TOWER RUSH

PDF · E03 · اردو

PKR ادائیگیوں اور موبائل رسائی کے ساتھ Tower Rush پر MyStake

تفصیلی حوالہ جاتی کتاب

2026 · Abid Bilawal

https://towerrush2pk.com/casinos/mystake

Tower Rush

فہرستِ مضامین

1. MyStake: — آپریٹرز اور مالیاتی اقساط کا خلاصہ، welcome اکاؤنٹ، ایپلیکیشنز اور آپریشنز
2. MyStake: — Android APK، welcome اکاؤنٹ، ایپلیکیشنز اور آپریشنز
3. MyStake: — iOS WebView اکاؤنٹ، ویلکم، ایپلیکیشنز اور آپریشنز
4. MyStake: — لانچ سیریز اور استحکام اکاؤنٹ، ویلکم، ایپلیکیشنز اور آپریشنز
5. MyStake — کرنسیاں، لوکلز اور آپریٹرز کی ادائیگی کی فہرستیں — کرنسیاں، زبانیں، جمع کرنا اور نکالنا
6. MyStake: — آپریٹر اور ادائیگی ایجنٹ منظور شدہ آپریٹر معلومات اور اطلاقی دائرے
7. MyStake: — محفوظ تصویر پر رجسٹریشن فارم منظور شدہ آپریٹر معلومات اور اطلاقی دائرے
8. MyStake: — اشتہاری بینرز اور تصویر پر کیٹلاگ منظور شدہ آپریٹر معلومات اور اطلاقی دائرے
9. MyStake: — پارٹنر پروگرام کا رابطہ منظور شدہ آپریٹر معلومات اور اطلاقی دائرے
10. MyStake — کیٹلاگ، گیمز، کھیلوں کے ایونٹس اور مشاہدہ شدہ اشاریے
11. MyStake — بونس، پروموشنز، ٹورنامنٹس اور VIP
12. MyStake — قواعد، لائسنسنگ، رازداری اور ذمہ دارانہ کھیل
13. MyStake — اکاؤنٹ، KYC اور مدد
14. MyStake
15. MyStake — نامزد تصاویر اور کیپشنز
16. MyStake — محفوظ شدہ پرومو بینرز سے اضافے
17. MyStake — محفوظ شدہ پرومو بینرز سے اضافے — VIP Club کی مثال اور الگ گیم

آپریٹرز اور مالیاتی اقساط کا خلاصہ — MyStake: اکاؤنٹ، welcome، ایپلیکیشنز اور آپریشنز

علاقہ: پاکستان، 02.11.2026 09:26:00 PKT۔ PKR اقساط CASH-PK-MYSTAKE، WELCOME-PK-MYSTAKE، APP-PK-MYSTAKE-A، APP-PK-MYSTAKE-I۔ میں نے اصل Galaxsys / Tower Rush منتخب کیا؛ الگ سے FUN ڈیمو اور welcome کے بغیر مالیاتی موڈ کھولا۔ ذاتی اکاؤنٹ کی کرنسیاں: PKR، NZD، NOK، CZK، IDR، PLN، KRW، EUR، TRY، USD، USDT، BTC، ETH۔ سائٹ اور دونوں موبائل راستوں کی زبانیں: ur-PK، en-PK، de، ar، es، ja، id۔

خصوصیت	قدر
رجسٹریشن	میں نے email+phone، Pakistan، PKR منتخب کیا، عمر 18+ اور شرائط کی تصدیق کی
فون	+92؛ مکمل ذاتی نمبر شائع نہیں کیا جاتا
ای میل کی تصدیق	میں نے لنک سے تصدیق کی
فون کی تصدیق	میں نے OTP کی تصدیق کی
رجسٹریشن کے دستاویزات	طلب نہیں کیے گئے
پہلی جمع کے دستاویزات	طلب نہیں کیے گئے
پہلی نکاسی کے دستاویزات	ID اور سیلفی
دوبارہ نکاسی کے دستاویزات	سابقہ دستاویزات دوبارہ طلب نہیں کیے گئے
پہلا لاگ ان	email+phone اور پاس ورڈ/OTP منتخب فارم کے مطابق
دوبارہ لاگ ان	میں نے محفوظ پاس ورڈ OS کی تصدیق کے ساتھ استعمال کیا؛ بایومیٹری نے KYC کی جگہ نہیں لی
بحالی	میں نے لاگ ان فارم کے ذریعے نیا کوڈ طلب کیا؛ کوڈ کی مدت: 7 منٹ؛ تبدیلی کے بعد سابقہ کوڈ کارآمد نہیں رہا
پاس ورڈ کی تبدیلی	میں نے باقی سیشنز ختم کیے؛ تاریخ اور بیلنس محفوظ رہے
نکاسی کی تصدیق	authenticator
مارکیٹنگ کی رضامندیاں	میں نے اختیاری نیوز لیٹر بند کیا؛ لازمی شرائط الگ سے قبول کیں

خصوصیت	قدر
Welcome	50% + 100% + Welcome Package: 150%
رجسٹریشن تحفہ	0 FS اور 0 PKR؛ ڈپازٹ پیکج رجسٹریشن کا انعام نہیں ہے
اہلیت کی کم از کم حد	975.00 PKR
اصل الگ جمع	4875.00 PKR
فیصد	اہل جمع کا 150%
نقد بونس کی حد	52500.00 PKR
match فارمولا	7312.50 PKR = 52500.00) ;150/100 × min(4875.00
ایکٹیویشن	پروفائل میں حصول کے بٹن کے بعد
ابتدائی کریڈٹ	7312.50 PKR
اصلاح	0.00 PKR ایک بار
حتمی کریڈٹ	7312.50 PKR
کریڈٹ کا وقت	02.11.2026 09:36:34 PKT؛ اہلیت کے 493 سیکنڈ بعد
اپنا بیلنس	4875.00 PKR
انعام استعمال سے پہلے کل پینل	12187.50 PKR؛ دستیاب نکاسی کی رقم نہیں
FS	منتخب پیشکش میں 0 FS
Freebet	الگ freebet نہیں ہے
فوری راؤنڈ	0؛ عام راؤنڈ تحفے کے طور پر شمار نہیں ہوتا
ویجر	30×؛ بنیاد deposit+bonus
تقاضا	365625.00 PKR
welcome میں Tower Rush	منتخب پیشکش میں 0% شمار؛ اپنی رقم سے کھیل الگ منظرنامے میں دستیاب ہے
بونس قسط میں Tower Rush کا ٹرن اوور	4875.00 PKR؛ 0 PKR شمار ہوا
باقی شرط پوری کرنا	365625.00 PKR

خصوصیت	قدر
پروموشن کا قابلِ قبول کھیل	پروموشن کی الگ فہرست کے سلاٹس؛ Tower Rush خارج ہے
پروموشن کی زیادہ سے زیادہ شرط	1100.00 PKR
استعمال کی مدت	ایکٹیویشن کے بعد 20 کیلنڈر دن
پرومو کوڈ	ضروری نہیں تھا؛ خانہ خالی چھوڑا؛ اشاعت کے لیے کوئی بیرونی کوڈ نہیں
قبل از وقت نکاسی	CASH welcome میں پہلی شرط سے پہلے بند ہے۔ الگ WELCOME میں فعال بونس فنڈز اس کی شرائط پوری ہونے تک نکاسی کے لیے دستیاب نہیں
پروموشن کا خاتمہ	منسوخی نہ کھیلے گئے بونس اور متعلقہ حقوق حذف کرتی ہے؛ اپنا بیلنس اور پہلے سے قبول شدہ راؤنڈز الگ شمار ہوتے ہیں

مرحلہ	جمع	Match	Cap	بونس	30×(D+B)
1	4875.00 PKR	150%	52500.00 PKR	7312.50 PKR	365625.00 PKR
2	4875.00 PKR	100%	35000.00 PKR	4875.00 PKR	292500.00 PKR
3	4875.00 PKR	50%	17500.00 PKR	2437.50 PKR	219375.00 PKR

پیکج کی جمعوں کا مجموعہ 14625.00 PKR، بونسوں کا مجموعہ 14625.00 PKR، مؤثر 100% match۔ اشتہاری 300% — مجموعہ 150%+100%+50%، نہ کہ کل جمع کا 300%۔

DEP-PK-MYSTAKE کی جمع۔ میں نے کیشیئر → جمع → Easypaisa کھولا، 4875.00 PKR کی نئی درخواست بنائی۔ کم از کم 975.00 PKR؛ زیادہ سے زیادہ — 550000.00 PKR فی درخواست۔ گیمنگ اکاؤنٹ، ادا کنندہ اور پیمنٹ اکاؤنٹ کے ممالک — پاکستان؛ مالک کا نام مماثل تھا۔ درخواست کی مدت: 22 منٹ۔ میں نے پیمنٹ انٹرفیس میں ٹرانسفر کی تصدیق کی۔ 02.11.2026 09:26:00 PKT پر بھیجا گیا؛ 02.11.2026 09:28:21 PKT پر جمع ہوا؛ 141 سیکنڈ۔ آپریٹر اور بیرونی سروس کی فیس — 0 PKR۔ بھیجا اور جمع ہوا 4875.00 PKR پر؛ کرنسی کا تبادلہ نہیں ہوا۔ تاخیر کی صورت میں میں نے موجودہ درخواست پڑھی، دوبارہ ٹرانسفر نہیں بنایا۔

واقعہ CASH-PK-MYSTAKE	کٹوتی PKR	کریڈٹ PKR	بیلنس PKR
آغاز	0	0	0.00
DEP-PK-MYSTAKE	0	4875.00	4875.00

واقعہ CASH-PK-MYSTAKE	کٹوتی PKR	کریڈٹ PKR	بیلنس PKR
PK-MYSTAKE-R01 شرط	609.00	0	4266.00
PK-MYSTAKE-R01 تصفیہ	0	1613.85	5879.85
PK-MYSTAKE-R02 شرط	609.00	0	5270.85
PK-MYSTAKE-R02 تصفیہ	0	1035.30	6306.15
PK-MYSTAKE-R03 شرط	609.00	0	5697.15
PK-MYSTAKE-R03 تصفیہ	0	0.00	5697.15
PK-MYSTAKE-R04 شرط	609.00	0	5088.15
PK-MYSTAKE-R04 تصفیہ	0	0.00	5088.15
PK-MYSTAKE-R05 شرط	609.00	0	4479.15
PK-MYSTAKE-R05 تصفیہ	0	730.80	5209.95
PK-MYSTAKE-R06 شرط	609.00	0	4600.95
PK-MYSTAKE-R06 تصفیہ	0	1796.55	6397.50
PK-MYSTAKE-R07 شرط	609.00	0	5788.50
PK-MYSTAKE-R07 تصفیہ	0	0.00	5788.50
PK-MYSTAKE-R08 شرط	612.00	0	5176.50
PK-MYSTAKE-R08 تصفیہ	0	734.40	5910.90
WD-PK-MYSTAKE	3656.25	0	2254.65

WD-PK-MYSTAKE کی نکاسی۔ میں نے 02.11.2026 09:58:21 PKT پر اپنے Easypaisa پر 3656.25 PKR کی درخواست کی۔ عام ٹرن اوور ×1 مکمل ہوا: آٹھ شرطوں نے 4875.00 PKR دیے۔ 0=Pending؛ کوئی فعال welcome نہیں۔ میں نے authenticator کے ذریعے درخواست کی تصدیق کی؛ دستاویزات کا مرحلہ اوپر بیان ہے۔ جانچ میں 1131 سیکنڈ لگے، بشمول KYC؛ بھیجنا 02.11.2026 10:17:12 PKT؛ ٹرانسفر میں 400 سیکنڈ لگے؛ وصولی 02.11.2026 10:23:52 PKT۔ مکمل وقفہ 1531 سیکنڈ۔ آپریٹر کی فیس درخواست کے 0.30% = درخواست کے اندر 10.97 PKR۔ اضافی بیرونی فیس 0 PKR۔ موصول 3645.28 PKR؛ گیمنگ بیلنس بالکل 3656.25 PKR کم ہوا؛ باقی 2254.65 PKR۔

خصوصیت	قدر
کم از کم نکاسی	2600.00 PKR
زیادہ سے زیادہ درخواست	550000.00 PKR
روزانہ حد	1650000.00 PKR / کیلنڈر دن PKT
ہفتہ وار حد	8250000.00 PKR / پیر–اتوار PKT
ماہانہ حد	33000000.00 PKR / کیلنڈر مہینہ PKT
درخواست سے پہلے استعمال شدہ	0 PKR
روزانہ حد کا باقی	1646343.75 PKR
بیک وقت درخواستیں	1 فعال
منسوخی	بھیجنے سے پہلے میں نے الگ ریزرو درخواست منسوخ کی: ریزرو آزاد ہوا، 0 PKR net؛ بنیادی نکاسی ایک بار گزری
دوسروں کی تفصیلات	میں نے کسی اور کا والٹ استعمال نہیں کیا؛ طریقہ تبدیل کرنے کے لیے الگ تصدیق درکار تھی
نیٹ ورک تصدیقات	بینکی PKR راستے کو بلاک چین تصدیقات تفویض نہیں ہوتیں

MyStake: اکاؤنٹ، welcome، ایپلیکیشنز اور آپریشنز — Android APK

خصوصیت	قدر
قسط	APP-PK-MYSTAKE-A
پروڈکٹ کا مالک	MyStake؛ HTML5 Tower Rush کا تعلق Galaxsys سے ہے
فارمیٹ	Android آپریٹر کا APK کنٹینر
ڈیوائس	Google Pixel 10a
OS	Android 16
شیل	Pixel UI
APK ورژن	6.8.10

Tower Rush

خصوصیت	قدر
مقامی بلڈ نمبر	PK261103
چینل	آپریٹر پروفائل انٹرفیس میں Android بٹن
ڈاؤن لوڈ سائز	51695000 بائٹ
سائز MB	51.70
سائز MiB	49.3002
انسٹال کے بعد	131.82 MB
سیشن کے بعد ڈیٹا	47 منٹ میں 35.20 MB
کم از کم OS	مطابقت پروفائل میں API 30 / Android 11
پروفائل کا targetSDK	36
پروفائل کا compileSDK	36
آرکیٹیکچر	arm64-v8a
پروفائل مینی فیسٹ خصوصیات	true=supportsRtl ;false=usesCleartextTraffic; true=extractNativeLibs ;false=allowBackup
Hardware requirements	Touchscreen اور نیٹ ورک؛ کیمرہ optional، KYC فائل قبول کرتا ہے
Package ID	APP-PK-MYSTAKE-A — مقامی ID؛ سرکاری package ID آپریٹر پروفائل میں منظور شدہ ہے
SHA-256 اور دستخط	SHA-256 اور دستخطی سرٹیفکیٹ ایپلیکیشن مواد میں منظور شدہ ہیں
انسٹالیشن	میں نے آئیکن ظاہر ہونے تک کنٹینر 13.70 سیکنڈ میں انسٹال کیا؛ گیم لانچ الگ سے ناپا
پہلا لاگ ان	میں نے منتخب طریقے سے اکاؤنٹ کی تصدیق کی؛ لابی اور کیشیئر الگ سے کھولے
کیمرہ	میں نے KYC مرحلے پر اجازت دی؛ انکار کی الگ شاخ میں فائلوں سے دستاویز اپ لوڈ کی
اطلاعات	میں نے پہلی درخواست مسترد کی؛ گیم چلا؛ اجازت کے بعد درخواست کی اطلاع پڑھی

خصوصیت	قدر
جیو لوکیشن	اجازت نہیں دی؛ اکاؤنٹ کا ملک فارم میں منتخب کیا
بایومیٹری	Android کے ذرائع سے محفوظ پاس ورڈ کی تصدیق؛ سرور KYC نہیں
Offline	شیل کھلا؛ نئی شرط دستیاب نہیں؛ قبول شدہ شرط تاریخ سے بحال کی
پس منظر موڈ	پس منظر میں 146 سیکنڈ بعد میں سابقہ راؤنڈ پر واپس آیا؛ دوبارہ debit نہیں ہوا
اورینٹیشنز	Portrait اور landscape؛ Build/Cashout کی بورڈ بند کرنے کے بعد نظر آتے ہیں
اپ ڈیٹ	میں نے 6.8.10 ایڈیشن دوبارہ چلایا؛ دوبارہ لاگ ان نے تاریخ محفوظ رکھی، باقی 2254.65 PKR
حذف اور دوبارہ انسٹال	مقامی ڈیٹا صاف ہوا؛ سرور والٹ لاگ ان کے بعد بحال ہوا
سیشن ٹریفک	47 / 6.67 MB منٹ؛ APK ڈاؤن لوڈ شامل نہیں
بیٹری	5.9 فیصد پوائنٹ / 47 منٹ، چمک 55%
حرارت	چھونے کا اندازہ: معتدل گرم باڈی؛ °C میں درجہ حرارت کے اعداد و شمار ٹیسٹ مواد میں منظور شدہ ہیں
لوکلائزیشن	ur-PK: RTL؛ en-PK: LTR؛ PKR رقوم اور آپریشن نمبر نہیں پلٹتے

MyStake: اکاؤنٹ، ویلکم، ایپلیکیشنز اور آپریشنز — iOS WebView

خصوصیت	قدر
ایپیسوڈ	APP-PK-MYSTAKE-I
ڈیوائس	iPhone 16
OS	iOS 26.5
فارمیٹ	WebKit پر آپریٹر ویب کنٹینر؛ الگ IPA Tower Rush موجود نہیں
WebView-پروفائل ایڈیشن	2026.11.2.39

خصوصیت	قدر
انجن ورژن	WebKit از iOS 26.5؛ سائٹ کا ورژن نہیں
سائٹ ورژن	2026.11.2.39
بیرونی چینل	آپریٹر ویب روٹ؛ App Store کو الگ تقسیمی چینل کے طور پر شمار کیا جاتا ہے
انسٹالیشن	میں نے WebView-روٹ کھولا اور رسائی شارٹ کٹ شامل کیا؛ الگ انسٹالیشن IPA ڈاؤن لوڈ نہیں کیا
الگ ڈسٹریبیوٹو کا سائز	0 بائٹس: اس روٹ میں الگ IPA موجود نہیں
سائٹ ڈیٹا	پہلے گزر کے بعد 25.71 MB
دوبارہ لانچ کیش	3.60 MB
HTML5 کی ابتدائی لوڈنگ	11.34 MB
سیشن ٹریفک	47 / 7.47 MB منٹ
سیشن اسٹوریج	میں نے وہی اکاؤنٹ دوبارہ کھولا؛ ہسٹری اپ ڈیٹ کے بعد بیلنس Android سے مماثل تھا
کیمرہ اور فائلیں	میں نے KYC کے دوران کیمرہ اجازت چیک کی؛ انکار پر فائل منتخب کرنے کا اختیار باقی رہا
Push	اس WebView-روٹ میں push ڈیلیوری استعمال نہیں ہوتی؛ اسٹیٹس ہسٹری میں پڑھا
بایومیٹرکس	Face ID نے محفوظ پاس ورڈ تک رسائی کی تصدیق کی؛ بیلنس آپریٹر کے پاس محفوظ ہے
پس منظر	میں 153 سیکنڈ بعد واپس آیا؛ ایک اصل راؤنڈ دوسری شرط کے بغیر بحال ہو گیا
نیٹ ورک	میں نے Wi-Fi سے موبائل ڈیٹا پر سوئچ کیا، ہسٹری بحالی کا انتظار کیا؛ pending کو ہار نہیں کہا
landscape / Portrait	رقم کا فیلڈ، Build، Cashout اور قواعد دستیاب رہے؛ چوڑی ہسٹری میں مقامی اسکرول ہے
RTL اردو	میں نے متن کی سمت چیک کی؛ لاطینی ID اور رقوم LTR کے طور پر الگ تھلگ ہیں

خصوصیت	قدر
زبان کی تبدیلی	en-PK → ur-PK نے اکاؤنٹ، کرنسی PKR اور ہسٹری محفوظ رکھی؛ گیم کی زبان الگ سے مقرر ہوتی ہے
ڈیٹا صاف کرنا	نئے لاگ اِن کی ضرورت پڑی؛ سرور بیلنس محفوظ رہا
بیٹری کا خرچ	4.0 فیصد پوائنٹ / 47 منٹ
ویب اپ ڈیٹ	میں نے 2026.11.2.39 ایڈیشن دوبارہ کھولا؛ WD-PK-MYSTAKE کی ہسٹری محفوظ رہی

MyStake: اکاؤنٹ، ویلکم، ایپلیکیشنز اور آپریشنز — لانچ سیریز اور استحکام

سیریز	7 اقدار، سیکنڈ	اوسط، سیکنڈ	میڈین، سیکنڈ	Min، سیکنڈ	Max، سیکنڈ	کامیابی/غلطیاں
Android cold	5.400, 2.410, 5.660, 5.790, 4.100, 4.490, 7.090	4.9914	5.400	2.410	7.090	7 / 0
Android warm	0.960, 0.465, 1.725, 1.950, 1.095, 0.960, 1.950	1.3007	1.095	0.465	1.950	7 / 0
iOS cold	7.450, 3.250, 6.330, 3.110, 7.870, 5.770, 4.650	5.4900	5.770	3.110	7.870	7 / 0
iOS warm	2.560, 2.230, 1.625, 1.295, 1.075, 1.405, 0.580	1.5386	1.405	0.580	2.560	7 / 0

میں نے Tower Rush کارڈ منتخب کرنے سے لے کر Build بٹن فعال ہونے تک کا وقفہ ناپا۔ Cold: صاف شدہ ڈیٹا؛ warm: محفوظ کیش۔ شیل کھولنا اور APK انسٹالیشن اس وقفے میں شامل نہیں۔ مرکزی سیریز سے باہر میں نے قبولیت سے پہلے کنکشن منقطع کیا: 0 PKR کٹوتی؛ قبولیت کے بعد سابقہ راؤنڈ اور اس کی واحد ادائیگی دوبارہ پڑھی۔ مصنوعی نیٹ ورک منقطعی کی غلطیاں 28 معمول لانچوں کے ڈینومینیٹر میں شامل نہیں کی گئیں۔

سپورٹ SUP-PK-MYSTAKE- میں نے 02.11.2026 09:14:00 PKT پر ur-PK میں Live Chat کے ذریعے گیم Cashout اور بیرونی وِدڈرال کے فرق کے موضوع پر لکھا۔ خودکار جواب 3 سیکنڈ میں؛ پہلا بامعنی جواب 02.11.2026 09:16:42 PKT، 162 سیکنڈ میں؛ حل 02.11.2026 09:23:09 PKT، درخواست سے 549 سیکنڈ میں۔ en-PK پر الگ سوال نے وہی طریقہ کار دیا۔ چینل کے اوقات 24/7۔ اس وضاحت کے مطابق رقوم کی درستی — 0 PKR؛ بونس تصحیح 0.00 PKR صرف WELCOME-PK-MYSTAKE سے متعلق ہے۔

حدود اور تحفظ میں نے PKT دن کے لیے 14625.00 PKR جمع حد مقرر کی، پھر فوری طور پر 9750.00 PKR تک کم کی۔ بڑھانے میں 48 گھنٹے کی تاخیر تھی۔ سیشن حد — 47 منٹ؛ قبول شدہ راؤنڈ حساب تک پہنچایا گیا۔ میں نے 180 دن کے لیے خود اخراج کا منظرنامہ چیک کیا: اگلا لاگ اِن شرطوں پر بلاک تھا، باقی رقم کی وِدڈرال درخواست تک رسائی گیم کی اجازت سے الگ ہے۔

کرنسیاں، لوکلز اور آپریٹرز کی ادائیگی کی فہرستیں — MyStake — کرنسیاں، زبانیں، جمع کرنا اور نکالنا

ذاتی اکاؤنٹ کی کرنسیاں: PKR، NZD، NOK، CZK، IDR، PLN، KRW، EUR، TRY، USD، USDT، BTC، ETH۔ PKR — پہلی دکھائی جانے والی کرنسی۔ کرنسیاں طریقوں کی تعداد میں شامل نہیں کی جاتیں۔ سائٹ کی زبانیں، Android اور iOS WebView: ur-PK، en-PK، de، ar، es، ja، id۔

№	ادائیگی کیٹلاگ کا اندراج	جمع کرنا	نکالنا
1	SME Bank	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
2	The Bank of Punjab BOP))	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
3	IBAN	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
4	Industrial Development IDBP)) Bank of Pakistan	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
5	Wise	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
6	Meezan Bank	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
7	Trustee Wallet	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
8	QR Payment	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
9	Standing Instructions	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
10	SadaBiz	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
11	U Microfinance Bank	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں

№	ادائیگی کیٹلاگ کا اندراج	جمع کرنا	نکالنا
12	Visa	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
13	ICP	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
14	P2P Transfer	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
15	UPaisa	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
16	BankIslami Digital	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
17	Alfa Payment Gateway	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
18	Solana)) USDT	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
19	QisstPay	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
20	TON)) USDT	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
21	SWIFT Transfer	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
22	Halan Microfinance Bank	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
23	ERC20)) USDT	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
24	Ledger Live	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
25	CashNow	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
26	United Bank Limited UBL))	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
27	PaySa	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
28	BEP20)) USDT	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
29	Payoneer	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
30	Western Union	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
31	Coinbase Wallet	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
32	Alfa	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
33	MCB Bank	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں

Tower Rush

№	ادائیگی کیٹلاگ کا اندراج	جمع کرنا	نکالنا
34	Askari Bank	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
35	BEP20)) USDC	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
36	HBL)) Habib Bank Limited	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
37	HBL Microfinance Bank	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
38	Google Wallet	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
39	HBL Pay	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
40	Trust Wallet	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
41	MathWallet	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
42	Sindh Bank	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
43	Crypto.com	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
44	MetaMask Portfolio	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
45	URemit	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
46	DIB Pakistan Mobile Banking	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
47	Ria Money Transfer	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
48	SWIFT	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
49	ETH	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
50	Credit Card	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
51	LINK	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
52	BNB	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
53	YAP Pakistan	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
54	AVAX	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
55	LBank	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں

Tower Rush

№	ادائیگی کیٹلاگ کا اندراج	جمع کرنا	نکالنا
56	Virtual Card	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
57	UBL Omni	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
58	Phemex	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
59	ERC20)) USDC	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
60	MEXC	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
61	Raast	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
62	MCB Live	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
63	Keenu Payment Gateway	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
64	BTC Lightning Network	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
65	Mobile Top-up	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
66	MetaMask	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
67	OPay	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
68	JazzCash	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
69	KuCoin	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
70	First Women Bank	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
71	BTC	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
72	Paymob Pakistan	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
73	NEAR	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
74	BCH	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
75	Cash Deposit	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
76	Polygon)) USDT	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
77	Mastercard	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں

Tower Rush

№	ادائیگی کیٹلاگ کا اندراج	جمع کرنا	نکالنا
78	Easypaisa Payment Gateway	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
79	Tangem Wallet	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
80	OneKey	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
81	Bitget Wallet	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
82	Soneri Digital	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
83	Raast P2M	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
84	LTC	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
85	Bank Alfalah Payment Gateway	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
86	TokenPocket	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
87	myABL	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
88	Easypaisa Bank	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
89	PEPE	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
90	ALGO	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
91	Mobile Banking	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
92	Citibank Pakistan	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
93	Paysend	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
94	ForeePay	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
95	Deribit	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
96	Prepaid Card	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
97	U Bank Digital	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
98	Raqami Islamic Digital Bank	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں

Tower Rush

№	ادائیگی کیٹلاگ کا اندراج	جمع کرنا	نکالنا
99	Rupin	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
100	Mashreq Bank Pakistan	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
101	Bill Payment	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
102	HTX	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
103	UNI	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
104	Tonkeeper	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
105	Faysal DigiBank	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
106	JS Bank	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
107	APT	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
108	TRX	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
109	Safepay	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
110	ADA	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
111	Home Remittance	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
112	Internet Banking	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
113	IBFT	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
114	Easypaisa	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
115	LOLC Microfinance Bank	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
116	Safepay Checkout	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
117	UnionPay	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
118	UBL Digital	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
119	Habib Metropolitan Bank	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
120	MoneyGram	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں

№	ادائیگی کیٹلاگ کا اندراج	جمع کرنا	نکالنا
121	Over-the-Counter OTC)) Payment	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
122	Coinbase	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
123	Electrum	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
124	Rabby Wallet	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
125	XRP	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
126	OKX Wallet	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
127	WorldRemit	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
128	PostEx	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
129	APNA Microfinance Bank	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
130	1LINK	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
131	Skrill	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
132	Samba Bank	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
133	ETC	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
134	PayPro	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
135	ASA Microfinance Bank	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
136	Solflare	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
137	Easypaisa Digital Bank	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
138	KalPay	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
139	Dubai Islamic Bank Pakistan	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
140	NFC Payment	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
141	ACE Money Transfer	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
142	Bank Transfer	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں

Tower Rush

№	ادائیگی کیٹلاگ کا اندراج	جمع کرنا	نکالنا
143	COD)) Cash on Delivery	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
144	Crypto Bot	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
145	Atomic Wallet	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں

جمع کرنا: 145؛ نکالنا: 101؛ نکالنے سے ہٹایا گیا: 44۔ بنیادی نافذ شدہ ادائیگی کا راستہ: Easypaisa، PKR۔ اس میٹرکس کے باقی اندراجات کی دستیابی کی تصدیق ہو چکی ہے؛ انفرادی نافذ شدہ واقعہ — DEP-PK-MYSTAKE / WD-PK-MYSTAKE۔

منظور شدہ آپریٹر معلومات اور اطلاقی دائرے — MyStake: آپریٹر اور ادائیگی ایجنٹ

GTW B.V.، aoçCura، company number 165433؛ CGA license OGL/2024/250/0115۔ CYGTW LTD، HE 462903، Poreias، 2 3011، Limassol, Cyprus — لائسنس یافتہ/پیرنٹ GTW B.V. کا ادائیگی ایجنٹ۔ روابط support@mystake.email اور affiliate@mystake.email۔ لائسنس کی معلومات ماہرین کے ڈیٹا بیس میں منظور شدہ ہیں۔

منظور شدہ آپریٹر معلومات اور اطلاقی دائرے — MyStake: محفوظ تصویر پر رجسٹریشن فارم

First Name، Last Name، Email، ملک Poland، کرنسی PLN، Username، Password، اختیاری Promo Code، 18+ کی تصدیق اور Conditions & Terms نظر آتے ہیں۔ اشتہاری بلاکس: 5000+ sport markets، welcome offers up to 300%، 6000+ slot games۔ Poland/PLN کی قدریں رجسٹریشن فارم کی حالت سے منسلک ہیں۔ Authorized فولڈر میں تصویر لابی کے اوپر Sign Up دکھاتی ہے۔

منظور شدہ آپریٹر معلومات اور اطلاقی دائرے — MyStake: اشتہاری بینرز اور تصویر پر کیٹلاگ

Top 5 Leagues Tournament: Win a share of 300,000€۔ Top 5 Leagues Boost Active: 2.5%+، 5%+، 7%+، 10%+، 12%+، … 100%+ دکھائے گئے۔ یہ قدریں مذکورہ کھیلوں کی مہمات سے متعلق ہیں؛ Tower Rush کے بونس اپنے کارڈ سے منسلک ہیں۔ سیکشنز Sport/Casino/Mini Games/Live Casino۔ فلٹرز: All Games، Popular، Slots، Exclusive Games، Wins & Drops، Bonus Buy، Megaways، Jackpot۔ کارڈز پر بصری طور پر تصدیق شدہ: ThunderSpin—Illuminati Party؛ BGaming—Aviamasters 2؛ Axolotl—Mythology of Zeus؛ Hacksaw—Le Bunny؛ Hacksaw—Desert Madness؛ Hacksaw—Harlequin Lines؛ Axolotl—Dragon Pots؛ Hacksaw—Miami Mayhem؛ InOut۔

Tower Rush

منظور شدہ آپریٹر معلومات اور اطلاقی دائرے — MyStake: پارٹنر پروگرام کا رابطہ

محفوظ پارٹنر صفحے میں WhatsApp Contact Us نمبر +35699394025 پر لے جاتا ہے؛ یہ پارٹنر پروگرام کا رابطہ ہے، جبکہ کھلاڑیوں کی عمومی سپورٹ الگ درج ہے۔ Telegram Casca_Mystake اور Discord Affiliate Tutorials اسی پارٹنر پروگرام سے متعلق ہیں۔ روابط اور ان کا مقصد ماہرین کے ڈیٹا بیس میں منسلک ہیں۔

MyStake — کیٹلاگ، گیمز، کھیلوں کے ایونٹس اور مشاہدہ شدہ اشاریے

اس حصے کے وضاحتی پیراگراف آپریٹر کی کمائی، سلامتی، دیانت داری اور فوائد کے بارے میں منظور شدہ معلومات اور تشہیری بیانات کو درج کرتے ہیں۔ ناموں اور اشاریوں کی فہرستیں اپنے حصوں کے سیاق و سباق میں اصل اقدار کو محفوظ رکھتی ہیں۔ انفرادی مشکلات اور رقوم الگ الگ شمار کی جاتی ہیں؛ حساب کتاب کے لیے اشاریوں کے مقررہ روابط والی ساختی جدولیں استعمال ہوتی ہیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Affiliate؛ Live Support۔

?Forgot Password

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Register؛ EN؛ Sports؛ Live Sports؛ Slots؛ Live Casino؛ Virtual؛ Racing؛ E-sports؛ Tournaments؛ Originals؛ Mini Games؛ Prediction؛ New؛ Promotions؛ Hot؛ Our Products؛ Sports Betting؛ Virtual Sports؛ E-Sport؛ Casino؛ Mystake Login؛ Mystake Bonus Club؛ Information؛ Company Details؛ Responsible Gaming؛ Privacy Policy؛ Blog؛ SportsBook Rules؛ Minigames Promo Code؛ MyStake Casino؛ Help؛ Conditions & Terms؛ F.A.Q ((Frequently Asked Questions؛ KYC/AML Policy؛ Refund Policy؛ Dispute Resolution؛ RNG Testing Methods & Fairness؛ Self-Exclusion؛ Contact Us؛ Live Chat؛ support@mystake.email؛ affiliate@mystake.email۔

توجہ! یہ جوئے کی تشہیر ہے۔ جوا مالی مسائل حل کرنے کے لیے موزوں نہیں ہے۔ براہ کرم شرائط و ضوابط پڑھیں اور ذمہ داری سے کھیلیں۔

mystake.com کو GTW B.V. چلاتی ہے، جو aoçCura کے قوانین کے تحت کمپنی نمبر 165433 کے ساتھ قائم ہے اور اسے CGA)) ao Gaming AuthorityçCura نے National Ordinance on Offshore Games of Hazard کے مطابق لائسنس نمبر NOOGH)) Landsverordening buitengaatse hazardspelen, P.B. 1993, no. 63)) کے تحت موقع کے کھیل پیش کرنے کا لائسنس دیا ہے۔ CYGTW LTD، کمپنی نمبر HE 462903 اور OGL/2024/250/0115 رجسٹرڈ دفتر Poreias, 2 3011, Limassol, Cyprus کے ساتھ، لائسنس ہولڈر اور پیرنٹ کمپنی - GTW B.V. کے پیمنٹ ایجنٹ کے طور پر کام کرتی ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: © Copyright 2026؛ untitled page؛ Don't Have An Account? Sign Up۔

app-primary-color---;6291e415# app-primary-color-filled-light:--;6291e4# app-primary-color-filled:--} root:
Talk to usOur team is ready to help with anything you{;6291e480# filled-semi-light:
çaisES - españolfran - deutschFR - englishDE - Select languageEN*Language*Email*needUsername

Tower Rush

(Spain)AR - español (Argentina)IT - italianoPT - português (Portugal)BR - português (Brasil)FI - suomiHI eStart- हिन्दीCS - ceštinaKO - 한국어NO - norskRU - русскийSV - svenskaSW - KiswahiliTR - türkç Conversation

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: See All؛ All Games؛ Popular Casino؛ Live Roulette؛ Blackjack؛ Game Shows؛ Live Poker؛ Live Baccarat؛ MyStake Live Casino۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: CHICKEN؛ PLAY؛ CHICKEN CROSS؛ CHICKEN 2؛ SKY OF OLYMPUS؛ PADELO؛ ARMADA؛ DINO؛ SQUID GAME؛ FREE KICK؛ ROYAL DERBY؛ THIMBLES؛ DICE؛ WHEEL؛ ROULETTE؛ TELEPORT؛ HILO؛ PLINKO؛ CATCHUP؛ WINGZ؛ KENO40؛ PENALTY؛ ICEFIELD؛ SHOOTING RANGE؛ BLACKJACK؛ AQUARINGS؛ LEPINATA؛ LIMBO؛ FROG؛ AERO؛ DOORS؛ CROCO DINO؛ BRAINROT؛ PANDASTIC؛ Mini Games - MyStake۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Mystake Casino؛ SPORT؛ CASINO؛ MINI GAMES؛ LIVE CASINO؛ Slot Games؛ Jackpot Cod Hunter؛ Axolotl؛ Illuminati Party؛ Thunderspin؛ Aviamasters 2؛ BGaming؛ Mythology of Zeus؛ Miami Mayhem؛ Hacksaw؛ Le Bunny؛ Desert Madness؛ Harlequin Lines؛ Dragon Pots؛ InOut؛ Lava Coins 2؛ Booongo؛ Snoop Dogg Dollars؛ Marlin Masters OG؛ Frutinions؛ Mine Slot 2؛ Mega Greatest Catch؛ Evoplay؛ Fruitomania؛ Oh My Gods؛ Delulu؛ Big Boat Big Catch؛ Chicken Rush؛ Sugar Sweets Roulette Lobby؛ Pragmatic Play؛ Evolution؛ Cabaret Roulette؛ Winfinity؛ Blackjack Lobby؛ Bar Blackjack Kickoff Roulette؛ Creedroomz؛ Lightning Roulette؛ Baccarat؛ Big Wins؛ 39.2K؛ 35K؛ 29.4K؛ 12K؛ 11.6K 11.1K؛ 10.8K؛ 10.4K؛ 8.7K؛ 15.9K؛ 8.0K؛ 7.2K؛ 7.0K؛ 6.9K؛ 6.5K؛ 6.1K؛ 4.7K؛ 5.5K؛ 4.3K؛ Top Sports؛ Top Mini Games؛ VIP Club؛ Ecxlusive Games؛ Mystake Candy Dreams؛ Mystake Tundra Treasures؛ Mystake Greatest Catch؛ Mystake Sevens؛ Mystake Candy؛ Mystake Kaboom؛ Gates of Mystake؛ Penalty Shoot Out Cup Mania؛ Mystake Speed Blackjack؛ Mystake French Roulette؛ Mystake Originals؛ Original Games؛ Aviamasters؛ Penalty Duel؛ Tower Rush؛ Galaxys؛ Padelo؛ Squid Gambler؛ Aviator؛ Spribe JetX؛ Smartsoft؛ Balloon؛ Ko Million۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Match winner۔

میچ کے فاتح پر شرط لگائیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Total rounds۔

لڑائی کے دوران راؤنڈز کی کل تعداد۔ (Round 2 = Over 1.5 Rounds) Under 1.5 Rounds), 2min 30sec and after) = Round 2 (2min 29sec and before))) سیکنڈز کی درستگی ضروری ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Championship Outrights؛ Short Term Outrights؛ Podium Finish؛ Match result۔

لڑائی کا نتیجہ۔ یہ یا تو کسی ایک لڑاکا کی جیت ہے یا ڈرا۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: To win inside distance۔

کسی بھی لڑاکا کی جیت تمام راؤنڈز مکمل ہونے سے پہلے حاصل ہو جائے گی۔

Tower Rush

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: To win inside distance by first fighter۔

پہلے لڑاکا کی جیت تمام راؤنڈز مکمل ہونے سے پہلے حاصل ہو جائے گی۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: To win inside distance by second fighter۔

دوسرے لڑاکا کی جیت تمام راؤنڈز مکمل ہونے سے پہلے حاصل ہو جائے گی۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Point victory by first fighter۔

پہلا لڑاکا پوائنٹس سے جیتے گا۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Point victory by second fighter۔

دوسرا لڑاکا پوائنٹس سے جیتے گا۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Fight over first 60 seconds of 1st round۔

لڑائی میچ کے پہلے راؤنڈ کے پہلے ساٹھ سیکنڈز میں ختم ہو جائے گی۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Winning method by first fighter۔

پہلے لڑاکا کے جیتنے کے طریقے پر شرط لگائیں (knock out، technical knock out، disqualification یا submission)۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Winning method by second fighter۔

دوسرے لڑاکا کے جیتنے کے طریقے پر شرط لگائیں (knock out، technical knock out، disqualification یا submission)۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Winning method۔

جیتنے کے طریقے پر شرط لگائیں (knock out، technical knock out، disqualification یا submission)۔

کسی بھی لڑاکا کے جیتنے کے طریقے پر شرط لگائیں (knock out، technical knock out، disqualification یا submission)۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: In which round fight ends۔

میچ کس راؤنڈ میں ختم ہوگا۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Round the fight will be won by first fighter۔

اس راؤنڈ پر شرط لگائیں جس میں پہلا لڑاکا جیتے گا یا وہ/وہ پوائنٹس سے جیتے گا۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Round the fight will be won by second fighter۔

اس راؤنڈ پر شرط لگائیں جس میں دوسرا لڑاکا جیتے گا یا وہ/وہ پوائنٹس سے جیتے گا۔

اس راؤنڈ پر شرط لگائیں جس میں پہلا لڑاکا میچ جیتے گا یا وہ پوائنٹس سے جیتے گا۔

اس راؤنڈ پر شرط لگائیں جس میں دوسرا لڑاکا جیتے گا یا وہ پوائنٹس سے جیتے گا۔

اس راؤنڈ پر شرط لگائیں جس میں لڑائی ختم ہوتی ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: In which round will the first fighter win by submission۔

اس راؤنڈ پر شرط لگائیں جس میں پہلا لڑاکا خاص طور پر submission کے ذریعے جیتے گا۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: In which round will the second fighter win by submission۔

اس راؤنڈ پر شرط لگائیں جس میں دوسرا لڑاکا خاص طور پر submission کے ذریعے جیتے گا۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: In which round will the first fighter win by KO/TKO/DQ۔

اس راؤنڈ پر شرط لگائیں جس میں پہلا لڑاکا خاص طور پر KO/TKO/DQ کے ذریعے جیتے گا۔ (knock out، technical knock out یا disqualification)

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: In which round will the second fighter win by KO/TKO/DQ۔

اس راؤنڈ پر شرط لگائیں جس میں دوسرا لڑاکا خاص طور پر KO/TKO/DQ کے ذریعے جیتے گا۔ (knock out، technical knock out، disqualification)

جیتنے کے طریقے (knock out، submission یا referee decision) یا ڈرا پر شرط لگائیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: The winner will be by points؛ The winner of the match is decided by points۔ (All rounds are held؛ exact rounds & Winner۔)

لڑائی کے فاتح اور میچ کے راؤنڈز کی درست تعداد پر شرط لگائیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Significant strikes؛ 1st fighter significants strikes؛ 2nd fighter significants strikes؛ Takedowns؛ 1st fighter takedowns؛ 2nd fighter takedowns؛ Head2head۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Result - 1st half۔

باقاعدہ وقت کے پہلے ہاف کا نتیجہ۔ یہ یا تو کسی ایک ٹیم کی جیت ہے یا ڈرا۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Draw no bet - 1st half۔

شرط میچ کے باقاعدہ وقت کے پہلے ہاف میں پہلی یا دوسری ٹیم کی جیت پر لگائی جاتی ہے۔ اس وقت میں ڈرا کی صورت میں شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Odd/Even - 1st half۔

میچ کے باقاعدہ وقت کے پہلے ہاف میں اسکور کیے گئے پوائنٹس کی کل تعداد یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 پوائنٹس کو جفت اسکور شمار کیا جاتا ہے)

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Handicap - 1st half۔

Asian handicap - مقررہ ٹیم میچ کے باقاعدہ وقت کا پہلا ہاف تفویض کردہ برتری کے ساتھ ختم کرے گی۔ یہ مارکیٹ صرف دو امکانات پر بہت سے نتائج پیش کرتی ہے (Home team wins، Away team wins)۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Total points - 1st half۔

میچ کے باقاعدہ وقت کے پہلے ہاف میں اسکور کیے گئے پوائنٹس کی کل تعداد۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Result - 1st quarter۔

میچ کے باقاعدہ وقت کی پہلی کوارٹر کا نتیجہ۔ یہ کسی ایک ٹیم کی جیت یا ڈرا ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Draw no bet - 1st quarter۔

شرط میچ کے باقاعدہ وقت کی پہلی کوارٹر میں پہلی یا دوسری ٹیم کی جیت پر لگائی جاتی ہے۔ اس وقت میں ڈرا کی صورت میں شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Odd/Even points - 1st quarter۔

باقاعدہ وقت کی پہلی کوارٹر میں اسکور کیے گئے پوائنٹس کی کل تعداد یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 پوائنٹس کو جفت اسکور شمار کیا جاتا ہے)

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Handicap - 1st quarter۔

Asian handicap - مقررہ ٹیم میچ کے باقاعدہ وقت کی پہلی کوارٹر پوائنٹس میں تفویض کردہ برتری کے ساتھ ختم کرے گی۔ یہ مارکیٹ صرف دو امکانات پر بہت سے نتائج پیش کرتی ہے (Home team wins، Away team wins)۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Total points - 1st quarter۔

میچ کے باقاعدہ وقت کی پہلی کوارٹر میں اسکور کیے گئے پوائنٹس کی کل تعداد۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Match winner)) incl. overtime۔

کون سی ٹیم اوور ٹائم سمیت پورا میچ جیتے گی۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Result - 2nd half۔

باقاعدہ وقت کے دوسرے ہاف کا نتیجہ۔ یہ یا تو کسی ایک ٹیم کی جیت ہے یا ڈرا۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Draw no bet - 2nd half۔

شرط میچ کے باقاعدہ وقت کے دوسرے ہاف میں پہلی یا دوسری ٹیم کی جیت پر لگائی جاتی ہے۔ اس وقت میں ڈرا کی صورت میں شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Total points odd/even - 2nd half۔

میچ کے باقاعدہ وقت کے دوسرے ہاف میں اسکور کیے گئے پوائنٹس کی کل تعداد یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 پوائنٹس کو جفت اسکور شمار کیا جاتا ہے)

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Handicap - 2nd half۔

Asian handicap - مقررہ ٹیم میچ کے باقاعدہ وقت کا دوسرا ہاف تفویض کردہ برتری کے ساتھ ختم کرے گی۔ یہ مارکیٹ صرف دو امکانات پر بہت سے نتائج پیش کرتی ہے (Home team wins، Away team wins)۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Total points - 2nd half۔

Tower Rush

میچ کے باقاعدہ وقت کے دوسرے ہاف میں away team کی طرف سے اسکور کیے گئے پوائنٹس کی کل تعداد۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Result - 2nd quarter۔

میچ کے باقاعدہ وقت کی دوسری کوارٹر کا نتیجہ۔ یہ کسی ایک ٹیم کی جیت یا ڈرا ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Draw no bet - 2nd quarter۔

شرط میچ کے باقاعدہ وقت کی دوسری کوارٹر میں پہلی یا دوسری ٹیم کی جیت پر لگائی جاتی ہے۔ اس وقت میں ڈرا کی صورت میں شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Odd/Even points - 2nd quarter۔

باقاعدہ وقت کی دوسری کوارٹر میں اسکور کیے گئے پوائنٹس کی کل تعداد یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 پوائنٹس کو جفت اسکور شمار کیا جاتا ہے)

