تصیح غلطی کے انکشاف کے وقت گیند پر قابض تھی تو کھیل کے اجرا کے لیے گیند اسی "ٹیم" کو دے دیا جائے گا۔

(ب) قابل تصیح غلطی کے وقت اگر گیند پر کوئی بھی "ٹیم" قابض نہ ہو تو گیند اس "ٹیم" کے حوالے کیا جائے گا جو اس کی حق دار ہوگی۔

ضابطہ نمبر 7 آفیشلز، ٹیبل آفیشلز اور کمشنر کے فرائض اور اختیارات

(Officials,Table Officials-Duties & Powers)

کھیل کے "آفیشلز" "ریفری" اور ایک یا دو "امپائرز" ہوں گے جن کی مدد کے لئے "ٹیبل آفیشلز" یعنی "سکورر"، نائب سکورر، "ٹائمر" (Timer) اور 24 سیکنڈ آپریٹر (24 Second Operator) ہوتے ہیں۔ اس کے علاوہ ایک "کمشنر" (Commissioner) بھی ہوتا ہے جو "سکورر" اور "ٹائمر" کے درمیان بیٹھتا اور جس کا بنیادی کام "ٹیبل آفیشلز" کی کارکردگی کی نگرانی اور کھیل کو احسن طریقہ جاری رکھنے میں "ریفری" اور "امپائر" کی معاونت کرتا ہے۔

"آفیشلز"، "ٹیبل آفیشلز" اور "کمشنر" کھیل کے ضابطوں میں کسی قسم کا رد و بدل کرنے کے مجاز نہیں۔ تمام "آفیشلز" اور "ٹیبل آفیشلز" ایک جیسا "یونیفارم" پہنیں گے، جو سلیٹی رنگ کی قمیض، کالی پتلون، کالی جرابیں اور "باسکٹ بال" کے کالے جوتوں پر مشتمل ہوتا ہے۔

ریفری کے فرائض واختیارات (Duties and Powers): کھیل کے شروع ہونے سے پیشتر، کھیل میں استعمال کیے جانے والے سامان کا بغور معائنہ کرنا اور اس کے استعمال کی منظوری دینا۔

"آفیشل" "گیم کلاک"، "24 سیکنڈ آپریٹر" کا آلہ اور "سٹاپ واچ" کا تعین باضابطہ کرے گا اس کے علاوہ اس کے لئے "ٹیبل آفیشل" کو فوراً پہنچانا انتہائی ضروری ہوتا ہے۔

"ہوم ٹیم" "ریفری" کو دو استعمال شدہ گیند پیش کرے گی تاکہ ان میں سے ایک کو بطور "گیم بال" چنا جا سکے لیکن اگر یہ دونوں گیند معیار کے مطابق نہ ہوں تو کوئی بھی ایسا معیاری گیند جو سر دست موجود ہے اسے بطور "آفیشل بال" نامزد کیا جا سکتا ہے۔

کھلاڑیوں کو ایسی کوئی چیز پہننے کی اجازت نہ دینا جو دوسرے کھلاڑیوں کے لیے خطرناک ثابت ہو یا جس سے زخمی ہونے کا احتمال ہو۔
کھیل کے پہلے ایک چوتھائی حصہ کے شروع میں "جمپ بال" کے لیے درمیانی دائرہ میں گیند اُچھالنا اور کھیل کے دوسرے حصوں کو شروع کرانے کے لیے "تھرو ان" کرانا۔

ناموافق حالات کی صورت میں کھیل کو بند کرنے کا بااختیار ہے اس کے حکم کے باوجود بھی اگر کوئی ٹیم کھیلنے سے انکاری ہو یا ایسے حالات کی ذمہ دار ہو جن کی وجہ سے کھیل جاری نہ رکھا جا سکے تو ریفری اسے مقابلہ سے خارج کرنے کا مجاز ہو گا اور اسے شکست خوردہ قرار دیا جائے گا۔

کھیل کے اختتام پر یا اس کے دوران جب بھی وہ مناسب سمجھے "سکور شیٹ" کا بغور معائنہ کر سکتا ہے۔
اعتراض کی صورت میں یا جب کھیل کے اہلکار کسی فیصلہ پر متفق نہ ہوں تو "امپائر" "ٹیبل آفیشلز" اور "کمشنر" صلاح ومشورہ کے بعد وہی حتمی فیصلہ کرنے کا اختیار رکھتا ہے۔
کھیل کے اختتام پر "سکور شیٹ" پر دستخط کرنے سے پہلے اگر کسی کھلاڑی "کوچ" اور/ یا نائب "کوچ" یا "ٹیم" سے وابستہ کسی فرد کا رویہ کھلاڑی کے شایان شان نہ ہو تو "سکور شیٹ" کی پشت پر اس کا باقاعدہ اندراج کرے گا اس کے علاوہ ایسے واقعہ کی مصدقہ رپورٹ جو کھیل کے شروع ہونے کے "بیس منٹ" پہلے سے لے کر اس کے ختم ہونے تک کے عرصہ کے دوران واقع ہوا ہو اور (اگر "کمشنر" حاضر نہ ہو) متعلقہ احکام کو پیش کرے گا۔
"آفیشلز" کے اختیارات کھیل شروع ہونے سے بیس منٹ پہلے "پلے اینگ کورٹ" میں آنے کے ساتھ شروع ہو جاتے ہیں اور کھیل کا وقت ختم ہونے کیساتھ ہی ختم ہو جاتے ہیں اور ریفری کے "سکور شیٹ" پر دستخط کرنے کے ساتھ ہی "آفیشلز" کا تعلق اس "گیم" سے ختم ہو جاتا ہے۔
کھیل کے کسی ایک چوتھائی دورانیہ یا اضافی وقتی حصہ کے اختتام پر ہونے والے کسی ایسے گول کی صحت کی مصدقہ تصدیق کرنے کے لیے کہ آیا یہ "گول" "پلے اینگ ٹائم" میں ہوا تھا کہ نہیں وہ کھیل میں استعمال ہونے والا تکنیکی آلات سے استفادہ حاصل کرنے کا بااختیار ہیں۔

آفیشلز کے فرائض واختیارات (Officials: Duties and Powers):

کوئی بھی ایسی ضابطہ شکنی جو "پلے اینگ کورٹ" کی حدود کو ظاہر کرنے والی لکیروں کے اندر یا ان کے باہر جس میں "ٹیبل آفیشلز" کی میز، "ٹیم بنچ" کے علاقے کے علاوہ یا اس کے گردونواح میں سرزد ہو جائے تو "آفیشلز" اس پر فیصلہ دینے کے بااختیار ہیں۔
جب بھی کوئی ضابطہ شکنی سرزد ہو جائے یا کھیل کے کسی ایک چوتھائی حصہ کے اختتام پر یا جب بھی وہ محسوس کرے کہ کھیل کو روکنا ضروری ہے تو "آفیشلز" سیٹی بجائیں گے لیکن وہ باضابطہ "فیلڈ گول" یا "فری تھرو" ہونے یا گیند کے "لائیو" ہو جانے پر سیٹی نہیں بجائیں گے۔
آفیشلز کو ذاتی ٹکراؤ یا "وائلیشن" کا تعین کرتے وقت مندرجہ ذیل بنیادی اُصولوں کو مدنظر رکھنا چاہیے:

ا- ضابطوں کا اصل مقصد کھیل کی سالمیت اور بنیادی رُوح سے مطابقت رکھنا ہے۔

ii- آفیشلز کو تمام کھیل کے دوران کسی ذاتی ٹکراؤ میں سزا دینے یا نہ دینے کے لیے درج ذیل بنیادی اصولوں کا خاص خیال رکھنا چاہیے۔ کھیل میں کسی قسم کا بے وجہ تعطل پیدا کیے بغیر فائدے اور نقصان کے اُصول کو پیش نظر رکھنا چاہیے اور کسی ایسے شخصی ٹکراؤ کو نظرانداز کر دینا چاہیئے جو حادثاتی یا اتفاقیہ طور پر ہوا ہو اور جس میں نہ تو ایک کھلاڑی کو فائدہ پہنچا ہو اور نہ ہی دوسرے کو نقصان۔

iii- وہ فہم وفراست اور ہم آہنگی سے پورے کھیل کے دوران متعلقہ کھلاڑیوں کی جسمانی استعداد اور ان کے طرزِ عمل یا رویہ کے مطابق کھیل کا انعقاد کرے گا۔

iv- تمام کھیل کے دوران وہ نظم وضبط اور اس کے تسلسل میں باہمی توازن قائم رکھے گا اور کھلاڑیوں میں اس قسم کا احساس پیدا کرنے کی کوشش کرے گا جس سے وہ یہ محسوس کریں کہ جو کچھ بھی وہ کر رہا ہے وہ کھیل کو بہتر انداز سے پایہ تکمیل تک پہنچانے کے لئے کر رہا ہے۔

اگر کوئی ٹیم کسی فیصلے کے خلاف احتجاج دائر کر دے تو ریفری (اگر کمشنر حاضر نہ ہو) کھیل کے اختتام کے بعد لیکن ایک گھنٹے کے اندر اندر ان مقابلوں کی مجلس انتظامی امور کو اس احتجاج سے مطلع کرے گا۔

اگر کوئی آفیشل کسی حادثہ یا چوٹ کی وجہ سے زخمی ہو جائے جس کی وجہ سے وہ اپنے فرائض نبھانے کے قابل نہ رہے تو اس واقعہ کے پانچ منٹ کے اندر اندر کھیل کا دوبارہ اجرا کر دیا جائے گا اور کھیل کے بقیہ دورانیہ میں صرف ایک ہی آفیشل فرائض سرانجام دے گا۔ زخمی آفیشل کو کسی مستند آفیشل سے تبدیل کرنے کا امکان صرف اسی صورت ممکن ہے کہ اگر "مسنر" اس کی اجازت دے تو دوسرا "آفیشل" اس کی تعیناتی پر غور کر سکتا ہے۔

تمام بین الاقوامی میچوں میں کسی فیصلے کی وضاحت یا تشریح کے لئے انگریزی زبان کا استعمال لازمی ہے۔

ہر ایک آفیشل اپنے دائرہ اختیار میں رہتے ہوئے کسی بھی ضابطہ شکنی پر انفرادی حیثیت میں فیصلہ دینے کا با اختیار ہے لیکن اسے یہ اختیار حاصل نہیں کہ وہ اپنے ساتھی آفیشل کے دیئے ہوئے کسی فیصلے کو نظرانداز کر دے یا اس سلسلے میں اس سے باز پرس کرے۔

سکورر اور نائب سکورر کے فرائض (Scorer and Assistant Scorer: Duties):

"سکورر" کو ایک "سکورشیٹ" مہیا کی جائے گی جس پر وہ دونوں ٹیموں کا حساب رکھے گا۔

i- وہ دونوں ٹیموں کے ان کھلاڑیوں کے نام اور نمبر درج کرے گا جنہوں نے کھیل کا آغاز کرنا ہے اور اس کے علاوہ ان متبادلوں کے نام اور نمبر بھی لکھے گا جو کھیل میں شامل ہو سکتے ہیں۔ جب بھی کھیل شروع کرنے والے پانچ کھلاڑیوں کی تبدیلی یا ان کے نمبروں میں کسی گڑبڑ کا انکشاف ہو یا اس کے فرض منصبی میں شامل ہے کہ وہ اس امر سے نزدیک ترین "آفیشل" کو فوراً ہی آگاہ کرے۔

ii- کھیل کے دوران جتنے بھی "پوائنٹ" بنیں گے ان کا حساب لکھے گا وہ اس بات کا بھی حساب رکھے گا کہ کتنے "فیلڈ گول" اور کتنی "فری تھروز" کامیاب ہوئیں ہیں۔

iii- وہ ہر ایک کھلاڑی کے ذاتی اور تکنیکی "فاؤلز" درج کرے گا اور کھیل میں کسی کھلاڑی سے پانچواں "فاؤل" سرزد ہونے پر اس کی اطلاع فوراً ہی "آفیشل" کو دے گا۔ اسی طرح وہ "کوچ" پر لگنے والے ہر تکنیکی "فاؤلز" کا بھی حساب رکھے گا کیونکہ "کوچ"

پر لگنے والے ''فاؤل'' کی ایک مخصوص تعداد کی بنا پر اس کو نااہل قرار دے کر کھیل بدر کر دیا جاتا ہے اور وہ اس امر سے بھی ''آفیشل'' کو آگاہ کرے گا کہ کب کوئی کھلاڑی دو ''ان سپورٹسمین لائیک فاؤلز'' (Unsportsman like foul) کرنے پر کھیل سے ''ڈسکوالیفائی'' ہو گیا ہے۔

iv- ہر ٹیم نے جتنے بھی ''ٹائم آوٹ'' لیے ہوں درج کرے گا اگر کسی ٹیم نے ''ٹائم آوٹ'' کا مطالبہ کیا ہوا ہے تو وہ ''آفیشل'' کو اس امر سے آگاہ کرے گا، لیکن جب کسی ٹیم کے حساب میں کوئی مزید ''ٹائم آوٹ'' نہ بچے تو ''آفیشل'' کے ذریعے ''کوچ'' کو اس بات کی اطلاع دے گا۔

v- کھیل کے پہلے دورانیہ کے اختتام کے فوراً ہی بعد وہ کھیل کے اگلے دورانیوں کے یکے بعد دیگرے ترتیب سے شروع کرنے کی نشاندہی کرنے والے تیر کا رُخ تبدیل کر دے گا کیونکہ وقفہ کے بعد دونوں ٹیمیں ''باسکٹس'' تبدیل کر لیتی ہیں۔

اس کے علاوہ وہ درج ذیل ذمہ داریاں بھی نبھائے گا:

i- ہر کھلاڑی سے جتنے فاؤل ہوئے ہوں ان کی نشاندہی تختی پر لکھے ہوئے نمبروں سے اس طرح کرے گا کہ دونوں کوچوں کو صاف طور پر نظر آسکے۔

ii- کھیل کے کسی بھی ایک چوتھائی حصہ میں جونہی کسی ٹیم سے چوتھا ''ٹیم فاؤل'' سرزد ہو جاتا ہے تو وہ ٹیم ''ٹیم فاؤل پینلٹی'' کی قصوروار سمجھی جاتی ہے اس صورت میں ''سکورر'' ایک ''ٹیم فاؤل مارکر'' اپنی میز کے اس کنارے سے پاس رکھے گا جو اس ''ٹیم بنچ'' کے نزدیک تر ہے۔

iii- کھیل کے دوران کھلاڑیوں کی تبدیلی کو ''کنٹرول'' کرے گا۔

iv- ''سکورر'' اپنا ''سگنل'' صرف اس صورت میں بجا سکتا ہے جب گیند ''ڈیڈ'' ہو کیونکہ اس کے ''سگنل'' پر نہ تو کھیل کو روکا جا سکتا ہے یا ''گیم کلاک'' کو بند کیا جاتا ہے اور نہ ہی گیند کو ''ڈیڈ'' تصور کیا جاتا ہے۔

نائب ''سکورر''، ''سکور بورڈ'' کو چلائے گا اور ''سکورر'' کی معاونت کرے گا اور اگر ''سکور شیٹ'' اور ''سکور بورڈ'' میں ایسا باہمی تضاد ہو جو باآسانی حل نہ ہو سکے تو ایسی صورت میں ''سکور شیٹ'' کو ''سکور بورڈ'' پر سبقت حاصل ہوتی ہے چنانچہ ''سکورر'' اس کی ''سکور شیٹ'' کے مطابق تصحیح کر دے گا۔

سکور لکھنے کے دوران اگر غلطی کا انکشاف ہو جائے تو:

i- تو سکورر کو اس وقت تک انتظار کرنا چاہیے جب تک کہ گیند ڈیڈ نہ ہو جائے۔

ii- کھیل کا وقت ختم ہو جانے کے بعد اور جب تک کہ ''ریفری''، ''سکور شیٹ'' پر دستخط نہ کر دے ''سکور'' کی تصحیح کی جا سکتی ہے۔ چاہے اس قسم کی تصحیح سے کھیل کا حتمی فیصلہ ہی تبدیل ہو جائے۔

iii- جب ''ریفری''، ''سکور شیٹ'' پر اپنے دستخط ثبت کر دے تو اس کے بعد سکور میں کسی قسم کی تبدیلی نہیں کی جا سکتی۔ یہ ''ریفری'' کی ذمہ داری ہے کہ وہ اس ''میچ'' کی تفصیلی رپورٹ مجلس تنظیمی اُمور کو بھیجے۔