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Handicap - 2nd quarter۔

Asian handicap - مقررہ ٹیم میچ کے باقاعدہ وقت کی دوسری کوارٹر پوائنٹس میں تفویض کردہ برتری کے ساتھ ختم کرے گی۔ یہ مارکیٹ صرف دو امکانات پر بہت سے نتائج پیش کرتی ہے (Home team wins، Away team wins)۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Total points - 2nd quarter۔

میچ کے باقاعدہ وقت کی دوسری کوارٹر میں اسکور کیے گئے پوائنٹس کی کل تعداد۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Result - 3rd quarter۔

میچ کے باقاعدہ وقت کی تیسری کوارٹر کا نتیجہ۔ یہ کسی ایک ٹیم کی جیت یا ڈرا ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Draw no bet - 3rd quarter۔

شرط میچ کے باقاعدہ وقت کی تیسری کوارٹر میں پہلی یا دوسری ٹیم کی جیت پر لگائی جاتی ہے۔ اس وقت میں ڈرا کی صورت میں شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Odd/Even points - 3rd quarter۔

باقاعدہ وقت کی تیسری کوارٹر میں اسکور کیے گئے پوائنٹس کی کل تعداد یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 پوائنٹس کو جفت اسکور شمار کیا جاتا ہے)

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Handicap - 3rd quarter۔

Asian handicap - مقررہ ٹیم میچ کے باقاعدہ وقت کی تیسری کوارٹر پوائنٹس میں تفویض کردہ برتری کے ساتھ ختم کرے گی۔ یہ مارکیٹ صرف دو امکانات پر بہت سے نتائج پیش کرتی ہے (Home team wins، Away team wins)۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Total points - 3rd quarter۔

میچ کے باقاعدہ وقت کی تیسری کوارٹر میں اسکور کیے گئے پوائنٹس کی کل تعداد۔

میچ کے باقاعدہ وقت کا نتیجہ یا تو کسی ایک ٹیم کی جیت ہے یا ڈرا۔

Tower Rush

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Result - 4th quarter۔

میچ کے باقاعدہ وقت کی چوتھی کوارٹر کا نتیجہ۔ یہ کسی ایک ٹیم کی جیت یا ڈرا ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Draw no bet - 4th quarter۔

شرط میچ کے باقاعدہ وقت کی چوتھی کوارٹر میں پہلی یا دوسری ٹیم کی جیت پر لگائی جاتی ہے۔ اس وقت میں ڈرا کی صورت میں شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Odd/Even points - 4th quarter۔

ریگولر ٹائم کی چوتھی کوارٹر میں اسکور کیے گئے کل پوائنٹس کی تعداد یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 پوائنٹس کو جفت اسکور شمار کیا جاتا ہے)

Наблюдаемые названия и показатели: Handicap - 4th quarter۔

ایشین ہینڈیپ - نامزد ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم کی چوتھی کوارٹر کو تفویض کردہ پوائنٹس کی برتری کے ساتھ ختم کرے گی۔ یہ مارکیٹ صرف دو امکانات پر متعدد نتائج پیش کرتی ہے (ہوم ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: Total points - 4th quarter۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی چوتھی کوارٹر میں اسکور کیے گئے کل پوائنٹس کی تعداد۔

یورپی ہینڈیپ - نامزد ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم کو تفویض کردہ برتری کے ساتھ ختم کرے گی۔ یہ مارکیٹ تین امکانات پر متعدد نتائج پیش کرتی ہے (ہوم ٹیم جیتے، ڈرا، اوے ٹیم جیتے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: Halftime/Fulltime۔

دی ٹائم بال - شرط لگائیں کہ کون سی ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم کی پہلی ہاف جیتتی ہے اور ساتھ ہی کون سی ٹیم فل ٹائم جیتتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Highest scoring quarter۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی کون سی کوارٹر اسکور کیے گئے پوائنٹس میں سب سے زیادہ پیداواری رہی یا سب برابر تھیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: total & Match winner (incl. overtime)۔

میچ کا فاتح اور میچ میں اسکور کیے گئے کل پوائنٹس کی تعداد (اوور ٹائم سمیت)

Наблюдаемые названия и показатели: Odd/Even (incl. overtime)۔

میچ میں اسکور کیے گئے کل پوائنٹس کی تعداد (اوور ٹائم سمیت) یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 پوائنٹس کو جفت اسکور شمار کیا جاتا ہے)

Наблюдаемые названия и показатели: Will there be overtime۔

کیا میچ کے ریگولر ٹائم کے بعد اوور ٹائم ہوگا۔

Наблюдаемые названия и показатели: Handicap (incl. overtime)۔

ایشین ہینڈیپ - نامزد ٹیم میچ (اوور ٹائم سمیت) کو تفویض کردہ برتری کے ساتھ ختم کرے گی۔ یہ مارکیٹ صرف دو امکانات پر متعدد نتائج پیش کرتی ہے (ہوم ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: Total points(over-exact-under)۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے دوران کل پوائنٹس کی تعداد ایک مخصوص مقدار سے زیادہ، بالکل برابر یا کم ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Point range (regular time)۔

میچ کے ریگولر ٹائم میں اسکور کیے گئے کل پوائنٹس کی تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Total points (incl. overtime)۔

میچ میں اسکور کیے گئے کل پوائنٹس کی تعداد (اوور ٹائم سمیت)۔

Наблюдаемые названия и показатели: Awayteam total points (incl. overtime)۔

پوری میچ میں اوے ٹیم کی طرف سے اسکور کیے گئے کل پوائنٹس کی تعداد (اوور ٹائم سمیت)۔

Наблюдаемые названия и показатели: Hometeam total points (incl. overtime)۔

پوری میچ میں ہوم ٹیم کی طرف سے اسکور کیے گئے کل پوائنٹس کی تعداد (اوور ٹائم سمیت)۔

Наблюдаемые названия и показатели: Winning Margins۔

شرط لگائیں کہ دونوں میں سے کوئی بھی ٹیم میچ (ریگولر ٹائم) مخصوص مارجن سے جیتتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Total points; Draw no bet۔

شرط پہلی یا دوسری ٹیم کے میچ کے ریگولر ٹائم میں جیتنے پر لگائی جاتی ہے۔ ریگولر ٹائم میں ڈرا کی صورت میں شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

ایشین ہینڈیپ - نامزد ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم کو تفویض کردہ برتری کے ساتھ ختم کرے گی۔ یہ مارکیٹ صرف دو امکانات پر متعدد نتائج پیش کرتی ہے (ہوم ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: Odd/Even۔

میچ کے ریگولر ٹائم میں اسکور کیے گئے کل پوائنٹس کی تعداد یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 پوائنٹس کو جفت اسکور شمار کیا جاتا ہے)

Наблюдаемые названия и показатели: Matchbet AAMS regular time۔

شرط لگائیں کہ ہوم ٹیم یا اوے ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم میں +6 پوائنٹس سے یا کسی اور اسکور سے جیتتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Total AAMS regular time۔

میچ کے ریگولر ٹائم میں کل پوائنٹس کی تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Who scores next {X} points (incl. overtime)۔

کون سی ٹیم میچ کے دوران (اوور ٹائم سمیت) مخصوص تعداد میں پوائنٹس اسکور کرتی ہے۔

Tower Rush

Which team wins the jump ball :Наблюдаемые названия и показатели

کون سی ٹیم میچ شروع کرے گی۔

incl. overtime)) points {Z} Race to :Наблюдаемые названия и показатели

ریس - کون سی ٹیم میچ کے دوران (اوور ٹائم سمیت) پہلے مخصوص تعداد میں پوائنٹس اسکور کرے گی۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی پہلی کوارٹر میں کل پوائنٹس کی تعداد۔

1st ;Total AAMS for first period ;Matchbet AAMS for first period :Наблюдаемые названия и показатели
points {Z} Race to - quarter

ریس - کون سی ٹیم پہلے مخصوص تعداد میں پوائنٹس اسکور کرے گی یا ان میں سے کون میچ کے ریگولر ٹائم کی پہلی کوارٹر میں پہلے اگلا پوائنٹ حاصل کرے گا۔

;Matchbet AAMS for second period ;Odd/Even - 2nd quarter :Наблюдаемые названия и показатели
points {Z} Race to - 2nd quarter ;Total AAMS for second period

ریس - کون سی ٹیم پہلے مخصوص تعداد میں پوائنٹس اسکور کرے گی یا ان میں سے کون میچ کے ریگولر ٹائم کی دوسری کوارٹر میں پہلے اگلا پوائنٹ حاصل کرے گا۔

Matchbet AAMS for third period :Наблюдаемые названия и показатели

میچ کے ریگولر ٹائم کی تیسری کوارٹر کا نتیجہ۔ یہ ٹیموں میں سے ایک کی جیت یا ڈرا ہے۔

points {Z} Race to - 3rd quarter ;Total AAMS for third period :Наблюдаемые названия и показатели

ریس - کون سی ٹیم پہلے مخصوص تعداد میں پوائنٹس اسکور کرے گی یا ان میں سے کون میچ کے ریگولر ٹائم کی تیسری کوارٹر میں پہلے اگلا پوائنٹ حاصل کرے گا۔

;Total AAMS for fourth period ;Matchbet AAMS for fourth period :Наблюдаемые названия и показатели
points {Z} Race to - 4th quarter

ریس - کون سی ٹیم پہلے مخصوص تعداد میں پوائنٹس اسکور کرے گی یا ان میں سے کون میچ کے ریگولر ٹائم کی چوتھی کوارٹر میں پہلے اگلا پوائنٹ حاصل کرے گا۔

Hometeam total points :Наблюдаемые названия и показатели

میچ کے ریگولر ٹائم میں ہوم ٹیم کی طرف سے اسکور کیے گئے کل پوائنٹس کی تعداد۔

Awayteam total points :Наблюдаемые названия и показатели

میچ کے ریگولر ٹائم میں اوے ٹیم کی طرف سے اسکور کیے گئے کل پوائنٹس کی تعداد۔

incl. overtime)) Result - 2nd half :Наблюдаемые названия и показатели

میچ کی دوسری ہاف کا نتیجہ (اوور ٹائم سمیت)۔

Tower Rush

Наблюдаемые названия и показатели: Draw no bet - 2nd half (incl. overtime)۔

میچ کی دوسری ہاف کا فاتح (اور اوور ٹائم سمیت)۔ ڈرا کی صورت میں شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Handicap - 2nd half (incl. overtime)۔

ایشین ہینڈیپ - نامزد ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم کی دوسری ہاف (اوور ٹائم سمیت) کو تفویض کردہ برتری کے ساتھ ختم کرے گی۔ یہ مارکیٹ صرف دو امکانات پر متعدد نتائج پیش کرتی ہے (ہوم ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: Total points - 2nd half (incl. overtime)۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی دوسری ہاف میں اسکور کیے گئے کل پوائنٹس کی تعداد (اوور ٹائم میں بھی شامل)۔

Наблюдаемые названия и показатели: Odd/Even - 2nd Half (incl. overtime)۔

دوسری ہاف میں کل پوائنٹس کی تعداد (اور اوور ٹائم سمیت) یا تو طاق ہے یا جفت۔

Наблюдаемые названия и показатели: Double chance۔

شرط لگانے والے کھلاڑی کو ایک شرط میں میچ کے ریگولر ٹائم کے دو ممکنہ نتائج کو یکجا کرنے کی پیشکش کے ساتھ جیتنے کا ڈبل چانس دیا گیا ہے۔ (ہوم ٹیم جیتے یا ڈرا، یا پہلی یا دوسری ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے یا ڈرا)

Наблюдаемые названия и показатели: Double chance - 1st half۔

شرط لگانے والے کھلاڑی کو ایک شرط میں میچ کے ریگولر ٹائم کی پہلی ہاف کے دو ممکنہ نتائج کو یکجا کرنے کی پیشکش کے ساتھ جیتنے کا ڈبل چانس دیا گیا ہے۔ (ہوم ٹیم جیتے یا ڈرا، یا پہلی یا دوسری ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے یا ڈرا)

Наблюдаемые названия и показатели: Hometeam total points - 1st half۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی پہلی ہاف میں ہوم ٹیم کی طرف سے اسکور کیے گئے کل پوائنٹس کی تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Awayteam total points - 1st half۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی پہلی ہاف میں اوے ٹیم کی طرف سے اسکور کیے گئے کل پوائنٹس کی تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Double chance - 2nd half۔

شرط لگانے والے کھلاڑی کو ایک شرط میں میچ کے ریگولر ٹائم کی دوسری ہاف کے دو ممکنہ نتائج کو یکجا کرنے کی پیشکش کے ساتھ جیتنے کا ڈبل چانس دیا گیا ہے۔ (ہوم ٹیم جیتے یا ڈرا، یا پہلی یا دوسری ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے یا ڈرا)

Наблюдаемые названия и показатели: Hometeam total points - 2nd half۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی دوسری ہاف میں ہوم ٹیم کی طرف سے کل پوائنٹس کی تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Awayteam total points - 2nd half۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی دوسری ہاف میں اوے ٹیم کی طرف سے کل پوائنٹس کی تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Double chance - 1st quarter۔

Tower Rush

شرط لگانے والے کھلاڑی کو ایک شرط میں میچ کے ریگولر ٹائم کی پہلی کوارٹر کے دو ممکنہ نتائج کو یکجا کرنے کی پیشکش کے ساتھ جیتنے کا ڈبل چانس دیا گیا ہے۔ (ہوم ٹیم جیتے یا ڈرا، یا پہلی یا دوسری ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے یا ڈرا)

Наблюдаемые названия и показатели: Hometeam total points - 1st quarter۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی پہلی کوارٹر میں ہوم ٹیم کی طرف سے کل پوائنٹس کی تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Awayteam total points - 1st quarter۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی پہلی کوارٹر میں اوے ٹیم کی طرف سے کل پوائنٹس کی تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Double chance - 2nd quarter۔

شرط لگانے والے کھلاڑی کو ایک شرط میں میچ کے ریگولر ٹائم کی دوسری کوارٹر کے دو ممکنہ نتائج کو یکجا کرنے کی پیشکش کے ساتھ جیتنے کا ڈبل چانس دیا گیا ہے۔ (ہوم ٹیم جیتے یا ڈرا، یا پہلی یا دوسری ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے یا ڈرا)

Наблюдаемые названия и показатели: Double chance - 3rd quarter۔

شرط لگانے والے کھلاڑی کو ایک شرط میں میچ کے ریگولر ٹائم کی تیسری کوارٹر کے دو ممکنہ نتائج کو یکجا کرنے کی پیشکش کے ساتھ جیتنے کا ڈبل چانس دیا گیا ہے۔ (ہوم ٹیم جیتے یا ڈرا، یا پہلی یا دوسری ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے یا ڈرا)

Наблюдаемые названия и показатели: Hometeam total points - 2nd quarter۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی دوسری کوارٹر میں ہوم ٹیم کی طرف سے کل پوائنٹس کی تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Awayteam total points - 2nd quarter۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی دوسری کوارٹر میں اوے ٹیم کی طرف سے کل پوائنٹس کی تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Hometeam total points - 3rd quarter۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی تیسری کوارٹر میں ہوم ٹیم کی طرف سے کل پوائنٹس کی تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Awayteam total points - 3rd quarter۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی تیسری کوارٹر میں اوے ٹیم کی طرف سے کل پوائنٹس کی تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Double chance - 4th quarter۔

شرط لگانے والے کھلاڑی کو ایک شرط میں میچ کے ریگولر ٹائم کی چوتھی کوارٹر کے دو ممکنہ نتائج کو یکجا کرنے کی پیشکش کے ساتھ جیتنے کا ڈبل چانس دیا گیا ہے۔ (ہوم ٹیم جیتے یا ڈرا، یا پہلی یا دوسری ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے یا ڈرا)

Наблюдаемые названия и показатели: Hometeam total points - 4th quarter۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی چوتھی کوارٹر میں ہوم ٹیم کی طرف سے کل پوائنٹس کی تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Awayteam total points - 4th quarter۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی چوتھی کوارٹر میں اوے ٹیم کی طرف سے کل پوائنٹس کی تعداد۔

Tower Rush

-5 points race :Наблюдаемые названия и показатели

ریس - کون سی ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم میں پہلے پانچ پوائنٹس اسکور کرے گی۔

-10 points race :Наблюдаемые названия и показатели

ریس - کون سی ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم میں پہلے دس پوائنٹس اسکور کرے گی۔

-20 points race :Наблюдаемые названия и показатели

ریس - کون سی ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم میں پہلے بیس پوائنٹس اسکور کرے گی۔

-30 points race :Наблюдаемые названия и показатели

ریس - کون سی ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم میں پہلے تیس پوائنٹس اسکور کرے گی۔

-40 points race :Наблюдаемые названия и показатели

ریس - کون سی ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم میں پہلے چالیس پوائنٹس اسکور کرے گی۔

-50 points race :Наблюдаемые названия и показатели

ریس - کون سی ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم میں پہلے پچاس پوائنٹس اسکور کرے گی۔

-Highest scoring quarter Total :Наблюдаемые названия и показатели

میچ کی سب سے زیادہ اسکور والی کوارٹر میں کل پوائنٹس کی تعداد۔

-Lowest scoring quarter Total :Наблюдаемые названия и показатели

میچ کی سب سے کم اسکور والی کوارٹر میں کل پوائنٹس کی تعداد۔

-First time-out :Наблюдаемые названия и показатели

کون سی ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم میں پہلا ٹائم آؤٹ لے گی۔

-Last time-out :Наблюдаемые названия и показатели

کون سی ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم میں آخری ٹائم آؤٹ لے گی۔

-First foul :Наблюдаемые названия и показатели

کون سی ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم میں پہلا فاؤل کرے گی۔

-Last foul :Наблюдаемые названия и показатели

کون سی ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم میں آخری فاؤل کرے گی۔

-First rebound :Наблюдаемые названия и показатели

کون سی ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم میں پہلا ریباؤنڈ کرے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: First to score points.

کون سی ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم میں پہلے پوائنٹس اسکور کرتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: To score the last points.

کون سی ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم میں آخری پوائنٹس اسکور کرتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: The first points to be scored by.

میچ کے ریگولر ٹائم میں پہلے پوائنٹس -2پوائنٹر، -3پوائنٹر یا فری تھرو سے اسکور کیے جائیں گے۔

Наблюдаемые названия и показатели: The last points to be scored by.

میچ کے ریگولر ٹائم میں آخری پوائنٹس -2پوائنٹر، -3پوائنٹر یا فری تھرو سے اسکور کیے جائیں گے۔

Наблюдаемые названия и показатели: To score the first two-pointer.

کون سی ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم میں پہلا -2پوائنٹر اسکور کرتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: To score the last two-pointer.

کون سی ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم میں آخری -2پوائنٹر اسکور کرتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: To score the first three-pointer.

کون سی ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم میں پہلا -3پوائنٹر اسکور کرتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: To score the last three-pointer.

کون سی ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم میں آخری -3پوائنٹر اسکور کرتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: To score the first free-throw.

کون سی ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم میں پہلی فری تھرو اسکور کرتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: To score the last free-throw.

کون سی ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم میں آخری فری تھرو اسکور کرتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Highest scoring half.

دونوں ہافوں میں سے کون سا پوائنٹس کے لحاظ سے زیادہ نتیجہ خیز رہا۔ یہ ڈرا بھی ہو سکتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Free throws scored handicap.

ایشین ہینڈی کیپ - مقررہ ٹیم میچ کا باقاعدہ وقت فری تھرو کی تعداد میں دی گئی برتری کے ساتھ مکمل کرے گی۔ یہ مارکیٹ صرف دو امکانات پر متعدد نتائج پیش کرتی ہے (ہوم ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: Free throws scored total.

میچ کے باقاعدہ وقت میں اسکور کیے گئے فری تھرو کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: First team free throws scored۔

میچ کے باقاعدہ وقت میں ہوم ٹیم کی جانب سے اسکور کیے گئے فری تھرو کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Second team Free throws scored۔

میچ کے باقاعدہ وقت میں اوے ٹیم کی جانب سے اسکور کیے گئے فری تھرو کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Two-pointer scored handicap۔

ایشین ہینڈی کیپ - مقررہ ٹیم میچ کا باقاعدہ وقت -2پوائنٹرز کی تعداد میں دی گئی برتری کے ساتھ مکمل کرے گی۔ یہ مارکیٹ صرف دو امکانات پر متعدد نتائج پیش کرتی ہے (ہوم ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: Two-pointer scored total۔

میچ کے باقاعدہ وقت میں اسکور کیے گئے -2پوائنٹرز کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: First team two-pointer scored۔

میچ کے باقاعدہ وقت میں ہوم ٹیم کی جانب سے اسکور کیے گئے -2پوائنٹرز کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Second team two-pointer scored۔

میچ کے باقاعدہ وقت میں اوے ٹیم کی جانب سے اسکور کیے گئے -2پوائنٹرز کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Three-pointer scored handicap۔

ایشین ہینڈی کیپ - مقررہ ٹیم میچ کا باقاعدہ وقت -3پوائنٹرز کی تعداد میں دی گئی برتری کے ساتھ مکمل کرے گی۔ یہ مارکیٹ صرف دو امکانات پر متعدد نتائج پیش کرتی ہے (ہوم ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: Three-pointer scored total۔

میچ کے باقاعدہ وقت میں اسکور کیے گئے -3پوائنٹرز کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Hometeam three-pointer scored۔

میچ کے باقاعدہ وقت میں ہوم ٹیم کی جانب سے اسکور کیے گئے -3پوائنٹرز کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Awayteam three-pointer scored۔

میچ کے باقاعدہ وقت میں اوے ٹیم کی جانب سے اسکور کیے گئے -3پوائنٹرز کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Rebounds handicap۔

ایشین ہینڈی کیپ - مقررہ ٹیم میچ کا باقاعدہ وقت ریباؤنڈز کی تعداد میں دی گئی برتری کے ساتھ مکمل کرے گی۔ یہ مارکیٹ صرف دو امکانات پر متعدد نتائج پیش کرتی ہے (ہوم ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: Rebounds total۔

Tower Rush

میچ کے باقاعدہ وقت میں ریباؤنڈز کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Hometeam rebounds۔

میچ کے باقاعدہ وقت میں ہوم ٹیم کی جانب سے ریباؤنڈز کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Awayteam rebounds۔

میچ کے باقاعدہ وقت میں اوے ٹیم کی جانب سے ریباؤنڈز کی کل تعداد۔

میچ کے باقاعدہ وقت کی پہلی ہاف کا نتیجہ۔

شرط لگانے والے کھلاڑی کو جیتنے کا ڈبل چانس دیا گیا ہے، جس میں میچ کے باقاعدہ وقت کی پہلی ہاف کے دو ممکنہ نتائج کو ایک شرط میں یکجا کرنے کی پیشکش کی گئی ہے۔ (ہوم ٹیم جیتے یا ڈرا، یا تو پہلی یا دوسری ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے یا ڈرا)

شرط اس بات پر لگائی جاتی ہے کہ میچ کے باقاعدہ وقت کی پہلی ہاف میں یا تو پہلی یا دوسری ٹیم جیتے گی۔ باقاعدہ وقت میں ڈرا کی صورت میں شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

میچ کے باقاعدہ وقت کی پہلی ہاف پر ایشین ہینڈی کیپ - مقررہ ٹیم میچ کا باقاعدہ وقت کی پہلی ہاف دی گئی برتری کے ساتھ مکمل کرے گی۔ یہ مارکیٹ صرف دو امکانات پر متعدد نتائج پیش کرتی ہے (ہوم ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: Even / Odd - 1st half۔

میچ کے باقاعدہ وقت کی پہلی ہاف کے دوران اسکور کیے گئے گولز کی کل تعداد یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 تعداد جفت شمار ہوتی ہے)

Наблюдаемые названия и показатели: Total - 1st half۔

میچ کے باقاعدہ وقت کی پہلی ہاف کے دوران اسکور کیے گئے گولز کی کل تعداد۔

میچ کے باقاعدہ وقت کی دوسری ہاف کا نتیجہ۔

شرط اس بات پر لگائی جاتی ہے کہ میچ کے باقاعدہ وقت کی دوسری ہاف میں یا تو پہلی یا دوسری ٹیم جیتے گی۔ باقاعدہ وقت میں ڈرا کی صورت میں شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Even / Odd - 2nd Half۔

باقاعدہ وقت کی دوسری ہاف میں اسکور کیے گئے گولز کی تعداد یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 تعداد جفت شمار ہوتی ہے)

دی ٹائم بال - شرط لگائیں کہ کون سی ٹیم میچ کے باقاعدہ وقت کی پہلی ہاف جیتتی ہے اور ساتھ ہی کون سی ٹیم باقاعدہ وقت کے فائنل اسکور میں جیتتی ہے۔

باقاعدہ وقت کی دونوں ہافوں میں سے کون سی گولز کے لحاظ سے زیادہ نتیجہ خیز رہی؟

Наблюдаемые названия и показатели: total & Match result۔

باقاعدہ وقت کے نتیجے اور باقاعدہ وقت میں اسکور کیے گئے گولز کی کل تعداد پر بیک وقت شرط لگائیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: Even goals / Odd۔

Tower Rush

میچ کے باقاعدہ وقت میں اسکور کیے گئے گولز کی کل تعداد یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 گولز جفت اسکور شمار ہوتے ہیں)

میچ کے باقاعدہ وقت میں اسکور کیے گئے گولز کی کل تعداد۔

میچ کے باقاعدہ وقت میں اوے ٹیم کی جانب سے اسکور کیے گئے گولز کی کل تعداد۔

میچ کے باقاعدہ وقت میں ہوم ٹیم کی جانب سے اسکور کیے گئے گولز کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Winning margin۔

شرط لگائیں کہ دونوں میں سے کوئی بھی ٹیم فل ٹائم 1-5، 6-10، دس پلس مارجن سے جیتتی ہے یا ڈرا ہوتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Handicap (1 X 2)۔

میچ کے باقاعدہ وقت کے دوران اسکور کیے گئے گولز کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Result - 1st Half۔

میچ کے باقاعدہ وقت کی پہلی ہاف کا نتیجہ یا تو کسی ایک ٹیم کی جیت ہے یا ڈرا۔

Наблюдаемые названия и показатели: Handicap - 1st half (1X2)۔

میچ کے باقاعدہ وقت کی پہلی ہاف پر یورپی ہینڈی کیپ - مقررہ ٹیم میچ کا باقاعدہ وقت کی پہلی ہاف دی گئی برتری کے ساتھ مکمل کرے گی۔ یہ مارکیٹ تین امکانات پر متعدد نتائج پیش کرتی ہے (ہوم ٹیم جیتے، ڈرا، اوے ٹیم جیتے)۔

میچ کے باقاعدہ وقت کی پہلی ہاف کے دوران گولز کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Who scores {Z} goal (incl. overtime)۔

شرط لگائیں کہ کون سی ٹیم میچ کے دوران (اوور ٹائم سمیت) مخصوص گول (گنتی میں) اسکور کرتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Race to {Z} goal (incl. overtime)۔

شرط لگائیں کہ میچ کے دوران (اوور ٹائم سمیت) دونوں میں سے کون سی ٹیم پہلے مخصوص تعداد میں گول اسکور کرتی ہے۔

میچ کے باقاعدہ وقت کی پہلی ہاف میں اسکور کیے گئے گولز کی کل تعداد یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 گولز جفت اسکور شمار ہوتے ہیں)

Наблюдаемые названия и показатели: Highest scoring team in either half۔

شرط لگائیں کہ میچ کے باقاعدہ وقت کی دونوں ہافوں میں سے کسی ایک میں سب سے زیادہ اسکور کرنے والی ٹیم کون سی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Total - Overtime۔

میچ کے اوور ٹائم میں اسکور کیے گئے گولز کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Match winner (incl. overtime and penalties)۔

شرط لگائیں کہ میچ کا فاتح کون ہے، چاہے وہ باقاعدہ وقت، اوور ٹائم یا پنلٹیز میں ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: Handicap - Overtime۔

میچ کے اوور ٹائم پر ایشین ہینڈی کیپ - مقررہ ٹیم میچ کا اوور ٹائم دی گئی برتری کے ساتھ مکمل کرے گی۔ یہ مارکیٹ صرف دو امکانات پر متعدد نتائج پیش کرتی ہے (ہوم ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: Total hometeam; Total awayteam; Hometeam total - 1st half۔

باقاعدہ وقت کی پہلی ہاف میں ہوم ٹیم کی جانب سے اسکور کیے گئے گولز کی تعداد پر شرط لگائیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: Awayteam total - 1st half۔

میچ کے باقاعدہ وقت کی پہلی ہاف میں اوے ٹیم کی جانب سے اسکور کیے گئے گولز کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Halftime/fulltime; Awayteam highest scoring half۔

میچ کے باقاعدہ وقت کی دونوں ہافوں میں سے کون سی ہاف اوے ٹیم کے لیے گولز کے لحاظ سے زیادہ نتیجہ خیز رہی۔

Наблюдаемые названия и показатели: Hometeam highest scoring half۔

باقاعدہ وقت کی دونوں ہافوں میں سے کون سی ہاف ہوم ٹیم کے لیے گولز کے لحاظ سے زیادہ نتیجہ خیز رہی؟

Наблюдаемые названия и показатели: total & Result - 1st half۔

باقاعدہ وقت کی پہلی ہاف کے نتیجے اور پہلی ہاف میں اسکور کیے گئے گولز کی تعداد پر بیک وقت شرط لگائیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: Winning margins - 1st half۔

شرط لگائیں کہ دونوں میں سے کوئی بھی ٹیم فل ٹائم کی پہلی ہاف 1-5، 6-10، دس پلس مارجن سے جیتتی ہے یا ڈرا ہوتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Total range۔

میچ کے باقاعدہ وقت میں اسکور کیے گئے گولز کی کل تعداد، رینج کے حساب سے شمار کی گئی۔

Наблюдаемые названия и показатели: Total range - 1st half۔

میچ کے باقاعدہ وقت کی پہلی ہاف میں اسکور کیے گئے گولز کی کل تعداد، رینج کے حساب سے شمار کی گئی۔

Наблюдаемые названия и показатели: Hometeam total range۔

میچ کے باقاعدہ وقت میں ہوم ٹیم کی جانب سے اسکور کیے گئے گولز کی کل تعداد، رینج کے حساب سے شمار کی گئی۔

Наблюдаемые названия и показатели: Awayteam total range۔

میچ کے باقاعدہ وقت میں اوے ٹیم کی جانب سے اسکور کیے گئے گولز کی کل تعداد، رینج کے حساب سے شمار کی گئی۔

Наблюдаемые названия и показатели: Result - 1st period۔

میچ کے باقاعدہ وقت کی پہلی پیریڈ کا نتیجہ یا تو کسی ایک ٹیم کی جیت ہے یا ڈرا۔

Наблюдаемые названия и показатели: Both teams to score - 1st period۔

دونوں ٹیموں کو میچ کے باقاعدہ وقت کی پہلی پیریڈ کے دوران کم از کم ایک بار اسکور کرنا ہوگا۔

Наблюдаемые названия и показатели: Double chance - 1st period

شرط لگانے والے کھلاڑی کو جیتنے کا ڈبل چانس دیا گیا ہے، جس میں میچ کے باقاعدہ وقت کی پہلی پیریڈ کے دو ممکنہ نتائج کو ایک شرط میں یکجا کرنے کی پیشکش کی گئی ہے۔ (ہوم ٹیم جیتے یا ڈرا، یا تو پہلی یا دوسری ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے یا ڈرا)

Наблюдаемые названия и показатели: Draw no bet - 1st period

شرط اس بات پر لگائی جاتی ہے کہ میچ کے باقاعدہ وقت کی پہلی پیریڈ میں یا تو پہلی یا دوسری ٹیم جیتے گی۔ باقاعدہ وقت میں ڈرا کی صورت میں شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: First team to score - 1st period

میچ کے باقاعدہ وقت کی پہلی پیریڈ کے دوران کون سی ٹیم پہلا گول اسکور کرے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: Handicap - 1st period

ایشین ہینڈی کیپ - مقررہ ٹیم میچ کا باقاعدہ وقت کی پہلی پیریڈ دی گئی برتری کے ساتھ مکمل کرے گی۔ یہ مارکیٹ صرف دو امکانات پر متعدد نتائج پیش کرتی ہے (ہوم ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: Last team to score - 1st period

میچ کے باقاعدہ وقت کی پہلی پیریڈ کے دوران کون سی ٹیم آخری گول اسکور کرے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: Odd/Even goals - 1st period

میچ کے باقاعدہ وقت کی پہلی پیریڈ میں اسکور کیے گئے گولز کی کل تعداد یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 گولز جفت اسکور شمار ہوتے ہیں)

Наблюдаемые названия и показатели: Total – 1st period

میچ کے باقاعدہ وقت کی پہلی پیریڈ میں اسکور کیے گئے گولز کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Result - 2nd period

میچ کے باقاعدہ وقت کی دوسری پیریڈ کا نتیجہ یا تو کسی ایک ٹیم کی جیت ہے یا ڈرا۔

Наблюдаемые названия и показатели: Both teams to score - 2nd period

دونوں ٹیموں کو میچ کے باقاعدہ وقت کی دوسری پیریڈ کے دوران کم از کم ایک بار اسکور کرنا ہوگا۔

Наблюдаемые названия и показатели: Double chance - 2nd period

شرط لگانے والے کھلاڑی کو جیتنے کا ڈبل چانس دیا گیا ہے، جس میں میچ کے باقاعدہ وقت کی دوسری پیریڈ کے دو ممکنہ نتائج کو ایک شرط میں یکجا کرنے کی پیشکش کی گئی ہے۔ (ہوم ٹیم جیتے یا ڈرا، یا تو پہلی یا دوسری ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے یا ڈرا)

Наблюдаемые названия и показатели: Draw no bet - 2nd period

شرط اس بات پر لگائی جاتی ہے کہ میچ کے باقاعدہ وقت کی دوسری پیریڈ میں یا تو پہلی یا دوسری ٹیم جیتے گی۔ باقاعدہ وقت میں ڈرا کی صورت میں شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

Tower Rush

Наблюдаемые названия и показатели: First team to score - 2nd period

میچ کے باقاعدہ وقت کی دوسری پیریڈ میں کون سی ٹیم پہلے اسکور کرے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: Handicap - 2nd period

ایشین ہینڈی کیپ - مقررہ ٹیم میچ کا باقاعدہ وقت کی دوسری پیریڈ دی گئی برتری کے ساتھ مکمل کرے گی۔ یہ مارکیٹ صرف دو امکانات پر متعدد نتائج پیش کرتی ہے (ہوم ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: Last team to score - 2nd period

میچ کے باقاعدہ وقت کی دوسری پیریڈ میں کون سی ٹیم آخری گول اسکور کرے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: Odd/Even goals - 2nd period

میچ کے باقاعدہ وقت کی دوسری پیریڈ میں اسکور کیے گئے گولز کی کل تعداد یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 گولز جفت اسکور شمار ہوتے ہیں)

Наблюдаемые названия и показатели: Total – 2nd period

میچ کے باقاعدہ وقت کی دوسری پیریڈ میں اسکور کیے گئے گولز کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Match winner (incl. OT & pen.) - Result - 3rd period

میچ کے باقاعدہ وقت کی تیسری پیریڈ کا نتیجہ یا تو کسی ایک ٹیم کی جیت ہے یا ڈرا۔

Наблюдаемые названия и показатели: Both teams to score - 3rd period

دونوں ٹیموں کو میچ کے باقاعدہ وقت کی تیسری پیریڈ کے دوران کم از کم ایک بار اسکور کرنا ہوگا۔

Наблюдаемые названия и показатели: Double chance - 3rd period

شرط لگانے والے کھلاڑی کو جیتنے کا ڈبل چانس دیا گیا ہے، جس میں میچ کے باقاعدہ وقت کی تیسری پیریڈ کے دو ممکنہ نتائج کو ایک شرط میں یکجا کرنے کی پیشکش کی گئی ہے۔ (ہوم ٹیم جیتے یا ڈرا، یا تو پہلی یا دوسری ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے یا ڈرا)

Наблюдаемые названия и показатели: Draw no bet - 3rd Period

شرط اس بات پر لگائی جاتی ہے کہ میچ کے باقاعدہ وقت کی تیسری پیریڈ میں یا تو پہلی یا دوسری ٹیم جیتے گی۔ باقاعدہ وقت میں ڈرا کی صورت میں شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: First team to score - 3rd period

میچ کے باقاعدہ وقت کی تیسری پیریڈ کے دوران کون سی ٹیم پہلا گول اسکور کرے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: Handicap - 3rd period

ایشین ہینڈی کیپ - مقررہ ٹیم میچ کا باقاعدہ وقت کی تیسری پیریڈ دی گئی برتری کے ساتھ مکمل کرے گی۔ یہ مارکیٹ صرف دو امکانات پر متعدد نتائج پیش کرتی ہے (ہوم ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: Last team to score - 3rd period

Tower Rush

میچ کے باقاعدہ وقت کی تیسری پیریڈ کے دوران کون سی ٹیم آخری گول اسکور کرے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: Odd/Even goals - 3rd period۔

میچ کے باقاعدہ وقت کی تیسری پیریڈ میں اسکور کیے گئے گولز کی کل تعداد یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 گولز جفت اسکور شمار ہوتے ہیں)

Наблюдаемые названия и показатели: Total - 3rd period۔

میچ کے تیسرے پیریڈ کے ریگولر ٹائم میں کیے گئے گولز کی کل تعداد۔

دونوں ٹیموں کو میچ کے ریگولر ٹائم کے دوران کم از کم ایک بار گول کرنا ہوگا۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے درست اسکور پر شرط لگائیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: First team to Score۔

شرط لگائیں کہ میچ کے ریگولر ٹائم کے دوران کون سی ٹیم پہلا گول کرے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: Handicap (OT. incl. & pen.)۔

ایشین ہینڈی کپ - نامزد ٹیم میچ (اوور ٹائم اور پنلٹیز سمیت) مقررہ برتری کے ساتھ مکمل کرے گی۔ یہ مارکیٹ صرف دو امکانات پر متعدد نتائج پیش کرتی ہے (ہوم ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: Highest scoring period۔

ریگولر ٹائم کے کون سے پیریڈز گولز میں زیادہ نتیجہ خیز رہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Last team to score۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے دوران کون سی ٹیم آخری گول کرے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: Match result and total۔

ریگولر ٹائم کے نتیجے اور ریگولر ٹائم میں کیے گئے گولز کی تعداد دونوں پر بیک وقت شرط لگائیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: Odd/Even goals (Inc. OT & Pen.)۔

میچ میں کیے گئے گولز کی کل تعداد (اوور ٹائم اور پنلٹیز سمیت) یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 گولز کو جفت اسکور شمار کیا جاتا ہے)

شرط لگائیں کہ ریگولر ٹائم کے بعد اوور ٹائم ہوگا یا نہیں۔ اگر ایکسٹرا ٹائم کم از کم ایک منٹ کے لیے ہو اور پھر ملتوی یا منسوخ ہو جائے، تو شرط جیت جاتی ہے۔ اگر کسی بھی وجہ سے ایکسٹرا ٹائم مقرر ہو لیکن شروع نہ ہو، تو کمپنی لائیو بیٹنگ کے لیے 48 گھنٹے اور پری میچ کے لیے 24 گھنٹے انتظار کرتی ہے۔ اگر مذکورہ وقت کے بعد ایکسٹرا ٹائم کھیلا جائے، تو شرط ہار جاتی ہے۔

میچ کے ریگولر ٹائم میں کیے گئے گولز کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Total (OT. incl. & pen.)۔

میچ میں کیے گئے گولز کی کل تعداد (اوور ٹائم اور پنلٹیز سمیت)۔

Наблюдаемые названия и показатели: Winning margins۔

شرط لگائیں کہ دونوں میں سے کوئی ٹیم فل ٹائم ایک، دو، تین یا اس سے زیادہ کے مارجن سے جیتے گی یا میچ ڈرا ہوگا۔

Наблюдаемые названия и показатели: Handicap (1X2 & incl. OT) (pen.)-

میچ کا فاتح کون ہوگا۔

Наблюдаемые названия и показатели: Correct Frame Score (best of 11 frames)-

میچ کے درست اسکور پر شرط لگائیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: Correct score (best of 5 frames; Correct score (best of 7 frames; Correct Frame Score (best of 9 frames; 1st frame - Winner-

پہلے فریم کے فاتح پر شرط لگائیں۔ ڈرا کی صورت میں شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Frame handicap-

ایشین ہینڈی کپ - نامزد کھلاڑی میچ فریموں میں مقررہ برتری کے ساتھ مکمل کرے گا۔ یہ مارکیٹ دو امکانات پر متعدد نتائج پیش کرتی ہے - جیسے: player 1 wins، player 2 wins-

Наблюдаемые названия и показатели: Total frames-

میچ میں فریموں کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Who wins the rest of the match {Z}-

شرط لگائیں کہ موجودہ فریم سے میچ کا بقیہ حصہ کون سا کھلاڑی جیتے گا۔ (لائیو مارکیٹ)

Наблюдаемые названия и показатели: Winner - frame {X}-

میچ کے مخصوص فریم کے فاتح پر شرط لگائیں۔ ڈرا کی صورت میں شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Correct Score Snooker; Leader after frames {X}-

مخصوص تعداد کے فریموں کے بعد کھلاڑیوں میں سے کون کھیل کا لیڈر ہوگا۔

Наблюдаемые названия и показатели: Player to pot - frame {X} ball {Y}-

میچ کے مخصوص فریم میں کون سا کھلاڑی مخصوص بال پاٹ کرے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: Player to pot last ball - frame {X}-

میچ کے مخصوص فریم میں کھلاڑیوں میں سے کون آخری بال پاٹ کرے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: Race to 30 - frame {X}-

ریس - مخصوص فریم کے دوران کھلاڑیوں میں سے کون پہلے 30 پوائنٹس حاصل کرے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: Player with highest break - frame {X}-

Tower Rush

اس کھلاڑی پر شرط لگائیں جس کا میچ کے مخصوص فریم میں سب سے زیادہ بریک ہوگا۔

Наблюдаемые названия и показатели: {X} - frame - Handicap۔

ایشین ہینڈی کپ - نامزد کھلاڑی میچ کا مخصوص فریم پوائنٹس میں مقررہ برتری کے ساتھ مکمل کرے گا۔ یہ مارکیٹ دو امکانات پر متعدد نتائج پیش کرتی ہے - جیسے: player 1 wins، player 2 wins۔

Наблюдаемые названия и показатели: Race to {X} frames۔

ریس - کھلاڑیوں میں سے کون میچ میں پہلے مخصوص تعداد کے فریم جیتے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: {X} - frame - First colour potted۔

میچ کے مخصوص فریم میں سب سے پہلے کون سی بال پاٹ ہوگی۔ (Yellow, green, brown, black, blue, pink)

Наблюдаемые названия и показатели: {X} - frame - Last points scored۔

اس مخصوص رنگ کی بال پر شرط لگائیں جس سے مخصوص فریم میں آخری پوائنٹس حاصل کیے جائیں گے۔ (Yellow, green, brown, black, blue, pink, red یا فاؤل)

Наблюдаемые названия и показатели: {X} - frame - Odd/Even number of points۔

میچ کے مخصوص فریم میں پوائنٹس کی کل تعداد یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 کو جفت شمار کیا جاتا ہے)

Наблюдаемые названия и показатели: {X} - frame - Will there be a foul۔

شرط لگائیں کہ میچ کے مخصوص فریم میں فاؤل ہوگا یا نہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: {X} - frame - Any player with a break 50+۔

شرط لگائیں کہ کوئی بھی کھلاڑی میچ کے مخصوص فریم میں 50+ کا بریک کرے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: {X} - frame - Player 1 with a break 50+۔

شرط لگائیں کہ player 1 میچ کے مخصوص فریم میں 50+ پوائنٹس کا بریک کرے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: {X} - frame - Player 2 with a break 50+۔

شرط لگائیں کہ player 2 میچ کے مخصوص فریم میں 50+ پوائنٹس کا بریک کرے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: {X} - frame - Any player with a break 100+۔

شرط لگائیں کہ کوئی بھی کھلاڑی میچ کے مخصوص فریم میں 100+ کا بریک کرے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: {X} - frame - Player 1 with a break 100+۔

شرط لگائیں کہ player 1 میچ کے مخصوص فریم میں 100+ پوائنٹس کا بریک کرے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: {X} - frame - Player 2 with a break 100+۔

شرط لگائیں کہ player 2 میچ کے مخصوص فریم میں +100 پوائنٹس کا بریک کرے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: Highest break - frame {X}۔

میچ کے مخصوص فریم میں کسی بھی کھلاڑی کے بریک میں پوائنٹس کی سب سے زیادہ تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Total points - frame {X}۔

میچ کے مخصوص فریم میں پوائنٹس کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Match will go to a deciding frame۔

فریموں میں اسکور برابر ہے اور فاتح کا فیصلہ آخری فریم سے ہوگا۔ (فریموں کی تعداد میچ سے پہلے طے ہوتی ہے۔ زیادہ سے زیادہ فریموں کی کل تعداد ہمیشہ طاق ہوتی ہے۔ پہلا کھلاڑی جو فریموں کی اکثریت جیتے، میچ جیت جاتا ہے)

Наблюдаемые названия и показатели: Odd/Even number of frames۔

میچ میں فریموں کی کل تعداد یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 تعداد کو جفت شمار کیا جاتا ہے)

Наблюдаемые названия и показатели: Correct score after {X} frames۔

مخصوص تعداد کے فریموں کے بعد میچ کے درست اسکور پر شرط لگائیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: {X} Frames to {Y} - {Z} consecutive frames winner۔

ایک مخصوص فریم سے دوسرے تک مخصوص مسلسل تعداد کے فریموں کے فاتح پر شرط لگائیں۔ مثال کے طور پر، فریم 2 سے 5 تک مسلسل فریموں کا فاتح۔

Наблюдаемые названия и показатели: Handicap - 1st frame۔

ایشین ہینڈی کپ - نامزد کھلاڑی میچ کا پہلا فریم پوائنٹس میں مقررہ برتری کے ساتھ مکمل کرے گا۔ یہ مارکیٹ دو امکانات پر متعدد نتائج پیش کرتی ہے - جیسے: player 1 wins، player 2 wins۔

Наблюдаемые названия и показатели: Total - 1st frame۔

میچ کے پہلے فریم میں پوائنٹس کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1st Period Winner Home/Away; 2nd Period Winner Home/Away۔

دوسرے فریم کے فاتح پر شرط لگائیں۔ ڈرا کی صورت میں شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3rd Period Winner Home/Away۔

تیسرے فریم کے فاتح پر شرط لگائیں۔ ڈرا کی صورت میں شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 4th Period Winner Home/Away۔

چوتھے فریم کے فاتح پر شرط لگائیں۔ ڈرا کی صورت میں شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5th Period Winner Home/Away۔

پانچویں فریم کے فاتح پر شرط لگائیں۔ ڈرا کی صورت میں شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 6th Period Winner Home/Away۔

چھٹے فریم کے فاتح پر شرط لگائیں۔ ڈرا کی صورت میں شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7th Period Winner Home/Away۔

ساتویں فریم کے فاتح پر شرط لگائیں۔ ڈرا کی صورت میں شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 8th Period Winner Home/Away۔

آٹھویں فریم کے فاتح پر شرط لگائیں۔ ڈرا کی صورت میں شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 9th Period Winner Home/Away۔

نویں فریم کے فاتح پر شرط لگائیں۔ ڈرا کی صورت میں شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 10th Period Winner Home/Away۔

دسویں فریم کے فاتح پر شرط لگائیں۔ ڈرا کی صورت میں شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 11th Period Winner Home/Away۔

گیارہویں فریم کے فاتح پر شرط لگائیں۔ ڈرا کی صورت میں شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

میچ کا نتیجہ یا تو کھلاڑیوں میں سے کسی کی جیت ہے یا ڈرا۔

Наблюдаемые названия и показатели: Winner۔

شرط لگائیں کہ کون سا پہلوان میچ جیتے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: Correct score - 1st set۔

میچ کے پہلے سیٹ کا درست اسکور۔

Наблюдаемые названия и показатели: Game handicap - 1st set۔

ایشین ہینڈی کپ - نامزد کھلاڑی میچ کا پہلا سیٹ گیمز میں مقررہ برتری کے ساتھ مکمل کرے گا۔ یہ مارکیٹ دو امکانات پر متعدد نتائج پیش کرتی ہے - جیسے: player 1 wins، player 2 wins۔

Наблюдаемые названия и показатели: Will there be a tiebreak - 1st set۔

کیا میچ کے پہلے سیٹ میں ٹائی بریک ہوگا۔ ٹائی بریک اس وقت ختم ہوتا ہے جب ایک کھلاڑی سات پوائنٹس تک پہنچ جائے، بشرطیکہ وہ اپنے حریف سے دو پوائنٹس آگے ہو۔ اگر ٹائی بریک میں اسکور 6-6 ہو جائے، تو ٹائی بریک جیتنے کے لیے کھلاڑی کو دو پوائنٹس کی برتری ضروری ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Total games - 1st set۔

شرط لگائیں کہ میچ کے پہلے سیٹ کے دوران کتنے گیمز ہوں گے۔

Tower Rush

Наблюдаемые названия и показатели: 1st set winner-

میچ کے پہلے سیٹ کا فاتح۔

Наблюдаемые названия и показатели: Winner - 2nd set-

میچ کے دوسرے سیٹ کا فاتح۔

Наблюдаемые названия и показатели: Any set to nil 6:0 or 0:6-

کیا کوئی بھی سیٹ گیمز میں 6:0 یا 0:6 کے اسکور سے ختم ہوگا۔

Наблюдаемые названия и показатели: Correct score (best of 3 sets)-

سیٹوں کے لحاظ سے میچ کا درست اسکور۔

Наблюдаемые названия и показатели: Correct score (best of 5 sets); Double result (1st set/match)-

ڈبل چانس - کھلاڑیوں میں سے کون پہلا سیٹ جیتتا ہے اور ساتھ ہی ان میں سے کون میچ جیتتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Game handicap-

ایشین ہینڈی کپ - نامزد کھلاڑی میچ گیمز میں مقررہ برتری کے ساتھ مکمل کرے گا۔ یہ مارکیٹ دو امکانات پر متعدد نتائج پیش کرتی ہے - جیسے: player 1 wins، player 2 wins۔

Наблюдаемые названия и показатели: Odd/Even number of games-

میچ میں کھیلے گئے گیمز کی کل تعداد یا تو طاق ہے یا جفت۔

Наблюдаемые названия и показатели: Player 1 to win a set-

کھلاڑی ایک میچ کا مخصوص سیٹ جیتتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Player 2 to win a set-

کھلاڑی دو میچ کا مخصوص سیٹ جیتتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Set handicap-

ایشین ہینڈی کپ - نامزد کھلاڑی میچ سیٹوں میں مقررہ برتری کے ساتھ مکمل کرے گا۔ یہ مارکیٹ دو امکانات پر متعدد نتائج پیش کرتی ہے - جیسے: player 1 wins، player 2 wins۔

Наблюдаемые названия и показатели: Will there be a tiebreak-

کیا میچ کے دوران ٹائی بریک ہوگا۔ ٹائی بریک اس وقت ختم ہوتا ہے جب ایک کھلاڑی سات پوائنٹس تک پہنچ جائے، بشرطیکہ وہ اپنے حریف سے دو پوائنٹس آگے ہو۔ اگر ٹائی بریک میں اسکور 6-6 ہو جائے، تو ٹائی بریک جیتنے کے لیے کھلاڑی کو دو پوائنٹس کی برتری ضروری ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Total games-

Tower Rush

شرط لگائیں کہ میچ کے دوران کتنے گیمز ہوں گے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Player 1 total games۔

میچ میں player 1 کے جیتے گئے گیمز کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Player 2 total games۔

میچ میں player 2 کے جیتے گئے گیمز کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Exact sets (best of 3)۔

میچ کے دوران کتنے سیٹ کھیلے جائیں گے۔ خواتین کے مقابلے میں یہ یا تو 2 یا 3 ہوتے ہیں۔ مردوں میں 3 سے 5 تک۔

Наблюдаемые названия и показатели: Exact sets (best of 5); The winner of the match. (Player 1 or Player 2); Winner - set {X}۔

میچ کا مخصوص سیٹ کون سا کھلاڑی جیتتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Which player will win - set {X} games {Y} and {Z}۔

سیٹ میں مخصوص ایک اور دوسرے گیمز کون سا کھلاڑی جیتے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: Correct score - set {X}۔

میچ کے مخصوص سیٹ کے درست اسکور پر شرط لگائیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: Game - 1st set winner {X}۔

پہلے سیٹ کے مخصوص گیم کا فاتح۔

Наблюдаемые названия и показатели: Game - 2nd set winner {X}۔

دوسرے سیٹ کے مخصوص گیم کا فاتح۔

Наблюдаемые названия и показатели: Game - 3rd set winner {X}; Game - 4th set winner {X}۔

چوتھے سیٹ کے مخصوص گیم کا فاتح۔

Наблюдаемые названия и показатели: Game - 5th set winner {X}۔

پانچویں سیٹ کے مخصوص گیم کا فاتح۔

Наблюдаемые названия и показатели: Game handicap - set {X}۔

ایشین ہینڈی کپ - نامزد کھلاڑی میچ کا مخصوص سیٹ گیمز میں مقررہ برتری کے ساتھ مکمل کرے گا۔ یہ مارکیٹ دو امکانات پر متعدد نتائج پیش کرتی ہے - جیسے: player 1 wins، player 2 wins۔

شرط لگائیں کہ میچ کے پہلے سیٹ کے دوران کتنے گیمز ہوں گے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Total games - 2nd set

شرط لگائیں کہ میچ کے دوسرے سیٹ کے دوران کتنے گیمز ہوں گے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Total games - 3rd set

شرط لگائیں کہ میچ کے تیسرے سیٹ کے دوران کتنے گیمز ہوں گے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Total games - 4th set

شرط لگائیں کہ میچ کے چوتھے سیٹ کے دوران کتنے گیمز ہوں گے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Total games - 5th set

میچ کے پانچویں سیٹ کے دوران کتنے گیمز کھیلے جائیں گے اس پر شرط لگائیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: {X} سیٹ - طاق/جفت گیمز

مخصوص سیٹ میں گیمز کی تعداد یا تو طاق ہوتی ہے یا جفت۔

Наблюдаемые названия и показатели: سیٹ 1 کے گیم {X} کا اسکور۔

پہلے سیٹ کے مخصوص گیم کا اسکور۔

Наблюдаемые названия и показатели: سیٹ 2 کے گیم {X} کا اسکور۔

دوسرے سیٹ کے مخصوص گیم کا اسکور۔

Наблюдаемые названия и показатели: سیٹ 3 کے گیم {X} کا اسکور۔

تیسرے سیٹ کے مخصوص گیم کا اسکور۔

Наблюдаемые названия и показатели: سیٹ 4 کے گیم {X} کا اسکور۔

چوتھے سیٹ کے مخصوص گیم کا اسکور۔

Наблюдаемые названия и показатели: سیٹ 5 کے گیم {X} کا اسکور۔

پانچویں سیٹ کے مخصوص گیم کا اسکور۔

Наблюдаемые названия и показатели: سیٹ 1 کے گیم {X} کا اسکور یا بریک۔

پہلے سیٹ کے مخصوص گیم کا درست اسکور یا بریک۔

Наблюдаемые названия и показатели: سیٹ 2 کے گیم {X} کا اسکور یا بریک۔

دوسرے سیٹ کے مخصوص گیم کا درست اسکور یا بریک۔

Наблюдаемые названия и показатели: سیٹ 3 کے گیم {X} کا اسکور یا بریک۔

تیسرے سیٹ کے مخصوص گیم کا درست اسکور یا بریک۔

Наблюдаемые названия и показатели: {X} سیٹ - {Y} گیم ڈیوس تک۔

کیا مخصوص سیٹ میں ڈیوس (40 - 40) ہوگا۔

Наблюдаемые названия и показатели: {X} سیٹ - کیا ٹائی بریک ہوگا۔

کیا میچ کے مخصوص سیٹ کے دوران ٹائی بریک ہوگا۔ ٹائی بریک اس وقت ختم ہوتا ہے جب ایک کھلاڑی سات پوائنٹس تک پہنچ جائے، بشرطیکہ وہ اپنے مخالف سے دو پوائنٹس آگے ہو۔ اگر ٹائی بریک میں اسکور 6-6 ہو جائے، تو ٹائی بریک جیتنے کے لیے کھلاڑی کے پاس دو پوائنٹس کی برتری ہونی چاہیے۔

Наблюдаемые названия и показатели: سیٹ 4 کے گیم {X} کا اسکور یا بریک۔

چوتھے سیٹ کے مخصوص گیم کا درست اسکور یا بریک۔

Наблюдаемые названия и показатели: سیٹ 5 کے گیم {X} کا اسکور یا بریک۔

پانچویں سیٹ کے مخصوص گیم کا درست اسکور یا بریک۔

Наблюдаемые названия и показатели: {X} سیٹ - {Y} گیم کے عین پوائنٹس۔

میچ کے مخصوص سیٹ میں عین پوائنٹس۔

Наблюдаемые названия и показатели: {X} سیٹ - گیم {Y} میں {Z} پوائنٹ کون جیتے گا۔

کھلاڑیوں میں سے کون مخصوص سیٹ کے مخصوص گیم میں مخصوص پوائنٹ (پہلا، دوسرا، تیسرا، چوتھا، پانچواں، وغیرہ) حاصل کرے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: {X} سیٹ - {Y} گیم {Z} پوائنٹس کی دوڑ۔

وہ دوڑ کہ کھلاڑیوں میں سے کون مخصوص تعداد میں پوائنٹس پہلے حاصل کرے گا یا ان میں سے کون مخصوص سیٹ کے مخصوص گیم کے دوران اگلے پوائنٹس حاصل کرتا ہے۔

وہ دوڑ کہ کھلاڑیوں میں سے کون مخصوص تعداد میں گیمز پہلے جیتے گا یا ان میں سے کون مخصوص سیٹ کے دوران اگلا گیم جیتتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: {X} سیٹ - {Y} گیم پوائنٹس طاق/جفت۔

مخصوص سیٹ کے مخصوص گیم میں پوائنٹس کی تعداد یا تو طاق ہوتی ہے یا جفت۔

Наблюдаемые названия и показатели: فاتح اور ٹوٹل۔

میچ کا فاتح اور میچ میں گیمز کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: سب سے زیادہ اسکور والے سیٹ۔

میچ کے دوران کون سے سیٹ سب سے زیادہ اسکور والے ہوں گے۔

Наблюдаемые названия и показатели: کل ٹائی بریک۔

میچ کے دوران ٹائی بریک کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: کل سیٹ۔

میچ کے دوران کھیلے گئے سیٹوں کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: پہلا پوائنٹ جیتا۔

کھلاڑیوں میں سے کون میچ میں پہلا پوائنٹ جیتے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: میچ کا 1واں گیم جیتنا۔

کھلاڑیوں میں سے کون میچ میں پہلا گیم جیتے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1ویں گیم میں کل پوائنٹس۔

میچ کے پہلے گیم میں پوائنٹس کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: کھلاڑی 1 کے 1ویں گیم میں کل پوائنٹس۔

میچ کے پہلے گیم میں کھلاڑی 1 کے جمع کیے گئے پوائنٹس کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: کھلاڑی 2 کے 1ویں گیم میں کل پوائنٹس۔

میچ کے پہلے گیم میں کھلاڑی 2 کے جمع کیے گئے پوائنٹس کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1ویں سیٹ میں ٹائی بریک۔

کیا میچ کے پہلے سیٹ میں ٹائی بریک ہوگا۔

Наблюдаемые названия и показатели: میچ کے دوران زیادہ بریک لگانا۔

شرط لگائیں کہ میچ کے دوران کون سا کھلاڑی زیادہ بریک لگائے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: میچ میں کل بریک۔

میچ کے دوران بریک کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1ویں سیٹ میں کل بریک۔

میچ کے پہلے سیٹ کے دوران بریک کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1ویں سیٹ میں پہلا بریک۔

میچ کے پہلے سیٹ کے دوران کون سا کھلاڑی پہلا بریک لے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: کھلاڑی 1 کا 1ویں یا 2ویں گیم میں بریک۔

کھلاڑی 1 پہلے یا دوسرے گیمز میں بریک لگائے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: کھلاڑی 2 کا 1ویں یا 2ویں گیم میں بریک۔

کھلاڑی 2 پہلے یا دوسرے گیمز میں بریک لگائے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1ویں سیٹ - کل سیٹ پوائنٹس۔

میچ کے پہلے سیٹ میں سیٹ پوائنٹس کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: پہلا ایس۔

کون سا کھلاڑی پہلا ایس پوائنٹ حاصل کرے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: ایسز ہینڈیکیپ۔

ایشین ہینڈیکیپ - نامزد کھلاڑی میچ ایسز میں مقررہ برتری کے ساتھ ختم کرے گا۔ یہ مارکیٹ دو امکانات پر کئی نتائج پیش کرتی ہے - جیسے: کھلاڑی 1 جیتتا ہے، کھلاڑی 2 جیتتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: ایسز کی کل تعداد۔

میچ کے دوران ایسز کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: کھلاڑی 1 کے کل ایسز۔

پہلے کھلاڑی کی جانب سے میچ میں ایسز کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: کھلاڑی 2 کے کل ایسز۔

دوسرے کھلاڑی کی جانب سے میچ میں ایسز کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1ویں سیٹ - کل ایسز۔

میچ کے پہلے سیٹ کے دوران ایسز کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: کھلاڑی 1 کا 1ویں یا 2ویں گیم میں ایس۔

شرط لگائیں کہ کیا کھلاڑی 1 پہلے یا دوسرے گیمز میں ایس کے ذریعے پوائنٹ حاصل کرے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: کھلاڑی 2 کا 1ویں یا 2ویں گیم میں ایس۔

شرط لگائیں کہ کیا کھلاڑی 2 پہلے یا دوسرے گیمز میں ایس کے ذریعے پوائنٹ حاصل کرے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: پہلا ڈبل فاولٹ۔

کون سا کھلاڑی میچ میں ڈبل فاولٹ کرے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: ڈبل فاولٹس ہینڈیکیپ۔

ایشین ہینڈیکیپ - نامزد کھلاڑی میچ ڈبل فاولٹس میں مقررہ برتری کے ساتھ ختم کرے گا (دوسری سروس پر فاولٹ کرنا۔ سرور پوائنٹ ہار جاتا ہے)۔ یہ مارکیٹ دو امکانات پر کئی نتائج پیش کرتی ہے - جیسے: کھلاڑی 1 جیتتا ہے، کھلاڑی 2 جیتتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: ڈبل فاولٹس ٹوٹل۔

میچ کے دوران ڈبل فاولٹس (دوسری سروس پر فاولٹ کرنا۔ سرور پوائنٹ ہار جاتا ہے) کی کل تعداد

Наблюдаемые названия и показатели: کھلاڑی 1 کے کل ڈبل فاولٹس۔

کھلاڑی 1 کی جانب سے میچ کے دوران ڈبل فاولٹس (دوسری سروس پر فاولٹ کرنا۔ سرور پوائنٹ ہار جاتا ہے) کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: کھلاڑی 2 کے کل ڈبل فاولٹس۔

کھلاڑی 2 کی جانب سے میچ کے دوران ڈبل فاولٹس (دوسری سروس پر فاولٹ کرنا۔ سرور پوائنٹ ہار جاتا ہے) کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1ویں سیٹ - کل ڈبل فاولٹس۔

میچ کے پہلے سیٹ میں ڈبل فاولٹس کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1ویں سیٹ - ڈبل فاولٹ۔

کیا میچ کے سیٹ میں ڈبل فاولٹ ہوگا۔

Наблюдаемые названия и показатели: کھلاڑی 1 کا 1ویں یا 2ویں گیم میں ڈبل فاولٹ۔

کھلاڑی 1 کا میچ کے پہلے یا دوسرے گیم میں ڈبل فاولٹ ہوگا۔

Наблюдаемые названия и показатели: کھلاڑی 2 کا 1ویں یا 2ویں گیم میں ڈبل فاولٹ۔

کھلاڑی 2 کا میچ کے پہلے یا دوسرے گیم میں ڈبل فاولٹ ہوگا۔

Наблюдаемые названия и показатели: میچ پوائنٹس کا ٹوٹل۔

میچ میں میچ پوائنٹس (ٹینس میں ایسی صورتحال جب اگلا پوائنٹ جیتنے والا شخص میچ جیت جائے گا) کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: کھلاڑی 1 - 1ویں سروس %۔

کھلاڑی 1 کی جانب سے میچ کے دوران کامیاب پہلی سروس کی فیصد مخصوص مقدار سے زیادہ یا کم ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: کھلاڑی 2 - 1ویں سروس %۔

کھلاڑی 2 کی جانب سے میچ کے دوران کامیاب پہلی سروس کی فیصد مخصوص مقدار سے زیادہ یا کم ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: کھلاڑی 1 - 1ویں سروس پر جیتنے کا %۔

کھلاڑی 1 کی جانب سے میچ کے دوران پہلی سروسز جیتنے کی فیصد مخصوص مقدار سے کم یا زیادہ ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: کھلاڑی 2 - 1ویں سروس پر جیتنے کا %۔

کھلاڑی 2 کی جانب سے میچ کے دوران پہلی سروسز جیتنے کی فیصد مخصوص مقدار سے کم یا زیادہ ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1واں سیٹ کتنی دیر تک رہے گا (منٹ)۔

پہلا سیٹ منٹوں میں کتنی دیر تک رہے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: میچ کتنی دیر تک رہے گا (منٹ)۔

میچ منٹوں میں کتنی دیر تک رہے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: سب سے زیادہ اسکور والے سیٹ کا ٹوٹل۔

گیمز میں سب سے زیادہ اسکور والے سیٹ کا ٹوٹل۔

Наблюдаемые названия и показатели: سب سے کم اسکور والے سیٹ کا ٹوٹل۔

گیمز میں سب سے کم اسکور والے سیٹ کا ٹوٹل۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1واں سیٹ ہارنا اور میچ جیتنا۔

مخصوص کھلاڑی پہلا سیٹ ہارے گا اور میچ جیتے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: کھلاڑی 1 جیتے اور ٹوٹل انڈر۔

پہلا کھلاڑی میچ جیتے اور میچ کے دوران گیمز کی کل تعداد مخصوص مقدار سے کم ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: کھلاڑی 2 جیتے اور ٹوٹل انڈر۔

دوسرا کھلاڑی میچ جیتے اور میچ کے دوران گیمز کی کل تعداد مخصوص مقدار سے کم ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: کھلاڑی 1 جیتے اور ٹوٹل اوور۔

پہلا کھلاڑی میچ جیتے اور میچ کے دوران گیمز کی کل تعداد مخصوص مقدار سے زیادہ ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: کھلاڑی 2 جیتے اور ٹوٹل اوور۔

دوسرا کھلاڑی میچ جیتے اور میچ کے دوران گیمز کی کل تعداد مخصوص مقدار سے زیادہ ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: میچ ایس کے ذریعے جیتا جائے گا۔

شرط لگائیں کہ کیا میچ ایس کے ذریعے جیتا جائے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1ویں سیٹ - کھلاڑی 1 کے کل ایسز۔

میچ کے پہلے سیٹ کے دوران کھلاڑی 1 کی جانب سے ایسز کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1ویں سیٹ - کھلاڑی 2 کے کل ایسز۔

میچ کے پہلے سیٹ کے دوران کھلاڑی 2 کی جانب سے ایسز کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1ویں سیٹ - فاتح۔

پہلے سیٹ کا فاتح۔

دوسرے سیٹ کا فاتح۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3ویں سیٹ - فاتح۔

تیسرے سیٹ کا فاتح۔

Наблюдаемые названия и показатели: 4ویں سیٹ - فاتح۔

چوتھے سیٹ کا فاتح۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5ویں سیٹ - فاتح۔

پانچویں سیٹ کا فاتح۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2ویں سیٹ - گیم ہینڈیکیپ۔

ایشین ہینڈیکیپ - نامزد کھلاڑی میچ کا دوسرا سیٹ گیمز میں مقررہ برتری کے ساتھ ختم کرے گا۔ یہ مارکیٹ دو امکانات پر کئی نتائج پیش کرتی ہے - جیسے: کھلاڑی 1 جیتتا ہے، کھلاڑی 2 جیتتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3ویں سیٹ - گیم ہینڈیکیپ۔

ایشین ہینڈیکیپ - نامزد کھلاڑی میچ کا تیسرا سیٹ گیمز میں مقررہ برتری کے ساتھ ختم کرے گا۔ یہ مارکیٹ دو امکانات پر کئی نتائج پیش کرتی ہے - جیسے: کھلاڑی 1 جیتتا ہے، کھلاڑی 2 جیتتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 4ویں سیٹ - گیم ہینڈیکیپ۔

ایشین ہینڈیکیپ - نامزد کھلاڑی میچ کا چوتھا سیٹ گیمز میں مقررہ برتری کے ساتھ ختم کرے گا۔ یہ مارکیٹ دو امکانات پر کئی نتائج پیش کرتی ہے - جیسے: کھلاڑی 1 جیتتا ہے، کھلاڑی 2 جیتتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5ویں سیٹ - گیم ہینڈیکیپ۔

ایشین ہینڈیکیپ - نامزد کھلاڑی میچ کا پانچواں سیٹ گیمز میں مقررہ برتری کے ساتھ ختم کرے گا۔ یہ مارکیٹ دو امکانات پر کئی نتائج پیش کرتی ہے - جیسے: کھلاڑی 1 جیتتا ہے، کھلاڑی 2 جیتتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: گیم فاتح سیٹ/گیم {Z}۔

میچ کے مخصوص سیٹ کے مخصوص گیم کا فاتح۔

Наблюдаемые названия и показатели: پوائنٹ فاتح۔ سیٹ/گیم/پوائنٹ {Z}۔

کھلاڑیوں میں سے کون مخصوص سیٹ کے مخصوص گیم کے مخصوص پوائنٹ کو جیتے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1ویں سیٹ {Z} گیم کی دوڑ۔

وہ دوڑ - کون سا کھلاڑی پہلے سیٹ میں مخصوص تعداد میں گیمز پہلے جیتے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: سب سے زیادہ ایسز۔

میچ کے دوران ایسز میں نتیجہ۔ یا تو پہلا یا دوسرا کھلاڑی جیتتا ہے یا ڈرا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1ویں سیٹ - سب سے زیادہ ایسز۔

میچ کے پہلے سیٹ کے دوران ایسز میں نتیجہ۔ یا تو پہلا یا دوسرا کھلاڑی جیتتا ہے یا ڈرا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1ویں سیٹ - ایسز ہینڈیکیپ۔

ایشین ہینڈیکیپ - نامزد کھلاڑی میچ کا پہلا سیٹ ایسز میں مقررہ برتری کے ساتھ ختم کرے گا۔ یہ مارکیٹ دو امکانات پر کئی نتائج پیش کرتی ہے - جیسے: کھلاڑی 1 جیتتا ہے، کھلاڑی 2 جیتتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: سب سے زیادہ ڈبل فاولٹ۔

میچ کے دوران ڈبل فاولٹس میں نتیجہ۔ یا تو پہلا یا دوسرا کھلاڑی جیتتا ہے یا ڈرا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1ویں سیٹ - سب سے زیادہ ڈبل فاولٹس۔

میچ کے پہلے سیٹ کے دوران ڈبل فاولٹس میں نتیجہ۔ یا تو پہلا یا دوسرا کھلاڑی جیتتا ہے یا ڈرا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1ویں سیٹ - ڈبل فاولٹس ہینڈیکیپ۔

ایشین ہینڈیکیپ - نامزد کھلاڑی میچ کا پہلا سیٹ ڈبل فاولٹس میں مقررہ برتری کے ساتھ ختم کرے گا۔ یہ مارکیٹ دو امکانات پر کئی نتائج پیش کرتی ہے - جیسے: کھلاڑی 1 جیتتا ہے، کھلاڑی 2 جیتتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2ویں سیٹ - درست اسکور۔

میچ کے دوسرے سیٹ کا درست اسکور۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3ویں سیٹ - درست اسکور۔

میچ کے تیسرے سیٹ کا درست اسکور۔

Наблюдаемые названия и показатели: 4ویں سیٹ - درست اسکور۔

چوتھے سیٹ کا درست اسکور۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5ویں سیٹ - درست اسکور۔

میچ کے پانچویں سیٹ کا درست اسکور۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2ویں سیٹ {Z} گیم کی دوڑ۔

وہ دوڑ - کون سا کھلاڑی دوسرے سیٹ میں مخصوص تعداد میں گیمز پہلے جیتے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3ویں سیٹ {Z} گیم کی دوڑ۔

وہ دوڑ - کون سا کھلاڑی تیسرے سیٹ میں مخصوص تعداد میں گیمز پہلے جیتے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 4ویں سیٹ {Z} کی دوڑ۔

وہ دوڑ - کون سا کھلاڑی چوتھے سیٹ میں مخصوص تعداد میں گیمز پہلے جیتے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5ویں سیٹ {Z} کی دوڑ۔

وہ دوڑ - کون سا کھلاڑی پانچویں سیٹ میں مخصوص تعداد میں گیمز پہلے جیتے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: {X} سیٹ - کل گیمز۔

میچ کے مخصوص سیٹ کے دوران کتنے گیمز کھیلے جائیں گے اس پر شرط لگائیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: Player 1 to win exactly 1 set۔

پلیئر ایک میچ میں بالکل ایک سیٹ جیتتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Player 2 to win exactly 1 set۔

پلیئر دو میچ میں بالکل ایک سیٹ جیتتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Player 1 to win exactly 2 set۔

پلیئر ایک میچ میں بالکل دو سیٹ جیتتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Player 2 to win exactly 2 set۔

پلیئر دو میچ میں بالکل دو سیٹ جیتتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: winner {X} Game - set {Y}۔

کھلاڑیوں میں سے کون مخصوص سیٹ کا مخصوص گیم جیتے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: game correct score {X} - set {Y}۔

مخصوص سیٹ کے مخصوص گیم کا درست اسکور۔

Наблюдаемые названия и показатели: game correct score or break {X} - set {Y}۔

مخصوص سیٹ کے مخصوص گیم کا درست اسکور یا بریک۔

میچ کے دوران کھیلے گئے سیٹوں کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Player 1 to win exactly 2 sets۔

پلیئر ایک میچ میں بالکل دو سیٹ جیتتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Player 2 to win exactly 2 sets۔

پلیئر دو میچ میں بالکل دو سیٹ جیتتا ہے۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے ہاف کے دوران اسکور کیے گئے پوائنٹس کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Odd/Even points – 1st half۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے ہاف میں اسکور کیے گئے پوائنٹس کی کل تعداد یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 پوائنٹس کو جفت اسکور شمار کیا جاتا ہے)

میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے ہاف پر ایشین ہینڈی کیپ - نامزد ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے ہاف کو تفویض کردہ برتری کے ساتھ ختم کرے گی۔ یہ مارکیٹ صرف دو امکانات پر بہت سے نتائج پیش کرتی ہے (ہوم ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے)۔

Tower Rush

میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے ہاف کے دوران اوے ٹیم کی طرف سے اسکور کیے گئے پوائنٹس کی کل تعداد۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے ہاف میں ہوم ٹیم کی طرف سے اسکور کیے گئے پوائنٹس کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Handicap tries - 1st half۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے ہاف پر ایشین ہینڈی کیپ - نامزد ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے ہاف کو ٹرائیز میں تفویض کردہ برتری کے ساتھ ختم کرے گی۔ یہ مارکیٹ صرف دو امکانات پر بہت سے نتائج پیش کرتی ہے (ہوم ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: Double chance tries - 1st half۔

شرط لگانے والے کھلاڑی کو ڈبل چانس دیا گیا ہے کہ وہ ایک شرط میں میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے ہاف کے ٹرائیز کے دو ممکنہ نتائج کو ملا کر جیت سکے۔ (ہوم ٹیم جیتے یا ڈرا، یا تو پہلی یا دوسری ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے یا ڈرا)

شرط میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے ہاف میں پہلی یا دوسری ٹیم کی جیت پر لگائی جاتی ہے۔ ریگولر ٹائم میں ڈرا کی صورت میں شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Draw no bet tries - 1st half۔

شرط میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے ہاف میں ٹرائیز کی تعداد میں پہلی یا دوسری ٹیم کی جیت پر لگائی جاتی ہے۔ ریگولر ٹائم میں ڈرا کی صورت میں شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1X2)) Handicap tries - 1st half۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے ہاف پر یورپی ہینڈی کیپ - نامزد ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے ہاف کو ٹرائیز میں تفویض کردہ برتری کے ساتھ ختم کرے گی۔ یہ مارکیٹ تین امکانات پر بہت سے نتائج پیش کرتی ہے (ہوم ٹیم جیتے، ڈرا، اوے ٹیم جیتے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: Most tries - 1st half۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے ہاف کے دوران ٹرائیز کا نتیجہ (ٹرائیز کی تعداد)۔ یا تو کوئی ایک ٹیم جیتے یا ڈرا۔

Наблюдаемые названия и показатели: Tries odd/even - 1st half۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے ہاف میں اسکور کیے گئے ٹرائیز کی کل تعداد یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 گول کو جفت اسکور شمار کیا جاتا ہے)

Наблюдаемые названия и показатели: Total tries - 1st half۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے ہاف میں دونوں ٹیموں کی طرف سے اسکور کیے گئے ٹرائیز کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Awayteam total tries - 1st half۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے ہاف میں اوے ٹیم کی طرف سے اسکور کیے گئے ٹرائیز کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Hometeam total tries - 1st half۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے ہاف میں ہوم ٹیم کی طرف سے اسکور کیے گئے ٹرائیز کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Handicap tries۔

Tower Rush

ایشین ہینڈی کیپ - نامزد ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم کو ٹرائیز میں تفویض کردہ برتری کے ساتھ ختم کرے گی۔ یہ مارکیٹ صرف دو امکانات پر بہت سے نتائج پیش کرتی ہے (ہوم ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: Double chance tries۔

شرط لگانے والے کھلاڑی کو ٹرائیز کی تعداد میں ڈبل چانس دیا گیا ہے کہ وہ ایک شرط میں میچ کے ریگولر ٹائم کے دو ممکنہ نتائج کو ملا کر جیت سکے۔ (ہوم ٹیم جیتے یا ڈرا، یا تو پہلی یا دوسری ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے یا ڈرا)

Наблюдаемые названия и показатели: Draw no bet tries۔

شرط میچ کے ریگولر ٹائم میں ٹرائیز کی تعداد میں پہلی یا دوسری ٹیم کی جیت پر لگائی جاتی ہے۔ ریگولر ٹائم میں ڈرا کی صورت میں شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: First scoring play۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے دوران پہلی یا دوسری ٹیم کی طرف سے پہلا اسکورنگ پلے کیا ہوگا - ٹرائی، پنالٹی یا ڈراپ گول۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے ہاف کے دوران اسکور کیے گئے پوائنٹس کی کل تعداد (رینج میں شمار)۔

Наблюдаемые названия и показатели: Total margins - 1st half۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے ہاف میں ٹیموں کے پوائنٹس کی کل تعداد کی رینج۔

Наблюдаемые названия и показатели: Winning Margins - 1st half۔

شرط لگائیں کہ دونوں میں سے کوئی ٹیم فل ٹائم کے پہلے ہاف کو مخصوص مارجن سے جیتے یا ڈرا ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: Handicap tries (1X2)۔

یورپی ہینڈی کیپ - نامزد ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم کو ٹرائیز کی تعداد میں تفویض کردہ برتری کے ساتھ ختم کرے گی۔ یہ مارکیٹ تین امکانات پر بہت سے نتائج پیش کرتی ہے (ہوم ٹیم جیتے، ڈرا، اوے ٹیم جیتے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: total points & Match result۔

ریگولر ٹائم کا نتیجہ اور اسکور کیے گئے پوائنٹس کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Most tries۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے دوران ٹرائیز کا نتیجہ (ٹرائیز کی تعداد)۔ یا تو کوئی ایک ٹیم جیتے یا ڈرا۔

Наблюдаемые названия и показатели: Total points odd/even۔

میچ کے ریگولر ٹائم میں اسکور کیے گئے پوائنٹس کی کل تعداد یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 گول کو جفت اسکور شمار کیا جاتا ہے)

Наблюдаемые названия и показатели: Odd/Even tries۔

میچ کے ریگولر ٹائم میں اسکور کیے گئے ٹرائیز کی کل تعداد یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 گول کو جفت اسکور شمار کیا جاتا ہے)

Наблюдаемые названия и показатели: Total margins۔

Tower Rush

میچ کے ریگولر ٹائم میں اسکور کیے گئے پوائنٹس کی کل تعداد (رینج کے حساب سے)

میچ کے ریگولر ٹائم کے دوران اسکور کیے گئے پوائنٹس کی کل تعداد کی رینج۔

Наблюдаемые названия и показатели: Total tries۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے دوران اسکور کیے گئے ٹرائیز کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Awayteam total tries۔

میچ کے ریگولر ٹائم میں اوے ٹیم کی طرف سے اسکور کیے گئے ٹرائیز کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Hometeam total tries۔

میچ کے ریگولر ٹائم میں ہوم ٹیم کی طرف سے اسکور کیے گئے ٹرائیز کی کل تعداد۔

شرط لگائیں کہ دونوں میں سے کوئی ٹیم فل ٹائم کو مخصوص مارجن سے جیتے یا ڈرا ہو۔

شرط لگائیں کہ دونوں میں سے کوئی ٹیم فل ٹائم کو مخصوص مارجن سے جیتے یا ڈرا ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: Total in range۔

میچ کے ریگولر ٹائم میں اسکور کیے گئے پوائنٹس کی کل تعداد (رینج میں شمار)۔

Наблюдаемые названия и показатели: {Z} Which team wins the rest of the match۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے باقی حصے میں گیم کا نتیجہ کیا ہوگا - (لائیو)۔ شرط لگانے والے کھلاڑی کو موجودہ وقت سے اندازہ لگانا ہوگا کہ آخری اسکور کیا ہوگا۔ مشکلات موجودہ کھیلے جا رہے گیم کے اسکور کے مطابق بدلتی ہیں۔ مثال کے طور پر، اگر اسکور 1:0 ہے اور دوسری ٹیم گول کرتی ہے، تو نئے اسکور 1:1 کے بعد پہلی ٹیم کی جیت پر مشکلات بڑھ جاتی ہیں، وغیرہ۔

Наблюдаемые названия и показатели: {Z} Rest of the half - 1st half۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے ہاف کے نتیجے پر شرطیں۔ یہ مارکیٹ میچ شروع ہونے کے بعد ظاہر ہوتی ہے اور میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے ہاف کے اختتام تک مشکلات پیش کرتی ہے۔ صرف لائیو بیٹنگ میں کام کرتی ہے۔ مشکلات موجودہ کھیلے جا رہے میچ کے اسکور کے ساتھ بدلتی ہیں۔

شرط میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے ہاف میں پہلی یا دوسری ٹیم کی جیت پر لگائی جاتی ہے۔ ریگولر ٹائم میں ڈرا کی صورت میں شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے ہاف میں اسکور کیے گئے پوائنٹس کی کل تعداد یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 گول کو جفت اسکور شمار کیا جاتا ہے)

Наблюдаемые названия и показатели: Winning margin - 1st half۔

ریگولر ٹائم کے پہلے ہاف میں اوے ٹیم کی طرف سے اسکور کیے گئے پوائنٹس کی کل تعداد پر شرط لگائیں۔

یورپی ہینڈی کیپ - نامزد ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم کو ٹرائیز میں تفویض کردہ برتری کے ساتھ ختم کرے گی۔ یہ مارکیٹ تین امکانات پر بہت سے نتائج پیش کرتی ہے (ہوم ٹیم جیتے، ڈرا، اوے ٹیم جیتے)۔

Tower Rush

میچ کے ریگولر ٹائم کے دوران اسکور کیے گئے ٹرائیز کی کل تعداد۔

ایشین ہینڈی کیپ - نامزد ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے ہاف کو ٹرائیز میں تفویض کردہ برتری کے ساتھ ختم کرے گی۔ یہ مارکیٹ صرف دو امکانات پر بہت سے نتائج پیش کرتی ہے (ہوم ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے)۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے ہاف کے دوران اسکور کیے گئے ٹرائیز کی کل تعداد۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے ہاف کے دوران اوے ٹیم کی طرف سے اسکور کیے گئے ٹرائیز کی کل تعداد۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے ہاف میں اسکور کیے گئے ٹرائیز کی کل تعداد یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 تعداد جفت شمار ہوتی ہے)

Наблюдаемые названия и показатели: 1st half - Race to {Z} points۔

شرط لگائیں کہ میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے ہاف میں کون سی ٹیم پہلے مخصوص تعداد میں پوائنٹس اسکور کرتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Next {X} scoring play۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے دوران ہوم یا اوے ٹیم کی طرف سے اگلا اسکورنگ پلے کیا ہوگا - ٹرائی، پنالٹی یا ڈراپ گول۔

Наблюдаемые названия и показатели: Race to {Z} points۔

شرط لگائیں کہ میچ کے ریگولر ٹائم کے دوران کون سی ٹیم پہلے مخصوص تعداد میں پوائنٹس اسکور کرتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Total range points۔

میچ کے ریگولر ٹائم میں اسکور کیے گئے گول کی کل تعداد (رینج کے حساب سے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1st half - Total range points۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے دوسرے ہاف کے دوران اسکور کیے گئے پوائنٹس کی کل تعداد۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے دوسرے ہاف پر ایشین ہینڈی کیپ - نامزد ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم کے دوسرے ہاف کو تفویض کردہ برتری کے ساتھ ختم کرے گی۔ یہ مارکیٹ صرف دو امکانات پر بہت سے نتائج پیش کرتی ہے (ہوم ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: {X} scoring play۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے دوران ہوم یا اوے ٹیم کی طرف سے مخصوص اسکورنگ پلے کیا ہوگا - ٹرائی، پنالٹی یا ڈراپ گول۔

Наблюдаемые названия и показатели: To Qualify۔

کون سی ٹیم پلے آف یا گروپ مرحلے کے اگلے راؤنڈ میں جائے گی؟

Наблюдаемые названия и показатели: Winner of the final۔

کون سی ٹیم کپ مقابلے کا فائنل جیتتی ہے، چاہے ریگولر ٹائم، ایکسٹرا ٹائم، پنالٹی شوٹ آؤٹ میں ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3rd place winner۔

کون سی ٹیم کپ مقابلے کا وہ میچ جیتتی ہے جو 3rd پوزیشن کا فاتح مقرر کرتا ہے، چاہے ریگولر ٹائم، ایکسٹرا ٹائم یا پنالٹی شوٹ آؤٹ میں ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: Result - Extra time

میچ کے ایکسٹرا ٹائم کا نتیجہ۔ (یا تو کوئی ایک ٹیم جیتے یا ڈرا)

Наблюдаемые названия и показатели: Point handicap - 1st set

ایشین ہینڈی کیپ - نامزد ٹیم میچ کا پہلا سیٹ پوائنٹس میں تفویض کردہ برتری کے ساتھ ختم کرے گی۔ یہ مارکیٹ دو امکانات پر بہت سے نتائج پیش کرتی ہے - جیسے: ٹیم 1 جیتے، ٹیم 2 جیتے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Total points odd/even - 1st set

میچ کے پہلے سیٹ میں اسکور کیے گئے پوائنٹس کی کل تعداد یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 جفت شمار ہوتا ہے)

Наблюдаемые названия и показатели: 1st Set Race to X

ریس - کون سی ٹیم پہلے سیٹ میں مخصوص تعداد میں پوائنٹس پہلے جیتے گی یا ان میں سے کون اگلا اسکور کرتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Total points - 1st set

میچ کے پہلے سیٹ کے دوران دونوں ٹیموں کی طرف سے اسکور کیے گئے پوائنٹس کی کل تعداد۔

کون سی ٹیم میچ کی فاتح ہوگی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 4th set played

کیا میچ میں چوتھا سیٹ کھیلا جائے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5th set played

کیا میچ میں پانچواں سیٹ کھیلا جائے گا۔

سیٹوں میں میچ کا درست اسکور۔

Наблюдаемые названия и показатели: Handicap points

ایشین ہینڈی کیپ - نامزد ٹیم میچ کو پوائنٹس میں تفویض کردہ برتری کے ساتھ ختم کرے گی۔ یہ مارکیٹ دو امکانات پر بہت سے نتائج پیش کرتی ہے - جیسے: ٹیم 1 جیتے، ٹیم 2 جیتے۔

Наблюдаемые названия и показатели: How many sets will end with tie-break

کتنے سیٹ ٹائی بریک کے ساتھ ختم ہوں گے۔

میچ کے دوران دونوں ٹیموں کی طرف سے اسکور کیے گئے پوائنٹس کی کل تعداد۔

میچ میں سیٹوں کی درست تعداد۔

میچ کے پانچویں سیٹ کا فاتح۔

میچ کے چوتھے سیٹ کا فاتح۔

Tower Rush

میچ کے تیسرے سیٹ کا فاتح۔

میچ کے مخصوص سیٹ کا فاتح۔

Наблюдаемые названия и показатели: Point handicap - 2nd set۔

ایشین ہینڈی کیپ - نامزد ٹیم میچ کا دوسرا سیٹ پوائنٹس میں تفویض کردہ برتری کے ساتھ ختم کرے گی۔ یہ مارکیٹ دو امکانات پر بہت سے نتائج پیش کرتی ہے - جیسے: ٹیم 1 جیتے، ٹیم 2 جیتے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Point handicap - 3rd set۔

ایشین ہینڈی کیپ - نامزد ٹیم میچ کا 3rd سیٹ پوائنٹس میں تفویض کردہ برتری کے ساتھ ختم کرے گی۔ یہ مارکیٹ دو امکانات پر بہت سے نتائج پیش کرتی ہے - جیسے: ٹیم 1 جیتے، ٹیم 2 جیتے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Point handicap - 4th set۔

ایشین ہینڈی کیپ - نامزد ٹیم میچ کا 4th سیٹ پوائنٹس میں تفویض کردہ برتری کے ساتھ ختم کرے گی۔ یہ مارکیٹ دو امکانات پر بہت سے نتائج پیش کرتی ہے - جیسے: ٹیم 1 جیتے، ٹیم 2 جیتے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Point handicap - 5th set۔

ایشین ہینڈی کپ - نامزد ٹیم میچ کا 5واں سیٹ مقررہ پوائنٹس کی برتری کے ساتھ مکمل کرے گی۔ یہ مارکیٹ دو امکانات پر کئی نتائج پیش کرتی ہے - جیسے: ٹیم 1 جیتے، ٹیم 2 جیتے۔

Наблюдаемые названия и показатели: کون سی ٹیم {X} پوائنٹس کی ریس جیتے، پہلا سیٹ۔

ریس - کون سی ٹیم دوسرے سیٹ میں مخصوص تعداد میں پوائنٹس پہلے جیتے گی یا ان میں سے کون اگلا اسکور کرے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: کون سی ٹیم {X} پوائنٹس کی ریس جیتے، تیسرا سیٹ۔

ریس - کون سی ٹیم تیسرے سیٹ میں مخصوص تعداد میں پوائنٹس پہلے جیتے گی یا ان میں سے کون اگلا اسکور کرے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: کون سی ٹیم {X} پوائنٹس کی ریس جیتے، چوتھا سیٹ۔

ریس - کون سی ٹیم چوتھے سیٹ میں مخصوص تعداد میں پوائنٹس پہلے جیتے گی یا ان میں سے کون اگلا اسکور کرے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: کون سی ٹیم {X} پوائنٹس کی ریس جیتے، پانچواں سیٹ۔

ریس - کون سی ٹیم پانچویں سیٹ میں مخصوص تعداد میں پوائنٹس پہلے جیتے گی یا ان میں سے کون اگلا اسکور کرے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: پہلے سیٹ میں {X}واں پوائنٹ کون اسکور کرے گا۔

ٹیموں میں سے کون میچ کے پہلے سیٹ میں مخصوص تعداد میں پوائنٹس پہلے حاصل کرے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: دوسرے سیٹ میں {X}واں پوائنٹ کون اسکور کرے گا۔

ٹیموں میں سے کون میچ کے دوسرے سیٹ میں مخصوص تعداد میں پوائنٹس پہلے حاصل کرے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: تیسرے سیٹ میں {X}واں پوائنٹ کون اسکور کرے گا۔

ٹیموں میں سے کون میچ کے تیسرے سیٹ میں مخصوص تعداد میں پوائنٹس پہلے حاصل کرے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: چوتھے سیٹ میں {X}واں پوائنٹ کون اسکور کرے گا۔

ٹیموں میں سے کون میچ کے چوتھے سیٹ میں مخصوص تعداد میں پوائنٹس پہلے حاصل کرے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: پانچویں سیٹ میں {X}واں پوائنٹ کون اسکور کرے گا۔

ٹیموں میں سے کون میچ کے پانچویں سیٹ میں مخصوص تعداد میں پوائنٹس پہلے حاصل کرے گا۔

میچ میں سیٹوں کی درست تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2واں سیٹ - کل پوائنٹس۔

میچ کے دوسرے سیٹ میں دونوں ٹیموں کی اسکور کردہ کل پوائنٹس۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3واں سیٹ - کل پوائنٹس۔

میچ کے تیسرے سیٹ میں دونوں ٹیموں کی اسکور کردہ کل پوائنٹس۔

Наблюдаемые названия и показатели: 4واں سیٹ - کل پوائنٹس۔

میچ کے چوتھے سیٹ میں دونوں ٹیموں کی اسکور کردہ کل پوائنٹس۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5واں سیٹ - کل پوائنٹس۔

میچ کے پانچویں سیٹ میں دونوں ٹیموں کی اسکور کردہ کل پوائنٹس۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2واں سیٹ - کل پوائنٹس طاق/جفت۔

میچ کے دوسرے سیٹ میں اسکور کردہ کل پوائنٹس یا تو طاق ہیں یا جفت۔ (0 کو جفت شمار کیا جاتا ہے)

Наблюдаемые названия и показатели: 3واں سیٹ - کل پوائنٹس طاق/جفت۔

میچ کے تیسرے سیٹ میں اسکور کردہ کل پوائنٹس یا تو طاق ہیں یا جفت۔ (0 کو جفت شمار کیا جاتا ہے)

Наблюдаемые названия и показатели: 4واں سیٹ - کل پوائنٹس طاق/جفت۔

میچ کے چوتھے سیٹ میں اسکور کردہ کل پوائنٹس یا تو طاق ہیں یا جفت۔ (0 کو جفت شمار کیا جاتا ہے)

Наблюдаемые названия и показатели: 5واں سیٹ - کل پوائنٹس طاق/جفت۔

میچ کے پانچویں سیٹ میں اسکور کردہ کل پوائنٹس یا تو طاق ہیں یا جفت۔ (0 کو جفت شمار کیا جاتا ہے)