ٹائمر کے فرائض (Duties of Timer):

''ٹائمر'' کو ایک ''گیم کلاک'' اور ایک ''سٹاپ واچ'' دی جائے گی اور وہ مندرجہ ذیل فرائض سرانجام دے گا۔

i- وہ کھیل کے وقت کے ساتھ ساتھ "ٹائم آؤٹس" اور کھیل کے مختلف دورانیوں کے درمیانی وقفوں کا بھی حساب رکھے گا۔

ii- وہ اس بات کی یقینی بنائے گا کہ کھیل کے کسی بھی دورانیے کے اختتام کو ظاہر کرنے والے خودکار "سگنل" کا اشارہ کافی بلند/اونچا ہو۔

iii- "ٹائمر" کے "سگنل" کا اشارہ اگر کسی وجہ سے ناکام ہو جائے یا "آفیشلز" اس کی آواز نہ سن پائیں تو یہ اس کی ذمہ داری ہے کہ وہ ان کو اس امر سے آگاہ کرے۔

iv- کھیل کے تیسرے ایک چوتھائی حصہ کے شروع ہونے سے تین "منٹ" پہلے وہ "آفیشلز" اور دونوں ٹیموں کو اس کی اطلاع کرے گا۔

"ٹائمر" کھیل کے وقت کا حساب درج ذیل طریقہ سے رکھے گا اور "گیم کلاک" کو اس وقت چلائے گا:

i- "جمپ بال" سے کھیل کے اجرا کی صورت میں "گیم کلاک" اس وقت چلائی جاتی ہے جب "جمپ بال" میں شامل کوئی کھلاڑی گیند کو اس کی بلندی تک پہنچ جانے کے بعد باضابطہ طور پر چھو لے۔

ii- جب آخری یا صرف ایک ہی ملنے والی "فری تھرو" ناکام ہو جائے اور کھیل جاری رہنا ہو تو گھڑی اس وقت چلائی جائے گی جب کہ گیند "پلے اینگ کورٹ" میں کھڑے کسی کھلاڑی کو چھو لے یا وہ اسے پکڑ لے۔

iii- جب کھیل کا اجرا "پلے اینگ کورٹ" کی حدود کے باہر سے "تھرو ان" کے ذریعے کیا جانا ہو تو "گیم کلاک" اس وقت چلائی جاتی ہے جب گیند "پلے اینگ کورٹ" میں کھڑے کسی کھلاڑی کو چھو لے یا وہ اسے پکڑ لے۔

"ٹائمر" "گیم کلاک" کو اس وقت بند کرے گا:

i- کھیل کے کسی بھی حصہ کے وقت کے ختم ہونے پر۔

ii- کھیل کے دوران کسی بھی آفیشل کے سیٹی بجانے پر۔

iii- کسی ایسی ٹیم کے خلاف فیلڈ گول ہونے کی صورت میں جس نے پہلے سے ٹائم آؤٹ کے لیے فرمائش کر رکھی ہو۔

iv- کھیل کے چوتھے ایک چوتھائی حصہ اور ہر اضافی حصہ کے آخری دو منٹوں میں ہونے والے ہر فیلڈ گول ہونے پر۔

v- جب گیند کسی ٹیم کے قبضے میں ہو اور چوبیس سیکنڈ کا سگنل بج اٹھے۔

"ٹائمر" "ٹائم آؤٹ" کے وقت کا حساب درج ذیل طریقہ سے کرے گا:

i- جونہی "آفیشل" "ٹائم آؤٹ" دینے کا اشارہ کرے گا وہ فوراً اپنی گھڑی چلا دے گا۔ اور

ii- "ٹائم آؤٹ" کے وقت کے پچاس سیکنڈ گزرنے پر وہ اپنے "سگنل" کا اشارہ کرے گا۔ اور

iii- "ٹائم آؤٹ" کا پورا وقت گزارنے پر اس کا اعادہ کرے گا۔

"ٹائمر" کھیل کے مختلف حصوں کے درمیانی وقفوں کے وقت کا حساب درج ذیل طریقہ سے کرے گا۔

i- جونہی "آفیشل" کھیل کے کسی حصے کے اختتام کا اشارہ کرے گا وہ فوراً ہی اپنی گھڑی چلا دے گا اور

ii- پہلے اور تیسرے ایک چوتھائی حصوں کے شروع ہونے سے تین منٹ پہلے وہ اپنے "سگنل" سے انتہائی اشارہ کرے گا اور کھیل کے باقی تمام حصوں کے شروع ہونے سے ایک منٹ اور تیس سیکنڈ پہلے اسی قسم کا اشارہ کرے گا۔

iii- دوسرے، چوتھے اور ہر اضافی حصے کے شروع ہونے سے تیس سیکنڈ پہلے اپنے سگنل کا اعادہ کرے گا۔

iv- اس وقفہ کے اختتام پر اپنے "سگنل" سے اشارہ کرنے کے ساتھ ساتھ اپنی اس گھڑی کو بھی بند کر دے گا جو درمیانی وقفوں کے وقت کا حساب رکھنے کے لئے استعمال کی جاتی ہے

چوبیس سیکنڈ آپریٹر کے فرائض (Twenty-four second operator: Duties):

"آپریٹر" کو ایک عدد 24 سیکنڈ کا آلہ دیا جائے گا تا کہ وہ مندرجہ ذیل فرائض انجام دے سکے۔

جونہی کوئی "ٹیم" "پلےاینگ کورٹ" میں "لائیو بال" حاصل کر لیتی ہے تو وہ اس آلہ کو چلا دے گا اور جب اس کی مخالف ٹیم گیند کا قبضہ حاصل کر لیتی ہے تو وہ اسے "سیٹ" کرنے کے بعد دوبارہ چلا دے گا۔

مندرجہ ذیل صورتوں میں وہ اپنے آلہ کو روک کر دوبارہ "سیٹ" کرے گا جب:

i- کوئی "آفیشل" کسی "فاؤل" یا "وائیلیشن" کے سرزد ہونے پر سیٹی بجاتا ہے۔

ii- "فیلڈ گول" کرنے کیلئے پھینکا ہوا یا "پاس" کردہ گیند "باسکٹ" میں داخل ہو جائے۔

iii- "فیلڈ گول" کے لئے پھینکا ہوا گیند "رنگ" سے لگ کر واپس آجائے ماسوائے کہ اگر یہ "باسکٹ" کے سہاروں میں اٹک جائے۔

iv- کسی ایسی "ٹیم" کے فعل کی بنا پر کھیل کو روکا جائے جس کے قبضہ میں گیند نہ ہو۔

v- کسی ایسی صورت حال میں کھیل کو روکا جائے جس کی دونوں ٹیمیں ذمہ دار نہیں۔ ماسوائے کہ اگر یہ مخالف "ٹیم" کے لئے نقصان دہ ہو۔

24 سیکنڈ کا آلے کو "سیٹ" کرنے کے بعد دوبارہ اس وقت چلایا جاتا ہے جب کوئی "ٹیم" "پلے اینگ کورٹ" میں "لائیو بال" حاصل کرلے۔ محض گیند کو مخالف کا ہاتھ چھونے / لگ جانے پر چوبیس "سیکنڈ" کے نئے دورانیے کے لیے اس آلہ کو "سیٹ" نہیں کیا جاتا جب کہ وہ "ٹیم" گیند پر قابض بھی رہے۔

''تھرو ان'' کرنے کے لیے گیند جب کسی ایسی ٹیم کو ملے جو گیند پر پہلے قابض تھی تو درج ذیل صورتوں میں چوبیس ''سیکنڈ'' کے آلہ کو روکا تو جائے گا لیکن چوبیس ''سیکنڈ'' کے نئے دورانیے کے لیے دوبارہ ''سیٹ'' نہیں کیا جاتا، جب:

i- گیند "پلےاینگ کورٹ" کی حدود سے باہر چلا جائے۔

ii- گیند پر قابض ٹیم کا کوئی کھلاڑی زخمی ہو جائے۔

iii- "جمپ بال" کی صورت حال (Jump ball situation) پیدا ہو جائے۔

iv- "ڈبل فاؤل" ہو جائے۔

v- دونوں ٹیموں سے بیک وقت ایسے "فاؤلز" سرزد ہو جائیں جن کی سزا ایک برابر ہو۔

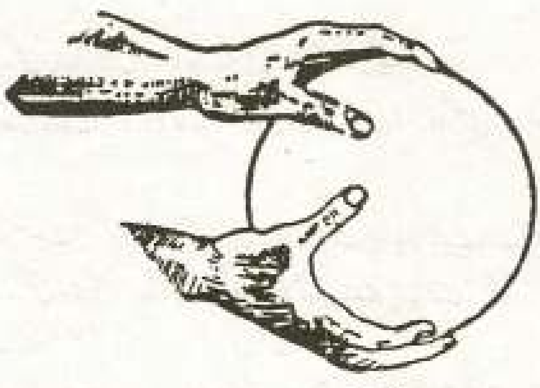
24 سیکنڈ کے کلاک کو اس صورت میں بند کر دیا جاتا ہے جب گیند کسی بھی ٹیم کے قبضے میں ہو لیکن گیم کلاک کے مطابق کھیل کے اس دورانیے کا وقت ختم ہونے میں 24 سیکنڈ سے کم وقت رہ گیا ہو۔

24 سیکنڈ کے کلاک کا سگنل بج اٹھنے پر نہ تو گیم کلاک یا کھیل کو روکا جاتا ہے اور نہ ہی ڈیڈ تصور ہوتا ہے۔ ماسوائے اگر گیند اسی ہی ٹیم کے قبضے میں رہے۔

باسکٹ بال کی مہارتیں
(Skills of Basketball)

گیند کو پکڑنا:

اس کھیل میں گیند کو صحیح طریقہ سے پکڑنے کی بہت اہمیت ہے۔ گیند پکڑنے کے لیے دونوں ہاتھوں کی انگلیاں اور انگوٹھے یکساں طور پر گیند کے پہلوؤں پر پھیلانے چاہئیں اور دونوں ہاتھ گیند کے مرکز سے ذرا پیچھے ہوں۔ گیند ہاتھ کی ہتھیلیوں میں ہرگز نہیں پکڑنا چاہیے بلکہ انگلیوں اور دونوں انگوٹھوں کے پوروں میں پکڑنا چاہیے۔



گیند پکڑنا

''ڈربلنگ'' (Dribbling) (گیند کو ٹپا دے کر آگے بڑھنا):

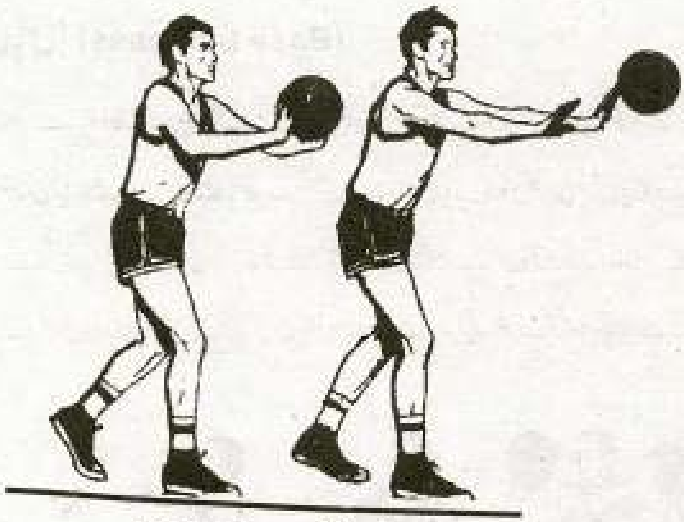
یہ گیند کو ایک جگہ سے دوسری جگہ لے جانے کا بہت موثر ذریعہ ہے اور کھیل کا انتہائی اہم حصہ ہے لیکن یہ ذہن میں رکھیں کہ صرف عمدہ ''ڈربل'' اچھا کھلاڑی بننے کے لیے کافی نہیں۔ اس اہم اور بنیادی اُصول کو یاد رکھیں کہ اگر ایک کام آپ ''پاس'' کے ذریعے انجام دے سکتے ہوں تو ڈربل نہ کریں۔ ڈربل کرنے کے لیے گیند کو انگلیوں کے پوروں سے فرش کی جانب دھکیلیں نہ کہ اسے تھپڑ ماریں۔ ڈربل کرنے والے بازو کی کہنی میں خم رکھیں۔ اس کا اُوپری حصہ زیادہ حرکت نہ کرے بلکہ اس کا اگلا حصہ گیند کو نیچے کی جانب

دھکیلنے میں اُوپر نیچے حرکت کرتا ہے۔ دھیان رہے کہ کھلاڑی کی انگلیوں کا گیند سے زیادہ سے زیادہ دیر تک رابطہ رہے۔ خواہ گیند فرش کی جانب جائے یا اُوپر کی طرف آئے۔ جسم میں خفیف سا خم رکھیں جس کی وجہ سے اس کا بوجھ آگے کی جانب ہو جاتا ہے۔ گھٹنے ذرا سے آگے رکھیں اور پیٹ اندر کی جانب کھچا ہونا چاہیے۔ ڈربل کرتے وقت کھلاڑی کو ہمہ وقت چاق و چوبند اور سر اُوپر اُٹھائے ہوئے ہونا چاہیے تاکہ مخالف کے دفاعی انداز کے مطابق "ڈربل" کو تبدیل کر سکیں۔

گیند پاس کرنا:

(الف) دونوں ہاتھوں سے "چسٹ پاس" (Two-hand Chest pass):

یہ پاس 6 میٹر یا اس سے کم فاصلے کے لیے بہت موثر ہوتا ہے اور یہ دونوں ہاتھوں سے "سیٹ شاٹ" (Two-hand'set shot) سے مشابہ ہے لیکن اس میں انگلیاں زیادہ پیچھے کی جانب رکھی جاتی ہیں۔ گیند کو چھاتی کے سامنے لاتے ہوئے ایک قدم سامنے کی جانب لیں اور ساتھ ہی گیند کو آگے کی جانب دھکیل دیں اور بازو سیدھے کر لیں۔ گیند چھوڑتے وقت کلائی کا جھٹکا اور ہاتھوں کا گیند کے پیچھے جانا (Follow through) نہایت ہی ضروری ہیں۔



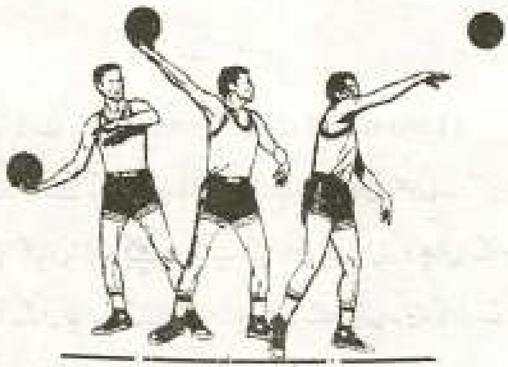
دونوں ہاتھوں سے چسٹ پاس دینا

(ب) "باؤنس پاس" (Bounce pass):

یہ پاس بالکل "چسٹ پاس" کی مانند ہے لیکن اس میں گیند کو زمین پر ایک خاص زاویہ سے ٹپا دیا جاتا ہے کہ گیند پکڑنے والے کی کمر کی بلندی تک اُچھلے۔ اس پاس میں گیند کو "چسٹ پاس" کے مقابلے میں زیادہ زور سے پھینکا جاتا ہے۔ اس طرح کا پاس ایک ہاتھ سے بھی دیا جاتا ہے۔

(ج) ''ہک پاس'' (Hook pass):

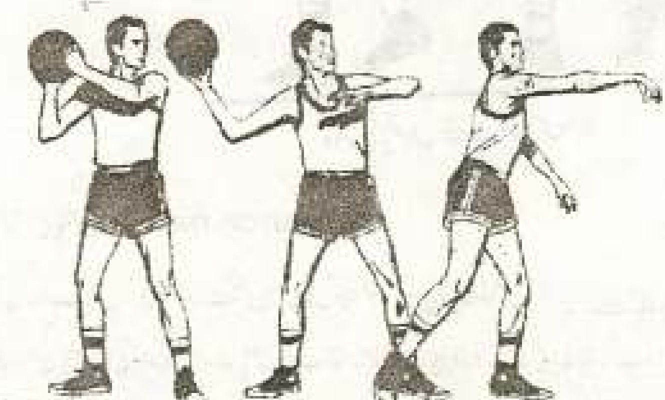
یہ پاس صرف اس وقت استعمال کیا جاتا ہے جب کوئی کھلاڑی بُری طرح سے گھرا ہوا ہو اور کوئی دوسرا ''پاس'' دینے کی ''پوزیشن'' میں نہ ہو۔ اس میں گیند کو کسی ایک ہاتھ پر رکھ کر بازو پھیلاتے ہوئے جسم کے پہلو سے اور تقریباً سر کے اُوپر سے گیند پھینک دیا جاتا ہے۔



''ہک پاس'' دینا

(د) ''بیس بال پاس'' (Base ball pass):

یہ پاس 6 میٹر سے زیادہ فاصلے پر گیند پھینکنے کے لیے استعمال کیا جاتا ہے اور اکثر اوقات ''فاسٹ بریک'' (Fast break) کرنے کے لیے استعمال کیا جاتا ہے۔ سیدھے ہاتھ کے اتھلیٹ اپنا دایاں پاؤں اچھی طرح فرش پر ٹکا دیتے ہیں جبکہ بایاں پاؤں اس سے تھوڑا آگے ہوتا ہے۔ گیند دائیں ہاتھ میں پکڑا جاتا ہے۔ لیکن بایاں ہاتھ اسے اس وقت تک سہارا دیئے رکھتا ہے۔ جب تک کہ گیند ہاتھ سے نکل نہ جائے۔ کلائی زوردار جھٹکے سے سیدھی کی جاتی ہے۔ ورنہ گیند ایک طرف کو گھوم جاتا ہے۔ جب گیند ہاتھ سے نکل جاتا



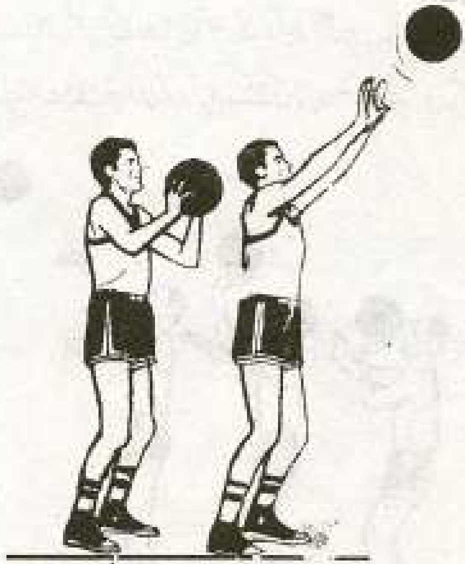
''بیس بال'' پاس دینا

ہے تو ساتھ ہی جسم کا وزن دائیں پاؤں سے بائیں پاؤں پر تبدیل ہو جاتا ہے۔ اس پاس کو صحیح انداز اور مہارت سے دینے کے لیے کافی مشق کی ضرورت ہوتی ہے۔ کیونکہ گیند پکڑنے والا اتھلیٹ گیند سے مخالف سمت میں دوڑ رہا ہوتا ہے۔ اس لیے گیند اس اتھلیٹ کے آگے پھینکنا ضروری ہوتا ہے تاکہ وہ اسے دوڑتے ہوئے پکڑ سکے۔

''شوٹنگ'' (Shooting) یا گول کرنا:

(الف) دونوں ہاتھوں سے ''سیٹ شاٹ'' کرنا (Two-hand set shot):

یہ شاٹ 7 میٹر سے زیادہ فاصلے سے گول کرنے کا بہت اہم ذریعہ ہے۔ دونوں ہاتھوں سے گیند کو مضبوطی سے اس طرح پکڑیں کہ انگوٹھے اور انگلیوں کی پوریں گیند کے پہلوؤں کی جانب رہیں۔ پاؤں کھلے مگر آرام دہ حالت میں ہوں۔ جسم کا وزن تھوڑا آگے کی جانب رہے اور گیند کو آنکھوں کی بلندی کے برابر رکھیں، بازوؤں اور کلائیوں کو گھماتے اور سیدھے کرتے ہوئے گیند کو باسکٹ کی سمت پھینک دیں۔

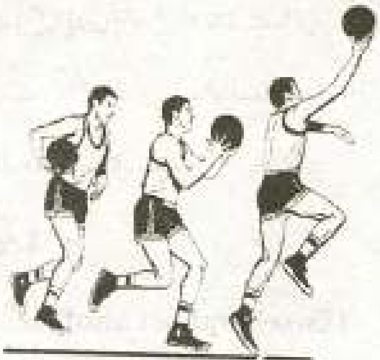


دونوں ہاتھوں سے ''سیٹ شاٹ'' کرنا

(ب) ''لے اپ شاٹ''(Lay up shot):

یہ شارٹ دوڑتے ہوئے کیا جاتا ہے۔ اس طریقہ سے گول کرنے میں گیند کو انگلیوں کے پوروں میں اس وقت پکڑے رکھا جاتا ہے۔ جب تک کہ اسے گول کے لیے پھینک نہ دیا جائے۔

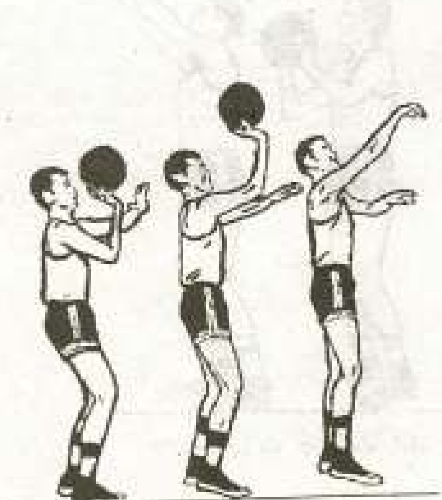
دائیں ہاتھ کے اتھلیٹ کے لیے ضروری ہے کہ وہ بائیں پاؤں سے کودے جب کہ بائیں ہاتھ سے ''شوٹ'' (Shoot) کرنے والے کا دایاں پاؤں آگے ہوتا ہے، اس امر کو ذہن نشین کر لینا چاہیے کہ ''شوٹ'' کے عمل میں اونچا کودنا چاہیے نہ کہ لمبی چھلانگ لگانے کی کوشش کی جائے۔



''لے اپ شاٹ'' کرنا

(ج) ایک ہاتھ سے ''سیٹ شاٹ'' کرنا (One-hand set shot):

یہ شاٹ بنیادی طور پر ایک ہاتھ سے کیا جاتا ہے لیکن اس کو کرنے میں دونوں ہاتھوں کو اس وقت تک استعمال کیا جاتا ہے جب تک کہ گیند ہاتھ سے نکل نہ جائے۔ اس عمل کے دوران اتھلیٹ کو گیند انگلیوں کے پوروں سے کنٹرول کرنا چاہیے کیونکہ یہ ''شاٹ'' کھڑے ہو کر کیا جاتا ہے۔ اس لیے بہت اچھے توازن کو برقرار رکھنے کی زیادہ ضرورت محسوس نہیں ہوتی۔



ایک ہاتھ سے ''سیٹ شاٹ'' کرنا

(د) ''جمپ شاٹ'' (Jump shot):

اس ''شاٹ'' کو کرنے میں گیند کو دونوں ہاتھوں میں پکڑ کر سر کے اُوپر اس طرح لے جائیں کہ اسے کہنیوں اور جسم سے مخالف سے محفوظ رکھا جا سکے۔ گیند کو اس وقت تک ہاتھ سے چھوڑا نہیں جاتا جب تک کہ ''جمپ'' اپنے نقطہ عروج تک پہنچ نہ جائے۔ اس شاٹ کو باسکٹ سے 5 میٹر سے زیادہ فاصلے سے نہیں کیا جانا چاہیے۔

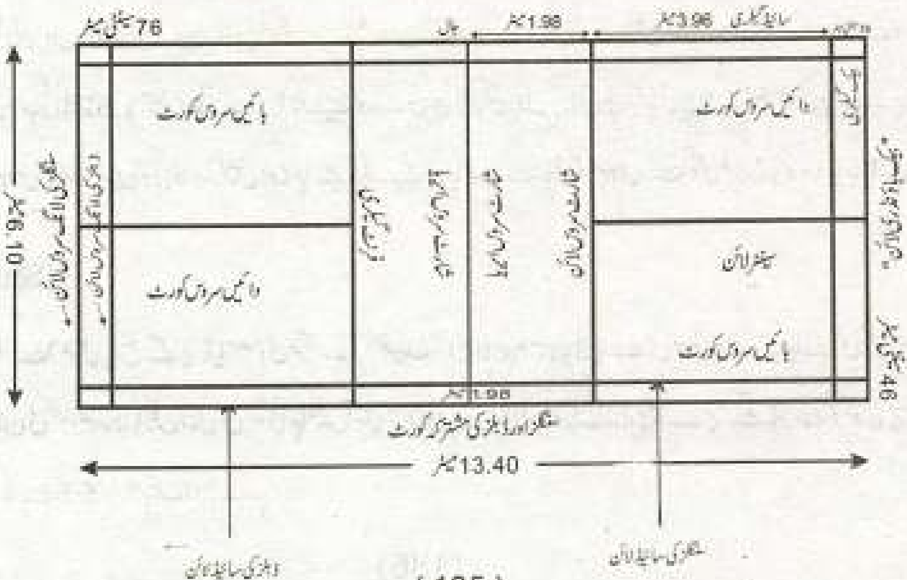
''جمپ شاٹ''

بیڈمنٹن (Badminton)

یہ کھیل ٹینس (Tennis) کی طرز پر کھیلی جانے والی ایک ایسا کھیل ہے جس میں بہت ہی تھوڑی جگہ اور سازوسامان درکار ہے۔اس کھیل کے لئے قوت برداشت ،پھرتی اور تیزی کا ہونا نہایت ضروری ہے۔اس کی ابتدا بھارت کے شہر پونا (Poona) سے ہوئی جہاں انگریزوں نے مقامی لوگوں کو ایک قسم کی "شٹل کاک" کو بلے (Paddle) سے مار کر کھیلتے دیکھا تو انہوں نے اس شہر کی نسبت سے اسے پونا کا نام دیا اور اسے انگلستان میں بھی متعارف کرایا۔ وہاں اس میں مزید بہتری پیدا کرنے کے لئے ''ڈیوک آف بیوفورٹ'' (Duke of Beaufort) نے اس کھیل کا پہلا کلب ''بیڈمنٹن'' میں قائم کیا اور اس جگہ کی نسبت یہ کھیل اسی نام سے مشہور ہو گیا۔انگلستان کی قومی بیڈمنٹن ایسوی ایشن نے اس کے باضابطہ ضابطے 1895ء میں تشکیل دیے گئے۔

کورٹ (Court):

بیڈمنٹن کا کورٹ مستطیل شکل کا ہوتا ہے۔سنگلز اور ڈبلز کے مشترکہ کورٹ کی لمبائی 13.40 میٹر اور چوڑائی 6.10 میٹر ہوتی ہے۔



کورٹ کی تمام لکیریں 4 سینٹی میٹر چوڑی ہوتی ہیں جو کورٹ کے ہر اس علاقہ کا حصہ سمجھی جاتی ہیں، جسے وہ ظاہر کرتی ہیں اور یہ عموماً سفید یا پیلے رنگ کی ہوتی ہیں۔ سنگلز کورٹ کی چوڑائی 5.18 میٹر ہوتی ہے اور اسکی ''لانگ سروس لائن'' (Long service line) اور ''بیک باؤنڈری لائن'' سے 76 سینٹی میٹر ایک ہی ہوتی ہے جبکہ ''ڈبلز'' میں ''لانگ سروس لائن'' (Long service line) ''بیک باؤنڈری لائن'' (Back Boundary line) سے 76 میٹر کے فاصلے پر ہوتی ہے۔ نیٹ کے دونوں جانب 1.98 میٹر کے فاصلے پر دو متوازی لکیریں لگی ہوتی ہیں جو ''شارٹ سروس لائنز'' (Short Service Lines) کہلاتی ہیں۔ شارٹ سروس لائن سے بیک باؤنڈری لائن تک کورٹ کو سنٹر لائن کے ذریعے لمبائی کے رخ میں دو برابر حصوں میں تقسیم کیا جاتا ہے۔ سنٹر لائن کے دائیں طرف کے حصے کو دایاں سروس کورٹ (Service Court) جبکہ بائیں حصے کو بایاں سروس کورٹ کہتے ہیں۔

جال کے کھمبے (Posts)

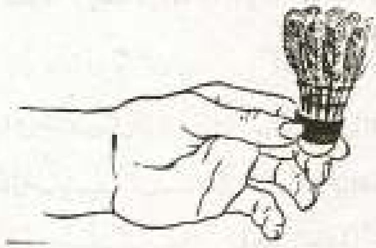
یہ کورٹ کی سطح سے 1.55 میٹر اُنچے اور عموداً لگے ہونے چاہئیں۔ کھمبے اس قدر مضبوط ہوں کہ جال کا کھچاؤ برداشت کر سکیں۔ ڈبلز کے کورٹ کی صورت میں اس سے قطع نظر کہ کھیل سنگلز یا ڈبلز کے لیے کھیلی جاتی ہے۔ انہیں کورٹ کی بیرونی حدود کی لکیروں پر ہی لگایا جاتا ہے۔

جال (Net):

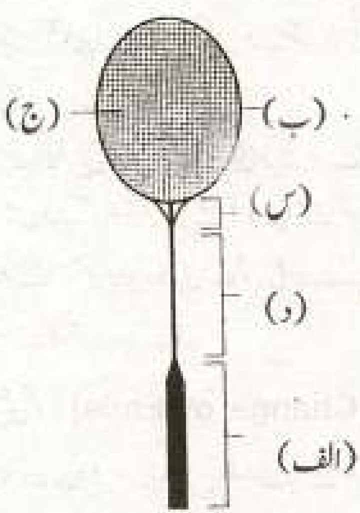
یہ ایک باریک اور عمدہ دھاگے کا بنا ہوتا ہے جس کی چوڑائی ایک جیسی ہونی چاہیے۔ جال کا رنگ گہرا اور چوڑائی 76 سینٹی میٹر اور لمبائی 6.1 میٹر ہے اسکے خانے 1.5 سے 2 مربع میٹر چوڑے ہوتے ہیں۔ اس کے اُوپر والے کنارے پر 7.5 سینٹی میٹر چوڑی دُہری کی ہوئی سفید تو اڑی پٹی ہوتی ہے تاکہ اس میں سے لوہے کا تار یا رسی گزار کر جال کو کورٹ کے درمیان مضبوطی سے کس دیا جائے۔ جال ڈبلز کورٹ کی اطرافی لکیروں (Side Lines) پر لگے ہوئے کھمبوں کے اُوپر کے سروں کے بالکل برابر ہوتا ہے اور کورٹ کے وسط میں فرش سے جال کی اُنچائی 1.524 میٹر ہوتی ہے اور ڈبلز کیلئے کورٹ کی بیرونی لکیروں پر اس کی اُنچائی 1.55 میٹر ہونی چاہیے۔ جال کے اُفقی سروں اور کھمبوں کے درمیان کوئی فاصلہ نہیں ہونا چاہیے، بلکہ نیچے کی جانب سے جال کو کھمبوں سے اچھی طرح باندھ دیا جاتا ہے۔

شٹل (Shuttle):

یہ قدرتی مادے (مرغی یا بطخ کے پر) یا مصنوعی مرکب ''سینتھیٹک'' (Synthetic) سے بنی ہوتی ہے۔ یہ چاہے کسی بھی چیز کی بنی ہوئی ہو، اسکی اُڑان کی خصوصیت بالکل ایسی ہی ہونی چاہئیں جیسی کہ اصلی پروں کی اور کارک کے پیندے پر پتلے چمڑے کا خول چڑھا ہو۔ اس کا وزن 4.74 سے 5.5 گرام تک ہوتا ہے۔



کارک کے پیندے میں 16 پَر لگے ہوتے ہیں۔ جس کا قطر 2.5 سے 2.8 سینٹی میٹر ہوتا ہے۔ اس کا پیندہ گول نما ہوتا ہے۔ اس کے پَروں کی لمبائی 6.2 سے 7 سینٹی میٹر کے درمیان ہوتی ہے لیکن تمام پَروں کی لمبائی ایک برابر ہونی چاہیے اور اُوپر کے سرے پر انکا پھیلاؤ 5.8 سے 6.8 سینٹی میٹر ہوتا ہے۔ اس کی سطح بالکل ہموار ہونی چاہیئے اور اس پر کوئی بھی اضافی چیز لگی ہوئی نہ ہو گی تمام پَر دھاگے یا کسی دوسرے چیز سے آپس میں بندھے ہوتے ہیں۔



(ریکٹ)