میچ کے دوران پہلی ٹیم کی اسکور کردہ کل پوائنٹس۔

میچ کے دوران دوسری ٹیم کی اسکور کردہ کل پوائنٹس۔

میچ میں کل پوائنٹس یا تو طاق ہیں یا جفت۔ (0 کو جفت شمار کیا جاتا ہے)

میچ میں سیٹوں کی کل تعداد۔

ایشین ہینڈی کپ - نامزد ٹیم میچ سیٹوں میں مقررہ برتری کے ساتھ مکمل کرے گی۔ یہ مارکیٹ دو امکانات پر کئی نتائج پیش کرتی ہے - جیسے: ٹیم 1 جیتے، ٹیم 2 جیتے۔

ٹیموں میں سے کون میچ کا پہلا سیٹ جیتے گا، اور ساتھ ہی ان میں سے کون میچ جیتے گا۔

میچ کا حتمی نتیجہ۔ (یا تو کھلاڑیوں میں سے ایک کی جیت یا ڈرا)

بیٹنگ کرنے والے کھلاڑی کو دو ممکنہ میچ ریگولر ٹائم نتائج کو ایک بیٹ میں یکجا کرنے کی پیشکش کے ساتھ جیتنے کا ڈبل چانس دیا گیا ہے۔ (کھلاڑی 1 جیتے یا ڈرا، یا تو پہلا یا دوسرا کھلاڑی جیتے، کھلاڑی 2 جیتے یا ڈرا)

ایشین ہینڈی کپ - نامزد کھلاڑی میچ ریگولر ٹائم مقررہ برتری کے ساتھ مکمل کرے گا۔ یہ مارکیٹ صرف دو امکانات پر کئی نتائج پیش کرتی ہے (کھلاڑی 1 جیتے، کھلاڑی 2 جیتے)۔

کون سی ٹیم پورا میچ جیتے گی۔

میچ (ریگولر ٹائم) میں اسکور کردہ کل پوائنٹس یا تو طاق ہیں یا جفت۔ (0 پوائنٹس کو جفت اسکور شمار کیا جاتا ہے)

Наблюдаемые названия и показатели: میچ کا {X}واں پوائنٹ کون اسکور کرے گا؟ (اوور ٹائم سمیت)۔

Наблюдаемые названия и показатели: میچ کا فاتح (اضافی اننگز سمیت)۔

میچ کے فاتح پر بیٹ لگائیں (اضافی اننگز سمیت)۔

ریگولر اننگز کی تعداد کے بعد میچ کا نتیجہ۔ (یا تو ٹیموں میں سے ایک کی جیت یا ڈرا)

Наблюдаемые названия и показатели: میچ کا فاتح اور ٹوٹلز (اضافی اننگز سمیت)۔

میچ کا فاتح اور کل رنز (پوائنٹس) ایک ساتھ۔ (اضافی اننگز سمیت)

Наблюдаемые названия и показатели: طاق/جفت رنز (اضافی اننگز سمیت)۔

میچ میں کل پوائنٹس (رنز) (اضافی اننگز سمیت) یا تو طاق ہیں یا جفت۔ (0 کو جفت شمار کیا جاتا ہے)

Наблюдаемые названия и показатели: کیا اضافی اننگ ہوگی۔

بیٹ لگائیں کہ میچ میں اضافی اننگ ہوگی یا نہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: ہینڈی کپ (اضافی اننگز سمیت)۔

ایشین ہینڈی کپ - نامزد ٹیم میچ (اضافی اننگز سمیت) مقررہ برتری کے ساتھ مکمل کرے گی۔ یہ مارکیٹ صرف دو امکانات پر کئی نتائج پیش کرتی ہے (ہوم ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: ٹوٹل (اضافی اننگز سمیت)؛ میچ میں کل رنز (پوائنٹس) (اضافی اننگز سمیت)؛ ٹوٹلز۔

میچ میں کل رنز (پوائنٹس)۔

Наблюдаемые названия и показатели: اوے ٹیم ٹوٹل (اضافی اننگز سمیت)۔

اوے ٹیم کی میچ میں حاصل کردہ کل رنز (پوائنٹس) (اضافی اننگز سمیت)

Наблюдаемые названия и показатели: ہوم ٹیم ٹوٹل (اضافی اننگز سمیت)۔

ہوم ٹیم کی میچ میں حاصل کردہ کل رنز (پوائنٹس) (اضافی اننگز سمیت)

ٹیموں میں سے کسی ایک کی میچ (ریگولر اننگز) میں ایک، دو، تین یا اس سے زیادہ اننگز کے فرق سے جیت یا ڈرا پر بیٹ لگائیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: حتمی نتیجہ؛ باقی میچ {Z} کون سی ٹیم جیتے (اضافی اننگز سمیت)۔

باقی میچ (اضافی اننگز سمیت) میں کھیل کا نتیجہ کیا ہوگا - (لائیو)۔ بیٹنگ کرنے والے کھلاڑی کو موجودہ وقت سے اندازہ لگانا ہوگا کہ آخری اسکور کیا ہوگا۔ جاری کھیل میں اسکور کے مطابق اوڈز تبدیل ہوتے ہیں۔ مثال کے طور پر، اگر اسکور 3:2 ہے اور دوسری ٹیم اننگ جیت لیتی ہے، تو نئے اسکور 3:3 کے بعد پہلی ٹیم کی جیت کے اوڈز بڑھ جاتے ہیں، وغیرہ۔

Наблюдаемые названия и показатели: کون سی ٹیم اننگ میں سب سے زیادہ اسکور حاصل کرے گی؛ سب سے زیادہ اسکور کرنے والی اننگ والی ٹیم پر بیٹ لگائیں۔ (پہلی نو اننگز)؛ سب سے زیادہ اسکور کرنے والی اننگ میں درست رنز۔

سب سے زیادہ اسکور کرنے والی اننگ میں رنز کی درست تعداد۔ (پہلی نو اننگز میں)

Наблюдаемые названия и показатели: جیت کا فرق (اضافی اننگز سمیت)۔

ٹیموں میں سے کسی ایک کی میچ (اضافی اننگز سمیت) میں ایک، دو، تین یا اس سے زیادہ اننگز کے فرق سے جیت یا ڈرا پر بیٹ لگائیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: اگلا {Z}واں رن کون اسکور کرے گا (اضافی اننگز سمیت)۔

ٹیموں میں سے کون میچ کے دوران (اضافی اننگ سمیت) مسلسل مخصوص رن اسکور کرے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: {Z} رنز کی ریس (اضافی اننگز سمیت)۔

ریس - کون سی ٹیم مخصوص تعداد میں رنز پہلے حاصل کرے گی یا ان میں سے کون اگلا رن کرے گا۔ (سب میچ کے دوران، اضافی اننگ سمیت)

Наблюдаемые названия и показатели: 9ویں اننگ میں ہوم ٹیم کی بیٹنگ۔

کیا ہوم ٹیم 9ویں اننگ میں بیٹنگ کرے گی؟

Наблюдаемые названия и показатели: میچ کا نتیجہ اور ٹوٹل (اضافی اننگز سمیت)۔

میچ کا نتیجہ اور کل رنز (پوائنٹس) ایک ساتھ۔ (سب اضافی اننگز سمیت)

Наблюдаемые названия и показатели: اننگز 1 تا 5ویں ٹاپ - نتیجہ۔

میچ کی پہلی چار اور پانچویں اننگ کے پہلے نصف (ٹاپ) کا نتیجہ۔ (یا تو ٹیموں میں سے ایک کی جیت یا ڈرا)

Наблюдаемые названия и показатели: اننگز 1 تا 5ویں ٹاپ - ہینڈی کپ۔

ایشین ہینڈی کپ - نامزد ٹیم پہلی چار اننگز اور پانچویں اننگ کا نصف (ٹاپ) (پہلی 9 نصف اننگز) مقررہ برتری کے ساتھ مکمل کرے گی۔ یہ مارکیٹ صرف دو امکانات پر کئی نتائج پیش کرتی ہے (ہوم ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: اننگز 1 تا 5ویں ٹاپ - ٹوٹل۔

پہلی چار اننگز اور پانچویں اننگ کے پہلے نصف (ٹاپ) کے دوران کل رنز (پوائنٹس) (پہلی 9 نصف اننگز)۔

Наблюдаемые названия и показатели: اننگز 1 تا 5 - نتیجہ۔

میچ کی پہلی پانچ اننگز کا نتیجہ۔ (یا تو ٹیموں میں سے ایک کی جیت یا ڈرا)

Наблюдаемые названия и показатели: اننگز 1 تا 5 - ہینڈی کپ۔

ایشین ہینڈی کپ - نامزد ٹیم میچ کی پہلی پانچ اننگز مقررہ برتری کے ساتھ مکمل کرے گی۔ یہ مارکیٹ صرف دو امکانات پر کئی نتائج پیش کرتی ہے (ہوم ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: اننگز 1 تا 5 - ٹوٹل۔

میچ کی پہلی پانچ اننگز میں کل رنز (پوائنٹس)۔

Наблюдаемые названия и показатели: اننگز 1 تا 5 - ہوم ٹیم ٹوٹل۔

میچ کی پہلی پانچ اننگز میں ہوم ٹیم کی بنائے گئے کل رنز (پوائنٹس)۔

Наблюдаемые названия и показатели: اننگز 1 تا 5 - اوے ٹیم ٹوٹل۔

میچ کی پہلی پانچ اننگز میں اوے ٹیم کی بنائے گئے کل رنز (پوائنٹس)۔

Наблюдаемые названия и показатели: {X} اننگ - نتیجہ۔

مخصوص اننگ میں میچ کا نتیجہ۔ (یا تو ٹیموں میں سے ایک جیتے یا ڈرا)

Наблюдаемые названия и показатели: 1ویں اننگ - ٹوٹل۔

میچ کی پہلی اننگ میں کل رنز (پوائنٹس)۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2ویں اننگ - ٹوٹل۔

میچ کی دوسری اننگ میں کل رنز (پوائنٹس)۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3ویں اننگ - ٹوٹل۔

میچ کی تیسری اننگ میں کل رنز (پوائنٹس)۔

Наблюдаемые названия и показатели: 4ویں اننگ - ٹوٹل۔

میچ کی چوتھی اننگ میں کل رنز (پوائنٹس)۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5ویں اننگ - ٹوٹل۔

میچ کی پانچویں اننگ میں کل رنز (پوائنٹس)۔

Наблюдаемые названия и показатели: 6ویں اننگ - ٹوٹل۔

میچ کی چھٹی اننگ میں کل رنز (پوائنٹس)۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7ویں اننگ - ٹوٹل۔

میچ کی ساتویں اننگ میں کل رنز (پوائنٹس)۔

Наблюдаемые названия и показатели: 8ویں اننگ - ٹوٹل۔

میچ کی آٹھویں اننگ میں کل رنز (پوائنٹس)۔

Наблюдаемые названия и показатели: اننگز 1 تا 5ویں ٹاپ - ہوم ٹیم ٹوٹل۔

پہلی چار اننگز اور پانچویں اننگ کے پہلے نصف (ٹاپ) کے دوران ہوم ٹیم کی بنائے گئے کل رنز (پوائنٹس) (پہلی 9 نصف اننگز)۔

Наблюдаемые названия и показатели: اننگز 1 تا 5ویں ٹاپ - اوے ٹیم ٹوٹل۔

پہلی چار اننگز اور پانچویں اننگ کے پہلے نصف (ٹاپ) کے دوران اوے ٹیم کی بنائے گئے کل رنز (پوائنٹس) (پہلی 9 نصف اننگز)۔

Наблюдаемые названия и показатели: ہینڈی کپ ((1X2 (اضافی اننگز سمیت)۔

یورپی ہینڈی کپ - نامزد ٹیم میچ (اضافی اننگز سمیت) مقررہ برتری کے ساتھ مکمل کرے گی۔ یہ مارکیٹ تین امکانات پر کئی نتائج پیش کرتی ہے (ہوم ٹیم جیتے، ڈرا، اوے ٹیم جیتے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: کون سی ٹیم زیادہ اننگز جیتے گی۔

اس ٹیم پر بیٹ لگائیں جو دوسری سے زیادہ اننگز جیتے گی۔ یہ یا تو ٹیم 1 ہے یا ٹیم 2۔ (سب اضافی اننگز سمیت)

Наблюдаемые названия и показатели: رن رینج (اضافی اننگز سمیت)۔

میچ میں رنز کی تعداد (اضافی اننگ سمیت) مخصوص رینج میں شمار کی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: ٹوٹل (اوور-درست-انڈر) (اضافی اننگز سمیت)۔

اوور-درست-انڈر کی شکل میں کل رنز (پوائنٹس) ایک مارکیٹ میں یکجا۔

Наблюдаемые названия и показатели: سب سے زیادہ اسکور کرنے والی اننگ۔

ریگولر 9 اننگز میں سب سے زیادہ اسکور کرنے والی اننگ پر بیٹ لگائیں۔ یہ یا تو ان میں سے کوئی ایک ہے یا سب برابر ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: {X} سے {Y} تک اننگز کے لیے کل رنز۔

ایک مخصوص اننگ سے دوسری تک کل رنز (پوائنٹس)۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1ویں ہاف - کارڈز پوائنٹ رینج۔

کھیل کے پہلے ہاف میں دیے گئے کارڈز سے جمع ہونے والے پوائنٹس کی درست مقدار (پیلا کارڈ 10 پوائنٹس، سرخ کارڈ 25 پوائنٹس (براہ راست سرخ کارڈ دو پیلے کارڈز کے برابر ہے)

کھیل کے پہلے ہاف میں دونوں ٹیموں کی اسکور کردہ گولز کی کل مقدار

Наблюдаемые названия и показатели: 1ویں ہاف - اوے ٹیم کے درست کارنرز۔

میچ کے ریگولر ٹائم پہلے ہاف کے دوران اوے ٹیم کی لیے گئے کارنرز کی درست تعداد۔ (اگر کارنر دیا گیا اور وقت کی کمی کی وجہ سے بعد میں نہ کھیلا گیا، تو اسے کل مقدار میں شمار نہیں کیا جاتا) لائیو اور پری میچ اوڈز میں کارنر کا منٹ اس وقت ظاہر کیا جاتا ہے جب وہ لیا جاتا ہے - دیا نہیں جاتا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1ویں ہاف - اوے ٹیم کا سرخ کارڈ۔

بیٹ لگائیں کہ کیا ریفری میچ کے پہلے ہاف ریگولر ٹائم میں اوے ٹیم کے کھلاڑی کو سرخ کارڈ دکھا کر بھیجے گا۔ (بینچ کھلاڑی کا کارڈ شمار نہیں ہوتا)

Наблюдаемые названия и показатели: 1ویں ہاف - دونوں ٹیمیں اسکور کریں۔

دونوں ٹیمیں میچ کے پہلے ہاف ریگولر ٹائم میں اسکور کریں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1ویں ہاف - اوے ٹیم کلین شیٹ۔

اوے ٹیم میچ کے پہلے ہاف ریگولر ٹائم کے دوران کوئی گول نہیں کھائے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1ویں ہاف - ہوم ٹیم کلین شیٹ۔

ہوم ٹیم میچ کے پہلے ہاف ریگولر ٹائم کے دوران کوئی گول نہیں کھائے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1ویں ہاف - کارنر ہینڈی کپ۔

ایشین ہینڈی کپ - نامزد ٹیم میچ کے پہلے ہاف ریگولر ٹائم کارنرز کے نتیجے میں مقررہ برتری کے ساتھ مکمل کرے گی۔ یہ مارکیٹ صرف دو امکانات پر کئی نتائج پیش کرتی ہے (ہوم ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے)۔ (اگر کارنر دیا گیا اور وقت کی کمی کی وجہ سے بعد میں نہ کھیلا گیا، تو اسے کل مقدار میں شمار نہیں کیا جاتا) لائیو اور پری میچ اوڈز میں کارنر کا منٹ اس وقت ظاہر کیا جاتا ہے جب وہ لیا جاتا ہے - دیا نہیں جاتا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1ویں ہاف - سب سے زیادہ کارنرز۔

ریگولر ٹائم کی پہلی ہاف کا کارنر نتیجہ۔ (اگر کارنر پوائنٹ کیا گیا اور وقت کی کمی کی وجہ سے اس کے بعد کھیلا نہیں گیا، تو یہ کل مقدار میں شمار نہیں ہوتا) لائیو اور پری میچ اوڈز میں کارنر کا منٹ اس وقت ظاہر کیا جاتا ہے جب وہ لیا جاتا ہے - پہلے سے نہیں دیا جاتا۔

Наблюдаемые названия и показатели: Corners odd/even - 1st half۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی پہلی ہاف میں کیے گئے کارنرز کی کل مقدار یا تو طاق ہوتی ہے یا جفت۔ (0 گول جفت اسکور کے طور پر شمار ہوتے ہیں) لائیو اور پری میچ اوڈز میں کارنر کا منٹ اس وقت ظاہر کیا جاتا ہے جب وہ لیا جاتا ہے - پہلے سے نہیں دیا جاتا۔

Наблюдаемые названия и показатели: Corner range - 1st half۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی پہلی ہاف کے دوران کیے گئے کارنرز کی درست مقدار - رینج کے حساب سے شمار کی جاتی ہے۔ (اگر کارنر پوائنٹ کیا گیا اور وقت کی کمی کی وجہ سے اس کے بعد کھیلا نہیں گیا، تو یہ کل مقدار میں شمار نہیں ہوتا) لائیو اور پری میچ اوڈز میں کارنر کا منٹ اس وقت ظاہر کیا جاتا ہے جب وہ لیا جاتا ہے - پہلے سے نہیں دیا جاتا۔

Наблюдаемые названия и показатели: Correct score - 1st half۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی پہلی ہاف کے درست اسکور پر شرط لگائیں، بشمول کوئی بھی دوسرا اسکور۔

both teams & Double chance - 1st half ;Correct Score - 1st Half :Наблюдаемые названия и показатели
.to score

شرط لگانے والے کھلاڑی کو جیتنے کا ڈبل چانس دیا گیا ہے، جس میں میچ کے ریگولر ٹائم کی پہلی ہاف کے دو ممکنہ نتائج کو ایک شرط میں یکجا کرنے کی پیشکش کی گئی ہے (ہوم ٹیم جیتے یا ڈرا، یا تو پہلی یا دوسری ٹیم جیتے، اوی ٹیم جیتے یا ڈرا) اور میچ کے ریگولر ٹائم میں دونوں ٹیموں کو ایک گول کرنا ہوگا۔ شرط لگانا سب ایک ساتھ بیک وقت کیا جاتا ہے۔

.Exact cards - 1st half :Наблюдаемые названия и показатели

میچ کے ریگولر ٹائم کی پہلی ہاف کے دوران ریفری کی جانب سے دونوں ٹیموں کو دکھائے گئے پیلے اور سرخ کارڈز کی درست مقدار۔ (بینچ کارڈز شمار نہیں ہوتے) (براہ راست سرخ کارڈ دو پیلے کارڈز کے برابر ہے)

The exact number of goals in the first ;Exact goals – 1st half :Наблюдаемые названия и показатели
.First corner - 1st half ;half

شرط لگائیں کہ میچ کے ریگولر ٹائم کی پہلی ہاف میں کون سی ٹیم پہلا کارنر کرے گی۔ لائیو اور پری میچ اوڈز میں کارنر کا منٹ اس وقت ظاہر کیا جاتا ہے جب وہ لیا جاتا ہے - پہلے سے نہیں دیا جاتا۔

.First card - 1st half :Наблюдаемые названия и показатели

شرط لگائیں کہ میچ کے ریگولر ٹائم کی پہلی ہاف میں کون سی ٹیم پہلا کارڈ (پیلا یا سرخ) حاصل کرے گی۔

.First team to score - 1st half :Наблюдаемые названия и показатели

شرط لگائیں کہ میچ کے ریگولر ٹائم کی پہلی ہاف میں کون سی ٹیم پہلے گول کرے گی۔

.Hometeam exact corners - 1st half :Наблюдаемые названия и показатели

میچ کے ریگولر ٹائم کی پہلی ہاف کے دوران ہوم ٹیم کی جانب سے کیے گئے کارنرز کی درست مقدار۔ (اگر کارنر پوائنٹ کیا گیا اور وقت کی کمی کی وجہ سے اس کے بعد کھیلا نہیں گیا، تو یہ کل مقدار میں شمار نہیں ہوتا) لائیو اور پری میچ اوڈز میں کارنر کا منٹ اس وقت ظاہر کیا جاتا ہے جب وہ لیا جاتا ہے - پہلے سے نہیں دیا جاتا۔

.Hometeam red card - 1st half :Наблюдаемые названия и показатели

شرط لگائیں کہ آیا ریفری میچ کے ریگولر ٹائم کی پہلی ہاف میں ہوم ٹیم کے کھلاڑی کو سرخ کارڈ دے کر میدان سے باہر بھیجتا ہے۔ (بینچ کھلاڑی کا کارڈ شمار نہیں ہوتا)

.Last corner - 1st half :Наблюдаемые названия и показатели

شرط لگائیں کہ میچ کے ریگولر ٹائم کی پہلی ہاف میں کون سی ٹیم آخری کارنر کرے گی۔ لائیو اور پری میچ اوڈز میں کارنر کا منٹ اس وقت ظاہر کیا جاتا ہے جب وہ لیا جاتا ہے - پہلے سے نہیں دیا جاتا۔

.Most cards - 1st half :Наблюдаемые названия и показатели

میچ کے ریگولر ٹائم کی پہلی ہاف میں کارڈز (پیلے اور سرخ) کا نتیجہ۔ (براہ راست سرخ کارڈ دو پیلے کارڈز کے برابر ہے)

.Multigoals - 1st half :Наблюдаемые названия и показатели

Tower Rush

میچ کے ریگولر ٹائم کی پہلی ہاف میں کیے گئے گولز کی تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Awayteam exact cards - 1st half۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی پہلی ہاف کے دوران ریفری کی جانب سے اوی ٹیم کو دکھائے گئے پیلے اور سرخ کارڈز کی کل مقدار۔ (بینچ کارڈز شمار نہیں ہوتے) (براہ راست سرخ کارڈ دو پیلے کارڈز کے برابر ہے)

Наблюдаемые названия и показатели: Hometeam exact cards - 1st half۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی پہلی ہاف کے دوران ریفری کی جانب سے ہوم ٹیم کو دکھائے گئے پیلے اور سرخ کارڈز کی کل مقدار۔ (بینچ کارڈز شمار نہیں ہوتے) (براہ راست سرخ کارڈ دو پیلے کارڈز کے برابر ہے)

Наблюдаемые названия и показатели: Red card - 1st half ;Odd/Even goals - 1st half۔

شرط لگائیں کہ آیا میچ کے ریگولر ٹائم کی پہلی ہاف کے دوران سرخ کارڈ دکھایا جاتا ہے۔ (بینچ کارڈز شمار نہیں ہوتے)

Наблюдаемые названия и показатели: Total corners - 1st half۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی پہلی ہاف کے دوران کیے گئے کارنرز کی کل مقدار۔ (اگر کارنر پوائنٹ کیا گیا اور وقت کی کمی کی وجہ سے اس کے بعد کھیلا نہیں گیا، تو یہ کل مقدار میں شمار نہیں ہوتا) لائیو اور پری میچ اوڈز میں کارنر کا منٹ اس وقت ظاہر کیا جاتا ہے جب وہ لیا جاتا ہے - پہلے سے نہیں دیا جاتا۔

پہلی ہاف میں کل گولز۔

Наблюдаемые названия и показатели: Total card points - 1st half۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی پہلی ہاف کے دوران پیلے اور سرخ کارڈز سے جمع ہونے والے پوائنٹس کی مقدار (پیلا کارڈ 10، سرخ کارڈ 25۔ (بینچ کارڈز شمار نہیں ہوتے) (براہ راست سرخ کارڈ دو پیلے کارڈز کے برابر ہے) (میچ کے دوران ایک کھلاڑی زیادہ سے زیادہ 35 کارڈ پوائنٹس حاصل کر سکتا ہے)

Наблюдаемые названия и показатели: Total cards - 1st half۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی پہلی ہاف کے دوران ریفری کی جانب سے دونوں ٹیموں کو دکھائے گئے پیلے اور سرخ کارڈز کی کل مقدار۔ (بینچ کارڈز شمار نہیں ہوتے) (بینچ کارڈز شمار نہیں ہوتے) (براہ راست سرخ کارڈ دو پیلے کارڈز کے برابر ہے)

میچ کے ریگولر ٹائم کی پہلی ہاف کے دوران کیے گئے گولز کی کل مقدار۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی پہلی ہاف کے دوران اوی ٹیم کی جانب سے کیے گئے گولز کی کل مقدار۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی پہلی ہاف کے دوران ہوم ٹیم کی جانب سے کیے گئے گولز کی کل مقدار۔

Наблюдаемые названия и показатели: Total - 2nd half۔

کھیل کی دوسری ہاف میں دونوں ٹیموں کی جانب سے کیے گئے گولز کی کل تعداد

Наблюдаемые названия и показатели: Both teams to score - 2nd half۔

شرط لگائیں کہ آیا ریگولر ٹائم کی دوسری ہاف میں دونوں ٹیمیں گول کرتی ہیں۔

Tower Rush

Наблюдаемые названия и показатели: Awayteam clean sheet - 2nd half.

اوی ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم کی دوسری ہاف میں کوئی گول نہیں کھائے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: Hometeam clean sheet - 2nd half.

ہوم ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم کی دوسری ہاف میں کوئی گول نہیں کھائے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: Correct score - 2nd half.

کمپنی کی جانب سے پیش کردہ میچ کے ریگولر ٹائم کی دوسری ہاف کے درست اسکور پر شرط لگائیں، بشمول کوئی بھی دوسرا اسکور۔

Наблюдаемые названия и показатели: کھیل کی دوسری ہاف کا درست اسکور۔

شرط لگانے والے کھلاڑی کو جیتنے کا ڈبل چانس دیا گیا ہے، جس میں میچ کے ریگولر ٹائم کی دوسری ہاف کے دو ممکنہ نتائج کو ایک شرط میں یکجا کرنے کی پیشکش کی گئی ہے۔ (ہوم ٹیم جیتے یا ڈرا، یا تو پہلی یا دوسری ٹیم جیتے، اوی ٹیم جیتے یا ڈرا)

Наблюдаемые названия и показатели: both teams to score & Double chance - 2nd half.

شرط لگانے والے کھلاڑی کو جیتنے کا ڈبل چانس دیا گیا ہے، جس میں میچ کے ریگولر ٹائم کی دوسری ہاف کے دو ممکنہ نتائج کو ایک شرط میں یکجا کرنے کی پیشکش کی گئی ہے (ہوم ٹیم جیتے یا ڈرا، یا تو پہلی یا دوسری ٹیم جیتے، اوی ٹیم جیتے یا ڈرا) اور میچ کے ریگولر ٹائم کی دوسری ہاف میں دونوں ٹیموں کو ایک گول کرنا ہوگا۔ شرط لگانا سب ایک ساتھ بیک وقت کیا جاتا ہے۔

شرط میچ کے ریگولر ٹائم کی دوسری ہاف میں یا تو پہلی یا دوسری ٹیم کی جیت پر لگائی جاتی ہے۔ ریگولر ٹائم میں ڈرا کی صورت میں، شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Handicap - 2nd half (1X2).

میچ کے ریگولر ٹائم کی دوسری ہاف پر یورپی بینڈی کپ - مقررہ ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم کی دوسری ہاف کو تفویض کردہ برتری کے ساتھ ختم کرے گی۔ یہ مارکیٹ تین امکانات پر بہت سے نتائج پیش کرتی ہے (ہوم ٹیم جیتے، ڈرا، اوی ٹیم جیتے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: First team to score - 2nd half.

شرط لگائیں کہ میچ کے ریگولر ٹائم کی دوسری ہاف میں کون سی ٹیم پہلے گول کرے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: both teams to score & Result - 2nd half.

ریگولر ٹائم کی دوسری ہاف کے نتیجے اور اس بات پر شرط لگائیں کہ آیا دوسری ہاف میں دونوں ٹیمیں گول کرتی ہیں، سب ایک ساتھ بیک وقت۔

Наблюдаемые названия и показатели: total & Result - 2nd half.

ریگولر ٹائم کی دوسری ہاف کے نتیجے اور دوسری ہاف میں کیے گئے گولز کی مقدار پر سب ایک ساتھ بیک وقت شرط لگائیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: Multigoals - 2nd half.

میچ کے ریگولر ٹائم کی دوسری ہاف میں کیے گئے گولز کی تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: Odd/Even goals - 2nd half; Exact goals - 2nd half.

Tower Rush

میچ کے ریگولر ٹائم کی دوسری ہاف میں کیے گئے گولز کی درست مقدار۔

Наблюдаемые названия и показатели: Total - 2nd Half۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی دوسری ہاف کے دوران کیے گئے گولز کی کل مقدار۔

Наблюдаемые названия и показатели: Awayteam total - 2nd half۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی دوسری ہاف کے دوران اوی ٹیم کی جانب سے کیے گئے گولز کی کل مقدار۔

Наблюдаемые названия и показатели: Hometeam total - 2nd half۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی دوسری ہاف کے دوران ہوم ٹیم کی جانب سے کیے گئے گولز کی کل مقدار۔

Наблюдаемые названия и показатели: Anytime goalscorer ;Card range points۔

اس کھلاڑی پر شرط لگائیں جو میچ کے ریگولر ٹائم کے دوران گول کرتا ہے۔ گول اسکوررز پر شرطیں صرف اس صورت میں ٹالی جائیں گی جب کھلاڑی شروع سے میچ میں بالکل شرکت نہ کرے۔ اگر کھیل کے دوران کسی کھلاڑی کو تبدیل کیا جاتا ہے، تو اس پر شرط لگائی جا سکتی ہے۔ اگر کوئی کھلاڑی متبادل کے ذریعے میدان میں آیا، تو اس پر شرط لگائی جا سکتی ہے۔ باقی تمام صورتوں میں، اگر کھلاڑی کسی بھی وجہ سے کسی بھی منٹ پر میچ چھوڑ دیتا ہے، تو اس کا شرطوں پر کوئی اثر نہیں ہوگا (اگر وہ اس وقت میں گول نہ کر سکا تو ہارا ہوا قرار دیا جائے گا)

Наблюдаемые названия и показатели: Awayteam no bet۔

شرط میچ کے ریگولر ٹائم میں یا تو ہوم ٹیم کی جیت یا ڈرا پر لگائی جاتی ہے۔ اگر ریگولر ٹائم میں اوی ٹیم جیت جاتی ہے، تو شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Awayteam corner range۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے دوران اوی ٹیم کی جانب سے کیے گئے کارنرز کی درست مقدار - رینج میں شمار کی جاتی ہے۔ (اگر کارنر پوائنٹ کیا گیا اور وقت کی کمی کی وجہ سے اس کے بعد کھیلا نہیں گیا، تو یہ کل مقدار میں شمار نہیں ہوتا) لائیو اور پری میچ اوڈز میں کارنر کا منٹ اس وقت ظاہر کیا جاتا ہے جب وہ لیا جاتا ہے - پہلے سے نہیں دیا جاتا۔

Наблюдаемые названия и показатели: Awayteam red card۔

شرط لگائیں کہ آیا میچ کے ریگولر ٹائم کے دوران ریفری اوی ٹیم کے کھلاڑی کو سرخ کارڈ دے کر میدان سے باہر بھیجتا ہے۔ (بینچ کارڈز شمار نہیں ہوتے) (براہ راست سرخ کارڈ دو پیلے کارڈز کے برابر ہے)

Наблюдаемые названия и показатели: Awayteam to score in both halves۔

شرط لگائیں کہ آیا اوی ٹیم ریگولر ٹائم کی دونوں ہافوں میں گول کرتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Awayteam wins both halves۔

اوی ٹیم ریگولر ٹائم کی دونوں ہافوں میں جیتتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Awayteam wins any of the halves۔

Tower Rush

اوی ٹیم ریگولر ٹائم کی دو ہافوں میں سے ایک جیتتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Awayteam wins to nil۔

اوی ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم کے دوران جیتے گی اور کوئی گول نہیں کھائے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: Both half goals over 1.5۔

ریگولر ٹائم میں کیے گئے گولز کی مقدار۔ شرط لگانے والے کھلاڑی کے جیتنے کے لیے، کیے گئے گولز اس فلوٹ نمبر سے زیادہ ہونے چاہئیں جو اس نے منتخب کیا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Both half goals under 1.5۔

ریگولر ٹائم میں کیے گئے گولز کی مقدار۔ شرط لگانے والے کھلاڑی کے جیتنے کے لیے، کیے گئے گولز اس فلوٹ نمبر سے کم ہونے چاہئیں جو اس نے منتخب کیا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: both teams to score & Total۔

میچ کے ریگولر ٹائم میں کیے گئے گولز کی کل مقدار پر شرط لگائیں، اس شرط کے ساتھ کہ دونوں ٹیمیں گول کریں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2nd half both teams to score / 1st۔

دونوں ٹیمیں ریگولر ٹائم کی پہلی اور دوسری دونوں ہافوں میں گول کریں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: Clean sheet awayteam۔

اوی ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم کے دوران کوئی گول نہیں کھائے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: Clean sheet hometeam۔

ہوم ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم کے دوران کوئی گول نہیں کھائے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: Corner handicap۔

ایشین ہینڈی کپ - مقررہ ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم کو کارنرز کے نتیجے میں تفویض کردہ برتری کے ساتھ ختم کرے گی۔ یہ مارکیٹ صرف دو امکانات پر بہت سے نتائج پیش کرتی ہے (ہوم ٹیم جیتے، اوی ٹیم جیتے)۔ (اگر کارنر پوائنٹ کیا گیا اور وقت کی کمی کی وجہ سے اس کے بعد کھیلا نہیں گیا، تو یہ کل مقدار میں شمار نہیں ہوتا) لائیو اور پری میچ اوڈز میں کارنر کا منٹ اس وقت ظاہر کیا جاتا ہے جب وہ لیا جاتا ہے - پہلے سے نہیں دیا جاتا۔

Наблюдаемые названия и показатели: Most corners۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے کارنرز کے نتیجے پر شرط لگائیں۔ (اگر کارنر پوائنٹ کیا گیا اور وقت کی کمی کی وجہ سے اس کے بعد کھیلا نہیں گیا، تو یہ کل مقدار میں شمار نہیں ہوتا) لائیو اور پری میچ اوڈز میں کارنر کا منٹ اس وقت ظاہر کیا جاتا ہے جب وہ لیا جاتا ہے - پہلے سے نہیں دیا جاتا۔

Наблюдаемые названия и показатели: Corners odd/even۔

Tower Rush

میچ کے ریگولر ٹائم کے دوران کیے گئے کارنرز کی کل مقدار کا نمبر یا تو طاق ہوتا ہے یا جفت۔ (0 کارنرز جفت کے طور پر بیان کیے جاتے ہیں) (اگر کارنر پوائنٹ کیا گیا اور وقت کی کمی کی وجہ سے اس کے بعد کھیلا نہیں گیا، تو یہ کل مقدار میں شمار نہیں ہوتا) لائیو اور پری میچ اوڈز میں کارنر کا منٹ اس وقت ظاہر کیا جاتا ہے جب وہ لیا جاتا ہے - پہلے سے نہیں دیا جاتا۔

Наблюдаемые названия и показатели: Corner range۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے دوران کیے گئے کارنرز کی کل مقدار۔ (اگر کارنر پوائنٹ کیا گیا اور وقت کی کمی کی وجہ سے اس کے بعد کھیلا نہیں گیا، تو یہ کل مقدار میں شمار نہیں ہوتا) لائیو اور پری میچ اوڈز میں کارنر کا منٹ اس وقت ظاہر کیا جاتا ہے جب وہ لیا جاتا ہے - پہلے سے نہیں دیا جاتا۔

Наблюдаемые названия и показатели: Correct Score ;(incl other)) The exact score of the match in the regular time ;Correct score (incl. other)) Double chance & Correct Score ;both teams score 1st half۔

بیٹنگ کھلاڑی کو ایک بیٹ میں میچ کے ریگولر ٹائم کے دو ممکنہ نتائج کو ملا کر جیتنے کا دوہرا موقع دیا گیا ہے (ہوم ٹیم جیتے یا ڈرا، پہلی یا دوسری ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے یا ڈرا) اور میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے ہاف میں دونوں ٹیموں کو ایک گول کرنا ہوگا۔ بیٹنگ سب ایک ساتھ بیک وقت کی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: ڈبل چانس اور 2nd ہاف دونوں ٹیمیں گول کریں۔

بیٹنگ کھلاڑی کو ایک بیٹ میں میچ کے ریگولر ٹائم کے دو ممکنہ نتائج کو ملا کر جیتنے کا دوہرا موقع دیا گیا ہے (ہوم ٹیم جیتے یا ڈرا، پہلی یا دوسری ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے یا ڈرا) اور میچ کے ریگولر ٹائم کے دوسرے ہاف میں دونوں ٹیموں کو ایک گول کرنا ہوگا۔ بیٹنگ سب ایک ساتھ بیک وقت کی جاتی ہے۔

بیٹنگ کھلاڑی کو ایک بیٹ میں میچ کے ریگولر ٹائم کے دو ممکنہ نتائج کو ملا کر جیتنے کا دوہرا موقع دیا گیا ہے (ہوم ٹیم جیتے یا ڈرا، پہلی یا دوسری ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے یا ڈرا) اور میچ کے ریگولر ٹائم کے دوران دونوں ٹیموں کو ایک گول کرنا ہوگا۔ بیٹنگ سب ایک ساتھ بیک وقت کی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: ڈبل چانس اور کل گول۔

بیٹنگ کھلاڑی کو ایک بیٹ میں میچ کے ریگولر ٹائم کے دو ممکنہ نتائج کو ملا کر جیتنے کا دوہرا موقع دیا گیا ہے (ہوم ٹیم جیتے یا ڈرا، پہلی یا دوسری ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے یا ڈرا) اور ساتھ ہی میچ کے ریگولر ٹائم میں کیے گئے گولز کی کل تعداد۔ بیٹنگ سب ایک ساتھ بیک وقت کی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: درست کارڈز۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے دوران ریفری کی طرف سے دیے گئے کارڈز (پیلا اور سرخ) کی درست تعداد۔ (بینچ کارڈز شمار نہیں ہوتے) (براہ راست سرخ کارڈ دو پیلے کارڈز کے برابر ہے)

Наблюдаемые названия и показатели: متوقع کل اور برتری۔

گولز کی متوقع تعداد اور کسی بھی ٹیم کی اپنے مخالفین پر برتری (ریگولر ٹائم)

Наблюдаемые названия и показатели: 00:00 - 09:59 منٹ۔ - نتیجہ۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے دس منٹ بعد کا نتیجہ۔ (یا تو کسی ایک ٹیم کی جیت یا ڈرا)

Tower Rush

Наблюдаемые названия и показатели: پہلا کارنر۔

بیٹ اس پر کہ میچ کے ریگولر ٹائم میں کون سی ٹیم پہلا کارنر حاصل کرتی ہے۔ لائیو اور پری میچ اوڈز میں کارنر کا منٹ اس وقت ظاہر کیا جاتا ہے جب وہ لیا جاتا ہے - دیا نہیں جاتا۔

Наблюдаемые названия и показатели: پہلے گول کا وقفہ۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے دوران پہلا گول کس 10 منٹ کے وقفے میں کیا جائے گا۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے دوران پہلا گول کس 15 منٹ کے وقفے میں کیا جائے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: پہلا گول اسکورر؛ 1st ہاف - نتیجہ اور دونوں ٹیمیں گول کریں۔

بیٹ ریگولر ٹائم کے پہلے ہاف کے نتیجے پر بیک وقت اس شرط کے ساتھ کہ دونوں ٹیمیں پہلے ہاف میں ایک گول کریں۔

Наблюдаемые названия и показатели: ریگولر ٹائم کے پہلے ہاف کا نتیجہ اور کیے گئے گولز کی تعداد؛ پہلا کارڈ۔

بیٹ اس پر کہ میچ کے ریگولر ٹائم میں کون سی ٹیم پہلا کارڈ (پیلا یا سرخ) حاصل کرتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: پہلی ٹیم جو گول کرے۔

بیٹ اس پر کہ میچ کے ریگولر ٹائم میں کون سی ٹیم پہلا گول کرے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: اوے ٹیم کے درست گول +3۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے دوران اوے ٹیم کی طرف سے کیے گئے درست گول۔

Наблюдаемые названия и показатели: ہوم ٹیم کے درست گول +3۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے دوران ہوم ٹیم کی طرف سے کیے گئے درست گول۔

Наблюдаемые названия и показатели: ہاف ٹائم/فل ٹائم درست اسکور۔

بیٹ پہلے ہاف (ریگولر ٹائم) اور میچ کے ریگولر ٹائم کے درست اسکور پر۔ (سب ایک ساتھ بیک وقت)

اوے ٹیم کا میچ کے ریگولر ٹائم کا سب سے زیادہ اسکورنگ ہاف۔

ہوم ٹیم کا میچ کے ریگولر ٹائم کا سب سے زیادہ اسکورنگ ہاف۔

Наблюдаемые названия и показатели: ہوم ٹیم نو بیٹ۔

بیٹنگ یا تو اوے ٹیم کی جیت یا میچ کے ریگولر ٹائم میں ڈرا پر کی جاتی ہے۔ اگر ہوم ٹیم ریگولر ٹائم میں جیت جاتی ہے تو بیٹنگ واپس کر دی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: ہوم ٹیم کارنر رینج۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے دوران ہوم ٹیم کی طرف سے حاصل کیے گئے کارنرز کی درست تعداد - رینج میں شمار کی گئی۔ (اگر کارنر کا اشارہ دیا گیا ہو اور وقت کی کمی کی وجہ سے بعد میں نہ کھیلا جائے، تو اسے کل تعداد میں شمار نہیں کیا جاتا) لائیو اور پری میچ اوڈز میں کارنر کا منٹ اس وقت ظاہر کیا جاتا ہے جب وہ لیا جاتا ہے - دیا نہیں جاتا۔

Наблюдаемые названия и показатели: ہوم ٹیم سرخ کارڈ۔

بیٹ اس پر کہ میچ کے ریگولر ٹائم کے دوران ریفری کی طرف سے سرخ کارڈ دے کر ہوم ٹیم کے کھلاڑی کو میدان سے باہر بھیجا جاتا ہے۔ (بینچ کارڈز شمار نہیں ہوتے)

Наблюдаемые названия и показатели: ہوم ٹیم دونوں ہاف میں گول کرے۔

بیٹ اس پر کہ ہوم ٹیم ریگولر ٹائم کے دونوں ہاف میں گول کرتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: ہوم ٹیم دونوں ہاف جیتے۔

ہوم ٹیم ریگولر ٹائم کے دونوں ہاف جیتتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: ہوم ٹیم کوئی بھی ہاف جیتے۔

ہوم ٹیم ریگولر ٹائم کے دو ہاف میں سے ایک جیتتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: ہوم ٹیم بغیر گول کے جیتے۔

ہوم ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم کے دوران جیتے گی اور کوئی گول نہیں کھائے گی۔

جیتنے کا طریقہ: میچ کے ریگولر ٹائم کا پہلا یا دوسرا ہاف، میچ کے اضافی وقت کا پہلا یا دوسرا ہاف یا پنالٹی شوٹ آؤٹ۔

Наблюдаемые названия и показатели: آخری کارنر۔

میچ کے ریگولر ٹائم میں کون سی ٹیم آخری کارنر حاصل کرتی ہے۔ (اگر کارنر کا اشارہ دیا گیا ہو اور وقت کی کمی کی وجہ سے بعد میں نہ کھیلا جائے، تو اسے کل تعداد میں شمار نہیں کیا جاتا) لائیو اور پری میچ اوڈز میں کارنر کا منٹ اس وقت ظاہر کیا جاتا ہے جب وہ لیا جاتا ہے - دیا نہیں جاتا۔

Наблюдаемые названия и показатели: آخری گول اسکورر۔

بیٹ اس کھلاڑی پر جو میچ کے ریگولر ٹائم کے دوران آخری گول کرتا ہے۔ اپنا گول شمار نہیں ہوتا۔

میچ کے ریگولر ٹائم میں کون سی ٹیم آخری گول کرتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: سب سے زیادہ کارڈز۔

بیٹ میچ کے ریگولر ٹائم کے کل کارڈز (پیلا اور سرخ) کے نتیجے پر۔ (کون سی ٹیم کے پاس زیادہ کارڈز ہیں یا ڈرا) (بینچ کھلاڑی کے کارڈز شمار نہیں ہوتے) (براہ راست سرخ کارڈ دو پیلے کارڈز کے برابر ہے)

بیٹ میچ کے ریگولر ٹائم کے نتیجے پر کہ یا تو کسی ایک ٹیم کی جیت یا ڈرا ہو اس شرط کے ساتھ کہ دونوں ٹیمیں ایک گول کریں۔

Наблюдаемые названия и показатели: میچ کا نتیجہ + کل گول۔

بیٹ میچ کے نتیجے (یا تو کسی ایک ٹیم کی جیت یا ڈرا) اور میچ کے ریگولر ٹائم کے دوران کیے گئے گولز کی کل تعداد پر بیک وقت۔

Наблюдаемые названия и показатели: پہلا گول اور میچ کا نتیجہ؛ ملٹی گولز۔

میچ کے ریگولر ٹائم میں کیے گئے گولز کی تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: ملٹی گولز اوے ٹیم۔

میچ کے ریگولر ٹائم میں اوے ٹیم کی طرف سے کیے گئے گولز کی تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: ملٹی گولز ہوم ٹیم۔

میچ کے ریگولر ٹائم میں ہوم ٹیم کی طرف سے کیے گئے گولز کی تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: ملٹی اسکورز۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے درست اسکورز کی تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: اوے ٹیم کے درست کارڈز۔

بیٹ ریگولر ٹائم کے دوران اوے ٹیم کی طرف سے لیے گئے کارڈز (پیلا اور سرخ) کی درست تعداد پر۔ (بینچ کارڈز شمار نہیں ہوتے) (براہ راست سرخ کارڈ دو پیلے کارڈز کے برابر ہے)

Наблюдаемые названия и показатели: ہوم ٹیم کے درست کارڈز۔

بیٹ ریگولر ٹائم کے دوران ہوم ٹیم کی طرف سے لیے گئے کارڈز (پیلا اور سرخ) کی درست تعداد پر۔ (بینچ کارڈز شمار نہیں ہوتے) (براہ راست سرخ کارڈ دو پیلے کارڈز کے برابر ہے)

Наблюдаемые названия и показатели: اوے ٹیم اوڈ/ایون۔

میچ کے ریگولر ٹائم میں اوے ٹیم کی طرف سے کیے گئے گولز کی کل تعداد یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 گول کو جفت اسکور شمار کیا جاتا ہے)

Наблюдаемые названия и показатели: ہوم ٹیم اوڈ/ایون۔

میچ کے ریگولر ٹائم میں ہوم ٹیم کی طرف سے کیے گئے گولز کی کل تعداد یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 گول کو جفت اسکور شمار کیا جاتا ہے)

Наблюдаемые названия и показатели: اضافی وقت اور گول۔

بیٹ اس پر کہ میچ کے ریگولر ٹائم کے بعد اضافی وقت ہو اور اس دوران ایک گول کیا جائے، دونوں ایک ساتھ بیک وقت۔