ریکٹ (Racket):

اسکی زیادہ سے زیادہ لمبائی 68 سینٹی میٹر اور چوڑائی 23 سینٹی میٹر ہوتی ہے اس کی سطح بالکل ہموار ہونی چاہیے اور نہ ہی اس پر کوئی بھی اضافی چیز لگی ہو۔ اسکے مندرجہ ذیل حصے ہیں۔

(الف) دستہ (Handle)۔

(ب) بُنا ہوا حصہ (Stringed Area)۔ یہ زیادہ سے زیادہ 28 سینٹی میٹر لمبا اور 22 سینٹی میٹر چوڑا ہوتا ہے۔

(ج) سر (Head)۔ یہ بنے ہوئے حصے کے گرد دھات یا لکڑی کا حلقہ ہے۔

(د) ڈنڈی (Shaft)۔ یہ دستے کو سر سے جوڑتی ہے۔

(س) گلا (Throat)۔ یہ ڈنڈی اور سر کو آپس میں جوڑتا ہے۔

کھلاڑی (Player):

ڈبلز میں دونوں طرف دو دو کھلاڑی ہوتے ہیں جبکہ سنگلز میں ایک ایک۔ جس طرف کے کھلاڑی کو سروس کرنے کا حق ہو گا وہ سروس کرنے والا فریق (Serving Side) اور اسکا مخالف سروس وصول کرنے والا فریق (Receving Side) کہلائے گا۔

ٹاس کرنا (Toss):

کھیل کے شروع ہونے سے پہلے دونوں کھلاڑیوں کو بلا کر ٹاس کیا جاتا ہے ٹاس جیتنے والے کھلاڑی کو حق حاصل ہے کہ حسب پسند "سائیڈ" لے یا پہلے سروس کرے ان دونوں میں سے جو چیز ٹاس جیتنے والا فریق چھوڑ دے گا اسے ٹاس ہارنے والا فریق اپنی مرضی سے اختیار کرے گا۔

سکور کرنے کا طریقہ کار (Scoring System):

بین الاقوامی بیڈمنٹن فیڈریشن (IBF) کی کونسل نے اپنے 13 دسمبر 2005ء کے اجلاس منعقدہ کوالمپور (ملیشیا) میں تمام بین الاقوامی مقابلوں میں 3 x 21 پوائنٹس ریلی سسٹم (Points Rally System) یکم فروری 2006ء سے تجرباتی طور پر استعمال کرنے کا فیصلہ کیا ہے۔ جس کے مطابق سنگلز (Singles) اور ڈبلز (Doubles) مقابلوں میں سکورنگ مندرجہ ذیل طریقے پر ہوگی:

☆ میچ کا فیصلہ تین میں سے دو گیمز (Games) جیتنے (Best of three) پر ہوگا۔

☆ جو فریق (Side) پہلے 21 پوائنٹس بنائے گا جیتا ہوا تصور ہوگا۔

☆ ریلی جیتنے والے فریق کے "سکور" میں ہر جیت پر ایک پوائنٹ کا اضافہ کیا جائے گا۔

☆ اگر سکور 20 - 20 پوائنٹس (Points) پر برابر ہو تو جو بھی فریق متواتر دو پوائنٹس (یعنی دو پوائنٹس کی برتری) حاصل کرے گا اسے جیتا ہوا تسلیم کیا جائے گا لیکن جب سکور 29 - 29 پوائنٹس پر برابر ہو جائے تو جو بھی فریق پہلے تیسواں پوائنٹ سکور کرے گا وہ اس گیم میں فاتح ہوگا۔

☆ گیم جیتنے والا فریق ہی اگلی گیم میں پہلی سروس کرے گا۔

☆ ہر گیم میں جب بھی کوئی فریق پہلے 11 پوائنٹ سکور کرے گا تو دونوں فریقوں کو 60 سیکنڈ (1 منٹ) کا وقفہ دیا جائے گا۔

☆ پہلی گیم کے اختتام پر اور دوسری کے شروع ہونے کے درمیان میں 2 منٹ کا وقفہ ہوگا جبکہ دوسری اور تیسری گیموں کے درمیان میں 5 منٹ کا وقفہ دیا جائے گا۔

اطراف تبدیل کرنا (Change of Ends):

کھلاڑی مندرجہ ذیل صورتوں میں اطراف بدلتے ہیں۔

(الف) پہلی گیم کے اختتام پر۔

(ب) تیسری گیم کے شروع ہونے سے پہلے یا اگر صرف ایک گیم کا میچ ہو تو جب کوئی بھی فریق نصف پوائنٹس (11 پوائنٹس) پہلے سکور کرلے۔

اگر کھلاڑی اس ضابطہ کی کسی بھی شق کے مطابق اطراف تبدیل نہیں کر پاتے تو غلطی کا انکشاف ہونے پر فوراً اطراف تبدیل کرتے ہیں اور موجودہ سکور قائم رہتا ہے۔

میچ کے دوران ہر گیم کے اختتام اور اگلی گیم کے شروع ہونے کے درمیان 2 منٹ کا وقفہ دیا جائے گا۔ (ایسے کسی میچ میں جسے ٹیلی ویژن پر براہ راست دکھایا جاتا ہو، اس کے شروع ہونے سے قبل ہی ریفری مطلوبہ وقفے کے دورانیے کا تعین کرے گا) کوئی بھی کھلاڑی امپائر کی اجازت کے بغیر کورٹ سے باہر نہیں جا سکتا۔

سروس (Service):

i- صحیح سروس کرنے کے لیے:

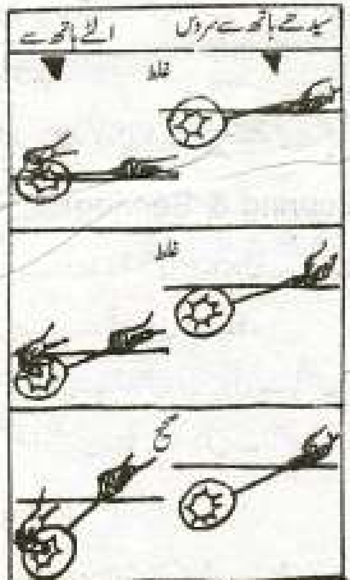
(الف) جب سروس کرنے والا کھلاڑی ''سرور'' (Server) اور سروس وصول کرنے والا کھلاڑی ''رسیور'' (Receiver) اپنی اپنی مخصوص جگہوں پر تیار ہو جائیں تو سروس کرنے میں غیر ضروری تاخیر نہیں کرنی چاہیے۔

(ب) ''سرور'' اور ''رسیور'' مخالف وتری سروس کورٹ کی حدود کی لکیروں کے اندر کھڑے ہوتے ہیں اور جب تک سروس ہو نہیں جاتی ان دونوں کے پاؤں کے کچھ نہ کچھ حصوں کا زمین پر ساکن حالت میں رہنا ضروری ہے۔

(ج) ''سرور'' ابتدائی طور پر شٹل کو ریکٹ سے اس کے پیندے پر مارتا ہے اور اس وقت تک مکمل شٹل اسکی کمر سے نیچے ہونی چاہیے۔

(د) شٹل کو مارتے وقت ''سرور'' کے ریکٹ کی ڈنڈی اس حد تک نیچے کی جانب جھکی ہوئی ہونی چاہیے کہ ریکٹ کا تمام کا تمام سر اس کو پکڑے ہوئے پورے ہاتھ سے نیچے رہے۔

(ہ) ''سرور'' کے ریکٹ سے بھیجی ہوئی شٹل کو اُڑان کے دوران اگر روکا نہ جائے تو یہ اُوپر کی جانب اُڑتی ہوئی جال کے پار ''رسیور'' کی سروس کورٹ میں جا کر گرنی چاہیے۔



سروس کے دوران شٹل کو مارتے وقت ہاتھ اور ریکٹ کی مختلف حالتیں

مندرجہ بالا کسی بھی شق کی خلاف ورزی بے ضابطگی کرنے والے فریق کا ''فالٹ'' تصور ہوتا ہے:

ii- جب دونوں کھلاڑی اپنی اپنی جگہ پر تیار ہو جاتے ہیں تو ''سرور'' کے ریکٹ کے سر کی سب سے پہلی سامنے کی جانب حرکت سروس شروع کرنے کے لیے ہوتی ہے اور یہ اس وقت تک اسی سمت میں جاری رہتی ہے جب تک کہ شٹل کو ریکٹ سے مار نہ دیا جائے۔

iii- ''سرور'' کو اس وقت تک سروس نہیں کرنی چاہیے جب تک کہ ''رسیور'' تیار نہ ہو جائے۔ لیکن اگر وہ شٹل کو واپس بھیجنے کی کوشش کرے تو اسے کھیل کے لیے تیار تصور کیا جاتا ہے۔

iv- سروس کا آغاز اس وقت سے شمار ہوتا ہے جس وقت شٹل کو ریکٹ سے مارا جاتا ہے۔ لیکن اگر شٹل فرش پر گر جائے تو یہ بھی فالٹ تصور ہوگا۔

v- ''ڈبلز'' (Doubles) میں ساتھی، کورٹ میں کسی بھی جگہ کھڑے ہو سکتے ہیں۔ لیکن صرف اس جگہ جہاں سے وہ مخالف ''سرور'' اور ''رسیور'' کی حد نظر میں رکاوٹ کا باعث نہ بننے پائیں۔

سنگلز (Singles):

i۔ سروس کرنے والے کھلاڑی نے اگر ابھی تک کوئی پوائنٹ سکور نہ کیا ہو یا اس گیم میں اس کا سکور جفت ہو مثلاً 2,4,6,8 وغیرہ ہو تو وہ اپنی دائیں سروس کورٹ سے سروس کرتا ہے اور اس میں سروس وصول کرتا ہے۔

ii۔ جب اس گیم میں ''سرور'' کا سکور طاق ہو مثلاً 1,3,5,7 وغیرہ تو وہ اپنی سروس بائیں سروس کورٹ میں سے کرتا ہے اور اسی میں وصول کرتا ہے۔

iii۔ جب گیم سیٹ کی جا چکی ہو تو اس گیم کے وہ تمام پوائنٹ جو ''سرور'' نے سکور کیے ہوں انہیں شق نمبر i اور ii کے اطلاق کے لیے استعمال کیا جاتا ہے۔

iv۔ ''سرور'' اور ''رسیور'' باری باری شٹل کو کھیلتے ہیں۔ حتیٰ کہ کوئی بے ضابطگی (Fault) سرزد ہو جائے یا شٹل کھیل میں نہ رہے۔

سکور اور سروس کرنا (Scoring & Serving):

اگر ''رسیور'' سے کوئی بے ضابطگی سرزد ہوتی ہے یا شٹل اسکے کورٹ کے اندر فرش کو چھو لے تو ''سرور'' ایک پوائنٹ سکور کر لیتا ہے اور پھر دوسرے سروس کورٹ سے اگلی سروس کرے گا۔

اگر ''سرور'' سے کوئی بے ضابطگی سرزد ہوتی ہے یا شٹل اس کے کورٹ میں گر جاتی ہے تو ''سرور'' لگاتار سروس کرنے کا حق کھو دیتا ہے اور ''رسیور'' ''سرور'' بن جاتا ہے اور اس کے ساتھ ساتھ اس کے سکور میں ایک پوائنٹ کا اضافہ بھی ہوتا ہے۔

ڈبلز (Doubles):

''ڈبلز'' (Doubles) میں ترمیم شدہ ضابطے اور ''سکورنگ'' کا طریقہ کار:

- سروس کرنے کی ہر باری پر دونوں ہی فریقوں کا صرف ایک ایک کھلاڑی ہی سروس کرے گا۔
- جب بھی ''سکور'' صفر یا جفت ہو گا تو سروس دائیں ''سروس کورٹ'' میں سے کی جائے گی اور طاق ہونے کی صورت میں بائیں ''سروس کورٹ'' میں سے کی جائے گی۔
- جب بھی کوئی فریق اپنی سروس کردہ ''ریلی'' میں ''پوائنٹ'' جیتتا ہے تو اگلی سروس کرنے سے پیشتر اس کے کھلاڑی اپنے اپنے موجودہ ''سروس کورٹ'' باہمی طور پر تبدیل کر لیتے ہیں اور موجودہ ''سکور'' کی نسبت سے جو کھلاڑی بھی متعلقہ ''سروس کورٹ'' میں ہو گا وہ ہی ''سروس'' کرنے کا مجاز ہو گا جب کہ مخالف فریق کے دونوں کھلاڑی اپنے اپنے موجودہ ''سروس کورٹس'' میں ہی رہیں گے۔
- فریق اوّل الف۔ب
- فریق دوم ج۔د
- کھیل شروع کرنے کے لیے الف نے دائیں ''سروس کورٹ'' میں سے ج کو ''سروس'' کرائی اور ''پوائنٹ'' حاصل کر لیا تو سکور 1-0 ہو جائے گا اگلی ''سروس'' کرنے سے پہلے الف اور ب اپنے اپنے ''سروس کورٹس'' تبدیل کر لیں گے لیکن ج اور

د اپنے اپنے "سروس کورٹس" میں ہی رہیں گے اور اب الف ۔ د کو بائیں "سروس کورٹ" میں سے "سروس" کرے گا۔

☆ لیکن اس دفعہ "پوائنٹ" فریق دوم نے جیت لیا تو سکور 1 - 1 پر برابر ہو جائے گا اس صورت میں کوئی بھی کھلاڑی اپنا "کورٹ" تبدیل نہیں کرے گا۔ فریق دوم کا "سکور" طاق ہونے کی وجہ سے جو کھلاڑی بھی بائیں "سروس کورٹ" میں ہوگا وہ ہی "سروس" کرے گا یعنی د۔ب کو بائیں "سروس کورٹ" میں سے "سروس" کرے گا اور اگر یہ "پوائنٹ" پھر سے فریق اوّل نے جیت لیا تو "سکور" 2 - 1 ہو جائے گا لیکن دونوں فریقوں کے کھلاڑی اپنی انہیں کورٹس میں رہیں گے۔ فریق اوّل کا "سکور" جفت ہونے کی وجہ سے جو کھلاڑی بھی دائیں "سروس کورٹ" میں ہوگا وہ "سروس" کرے گا یعنی الف ۔ د کو دائیں "سروس کورٹ" میں سے "سروس" کرے گا اور اگر یہ "پوائنٹ" بھی فریق اوّل نے جیت لیا تو اس کا "سکور" 3 - 1 ہو جائے گا اور اس فریق کے کھلاڑی باہمی طور پر اپنے اپنے "سروس کورٹ" تبدیل کر لیں گے۔

☆ فریق اول کا "سکور" طاق ہونے کی وجہ سے جو کھلاڑی بھی بائیں "سروس کورٹ" میں ہوگا صرف اسے ہی "سروس" کرنے کا حق حاصل ہوگا یعنی الف ۔ ج ۔ کو بائیں "سروس کورٹ" میں سے "سروس" کرے گا اور اگر پھر یہ "پوائنٹ" بھی فریق اوّل نے جیت لیا تو سکور 4 - 1 ہو جائے گا اور اگلی "سروس" سے پہلے اس فریق کے دونوں کھلاڑی اپنے اپنے "سروس کورٹ" تبدیل کر لیں گے جب کہ مخالف فریق کے کھلاڑی اپنے انہیں "سروس کورٹس" میں ہی رہیں گے۔ فریق اوّل کا "سکور" جفت ہونے کی وجہ سے الف ۔ د کو اگلی "سروس" دائیں "سروس کورٹ" میں سے کرے گا۔

☆ لیکن اس دفعہ "پوائنٹ" فریق دوم نے جیت لیا تو "سکور" 2 - 4 ہو جائے گا اس صورت میں کوئی بھی کھلاڑی اپنا "کورٹ" تبدیل نہیں کرے گا۔ فریق دوم کا "سکور" جفت ہونے کی وجہ سے جو کھلاڑی بھی دائیں "سروس کورٹ" میں ہوگا وہ "سروس" کرے گا یعنی د ۔ الف کو دائیں "سروس کورٹ" میں سے "سروس" کرے گا اور اگر یہ "پوائنٹ" پھر سے فریق دوم نے جیت لیا تو "سکور" 3 - 4 ہو جائے گا اس صورت میں اس فریق کے دونوں کھلاڑی اپنے اپنے "سروس کورٹ" تبدیل کر لیں گے جب کہ مخالف فریق کے کھلاڑی اپنے انہیں "سروس کورٹس" میں ہی رہیں گے۔ اس طریقہ سے کھیل جاری رہے گا۔

☆ ڈبلز کے دیگر تمام مروجہ ضابطے بمع "لانگ سروس لائن" (Long Service Line for Doubles) نافذ العمل رہیں گے۔

سروس کورٹ کی بے ضابطگیاں (Service Court Errors):

ii- اگلی "سروس" کے کیے جانے سے پہلے اگر اس بے ضابطگی کا انکشاف ہو جائے تو اگر یہ:

الف کسی ایسے فریق سے سرزد ہو جائے جس نے "ریلی" جیت لی ہو تو ایسی صورت میں "لیٹ" دیا جائے گا۔

ب اس فریق سے سرزد ہو جس نے ریلی ہار دی ہو تو اس کی تصحیح نہیں کی جاتی۔

ج بے ضابطگی دونوں فریقوں سے ہو جائے تو "لیٹ" (Let) دیا جائے گا۔

iii- "لیٹ" کی صورت میں "سروس کورٹ" کی تصحیح کرنے کے بعد مذکورہ ریلی دوبارہ کھیلی جائے گی۔

iv- اگلی "سروس" کرنے کے بعد اگر اس بے ضابطگی کا انکشاف ہو جائے تو اس کی تصحیح نہیں کی جاتی، بلکہ کھیل بغیر کسی تبدیلی کے جاری رہے گا۔

کھیل کی بے ضابطگیاں (Faults):

i- اگر "سروس" ضابطہ کے مطابق نہ کی جائے ۔

ii- جب "شٹل" کھیل جاری ہو تو اگر یہ:

الف۔ "کورٹ" کی حدود کی لکیروں سے باہر گر جائے۔

ب۔ جال میں سے یا اس کے نیچے سے گزر جائے۔

ج۔ جال کو پار نہ کر پائے۔

د۔ چھت یا اطرافی دیواروں کو چُھو جائے۔

ہ۔ کسی ایسی چیز یا شخص کو چُھو جائے جو "کورٹ" کے نزدیکی گرد و پیش میں ہو۔

iii- "شٹل" کو کھیلتے وقت کھلاڑی نے اسے جال کی اپنی طرف سے نہ مارا ہو ("شٹل" کو مارنے کے بعد کھلاڑی کا "ریکٹ" مخالف کی "کورٹ" میں جا سکتا ہے بشرطیکہ اس نے "شٹل" کو جال کی اپنی طرف سے ہی مارا ہو)۔

iv- جب "شٹل" کھیل میں ہو تو اگر کھلاڑی:

الف۔ جال یا اس کے کھمبوں (Supports) کو "ریکٹ" سے، جسمانی طور پر یا اپنے لباس سے چُھو دے۔

ب۔ کھلاڑی کے جسم کا کوئی حصہ یا اس کا "ریکٹ" جال کے اُوپر یا نیچے سے مخالف کے کورٹ میں جا کر اس کے کھیل کو متاثر کر دے یا اس کی توجہ میں خلل کا باعث بن جائے۔

ج۔ جال کے اپنی طرف رہتے ہوئے مخالف کھلاڑی کے کھیل میں رکاوٹ ڈالے، مثلاً جائز طور پر "شٹل" کو مارنے کے بعد مخالف کے "ریکٹ" کو جال کے اُوپر سے پار نہ آنے دے۔

v- اگر کھلاڑی جان بوجھ کر اپنے کسی عمل سے مخالف کی توجہ میں خلل ڈالے یا کسی دوسری طرف مبذول کرائے مثلاً اُونچی آواز سے چلا کر یا کوئی اشارہ کر کے وغیرہ۔

vi کھیل کے دَوران اگر "شٹل"

الف۔ "ریکٹ" میں پھنس جائے یا وقتی طور پر اس پر رک جائے اور پھر اس سے "سٹروک" کھیلا جائے۔

ب۔ کو لگاتار دو دفعہ مارا جائے۔

ج۔ کو دونوں ساتھی یکے بعد دیگرے ماریں۔

د۔ کھلاڑی کے "ریکٹ" کو لگنے کے بعد پیچھے کی جانب چلی جائے۔

vii- اگر کوئی کھلاڑی کسی ضابطہ کی سنگین خلاف ورزی کا مسلسل اعادہ کرے۔

viii- "سروس" کے دَوران اگر "شٹل" جال کے اُوپر اٹک جائے یا جال کو پار کرنے کے بعد اس میں پھنس جائے۔

لیٹ (Let):

امپائر کھیل کو روکنے کے لیے مندرجہ ذیل صورتوں میں "لیٹ" کا استعمال کرتا ہے۔

(الف) کسی ناگہانی یا حادثاتی صورت میں ۔ مثلاً نٹ کا گر جانا یا بجلی کا بند ہو جانا وغیرہ وغیرہ۔

(ب) سروس کے علاوہ دوران کھیل اگر شٹل جال کی پٹی کے اُوپر رک جائے یا اسکو پار کرنے کے بعد اس میں اٹک جائے۔

(ج) سروس کے دوران اگر سروس کرنے والا کھلاڑی اور سروس وصول کرنے والا کھلاڑی بیک وقت بے ضابطگی کے مرتکب ہوں۔

(د) اگر سروس کرنے والا کھلاڑی سروس وصول کرنے والے کھلاڑی کے تیار ہونے سے پیشتر ہی سروس کر دے۔

(ہ) کھیل کے دوران اگر شٹل ٹوٹ کر ٹکڑے ٹکڑے ہو جائے اور اس کا پیندا اس کے دوسرے حصے سے بالکل علیحدہ ہو جائے۔

(و) اگر لائن جج کسی رکاوٹ کے باعث کھیل نہ دیکھ سکے اور امپائر بھی فیصلہ کرنے سے قاصر ہو تو ایسی صورت میں "لیٹ" دیا جاتا ہے۔

(ز) جب "لیٹ" دیا جاتا ہے تو پچھلی سروس کے بعد کے کھیل کو نظر انداز کر دیا جاتا ہے اور جس کھلاڑی نے سروس کی تھی وہی دوبارہ سروس کرتا ہے۔

کھیل کا جاری رہنا (Continuous Play):

i۔ کھیل پہلی سروس سے لے کر کھیل کے اختتام تک جاری رہتا ہے۔ (ماسوائے مندرجہ بالا شق نمبر ii اور iii)۔

ii۔ تمام میچوں میں پہلی گیم کے اختتام اور دوسری گیم کے شروع ہونے کے درمیان 2 منٹ جب کہ دوسری اور تیسری گیموں کے درمیان 5 منٹ سے زیادہ وقفہ دیا نہیں جائے گا۔ 5 منٹ والے وقفے کے علاوہ کوئی بھی کھلاڑی امپائر کی اجازت کے بغیر کورٹ سے باہر نہیں جا سکتا۔

نوٹ: (ایسے کسی میچ میں جسے ٹیلی ویژن پر دکھایا جاتا ہو۔ اس کے شروع ہونے سے قبل ہی ریفری مطلوبہ وقفے کے دورانیے کا تعین کرے گا)۔

کھیل کو معطل کرنا (Suspension of play):

i۔ امپائر ایسے ناگزیر حالات کی بنا پر جو اس کی دسترس سے باہر ہوں جتنے وقت کے لئے بھی مناسب سمجھے کھیل روک سکتا ہے۔

ii۔ ناگزیر حالات کے پیش نظر ریفری بھی امپائر کو وقتی طور پر کھیل روکنے کی ہدایات دے سکتا ہے۔

iii۔ اس طرح سے روکے گئے کھیل کو دوبارہ اسی سکور سے شروع کیا جائے گا۔

کھیل میں تعطل (Delay in play):

i۔ کھلاڑی کے دم لینے، اپنی کھوئی ہوئی طاقت بحال کرنے یا ہدایات اور مشورہ لینے کے لیے کسی بھی صورت کھیل روکا نہیں جا سکتا۔

ii۔ امپائر کھیل میں کسی قسم کے تعطل (Suspension of play) کے تعین کا بلا شرکت غیرے اختیار رکھتا ہے۔

ہدایات اور کورٹ سے باہر آنا (Instructions and leaving the court)

i۔ مندرجہ بالا ضابطوں کے تحت دیئے ہوئے وقفوں کے علاوہ ہدایات اور مشورہ لینے کے لئے کسی بھی صورت کھیل روکا نہیں جا سکتا۔

ii۔ 5 منٹ والے وقفے کے علاوہ کوئی بھی کھلاڑی امپائر کی اجازت کے بغیر کورٹ سے باہر نہیں جا سکتا۔

کھلاڑی مندرجہ ذیل باتوں کا مجاز نہیں:

i۔ جان بوجھ کر کھیل میں تعطل پیدا کرنا۔

ii۔ دیدہ دانستہ طور پر شٹل کو توڑنا یا اس کی رفتار تبدیل کرنا۔

iii۔ جارحیت پرمبنی رویہ کا اظہار کرنا۔

iv۔ ایسے کسی ناپسندیدہ رویے کا قصوروار ہونا جو بیڈمنٹن کے ضابطوں کے دائرہ کار میں نہیں آتا۔

''آفیشلز اور اپیلز'' (Officials and Appeals):

i- ریفری (Referee):

کسی ٹورنامنٹ یا مقابلے کا بحیثیت مجموعی نگران ہوتا ہے۔ (میچ اس کا حصہ ہے) وہ تمام ''کورٹ آفیشلز'' (Court Officials) تعینات کرتا ہے۔

ii- ''امپائر'' (Umpire):

کسی مخصوص میچ، کورٹ اور اس کے گردونواح کا نگران ہوتا ہے، وہ ریفری کو اپنی آمد سے مطلع کرتا ہے اور اسی کے زیر اختیار کام کرتا ہے (ریفری کی عدم موجودگی میں کسی دوسرے ذمہ دار اہلکار کو رپورٹ کرتا ہے)۔

فرائض (Duties):

(الف) بیڈمنٹن کے قوانین پر مکمل طور پر عمل درآمد کرانا اور خاص طور پر ''فالٹ'' اور ''لیٹ'' دینا۔

(ب) کسی متنازعہ مسئلے کے خلاف اپیل کا فیصلہ اگلی سروس کے کیے جانے سے پہلے ہی کرنا۔

(ج) کھلاڑیوں اور ناظرین کو میچ کی صورت حال سے پوری طرح باخبر رکھنے کا اہتمام کرنا۔ (یعنی سکور کا باقاعدہ اعلان کرنا)۔

(د) عام طور پر تمام کورٹ آفیشلز ریفری تعینات کرتا ہے لیکن امپائر ریفری کے مشورے سے ''لائن جج'' یا سروس جج کو برخاست کر سکتا ہے۔

(ہ) جہاں کورٹ آفیشلز تعینات نہ کیے گئے ہوں تو ان کی ذمہ داریوں کو احسن طریقہ سے انجام دینے کا بندوبست کرنا اگر کوئی کورٹ آفیشل کسی رکاوٹ کے باعث کھیل دیکھ نہ سکا ہو اور صحیح فیصلہ دینے سے قاصر ہو تو امپائر اس کی ذمہ داری خود نبھاتا ہے بصورت دیگر ''لیٹ'' دے دیتا ہے۔

(و) کھیل میں کسی قسم کے تعطل (Suspension) کا تعین کرنا۔

(ز) کھلاڑی کے کسی نامناسب رویے کی بنا پر دی گئی سزا کی روداد لکھ کر ریفری کو دینا۔ (اس طرح کے رویے پر پہلی دفعہ پیلا کارڈ دکھایا جائے گا جبکہ دوسری دفعہ لال کارڈ اگر کھلاڑی ایسے ہی رویے کا اعادہ کرے تو امپائر ریفری کو رپورٹ کرتے ہوئے کھلاڑی کو کالے رنگ کا کارڈ دکھا کر مقابلے سے خارج کر دے گا)۔

(ح) ضوابط سے وابستہ تمام غیر فیصلہ کن اپیلوں کو مناسب کارروائی کے لیے ریفری کو پیش کرنا (اس طرح کی اپیل اگلی سروس کے لیے جانے سے پیشتر یا گیم کے اختتام پر لیکن اپیل کرنے والے فریق کے کورٹ سے باہر جانے سے پیشتر ہی کی جانی ضروری ہے)۔

(ط) لائن ججز اور سروس جج کے حقیقت پر مبنی فیصلوں کو مسترد نہ کرنا۔

iii- سروس جج (Service Judge):

سروس کے دوران سروس کرنے والے کھلاڑی سے سرزد ہونے والی بے ضابطگی کی صورت میں ''فالٹ'' کا با آواز بلند اعلان کرنے کے ساتھ ساتھ اس مخصوص بے ضابطگی کی نشاندہی مختص شدہ اشارے سے کرنا۔ سروس جج امپائر کی مخالف سمت جال کے کھمبے کے ساتھ نیچی کرسی پر بیٹھے گا۔

iv- لائن جج (Line Judge):

یہ شٹل کے کورٹ میں یا اس سے باہر گرنے کی نشاندہی مخصوص روایتی اشاروں کے ذریعے ظاہر کرتے ہیں۔ ہر ایک لائن جج اپنی مختص شدہ لکیر کے لیے ذمہ دار ہوتا ہے۔ کسی بین الاقوامی سنگلز یا ڈبلز مقابلے میں 10 لائن ججز تعینات کیے جاتے ہیں جو عموماً امپائر کی مخالف سمت میں اپنی اپنی مختص شدہ اطرافی اور عقبی لکیروں کی سیدھ میں کورٹ کی حدود سے 2.5 سے 3.5 میٹر کے فاصلے پر بیٹھے ہوتے ہیں۔ شٹل کے کورٹ کی حدود سے باہر گرنے کی صورت میں وہ اپنے دونوں بازو اطراف کی جانب پھیلا کر اشارہ دینے کے ساتھ ساتھ صاف اور اونچی آواز میں ''آؤٹ'' (Out) پکارتے ہیں اگر شٹل کورٹ کے اندر گرے تو منہ سے کچھ نہیں بولتے بلکہ اپنے دائیں ہاتھ سے اس لکیر کی طرف اشارہ کرتے ہیں لیکن اگر وہ شٹل دیکھ نہ پائیں تو اپنے دونوں ہاتھ آنکھوں پر رکھ دیتے ہیں۔

بیڈمنٹن کی مہارتیں (Skills of Badminton)

سروس کا طریقہ:

1- کھلاڑی اپنے سروس کورٹ کی حدود میں کھڑا ہو۔

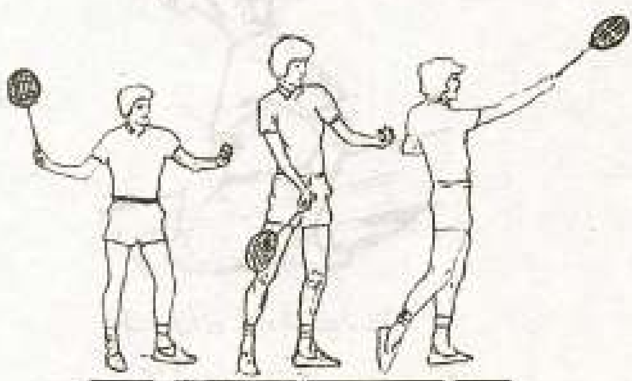
2- کھلاڑی کے دونوں پاؤں کا زمین پر ہونا ضروری ہے۔

3- مخالف کھلاڑی کے تیار ہونے کا انتظار کیا جائے۔

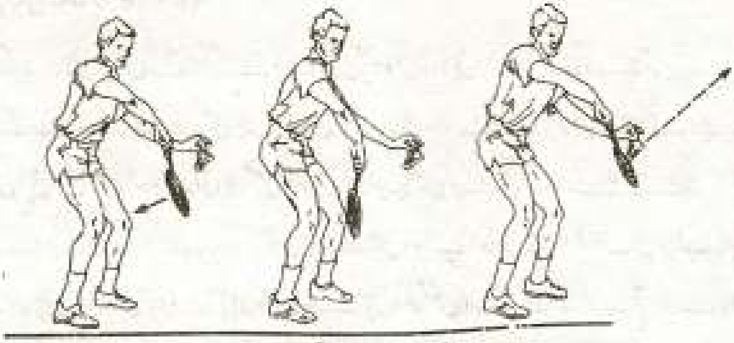
4- خیال رہے کہ سروس کے دوران ریکٹ کا سر ہاتھ سے اونچا نہ ہونے پائے۔

5- شٹل کو سامنے قدرے دائیں طرف اس طرح گرائے کہ ریکٹ سے ضرب لگتے وقت ریکٹ کا سر کمر سے نیچے ہو۔