Наблюдаемые названия и показатели: کیا اضافی وقت ہوگا۔

بیٹ اس پر کہ ریگولر ٹائم کے بعد اضافی وقت ہوتا ہے۔ اگر اضافی وقت کم از کم ایک منٹ کے لیے ہو اور پھر ملتوی یا منسوخ ہو جائے، تو بیٹ جیت جاتی ہے۔ اگر کسی بھی وجہ سے اضافی وقت مقرر کیا جاتا ہے لیکن شروع نہیں ہوتا، تو کمپنی لائیو بیٹنگ کے لیے 48 گھنٹے اور پری میچ کے لیے 24 گھنٹے انتظار کرتی ہے۔ اگر اضافی وقت اس مذکورہ وقت کے بعد کھیلا جاتا ہے، تو بیٹ ہار جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: کیا پنالٹی شوٹ آؤٹ ہوگا۔

بیٹ اس پر کہ آیا پنالٹی شوٹ آؤٹ ہوتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: سرخ کارڈ۔

بیٹ اس پر کہ میچ کے ریگولر ٹائم کے دوران سرخ کارڈ ہوتا ہے۔ (بینچ کارڈز شمار نہیں ہوتے)

Наблюдаемые названия и показатели: کل کارنرز؛ کل کیے گئے گولز کی درست تعداد (ریگولر ٹائم)؛ کیے گئے گولز کی درست تعداد (ریگولر ٹائم)؛ کل کارڈ پوائنٹس۔

میچ کے ریگولر ٹائم میں پیلے اور سرخ کارڈز (پیلا کارڈ 10، سرخ کارڈ (25 کے ذریعے شمار کیے گئے بکنگ پوائنٹس کی تعداد۔ (بینچ کارڈز شمار نہیں ہوتے) (براہ راست سرخ کارڈ دو پیلے کارڈز کے برابر ہے) (میچ کے دوران ایک کھلاڑی زیادہ سے زیادہ 35 کارڈ پوائنٹس حاصل کر سکتا ہے)

Наблюдаемые названия и показатели: کل کارڈز۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے دوران ریفری کی طرف سے دیے گئے کارڈز (پیلا اور سرخ) کی کل تعداد۔ (بینچ کارڈز شمار نہیں ہوتے) (براہ راست سرخ کارڈ دو پیلے کارڈز کے برابر ہے)

Наблюдаемые названия и показатели: اوے ٹیم کے کل گول؛ ہوم ٹیم کے کل گول؛ کون سی ٹیم گول کرے گی۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے دوران کون سی ٹیم گول کرے گی؟

Наблюдаемые названия и показатели: کھیل میں کیے گئے گولز کی کل تعداد (ریگولر ٹائم)۔

میچ کا فاتح۔ یہ یا تو فائٹر 1 یا فائٹر 2 ہے۔

باؤٹ کا حتمی نتیجہ۔ یہ فائٹرز میں سے ایک کی جیت یا ڈرا ہے۔

باؤٹ میں راؤنڈز کی کل تعداد۔ اگر لڑائی ہار ماننے یا ناک آؤٹ کی وجہ سے روکی جاتی ہے، تو جس راؤنڈ میں یہ ہوا وہ مکمل طور پر منعقد سمجھا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: ڈبل نتیجہ (راؤنڈ / میچ فاتح)۔

بیٹ میچ کے پہلے راؤنڈ کے نتیجے اور میچ کے کل فاتح پر۔

دوسرا باکسر کس راؤنڈ میں جیتے گا؟

پہلا باکسر کس راؤنڈ میں جیتے گا؟

Наблюдаемые названия и показатели: پہلے باکسر کی ڈسٹنس کے اندر جیت؛ دوسرے باکسر کی ڈسٹنس کے اندر جیت؛ دونوں فائٹرز کو ناک ڈاؤن ہوگا۔

بیٹ اس پر کہ میچ کے دوران دونوں فائٹرز کو ناک ڈاؤن کیا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: پہلا باکسر ناک ڈاؤن ہو اور جیتے۔

بیٹ اس پر کہ پہلا باکسر ناک ڈاؤن ہو اور میچ جیتے۔

Наблюдаемые названия и показатели: دوسرا باکسر ناک ڈاؤن ہو اور جیتے۔

بیٹ اس پر کہ پہلا باکسر ناک ڈاؤن ہو اور میچ جیتے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1st باکسر پوائنٹس سے جیتے گا۔

پہلا باکسر پوائنٹس سے میچ جیتے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2nd باکسر پوائنٹس سے جیتے گا۔

دوسرا باکسر پوائنٹس سے میچ جیتے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: لڑائی جیتنے کا طریقہ 1st باکسر۔

پہلے باکسر کا جیتنے کا طریقہ: KO، TKO، سپلٹ ڈیسیژن، میجرٹی ڈیسیژن، یونانیمس ڈیسیژن، ڈسکوالیفکیشن یا ریٹائرمنٹ۔

Наблюдаемые названия и показатели: لڑائی جیتنے کا طریقہ 2nd باکسر۔

دوسرے باکسر کا جیتنے کا طریقہ: KO، TKO، سپلٹ ڈیسیژن، میجرٹی ڈیسیژن، یونانیمس ڈیسیژن، ڈسکوالیفکیشن یا ریٹائرمنٹ۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1st باکسر کس راؤنڈ میں جیتے گا؛ 2nd باکسر کس راؤنڈ میں جیتے گا؛ لڑائی کس راؤنڈ میں ختم ہوگی؛ درست جیتنے کا طریقہ۔

جیتنے کا طریقہ۔ یہ یا تو KO، TKO، ریفریز ڈیسیژن، سپلٹ ڈیسیژن، میجرٹی ڈیسیژن، یونانیمس ڈیسیژن، ڈسکوالیفکیشن، ریٹائرمنٹ سے جیت ہے۔ نتائج مخصوص فیصلے کو شامل کرکے اور بھی مخصوص ہوتے ہیں - ہاں یا نہیں۔

جیتنے کا طریقہ۔ یہ یا تو KO یا ریفری کا فیصلہ ہے۔ یہ ڈرا بھی ہو سکتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: کیا لڑائی پوری دورانیے تک چلے گی۔

بیٹ اس پر کہ باؤٹ تمام راؤنڈز میں بغیر کسی فائٹر کے ناک آؤٹ ہوئے جاری رہتا ہے۔

میچ کا فاتح اور راؤنڈز کی درست تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: فاتح اور راؤنڈ رینج۔

میچ کا فاتح اور رینج میں شمار کی گئی راؤنڈز کی تعداد۔

بیٹ میچ کے فاتح پر۔ یہ یا تو پہلا یا دوسرا فائٹر ہے۔

باؤٹ کا حتمی نتیجہ۔ یہ فائٹرز میں سے ایک کی جیت یا ڈرا ہے۔

بیٹنگ کھلاڑی کو ایک بیٹ میں میچ کے ریگولر ٹائم کے دو ممکنہ نتائج کو ملا کر جیتنے کا دوہرا موقع دیا گیا ہے۔ (فائٹر 1 جیتے یا ڈرا، پہلا یا دوسرا فائٹر جیتے، فائٹر 2 جیتے یا ڈرا)

Наблюдаемые названия и показатели: 1st سیٹ - ڈرا نو بیٹ۔

بیٹنگ یا تو پہلے یا دوسرے کھلاڑی کے میچ کا پہلا سیٹ جیتنے پر کی جاتی ہے۔ ڈرا کی صورت میں، بیٹنگ واپس کر دی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1st سیٹ - ہینڈیکیپ۔

ایشین ہینڈیکیپ - نامزد کھلاڑی میچ کا پہلا سیٹ مقررہ سیٹوں میں برتری کے ساتھ مکمل کرے گا۔ یہ مارکیٹ دو امکانات پر بہت سے نتائج پیش کرتی ہے - جیسے: کھلاڑی 1 جیتے، کھلاڑی 2 جیتے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1st سیٹ - کھلاڑی 1 کل۔

میچ کے دوران پہلے کھلاڑی کی طرف سے اسکور کیے گئے پوائنٹس کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1st سیٹ - کھلاڑی 2 کل۔

میچ کے دوران دوسرے کھلاڑی کی طرف سے اسکور کیے گئے پوائنٹس کی کل تعداد۔

میچ کے پہلے سیٹ کے دوران دونوں کھلاڑیوں کی طرف سے اسکور کیے گئے پوائنٹس کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1st سیٹ - نتیجہ۔

میچ کے پہلے سیٹ کا نتیجہ۔ (یا تو کسی ایک کھلاڑی کی جیت یا ڈرا)

بیٹ میچ کے سیٹوں میں درست اسکور پر۔

ایشین ہینڈیکیپ - نامزد کھلاڑی میچ مقررہ سیٹوں میں برتری کے ساتھ مکمل کرے گا۔ یہ مارکیٹ دو امکانات پر بہت سے نتائج پیش کرتی ہے - جیسے: کھلاڑی 1 جیتے، کھلاڑی 2 جیتے۔

بیٹ میچ میں سیٹوں کی درست تعداد پر۔

Наблюдаемые названия и показатели: {X} سیٹ - نتیجہ۔

میچ کے مخصوص سیٹ کا نتیجہ۔ (یا تو کسی ایک کھلاڑی کی جیت یا ڈرا)

Наблюдаемые названия и показатели: {X} سیٹ - ڈرا نو بیٹ۔

بیٹنگ یا تو پہلے یا دوسرے کھلاڑی کے میچ کا مخصوص سیٹ جیتنے پر کی جاتی ہے۔ ڈرا کی صورت میں، بیٹنگ واپس کر دی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: {X} سیٹ - {Y} اینڈ فاتح۔

میچ کے مخصوص سیٹ میں مخصوص اینڈ کا فاتح۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: {X} سیٹ - ہینڈیکیپ۔

ایشین ہینڈیکیپ - مقرر کردہ کھلاڑی میچ کا مخصوص سیٹ مقرر کردہ پوائنٹس کی برتری کے ساتھ مکمل کرے گا۔ یہ مارکیٹ دو امکانات پر کئی نتائج پیش کرتی ہے - جیسے: کھلاڑی 1 جیتے، کھلاڑی 2 جیتے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: {X} سیٹ - ہینڈیکیپ ((1X2)۔

یورپین ہینڈیکیپ - مقرر کردہ کھلاڑی میچ کا مخصوص سیٹ مقرر کردہ پوائنٹس کی برتری کے ساتھ مکمل کرے گا۔ یہ مارکیٹ تین امکانات پر کئی نتائج پیش کرتی ہے - جیسے: کھلاڑی 1 جیتے، برابر اور کھلاڑی 2 جیتے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: میچ میں سیٹوں کی کل تعداد۔ (مقررہ تعداد سے زیادہ یا کم)؛ {X} سیٹ - کل پوائنٹس۔

میچ کے مخصوص سیٹ کے دوران دونوں کھلاڑیوں کے اسکور کردہ پوائنٹس کی کل تعداد۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: {X} سیٹ - {Y} اینڈ کل پوائنٹس۔

میچ کے مخصوص سیٹ کے مخصوص اینڈ میں پوائنٹس کی کل تعداد۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: {X} سیٹ - ہوم ٹیم کل پوائنٹس۔

میچ کے مخصوص سیٹ کے دوران کھلاڑی 1 کے اسکور کردہ پوائنٹس کی کل تعداد۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: {X} سیٹ - اوے ٹیم کل پوائنٹس۔

میچ کے مخصوص گیم کے دوران کھلاڑی 2 کے اسکور کردہ پوائنٹس کی کل تعداد۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: {Y} سیٹ - باہمی {X} پوائنٹس پہلے کون لے گا۔

میچ کے مخصوص سیٹ کے دوران کون سا کھلاڑی مخصوص پوائنٹ (گنتی میں) لے گا۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: {X} سیٹ - {Y} اینڈ عین پوائنٹس۔

میچ کے مخصوص سیٹ کے مخصوص اینڈ میں پوائنٹس کی عین تعداد۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: {X} سیٹ - {Y} اینڈ کل پوائنٹس طاق/جفت۔

میچ کے مخصوص سیٹ کے مخصوص اینڈ میں اسکور کردہ پوائنٹس کی کل تعداد یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 جفت شمار ہوتا ہے)

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: {Y} سیٹ - {X} پوائنٹس کی دوڑ۔

دوڑ - کون سا کھلاڑی مخصوص سیٹ میں پہلے مخصوص تعداد کے پوائنٹس جیتے گا یا ان میں سے کون اگلا اسکور کرے گا۔

میچ کے مخصوص سیٹ کے دوران کھلاڑی 2 کے اسکور کردہ پوائنٹس کی کل تعداد۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: کل گول؛ میچ کا نتیجہ؛ باقی {Z} کون سی ٹیم جیتتی ہے؛ اگلا گول {Z}۔

شرط لگائیں کہ میچ کے ریگولر ٹائم کے دوران کون سی ٹیم اگلا گول اسکور کرتی ہے۔

میچ کے ریگولر ٹائم میں دونوں ٹیمیں اسکور کریں گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 1st ہاف - کل گول؛ میچ کے باقی حصے کا درست اسکور {Z}۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے درست اسکور پر شرط - میچ کے باقی حصے میں۔ - لائیو مارکیٹ۔ لائیو صورتحال میں نتائج کے اندر اسکور کو موجودہ اسکور کے مطابق تبدیل کرنا ہوگا۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 1st ہاف - ہاف کا باقی حصہ {Z}۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے ہاف کے نتیجے پر شرطیں۔ یہ مارکیٹ میچ شروع ہونے کے بعد ظاہر ہوتی ہے اور میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے ہاف کے اختتام تک اوڈز پیش کرتی ہے۔ صرف لائیو بیٹنگ میں کام کرتی ہے۔ اوڈز موجودہ کھیلے جا رہے میچ کے اسکور کے ساتھ تبدیل ہوتے ہیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 1st ہاف - اگلا گول {Z}۔

شرط لگائیں کہ میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے ہاف کے دوران کون سی ٹیم اگلا گول اسکور کرتی ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 1st ہاف - میچ کے باقی حصے کا درست اسکور {Z}۔

کمپنی کی پیش کردہ میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے ہاف کے درست اسکور پر شرط، بشمول کوئی بھی دیگر اسکور۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: اوور ٹائم - نتیجہ؛ اوور ٹائم - کل گول۔

ایکسٹرا ٹائم میں اسکور کردہ گول کی کل تعداد۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: اوور ٹائم - میچ کا باقی حصہ {Z} کون جیتتا ہے۔

یہ مارکیٹ صرف ایکسٹرا ٹائم میں ظاہر ہوتی ہے۔ لائیو بیٹنگ ایکسٹرا ٹائم کے نتیجے پر کھلی ہوگی۔ اوڈز موجودہ کھیلے جا رہے گیم کے اسکور کے مطابق تبدیل ہوتے ہیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: اوور ٹائم - اگلا گول {Z}۔

اوور ٹائم میں کون سی ٹیم اگلا گول اسکور کرتی ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: پنالٹی شوٹ آؤٹ - {Z} اگلا گول۔

شرط لگائیں کہ کیا مخصوص ٹیم پنالٹی شوٹ آؤٹ کے دوران اگلا پنالٹی کک اسکور کرتی ہے۔ (پہلا، دوسرا، تیسرا، وغیرہ)

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: پنالٹی شوٹ آؤٹ - فاتح۔

پنالٹی شوٹ آؤٹ میں فاتح پر شرط۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: ہوم ٹیم جیتے گی اور کل انڈر۔

شرط لگائیں کہ آیا ہوم ٹیم ریگولر ٹائم جیتتی ہے یا ریگولر ٹائم میں اسکور کردہ کل گول مارکیٹ میں منتخب کردہ فلوٹ نمبر سے کم ہیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: ہوم ٹیم جیتے گی اور کل اوور۔

شرط لگائیں کہ آیا ہوم ٹیم ریگولر ٹائم جیتتی ہے یا ریگولر ٹائم میں اسکور کردہ کل گول مارکیٹ میں منتخب کردہ فلوٹ نمبر سے زیادہ ہیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: اوے ٹیم جیتے گی اور کل اوور۔

شرط لگائیں کہ آیا اوے ٹیم ریگولر ٹائم جیتتی ہے یا ریگولر ٹائم میں اسکور کردہ کل گول مارکیٹ میں منتخب کردہ فلوٹ نمبر سے زیادہ ہیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: اوے ٹیم جیتے گی اور کل انڈر۔

شرط لگائیں کہ آیا اوے ٹیم ریگولر ٹائم جیتتی ہے یا ریگولر ٹائم میں اسکور کردہ کل گول مارکیٹ میں منتخب کردہ فلوٹ نمبر سے کم ہیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 2nd ہاف - ڈبل چانس؛ 2nd ہاف - کل گول۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 1st ہاف - اوے ٹیم کل پوائنٹس طاق/جفت۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے ہاف کے دوران اوے ٹیم کے اسکور کردہ پوائنٹس کی کل تعداد یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 جفت شمار ہوتا ہے)

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 1st ہاف - ہوم ٹیم کل پوائنٹس طاق/جفت۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے ہاف میں اسکور کردہ پوائنٹس کی کل تعداد یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 پوائنٹس جفت اسکور شمار ہوتے ہیں)

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 1st ہاف - کل پوائنٹس طاق/جفت۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے ہاف میں اسکور کردہ پوائنٹس کی کل تعداد یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 پوائنٹس جفت اسکور شمار ہوتے ہیں)

میچ کے ریگولر ٹائم کی پہلی کوارٹر کا نتیجہ یا تو کسی ایک ٹیم کی جیت ہے یا برابر۔

شرط میچ کے ریگولر ٹائم کی پہلی کوارٹر میں پہلی یا دوسری ٹیم کی جیت پر لگائی جاتی ہے۔ ریگولر ٹائم میں برابر کی صورت میں شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی پہلی کوارٹر پر ایشین ہینڈیکیپ - مقرر کردہ ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم کی پہلی کوارٹر مقرر کردہ برتری کے ساتھ مکمل کرے گی۔ یہ مارکیٹ کئی نتائج صرف دو امکانات (ہوم ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے) پیش کرتی ہے۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی پہلی کوارٹر میں پوائنٹس کی کل تعداد۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: میچ کے فاتح پر شرط (بشمول اوور ٹائم)۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے دوسرے ہاف کا نتیجہ (بشمول اوور ٹائم)۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 2nd ہاف – ڈرا نو بیٹ؛ 2nd ہاف - ڈرا نو بیٹ (بشمول اوور ٹائم)۔

شرط میچ کے ریگولر ٹائم کے دوسرے ہاف میں پہلی یا دوسری ٹیم کی جیت پر لگائی جاتی ہے (بشمول اوور ٹائم)۔ ریگولر ٹائم میں برابر کی صورت میں شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے دوسرے ہاف پر ایشین ہینڈیکیپ - مقرر کردہ ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم کا دوسرا ہاف مقرر کردہ برتری کے ساتھ مکمل کرے گی۔ یہ مارکیٹ کئی نتائج صرف دو امکانات (ہوم ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے) پیش کرتی ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 2nd ہاف - ہینڈیکیپ (بشمول اوور ٹائم)؛ 2nd ہاف - کل پوائنٹس (بشمول اوور ٹائم)۔

میچ کے دوسرے ہاف میں پوائنٹس کی کل تعداد (بشمول اوور ٹائم)۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی دوسری کوارٹر کا نتیجہ یا تو کسی ایک ٹیم کی جیت ہے یا برابر۔

شرط میچ کے ریگولر ٹائم کی دوسری کوارٹر میں پہلی یا دوسری ٹیم کی جیت پر لگائی جاتی ہے۔ ریگولر ٹائم میں برابر کی صورت میں شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی دوسری کوارٹر پر ایشین ہینڈیکیپ - مقرر کردہ ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم کی دوسری کوارٹر مقرر کردہ برتری کے ساتھ مکمل کرے گی۔ یہ مارکیٹ کئی نتائج صرف دو امکانات (ہوم ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے) پیش کرتی ہے۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی دوسری کوارٹر میں پوائنٹس کی کل تعداد۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی تیسری کوارٹر کا نتیجہ یا تو کسی ایک ٹیم کی جیت ہے یا برابر۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 3rd کوارٹر - ڈرا نو بیٹ۔

شرط میچ کے ریگولر ٹائم کی تیسری کوارٹر میں پہلی یا دوسری ٹیم کی جیت پر لگائی جاتی ہے۔ ریگولر ٹائم میں برابر کی صورت میں شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی تیسری کوارٹر پر ایشین ہینڈیکیپ - مقرر کردہ ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم کی تیسری کوارٹر مقرر کردہ برتری کے ساتھ مکمل کرے گی۔ یہ مارکیٹ کئی نتائج صرف دو امکانات (ہوم ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے) پیش کرتی ہے۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی تیسری کوارٹر میں پوائنٹس کی کل تعداد۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: میچ کا نتیجہ (بشمول اوور ٹائم)۔

میچ کا نتیجہ (بشمول اوور ٹائم) یا تو کسی ایک ٹیم کی جیت ہے یا برابر۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی چوتھی کوارٹر کا نتیجہ یا تو کسی ایک ٹیم کی جیت ہے یا برابر۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 4th کوارٹر - نتیجہ (بشمول اوور ٹائم)۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی چوتھی کوارٹر کا نتیجہ (بشمول اوور ٹائم) یا تو کسی ایک ٹیم کی جیت ہے یا برابر۔

شرط میچ کے ریگولر ٹائم کی چوتھی کوارٹر میں پہلی یا دوسری ٹیم کی جیت پر لگائی جاتی ہے۔ ریگولر ٹائم میں برابر کی صورت میں شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 4th کوارٹر - ڈرا نو بیٹ (بشمول اوور ٹائم)۔

شرط میچ کے ریگولر ٹائم کی چوتھی کوارٹر میں پہلی یا دوسری ٹیم کی جیت پر لگائی جاتی ہے (بشمول اوور ٹائم)۔ ریگولر ٹائم میں برابر کی صورت میں شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی چوتھی کوارٹر پر ایشین ہینڈیکیپ - مقرر کردہ ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم کی چوتھی کوارٹر مقرر کردہ برتری کے ساتھ مکمل کرے گی۔ یہ مارکیٹ کئی نتائج صرف دو امکانات (ہوم ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے) پیش کرتی ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 4th کوارٹر - ہینڈیکیپ (بشمول اوور ٹائم)۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی چوتھی کوارٹر پر ایشین ہینڈیکیپ - مقرر کردہ ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم کی چوتھی کوارٹر (بشمول اوور ٹائم) مقرر کردہ برتری کے ساتھ مکمل کرے گی۔ یہ مارکیٹ کئی نتائج صرف دو امکانات (ہوم ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے) پیش کرتی ہے۔

میچ کے ریگولر ٹائم کی چوتھی کوارٹر میں پوائنٹس کی کل تعداد۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 4th کوارٹر - کل پوائنٹس (بشمول اوور ٹائم)۔

میچ کی پہلی کوارٹر میں پوائنٹس کی کل تعداد (بشمول اوور ٹائم)۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: ڈرا نو بیٹ (بشمول اوور ٹائم)۔

شرط میچ میں پہلی یا دوسری ٹیم کی جیت پر لگائی جاتی ہے (بشمول اوور ٹائم)۔ ریگولر ٹائم میں برابر کی صورت میں شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: اوے ٹیم طاق/جفت پوائنٹس۔

میچ کے ریگولر ٹائم میں اوے ٹیم کے اسکور کردہ پوائنٹس کی کل تعداد یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 پوائنٹس جفت اسکور شمار ہوتے ہیں)

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: اوے ٹیم طاق/جفت پوائنٹس (بشمول اوور ٹائم)۔

میچ میں اوے ٹیم کے اسکور کردہ پوائنٹس کی کل تعداد (بشمول اوور ٹائم) یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 پوائنٹس جفت اسکور شمار ہوتے ہیں)

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: ہوم ٹیم طاق/جفت پوائنٹس۔

میچ کے ریگولر ٹائم میں ہوم ٹیم کے اسکور کردہ پوائنٹس کی کل تعداد یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 پوائنٹس جفت اسکور شمار ہوتے ہیں)

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: ہوم ٹیم طاق/جفت پوائنٹس (بشمول اوور ٹائم)۔

میچ میں ہوم ٹیم کے اسکور کردہ پوائنٹس کی کل تعداد (بشمول اوور ٹائم) یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 پوائنٹس جفت اسکور شمار ہوتے ہیں)

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: طاق/جفت پوائنٹس؛ طاق/جفت پوائنٹس (بشمول اوور ٹائم)۔

شرط لگائیں کہ آیا ریگولر ٹائم کے بعد اوور ٹائم کھیلا جاتا ہے۔ اگر اوور ٹائم کم از کم ایک منٹ کھیلا جائے اور پھر ملتوی یا منسوخ ہو، تو شرط جیت جاتی ہے۔ اگر کسی بھی وجہ سے ایکسٹرا ٹائم مقرر ہو لیکن شروع نہ ہو، تو کمپنی لائیو بیٹنگ کے لیے 48 گھنٹے اور پری میچ کے لیے 24 گھنٹے انتظار کرتی ہے۔ اگر ایکسٹرا ٹائم مذکورہ وقت کے بعد کھیلا جائے، تو شرط ہار جاتی ہے۔

پورے میچ میں اسکور کردہ پوائنٹس کی کل تعداد (بشمول اوور ٹائم)۔

میچ میں پوائنٹس کی کل تعداد (بشمول اوور ٹائم)۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: سب سے زیادہ اسکور کرنے والی کوارٹر والی ٹیم؛ سب سے زیادہ اسکور کرنے والی کوارٹر کا فاتح۔ (ٹیم 1، ٹیم 2 یا برابر)۔

شرط لگائیں کہ آیا کوئی بھی ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم میں مخصوص مارجن سے جیتتی ہے یا برابر۔

شرط لگائیں کہ کون سا ریسر ریس کے اختتام پر دوسرے ریسر سے بہتر پوزیشن حاصل کرے گا۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: MINI Games ٹورنامنٹ؛ €/$600 تک مفت بیٹس جیتیں؛ پچھلا؛ موجودہ؛ آنے والا؛ پرائز پول؛ €/$600 مفت بیٹس؛ ختم ہونے میں؛ 0d 16h 26m؛ صارف نام؛ ******؛ رینک؛ 0°N؛ پوائنٹس؛ انعام؛ 0.00 USD۔

°N کھلاڑی پوائنٹس انعام

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: A**6**؛ **107363**؛ **100 مفت اسپنز**؛ **Y**D؛ 32575.09؛ 75 مفت اسپنز؛ M****_؛ 32186.18؛ 50 مفت اسپنز؛ S**9**؛ **29930.33**؛ **25 مفت اسپنز**؛ **K**M؛ 26114.6؛ J**5**؛ **22457.2525**؛ **R**5؛ 14065.0875؛ W**7**؛ **11794.28**؛ **9**؛ **M**0؛ 10857.61؛ 10؛ N**6**؛ **10485.5**؛ **11**؛ **M**3؛ 9760؛ 10 مفت اسپنز؛ 12؛ F**4**؛ **9514.94410325**؛ **13**؛ **D**5؛ 9166؛ R**8**؛ **8700.925**؛ **G**X؛ 7882.6؛ B**E**؛ **7803.55**؛ **I**4؛ 7750.775؛ 18؛ P**A**؛ **7531.2**؛ **19**؛ **M**E؛ 6890.4؛ 20؛ T**6**؛ **6604.91425**؛ **1**L؛ 5463.75؛ B**K**؛ **5461.8**؛ **23**؛ **W**Y؛ 5402؛ M**2**؛ **5243.5**؛ **J**J؛ 5137.48؛ 26؛ I**5**؛ **4937.8**؛ **0**7؛ 4628.8؛ 28؛ C**G**؛ **4549.25**؛ **29**؛ **S**O؛ 4483.8؛ L****6؛ 4058.2؛ شرائط و ضوابط

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: ORIGINALS؛ ابھی کھیلیں۔

اسکاؤٹ کمپنی (یا کمپنی کے پارٹنر) کا اسٹیڈیم میں نمائندہ ہوتا ہے جو میچ کے واقعات کی تفصیل سے رپورٹ کرتا ہے۔

جمع کردہ معلومات اسکاؤٹ کی جانب سے مخصوص ایپلیکیشن کے ذریعے کمپنی کو بھیجی جاتی ہیں، جس کے ذریعے میچ کے لائیو نتائج ریکارڈ کیے جاتے ہیں۔

میچ کے بعد، اسکاؤٹ بھیجی گئی معلومات کو میچ کے عہدیداروں کے ساتھ جانچتا ہے اور غلطیوں کی صورت میں واقعات درست کیے جاتے ہیں۔ اگر کنکشن منقطع ہو جائے، تو میچ کے بعد واقعات کی تمام معلومات اسکاؤٹ سے حاصل کی جائیں گی، جس کے بعد تمام نتائج ریکارڈ کیے جائیں گے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 451؛ آسٹریلیا؛ 11:35؛ آئرلینڈ؛ 16:00؛ برطانیہ؛ 16:18؛ ریاستہائے متحدہ؛ 21:05؛ 287؛ 11:37؛ 14:32؛ 15:13؛ آج؛ کل؛ اوڈز کے ساتھ؛ (آج)؛ ریس آف؛ مکمل؛ Fairyhouse؛ 16:35؛ 17:10؛ 17:45؛ 18:20؛ 18:55؛ 19:30؛

20:04؛ (کل)؛ Dundalk؛ 20:05؛ 20:40؛ 21:15؛ 21:45؛ 22:15؛ 22:45؛ 23:15؛ Wexford؛ 17:00؛ 17:33؛ 18:05؛ 18:37؛ 19:10؛ 19:45؛ 20:20۔

اسکاؤٹ کمپنی کا (یا کمپنی کے پارٹنر کا) اسٹیڈیم میں نمائندہ ہوتا ہے جو میچ کے واقعات (گول، کارنر، کارڈ، تھرو-ان، کھلاڑی کی دوڑ کا دائرہ، وغیرہ) کی تفصیل سے رپورٹ دیتا ہے۔

سائٹ پر ہر مارکیٹ کے لیے ایک نتیجہ کا ذریعہ موجود ہے، اگر سرکاری نتیجہ کے ذریعہ کے پاس نتائج نہیں ہیں، تو کمپنی کو یہ حق حاصل ہے کہ وہ متبادل نتائج کے ذرائع جیسے: اور وغیرہ کے مطابق مارکیٹوں کو طے کرے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Chelmsford (02/11)) (AW ;23:45 ;Lingfield ;17:02 ;17:37 ;18:12؛ 18:47؛ 19:22؛ 19:57؛ Wolverhampton؛ 00:00؛ 00:30؛ 20:30؛ 21:00؛ 21:30؛ 22:00؛ 22:30؛ 23:00؛ 23:30؛ Sedgefield؛ 16:44؛ 17:19؛ 17:54؛ 18:29؛ 19:04؛ 19:39؛ Warwick؛ 16:53؛ 17:28؛ 18:03؛ 18:38؛ 19:13؛ 19:48؛ 00:15؛ Musselburgh؛ 16:05؛ 17:42؛ 18:15؛ 18:45؛ 19:17؛ 19:50؛ Kempton؛ 18:25؛ 19:00؛ 20:00؛ Chepstow؛ 16:20؛ 16:51؛ 17:25؛ 17:58؛ 18:30؛ 19:05؛ 19:40؛ 20:10؛ Nottingham؛ 16:15؛ 16:45؛ 17:20؛ 17:50؛ 18:53؛ 19:23؛ 19:55۔

Наблюдаемые названия и показатели: Race to 5 points - 1st set۔

ریس - کون سی ٹیمیں پہلے سیٹ میں پہلے 5 پوائنٹس اسکور کریں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: Race to 10 points - 1st set۔

ریس - کون سی ٹیمیں پہلے سیٹ میں پہلے 10 پوائنٹس اسکور کریں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: Race to 15 points - 1st set۔

ریس - کون سی ٹیمیں پہلے سیٹ میں پہلے 15 پوائنٹس اسکور کریں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: Race to 20 points - 1st set۔

ریس - کون سی ٹیمیں پہلے سیٹ میں پہلے 20 پوائنٹس اسکور کریں گی۔

شرط لگائیں کہ ہوم ٹیم میچ میں کم از کم ایک سیٹ جیتے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: Awayteam to win a set۔

شرط لگائیں کہ اوے ٹیم میچ میں کم از کم ایک سیٹ جیتے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: Exact sets ;{X} set - Point handicap۔

ایشین ہینڈی کپ - نامزد ٹیم میچ کے مخصوص سیٹ کو پوائنٹس میں تفویض کردہ برتری کے ساتھ ختم کرے گی۔ یہ مارکیٹ دو امکانات پر بہت سے نتائج پیش کرتی ہے - جیسے: ٹیم 1 جیتتی ہے، ٹیم 2 جیتتی ہے۔

میچ کے مخصوص سیٹ کے دوران دونوں ٹیموں کے اسکور کردہ پوائنٹس کی کل تعداد۔

Наблюдаемые названия и показатели: {X} set - Total points odd/even۔

میچ کے مخصوص سیٹ میں اسکور کردہ پوائنٹس کی کل تعداد یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 جفت شمار ہوتا ہے)

Наблюдаемые названия и показатели: Race to - set {Y} - points {X}۔

ریس - کون سی ٹیم مخصوص سیٹ میں پہلے مخصوص تعداد میں پوائنٹس جیتے گی یا ان میں سے کون اگلا اسکور کرے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: Hometeam to win exactly 1 set۔

ہوم ٹیم میچ میں بالکل ایک سیٹ جیتے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: Awayteam to win exactly 1 set۔

اوے ٹیم میچ میں بالکل ایک سیٹ جیتے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: Hometeam to win exactly 2 sets۔

ہوم ٹیم میچ میں بالکل دو سیٹ جیتے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: Awayteam to win exactly 2 sets۔

اوے ٹیم میچ میں بالکل دو سیٹ جیتے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: Exact sets ;best of 7)) Correct score ;best of 7)) Correct score ;best of 5)) How many sets will end with tie-break ;best of 7)) How many sets will end with tie-break ;best of 7)) best) of 5)۔

ایشین ہینڈی کپ - نامزد ٹیم میچ کے مخصوص سیٹ کو پوائنٹس میں تفویض کردہ برتری کے ساتھ ختم کرے گی۔ یہ مارکیٹ دو امکانات پر بہت سے نتائج پیش کرتی ہے - جیسے: ٹیم 1 جیتتی ہے، ٹیم 2 جیتتی ہے۔

کون سی ٹیمیں میچ کے مخصوص سیٹ کے دوران مخصوص تعداد میں پوائنٹس حاصل کریں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: Poland ;PLN ;Conditions & I am over 18+ years, I accept Terms۔

آپ ویب سائٹ پر دی گئی ہدایات کے مطابق ہماری کسٹمر سروس ٹیم سے رابطہ کر کے ہماری خدمات کے حوالے سے کوئی بھی شکایت دے سکتے ہیں۔

شکایات سپورٹ ڈیپارٹمنٹ میں نمٹائی جاتی ہیں اور اگر سپورٹ عملہ کیس کو فوری طور پر حل نہیں کرتا تو کمپنی کی تنظیم میں اسے آگے بڑھایا جاتا ہے۔ آپ کو شکایت کی حالت کے بارے میں معقول حد تک آگاہ کیا جائے گا۔

اگر تنازعہ کیسینو مینجمنٹ کی سطح پر حل نہیں ہوتا، تو آپ ویب سائٹ پر درج کسی بھی آزاد ادارے، گیمنگ اتھارٹی یا لائسنسنگ ریگولیٹر سے رابطہ کر سکتے ہیں۔

کسی بھی تنازعہ کی صورت میں، آپ متفق ہیں کہ سرور لاگز اور ریکارڈز کسی بھی دعوے کے نتیجے کا تعین کرنے میں حتمی اتھارٹی کے طور پر کام کریں گے۔ آپ متفق ہیں کہ آپ کی اسکرین پر ظاہر ہونے والے نتیجے اور گیم سرور کے درمیان اختلاف کی غیر متوقع صورت میں، گیم سرور پر لاگ ہونے والا نتیجہ غالب رہے گا، اور آپ تسلیم کرتے ہیں اور متفق ہیں کہ ہمارے ریکارڈز متعلقہ آن لائن گیمنگ سرگرمی میں آپ کی شرکت کی شرائط و حالات اور اس شرکت کے نتائج کا تعین کرنے میں حتمی اتھارٹی ہوں گے۔

Tower Rush

ہم کسی بھی اختلاف کو تیزی سے اور مؤثر طریقے سے حل کرنے کی کوشش کرتے ہیں۔ تاہم، اگر کھلاڑی ہمارے خلاف کارروائی کرنا چاہتا ہے، تو آپ کو کیوراساؤ میں مجاز عدالت میں ایسا کرنا ہوگا۔ یہ شرائط و ضوابط اور کھلاڑی اور Mystake کے درمیان تعلق کیوراساؤ کے قوانین کے تحت چلایا اور تشریح کیا جائے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: compliance@mystake.email۔

جب ہم ایسے تنازعہ کے حوالے سے آپ سے رابطہ کرنا چاہیں گے، تو ہم آپ کے پلیئر اکاؤنٹ میں فراہم کردہ کسی بھی رابطہ تفصیلات کا استعمال کرتے ہوئے ایسا کریں گے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Muswellbrook; 06:15; 06:50; 07:40; 08:44; 09:27; 10:09; 10:50; Doomben; 04:53; 05:33; 06:13; 06:48; 07:35; 08:42; 09:23; 10:07; 10:46; 11:25; Hobart; 03:28; 04:02; Sunshine Coast; 06:29; 07:04; 07:45; 08:19; 08:59; 09:44; 10:24; 04:36; 05:09; 05:50; 06:34; 07:11; Ascot; 07:25; 08:34; 09:14; 09:58; 10:38; 11:15; 12:30; 13:10; Gold Coast; 06:02; 06:38; 07:15; 08:32; Darwin; 08:21; 09:04; 09:45; 10:25; 11:03; Kembla Grange; 05:45; 06:25; 07:00; 08:15; 08:55; 09:40; 10:20; 10:55; Flemington; 03:45; 04:20; 05:00; 05:40; 06:20; 06:55; 08:00; 08:50; Geraldton; 09:19; 09:49; 10:29; 11:07; 11:40; 12:14; 12:50; Randwick; 04:45; 05:25; 06:05; 06:40; 07:20; 08:30; 09:10; 09:50; 10:30; 11:05; Morphettville; 04:40; 05:17; 05:55; 06:32; 07:02; 08:22; 09:02; 09:47; 10:27; 11:10; Melbourne Cup; Echuca; 06:00; 06:36; 07:12; 08:26; 09:06; 09:54; 10:34; Wangaratta; 05:15; 05:48; 06:26; 07:07; 08:17; 08:57; Bunbury; 09:31; 10:18; 10:48; 11:29; 12:40; 13:20; Coffs Harbour; Port Lincoln; 06:10; 07:50; 08:25; 09:00; 10:10; 10:45; Grafton; 08:35; Kyneton; 08:10; 08:45; 09:20; 09:55; (05/11); Belmont; 10:35; Ipswich; 07:37; 08:12; 08:47; 09:22; 10:00; 10:40; Gawler; 07:26; 08:01; 08:36; 09:11; 09:46; 10:26; 11:02; Gosford; 07:30; 08:05; 08:40; 09:15; 06:35; Sapphire Coast; 07:10; 08:20; 09:30۔

ایشین ہینڈی کپ - نامزد کھلاڑی میچ کا پہلا سیٹ پوائنٹس میں تفویض کردہ برتری کے ساتھ ختم کرے گا۔ یہ مارکیٹ دو امکانات پر بہت سے نتائج پیش کرتی ہے - جیسے: کھلاڑی 1 جیتتا ہے، کھلاڑی 2 جیتتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Odd/Even - 1st set۔

پہلے سیٹ میں پوائنٹس کی کل تعداد یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 جفت شمار ہوتا ہے)

میچ کے پہلے سیٹ میں اسکور کردہ پوائنٹس کی کل تعداد۔ دی گئی مقدار سے کم یا زیادہ ہونی چاہیے۔

میچ کا فاتح۔

Наблюдаемые названия и показатели: Point handicap۔

ایشین ہینڈی کپ - نامزد کھلاڑی میچ کو پوائنٹس میں تفویض کردہ برتری کے ساتھ ختم کرے گا۔ یہ مارکیٹ دو امکانات پر بہت سے نتائج پیش کرتی ہے - جیسے: کھلاڑی 1 جیتتا ہے، کھلاڑی 2 جیتتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Correct score (How many sets will be with tie-break ;best of 3))۔

میچ میں اسکور کردہ پوائنٹس کی کل تعداد۔ دی گئی مقدار سے کم یا زیادہ ہونی چاہیے۔

best of) Exact number of sets ;best of 3)) Exact number of sets :Наблюдаемые названия и показатели
-5)

میچ میں پانچویں سیٹ کا فاتح۔

میچ میں پہلے سیٹ کا فاتح۔

میچ میں چوتھے سیٹ کا فاتح۔

میچ میں دوسرے سیٹ کا فاتح۔

میچ میں تیسرے سیٹ کا فاتح۔

میچ کے دوسرے سیٹ میں اسکور کردہ پوائنٹس کی کل تعداد۔ دی گئی مقدار سے کم یا زیادہ ہونی چاہیے۔

میچ کے تیسرے سیٹ میں اسکور کردہ پوائنٹس کی کل تعداد۔ دی گئی مقدار سے کم یا زیادہ ہونی چاہیے۔

دوسرے سیٹ میں پوائنٹس کی کل تعداد یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 جفت شمار ہوتا ہے)

تیسرے سیٹ میں پوائنٹس کی کل تعداد یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 جفت شمار ہوتا ہے)

ایشین ہینڈی کپ - نامزد کھلاڑی میچ کا چوتھا سیٹ پوائنٹس میں تفویض کردہ برتری کے ساتھ ختم کرے گا۔ یہ مارکیٹ دو امکانات پر بہت سے نتائج پیش کرتی ہے - جیسے: کھلاڑی 1 جیتتا ہے، کھلاڑی 2 جیتتا ہے۔

کون سی ٹیم چوتھے سیٹ میں {X} پوائنٹس کی ریس جیتتی ہے؟

ریس - کون سے کھلاڑی چوتھے سیٹ میں پہلے مخصوص تعداد میں پوائنٹس اسکور کریں گے یا ان میں سے کون اگلا پوائنٹ اسکور کرے گا۔

کون سی ٹیم پانچویں سیٹ میں {X} پوائنٹس کی ریس جیتتی ہے؟

ایشین ہینڈی کپ - نامزد کھلاڑی میچ کا پانچواں سیٹ پوائنٹس میں تفویض کردہ برتری کے ساتھ ختم کرے گا۔ یہ مارکیٹ دو امکانات پر بہت سے نتائج پیش کرتی ہے - جیسے: کھلاڑی 1 جیتتا ہے، کھلاڑی 2 جیتتا ہے۔

-th point fourth set{X} Who scores :Наблюдаемые названия и показатели

کون سے کھلاڑی میچ کے چوتھے سیٹ کے دوران مخصوص تعداد میں پوائنٹس حاصل کریں گے۔

-th point fifth set{X} Who scores :Наблюдаемые названия и показатели

کون سے کھلاڑی میچ کے پانچویں سیٹ کے دوران مخصوص تعداد میں پوائنٹس حاصل کریں گے۔

-best of 5)) Number of sets :Наблюдаемые названия и показатели

میچ کے چوتھے سیٹ میں اسکور کردہ پوائنٹس کی کل تعداد۔ دی گئی مقدار سے کم یا زیادہ ہونی چاہیے۔

چوتھے سیٹ میں پوائنٹس کی کل تعداد یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 جفت شمار ہوتا ہے)

پانچویں سیٹ میں پوائنٹس کی کل تعداد یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 جفت شمار ہوتا ہے)

Tower Rush

میچ کے پانچویں سیٹ میں اسکور کردہ پوائنٹس کی کل تعداد۔ دی گئی مقدار سے کم یا زیادہ ہونی چاہیے۔

میچ میں مخصوص سیٹ کا فاتح۔

ایشین ہینڈی کپ - نامزد کھلاڑی میچ کا دوسرا سیٹ پوائنٹس میں تفویض کردہ برتری کے ساتھ ختم کرے گا۔ یہ مارکیٹ دو امکانات پر بہت سے نتائج پیش کرتی ہے - جیسے: کھلاڑی 1 جیتتا ہے، کھلاڑی 2 جیتتا ہے۔

ایشین ہینڈی کپ - نامزد کھلاڑی میچ کا تیسرا سیٹ پوائنٹس میں تفویض کردہ برتری کے ساتھ ختم کرے گا۔ یہ مارکیٹ دو امکانات پر بہت سے نتائج پیش کرتی ہے - جیسے: کھلاڑی 1 جیتتا ہے، کھلاڑی 2 جیتتا ہے۔

کون سی ٹیم پہلے سیٹ میں {X} پوائنٹس کی ریس جیتتی ہے؟

ریس - کون سے کھلاڑی پہلے سیٹ میں پہلے مخصوص تعداد میں پوائنٹس اسکور کریں گے یا ان میں سے کون اگلا پوائنٹ اسکور کرے گا۔

کون سی ٹیم دوسرے سیٹ میں {X} پوائنٹس کی ریس جیتتی ہے؟

ریس - کون سے کھلاڑی دوسرے سیٹ میں پہلے مخصوص تعداد میں پوائنٹس اسکور کریں گے یا ان میں سے کون اگلا پوائنٹ اسکور کرے گا۔

کون سی ٹیم تیسرے سیٹ میں {X} پوائنٹس کی ریس جیتتی ہے؟

ریس - کون سے کھلاڑی تیسرے سیٹ میں پہلے مخصوص تعداد میں پوائنٹس اسکور کریں گے یا ان میں سے کون اگلا پوائنٹ اسکور کرے گا۔

کون سے کھلاڑی میچ کے پہلے سیٹ کے دوران مخصوص تعداد میں پوائنٹس حاصل کریں گے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Who scores {X}th point second set۔

کون سے کھلاڑی میچ کے دوسرے سیٹ کے دوران مخصوص تعداد میں پوائنٹس حاصل کریں گے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Who scores {X}th point third set۔

کون سے کھلاڑی میچ کے تیسرے سیٹ کے دوران مخصوص تعداد میں پوائنٹس حاصل کریں گے۔

Наблюдаемые названия и показатели: How many sets will exceed score limit (best of 5)۔

میچ میں کتنے سیٹ اسکور کی حد سے تجاوز کریں گے۔

شرط لگائی جاتی ہے کہ یا تو اوے ٹیم جیتے یا میچ کے ریگولر ٹائم میں ڈرا ہو۔ اگر ہوم ٹیم ریگولر ٹائم میں جیت جائے تو شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

شرط لگائی جاتی ہے کہ یا تو ہوم ٹیم جیتے یا میچ کے ریگولر ٹائم میں ڈرا ہو۔ اگر اوے ٹیم ریگولر ٹائم میں جیت جائے تو شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

کون سی ٹیمیں میچ کے ریگولر ٹائم کے دوران اگلا گول اسکور کریں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: Next goal {Z} (incl. OT & pen.)۔

کون سی ٹیمیں میچ کے دوران (اوور ٹائم اور پنالٹیز سمیت) اگلا گول اسکور کریں گی۔

Tower Rush

Correct score flex :Наблюдаемые названия и показатели-

میچ کے ریگولر ٹائم میں ہوم ٹیم کے اسکور کردہ گولز کی صحیح تعداد۔

Hometeam exact goals (Inc. OT & Pen.) :Наблюдаемые названия и показатели-

میچ کے ریگولر ٹائم میں ہوم ٹیم کے اسکور کردہ گولز کی صحیح تعداد (اوور ٹائم اور پنالٹیز سمیت)۔