6- دونوں پاؤں زمین پر ساکن ہوں۔



سیدھے ہاتھ سے اونچی سروس کرنا



"بیک ہینڈ سروس" کرنا

آنے والے شٹل کو ضرب لگانے کے طریقے:

1- جب کھلاڑی جال کے نزدیک ہو تو دونوں پاؤں پر توازن برقرار رکھتے ہوئے شٹل کو دھیرے سے مخالف کورٹ میں گرا دینا چاہیے۔

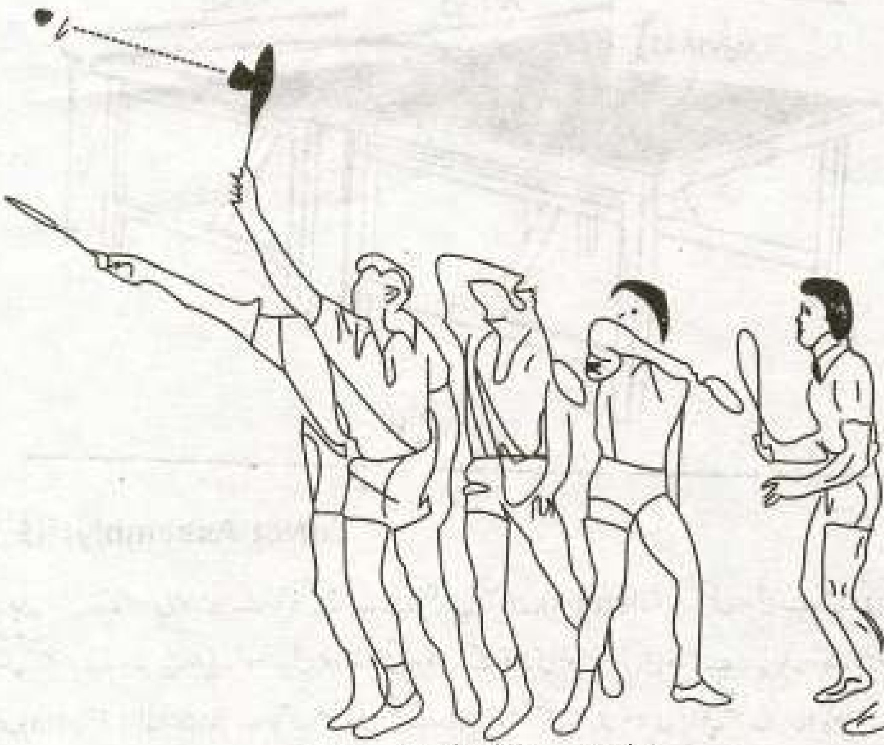
2- جب کھلاڑی لانگ سروس لائن کے نزدیک کھڑا ہو تو اسے ضرب لگا کر واپس کرنے کے لیے جارحانہ (Aggressive) انداز اختیار کرنا چاہیے۔ بایاں پاؤں سروس لائن کے نزدیک اس طرح سے رکھا جائے کہ اس پر ہی جسم کا تمام توازن برقرار رہے۔ شٹل کو واپس کرنے کے لیے تیزی سے لانگ سروس لائن کی طرف قدم بڑھا کر اور اسے زور سے مار کر بالمقابل کورٹ میں بھیج دیا جاتا ہے۔

لانگ سروس لائن کے نزدیک سے شاٹ لگانا

3- نیچے آتی ہوئی شٹل کو اُٹھانے کے لیے فوراً اداً میں پاؤں کو آگے لے جا کر شٹل کو جال کے اُوپر سے پار کرایا جاتا ہے۔

اُلٹے ہاتھ (Back Hand) سے مارنا:

بیڈمنٹن کی تمام مہارتوں میں سے یہ مہارت مشکل ترین ہے۔ کیونکہ اس میں پورے جسم کی قوت کے ساتھ بازو کو دوسری طرف جھلا کر اس طرح سے ضرب لگائی جاتی ہے کہ سر سے پاؤں تک جسم سیدھا ہو جاتا ہے۔ آخر میں کلائی سے ہلکا سا جھٹکا دے کر شٹل کو بالمقابل کورٹ میں بھیج دیا جاتا ہے۔



اُلٹے ہاتھ سے اونچی شٹل کو کھیلنا

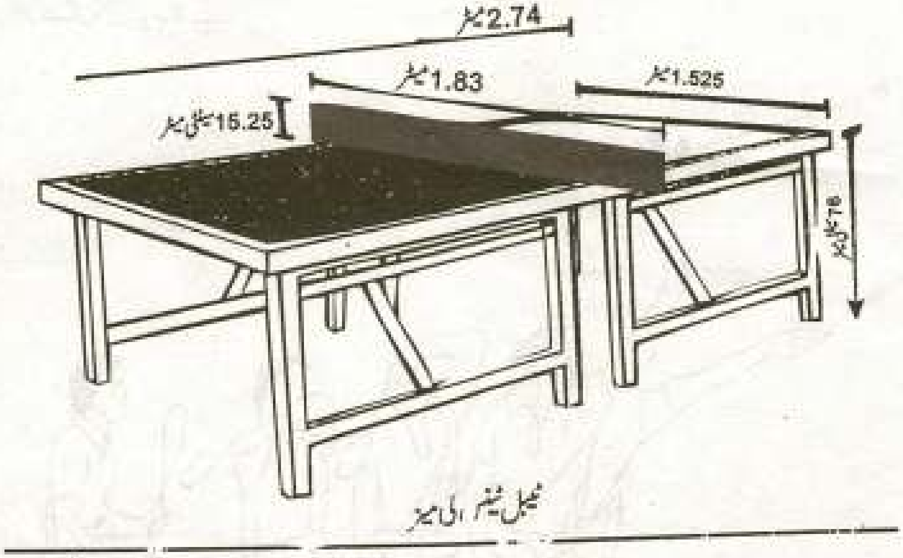
ٹیبل ٹینس

(Table Tennis)

میز (Table):

کھیلنے کی میز شکل میں مستطیل اور اس کی اوپر والی سطح ہموار ہوتی ہے۔ اس کی لمبائی 2.74 میٹر، چوڑائی 1.525 میٹر اور اونچائی 76 سینٹی میٹر ہوتی ہے۔ کھیلنے کی سطح میں میز کے تختے کی اطراف (سائیڈ) شامل نہیں۔ میز کی سطح کسی بھی مناسب میٹریل کی بنی ہوئی ہو سکتی ہے۔ جس پر اگر کسی معیاری گیند کو 30 سینٹی میٹر کی بلندی سے گرایا جائے تو یکسانیت سے اسے تقریباً 23 سینٹی میٹر اچھلنا

چاہیے۔ میز کا رنگ مدہم (غیر چمکدار) گہرا نیلا یا سبز ہوتا ہے۔ جس کی چاروں اطراف کی حد بندی 2 سینٹی میٹر چوڑی سفید لکیروں سے کی جاتی ہے۔ ڈبلز کھیلنے کے لیے کورٹ کے بیچوں بیچ ایک 3 ملی میٹر چوڑی سفید لکیر جو پہلوؤں کے رُخ متوازی ہو اور اسے دو برابر حصوں میں تقسیم کرتی ہو، لگائی جاتی ہے۔ یہ لکیر داہنے آدھے کورٹ کا حصہ تصور ہوتی ہے۔



ٹیبل ٹینس کی میز

''نٹ اسمبلی'' (Net Assembly):

یہ جال، اس کے کھمبوں اور میز کے ساتھ کسنے کے لیے چٹکیوں رشکنجوں (Clamps) پر مشتمل ہوتی ہے۔ کھیلنے کی سطح کو دو برابر کورٹس میں تقسیم کرنے کے لیے، ایک عموداً جال جو اختتامی لکیروں کے متوازی ہو استعمال کیا جاتا ہے۔ یہ جال ایک مضبوط رسی کی مدد سے کھمبوں (Upright Posts) کے ساتھ، کھیل کی سطح سے 15.25 سینٹی میٹر کی بلندی پر اس طرح کس دیا جاتا ہے کہ اس کے کھمبے میز کی حدود سے باہر 15.25 سینٹی میٹر سے زیادہ نہ ہوں اور جال کا پورا نچلا کنارہ کھیلنے کی سطح کے قریب تر رہے اور جال کے اختتامی سرے ''نٹ اسمبلی'' کے کھمبوں کے بالکل ساتھ لگے ہوئے ہونے چاہئیں۔

گیند (Ball):

یہ گول شکل میں، 40 ملی میٹر قطر، 2.7 گرام وزن اور مدہم (غیر چمکدار) سفید یا نارنجی رنگ (Orange) کا ہوتا ہے جو سلولائیڈ (Celluloid) یا اس سے مشابہ پلاسٹک میٹریل کا بنا ہوتا ہے۔

ریکٹ (Racket):

ٹیبل ٹینس کا ریکٹ کسی بھی شکل، وزن اور جسامت کا ہوتا ہے۔ البتہ اس کا بلیڈ (Blade) چپٹا اور بے لچک ہونا چاہیے۔ جس کی موٹائی کا 85 فی صد حصہ قدرتی لکڑی کا ہونا چاہیے۔ اس میں مضبوطی کے لیے کاربن فائبر (Carbon Fibre) یا

گلاس فائبر (Glass Fiber) کی 0.35 میٹر موٹی تہہ رکھی جا سکتی ہے اور اس کے اُوپر دونوں اطراف لال اور کالے رنگ میں عام دانے دار (Ordinary Pimpled Rubber) یا سینڈوچ (Sandwich Rubber) یعنی تہہ در تہہ ربڑ کی پتلی تہیں چپکی ہوئی چاہئیں۔ میچ کے شروع ہونے سے پیشتر ہر کھلاڑی پر لازم ہے کہ اس نے جو ریکٹ استعمال کرنا ہے یا جب بھی کھیل کے دوران اسے تبدیل کرنا ہے تو اپنا ریکٹ امپائر اور مخالف کھلاڑی کو دکھائے اور انہیں اس کا بغور معائنہ کرنے کی اجازت دے۔

کھیل کی اصلاحات (Definitions):

i- ''ریلی'' (A Rally): یہ وہ عرصہ ہے جس کے دوران گیند کھیلا جا رہا ہے۔

ii- گیند کا کھیل میں تصور ہونا (The Ball is in play): گیند اس لمحہ سے کھیل میں تصور ہوتا ہے، جب سروس کرنے کے لیے اُچھالے جانے سے پہلے آخری بار ''فری ہینڈ'' کی سپاٹ ہتھیلی ساکن حالت میں تھا اور اس وقت سے لے کر جب تک کہ ریلی کا فیصلہ ''پوائنٹ'' یا ''لیٹ'' کی صورت میں نہ ہو جائے۔

iii- ''لیٹ'' (A Let): یہ ایک ایسی ریلی ہے، جس کے نتیجہ میں کوئی سکور نہیں بنتا۔

iv- ''پوائنٹ'' (A Point): یہ ایک ایسی ریلی ہے جس کے نتیجہ میں ایک سکور بنتا ہے۔

v- ''ریکٹ ہینڈ'' (The Racket Hand): وہ ہاتھ جس میں ریکٹ پکڑا ہوا ہوتا ہے۔

vi- ''فری ہینڈ'' (The Free Hand): یہ وہ ہاتھ ہے جس میں ریکٹ نہ ہو۔

vii- گیند کو مارنا (Strikes the Ball) اور ''فری آرم'' (Free Arm) یا خالی بازو: اس سے مراد ہے کہ جب کھلاڑی گیند کو ہاتھ میں پکڑے ہوئے ریکٹ اور اس ہاتھ کی کلائی نچلے حصے سے مارے۔

viii- گیند کی راہ میں حائل ہونا (A Player Obstructs the Ball): کھیل کے دوران مخالف کے کھیلے ہوئے گیند کو اپنے کسی پہناوے سے اس وقت چُھو دینا جب کہ نہ تو اس نے کورٹ کی سطح کو چُھوا ہو اور نہ ہی ''ڈیڈ لائن'' کو عبور کیا ہو۔

ix- ''سرور'' (The Server): وہ کھلاڑی جو ریلی میں گیند کو پہلے کھیلنے کا حق رکھتا ہے۔

x- ''رسیور'' (The Receiver): وہ کھلاڑی جو ریلی میں گیند کو اس کے بعد کھیلتا ہے۔

xi- ''امپائر'' (The Umpire): وہ اہلکار جسے میچ کنٹرول کرنے کے لیے مقرر کیا گیا ہو۔

xii- نائب امپائر (Assistant Umpire): وہ اہلکار جو امپائر کو چند مخصوص فیصلوں میں مدد دیتا ہے۔

سروس (The Service):

سروس شروع کرنے کے لیے سپاٹ ہتھیلی پر اس طرح رکھی جائے کہ بالکل ساکن ہو اور مخالف کو صاف نظر آئے۔ سروس کرنے والا کھلاڑی میز کی آخری حد کے پیچھے سے گیند کو ہتھیلی سے بغیر گھمائے تقریباً سیدھا اُوپر اُچھالے گا تا کہ کم از کم 16 سینٹی میٹر اُوپر جانے کے بعد کسی چیز کو چُھوئے بغیر جب نیچے آنا شروع ہو، اسے ریکٹ سے یوں ضرب لگائی جائے کہ پہلے گیند

سروس کرنے والے کے اپنے کورٹ میں ٹپا کھائے اور پھر "نٹ اسمبلی" کے اُوپر یا اس کے پہلو کی جانب سے ہوتی ہوئی مخالف کھلاڑی کے کورٹ کو چھوئے۔ سروس کرتے وقت گیند اور ریکٹ کسی لمحہ بھی کھیلنے کی سطح سے نیچے نہیں لائے جائیں گے۔ "ڈبلز" میں گیند پہلے سروس کرنے والے کی اپنی جانب دائیں نصف کورٹ کو چھوئے اور پھر "نٹ اسمبلی" کے اُوپر یا اس کے پہلو کی جانب سے گزرتی ہوئی گیند وصول کرنے والے کے دائیں نصف کورٹ کو چھوئے۔

گیند واپس بھیجنا(The Return):

سروس وصول کرنے والا کھلاڑی گیند کو اس طرح سے ضرب لگائے کہ گیند "نٹ اسمبلی" کے اوپر یا اس کے پہلو سے گزرتی ہوتی مخالف کورٹ میں جا گرے اگر "نٹ اسمبلی" کے اُوپر سے گزرتی ہوئی گیند اس کو چھو جائے تو بھی یہ واپسی درست تصور ہوگی۔ گیند کو صرف ایک ٹپا کھانے کے بعد لگائی جائے گی ورنہ بے ضابطگی تصور ہوگی۔

کھیلنے کی ترتیب(The Order of Play):

سنگلز میں سروس کرنے والا کھلاڑی صحیح طریقے سے سروس کرے گا اور پھر وصول کرنے والا درست طریقے سے گیند کو واپس لوٹائے گا اور اسی طرح دونوں کھلاڑی باری باری درست انداز سے گیند کو واپس لوٹاتے رہیں گے اور اس طرح کھیل جاری رہے گا۔ گیند کو ضرب ریکٹ یا ریکٹ پکڑنے والے ہاتھ سے (کلائی سے نیچے) لگائی جائے گی، خالی ہاتھ یا ہاتھ سے چھوڑے ہوئے ریکٹ سے ضرب لگانا درست تصور نہیں ہوگا۔

"ڈبلز" میں سروس کرنے والا کھلاڑی پہلے صحیح طریقے سے سروس کرے گا اور پھر سروس وصول کرنے والا کھلاڑی درست طریقہ سے گیند کو واپس لوٹائے گا۔ اس کے بعد سروس کرنے والے کا ساتھی گیند کو درست طریقہ سے واپس لوٹائے گا۔ اس کے بعد سروس وصول کرنے والے کا ساتھی گیند کو درست انداز میں واپس بھیجے گا پھر کھلاڑی اسی ترتیب میں کھیلتے جائیں گے۔

لیٹ(Let):

یہ ایک ایسی ریلی ہے جس میں سکور نہیں بنتا:

(الف) ریلی کو اس صورت میں (Let) کہا جائے گا۔

i- سروس کے بعد اگر گیند "نٹ اسمبلی" کے اوپر یا اس کے پہلو کی جانب سے گزرتا ہوا مخالف کے میز کے درست حصے پر گرے یا سروس وصول کرنے والا کھلاڑی یا اس کا ساتھی گیند کی راہ میں رکاوٹ کا باعث بنیں(Obstructed the Ball)۔

ii- جب مخالف یا اس کا ساتھی تیار نہ ہوں اور وہ اس کا ساتھی گیند کو واپسی ضرب لگانے کی کوشش بھی نہ کرے۔

iii- اگر کھلاڑی کسی حادثہ مثلاً کسی تماشائی یا دوسرے کھلاڑی کی معمولی حرکات یا اچانک شور کی وجہ سے جو اس کے اختیار سے باہر ہو نہ تو ٹھیک سروس اور نہ ہی واپسی ضرب لگا سکے تو امپائر لیٹ کا اعلان کرے گا۔

iv- اگر امپائر یا نائب امپائر خود کھیل کو روکے۔

(ب) مندرجہ ذیل وجوہات کی بنا پر کھیل روکا جا سکتا ہے:

i- سروس کرنے، وصول کرنے یا اطراف کی غلطی کے ازالے کے لیے۔

ii- کھیل کو جلد ختم کرنے کے نظام "ایکسپیڈ ایٹ سسٹم" (Expedite System) کو لاگو کرنے کے لیے۔

iii- کسی کھلاڑی کو تنبیہ کرنے یا سزا دینے کے لیے۔

iv- اگر کھیلنے کے حالات اس قدر درہم برہم ہو جائیں جن کی وجہ سے ریلی کا نتیجہ متاثر ہو سکتا ہے۔

پوائنٹ (Point):

اگر ریلی لیٹ(Let) نہ ہو تو دونوں کھلاڑیوں میں سے وہ کھلاڑی ایک پوائنٹ سکور کرے گا جس کا مخالف:

i- اگر دُرست سروس نہ کر سکے۔

ii- اگر دُرست طریقے سے گیند واپس نہ لوٹا سکے۔

iii- دُرست سروس کردہ یا صحیح واپس کیا ہوا گیند اگر "نٹ اسمبلی" کے علاوہ کسی اور چیز کو چُھو لے۔

iv- اگر مخالف کا کھیلا ہوا گیند کورٹ میں چُھوئے بغیر اینڈ لائن(End Line) عبور کر جائے۔

v- اگر مخالف گیند کی راہ میں حائل ہو جائے(Obstructs the Ball)۔

vi- اگر مخالف گیند کو لگا تار دو دفعہ مارے۔

vii- اگر مخالف ایسے "ریکٹ بلیڈ" (Racket Blade) کی ایسی سائیڈ سے گیند کو کھیلے جس کی سطح مجوزہ ضابطوں کے مطابق نہ ہو۔

viii- اگر مخالف یا اس کا کوئی پہناوا کھیلنے کی سطح کو ہلا دے یا "نٹ اسمبلی" سے چُھو جائے۔

ix- ریلی کے دوران اگر مخالف اپنے خالی ہاتھ سے کھیلنے کی سطح کو چُھوئے۔

x- ڈبلز کے شروع میں پہلے سروس کرنے یا پہلے سروس وصول کرنے والے کھلاڑیوں کی مرتب کردہ ترتیب کے مطابق گیند کو نہ مارے۔

xi- گیم کے جلد ختم کرنے والے نظام "ایکسپیڈ ایٹ سسٹم" (Expedite System) کے تحت اگر سروس وصول کرنے والا کھلاڑی یا جوڑے کا مخالف کامیابی سے گیند کو 13 بار واپس نہ کر سکے۔

گیم (Game):

اس سے جو کھلاڑی یا جوڑا 11 پوائنٹ پہلے بنائے گا وہ گیم جیت لے گا اگر دونوں کھلاڑی یا جوڑے 10 پوائنٹ بنا لیں تو جو کھلاڑی یا جوڑا دوسرے سے دو پوائنٹ زیادہ بنائے گا وہ کامیاب ہوگا۔

نوٹ: کھیل کے دوران تولیے کا استعمال 6 پوائنٹ کے بعد اور گیم ختم ہونے پر کیا جائے گا۔

میچ (Match):

میچ کسی بھی طاق عدد گیموں پر مشتمل ہوتا ہے۔ ٹورنامنٹس میں عموماً سنگلز میچ سات اور ڈبلز پانچ گیموں (Games) پر مشتمل ہوتا ہے۔ میچ کے دوران کھیل مسلسل جاری رہے گا، لیکن ہر کھلاڑی لگاتار گیموں کے درمیان 1 منٹ کا وقفہ لینے کا مجاز ہے۔

سروس کرنے، سروس وصول کرنے کی ترتیب اور اطراف کا انتخاب:

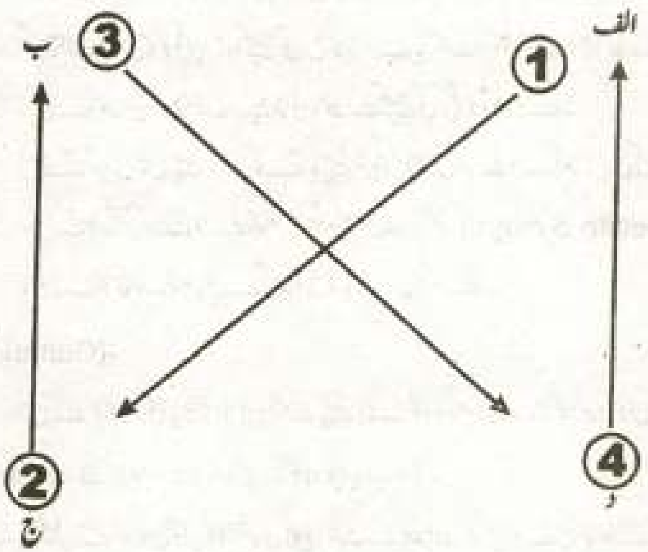
i- سروس کا انتخاب:

جو کھلاڑی ٹاس جیتے گا اگر وہ پہلے سروس وصول کرنے کا فیصلہ کرے تو مخالف کھلاڑی کو ہر "طرف" (Side) منتخب کرنے کا حق حاصل ہوگا اور اگر ٹاس جیتنے والا کھلاڑی "طرف" کا انتخاب کرتا ہے تو دوسرے کھلاڑی کو پہلے سروس کرنے یا پہلے سروس وصول کرنے کا اختیار ہوگا۔ ٹاس جیتنے والا مخالف کو "طرف" یا پہلے سروس کرنے کے لیے بھی پیشکش کر سکتا ہے۔

ii- ہر دو پوائنٹ سکور ہونے کے بعد سروس وصول کرنے والا کھلاڑی یا جوڑا سروس کرنے والا کھلاڑی بن جاتا ہے اور یہ عمل اس وقت تک جاری رہتا ہے جب تک گیم ختم نہ ہو جائے۔ یا وہ 10-10 پوائنٹ سکور نہ کرلیں یا پھر گیم جلد ختم کرنے کا انتظام "ایکسپیڈائیٹ سسٹم" (Expedite System) لاگو نہ ہو جائے۔ جس میں ہر کھلاڑی باری باری صرف ایک پوائنٹ کے لیے سروس کرے گا۔

iii- ڈبلز میچ ہر گیم میں وہ جوڑا جسے پہلے سروس کرنے کا حق ہو وہ باہم اس بات کا فیصلہ کریں گے کہ ان میں کون پہلے سروس کرے گا اور اس کے بعد اسی طرح مخالف جوڑا بھی فیصلہ کرے گا کہ ان میں سے کون پہلے سروس وصول کرے گا۔ میچ کی بقایا گیموں میں، پہلا سروس وصول کرنے والا کھلاڑی وہ ہوگا جس نے پہلی گیم میں اسے سروس کرائی تھی۔

iv- ڈبلز میں ہر سروس کی تبدیلی آخری سروس وصول کرنے والا، سروس کرنے والا بن جائے گا جبکہ پچھلی سروس کرنے والے کا ساتھی سروس وصول کرنے والا بن جائے گا۔



ٹیم نمبر 1: الف۔ب

ٹیم نمبر 2: ج۔د

پہلا منتخب سروس کرنے والا "الف"

پہلا منتخب سروس وصول کرنے والا "ج"

دوسرا سروس کرنے والا "ج"

دوسرا سروس وصول کرنے والا "ب"

تیسرا سروس کرنے والا "ب"

تیسرا سروس وصول کرنے والا "د"

چوتھا سروس کرنے والا "د"

چوتھا سروس وصول کرنے والا "الف"

v- کھلاڑی یا جوڑا جس نے کھیل میں پہلے سروس کی تھی میچ کی دوسری گیم میں سروس وصول کرے گا اور ڈبلز کی آخری ممکنہ گیم میں جب کسی ٹیم کا سکور 5 پر پہنچ جائے تو اگلی سروس وصول کرنے والا جوڑا اپنی ترتیب بدل لے گا۔

vi- کھلاڑی یا جوڑا، گیم کو جس منتخب طرف (Side) سے شروع کرے گا میچ کی اس سے اگلی گیم، دوسرے طرف سے کھیلے گا۔ میچ کی آخری ممکنہ گیم میں جب کسی کھلاڑی یا ٹیم کا سکور 5 پر پہنچ جائے تو اطراف تبدیل کر لی جائیں گی۔

باری کے بغیر سروس کرنا، وصول کرنا یا اطراف کا غلط انتخاب:

i- اگر کوئی کھلاڑی اپنی باری کے بغیر سروس کر لے تو جونہی انکشاف ہو۔ امپائر کھیل روک دے گا اور اس گیم کے آغاز میں پہلے سروس کرنے والے اور پہلے سروس وصول کرنے والے کھلاڑیوں کی مرتب کردہ ترتیب کے مطابق اس کی تصحیح کر دے گا ''ڈبلز'' میں جس جوڑے نے گیم کے آغاز میں پہلے سروس کی تھی صرف اسے حق حاصل ہوگا کہ وہ سروس کرے۔

ii- اگر کھلاڑی اطراف تبدیل کرنا بھول جائیں لیکن جیسے ہی اسکا پتا چلے تو امپائر فوراً کھیل روک کر غلطی کی تصحیح کر دے گا اور کھیل کا دوبارہ اجرا اس گیم کے شروع میں پہلے سروس کرنے والے کھلاڑی اور پہلے سروس وصول کرنے والے کھلاڑی کی مرتب کردہ ترتیب اور موجودہ سکور کی نسبت سے کر دے گا تاہم غلطی کے انکشاف سے پہلے حاصل کردہ پوائنٹس برقرار رہیں گے۔

کھیل جلد ختم کرنے کا نظام (Expedite System):

i- یہ نظام اس وقت لاگو کیا جاتا ہے جب کوئی گیم 10 منٹ کھیلے جانے کے بعد بھی ختم نہ ہو سکے اور دونوں کھلاڑیوں یا جوڑوں نے کم از کم 9 پوائنٹ بنا لیے ہوں یا دونوں کھلاڑی یا جوڑے متفقہ طور پر اس سے قبل کسی بھی وقت اس کی درخواست کریں۔

ii- اگر ریلی کے دوران اس مخصوص وقت کا دورانیہ ختم ہو جائے تو امپائر کھیل روک کر، پھر اسی کھلاڑی کو سروس کرنے کے لیے گیند دے گا جس کی سروس کردہ ریلی کھیلی جا رہی ہو۔

iii- اس کے بعد ہر کھلاڑی، ہر ایک پوائنٹ کے بعد، باری باری اس وقت تک سروس کرتا جائے گا جب تک کھیل کا فیصلہ نہ ہو جائے۔ لیکن اگر سروس وصول کرنے والا کھلاڑی یا جوڑا 13 دفعہ کامیابی سے گیند واپس بھیجتا ہے تو اسے پوائنٹ دے دیا جاتا ہے۔

iv- اگر ایک دفعہ یہ نظام لاگو ہو جائے یا گیم 10 منٹ سے تجاوز کر جائے تو میچ کے باقی تمام حصے پر لاگو رہے گا۔

لباس (Dress):

گیند کے رنگ کے علاوہ اس کے لیے کوئی سا بھی رنگ استعمال کیا جا سکتا ہے۔ گہرے رنگ کا لباس کھیلنے کے لیے زیادہ موزوں ہے۔ کھیلنے کا عمومی لباس آدھے بازوؤں والی قمیض ''نیکر'' یا ''سکرٹ'' موزے اور کھیلنے کے جوتوں پر مشتمل ہے۔ دوسرے کپڑے جس میں ''ٹریک سوٹ'' وغیرہ شامل ہے، ریفری کی پیشگی اجازت کے بغیر پہنے نہیں جا سکتے۔ لباس کا رنگ ماسوائے قمیض کے بازوؤں اور کالر کے کھیل میں استعمال ہونے والی گیند کے رنگ سے مختلف ہونا لازمی ہے۔ قمیض کے سامنے اور بازو پر لگے ''بیج'' (Badge) اور تحریر کا حجم 64 سینٹی میٹر سے زیادہ نہیں ہوگا۔ کھلاڑی کے لباس یا اس کی پہنی ہوئی اور کوئی چیز مثلاً زیورات وغیرہ اس قدر چمکیلے نہیں ہونے چاہئیں کہ جس کی وجہ سے مخالف کی آنکھیں چندھیا جائیں۔

''میچ آفیشلز'' (Match Officials):

''ریفری'' (Referee) ہر میچ کے لیے ایک ریفری تعینات کیا جائے گا جو اسی مقابلے کا بحیثیت مجموعی نگران ہوتا ہے۔ کھیل سے وابستہ تمام افراد کو معلوم ہونا چاہیے کہ اس سے کہاں رابطہ کیا جا سکتا ہے۔

فرائض (Duties):

☆ مقابلے میں ہونے والے میچوں کی ترتیب تیار کرے گا اور انکے انعقاد کے لیے مخصوص اوقات اور میچ ٹیبل کا تعین کرے گا۔

☆ تمام ''میچ آفیشلز'' کا تقرر کرے گا لیکن اگر کوئی اپنی ذمہ داری احسن طریقہ سے انجام نہ دے پائے تو اسے تبدیل کر سکتا ہے۔

☆ ''ٹورنامنٹ'' کے شروع ہونے سے پہلے تمام ''میچ آفیشلز'' کو ضروری ہدایات دینے کے لیے اجلاس بلائے گا۔

☆ کسی بھی کھلاڑی کا مقابلے کے لیے اہل ہونے کی تصدیق کرے گا۔

☆ ہنگامی حالات میں کھیل کو معطل کرنے کا اختیار بھی اسے حاصل ہوگا۔

☆ وہ کھلاڑی کو کھیلنے کے خصوصی علاقے سے باہر جانے کی اجازت دینے، ''ٹریک سوٹ'' پہن کر کھیلنے یا کھیل سے قبل مشق کے دورانیہ بڑھانے کی اجازت دینے کا اختیار رکھتا ہے۔

☆ کھیل کے کسی ضابطے کی تشریح کرے گا۔ کھلاڑی کے لباس اور کھیلنے کے سازوسامان کو استعمال کرنے کی اجازت دے گا۔ ہنگامی حالات میں معطل شدہ کھیل کے دوران اس بات کا بھی فیصلہ کرے گا کہ اس دوران کھلاڑی کسی مناسب جگہ پر مشق کریں۔

☆ کھلاڑی کو کسی نامناسب رویہ یا بے ضابطگی کی بنا پر کھیل سے خارج کر سکتا ہے۔

☆ وہ اپنے نائب کے تقرر کا اختیار بھی رکھتا ہے جو اس کی غیر موجودگی میں تمام ذمہ داریاں احسن طریقے سے انجام دے۔ ریفری اگر محسوس کرے تو کسی وقت بھی امپائر، نائب امپائر یا سٹروک کاونٹر کو تبدیل کر سکتا ہے۔ لیکن وہ تبدیل شدہ آفیشل کے حقیقت پر مبنی کسی فیصلے کو تبدیل نہیں کرے گا۔

امپائر، نائب امپائر اور سٹروک کاونٹر (Umpire, Assistant Umpire and Stroke Counter):

ہر میچ کے لیے ایک امپائر اور ایک یا دو نائب امپائر مقرر کیے جائیں گے۔ امپائر ''نٹ اسمبلی'' کی سیدھ میں بیٹھا یا کھڑا ہوگا اور اگر ایک نائب امپائر ہو تو وہ میز کی دوسری طرف امپائر کے مدمقابل بیٹھے گا لیکن اگر دو نائب امپائرز ہوں تو وہ دونوں ''اینڈ لائنز'' کی سیدھ میں بیٹھیں گے۔

فرائض (Duties):

☆ امپائر کھیل میں استعمال کیے جانے والے سازوسامان کی جانچ پڑتال کرنا اور اگر اس میں کسی قسم کی کمی وبیشی ہو تو اسے ''ریفری'' کے علم میں لانا۔