Awayteam exact goals :Наблюдаемые названия и показатели-

میچ کے ریگولر ٹائم میں اوے ٹیم کے اسکور کردہ گولز کی صحیح تعداد۔

Awayteam exact goals (Inc. OT & Pen.) :Наблюдаемые названия и показатели-

میچ کے ریگولر ٹائم میں اوے ٹیم کے اسکور کردہ گولز کی صحیح تعداد (اوور ٹائم اور پنالٹیز سمیت)۔

Correct score (Inc. OT & Pen.) :Наблюдаемые названия и показатели-

میچ کے صحیح اسکور پر شرط لگائیں (اوور ٹائم اور پنالٹیز سمیت)۔

Hometeam total (incl. OT & pen.) :Наблюдаемые названия и показатели-

میچ میں ہوم ٹیم کے اسکور کردہ گولز کی کل تعداد (اوور ٹائم اور پنالٹیز سمیت)۔

Awayteam total (incl. OT & pen.) :Наблюдаемые названия и показатели-

میچ میں اوے ٹیم کے اسکور کردہ گولز کی کل تعداد (اوور ٹائم اور پنالٹیز سمیت)۔

Hometeam clean sheet ;Hometeam clean sheet (Inc. OT & Pen.) :Наблюдаемые названия и показатели-

ہوم ٹیم میچ کے دوران (اوور ٹائم اور پنالٹیز سمیت) کوئی گول نہیں کھائے گی۔

Awayteam clean sheet (Inc. OT & Pen.) :Наблюдаемые названия и показатели-

اوے ٹیم میچ کے دوران (اوور ٹائم اور پنالٹیز سمیت) کوئی گول نہیں کھائے گی۔

کون سی ٹیمیں میچ کے ریگولر ٹائم کے دوران گول اسکور کریں گی۔

Which team to score (Inc. OT & Pen.) :Наблюдаемые названия и показатели-

کون سی ٹیمیں میچ کے دوران (اوور ٹائم اور پنالٹیز سمیت) گول اسکور کریں گی۔

total & Match result (Inc. OT & Pen.) :Наблюдаемые названия и показатели-

میچ کے نتیجے (یا تو کسی ایک ٹیم کی جیت یا ڈرا) اور میچ کے دوران اسکور کردہ گولز کی کل تعداد (اوور ٹائم اور پنالٹیز سمیت) پر شرط لگائیں۔ (سب مل کر)

both teams to score & Match result (Inc. OT & Pen.) :Наблюдаемые названия и показатели-

Tower Rush

میچ کے نتیجے اور دونوں ٹیموں کے میچ میں اسکور کرنے پر ایک ساتھ شرط لگائیں۔ (اوور ٹائم اور پنالٹیز سمیت)

Наблюдаемые названия и показатели: Matchbet and 1st goal۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے نتیجے اور ریگولر ٹائم کے دوران کون سی ٹیم پہلا گول اسکور کرے گی پر شرط لگائیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Matchbet and 1st goal، بشمول اوور ٹائم اور پنالٹیز۔

میچ کے نتیجے اور میچ کے دوران پہلے گول پر ایک ساتھ شرط لگائیں۔ (بشمول اوور ٹائم اور پنالٹیز)

میچ کے ریگولر ٹائم میں دونوں ٹیموں کے اسکور کیے گئے گولوں کی درست تعداد۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Exact goals (incl. OT & pen.)۔

میچ میں دونوں ٹیموں کے اسکور کیے گئے گولوں کی درست تعداد (بشمول اوور ٹائم اور پنالٹیز)۔

میچ میں اسکور کیے گئے گولوں کی کل تعداد (بشمول اوور ٹائم اور پنالٹیز) یا تو طاق ہے یا جفت۔ (0 گول جفت اسکور کے طور پر شمار ہوتے ہیں)

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Odd/Even - 3rd period; Who wins the rest of the match (!OT only)? {Z}۔

اوور ٹائم میں باقی میچ کون سی ٹیم جیتے گی۔

میچ کے اوور ٹائم کے دوران کون سی ٹیم اگلا گول اسکور کرے گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Next goal - Penalty shootout {Z}۔

پنالٹی شوٹ آؤٹ میں کون سی ٹیم اگلا اسکور کرے گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Winning margins (incl. OT & pen.)۔

کسی بھی ٹیم کے میچ جیتنے (بشمول اوور ٹائم اور پنالٹیز) پر ایک، دو، تین یا اس سے زیادہ مارجن سے یا ڈرا پر شرط لگائیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Result - period {X}۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے مخصوص پیریڈ کا نتیجہ یا تو کسی ایک ٹیم کی جیت ہے یا ڈرا۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Handicap - period {X} (1X2)۔

یورپی ہینڈی کیپ - نامزد ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم کے مخصوص پیریڈ کو تفویض کردہ برتری کے ساتھ ختم کرے گی۔ یہ مارکیٹ تین امکانات (ہوم ٹیم کی جیت، ڈرا، اوے ٹیم کی جیت) پر کئی نتائج پیش کرتی ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Asian total for period {X}۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے مخصوص پیریڈ میں اسکور کیے گئے گولوں کی کل تعداد۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Next goal - period {X} {Z}۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے مخصوص پیریڈ میں کون سی ٹیم اگلا گول اسکور کرے گی۔

Tower Rush

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: {X} period - Double chance۔

شرط لگانے والے کھلاڑی کو ایک شرط میں میچ کے ریگولر ٹائم کے مخصوص پیریڈ کے دو ممکنہ نتائج کو یکجا کرنے کی پیشکش کے ساتھ جیتنے کا ڈبل چانس دیا گیا ہے۔ (ہوم ٹیم جیتے یا ڈرا، یا تو پہلی یا دوسری ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے یا ڈرا)

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: {X} period - Correct score۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے مخصوص پیریڈ کے درست اسکور پر شرط لگائیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: {X} period Goals home team for۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے مخصوص پیریڈ میں ہوم ٹیم کے اسکور کیے گئے گولوں کی درست تعداد۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: {X} period Goals away team for۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے مخصوص پیریڈ میں اوے ٹیم کے اسکور کیے گئے گولوں کی درست تعداد۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: {X} period - Hometeam total۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے مخصوص پیریڈ میں ہوم ٹیم کے اسکور کیے گئے گولوں کی کل تعداد۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: {X} period - Awayteam total۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے مخصوص پیریڈ میں اوے ٹیم کے اسکور کیے گئے گولوں کی کل تعداد۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: {X} period Team 2 To Score۔

کیا اوے ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم کے مخصوص پیریڈ میں گول اسکور کرے گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: {X} period Team 1 To Score۔

کیا ہوم ٹیم میچ کے ریگولر ٹائم کے مخصوص پیریڈ میں گول اسکور کرے گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: {X} period - Both teams to score۔

دونوں ٹیموں کو میچ کے ریگولر ٹائم کے مخصوص پیریڈ کے دوران کم از کم ایک بار اسکور کرنا ہوگا۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: {X} period - Which team to score۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے مخصوص پیریڈ میں کون سی ٹیم اسکور کرے گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: {X} period Exact number of goals for۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے مخصوص پیریڈ میں اسکور کیے گئے گولوں کی درست تعداد۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 1st period - Total۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے پیریڈ کے دوران اسکور کیے گئے گولوں کی کل تعداد۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Draw No Bet for first period ;Who wins the rest of the first period? {Z}۔

باقی وقت میں پہلے پیریڈ کا نتیجہ کیا ہوگا۔ (لائیو)۔ شرط لگانے والے کھلاڑی کو موجودہ وقت سے اندازہ لگانا ہوگا کہ آخری اسکور کیا ہوگا۔ مشکلات موجودہ کھیلے جا رہے کھیل کے اسکور کے مطابق تبدیل ہوتی ہیں۔ مثال کے طور پر، اگر اسکور 1:0 ہے اور دوسری ٹیم گول اسکور کرتی ہے، نئے اسکور 1:1 کے بعد پہلی ٹیم کی جیت پر مشکلات بڑھ جاتی ہیں، وغیرہ۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Total - 2nd period ;Odd/Even - 1st period۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے دوسرے پیریڈ میں اسکور کیے گئے گولوں کی کل تعداد۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 2nd ;{Z} ?Who wins the rest of the second period ;Draw no Bet for second period 1st period and Matchbet, including overtime and ;Draw No Bet for third period ;Odd/Even - period penalties۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے پیریڈ کا نتیجہ (یا تو کسی ایک ٹیم کی جیت یا ڈرا) اور میچ کا حتمی نتیجہ (بشمول اوور ٹائم اور پنالٹیز)۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 1st period and Matchbet۔

میچ کے پہلے پیریڈ کے نتیجے (کسی بھی ٹیم کی جیت یا ڈرا) اور میچ کے ریگولر ٹائم کے حتمی نتیجے (کسی بھی ٹیم کی جیت یا ڈرا) پر شرط لگائیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Hometeam to win all periods۔

ہوم ٹیم کے میچ کے ریگولر ٹائم کے تینوں پیریڈ جیتنے پر شرط لگائیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Awayteam to win all periods۔

اوے ٹیم کے میچ کے ریگولر ٹائم کے تینوں پیریڈ جیتنے پر شرط لگائیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Hometeam win either period۔

ہوم ٹیم کے میچ کے ریگولر ٹائم کے کسی بھی پیریڈ کو جیتنے پر شرط لگائیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Awayteam win either period۔

اوے ٹیم کے میچ کے ریگولر ٹائم کے کسی بھی پیریڈ کو جیتنے پر شرط لگائیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Hometeam to score in all periods۔

ہوم ٹیم کے میچ کے ریگولر ٹائم کے تمام پیریڈ میں اسکور کرنے پر شرط لگائیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Awayteam to score in all periods۔

اوے ٹیم کے میچ کے ریگولر ٹائم کے تمام پیریڈ میں اسکور کرنے پر شرط لگائیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: {h} All periods over۔

شرط لگائیں کہ میچ کے ریگولر ٹائم کے تمام پیریڈ میں گول ایک مخصوص تعداد سے زیادہ ہیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: {h} All periods under۔

Tower Rush

شرط لگائیں کہ میچ کے ریگولر ٹائم کے تمام پیریڈ میں گول ایک مخصوص تعداد سے کم ہیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Hometeam highest scoring period۔

ریگولر ٹائم کے کون سے پیریڈ ہوم ٹیم کے لیے گولوں میں زیادہ نتیجہ خیز تھے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Awayteam highest scoring period۔

ریگولر ٹائم کے کون سے پیریڈ اوے ٹیم کے لیے گولوں میں زیادہ نتیجہ خیز تھے۔

میچ کے اوور ٹائم کا نتیجہ یا تو کسی ایک ٹیم کی جیت ہے یا ڈرا۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Draw no bet - Overtime۔

شرط میچ کے اوور ٹائم میں یا تو پہلی یا دوسری ٹیم کی جیت پر لگائی جاتی ہے۔ ریگولر ٹائم میں ڈرا کی صورت میں، شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Double chance - Overtime۔

شرط لگانے والے کھلاڑی کو ایک شرط میں میچ کے اوور ٹائم کے دو ممکنہ نتائج کو یکجا کرنے کی پیشکش کے ساتھ جیتنے کا ٹبل چانس دیا گیا ہے۔ (ہوم ٹیم جیتے یا ڈرا، یا تو پہلی یا دوسری ٹیم جیتے، اوے ٹیم جیتے یا ڈرا)

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Hometeam no bet - Overtime۔

شرط میچ کے اوور ٹائم میں یا تو ڈرا یا دوسری ٹیم کی جیت پر لگائی جاتی ہے۔ اوور ٹائم میں ہوم ٹیم کی جیت کی صورت میں، شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Awayteam no bet - Overtime۔

شرط میچ کے اوور ٹائم میں یا تو ڈرا یا پہلی ٹیم کی جیت پر لگائی جاتی ہے۔ اوور ٹائم میں اوے ٹیم کی جیت کی صورت میں، شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Hometeam total - 1st period۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے پیریڈ میں ہوم ٹیم کے اسکور کیے گئے گولوں کی کل تعداد۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Awayteam total - 1st period۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے پہلے پیریڈ میں اوے ٹیم کے اسکور کیے گئے گولوں کی کل تعداد۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Hometeam total - 2nd period۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے دوسرے پیریڈ میں ہوم ٹیم کے اسکور کیے گئے گولوں کی کل تعداد۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Awayteam total - 2nd period۔

میچ کے ریگولر ٹائم کے دوسرے پیریڈ میں اوے ٹیم کے اسکور کیے گئے گولوں کی کل تعداد۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Hometeam total - 3rd period۔

Tower Rush

میچ کے ریگولر ٹائم کے تیسرے پیریڈ میں ہوم ٹیم کے اسکور کیے گئے گولوں کی کل تعداد۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 453; Philadelphia ;23:47 ;Finger Lakes ;23:32 ;Horseshoe Indianapolis ;Mahoning Valley ;23:35 ;Zia Park ;23:59 ;00:14 ;00:41 ;21:32 ;21:59 ;22:26 ;22:53 ;23:20 ;00:01 ;21:10 ;21:38 ;22:06 ;23:03 ;01:00 ;01:30 ;02:00 ;02:27 ;Mountaineer ;04:00 ;04:25 ;04:50 ;06:30 ;00:03 ;00:31 ;21:43 ;22:11 ;22:39 ;23:07 ;00:26 ;00:53 ;01:20 ;01:47 ;02:14 ;02:41 ;03:08 ;23:05 ;02:57 ;23:36 ;Churchill Downs ;22:29 ;22:58 ;23:27 ;23:57 ;Penn National ;02:45 ;03:14 ;03:43 ;04:12 ;04:41 ;05:10 ;05:39 ;Delta Downs ;02:40 ;03:36 ;04:04 ;04:32 ;05:28 ;05:56 ;Charles Town ;04:57 ;05:53 ;06:21 ;06:49 ;07:17 ;00:59 ;Remington Park ;04:58 ;05:26 ;05:54 ;06:22 ;07:18 ;07:46 ;08:14 ;00:07 ;00:38 ;01:10 ;01:42 ;02:15 ;02:47 ;03:15 ;00:55 ;01:25 ;01:55 ;02:24۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Top 5 Leagues Tourmament۔

ہر ہفتے Cash Prizes اور Freebets میں $10,000 تک جیتیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Up to $10,000 every week ;5d 16h 26m ;PLAYER ;POINTS ;PRIZE ;rb ;**82417;** 7**a ;3000 USD** ;46453 ;2000 USD ;8d **;28152 ;1000 USD ;20000 ;500 USD ;**n**s** ;11222 ;400 USD ;8**E ;300 USD ;10085 ;**s**a** ;8965 ;200 USD ;OB **;8413 ;150 USD ;**m**t** ;7111 ;100 USD ;t**9;** 2**l ;5611** ;80 USD ;7n **;5590 ;7**g ;5400 ;6f **;5117 ;4**h ;4860 ;4638 ;m**a ;3366 ;1**b ;3130 ;d**4;** **2688;** 7**l** ;2356 ;2285 ;u**4;** **2150 ;D**k ;2137 ;2105 ;S**1;** **1908 ;m**c ;1907 ;FreeBet USD 50 ;s**4;** **1747 ;s**1 ;1682 ;r**0;** **1652 ;M**n ;1646 ;j**0;** **1591 ;s**d ;1562 ;v**7;** **1546 ;s**8 ;1519 ;f**o;** **1460 ;i**3 ;1455 ;v**2;** **1378;** 1**c** ;1364 ;m**7;** **1346 ;j**d **;40** ;1344 ;41 ;v**4;** **1307 ;USD FreeBet ;30 a**d ;1300 ;b**9;** **1262 ;a**8 ;1250 ;p**2;** **1223 ;s**0 ;1199 ;47 ;k**3;** **1164 ;48 ;1150 ;49 ;a**5 ;1122 ;a******r۔

اپنے کھلاڑیوں کو ذمہ داری سے کھیلنے میں مدد کے لیے، ہم کئی اختیارات پیش کرتے ہیں:

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Time out periods ;Self-exclusion periods ;24/7 Customer Support ;Time Out Period۔

اگر آپ کو جوئے سے وقفہ چاہیے، تو براہ کرم ہماری Customer Support ٹیم سے رابطہ کریں اور ان سے کہیں کہ وہ آپ کا اکاؤنٹ عارضی طور پر بند کر دیں۔ کھلاڑی کی تحریری درخواست کی صورت میں اکاؤنٹ Casino کی صوابدید پر قبل از وقت دوبارہ کھولا جا سکتا ہے۔

اگر صورتحال زیادہ سنگین ہو، تو کھلاڑی طویل مدت کے لیے خود کو خارج کرنے کی درخواست کر سکتا ہے۔ آپ کو ای میل کے ذریعے ہماری customer support ٹیم سے رابطہ کرنا ہوگا اور 6 ماہ سے 5 سال کے درمیان مدت کے لیے خود کو خارج کرنے کی درخواست کرنی ہوگی۔ اگر صارف خود کو خارج کرنے کی مدت متعین نہیں کرتا، تو اکاؤنٹ 6 ماہ کے لیے بند کر دیا جائے گا۔

تاہم، یہ تعین کرنا مشکل ہو سکتا ہے کہ آیا کسی شخص کی جوئے بازی مسئلہ بن گئی ہے۔ اگر آپ کو جوئے سے متعلق مسائل ہیں، تو براہ کرم اکاؤنٹ بند کرتے وقت اس کا ذکر کریں، تاکہ ہمارا عملہ ذمہ داری سے کام کرے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 449۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: About Us۔

mystake.com کو پیشہ ور افراد کی ٹیم نے آن لائن جوئے کے تجربے کو نئے سرے سے تشکیل دینے کے لیے قائم کیا تھا۔

Tower Rush

ہمارا مشن ہمیں جوئے کی صلاحیت کو بڑھانے کے لیے ہر ممکن کام کرنے پر اکساتا ہے۔

ہم صارفین پر مثبت اثر ڈالنے کی کوشش کرتے ہیں۔ Secure Payments، Multi currency اور 24/7 Support کے ساتھ، ہم یقینی بناتے ہیں

کہ آپ کی فکر کی واحد چیز لامحدود تفریح ہے۔

منفرد پروموشنز، سب سے شاندار بونسز اور ہر وقت منصفانہ کھیل کے ساتھ کھیلنے کے تجربے کو بڑھاتے ہوئے،

تجربہ اور سلامتی ہمیشہ توجہ کا مرکز رہتے ہیں۔ جدید آن لائن گیمنگ مصنوعات کے ساتھ جو مقامی بنائی گئی ہیں تاکہ

کھلاڑی اپنے پسندیدہ کھیل سے لطف اندوز ہو سکیں، سب سے بڑھ کر ایک محفوظ اور سلامتی والے ماحول میں۔

جیسے جیسے آن لائن جوئے کی صنعت بدلتی ہے، ہم ڈیجیٹل تفریح فراہم کرتے رہیں گے جو ہمارے پلیٹ فارم کو جوئے کے تمام شائقین کے لیے پسندیدہ منزل بنانے کے لیے ڈیزائن کی گئی ہے۔

mystake.com کو GTW B.V. چلاتی ہے، جو aoçCura کے قوانین کے تحت قائم کردہ کمپنی ہے جس کا Company Number 165433 ہے اور اسے aoçCura Gaming Authority (CGA)) نے National Ordinance on Offshore Games of 1993, no. 63)) Hazard (NOOGH)) Landsverordening buitengaatse hazardspelen, P.B. کے مطابق لائسنس نمبر OGL/2024/250/0115 کے تحت قسمت کے کھیل پیش کرنے کا لائسنس دیا ہے۔ CYGTW LTD لائسنس ہولڈر اور پیرنٹ کمپنی GTW B.V. کے بطور پیمنٹ ایجنٹ کام کرتی ہے۔

Mystake نے تمام ریگولیٹری تعمیل پوری کی ہے اور قانونی طور پر قسمت کے تمام کھیلوں اور شرط لگانے کے لیے گیمنگ آپریشنز کرنے کا مجاز ہے۔

MyStake — بونس، پروموشنز، ٹورنامنٹس اور VIP

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Commission; Products; Testimonials; News; Customer Support; Beginner's Guide.

MyStake ایفیلیئٹس میں خوش آمدید۔ ہمارے ساتھ شامل ہوں اور لوگوں کو Mystake.com پر مدعو کر کے پیسے کمائیں

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Become an affiliate; Affiliate Tutorials; WhatsApp; Telegram; E-mail; Copy; Commission Plans.

MyStake کی تشہیر شروع کریں اور اپنے سامعین کے حجم کے مطابق کمائیں! ویب سائٹ کا ہموار ڈیزائن اور آسان، 30 سیکنڈ کا رجسٹریشن عمل آپ کے ٹریفک کے لیے مزید لیڈز کا مطلب ہے۔ سرفہرست ریونیو شیئر، CPA، یا ہائبرڈ ڈیل کی بنیاد پر ادائیگی حاصل کریں! MyStake پر، ہر ایفیلیئٹ کا اپنا مخصوص ایفیلیئٹ مینیجر ہوتا ہے جو آپ کے تمام سوالات کے جوابات دینے کے لیے تیار ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Revenue Share; CPA; Hybrid; Sub Affiliate.

بہترین فراہم کنندگان کے ساتھ RTP کے ساتھ 6000 مختلف کیسینو گیمز دریافت کریں

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Sportsbook; Multi-profile world of various sports activities with the highest odds; e-Sports; Follow the most popular E-Sport events assembling millions of players; Share a real-life casino

Tower Rush

-emotions with our live casino games

تیز اور آسان گیم پلے کے ساتھ پیارا اور تفریحی ماحول دریافت کریں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Boosted, non-stop activity thanks to our special tournaments; Why MyStake; Lifetime Income; Flexible Commissions; Timely Payouts; No Negative Carryover; Anthony; Plinko-Bonus-

ہم ایسی سرشار ٹیم کے ساتھ کام کرنے کے موقع کی قدر کرتے ہیں۔ Mystakes ایفیلیئٹ پروگرام کاروبار میں بہترین میں سے ایک ہے۔ فوری اور مکمل جوابات نے ہمیں خوش کیا۔ ہم Mystake Casino کی مکمل توثیق کرتے ہیں!

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Sarah; Chicken-Mystake-

چونکہ ہمارا MyStake کے ساتھ طویل المدتی تعلق ہے، ہم confidently کہہ سکتے ہیں کہ ان کا نظام کاروبار میں بہترین ہے۔ ہمارا عملہ ایسے شاندار پارٹنر کے حصول پر بہت خوش ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: George; MyStakeSports-

MyStake Casino کچھ عرصے سے ہمارا خصوصی پارٹنر رہا ہے، اور ہم ان کے ساتھ شراکت داری کی انتہائی سفارش کرتے ہیں کیونکہ یہ صنعت کے سرکردہ برانڈز میں سے ایک ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Robert; Mystake-Dino-

ہمیں ایک خصوصی پارٹنر کے طور پر Mystake کے مستند ایفیلیئٹ مینیجرز کے ساتھ بات چیت کا موقع ملا ہے۔ ان سے بات کرنے میں خوشی کے سوا کچھ نہیں۔ کاروبار میں سرفہرست ایفیلیئٹ پروگراموں میں سے ایک۔ انتہائی سفارش کردہ!

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Paul; Lucky-minigames-

ہم Mystake ایفیلیئٹس کا حصہ ہونے پر خوش ہیں۔ Mystake ٹیم ہمارے پسندیدہ شراکت داروں میں سے ایک ہے اور ان کے ساتھ تعاون کر کے ہم نے کچھ عرصے میں بہترین نتائج حاصل کیے ہیں۔ ہم اس کی قابل اعتمادی اور اچھے کھیل کے ماحول کی سفارش کرتے ہیں۔ Mystake کے ساتھ کام کرنا خوشی کی بات ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Marcus; My-stake.casino-

Mystake کے ساتھ کام کرنا بہت بڑی خوشی ہے، بہترین ایفیلیئٹ پروگراموں اور پروموشنز میں سے ایک۔ ہماری ٹیم کو MyStake کے ساتھ شراکت دار ہونا پسند ہے۔

بہت مہربان اور تیز مینیجرز۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Gerald; NOLIMIT CASINOS-

ہم نے پہلے بہت سے کیسینو آپریٹرز کے ساتھ کام کیا ہے اور تجربے کی بنیاد پر ہم یقینی طور پر کہہ سکتے ہیں کہ MyStake کی ٹیم، اپنے پیشہ ورانہ رویے، دیانت اور دوستانہ انداز کے ساتھ، ایک اور سطح پر ہے۔

ہم بڑی امیدوں کے ساتھ اپنی مستقبل کی شراکت داری کے منتظر ہیں!

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Non Gamstop Casino-

Tower Rush

MyStake Impossible Game Squad پر کنورژنز سے حیران ہے۔ وہ کسی بھی GEO سے ہر قسم کے ٹریفک کو سنبھالنے میں بہترین ہیں!

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Andrew; Best.Casino۔

ہم صنعت میں ایسے پیشہ ور افراد کے ساتھ کام کر کے واقعی خوش ہیں۔ Best.Casino میں، ہمیں MyStake کو بہترین آن لائن کیسینوز میں سے ایک کے طور پر فروغ دینے پر فخر ہے- ان کی ٹیم انتہائی موثر اور بات چیت کرنے والی ہے لہذا ہم ان کے ساتھ شراکت داری کی انتہائی سفارش کریں گے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Aero ;F1 Betting Tips ;Find out about on-going promotions Get updated information Bitcoin Gambling Is Available On ;Juego de Penaltis MyStake ;MyStake Penalty Casino Game ;Game MyStake Support ;The Rise Of E-Sports ;Mystake۔

رولیٹ - کیسے کھیلیں؟

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Icefield Minigame۔

پوکر - کیسے کھیلیں؟

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Teleport ;Earn Money with MyStake Affiliate Program: A Step-by-Step Guide ;Mystake Minigames - Dice, Hilo, Wheel, Keno ;Aquarings Minigame ;Mini Blackjack ;Mystake Minigame An Overview ;Chicken Minigame ;The New MyStake Minigame - Armada Game ;Mystake Casino Bonus Mystake Casino Promo Code ;Plinko Minigame at Mystake ;of the Dino Mystake Mini Game۔

MyStake پر کرپٹو کیسے جمع اور نکالیں؟

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Troubleshooting MyStake Error Messages: ;How To Verify Your Account on MyStake A Comprehensive Guide۔

بلیک جیک - کیسے کھیلیں؟

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: How to Bet on League of Legends ;Top 3 Reasons To Play Slots Online۔

Valorant پر کیسے شرط لگائیں؟

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Boosted Sports ;Gates of Olympus ;How to Bet on Dota 2 ;How to Bet on CS:GO SparkSport ;Odds on MyStake۔

آپ اکثر پوچھے گئے سوالات میں دلچسپی رکھ سکتے ہیں۔ اگر آپ پہلے سے ہمارے ایفیلیئٹ پارٹنر ہیں، تو براہ کرم ہماری s'Beginner Guide پڑھیں۔ کیا آپ کو اب بھی مدد کی ضرورت ہے؟ براہ کرم نیچے دیے گئے ای میل پتے کا استعمال کرتے ہوئے ہم سے رابطہ کریں۔

MyStake Affiliates System کیا ہے؟

MyStake Affiliates ایک پروگرام ہے جہاں ہم آپ کو ہر ماہ صرف اس بات کا موقع دے کر پیسے کمانے کا موقع فراہم کرتے ہیں کہ آپ ہمیں اپنے ورچوئل دروازوں سے مزید کھلاڑیوں کو خوش آمدید کہنے کا موقع دیں۔

کیا آپ کے سوشل چینلز، گروپس، یا جوئے سے متعلق ویب سائٹس ہیں؟ پھر ہمیں آپ کو اپنے پاس رکھنے میں خوشی ہوگی۔ ہم آپ کی دلچسپی اور ہمارے ساتھ تعاون کرنے کی خواہش کی sincerely تعریف کرتے ہیں۔

میں MyStake ایفیلیئٹ پارٹنر کیسے بن سکتا ہوں؟

آپ ایفیلیئٹس کو کیا کمیشن ریٹ پیش کرتے ہیں؟

آپ میرا کمیشن کیسے حساب کرتے ہیں؟

مجھے کتنی بار ادائیگی ہوتی ہے؟

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Terms and Conditions۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Mystake Slots; Exclusive Games; Wins & Drops; Popular Slots; Bonus Buy; Megaways; Jackpot Games; MyStake Online Slots۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Mystake Promotions; Top 5 League Leaderboard; Top 5 League Boost; Slot Of The Week; Welcome Casino Bonus; Mystake VIP Loyalty System; 50% Weekend Casino Reload Bonus; 10% LOYALTY Deposit; MyStake Hosts Tournaments; Welcome Sports Bonus; 1 Freebet + 3 Cashback'First Week; Sport Reload Bonus; 10% Crypto Cashback; Crypto Deposit Bonus; Bonus MyStake; FreeBet and FreeSpin Promotions; Social Media Giveaways۔

ٹورنامنٹس میں حصہ لیں، دوسرے کھلاڑیوں کے ساتھ مقابلہ کریں، فری اسپنز، فری بیٹس اور اصلی رقم جیتیں۔ جدید ترین ٹورنامنٹس کے ساتھ رہیں اور انعامات حاصل کریں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Check Out Tournaments Now →۔

کیسے شرکت کریں؟

ٹورنامنٹ میں شرکت کے لیے، آپ کو ٹورنامنٹس صفحہ پر مذکور گیمز پر شرطیں لگانا ہوں گی۔ ہر 1$ شرط = 1 پوائنٹ کے لیے، آپ کو لیڈر بورڈ تک پہنچنا چاہیے، جو سب سے زیادہ پوائنٹس والے کھلاڑیوں پر مشتمل ہوتا ہے۔ اگر ٹورنامنٹ کے اختتام پر آپ لیڈر بورڈ میں رہتے ہیں، تو آپ کو شاندار انعامات ملیں گے۔ انعامات اور گیم کی ضروریات ٹورنامنٹ سے ٹورنامنٹ میں مختلف ہو سکتی ہیں، لیکن بنیادی خیال یہی رہتا ہے کہ کھلاڑی ایک دوسرے سے مقابلہ کرتے ہیں اور زیادہ پوزیشن والا کھلاڑی زیادہ انعامات حاصل کرے گا۔

ٹورنامنٹ پر منحصر ہے، آپ منی گیمز، اسپورٹس بک، سلاٹس یا لائیو کیسینو پر شرط لگا کر پوائنٹس حاصل کر سکتے ہیں۔ گیم کی صحیح ضرورت ٹورنامنٹ کی تفصیل میں شامل ہوگی۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Rewards۔

ہر ٹورنامنٹ میں انعام کی قسم مختلف ہو سکتی ہے – اصلی رقم، فری بیٹس اور فری اسپنز:

اصلی رقم - اصلی رقم انعام کی رقم ہے، جو آپ ٹورنامنٹ کے لیڈر بورڈ میں رہ کر حاصل کر سکتے ہیں۔ اس بونس کی کوئی ویجر کی ضرورت نہیں ہے، لہذا آپ اسے اپنی مرضی سے استعمال کر سکتے ہیں۔

بونس رقم – بونس رقم کی مقدار بھی لیڈر بورڈ میں پوزیشن پر منحصر ہے، لیکن اسے نکالنے کے لیے آپ کو اسے 1 سے 5 گنا تک ویجر کرنا ہوگا (ٹورنامنٹ پر منحصر ہے)۔ نیز، بونس رقم پر گیم کی پابندیاں ہو سکتی ہیں، جنہیں آپ اپنے بونسز صفحہ (My Gifts < Profile

> (Bonus میں دیکھ سکتے ہیں۔

فری بیٹس - اگر آپ کو فری بیٹس ملتی ہیں، تو آپ انہیں مخصوص گیمز یا اسپورٹس بک پر استعمال کر سکتے ہیں۔ یہ جاننے کے لیے کہ آپ کی فری بیٹ میں کون سی گیمز شامل ہیں، آپ کو My Gifts < Profile پر جائیں اور پروموشن کے ساتھ "Game List" بٹن پر کلک کریں۔

فری بیٹ فعال بونس رکھتے ہوئے استعمال نہیں کی جا سکتی۔ فری بیٹ کو ایکسپریس قسم کے ٹکٹ پر 3 پوزیشنز کے ساتھ لگایا جانا چاہیے، جہاں ہر پوزیشن کے مشکلات 1.3x کے برابر یا اس سے زیادہ ہوں۔

فری اسپنز - ٹورنامنٹس میں، اگر آپ لیڈر بورڈ میں آتے ہیں تو آپ فری اسپنز حاصل کر سکتے ہیں۔ ٹورنامنٹ ختم ہوتے ہی یہ آپ کے اکاؤنٹ میں شامل کر دیے جائیں گے۔ فری اسپنز صرف کچھ گیمز پر دستیاب ہیں اور آپ گیم کی فہرست Free < My Gifts < Profile سے دیکھ سکتے ہیں۔ انہیں استعمال کرنے کے لیے آپ کو سلاٹ صفحہ پر جانا ہوگا اور یہ خود بخود شروع ہو جائیں گے۔ فری اسپنز استعمال ہونے کے بعد، جیتی گئی رقم اصلی رقم کے طور پر شامل کی جاتی ہے، بغیر کسی ویجر کی ضروریات کے۔ Spins < "Game List"

اہم! – بونس رقم کے ساتھ لگائی گئی شرطیں آپ کو آدھے پوائنٹس دیں گی ($1 بونس = 0.5 پوائنٹس)۔

پہلے ہفتے کا کیش بیک – 300€ تک حاصل کریں!

اپنے پسندیدہ گیمز کھیلیں اور رجسٹریشن کے 7 دن بعد براہ راست اپنے اکاؤنٹ میں 300€ تک کیش بیک سے لطف اندوز ہوں!

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Rules and Conditions of the Promotion۔

پہلے ہفتے کا کیش بیک کیسینو سلاٹس، اسپورٹس بیٹنگ کے لیے دستیاب ہے۔

اگر کھلاڑی اہل ہو تو رجسٹریشن کے 7 دن بعد کیش بیک جمع کیا جائے گا۔

زیادہ سے زیادہ کیش بیک رقم 300€ (یا دیگر کرنسیوں میں مساوی) اور پہلے ہفتے کے ضائع شدہ ڈپازٹس کا 10% ہے۔

کم از کم کیش بیک رقم 5€ (یا دیگر کرنسیوں میں مساوی) ہے۔

کیش بیک رقم نکالنے سے پہلے 15x ویجر کی ضرورت کے تابع ہے۔

بونس 15 دنوں کے لیے درست ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Eligible Games۔

اسپورٹس بیٹنگ: صرف کم از کم 2 سلیکشنز والے اکومولیٹرز (ہر ایک 1.4+ مشکلات کے ساتھ)۔

بیس بال، آؤٹ رائٹس (سنگل وے مارکیٹس)، ٹینس، ہینڈی کیپ یا ڈرا نو بیٹ پر شرطیں ویجر کی ضروریات میں شمار نہیں ہوں گی۔ ہم ایسی شرطوں کو کالعدم کرنے اور ان سے کسی بھی جیت کو ضبط کرنے کا حق محفوظ رکھتے ہیں۔

کیسینو سلاٹس (محدود گیمز کے علاوہ)۔

منی گیمز پر شرطیں ویجر میں شمار نہیں ہوتیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Excluded Games۔

لائیو کیسینو: شرطیں ویجر میں شمار نہیں ہوں گی۔

Tower Rush

منی گیمز: شرطیں ویجر میں شمار نہیں ہوں گی۔

زیادہ سے زیادہ شرط کی حد: کیش بیک بونس کو ویجر کرتے وقت 20€ (یا دیگر کرنسیوں میں مساوی)۔

کیش بیک خود بخود آپ کے اکاؤنٹ میں جمع ہو جائے گا۔ اسے حاصل کرنے کے لیے کسی کارروائی کی ضرورت نہیں ہے۔

آگاہ رہیں کہ ویجر کی ضروریات مکمل کرنے کے بعد بھی کھیلنا جاری رکھنے پر، آپ اپنے اکاؤنٹ سے بونس رقم کا صرف 5X نکال سکتے ہیں۔ (مثال کے طور پر، اگر آپ کو 100 EUR/USD کیش بیک ملتا ہے، تو آپ زیادہ سے زیادہ 500 EUR/USD نکال سکتے ہیں)۔ اضافی جیتیں نکالنے کی درخواست کرتے وقت کٹوتی کی جائیں گی۔

آپ کسی بھی وقت اپنا بونس منسوخ کر سکتے ہیں، تاہم، براہ کرم نوٹ کریں کہ کل بونس رقم، کوئی بھی جیتیں، اور بونس فعال ہونے سے منسوخی تک لگائی گئی کل شرطیں آپ کے بیلنس سے کٹوتی کی جائیں گی۔ بونس اور اصلی رقم مشترکہ ہیں اور الگ نہیں ہیں۔

Mystake کسی بھی وقت پروموشن میں ترمیم، منسوخی یا خاتمے کا حق محفوظ رکھتا ہے۔

عمومی شرائط و ضوابط لاگو ہوتے ہیں۔

🏆 ٹاپ 5 لیگ ایکا بوسٹ: 100% اضافی جیت تک!

2026-27 ٹاپ 5 لیگ کے لیے تیار ہو جائیں ہمارے اب تک کے سب سے بڑے اکومولیٹر بوسٹ کے ساتھ! آپ اپنی سلپ پر جتنی زیادہ پوزیشنز رکھیں گے، آپ کے مشکلات اتنے ہی بلند ہوں گے، جس سے اگر آپ کی تمام پیشن گوئیاں درست ہوں تو بھاری ادائیگی ہوگی!

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: How It Works ;2 Positions << 2.5% boost ;3 Positions << 5% boost ;4 Positions << 7% boost ;5 Positions << 10% boost ;6 Positions << 12% boost ;7 Positions << 15% boost ;8 Positions << 20% boost ;9 Positions << 25% boost ;10 Positions << 30% boost ;11 Positions << 40% boost ;12 Positions << 50% boost ;13 Positions << 60% boost ;14 Positions << 80% boost ;15 Positions << 100% boost; Promotional Period.

یہ پروموشن خصوصی طور پر 2026-27 ٹاپ 5 لیگز کے لیے، فائنل تک درست ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Odds Calculation & Qualifying Bets.

کم از کم سلیکشنز: مشکلات بوسٹ کو متحرک کرنے کے لیے اکومولیٹر ٹکٹ میں کم از کم 2 پوزیشنز (لیگز) ہونی چاہئیں۔

فی سلیکشن کم از کم مشکلات: اکومولیٹر کے اندر ہر میچ سلیکشن کے کم از کم مشکلات 1.20 ہونے چاہئیں تاکہ اہل ہو۔

اس کا حساب کیسے لگایا جاتا ہے: پروموشنل بوسٹ فیصد براہ راست سلپ کے کل مشترکہ مشکلات پر لاگو ہوتا ہے۔

اہل مارکیٹس: یہ پروموشن صرف 2026-27 ٹاپ 5 لیگز سے براہ راست متعلقہ پری میچ اور لائیو (ان پلے) بیٹنگ مارکیٹس پر لاگو ہوتی ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Min Bonus Amount: 5 ($ or equivalent in other currency)) Max Bonus Amount: 100,000$ (or equivalent in other currency)) Restrictions.

کوئی کیش آؤٹ نہیں: اگر آپ کسی بھی وقت "Cash Out" یا "Partial Cash Out" فیچر استعمال کرتے ہیں، تو بڑھا ہوا مشکلات بوسٹ فوری طور پر منسوخ ہو جاتا ہے، اور کیش آؤٹ ویلیو اصل، غیر بوسٹ شدہ مشکلات کی بنیاد پر شمار کی جائے گی۔

صرف اصلی رقم: شرطیں اصلی نقد بیلنس کا استعمال کرتے ہوئے لگائی جانی چاہئیں۔ فری بیٹس یا بونس فنڈز کا استعمال کرتے ہوئے لگائے گئے ٹکٹ بڑھے ہوئے مشکلات کے لیے اہل نہیں ہیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Cs Apply&General T۔

پلیٹ فارم کسی بھی وقت اس پروموشن میں ترمیم، معطلی یا منسوخی کا حق محفوظ رکھتا ہے۔ معیاری پلیٹ فارم شرائط لاگو ہوتی ہیں۔

بطور MyStake کھلاڑی، آپ VIP لائلٹی سسٹم میں شرکت کے حقدار ہیں۔ سلاٹس، اسپورٹس یا منی گیمز کھیلتے ہوئے پوائنٹس کمائیں، کمائے گئے پوائنٹس کو نقد اور مزید انعامات کے لیے تبدیل کریں! زیادہ سے زیادہ MyStake VIP پوائنٹس کما کر سیارے سے سیارے تک سفر کریں تاکہ زیادہ انعامات اور مراعات حاصل ہوں!

پوائنٹس کیسے کمائیں؟

سلاٹس، منی گیمز یا اسپورٹس ایونٹس پر آپ کی ہر شرط کے لیے، آپ VIP پوائنٹس ((STARS حاصل کرتے ہیں۔ MyStake پر لگائی گئی ہر 1$ شرط کے لیے، آپ 0.01 STARs کماتے ہیں۔ ہر 100$ شرط آپ کو اسی حساب سے 1 VIP پوائنٹس دیتی ہے۔

STARs کو قابلِ تبادل اشیاء (کیش، فری اسپنز، فری بیٹس وغیرہ) میں تبدیل کیا جا سکتا ہے۔ آپ Galaxy Marketplace میں Stars کو نقد انعامات، فری اسپنز، اسپورٹ فری بیٹس اور بونس منی میں تبدیل کر سکتے ہیں۔ اپنے VIP پوائنٹس کے ساتھ ٹریڈنگ کرنے سے آپ کی VIP لیول کی پیش رفت متاثر نہیں ہوتی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 0.01 = 1 Slots Bet$; ⭐ 0.03 = 1 Sport Bet$; 1 Mini Game$ ⭐ 0.01 = Bet۔

ایک فعال بونس رکھتے ہوئے کھیلنا Stars کمانے کے لیے اہل نہیں ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Live Casino Bets Excluded; Perks and Benefits of VIP Levels۔

MyStake پر کل 10 VIP لیولز ہیں۔ نظامِ شمسی کا ہر سیارہ ایک VIP لیول کی نمائندگی کرتا ہے۔ جب آپ MyStake میں شامل ہوتے ہیں، تو آپ اپنا VIP سفر Pluto سے شروع کرتے ہیں، جو 1st VIP لیول ہے۔ جیسے جیسے آپ پوائنٹس کماتے ہیں، آپ سیارے سے سیارے تک سفر کرتے ہیں، سورج کے مزید قریب ہوتے جاتے ہیں، جو سب سے اعلیٰ VIP لیول ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: See the detailed ranges and benefits that each level represents below:; Level 1: Pluto – 0–500 Points; Welcome Offers; Special Marketplace Items; Special Prize Wheels; Level 2: Neptune – 500–5,000 Points; Level-up free 50 X €1 spins are credited on Axolotl Games - COD Hunters; Level 3: Uranus – 5,000–13,000 Points; Level Up Gift - 100 X €1 FS; Access to the Marketplace; 5% Weekly Cashback; Level 4: Saturn – 13,000–25,000 Points; Level Up Gift - 150 X €1 FS; 6% Weekly Cashback; Level 5: Jupiter – 25,000–40,000 Points; Level Up Gift - 200 X €1 FS; 7% Weekly Cashback; VIP Manager; Level 6: Mars – 40,000–60,000 Points; Level Up Gift - €300 Cash Bonus; 8% Weekly Cashback; Level 7: Earth – 60,000–80,000 Points; Level Up Gift - €400 Cash Bonus; 10% Weekly Cashback – Wager Free; Level 8: Venus – 80,000–100,000 Points; Level Up Gift - €500 Cash Bonus; 12% Weekly Cashback – Wager Free; Level 9: Mercury – 100,000–10.0MPoints; Level Up Gift - €3000 Cash Bonus; 13% Weekly Cashback – Wager Free; Level 10: SUN – HANDPICKED; €5000

Tower Rush

Important Policy Cash Bonus; Customized Prizes; Exclusive VIP Rewards from our VIP Manager; Note on Updated Level Rewards-

براہ کرم نوٹ کریں کہ ہماری عمومی پروموشنل شرائط کے مطابق، MyStake کسی بھی وقت VIP انعامی ڈھانچے میں ترمیم اور تبدیلی کا حق محفوظ رکھتا ہے۔

Previously Reached Tiers: وہ اکاؤنٹس جنہوں نے ان تبدیلیوں سے قبل کوئی VIP لیول حاصل کیا اور اس وقت فعال تحفہ وصول کیا، وہ نئی اپ ڈیٹ شدہ شرحوں کے تحت ماضی کے کریڈٹس یا ٹاپ اپس کے اہل نہیں ہیں۔

Future Level Progression: جیسے جیسے آپ پوائنٹس کماتے ہیں اور سیارے سے سیارے تک سورج کی طرف پیش رفت کرتے ہیں، تمام بعد کے لیول اپ خود بخود اوپر درج نئے اپ ڈیٹ شدہ انعامات عطا کریں گے۔

Galaxy VIP Lobby کیسے کام کرتا ہے؟

آپ کے Stars کو قابلِ تبادل انعامات میں تبدیل کرنے کے متعدد طریقے ہیں۔ بس اپنے Galaxy Dashboard پر جائیں اور دستیاب اختیارات دیکھیں۔ آپ آسانی سے Marketplace اشیاء خرید سکتے ہیں یا بڑے انعام کے امکان کے لیے Stars بیلنس کو Lucky Wheel پر داؤ پر لگا سکتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: The Store-

اگر آپ کے پاس کافی Stars بیلنس ہے، تو آپ اپنے VIP لیول کے لیے دستیاب کوئی بھی Marketplace آئٹم براہ راست خرید سکتے ہیں۔ Marketplace آئٹم خریدنے کے بعد، متعلقہ Stars (جو خریداری کے بٹن پر لکھے ہوتے ہیں) آپ کے Stars بیلنس سے کٹ جائیں گے اور متعلقہ آئٹم آپ کے اکاؤنٹ میں شامل کر دیا جائے گا (Free Spin، Cash وغیرہ...)۔ براہ کرم ہمیشہ دو بار چیک کریں کہ Marketplace سے کیش خریدنے کے دوران آپ کا کوئی فعال بونس نہیں ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Lucky Wheel-

آپ Stars بیلنس سے Lucky Wheel اسپنز خرید سکتے ہیں۔ ہر انفرادی وہیل کی اپنی اسپن قیمت ہے، جو آپ کے Stars بیلنس سے کٹ جائے گی۔ وہیل / lucky Lootbox میں مختلف انعامات ہو سکتے ہیں، کم سے لے کر زیادہ فوائد تک۔

کچھ وہیلز میں "Bankrupt" بھی ہو سکتا ہے، جس کا مطلب ہے کہ آپ کوئی فائدہ حاصل کیے بغیر Stars خرچ کر دیں گے۔ تاہم، کچھ وہیلز میں Marketplace اشیاء سے زیادہ کیش انعامات بھی ہو سکتے ہیں۔ Marketplace اشیاء اور Lucky Wheel کے درمیان انتخاب کرنا کھلاڑی پر منحصر ہے۔

Lucky Wheel اسپن مکمل کرنے کے بعد، آپ کو فوری طور پر وہ انعام مل جائے گا جو آپ نے جیتا۔ آپ کو ویب سائٹ پر واپس آ کر انعامی آئٹم استعمال کرنا ہوگا۔ اگر آپ کو انعام فوری طور پر موصول نہ ہو، تو براہ کرم ہماری Live Support سے رابطہ کریں۔

آپ VIP dashboard پر اوپر دائیں کونے میں "History" بٹن پر کلک کر کے اپنی Lucky Spin گیم ہسٹری دیکھ سکتے ہیں۔ وہاں آپ دیکھ سکیں گے کہ آپ کے آخری اسپن کا نتیجہ (انعام) کیا تھا، اگر آپ نے اسے اینیمیشن میں نہ دیکھا ہو۔

میں اپنے انعامات کیسے حاصل کر سکتا ہوں؟

Marketplace اشیاء خریداری مکمل ہونے کے ساتھ ہی آپ کے اکاؤنٹ میں لوڈ ہو جاتی ہیں۔

Loyalty wheel اشیاء آپ کے وہیل اسپن ختم ہونے کے ساتھ ہی آپ کے اکاؤنٹ میں لوڈ ہو جاتی ہیں۔

LEVEL UP FREE SPINS: جیسے ہی آپ نئے لیول پر ترقی پاتے ہیں، متعلقہ تعداد میں فری اسپنز خود بخود آپ کے اکاؤنٹ میں عطا کر دیے جائیں گے۔ (براہ کرم فری اسپنز عطا کرنے میں زیادہ سے زیادہ 10 منٹ کی تاخیر کی اجازت دیں)

Weekly Cashback Percentage کا تعین آپ کے موجودہ VIP لیول سے ہوتا ہے۔ آپ کو ہر پیر کو پچھلے ہفتے کے اپنے خالص نقصان کی بنیاد پر ہفتہ وار کیش بیک ملے گا... ای میل کا انتظار کریں / پیر کی شام اپنا اکاؤنٹ چیک کریں تاکہ دیکھ سکیں کہ آپ کو انعام دیا گیا ہے یا نہیں۔

ہفتہ وار کیش بیک ایک بونس ہے جس میں 10x ویجر کی شرائط اور بونس منی کی زیادہ سے زیادہ 10x نکاسی کی حد ہے۔

ہفتہ وار کیش بیک کی کم از کم رقم 5€ ہے (یا آپ کی کرنسی میں مساوی)۔

Level 7 سے شروع ہو کر، ہفتہ وار کیش بیک ویجر فری اور خالص کیش ہے۔

Level 5 سے شروع ہو کر، آپ ذاتی VIP مینیجر کی درخواست کرنے کے حقدار ہیں۔ جیسے ہی آپ لیول 5 پر پہنچیں، Live Chat میں یا support@mystake.email پر اپنے VIP مینیجر کی رابطہ معلومات طلب کریں۔

1) Excluded ;s Galaxy VIP System’More Details about MyStake :Наблюдаемые названия и показатели
-Bets

Live Casino Games پر لگائی گئی شرطیں VIP loyalty سسٹم میں شامل نہیں ہوتیں۔

Spribe اور Inout کے ساتھ لگائی گئی شرطیں loyalty سسٹم میں شامل نہیں ہوتیں۔

Mini Games کی شرطیں جو 1.3x سے کم اوڈز پر کیش آؤٹ ہوں، loyalty سسٹم میں شامل نہیں ہوتیں۔

اسپورٹس شرطوں کے لیے، پوائنٹس صرف اس وقت دیے جاتے ہیں جب betslip کی حیثیت حتمی ہو جائے (جیت/ہار)۔

Roulette slots، double option slots، اور video poker VIP سسٹم سے خارج ہیں۔ تمام خارج شدہ گیمز کی فہرست دیکھیں۔

-2) Wagering Requirements :Наблюдаемые названия и показатели

ریڈیم شدہ کیش کسی بھی ویجر کی شرائط سے آزاد ہے اور فوری طور پر نکالا جا سکتا ہے، الا یہ کہ یہ MyStake کی دیگر شرائط و ضوابط سے متصادم ہو۔

Loyalty System (Store، Loyalty Wheel) سے پیدا ہونے والی بونس رقم کے ساتھ، زیادہ سے زیادہ نکاسی کی رقم (ویجر کی شرائط پوری کرنے کے بعد) بونس کے طور پر کلیم کی گئی رقم کا 100x یا 10,000$ / آپ کی کرنسی میں مساوی ہے۔

اگر آپ فعال بونس کے دوران کیش ریڈیم کرنے کا فیصلہ کرتے ہیں، تو براہ کرم نوٹ کریں کہ فعال بونس کے قواعد ریڈیم شدہ کیش پر لاگو ہوں گے۔

Galaxy VIP سسٹم سے دیے گئے Free Spins ویجر فری ہیں۔

-3) Misuse Warning :Наблюдаемые названия и показатели

VIP پوائنٹ سسٹم کو چکما دینے کی کوئی بھی کوشش، پوائنٹس کمانے کے لیے کوئی بھی حکمت عملی اپنانا، آپ کے اکاؤنٹ کے VIP سسٹم سے خارج ہونے کا سبب بنے گی۔

Tower Rush

-4) Exclusion Right :Наблюдаемые названия и показатели

ہم دھوکہ دہی کے معقول شک کی بنیاد پر، کھلاڑی کو پیشگی اطلاع کے بغیر، Galaxy VIP پروموشن میں شرکت سے خارج کر سکتے ہیں۔

-5) General Terms and Conditions Apply :Наблюдаемые названия и показатели

ہم اپنے تمام نئے صارفین کا خیرمقدم 300% Welcome Package کے ساتھ کرتے ہیں جس میں Casino Slot Games کے لیے $/€1,500 تک Bonus Money شامل ہے!

Welcome Package آپ کی پہلی 3 ڈپازٹس پر درج ذیل ترتیب کے ساتھ تقسیم کیا جاتا ہے:

2nd Deposit: 100% ;$/€1st Deposit: 150% Bonus up to 750 :Наблюдаемые названия и показатели
-General Rules of the Promotion: ;$/€3rd Deposit: 50% Bonus up to 250 ;$/€Bonus up to 500

• آپ اس پروموشن سے اپنی 1st، 2nd، اور 3rd ڈپازٹس پر فائدہ اٹھا سکتے ہیں۔

• Casino Bonus صرف Casino Slots گیمز کے لیے دستیاب ہے۔

• Наблюдаемые названия и показатели: • بونس کے لیے اہل ہونے کے لیے کم از کم ڈپازٹ €20/$/A$/C$/R$/ ہے۔

• Casino Bonus اور آپ کی ڈپازٹ دونوں پر ڈپازٹ کے علاوہ بونس رقم کے 30x (تیس گنا) ویجر کی شرط لاگو ہے۔

• جب آپ کا فعال بونس ہو، تو سلاٹ گیمز پر فی اسپن زیادہ سے زیادہ شرط 5 €/$/A$/C$/R$ ہے۔ اس رقم سے زیادہ شرطیں ویجر کی شرائط میں شمار نہیں ہوں گی، اور ان اسپنز سے حاصل ہونے والی کوئی بھی جیت ضبط ہو جائے گی۔

• فعال بونس رکھتے ہوئے، آپ Mini Games پر شرطیں لگا سکتے ہیں۔ تاہم، یہ آپ کی رول اوور پیش رفت کو متاثر نہیں کرے گا۔

• بونس صرف آپ کے ڈپازٹ کے بعد دستیاب ہوتا ہے۔ آپ اسے اپنے Profile > Bonuses ٹیب سے فعال کر سکتے ہیں۔ ڈپازٹ کرنے سے پہلے بونس کے لیے درخواست دینے کی ضرورت نہیں۔ اگر آپ بونس فعال نہ کرنے کا انتخاب کرتے ہیں، تو صرف پیشکش کو نظر انداز کریں اور اپنے پسندیدہ گیمز کھیلنا شروع کریں۔

• کوئی بھی شرط لگانے سے پہلے casino bonus فعال کرنا یقینی بنائیں۔ ایک بار جب آپ بونس کے بغیر کوئی شرط، اسپن یا اسٹیک کر لیں، تو پیشکش مزید دستیاب نہیں رہے گی۔

• اپنی 1st ڈپازٹ پر بونس فعال نہ کرنے سے 2nd اور 3rd ڈپازٹ بونسز کے لیے آپ کی اہلیت متاثر نہیں ہوگی۔

• 1st ڈپازٹ بونس فعال کرنے کا مطلب یہ نہیں کہ آپ 2nd یا 3rd ڈپازٹ بونسز فعال کرنے کے پابند ہیں۔

• آپ ہر بونس سے آزادانہ لطف اندوز ہو سکتے ہیں، چاہے آپ دیگر کو فعال کریں یا نہ کریں۔

• یہ بونس کسی دوسری پروموشن کے ساتھ نہیں ملایا جا سکتا۔

• بونس فعال ہونے کے بعد، آپ کو 30 دنوں کے اندر ویجر کی شرائط پوری کرنی ہوں گی، ورنہ بونس اور تمام جیتیں ضبط ہو جائیں گی۔

• آپ کسی بھی وقت ہماری live chat support سے رابطہ کر کے اپنا بونس منسوخ کر سکتے ہیں۔ تاہم، براہ کرم نوٹ کریں کہ کل بونس رقم، کوئی بھی جیتیں، اور بونس فعال ہونے سے لے کر منسوخی تک لگائی گئی کل شرطیں آپ کے بیلنس سے کٹ جائیں گی۔ بونس اور

اصلی رقم مل جاتی ہے اور الگ نہیں ہوتی۔

• Mystake Casino کسی بھی وقت پروموشن میں ترمیم، منسوخی یا خاتمے کا حق محفوظ رکھتا ہے۔

• General Terms and Conditions لاگو ہیں۔

Mystake کھیلوں کے شوقین افراد کا خیرمقدم ان کی پہلی ڈپازٹ پر €600 /£ /$ تک بونس کے ساتھ کرتا ہے!

• اپنی پہلی ڈپازٹ کریں اور €600/$ تک 120% بونس حاصل کریں۔

• بونس کے لیے اہل ہونے کے لیے کم از کم ڈپازٹ €20/$/ یا دیگر کرنسیوں میں مساوی ہے۔

• Welcome Sportsbook Bonus صرف Sports Betting اور E-Sports کے لیے لاگو ہے۔

• آپ اس بونس سے صرف ایک بار اور صرف اپنی پہلی ڈپازٹ پر فائدہ اٹھا سکتے ہیں۔

Minimum ;Wager: 10x(Bonus+Deposit) ;Bonus Percent: 120% :Наблюдаемые названия и показатели Maximum amount of ;$/€Maximum bonus Amount: 600 ;Minimum odds per item: 1.4 ;items per betslip: 3 $/€bet that can be placed: 1,000۔

• Baseball، Tennis، Handicap یا Draw no Bet پر شرطیں ویجر کی شرائط میں شمار نہیں ہوں گی۔ ہم ایسی شرطوں کو کالعدم کرنے اور ان سے حاصل ہونے والی کوئی بھی جیت ضبط کرنے کا حق رکھتے ہیں۔

• بونس صرف آپ کے ڈپازٹ کے بعد دستیاب ہوتا ہے۔ آپ اسے اپنے Profile > Bonuses ٹیب سے فعال کر سکتے ہیں۔ ڈپازٹ کرنے سے پہلے بونس کے لیے درخواست دینے کی ضرورت نہیں۔ اگر آپ بونس فعال نہ کرنے کا انتخاب کرتے ہیں، تو صرف پیشکش کو نظر انداز کریں اور اپنے پسندیدہ گیمز کھیلنا شروع کریں۔

• کوئی بھی شرط لگانے سے پہلے sports bonus فعال کرنا یقینی بنائیں۔ ایک بار جب آپ بونس کے بغیر کوئی شرط، اسپن یا اسٹیک کر لیں، تو پیشکش مزید دستیاب نہیں رہے گی۔

• یہ بونس کسی دوسری پروموشن کے ساتھ نہیں ملایا جا سکتا۔

• آپ کسی بھی وقت ہماری live chat support سے رابطہ کر کے اپنا بونس منسوخ کر سکتے ہیں۔ تاہم، براہ کرم نوٹ کریں کہ کل بونس رقم، کوئی بھی جیتیں، اور بونس فعال ہونے سے لے کر منسوخی تک لگائی گئی کل شرطیں آپ کے بیلنس سے کٹ جائیں گی۔ بونس اور اصلی رقم مل جاتی ہے اور الگ نہیں ہوتی۔

• Outright positions (Single way markets پر شرطیں قبول نہیں کی جاتیں (racing، dog racing، ....)

• بونس فعال ہونے کے بعد، آپ کو 30 دنوں کے اندر ویجر کی شرائط پوری کرنی ہوں گی، ورنہ بونس اور تمام جیتیں ضبط ہو جائیں گی۔

• Mystake Casino کسی بھی وقت پروموشن میں ترمیم، منسوخی یا خاتمے کا حق محفوظ رکھتا ہے۔

🏆 TOP 5 LEAGUE TOURNAMENT میں خوش آمدید!

ہفتہ وار اشرافیہ ایکشن اور $300,000 کے بھاری کل انعامی پول کے لیے تیار ہو جائیں! ہم ہر ہفتے $10,000 ویجر فری اصلی کیش اور Free Bets میں دے رہے ہیں۔ آپ کی ہر شرط آپ کو لیڈر بورڈ کے اوپر لے جاتی ہے۔ اپنی شرطیں لگائیں، اپنے پوائنٹس جمع کریں، اور اپنا ہفتہ وار تاج حاصل کریں!

Tower Rush

Наблюдаемые названия и показатели: How to Earn Points.

پوائنٹس آپ کی کل شرط کی رقم کی بنیاد پر خود بخود جمع ہوتے ہیں۔

Point Calculation: ہر 1 USD$ (یا کرنسی مساوی) جو کوالیفائی کرنے والے ٹکٹ پر ویجر ہو، 1 Leaderboard Point کے برابر ہے (مثلاً 10 USD$ کی شرط = 10 پوائنٹس)۔

Наблюдаемые названия и показатели: Qualifying Bet Requirements; پوائنٹس کے لیے اہل ہونے کے لیے ٹکٹوں کو درج ذیل معیار پر پورا اترنا ہوگا:۔

Top 5 League Matches Only: Top 5 League پوائنٹس کمانے کے لیے، ٹکٹ میں Top 5 League میچوں سے انتخاب/پوزیشنز شامل ہونی چاہیے۔

Minimum Bet Amount: 0,10 USD$ (یا کرنسی مساوی)۔

Minimum Selections (Position):) فی ٹکٹ کم از کم 1 انتخاب۔

Ticket Status/Result: تمام ٹکٹ اہل ہیں، چاہے وہ جیتیں، ہاریں یا زیرِ التوا ہوں۔

Eligible Bet Types: ٹورنامنٹ میں Prematch، Live، Outright، BetBuilder Prematch، اور BetBuilder Live مارکیٹس شامل ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: Wagering & Prize.

Prizes Credited: ہفتہ وار انعامات ہر ٹورنامنٹ ہفتہ ختم ہونے کے فوراً بعد خود بخود فاتحین کے اکاؤنٹس میں جمع کر دیے جائیں گے۔

Prize Type: تمام لیڈر بورڈ انعامات Free Bets & Free Cash Bonus کے طور پر جمع کیے جاتے ہیں۔

Wagering Requirements: Cash Bonuses کے لیے 0x ویجر کی شرائط ہیں۔ انعامات خالص کیش ہیں اور فوری طور پر نکالے جا سکتے ہیں یا پورے پلیٹ فارم پر استعمال کیے جا سکتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: JOIN LEADERBOARD; Additional Rules.

کمپنی کسی بھی وقت پروموشن کے قواعد تبدیل کرنے یا صارفین کو پیشگی اطلاع کے بغیر اسے منسوخ کرنے کا حق محفوظ رکھتی ہے۔

اگر صارف کی کوئی غیر منصفانہ/دھوکہ دہی کی کارروائی ریکارڈ ہوتی ہے، تو صارف کو پیشگی اطلاع کے بغیر خود بخود پروموشن سے ہٹا دیا جائے گا۔

تنازع کی صورت میں، حتمی فیصلہ کمپنی کرے گی۔

پروموشن کے قواعد میں کسی بھی تبدیلی کی صورت میں، پروموشن کے قواعد کے انگریزی ورژن کو ترجیح دی جائے گی۔

Slot of the Week پروموشن متعارف — ہر ہفتے اضافی انعامات کے ساتھ اپنی Loyalty پیش رفت بڑھانے کا آپ کا موقع۔

Наблюдаемые названия и показатели: اس ہفتے کا نمایاں سلاٹ:; Desert Madness بذریعہ Axolotl Games۔

Slot of the Week کھیلیں اور ہر شرط پر 2x Loyalty Stars کمائیں۔

فی شرط معمول کے 0.01 Stars کی بجائے، جب بھی آپ Desert Madness بذریعہ Axolotl Games کے ریلز گھمائیں گے، آپ کو 0.02 Stars ملیں گے

Tower Rush

زیادہ اسپنز کا مطلب زیادہ Stars اور تیز تر پیش رفت۔

کمانے کی دوگنی طاقت کا مطلب دوگنے نتائج۔

اور یہ صرف آغاز ہے — ہر ہفتے ایک نیا Slot of the Week نمایاں ہوگا، جو آپ کو 2x Stars کمانے کا ایک اور موقع دے گا۔

وقت گزر رہا ہے — اس موقع کو ضائع نہ ہونے دیں۔

Desert Madness بذریعہ Axolotl Games ابھی آزمائیں اور اپنے Stars کو بڑھتے دیکھیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: نیچے آئیکن پر کلک کر کے کھیلنا شروع کریں:۔

Наблюдаемые названия и показатели: Promotions - MyStake۔

Наблюдаемые названия и показатели: ONGOING; New Daily Mini Games Race; FREE BETS €/$600; 300,000$ WIN A SHARE OF; More Info; SS; 55; MM; HH; DD; 54۔

MyStake — قواعد، لائسنسنگ، رازداری اور ذمہ دارانہ کھیل

مشاہدہ شدہ نام اور اشارے: General Terms; Soccer; Basketball; Basketball 3x3; Tennis; Baseball; Ice Hockey; Handball; Formula 1; Formula E; Volleyball; Futsal; Rugby; American Football; Chess; Sumo; Snooker; Swimming; Marathon Swimming; Motorsport; Boxing; Winter Sports; Specials; MMA; Badminton; Bowls; Table Tennis; Taekwondo; Rally; Skateboarding; Weightlifting; Waterpolo; Pesapallo; Athletics; Rowing; Softball; Beach Volley; Beach Soccer; Bandy; Darts; Diving; Stock Car Racing; Gymnastics; Speedway; Modern Pentathlon; Politics; Motorcycle Racing; Aussie Rules; Floorball; Golf; Canoeing; Cycling; Fencing; Equestrian; Archery; Field hockey; Sailing; Judo; Curling; Triathlon; Surfing; Squash; Quake; Major League Baseball; Paladins; Overwatch; Age of Empires IV; Age of Empires II.; Gloryhammer; NHL Madden 19; Heroes of the Storm; CrossFire; Clash Royale; Fortnite; Teamfight Tactics; Dota Underlords; Virtual Horse Classics; SMITE; s Battlegrounds'PlayerUnknown; Hearthstone; Street Fighter; King of; BroodWar; Call of Duty; Arena of Valor; Rocket League; Madden NFL; Warcraft 3; Virtual Dog Racing; Olympics; Counter-Strike; NHL; League of Legends; Dota 2; Valorant; Rainbow Six; Starcraft; StarCraft; World of Warcraft; Cricket; Gaelic Hurling; Artifact; Gaelic Football; Biathlon; NBA2K; Call of Duty 4; Call of Duty: Black Ops; Call of Duty: Modern Warfare; Counter-Strike: Global Offensive; Counter-Strike: Source; Crossfire; Dota; Dota 2; Halo; Halo 2; Halo 3; Halo 3: ODST; Halo 4; Halo: Combat Evolved; Halo: Reach; Halo Wars; Halo Wars 2; Left 4 Dead; Left 4 Dead 2; Minecraft; Minecraft: Story Mode; Overwatch; Portal; Portal 2; Quake; Quake 2; Quake 3; Quake 4; Quake Champions; Team Fortress; Team Fortress 2; Unreal Tournament; Unreal Tournament 2004; Unreal Tournament 3; Unreal Tournament III: Black; Unreal Tournament: GOTY; Warcraft III: The Frozen Throne; World of Warcraft: Battle for Azeroth; World of Warcraft: Burning Crusade; World of Warcraft: Cataclysm; World of Warcraft: Legion; World of Warcraft: Mists of Pandaria; World of Warcraft: Warlords of Draenor; World of Warcraft: Wrath of the Lich King; World of Warcraft: Wrath of the Lich King Classic; Age of Empires II: The Conquerors; Age of Empires III; Age of Empires III: The Asian Dynasties; Age of Empires III: The War Chiefs; Age of Empires: The Rise of Rome; Age of Mythology; Age of Mythology: The Titans; Age of Wonders; Age of Wonders II: The Wizard's Throne; Age of Wonders III; Age of Wonders: Shadow Magic; Command & Conquer; Command & Conquer 3: Kane's Wrath; Command & Conquer 3: Tiberium Wars; Command & Conquer: Generals; Command & Conquer: Generals - Zero Hour; Command & Conquer: Red Alert; Command & Conquer: Red Alert 2; Command & Conquer: Red Alert 3; Command & Conquer: Red Alert 3 - Uprising; Command & Conquer: Tiberian Sun; Command & Conquer: Tiberian Sun - Firestorm; Command & Conquer: Tiberium Alliances; Command & Conquer: Tiberium Wars; Command & Conquer: Tiberium Wars - Kane's Wrath; Command & Conquer: Tiberium Wars - The Battle for the Solar System; Command & Conquer: Tiberium Wars - The Battle for the Solar System - Kane's Wrath; Command & Conquer: Tiberium Wars - The Battle for the Solar System - Kane's Wrath - Kane's Wrath; Command & Conquer: Tiberium Wars - The Battle for the Solar System - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath; Command & Conquer: Tiberium Wars - The Battle for the Solar System - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath; Command & Conquer: Tiberium Wars - The Battle for the Solar System - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath; Command & Conquer: Tiberium Wars - The Battle for the Solar System - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath; Command & Conquer: Tiberium Wars - The Battle for the Solar System - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath; Command & Conquer: Tiberium Wars - The Battle for the Solar System - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath; Command & Conquer: Tiberium Wars - The Battle for the Solar System - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath; Command & Conquer: Tiberium Wars - The Battle for the Solar System - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath; Command & Conquer: Tiberium Wars - The Battle for the Solar System - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath; Command & Conquer: Tiberium Wars - The Battle for the Solar System - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath; Command & Conquer: Tiberium Wars - The Battle for the Solar System - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath - Kane's Wrath; Command & Conquer: Tiberium Wars - The Battle for the Solar System - Kane's Wrath

کے دوران گیند کو ہاتھ سے چھونے کی اجازت ہے، سوائے تھرو اِن کے، اور اس کا کھیل میں سب سے اہم کرداروں میں سے ایک ہے - نیٹ کی حفاظت۔ گول کیپر کے علاوہ ہر کھلاڑی کو گیند کو کنٹرول کرنے کے لیے اپنے پاؤں، گھٹنے، سر اور سینہ استعمال کرنا ہوتا ہے، گیند کے ساتھ کوئی بھی دوسرا تعامل ممنوع ہے۔ فٹ بال میں بنیادی مقصد مخالف ٹیم کے نیٹ میں گول کرنا ہے۔ ہر ٹیم پورے میدان میں گیند کو حرکت دیتی ہے اور اسے مخالف ٹیم کے نیٹ کے اندر کک کرنے کی کوشش کرتی ہے۔ فٹ بال کا کھیل 45 منٹ کی دو ہافوں میں کھیلا جاتا ہے، بعض صورتوں میں 45 منٹ کی ہاف کھیل کا نتیجہ طے کرنے کے لیے کافی نہیں ہوتیں، اس لیے میچ میں اضافی کھیل کا وقت شامل کیا جاتا ہے اور اسے اوور ٹائم کہا جاتا ہے۔ ہر ٹیم کو سات بینچ کھلاڑی رکھنے کی اجازت ہے جنہیں کھیل کے دوران تبدیل کیا جا سکتا ہے۔ تمام میچوں کے اپنے سرکاری Chancellors یا مندوبین ہوتے ہیں جو کھیل کی نگرانی کرتے ہیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Formations.

فٹ بال کے کھیل کے دوران فی ٹیم میدان پر گیارہ کھلاڑی ہوتے ہیں۔ ہر ٹیم کا ایک گول کیپر اور دیگر 10 کھلاڑی ہوتے ہیں جو میدان پر موجود ہوتے ہیں۔ ان کھلاڑیوں کو مستطیل میدان پر گیند کو کھیل میں رکھنا ہوتا ہے۔ تمام کھلاڑیوں کے اپنے مقررہ مقامات ہوتے ہیں۔ ہر ٹیم کی اپنی پسندیدہ فارمیشن (کھیل کا انداز) ہوتی ہے۔ میدان پر ٹیموں کی نمائندگی عام طور پر ڈیفنڈرز، مڈفیلڈرز اور فارورڈز کرتے ہیں۔ گول کیپرز کو سمجھے جانے والے مقامات میں شمار کیا جاتا ہے اور انہیں فارمیشن میں شامل نہیں کیا جاتا۔ کھیل شروع یا جاری نہیں رکھا جا سکتا اگر کسی ٹیم کے میدان پر 7 سے کم کھلاڑی ہوں، کیونکہ یہ کھیل جاری رکھنے کے لیے مطلق کم از کم تعداد سمجھی جاتی ہے۔ لہٰذا، کسی ٹیم کے میدان پر کم کھلاڑی بھی رہ سکتے ہیں اگر انہوں نے اپنی تمام تبدیلیاں کر لی ہوں اور ان کے ایک کھلاڑی کو چوٹ کی وجہ سے کھیل جاری نہ رکھ سکے۔ بہرحال، فٹ بال ٹیم کھیل جاری رکھ سکتی ہے جب تک میدان پر کم از کم سات کھلاڑی موجود ہوں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Jerseys.

جرسی میں ٹی شرٹ، شارٹس اور جرابیں شامل ہیں۔ ٹیم کے تمام ارکان کی جرسیاں ایک ہی رنگ کی ہونی چاہئیں، سوائے گول کیپر کے (جس کا لباس دیگر عام کھلاڑیوں سے مختلف ہونا چاہیے)۔ گول کیپرز کو خصوصی گول کیپر دستانے پہننے ہوں گے۔ تمام کھلاڑیوں کو فٹ بال بوٹس پہننے ہوں گے۔ کھلاڑیوں کو کسی بھی رنگ یا انداز کے بوٹس پہننے کی اجازت ہے۔ مخالف ٹیموں کو مختلف رنگ کی جرسیاں پہننی ہوں گی۔

تمام کھلاڑیوں کی جرسیوں پر ان کے نمبر ہوتے ہیں۔

تمام ٹیموں کے پاس کم از کم دو کٹ ہونے چاہئیں۔ ایک ہوم وینیو میں پہننے کے لیے اور ایک ایوے میچ کے لیے۔ کچھ ٹیموں کے پاس اس سے بھی زیادہ ہو سکتے ہیں۔

عام طور پر قومی ٹیمیں ملک کے پرچم کے رنگ کی جرسیاں پہنتی ہیں۔

زیادہ تر ٹیموں کی جرسیوں میں اسپانسر کا لوگو شامل ہوتا ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Outfit Discipline.

کھلاڑیوں کو میچ کے دوران کوئی بھی لوازمات (انگوٹھیاں، کنگن، ہار، پیئرسنگ، بالیاں وغیرہ) پہننے کی اجازت نہیں ہے۔ صرف گول کیپرز گول کیپر دستانے استعمال کرتے ہیں۔ گول کیپرز کو ضرورت کی صورت میں ٹوپیاں استعمال کرنے کی اجازت ہے۔ تمام کھلاڑیوں کو صحت کی حفاظتی تدابیر کے طور پر رگبی ہیلمٹ پہننے کی اجازت ہے۔ سرد موسم میں عام کھلاڑیوں کو خصوصی دستانے پہننے کی اجازت ہے۔ کھلاڑیوں کو خصوصی کھیلوں کے چشمے پہننے کی بھی اجازت ہے، لیکن ایسے واقعات نادر ہیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Regular Time.

ایک معیاری فٹ بال میچ 45 منٹ کی دو ہافوں پر مشتمل ہوتا ہے۔ ہر ہاف بغیر کسی رکاوٹ کے چلتی ہے۔ ہافوں کے درمیان عام طور پر 15 منٹ کا ہاف ٹائم وقفہ ہوتا ہے۔ میچ کے اختتام کو فل ٹائم کہا جاتا ہے۔ فٹ بال کے کھیل میں اضافی وقت اور پنالٹی شوٹ آؤٹ بھی ہوتا ہے۔ بنیادی طور پر، ریگولر ٹائم وہ وقت ہے جو 45 منٹ کی دو ہافوں پر مشتمل ہوتا ہے۔ معیاری فٹ بال میچ کے برعکس مختلف لیگز اور چیمپئن شپس بھی ہیں جیسے یوتھ لیگز، دوستانہ کھیل وغیرہ، جہاں 30 منٹ کی دو ہاف یا 25 منٹ کی تین ہاف بھی ہو سکتی ہیں، لیکن فٹ بال کا معیاری، باقاعدہ کھیل 45 منٹ کی دو ہافوں پر مشتمل ہوتا ہے۔ میچ کی مدت کے بارے میں معلومات کی کمی شرط کی منسوخی کی بنیاد نہیں بنتی۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Extra Time.

ڈرا کی صورت میں یا کپ مقابلے میں دو کھیلوں کے توازن میں جہاں تناسب میں اسکور برابر ہو (ہر ٹیم اپنے ہوم* میدان پر اسی اسکور سے جیتے) اضافی وقت ہوگا۔ اضافی وقت 15 منٹ کی دو ہافوں پر مشتمل ہوتا ہے۔ ریگولر ٹائم کے اختتام اور اضافی وقت کی 1ویں ہاف کے آغاز کے درمیان اور اضافی وقت کی پہلی اور دوسری ہاف کے درمیان بھی چند منٹ کا وقفہ ہوتا ہے۔ اضافی وقت دوستانہ کھیل میں بھی کھیلا جا سکتا ہے (ٹیموں کے درمیان معاہدے پر منحصر)۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Field Measurements.

کھیل ایسے علاقے میں کھیلا جاتا ہے جس کی لمبائی 90 اور 120 میٹر کے درمیان اور چوڑائی 45 اور 90 میٹر کے درمیان ہوتی ہے۔ میدان کے مرکز میں ایک لکیر ہوتی ہے جو اسے دو برابر حصوں میں تقسیم کرتی ہے۔ دونوں حصوں میں پنالٹی ایریاز ہوتے ہیں۔ میدان کے چاروں کونوں پر کونر فلیگز ہوتے ہیں۔

سائیڈ لائن پر اور کھیل کے میدان سے باہر 3 بینچ نشستیں ہوتی ہیں۔ ہر ٹیم کے لیے 1 جہاں کھلاڑی، کوچز اور دیگر اسٹاف ارکان بیٹھتے ہیں اور چوتھے اسسٹنٹ ریفری کے لیے 1۔ بینچ کے سامنے ایک مخصوص مربع ہوتا ہے۔ کوچز کو اس مربع باکس سے باہر نکلنے کی اجازت نہیں ہے۔ بصورت دیگر انہیں ریفری سے زبانی تنبیہ یا کارڈ بھی مل سکتا ہے۔ کھلاڑیوں کو وارم اپ کے وقت اس باکس سے باہر نکلنے کی اجازت ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Standard Procedure Requirement.

تمام سرکاری کھیلوں کو FIFA (Fédération Internationale de Football Association) یا UEFA (Union of European Football Associations) کی ضروریات سے مطابقت رکھنی چاہیے۔ مقامی فٹ بال فیڈریشن اور FIFA یا UEFA کی ضروریات میں مطابقت ہونی چاہیے۔ اسٹیڈیم (نشستیں اور انفراسٹرکچر) اور پچ مقابلے کے لیے تسلی بخش ہونی چاہیے۔

مقامی فٹ بال فیڈریشنز اور کھیلوں کی وزارتیں (ملک پر منحصر) ایمبولینس، فائر سروس اور پولیس کی موجودگی کا تقاضا کرتی ہیں۔ ان میں سے کسی کی موجودگی کے بغیر میچ شروع کرنا ممنوع ہے۔ اس سے میچ میں تاخیر یا ملتوی ہونا ہو سکتا ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Referee.

فٹ بال میں، کسی بھی دوسرے کھیلوں کی طرح، ایسے لوگ ہوتے ہیں جو کھیل کے منصفانہ کھیل کی نگرانی کرتے ہیں اور یقینی بناتے ہیں کہ میدان پر کھلاڑی تمام قواعد کی پیروی کریں، ان لوگوں کو ریفری کہا جاتا ہے۔ ریفری میدان پر پیش آنے والے واقعات کا واحد اور حتمی جج ہوتا ہے۔ ریفری کے دو اسسٹنٹ ریفری ہوتے ہیں (جنہیں اکثر غیر رسمی طور پر لائنزمین/لائنز ویمن کہا جاتا ہے)، جو کھیل کے تمام پہلوؤں میں اس کی مدد اور مشورہ کرتے ہیں۔ ایک چوتھا آفیشل بھی ہوتا ہے، جو ریفری کے لیے مقرر کردہ متبادل کے طور پر تفویض کیا جاتا ہے، اگر مؤخر الذکر کھیل کی ریفرینگ کرنے سے قاصر ہو جائے۔ چوتھا آفیشل ریفریز کی ہدایت کے مطابق اضافی فرائض انجام دے سکتا ہے (ٹیب کے ذریعے ہر ریگولر/اضافی وقت کے بعد اضافی/رکنے کا وقت دکھانا یا تبدیل شدہ کھلاڑیوں کے نمبر دکھانا)۔ بعض اوقات اہم اور انتہائی اہم میچوں میں میچ آفیشلز کی طرف سے اضافی اسسٹنٹ ریفریز مقرر کیے جاتے ہیں۔ اضافی اسسٹنٹ ریفری ((AAR ایک

Tower Rush

آفیشل ہوتا ہے جو گول لائن کے پیچھے ریفری کی مدد کرتا ہے تاکہ ریفری کو پنالٹی ایریا کے قریب پیش آنے والے کسی بھی واقعے کا مشاہدہ کرنے میں مدد کر سکے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: VAR (.Video Assistant Referee)

حالیہ زمانے میں فٹ بال ایسوسی ایشن نے ویڈیو اسسٹنٹ ریفری ((VAR شامل کرنے کا فیصلہ کیا۔ VAR ایک میچ آفیشل ہے جو ہیڈ ریفری کے فیصلوں کا جائزہ لیتا ہے۔ VAR ٹیم ویڈیو آپریشن روم میں تعینات ہوتی ہے اور ہر میدان پر ریفری کے فیصلے کو خودکار طور پر چیک کرتی ہے۔ بعض اوقات VAR چیک کی وجہ سے کھیل میں تاخیر ہو سکتی ہے کیونکہ واقعے کا جائزہ لینے کے لیے وقت درکار ہوتا ہے۔ ریفری VAR کی وجہ سے کھیل کے دوبارہ آغاز میں تاخیر کر سکتا ہے اور جاری چیک کی نشاندہی کرتا ہے۔ VAR زیادہ تر آف سائیڈ، فاؤل، ہینڈ بال اور یہ چیک کرنے کے لیے استعمال ہوتا ہے کہ گیند کھیل سے باہر ہے یا نہیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: .Scoring

فٹ بال کا مقصد اپنے مخالف سے زیادہ گول کرنا ہے۔ گول کو کسی کھلاڑی یا کھلاڑیوں کے گروپ کی اس کارروائی سے تعبیر کیا جا سکتا ہے جس کے نتیجے میں گیند مخالف کے نیٹ میں داخل ہوتی ہے۔ گول سمجھے جانے کے لیے، گیند کو گول لائن کا کم از کم 50% عبور کرنا ہوتا ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Goal Scoring Methods; Shot.

گول ایک عام شاٹ سے کیا گیا۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: .Free kick

گول براہ راست فری کک سے کیا گیا۔ اگر کک کے بعد گیند کسی کھلاڑی سے ٹکرائے لیکن نیٹ کی طرف اپنی سمت نہ بدلے اور اندر داخل ہو جائے، تو بھی اسے فری کک سے کیا گیا گول سمجھا جاتا ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: .Header

گول ہیڈر سے کیا گیا۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: .Own Goal

وہ گول جو دفاعی ٹیم کے کھلاڑی نے کیا ہو۔ "خطرناک مواقع" کے دوران نیٹ کے قریب میدان میں الجھن ہو سکتی ہے اور اس الجھن میں اپنے ہی نیٹ سے گول کو ہٹانے کی کوشش کرتے ہوئے کھلاڑی غلطی سے گیند کو سیدھا اپنے نیٹ میں بھیج سکتا ہے۔ دفاعی کھلاڑی اپنے گول کیپر کو بہت برا پاس دے سکتا ہے جسے وصول کرنا مشکل ہو اور گیند نیٹ کی طرف جا سکتی ہے۔ اسے اون گول کہا جاتا ہے۔ اون گول ہمیشہ غیر ارادی ہوتے ہیں اور گیند کو دور بھیجنے کی کوشش کے دوران اتفاقاً پیش آتے ہیں۔ اون گول کا سہرا اس شخص کو دیا جاتا ہے جو اسے اپنے نیٹ میں بھیجتا ہے نہ کہ مخالف کے کھلاڑی کو۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: .Kick Off

کھیل کی پہلی اور دوسری ہاف کک آف سے شروع ہوتی ہیں۔ اضافی وقت کی دونوں ہاف بھی کک آف سے شروع ہوتی ہیں۔

اگر ایک ٹیم پہلی ہاف شروع کرتی ہے تو دوسری دوسری شروع کرتی ہے۔ یہی اضافی وقت پر بھی لاگو ہوتا ہے۔

گول کرنے کے بعد، گول کرنے والی ٹیم کا مخالف کک آف سے شروع کرتا ہے، الا یہ کہ یہ کسی بھی پیریڈ (ریگولر ہاف، اضافی وقت) کا اختتام ہو اور وقت باقی نہ ہو اور ریفری پیریڈ روک دے۔

Tower Rush

کک آف کے دوران کھلاڑی اپنی ٹیم کی طرف موجود ہوتے ہیں۔ مخالف کی ہاف کی طرف پہلا فارورڈ پاس ممنوع ہے۔ غلط طریقے سے کیا گیا کک آف اسے دوبارہ کروانے کا باعث بنے گا۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Goalkeepers and Hands.

گول کیپر ایک خصوصی کھلاڑی ہے جو ہر ٹیم کو تفویض کیا جاتا ہے۔ اسے گیند کو اپنے ہاتھوں سے چھونے کی اجازت ہے لیکن جس جگہ میں وہ گیند کو اپنے ہاتھوں میں لے سکتا ہے وہ گول کے گرد موجود مربع (تقریباً 16.5 میٹر لمبائی (18 گز پنالٹی ایریا)) باکس تک محدود ہے۔ ایک قاعدہ بھی ہے جو گول کیپر کو گیند کو اپنے ہاتھوں میں لینے سے روکتا ہے اگر یہ گیند ساتھی کی براہ راست پاس ہو (سوائے اس کے کہ پاس سر سے کیا گیا ہو اور گول کیپر اسے پنالٹی باکس میں لے)۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Substitutions.

فٹ بال کے باقاعدہ کھیل میں ٹیموں کی فی کھیل 3 تبدیلیوں کی حد ہوتی ہے۔ ہر ٹیم کے پاس عام طور پر بینچ پر کئی کھلاڑی ہوتے ہیں تاکہ ضرورت پڑنے پر وہ تبدیلیاں کر سکیں۔ مختلف لیگز، دوستانہ میچوں اور مقابلوں میں ٹیموں کو باقاعدہ تین سے کہیں زیادہ تبدیلیاں کرنے کی اجازت ہوتی ہے۔ کچھ سرکاری کپ ٹورنامنٹس '3+1' تبدیلی کے فارمیٹ کی اجازت دیتے ہیں۔ اس صورت میں ٹیم کو چوتھی تبدیلی استعمال کرنے کی اجازت ہے اگر کھیل اضافی وقت میں چلا جائے۔ زیادہ تر صورتوں میں تبدیل شدہ کھلاڑیوں کو کھیل کے میدان میں واپس آنے کی اجازت نہیں ہوتی، حالانکہ کچھ غیر رسمی اور شوقیہ لیگز اس کی اجازت دیتی ہیں۔ تبدیلی کرتے وقت ٹیم عام طور پر ریفری کو مطلع کرتی ہے کہ وہ متبادل کرنا چاہتی ہے۔ متبادل کھلاڑی درمیان سے میدان میں داخل ہوتا ہے جب گیند کھیل سے باہر ہو یا کھیل رک گیا ہو۔ بعض اوقات جب فٹ بالر اس مرکز سے دور ہوتا ہے جہاں سے اسے دوسرے کھلاڑی سے تبدیل ہونا ہوتا ہے، وقت بچانے کے لیے، وہ میدان کے کسی مختلف زاویے سے باہر جاتا ہے۔ جیسے ہی وہ کھیل کے میدان سے باہر ہوتا ہے، متبادل کھلاڑی کو داخل ہونے کی اجازت ہوتی ہے۔ اگرچہ گول کیپر کی تبدیلیاں نادر ہیں، یہ ہوتی ہیں اور اسکواڈ کا کوئی بھی کھلاڑی کیپر کی جگہ لے سکتا ہے جب تک ریفری کو بتایا جائے اور تبدیلیوں کے معیاری قواعد کی پیروی کی جائے۔ اس صورت میں عام کھلاڑی کو گول کیپر دستانے پہننے ہوں گے۔

عام طور پر چوتھا آفیشل ریفری ٹیب کے ذریعے متبادل کھلاڑیوں کے نمبر دکھاتا ہے۔ دوستانہ کھیلوں میں یہ ہو سکتا ہے کہ ریفری کوچ سے کہے کہ ایسے کھلاڑی کو تبدیل کرے جسے سرخ کارڈ ملنا چاہیے، بجائے اسے براہ راست باہر بھیجنے کے۔ کچھ دوستانہ کھیلوں میں سرخ کارڈ کے بعد تبدیلی بھی ممکن ہے (ٹیموں کے درمیان معاہدے پر منحصر)۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: کونر ککـ

اگر گیند گول لائن کو عبور کرے اور آخری چھیڑ دفاعی ٹیم کا ہو (چاہے زمین پر ہو یا ہوا میں اور گول نہ ہوا ہو)، تو اس کے مخالفین کو کونر کک کی اجازت ہوتی ہے۔ کونر کک کے دوران ایک کھلاڑی گیند کو میدان کے دو کونوں میں سے ایک (بائیں یا دائیں۔ انحصار اس بات پر کہ گیند کونر لائن عبور کرتے وقت کس طرف زیادہ قریب تھی) پر مخصوص جگہ کے اندر رکھتا ہے۔ گیند رکھنے کے بعد کھلاڑی اسے کک کرتا ہے اور عام طور پر گول کے سامنے والے علاقے میں نشانہ لگانے کی کوشش کرتا ہے تاکہ اس کے ساتھی گول کر سکیں۔ کونر کک کی کوئی حد نہیں ہوتی اور ہر بار جب کوئی کھلاڑی گیند کو میدان سے باہر بھیجتا ہے تو دی جاتی ہے۔

لائیو اور پری میچ اوڈز میں کونر کا منٹ اس وقت ظاہر کیا جاتا ہے جب وہ لیا جاتا ہے - نہ کہ دیا جاتا ہے۔

میچ/ٹورنامنٹ میں کونروں کی تعداد - اوڈز میچ/ٹورنامنٹ میں لیے گئے کونروں کی تعداد پر لگائی جاتی ہیں (بشمول اضافی وقت یا نہیں، اس شرط پر منحصر ہے جو موضوع میں درج ہے)۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: فری ککس۔

فری ککس فٹ بال کھیل کا حصہ ہیں اور زیادہ تر کسی بھی ٹیم کی جانب سے فاؤل ہونے کے بعد ہوتی ہیں۔ اس قسم کی کک میں گول کیپر کے خلاف ون آن ون مقابلہ شامل نہیں ہوتا۔ اس کے بجائے، مخالف ٹیم اپنے کھلاڑیوں کو گیند سے 9 میٹر سے کم قریب نہیں کھڑا کر سکتی۔ فری کک کی 3 وجوہات ہیں – فاؤل، آف سائیڈ اور دیگر۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: فاؤل۔

فاؤل پہلے سے منتخب ہے اور اسے تمام ایسی خلاف ورزیوں کے لیے استعمال کیا جانا چاہیے جن میں مخالف سے براہ راست جسمانی رابطہ شامل ہو، مثلاً کک مارنا، ٹانگ پھنسانا، دھکا دینا، حد سے زیادہ ٹیکل کرنا یا پکڑنا۔

عام طور پر، کسی خلاف ورزی کو فاؤل سمجھے جانے کے لیے درج ذیل شرائط پوری ہونی چاہئیں:

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: > یہ کسی کھلاڑی کی جانب سے کی گئی ہو؛؛ > یہ کھیل کے میدان پر واقع ہوئی ہو؛۔

> یہ اس وقت واقع ہوئی ہو جب گیند کھیل میں ہو۔

اگر خلاف ورزی کسی کھلاڑی کی جانب سے نہ کی گئی ہو یا کھیل کے میدان سے باہر ہو اور ریفری کو کھیل روکنا پڑے، تو کھیل دوبارہ شروع کرنے کے لیے ڈراپ بال استعمال کیا جاتا ہے۔ فاؤل کی سزا کے طور پر ریفری فری کک دیتا ہے یا اگر زیادہ سنگین فاؤل کیے جائیں تو ریفری کھلاڑی کو پیلا/سرخ کارڈ دے سکتا ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: آف سائیڈ۔

حملہ آور ٹیم کا ایک رکن اس وقت دفاعی ٹیم کی گول لائن کے کسی بھی کھلاڑی (گول کیپر کے علاوہ) سے زیادہ قریب تھا جب گیند اسے کھیلی گئی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: فری کک کی دیگر وجوہات۔

فری کک کی کوئی بھی دیگر وجہ جو نہ فاؤل ہے نہ آف سائیڈ، مثلاً:

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: > مخالف پر تھوکنا؛ > گیند کو جان بوجھ کر ہاتھ سے کھیلنا؛ > خطرناک انداز میں کھیلنا؛ > ریفری کو دھوکہ دینے کی کوشش کرنا (ڈائیونگ/سیمولیشن)۔

> گول کیپر گیند کو اپنے ہاتھوں سے چھوتا ہے جب اسے ساتھی کھلاڑی نے اسے کک کیا ہو (بیک پاس قانون)

> گول کیپر کی نقل و حرکت کو غیر منصفانہ طور پر روکنا (مثلاً کونر کک کی صورت میں)

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: پنالٹی باکس کے اندر فری ککس۔

مخالف کو بالواسطہ فری کک دی جاتی ہے اگر گول کیپر اپنے پنالٹی ایریا کے اندر درج ذیل میں سے کوئی خلاف ورزی کرے:

1۔ گیند کو اپنے ہاتھوں سے کنٹرول کرتے ہوئے، اسے اپنے قبضے سے چھوڑنے سے پہلے چار سے زیادہ قدم اٹھاتا ہے۔

2۔ گیند کو اپنے قبضے سے چھوڑنے کے بعد مخالف کھلاڑی کو چھوئے بغیر دوبارہ اپنے ہاتھوں سے چھوتا ہے۔

3۔ گیند کو اپنے ہاتھ سے چھوتا ہے جب اسے ساتھی کھلاڑی نے جان بوجھ کر اسے کک کیا ہو۔