☆ میچ کو شروع کروانے کے لیے سروس کرنے والے، پہلے سروس وصول کرنے والے اور اطراف (Sides) کے چناؤ کے لیے قرعہ اندازی کا اہتمام کرنا اور پھر (پورے) میچ کے دوران اس پر عمل کروانا، ہر ''ریلی'' کو کنٹرول کرنا۔ جب تک کہ اس کا فیصلہ ''پوائنٹ'' یا ''لیٹ'' میں نہ ہو جائے اور خصوصی انداز سے سکور کا اعلان کرے گا۔

☆ ضرورت کے مطابق میچ جلد ختم کرنے کا طریقہ کار یا ''ایکسپیڈائیٹ سسٹم'' لاگو کرنا۔

☆ کھیل کی روح کے منافی طرز عمل پر سزا دینا۔

نائب امپائرز (Assistant Umpires)

- ☆ وہ اس بات پر فیصلہ دیں گے کہ آیا گیند نے کھیل کی سطح کے اس طرف کے کنارے یا پہلو سے چھوا ہے یا نہیں۔
- ☆ امپائر اور اس کے نائب دونوں ہی مندرجہ ذیل فیصلے دینے کے مجاز ہیں۔
- ☆ کھلاڑی کا سروس کرنے کا انداز ''سروس ایکشن'' ضابطے کے منافی تو نہیں۔
- ☆ درست سروس کردہ گیند نے ''نٹ اسمبلی'' عبور کرتے وقت اسے چھوا تو نہیں یا کھلاڑی گیند کی راہ میں حائل ہوا تو نہیں۔
- ☆ کھیل کے دوران میں پیدا شدہ کسی ایسی صورتِ حال کا تعین کرنا جو کھیل کے نتائج پر اثر انداز ہو سکتے ہوں۔
- ☆ کھیل سے قبل مشق کے دوران اور لگاتار گیموں کے درمیانی وقفوں کا تعین کرنا، ان کے اس متفقہ فیصلے کو کوئی اور آفیشل رد نہیں کر سکتا۔
- ☆ دوران کھیل ہدایات حاصل کرنے پر پابندی کی خلاف ورزی یا نامناسب رویہ کے مظاہرے کی اطلاع فوراً امپائر کو دینا۔

''اپیل'' (Appeal):

انفرادی مقابلوں میں اپیل صرف متاثرہ کھلاڑی ہی کر سکتا ہے جبکہ ''ٹیم میچز'' میں صرف متعلقہ ٹیم کا کیپٹن۔ کسی ''میچ آفیشل'' کے کھیل سے متعلقہ کسی ضابطے کی تشریح یا فیصلے کے خلاف ''اپیل'' صرف۔ ریفری ہی کو کی جا سکتی ہے اس کا فیصلہ حتمی ہوگا۔

ریفری کے کسی ایسے فیصلے کے خلاف جو کھیل کے ضوابط کے زمرہ میں نہیں آتا۔ مقابلے کی مجلس انتظامی اُمور سے اپیل کی جا سکتی ہے۔ اس سلسلہ میں اس کا فیصلہ حتمی ہوگا۔

کھیل کا طریقہ کار (Match Conduct):

سکور کی نشاندہی / اعلان کرنا (Score Indication):

ریلی کے اختتام پر جونہی گیند کھیل میں نہ رہے تو امپائر اس کھلاڑی یا جوڑے کے سکور کا اعلان پہلے کرے گا جس نے اگلی سروس کرنی ہوگی اور پھر اس کے مخالف کھلاڑی یا جوڑے کے سکور کا۔

کھیل کے شروع میں اور جب بھی سروس تبدیل ہوئی ہو تو امپائر پہلے سروس کرنے والے کھلاڑی کے سکور کے اعلان کرنے کے ساتھ ساتھ اسکی طرف اشارہ بھی کرے گا۔

گیم کے اختتام پر امپائر جیتنے والے کھلاڑی یا جوڑے کا نام بتائے گا اس کے بعد اس کے سکور کردہ ''پوائنٹ'' بتائے گا اور پھر ہارنے والے کھلاڑی یا جوڑے کے سکور کا اعلان کرے گا۔

امپائر پوائنٹ جیتنے والے کھلاڑی یا جوڑے کی جانب کندھے کے برابر ہاتھ اُٹھا کر دستی اشارہ کرے گا اور جب ریلی لیٹ ہو جائے تو اس امر کے اظہار کے لیے وہ اپنا ہاتھ سر سے اُوپر اُٹھائے گا کہ ریلی اختتام پذیر ہو چکی ہے۔

سکور یا جلد گیم ختم کرنے والے نظام میں ''سٹروکس'' کی گنتی انگریزی زبان یا کسی ایسی زبان میں کی جائے گی جو مقابلے میں شامل دونوں کھلاڑیوں اور امپائر کو منظور ہو۔

سکور کو مکینیکل یا الیکٹرونک انڈیکیٹر (Mechnical or Electronic indicator) سے اس طرح ظاہر کیا جائے کہ یہ کھلاڑیوں اور ناظرین کو واضح طور پر نظر آ سکے۔

مشق (Practice):

کھیل شروع ہونے سے پہلے کھلاڑی ''میچ ٹیبل'' پر مشق کر سکتے ہیں۔

لگاتار گیمز کے درمیانی وقفہ کے دوران میچ ٹیبل پر مشق کی اجازت نہیں ہوتی، تاہم ہنگامی طور پر کھیل کو روک دیے جانے کی صورت میں ریفری کھلاڑیوں کو مشق کی اجازت دے سکتا ہے۔

اگر کھیل کے دوران کوئی کھلاڑی زخمی ہو جائے اور اس کا خون بہہ رہا ہو تو اسے ابتدائی طبی امداد دینے کے لیے کھیل کو وقتی طور پر روک دیا جائے گا اور اگر کھیلنے کے علاقہ میں خون کے دھبے یا نشانات ہوں تو انہیں صاف کرنے کے بعد ہی کھیل کا دوبارہ اجرا کیا جائے گا۔

پورے میچ کے دوران کھلاڑی کھیلنے کے علاقہ میں یا اس کے بالکل نزدیک ہی رہیں گے۔ البتہ ریفری کی اجازت سے وہ اس علاقہ سے باہر جا سکتے ہیں۔

گیموں کے درمیانی وقفہ میں وہ کھیلنے کے علاقہ سے 30 میٹر سے زیادہ دور نہیں جا سکتے۔

ہدایات (Advices):

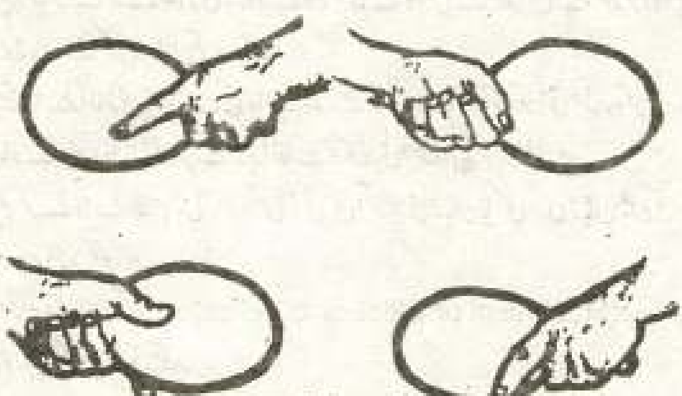
ٹیم مقابلوں میں کوئی بھی شخص کھلاڑی کو ہدایات دے سکتا ہے لیکن انفرادی مقابلوں میں پہلے سے نامزد شخص کے علاوہ کوئی دوسرا شخص ہدایات دینے کا مجاز نہیں اگر کوئی غیر متعلقہ شخص ایسا کرے گا تو اسے سرخ کارڈ دکھا کر علاقہ بدر کر دیا جاتا ہے۔

ٹیبل ٹینس کی مہارتیں (Skills of Table Tennis)

ٹیبل ٹینس کے کھیل میں ایک طرف تو پھرتی اور تیزی سے رُخ بدلنا اور جسم میں توازن کا برقرار رکھنا ضروری ہے دوسری طرف ہر ''سٹروک'' (Stroke) کا صحیح جائزہ لے کر گیند کو جوابی ضرب لگانا ہوتا ہے۔

گرفت (Control):

گیند کی اُڑان اور رفتار کو اپنے قابو میں رکھنے کے لیے ریکٹ کو اس انداز سے پکڑا جاتا ہے کہ شہادت کی انگلی پہلے حصہ کو سہارا دیتی ہے۔ انگوٹھا اور باقی انگلیاں دستے کو پکڑ لیتی ہیں۔ اس طرح سے ریکٹ خوب قابو میں رہتا ہے اور دونوں جانب سے ضرب لگانے میں آسانی ہو جاتی ہے۔



گرفت کے مختلف انداز

سیدھے ہاتھ کھیلنے کے لیے کھڑے ہونے کا انداز (Fore-Hand Stance):

سیدھے ہاتھ کھیلنے کے لیے کھڑے ہونے کا انداز

پہلو کے رُخ کھڑے ہوئے جس ہاتھ میں ریکٹ نہیں اس طرف کا پاؤں میز سے قدرے نزدیک ہوتا ہے اور ریکٹ پر شہادت کی انگلی سیدھی رکھی جاتی ہے۔

اُلٹے ہاتھ کھیلنے کے لیے کھڑے ہونے کا انداز (Back-Hand Stance):

اُلٹے ہاتھ کھیلنے کے لیے کھڑے ہونے کا انداز

کھلاڑی کا رُخ ترچھا ہو جاتا ہے اور جس ہاتھ میں ریکٹ ہو اس طرف کا پاؤں آگے رکھا جاتا ہے اور شہادت کی انگلی سیدھی لیکن ریکٹ کے کنارے کی طرف جھکی ہوتی ہے۔ یاد رہے کہ جونہی کھیل شروع ہو، کھلاڑی اپنے پاؤں کے نچلے گدگدے حصے پر اپنا وزن ایسے برقرار رکھے کہ جسم کا جھکاؤ قدرے آگے اور گھٹنے جھکے ہوئے ہوں۔

سروس (Service):

سیکھتے وقت زور آزمائی کی بجائے سروس کرنے کی تکنیک پر غور کرنا زیادہ فائدہ مند ہوتا ہے۔ سروس شروع کرنے سے پہلے جس ہاتھ میں ریکٹ نہ ہو، اس ہاتھ کو پھیلا کر گیند کو ہتھیلی پر رکھا جاتا ہے۔ پھر گیند کو عمودی (Vertically) رُخ اُچھال کر نیچے آتے ہوئے ایسے ضرب لگائی جاتی ہے کہ گیند پہلے اپنے نصف حصے کی میز کو چھوئے اور پھر نٹ اسمبلی کو عبور کر کے مخالف کھلاڑی کے حصے کی میز پر ٹپا کھائے۔ اس طرح آسان سروس کی مشق کے بعد مندرجہ ذیل مہارتوں پر غور کرنا چاہیے۔

فورہینڈ سروس کرنے کا انداز

''ٹاپ سپن فورہینڈ سروس'' (Top Spin Fore-Hand Service):

اس مہارت میں جسم کو ذرا آگے جھکایا جائے۔ ریکٹ گیند کی سطح سے نیچے اور پیچھے رہے۔ جوں ہی گیند اُوپر کو اُچھلے فوراً اسے آگے اور اُوپر کے رُخ پر لایا جائے اور گیند کی بالائی سطح پر ایسی ضرب لگے کہ وہ گھومتا ہوا مخالف کے حصے کی میز پر جا پڑے۔

''بیک سپن فورہینڈ سروس'' (Back Spin Fore-Hand Service):

یہ سروس بھی فورہینڈ کے انداز میں کھڑے ہو کر کی جاتی ہے لیکن ریکٹ کندھے کے متوازی اونچا اور اس کا نچلا حصہ ذرا آگے کو جُھکا ہوا ہوتا ہے یعنی گیند کو ضرب اس وقت لگائی جاتی ہے، جب گیند میز کی طرف گر رہا ہو، تاکہ ریکٹ سے گیند کو سامنے اور نیچے سے ضرب لگے۔

''بیک ہینڈ سروس'' (Back-Hand Service):

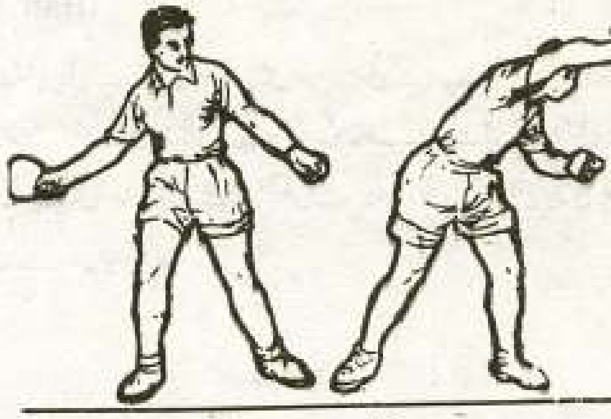
یہ سروس یوں تو ''فورہینڈ'' جیسی ہے۔ مگر کھڑے ہونے کا طریقہ ''بیک ہینڈ'' پر کھیلنے کا اپنایا جاتا ہے۔

''نیوٹرل سٹروک'' (Neutral Stroke):

یہ گیند کو مخالف کی طرف لوٹانے کی اہم اور بنیادی تکنیک ہے۔ کیونکہ ان میں عبور حاصل کرنے کے بعد دوسرے طریقوں کو سیکھا جاتا ہے اور کھیل میں مہارت حاصل کی جاتی ہے۔ دراصل گیند کو فورہینڈ یا بیک ہینڈ سے، آگے اس طرح دھکیلا جاتا ہے کہ بازو کی حرکت کا تسلسل قائم رہے اور گیند، مخالف کے حصہ میز پر جا گرے۔ ریکٹ اُفقی انداز میں آگے بڑھتا ہے اور جسم کا وزن بھی پچھلے سے اگلے پاؤں پر لایا جاتا ہے جب ضرب لگائی جاتی ہے تو گیند پر نظر رکھنا بے حد ضروری ہے۔ گیند کی اُڑان پر غور سے دھیان رکھیے کیونکہ رفتار کا صحیح اندازہ لگانے سے ہی گیند کو حسبِ مرضی جگہ پر دوسری جانب واپس کیا جاسکتا ہے۔

"فورہینڈ ڈیفنس" (Fore-Hand Defence):

دفاعی کھیل میں گھومتی ہوئی تیز رفتار گیند ''سپن بال'' (Spin Ball) میں کمی کرنے کے لیے کھلاڑی جسم کو پہلو اور آگے کی طرف جھکاتا ہے اور ریکٹ کو تقریباً گھٹنے کے قریب لا کر گیند کو ضرب لگا کر واپس کرتا ہے۔



دفاعی کھیل میں سیدھے ہاتھ کھیلنا

"بیک ہینڈ ڈیفنس" (Back-Hand Defence):

یہ طریقہ فورہینڈ دفاعی انداز کی مانند ہے۔ لیکن اس میں بالمقابل پاؤں آگے پیچھے ہوتے ہیں اور گیند کو ضرب لگانے سے پیشتر گھٹنوں میں خم ڈالا جاتا ہے۔

اُلٹے ہاتھ سے دفاعی کھیل کا انداز

حملہ (Attack):

کھیل میں "فورہینڈ سٹروک" کے دوران بازو، کمر کی سیدھ میں اور جسم کے پیچھے ریکٹ والی جانب جھکایا جاتا ہے جس سے جسم کا وزن بھی اس طرف چلا جاتا ہے لیکن گیند کو ضرب لگاتے ہی بازو اور ریکٹ سر کے اُوپر اور جسم کمر سے گھوم کر دوسری طرف مڑ جاتا ہے۔

"ہاف والی" (Half Volley):

یہ سٹروک بیک ہینڈ سے کھیلی جاتی ہے۔ یہ ایسی صورتوں میں سودمند ہوتی ہے جب:

کھلاڑی خود کسی خاص سٹروک کو لگانے کی پوزیشن میں نہ ہو تو گیند کو مخالف کے کورٹ میں 'نٹ اسمبلی' کے نزدیک ہی ڈال دیا جاتا ہے۔ سٹروک لگانے کا یہ طریقہ دیکھنے میں آسان لیکن کھیلنے میں مشکل ہے، کیونکہ اُڑان کے دوران گیند کی رفتار کا صحیح اندازہ لگانے کے بعد ہی گیند کو اس خاص تکنیک سے واپس کیا جاتا ہے۔

☆☆☆☆☆