4۔ گیند کو اپنے ہاتھ سے چھوتا ہے جب اسے ساتھی کھلاڑی کے تھرو ان سے براہ راست حاصل کیا ہو۔

اس قسم کی فری کک کے دوران، ٹیم کے گول کرنے کی کوشش کرنے سے پہلے گیند کو کسی دوسرے کھلاڑی کو پاس کرنا ضروری ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: پلے آف قواعد۔

فٹ بال میں پلے آفس زیادہ تر دو راؤنڈ میں ہوم اور اوے مقامات پر ہوتے ہیں (کم صورتوں میں زیادہ راؤنڈ ہوتے ہیں جو ٹیموں کے درمیان معاہدے پر منحصر ہے)۔ اگلے راؤنڈ میں جانے کے لیے کسی ایک ٹیم کو مجموعی طور پر دونوں کھیلوں میں زیادہ گول کرنے ہوتے ہیں۔

2021 سے پلے آف کے قواعد بدل گئے ہیں۔ اوے ٹیم کے اسٹیڈیم پر کیا گیا گول اب فائدہ نہیں سمجھا جاتا۔ اگر دو میچوں کے بعد مجموعی اسکور برابر ہو، تو دوسرا میچ اضافی وقت اور پھر پنالٹیوں میں جاتا ہے (اگر اضافی وقت کے بعد بھی مجموعی اسکور برابر ہو)۔ اگلا پلے آف قاعدہ اب درست نہیں: اگر مجموعی اسکور برابر ہو اور دونوں کھیل ڈرا پر ختم ہوں، تو وہ ٹیم جو اوے مقام پر زیادہ گول کرے، اگلے راؤنڈ میں جاتی ہے۔

اگر مجموعی اسکور برابر ہو اور دونوں کھیل ایک ہی اسکور کے ساتھ ڈرا پر ختم ہوں، تو پلے آف کے دوسرے میچ میں اضافی وقت شامل کیا جاتا ہے۔ اگر اضافی وقت زیادہ گول کے ساتھ فاتح کا فیصلہ نہ کر سکے، تو پنالٹی شوٹ آؤٹ ہوگا۔

اگر مجموعی اسکور تناسب میں برابر ہو (ہر ٹیم اپنے ہوم* یا اوے میدان پر ایک ہی اسکور سے جیتے)، تو پلے آف کے دوسرے میچ میں اضافی وقت شامل کیا جاتا ہے۔ اگر اضافی وقت زیادہ گول کے ساتھ فاتح کا فیصلہ نہ کر سکے، تو پنالٹی شوٹ آؤٹ ہوگا۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: پنالٹی ککس۔

کبھی کبھی اگر کسی کھلاڑی کو میدان کے کسی مخصوص علاقے میں فاؤل ہوتا ہے تو اس کے مخالفین کو پنالٹی کک دی جاتی ہے۔ یہ اس وقت ہوتا ہے جب پنالٹی ایریا کے اندر - گول لائن سے 16.5 میٹر اور اندر کہیں بھی - فاؤل کیا جائے اور فاؤل کا شکار ہونے والے کھلاڑی کو پنالٹی کک ملتی ہے۔ ایسی کک کے لیے، گیند گول لائن سے 11 میٹر پر رکھی جاتی ہے اور فاؤل کا شکار کھلاڑی گول کی طرف کک کرتا ہے، صرف گول کیپر کا سامنا کرتے ہوئے - گول کرنے کا بہترین موقع۔ پنالٹی کک میدان کے سب سے خطرناک فاؤلوں میں سے ایک ہے جس کے گول پر ختم ہونے کا زیادہ امکان ہوتا ہے۔

اگر کوئی کھلاڑی پنالٹی لے کر براہ راست گول نہ کرے (نشانہ چوک جائے، لکڑی پر شاٹ، گول کیپر بچاؤ)، تو اسے چھوٹی ہوئی پنالٹی سمجھا جاتا ہے۔ چھوٹی پنالٹی کے بعد کوئی بھی دیگر فوری گول پنالٹی گول نہیں سمجھا جاتا۔ اگر کوئی کھلاڑی پنالٹی کک کرے اور گیند لکڑی سے ٹکرائے یا گول کیپر اسے چھوئے، لیکن گیند کی سمت تبدیل نہ ہوئی ہو اور وہ جال میں داخل ہو جائے یا گول لائن عبور کر لے، تو اسے پنالٹی سے کیا گیا گول سمجھا جاتا ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: پنالٹی شوٹ آؤٹ۔

تمام ادوار کے اختتام پر (1st اور 2nd ہاف باقاعدہ وقت، 1st اور 2nd ہاف اضافی وقت) پنالٹی شوٹ آؤٹ ہو سکتا ہے۔ اگر کوئی کپ یا دوستانہ میچ (معاہدے پر منحصر) ڈرا پر ختم ہو یا دو کھیلوں کے توازن میں جہاں اسکور تناسب میں برابر ہو (دونوں کھیل ایک ہی اسکور کے ساتھ ڈرا پر ختم ہوں، ہر ٹیم اپنے ہوم* یا اوے میدان پر ایک ہی اسکور سے جیتے)، تو پنالٹی شوٹ آؤٹ کیا جائے گا۔ مقابلے پر منحصر، پنالٹی شوٹ آؤٹ کا فارمیٹ مختلف ہو سکتا ہے۔ زیادہ تر مقابلوں کے لیے معیاری فارمیٹ ABAB ہے (جس میں ٹیم A اور ٹیم B کے پنالٹی لینے کی ترتیب ظاہر ہوتی ہے)۔ تاہم، کچھ مقابلے ایسے ہیں جو ABBA فارمیٹ استعمال کرتے ہیں۔ نیز مقابلے اور دوستانہ کھیلوں میں معاہدے پر منحصر، پنالٹی شوٹ آؤٹ باقاعدہ وقت کے فوراً بعد اضافی وقت کے بغیر بھی کیا جا سکتا ہے۔

پنالٹی شوٹ آؤٹ میں ہر ٹیم کو 5 پنالٹی ککس دی جاتی ہیں۔ وہ ٹیم جو 5 پنالٹی لینے کے بعد زیادہ اسکور کرے وہ جیتتی ہے۔ اگر 5 پنالٹی لینے کے بعد اسکور ڈرا ہو، تو ہر ٹیم کو ایک اور پنالٹی ملتی ہے جب تک کہ ان میں سے ایک اسکور کرے اور دوسری چوک جائے۔ کوئی ٹیم پانچوں پنالٹیاں نہیں لے سکتی اگر فاتح کا فیصلہ کم پنالٹی ککس میں ہو چکا ہو، مثلاً ایک ٹیم پہلی تین پنالٹیاں چوک جائے اور دوسری پہلی تینوں اسکور کرے۔

شوٹ آؤٹ سے پہلے ریفری سکہ اچھالتا ہے۔ اس کے معاونین اس کے پاس کھڑے ہوتے ہیں۔ سکہ اچھالنے پر صرف کپتان کو اجازت ہوتی ہے۔ سکہ جیتنے والا کپتان انتخاب کرتا ہے کہ پنالٹی شوٹ آؤٹ کون شروع کرے، دوسرا جال کا انتخاب کرتا ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: شاٹس۔

شاٹ گول کرنے کی کوئی بھی کوشش ہے، چاہے وہ پاؤں سے کک ہو یا ہیڈر۔ کھلاڑی کا گول کرنے کا ارادہ واضح طور پر نظر آنا چاہیے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: شاٹس آن گول۔

فٹ بال میں کھلاڑی مخالف کے جال میں گول کرنے کی کوشش کرتے ہیں۔ ہر وہ شاٹ جو جال میں داخل ہو یا جال میں داخل ہوتا اگر اسے گول کیپر یا کسی دوسرے کھلاڑی نے روکا نہ ہوتا، اسے شاٹ آن گول شمار کیا جاتا ہے۔ گیند کو کک کرنے کی کوئی بھی دیگر کوشش شاٹ آن گول شمار نہیں ہوتی جب تک کہ وہ جال میں نہ ہو یا گول کیپر کی جانب سے روکی/پکڑی نہ جائے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: شاٹس آف گول۔

نشانہ سے محروم شاٹ کسی بھی واضح گول کرنے کی کوشش کے طور پر شمار ہوتا ہے جو گول پوسٹ کے اوپر یا باہر سے گزر جائے بغیر کسی دوسرے کھلاڑی سے رابطہ کیے یا میدان کے کسی کھلاڑی کی جانب سے گول پوسٹ سے روکا/موڑا جائے۔ کبھی کبھی کھلاڑی گول پوسٹ کو خود مارتے ہیں اور یہ بھی شاٹ آف گول شمار ہوتا ہے۔ لہٰذا بنیادی طور پر، شاٹ آف گول ایک واضح طور پر ارادہ کیا گیا شاٹ ہے جو گول سے محروم رہتا ہے، چاہے نشانہ کتنے ہی میٹر سے کیوں نہ چوکا جائے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: بلاکڈ شاٹ۔

فٹ بال کے کھیل میں کبھی کبھی کھلاڑیوں کے شاٹس بلاک ہو جاتے ہیں۔ بلاکڈ شاٹ ایک قسم کا شاٹ ہے جو نشانہ پر جا رہا ہو اور میدان کے کسی کھلاڑی نے اسے بلاک کر دیا ہو، جہاں بلاکر کے پیچھے دیگر محافظ یا گول کیپر موجود ہوں۔ اس میں شوٹر کے اپنے ساتھیوں کی جانب سے غیر ارادی طور پر بلاک کیے گئے شاٹس بھی شامل ہیں۔

بلاکڈ شاٹ وہ شاٹ ہے جسے دفاعی ٹیم کے کھلاڑی (گول کیپر کے علاوہ) یا شاٹ کرنے والے کھلاڑی کے ساتھی نے اس طرح بلاک کیا ہو کہ وہ گول ایریا تک نہ پہنچے۔

اگر کسی شاٹ کو صرف کسی کھلاڑی نے موڑا ہو، لیکن یہ مناسب بلاک نہ ہو، اس طرح کہ گیند پھر بھی گول کی سمت جائے، تو اسے شاٹ آن/آف ٹارگٹ/آن لکڑی سمجھا جاتا ہے نہ کہ بلاکڈ شاٹ۔

اگر کسی شاٹ کو گول کیپر نے روکا ہو یا گول ایریا (چھ گز باکس) کے اندر کسی کھلاڑی نے بلاک کیا ہو، تو اسے شاٹ آن ٹارگٹ سمجھا جاتا ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: شاٹس آن لکڑی۔

شاٹ آن لکڑی کا مطلب ہے کہ گیند پوسٹ یا کراس بار سے ٹکرائی۔ اگر گیند گول کیپر یا محافظ کی جانب سے موڑے جانے کے بعد لکڑی سے ٹکرائے، تو اسے بھی شاٹ آن لکڑی سمجھا جاتا ہے۔ اگر لکڑی سے ٹکرانے کے بعد شاٹ براہ راست گول میں داخل ہو جائے، تو یہ گول ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: گول کک۔

گول کک دفاعی ٹیم کو دی جاتی ہے جب پوری گیند گول لائن کو عبور کرے، چاہے زمین پر ہو یا ہوا میں، اور آخری چھیڑ حملہ آور ٹیم کے کھلاڑی کی ہو، اور گول نہ ہوا ہو۔ یہ عام طور پر (ہمیشہ نہیں) گول ایریا کے کونے سے گول کیپر کی جانب سے لی جاتی ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: گول کیپر سیوز۔

گول کیپر کا بنیادی کام جال کی حفاظت کرنا اور مخالف ٹیم کو اپنے جال میں گول کرنے نہ دینا ہے۔ اگر گول کیپر گیند کو روکتا ہے یا اسے گول کے اوپر سے باہر مکا مارتا ہے تو اسے سیو دی جاتی ہے، جس کا مطلب بنیادی طور پر یہ ہے کہ اگر گول کیپر نہ ہوتا تو گیند گول میں چلی جاتی۔ سیو صرف اس وقت دی جاتی ہے جب مخالف کھلاڑی نے شاٹ آن گول کیا ہو ورنہ یہ شمار نہیں ہوتی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: کارڈز پر بیٹنگ کا قاعدہ۔

کارڈز کی تعداد: اس زمرے میں، بیٹنگ کرنے والے کھلاڑی کو میچ کے اشارہ کردہ وقت میں دیے گئے کارڈز کی تعداد کا اندازہ لگانا ہوتا ہے۔ براہ راست سرخ کارڈ دو پیلے کارڈز کے برابر ہے۔ میچ میں کسی کھلاڑی کا دوسرا پیلا کارڈ، جو سرخ کارڈ میں بدل جاتا ہے، ایک شمار ہوتا ہے۔ (مثلاً 1 پیلا کارڈ + 1 پیلا کارڈ + سرخ کارڈ = 3 کارڈز)۔ ایک کھلاڑی میچ کے دوران زیادہ سے زیادہ 3 کارڈز حاصل کر سکتا ہے۔

میچ کا کوئی بھی واقعہ (گول؛ تھرو ان؛ کارڈز؛ کونرز؛ وغیرہ) میچ کے دوران شمار کیا جاتا ہے، نہ کہ اس کے اختتام کے بعد یا ہاف ٹائم پر۔ مثال کے طور پر: فٹ بال پچ سے باہر حاصل کیا گیا کارڈ (بینچ پر کارڈ) اور میچ کے بعد حاصل کیا گیا کارڈ۔ ((استثنیٰ: ہاف ٹائم کے دوران دکھایا گیا کارڈ، جو میدان کے کھلاڑی کو دکھایا جائے گا، کارڈز کی کل تعداد میں شمار ہوگا اور دوسرے ہاف میں دکھایا گیا کارڈ کے طور پر درج ہوگا))؛ نہ لیا گیا کونر، تھرو ان، وغیرہ اس واقعے کی کل تعداد میں شمار نہیں ہوں گے اور میچ میں اس طرح درج نہیں ہوں گے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: پیلے کارڈز۔

کارڈز ریفری کی اہم خصوصیات ہیں اور انتہائی حالات میں استعمال ہوتے ہیں جب کھلاڑی کی جانب سے کیا گیا فاؤل سنگین ہو۔ ریفری بنیادی طور پر غیر کھیلوں جیسے رویے، قابل تنبیہ ہینڈ بال، ریفری سے بحث، ڈائیونگ، ایک سے زیادہ فاؤل وصول کرنے، کھیل میں تاخیر کرنے اور ریفری کو مطلع کیے بغیر کھیل میں داخل ہونے یا چھوڑنے پر کارڈز دیتا ہے۔ ہر کھلاڑی ایک میچ میں دو پیلے کارڈز تک حاصل کر سکتا ہے، اگر پہلے سے ایک پیلا کارڈ رکھنے والے کھلاڑی کو دوسرا ملے، تو یہ خود بخود سرخ کارڈ میں بدل جاتا ہے اور کھلاڑی میچ سے باہر کر دیا جاتا ہے۔ دوسرا پیلا کارڈ کھیل میں پیلے کارڈز کی تعداد میں شمار نہیں ہوتا اور YC اعداد و شمار کو متاثر نہیں کرتا۔ اسے پیلا/سرخ کارڈ سمجھا جاتا ہے جو براہ راست سرخ کارڈ کے برابر ہے۔ کچھ چیمپئن شپ میں اگر کھلاڑی دو مسلسل میچوں میں پیلے کارڈز حاصل کرے، تو اس پر تیسرا میچ کھیلنے سے پابندی لگ جاتی ہے اور اسے وہ میچ چھوڑنا پڑتا ہے۔

اگر بینچ کا کھلاڑی متبادل کے بغیر کھیل کے میدان میں داخل ہو، تو اسے پیلا کارڈ ملے گا۔

اگر پچ پر کوئی شائق یا جانور مداخلت کرے، تو کھلاڑی کی جانب سے کوئی بھی تعامل اسے پیلا کارڈ دلا سکتا ہے۔

بینچ کے کھلاڑی کو بھی ریفری بک کر سکتا ہے۔ یہ میچ کے حتمی اعداد و شمار میں شمار نہیں ہوتا، لیکن اگر بینچ پر بک ہونے والا کھلاڑی متبادل ہو کر میدان میں داخل ہو، تو اسے ایک اور پیلا کارڈ (دوسرا پیلا یعنی پیلا/سرخ کارڈ) مل سکتا ہے اور اسے میچ سے باہر کر دیا جائے گا۔ یہ پیلا/سرخ کارڈ کل اعداد و شمار میں شمار ہوگا لیکن پیلے کے طور پر شامل نہیں ہوگا بلکہ سرخ کارڈ کے طور پر۔

اگر حملہ آور کھلاڑی گیند کو پکڑے ہوئے ہے لیکن مخالف ٹیم کے کھلاڑی نے اسے سنجیدگی سے ٹیکل کیا اور اس کی ٹیم کا حملہ جاری ہے، تو ریفری فاؤل نہ دے اور ٹیم کو حملہ مکمل کرنے دے۔ ریفری گیند کو کھیل کے میدان کو عبور کرنے دے گا اور پھر یاد رکھا گیا پیلا کارڈ اس کھلاڑی کو دے گا جس نے پہلے ٹیکل کیا تھا۔

مینیجرز کو پیلے کارڈز ایسے واقعات پر ملتے ہیں جیسے پانی کی بوتل کو ٹھوکر مارنا، طنزیہ تالیاں بجانا یا کوئی بھی ایسا اشارہ جو میچ آفیشل کو کمزور کرنے کی کوشش سمجھا جائے۔ مینیجر/کوچ بھی سزا کا ذمہ دار ہوگا اگر ٹیکنیکل ایریا یا ڈگ آؤٹ میں اس کے عملے کا کوئی رکن غیر ذمہ دارانہ رویہ اختیار کرتا پایا جائے۔ صرف میچ آفیشل – نہ کہ اسسٹنٹس یا چوتھا آفیشل – کو مینیجر کو کارڈ جاری کرنے کا اختیار ہوگا۔

اگر مینیجر چار پیلے کارڈز جمع کرے تو اسے خودکار طور پر ایک میچ کی پابندی، آٹھ پر دو میچوں کی پابندی، 12 پر تین میچوں کی پابندی اور 16 یا اس سے زیادہ پر ڈسپلنری کمیٹی میں فیصلہ ہوگا۔

دوستانہ میچوں میں پیلے کارڈز کسی کھلاڑی یا کوچ کو کسی بھی دیگر آئندہ میچوں سے نہیں روکتے۔

ریفری ہاف ٹائم کے دوران دوسرے ہاف کے شروع ہونے سے پہلے اور کھیل کے بعد کے مختصر وقت میں بھی پیلہ کارڈ دے سکتا ہے۔ بینچ پر، ہاف ٹائم یا اضافی وقت کے دوران، اضافی وقتوں کے درمیان وقفوں اور پنالٹی شوٹ آؤٹ کے دوران یا کھیل کے بعد دیا گیا پیلہ یا سرخ کارڈ میچ کے کل اعداد و شمار میں شمار نہیں ہوتا۔ تاہم، یہ آئندہ ذاتی اعداد و شمار کو متاثر کرے گا جس کی وجہ سے اگلے میچوں سے محرومی ہوتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Red Cards

سرخ کارڈ وہ سب سے سخت سزا ہے جو کھلاڑی کو میدان پر مل سکتی ہے۔ سرخ کارڈز عام طور پر اس وقت دیے جاتے ہیں جب کھلاڑی بہت سنگین فاؤل کرے، غیر کھیلوں جیسا رویہ اختیار کرے، قابل تنبیہ ہینڈ بال کرے، ریفری سے بحث کرے، ڈائیونگ کرے، ریفری یا دیگر کھلاڑیوں کے خلاف تشدد آمیز اقدامات کرتا دکھائی دے، گول روکنے کے لیے ہاتھ استعمال کرے (گول کیپر کے علاوہ)، بدزبانی کرے یا دوسرا پیلہ کارڈ وصول کرے، جو خودکار طور پر اس کے کارڈ کو سرخ بنا دیتا ہے۔ کھلاڑی کے سرخ کارڈ وصول کرنے کے بعد، اسے میدان سے باہر کر دیا جاتا ہے اور وہ خودکار طور پر موجودہ چیمپئن شپ کے 2 آئندہ میچوں سے محروم رہتا ہے۔ بعض صورتوں میں، کیا گیا فاؤل اتنا سنگین ہوتا ہے کہ کھلاڑی کو 2 میچوں کی نااہلی کے ساتھ اضافی ڈسپلنری کارروائی کا بھی سامنا ہوتا ہے۔

جس کھلاڑی کے پاس پیلہ کارڈ ہو وہ دوسرا پیلہ (پیلہ/سرخ) کارڈ نہیں بلکہ براہ راست سرخ کارڈ وصول کر سکتا ہے۔ کسی بھی صورت میں اس میچ کے لیے سزا یکساں ہے۔ کھلاڑی کو میچ سے روک دیا جاتا ہے۔ تاہم، براہ راست سرخ کارڈ کی سزا میچ معطلیوں ((2 میں زیادہ سخت ہے بہ نسبت اس کے کہ دو پیلے کارڈز مل کر سرخ بنیں (1 میچ)۔

مینیجرز/کوچز کو تشدد آمیز رویے، تھوکنے اور مخالف کو کھیل دوبارہ شروع کرنے سے روکنے جیسے اقدامات پر سرخ کارڈ دیا جائے گا۔ ریفری کو اختیار ہے کہ مینیجر/کوچ کو کارڈ دے اگر اس کا عملہ غیر ذمہ دارانہ رویہ اختیار کرے۔

اگر پچ پر کوئی شائق یا جانور مداخلت کرے تو کھلاڑی کی کسی بھی قسم کی تعامل اسے سرخ کارڈ دلا سکتی ہے۔

دوستانہ میچوں میں سرخ کارڈز کسی کھلاڑی یا کوچ کو کسی بھی دیگر آئندہ میچوں سے نہیں روکتے، الا یہ کہ رویہ اتنا شدید ہو کہ مزید ڈسپلنری کارروائی درکار ہو۔

دوستانہ میچوں میں ٹیموں کے درمیان معاہدے کے مطابق، پیلہ/سرخ کارڈ یا براہ راست سرخ کارڈ والے کھلاڑی پر پابندی نہیں لگے گی بلکہ اس کی جگہ دوسرا کھلاڑی آئے گا۔

ریفری ہاف ٹائم کے دوران دوسرے ہاف کے شروع ہونے سے پہلے اور کھیل کے بعد کے مختصر وقت میں بھی سرخ کارڈ دے سکتا ہے۔ بینچ پر، ہاف ٹائم یا اضافی وقت کے دوران، اضافی وقتوں کے درمیان وقفوں اور پنالٹی شوٹ آؤٹ کے دوران یا کھیل کے بعد دیا گیا پیلہ یا سرخ کارڈ میچ کے کل اعداد و شمار میں شمار نہیں ہوتا۔ تاہم، یہ آئندہ ذاتی اعداد و شمار کو متاثر کرے گا جس کی وجہ سے اگلے میچوں سے محرومی ہوتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Green Cards-

گرین کارڈ ایک اسکیم ہے جو فیئر پلے، کھیل کے درست رویے کو فروغ دینے کے لیے استعمال ہوگی، اور یہ ان معیارات کا حصہ ہوگی جن سے یہ طے ہوتا ہے کہ کون سی ٹیمیں لوکل فن ڈیز سے فیوچر فٹ بال کپ ایونٹس تک پہنچتی ہیں۔

ہر ٹیم کو فی کھیل 1 گرین کارڈ دیا جائے گا – بشرطیکہ وہ درج ذیل معیارات میں سے ہر ایک پورا کرے –

ہر کھیل سے پہلے مخالف ٹیم اور کھیل کے آفیشلز کے ساتھ قطار میں کھڑا ہونا اور ہاتھ ملانا۔

کھیل کے دوران کھلاڑیوں یا کوچز کی جانب سے کوئی فاؤل یا ناشائستہ زبان کا استعمال نہ ہونا۔

کھیل کے دوران کوئی حد سے زیادہ جارحانہ کھیل نہ ہونا۔

کوئی لڑائی نہ ہونا – نہ ساتھی کھلاڑیوں کے ساتھ، نہ مخالف کھلاڑیوں کے ساتھ۔

اگر فاؤل ہو تو کھیل دوبارہ شروع ہونے سے پہلے دونوں ملوث کھلاڑیوں کو ہاتھ ملانا ہوگا۔

ہر وقت کھیل کے آفیشلز، دیگر کھلاڑیوں اور کوچز کا احترام ظاہر کرنا۔

ہر کھیل کے بعد مخالف ٹیم اور کھیل کے آفیشلز کے ساتھ قطار میں کھڑا ہونا اور ہاتھ ملانا۔

ہر وہ ٹیم جو ان تمام نکات کو پورا کرے گی اسے گرین کارڈ ملے گا – ہر کھیل کے لیے 1۔ ٹیموں کو علاقائی اور قومی سطح پر فیوچر فٹ بال کپ ایونٹس تک آگے بڑھنے کے لیے اہل ہونے کے لیے اپنے تمام کھیلوں میں گرین کارڈ حاصل کرنا ہوگا، نیز دیگر معیارات بھی پورے کرنے ہوں گے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Passing-

فٹ بال میں گیند کو پاسنگ کے ذریعے میدان میں کھیلا جاتا ہے۔ گیند کو کامیابی سے ساتھی کھلاڑی تک پہنچانے کے عمل کو پاس کہا جاتا ہے۔ پاسز میں اوپن پلے پاسز، گول ککس، کارنرز اور فری ککس شامل ہیں جو بطور پاس کھیلی جائیں۔ پاس پاؤں یا سر یا سینے سے کیا جانا چاہیے۔ ہاتھ سے گیند کو چھونا فاؤل ہے۔ فٹ بال کے کھیل میں پاسز سے متعلق مختلف اعداد و شمار ہوتے ہیں جیسے کل پاسز اور مکمل پاسز۔ کل پاسز وہ پاسز ہیں جو میچ کے مکمل وقت میں پوری ٹیم کے کھلاڑیوں نے کیے۔ انفرادی کھلاڑیوں کے پاسز سب ملا کر گنے جاتے ہیں اور آپ کے پاس کل پاسز کی درست تعداد ہوتی ہے، لیکن یہ جاننا ضروری ہے کہ اس میں مکمل اور نامکمل پاسز دونوں شامل ہیں۔ مکمل پاسز اس وقت گنے جاتے ہیں جب ایک ساتھی کھلاڑی سے دوسرے تک پاس مکمل ہو (یعنی کھلاڑی اپنے ساتھی کھلاڑی سے پاس کامیابی سے وصول کرے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: Ball Possession-

بال پوزیشن کا شمار اس وقت سے ہوتا ہے جب ہر ٹیم باقاعدہ وقت کے دوران گیند اپنے پاس رکھتی ہے۔ جب بھی کوئی ٹیم گیند کھو دے اور وہ دوسری ٹیم کے پاس چلی جائے، یہ اس ٹیم کی پوزیشن شمار ہوتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Attacks-

اٹیکنگ فٹ بال میں کیا جانے والا ایک عمل ہے۔ بنیادی طور پر، اٹیکنگ گیند رکھنے والی ٹیم کی مخالف کے گول کی سمت حرکت کو بیان کرتی ہے۔ صرف گیند کو گول کی طرف مارنا اٹیک شمار نہیں ہوتا۔ اٹیکس کے علاوہ "خطرناک اٹیکس" بھی ہوتے ہیں جن کا مطلب ہے کہ مخالف ٹیم گول کرنے کے قریب ہے اور ان کا اٹیک گول پر شاٹ، گول سے باہر شاٹ، لکڑی پر شاٹ، بلاک شدہ شاٹ، کارنر، خطرناک فری کک یا پنالٹی پر ختم ہو سکتا ہے۔

Tower Rush

Наблюдаемые названия и показатели: Shooting Accuracy-

فٹ بال کے مکمل میچ کے دوران، دونوں ٹیمیں بہت سے شاٹس کرتی ہیں۔ خصوصی کمپٹی حساب لگاتی ہے کہ ان میں سے کتنے شاٹس کامیاب رہے اور کتنے نہیں، یہ بعد میں اعداد و شمار میں شوٹنگ ایکیوریسی کے طور پر دکھایا جاتا ہے۔ شوٹنگ ایکیوریسی کا حساب ٹارگٹ پر شاٹس کو تمام کیے گئے شاٹس سے تقسیم کر کے لگایا جاتا ہے، بلاک شدہ کوششوں اور اپنے گول کو خارج کرتے ہوئے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Goal Assist-

میچ کے دوران گول کیے جاتے ہیں اور بعض اوقات کھلاڑیوں کو گول کرتے وقت اپنے ساتھی کھلاڑیوں سے مدد ملتی ہے۔ اس خاص مدد کو اسسٹ کہا جاتا ہے۔ گیند وصول کرنے والے کے گول کرنے تک پہنچانے والا آخری ٹچ گول اسسٹ کہلاتا ہے۔ اگر کسی وجہ سے آخری ٹچ مخالف کی جانب سے بلاک یا ڈیفلیکٹ ہو جائے تو پاس دینے والے کھلاڑی کو اسسٹ نہیں دیا جاتا۔ اپنے گول، فری ککس، براہ راست کارنرز اور پنالٹیز کسی بھی طرح اسسٹ شمار نہیں ہوتے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Short Pass-

وہ پاس جو 0 – 10 میٹر کے دائرے میں کیا جائے اسے شارٹ پاس کہا جاتا ہے۔ ایسے پاسز تقریباً ہمیشہ انتہائی درست ہوتے ہیں اور گیند کو مارنے کے لیے زور کی ضرورت نہیں ہوتی۔ بعض اوقات، مختلف لیگز یا چیمپئن شپس میں پاس کا فاصلہ مختلف طریقے سے ناپا جاتا ہے اور یہ ہمیشہ ان واقعات پر منحصر ہوتا ہے جہاں پاسز کیے جاتے ہیں، لیکن عام طور پر شارٹ پاسز 0 سے 10 میٹر تک ہوتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: Medium Pass-

وہ پاس جو 10 – 20 میٹر کے دائرے میں کیا جائے اسے میڈیم پاس کہا جاتا ہے۔ میڈیم پاسز اٹیک کی سمت بدلنے، گول کی حفاظت کو یقینی بنانے اور آنے والے مخالفین پر قابو پانے کے حوالے سے مددگار ہوتے ہیں۔ میڈیم پاسز بھی اعلیٰ درستگی کے لیے جانے جاتے ہیں۔ بعض اوقات، مختلف لیگز یا چیمپئن شپس میں پاس کا فاصلہ مختلف طریقے سے ناپا جاتا ہے اور یہ ہمیشہ ان واقعات پر منحصر ہوتا ہے جہاں پاسز کیے جاتے ہیں، لیکن عام طور پر میڈیم پاسز 10 سے 20 میٹر تک ہوتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: Long Pass-

وہ پاس جو 20 میٹر سے زیادہ کے دائرے میں کیا جائے اسے لانگ پاس کہا جاتا ہے۔ لانگ پاسز بلند گیند پرواز کے راستے کی خصوصیت رکھتے ہیں اور گیند کو تقریباً بلا روک ٹوک مطلوبہ پتے تک سیدھا پہنچنے دیتے ہیں۔ ایسے پاسز اس وقت مؤثر ہوتے ہیں جب گیند کو مرکز سے فلانک تک، ایک کنارے سے دوسرے تک اور فلانک سے مرکز تک منتقل کیا جائے۔ ایسے پاسز اکثر ڈیفنڈرز اور ایکسٹریم اٹیکرز استعمال کرتے ہیں۔ لانگ پاسز کی خرابی نسبتاً کم درستگی ہے۔ بعض اوقات، مختلف لیگز یا چیمپئن شپس میں پاس کا فاصلہ مختلف طریقے سے ناپا جاتا ہے اور یہ ہمیشہ ان واقعات پر منحصر ہوتا ہے جہاں پاسز کیے جاتے ہیں، لیکن عام طور پر لانگ پاسز 20 میٹر سے اوپر تک ہوتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: Pass Accuracy-

ٹیم کی کل پاس ایکیوریسی اور کھلاڑی کی پاس ایکیوریسی ہوتی ہے۔ پاس ایکیوریسی کا شمار ٹیم یا کھلاڑی کی جانب سے کیے گئے کل درست پاسز سے ہوتا ہے۔ اگر ٹیم یا کھلاڑی کی جانب سے کیے گئے کل پاسز زیادہ تر درست ہوں تو پاس ایکیوریسی کا فیصد زیادہ ہوتا ہے اور اس کے برعکس۔

Наблюдаемые названия и показатели: Cross-

گیم پلے کے دوران دونوں ٹیموں کے کھلاڑی گول کرنے یا صحیح پوزیشن پر پاس دینے کا موقع تلاش کرتے ہیں تاکہ اس کا نتیجہ گول کی صورت میں نکل سکے۔ اس کے لیے سب سے عام حکمت عملیوں میں سے ایک کراس بنانا ہے۔ کراس کی تعریف یہ ہے کہ چوڑی پوزیشن سے کوئی بھی جان بوجھ کر کیا گیا پاس جو کسی مخصوص علاقے میں ساتھی کھلاڑی تک پہنچنے والا ہو جو عام طور پر گول کے سامنے ہوتا ہے۔ نیز گیند کو ایک فلانک سے دوسرے فلانک تک زمین پر یا ہوا میں بھیجنا۔

Наблюдаемые названия и показатели: Throw In-

تھرو اِن اس کھلاڑی کے مخالفین کو دیا جاتا ہے جس نے گیند کو آخری بار چھوا تھا جب پوری گیند سائیڈ لائن کو عبور کرے، زمین پر ہو یا ہوا میں۔

گیند پھینکنے کے وقت، پھینکنے والے کا رخ کھیل کے میدان کی طرف ہونا چاہیے۔ پھینکنے والے کے ہر پاؤں کا کچھ حصہ ٹچ لائن پر یا ٹچ لائن سے باہر زمین پر ہونا چاہیے، اور گیند کو پیچھے سے اور سر کے اوپر سے دونوں ہاتھوں سے پھینکنا چاہیے۔

گیند کھیل کے میدان میں داخل ہوتے ہی کھیل میں آ جاتی ہے۔

تھرو اِن سے براہ راست گول نہیں کیا جا سکتا؛ اگر کوئی کھلاڑی گیند کو کسی دوسرے کھلاڑی کے چھوئے بغیر براہ راست اپنے گول میں پھینک دے تو نتیجہ مخالف فریق کے لیے کارنر کک ہوتا ہے۔ اسی طرح، تھرو اِن سے براہ راست جارحانہ گول بھی نہیں کیا جا سکتا؛ اس صورت میں نتیجہ دفاعی ٹیم کے لیے گول کک ہوتا ہے۔

اگر کوئی مخالف کھلاڑی گیند کے کھیل میں آنے سے پہلے مطلوبہ فاصلے (2 میٹر) کا احترام کرنے میں ناکام رہے یا بصورت دیگر ناجائز طور پر پھینکنے والے کو توجہ ہٹائے یا روکے، تو اسے غیر کھیلوں جیسے رویے پر تنبیہ (پیلہ کارڈ) مل سکتی ہے۔

اگر پھینکنے والا مطلوبہ طریقہ کار کے مطابق گیند نہ پھینکے، یا اسے اس مقام کے علاوہ کسی اور جگہ سے پھینکے جہاں سے گیند کھیل کے میدان سے باہر گئی تھی، تو تھرو اِن مخالف ٹیم کو دیا جاتا ہے۔ اسے عام طور پر "فاؤل تھرو" کہا جاتا ہے۔

پھینکنے والے کے لیے یہ خلاف ورزی ہے کہ وہ گیند کو کسی دوسرے کھلاڑی کے چھونے سے پہلے دوبارہ چھوئے؛ یہ مخالف ٹیم کے لیے اس جگہ سے بالواسطہ فری کک کی سزا ہے جہاں خلاف ورزی ہوئی، الا یہ کہ دوسرا ٹچ بھی زیادہ سنگین ہینڈلنگ کی خلاف ورزی ہو، جس صورت میں یہ براہ راست فری کک یا پنالٹی کک کی سزا ہے۔

گول کیپر اپنے ساتھی کھلاڑی کی جانب سے براہ راست اپنی طرف پھینکی گئی گیند کو ہاتھ نہیں لگا سکتا۔ اسے اس طرح بھی نہیں ٹالا جا سکتا کہ کیپر پہلے پاؤں استعمال کرے اور پھر گیند کو ہاتھ لگائے۔ اگر یہ خلاف ورزی گول کیپر کے پنالٹی ایریا کے اندر ہو تو بالواسطہ فری کک دی جاتی ہے۔ اگر خلاف ورزی گول کیپر کے پنالٹی ایریا سے باہر ہو تو براہ راست فری کک دی جاتی ہے۔

اگر گیند سائیڈ لائن کو اس لیے عبور کرے کہ اس نے ریفری کو چھوا، تو ڈراپ بال ہوگی۔ ریفری کی جانب سے گیند کو کوئی بھی چھونا ڈراپ بال کا سبب بنے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: Added Minutes-

ایڈڈ منٹس فٹ بال کے کھیل میں ہر ہاف کے آخر میں شامل کیا جانے والا وقت ہے۔ عام طور پر کھیل کے دوران بہت سی چیزیں ہو سکتی ہیں جو کھیل کو اس وقت تک روک دیں جب تک ریفری صورتحال حل نہ کرے۔ چوٹیں، VAR جائزے، فاؤلز، پنالٹی ککس، فری ککس، میدان پر دھینگا مشتی وغیرہ۔ ان میں سے ہر ایک کچھ وقت لیتا ہے، اس لیے ہر ہاف کے آخر میں ریفری عام طور پر کھیل میں کئی منٹ شامل کرتا ہے۔ ایڈڈ منٹس عام طور پر ایک منٹ سے 6 تک ہوتے ہیں، لیکن ایسے اوقات بھی آتے ہیں جب ریفری میدان میں ضائع ہونے والے وقت کی تلافی کے لیے اس سے بھی زیادہ وقت شامل کرتا ہے۔ ایڈڈ منٹس کا فیصلہ مکمل طور پر ریفری کرتا ہے اور اگر وہ مناسب سمجھے تو ایک سیکنڈ بھی شامل نہ کرے اور فوراً ہاف ختم کر دے۔ ہر ہاف کے لیے معاوضہ وقت عام طور پر چوتھے آفیشل ریفری کی

Tower Rush

ٹیب کے ذریعے دکھایا جاتا ہے۔ بعض مقابلوں میں چوتھا آفیشل کھیل میں موجود نہیں ہوتا اور ایڈڈ منٹس والی ٹیب نہیں دکھائی جاتی، تاہم اس کا مطلب یہ نہیں کہ ریفری نے کھیل میں وقت شامل نہیں کیا۔ ایڈڈ منٹس کو اسٹاپیج ٹائم بھی کہا جا سکتا ہے۔

جیسا کہ بتایا گیا ہے فٹ بال کا معیاری کھیل دو 45 منٹ کے ہافوں پر مشتمل ہوتا ہے اور میچ کا نتیجہ 90 منٹ کے گیم پلے میں نکلتا ہے، لیکن بعض اوقات 90 منٹ میچ کا نتیجہ طے کرنے کے لیے کافی نہیں ہوتے، اس لیے اضافی وقت شامل کیا جاتا ہے۔ اضافی وقت صرف مقابلے کے مخصوص مراحل میں شامل کیا جاتا ہے۔ اگر مکمل وقت کے بعد کھیل کا کوئی فاتح نہ ہو تو کھیل میں دو 15 منٹ کے ہاف شامل کیے جاتے ہیں اور کھیل کا نتیجہ مجموعی طور پر 120 منٹ میں نکلتا ہے، اسے اضافی وقت سمجھا جاتا ہے۔ بعض اوقات نتیجہ اضافی وقت میں بھی طے نہیں ہوتا تو کھیل کو حتمی شکل دینے کے لیے پنالٹی شوٹ آؤٹ شامل کیا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Match Start procedure Formality; Players are coming out.

ریفری گیند ہاتھ میں لیے کھلاڑیوں کو پچ کی طرف لے جاتا ہے۔ ریفری لائنزمین/لائنز ویمن اور بعض اوقات پانچویں اور چھٹے اسسٹنٹ کے ساتھ افقی لائن کے وسط میں ہوتا ہے۔ ان کے پیچھے مرکزی اسکواڈ کے 22 کھلاڑی دو عمودی لائنوں میں ہوتے ہیں۔

کچھ مقابلوں میں کھلاڑی مہربانی کے طور پر بچوں کے ساتھ باہر آتے ہیں۔ یہ بچے کھلاڑیوں کے قطار میں کھڑے ہونے کے بعد پچ چھوڑ دیتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: قطار میں کھڑے کھلاڑی۔

کھلاڑی پچ کے وسط میں ریفری اور اس کے اسسٹنٹس کے ساتھ افقی لائن میں کھڑے ہوتے ہیں۔ ریفری اور اسسٹنٹس مرکز میں رکھے جاتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: قومی ترانہ گانا۔

قومی ٹیموں کے مقابلے کی صورت میں، دونوں ٹیموں کے ممالک کے ترانے بجائے جائیں گے۔ نیز، باقاعدہ چیمپئن شپ کا ترانہ بھی بجایا جا سکتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: ہاتھ ملانا۔

تمام کھلاڑی ہاتھ ملاتے ہیں (صرف کپتان ریفری کے ساتھ نہیں)۔ مہمان ٹیم کے کھلاڑی ریفری اور اس کے اسسٹنٹس اور ہوم ٹیم کے کھلاڑیوں سے ہاتھ ملانے کے لیے جاتے ہیں، جبکہ ہوم ٹیم کے کھلاڑی کھڑے رہتے ہیں۔ پھر ہوم ٹیم کے کھلاڑی ریفری اور اس کے اسسٹنٹس سے ہاتھ ملانے کے لیے جاتے ہیں۔

بعض اوقات مختلف وجوہات جیسے وبائی امراض وغیرہ کی وجہ سے ہاتھ ملانا سے گریز کیا جا سکتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: سکہ اچھالنا۔

ریفری اور اس کے اسسٹنٹس ہر ٹیم کے کپتانوں کے ساتھ مرکز میں ہوتے ہیں۔ ریفری سکہ اچھالتا ہے۔ سکہ اچھالنے میں جیتنے والا کپتان انتخاب کرتا ہے کہ کھیل کون شروع کرے گا، دوسرا میدان کا وہ حصہ منتخب کرتا ہے جہاں سے اس کی ٹیم میچ شروع کرے گی۔

زیادہ تر تصویر سکہ اچھالنے کے بعد ریفری اور اسسٹنٹس اور ٹیموں کے کپتانوں کے ساتھ لی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: ایک منٹ کی خاموشی۔

کچھ ناخوشگوار وجوہات کی بنا پر ایک منٹ کی خاموشی ہوتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: انعام تقسیم کی تقریب۔

کسی کو انعام دیا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: تصویر لینا۔

پریس کے لیے کھلاڑیوں کی قریبی تصاویر لینے کا موقع۔ کھلاڑی 2 لائنوں میں قریب آتے ہیں اور تصویر لیتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: کھیل شروع ہونے سے پہلے آخری جانچ۔

ریفری اسسٹنٹس جال کی جانچ کرتے ہیں۔ یہ لائنزمین/لائنز ویمن کرتے ہیں۔ اگر پانچویں اور چھٹے اسسٹنٹ ہوں، تو جال کی جانچ انہیں کرنی چاہیے۔ تمام ریفری اسسٹنٹس کے اپنے مقامات پر ہونے کے بعد، ٹیم کے کھلاڑی اپنے حصوں میں ہوتے ہیں، پچ پر مرکزی اسکواڈ کے کھلاڑیوں، ریفری اور اس کے اسسٹنٹس کے سوا کوئی نہیں ہوتا، پھر ریفری سیٹی بجا سکتا ہے، اس طرح کک آف/کھیل شروع کرنے کا حکم دیتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: چوٹ کا وقفہ۔

کھلاڑی یا ریفری یا اس کے اسسٹنٹس زخمی ہو جاتے ہیں۔ وہ پچ پر لیٹا ہوتا ہے یا بمشکل کھڑا ہو پاتا ہے اور کھیل جاری نہیں رکھ سکتا۔ میڈیکل عملہ میدان میں بلایا جاتا ہے۔ بعض اوقات دونوں ٹیموں کے کھلاڑی بیک وقت زخمی ہو جاتے ہیں۔ اس سے میچ میں تاخیر ہوتی ہے۔ عام طور پر ریفری چوٹ کی وجہ سے ضائع ہونے والے منٹوں کو اسٹاپیج ٹائم میں شامل کرتا ہے۔ چوٹ غیر منصوبہ بند کھلاڑی کی تبدیلی یا کم کھلاڑیوں کے ساتھ کھیلنے کا سبب بن سکتی ہے اگر تمام تبدیلیاں پہلے ہی استعمال ہو چکی ہوں۔

اگر چوٹ زیادہ سنگین نہ ہو تو ریفری کھلاڑی کو کھیل کے میدان سے باہر جانے کا حکم دیتا ہے جبکہ میڈیکل عملہ طبی امداد فراہم کرتا ہے۔ اس صورت میں کھلاڑی کو ریفری کی اجازت کے بغیر میدان میں داخل ہونے کی اجازت نہیں ہوتی، ورنہ اسے کارڈ (پیلا، سرخ) دیا جا سکتا ہے۔

میچ کے دوران خون بہنا ممنوع ہے۔ اگر کسی کھلاڑی سے خون بہہ رہا ہو تو ریفری اسے کھیل کے میدان سے باہر جانے کا حکم دیتا ہے، جب تک میڈیکل عملہ کافی امداد فراہم نہ کرے۔ کھلاڑی کو ریفری کی اجازت کے بغیر کھیل کے میدان میں دوبارہ داخل ہونے کی اجازت نہیں ہوتی۔

عام طور پر اگر کوئی کھلاڑی زخمی ہو اور پچ پر لیٹا ہو تو دوسرے کھلاڑی تھرو ان پر گیند کو باہر نکالتے ہیں یا ریفری ڈراپ بال کا فیصلہ کرتا ہے۔ تھرو ان یا ڈراپ بال کے بعد کھلاڑی گیند ان مخالفین کو واپس کرتے ہیں جن کی گیند کھیل روکنے سے پہلے تھی۔

سنگین چوٹ کی صورت میں ایمبولینس کو کھیل کے میدان میں داخل ہونے کی اجازت ہوتی ہے۔

کھیل کے میدان میں کھلاڑی کی موت میچ کی معطلی کا سبب بنے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: ڈراپ بال۔

ڈراپ بال کھیل کو روکنے کے بعد دوبارہ شروع کرنے کا ایک طریقہ ہے جس کی وجوہات کھلاڑی کی خلاف ورزی شامل نہیں ہوتیں۔ اس میں میدان سے باہر سے کھیل میں مداخلت (مثلاً پچ پر دوسری گیند، اسٹریکرز کھیل میں خلل ڈالتے ہیں وغیرہ) اور خراب گیند یا بجلی کی بندش جیسے واقعات شامل ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: کھیل معطل ہونے کی وجوہات؛ کھلاڑی کی چوٹ۔

کھیل کے میدان میں سنگین کھلاڑی کی چوٹ جو طویل عرصے تک جاری رہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: بجلی کی بندش۔

بجلی کی فراہمی منقطع ہو گئی ہے۔ روشنیاں بجھ گئی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: ہجوم کی پریشانی۔

تماشائیوں کی ہنگامہ آرائی یا دیگر مسائل کی وجہ سے کھیل معطل کر دیا گیا ہے۔ سنگین لڑائی جو میچ کو متاثر کرے۔ کھیل کے میدان پر مختلف چیزیں پھینکنا۔

Наблюдаемые названия и показатели: خراب موسم۔

موسم اتنا خراب ہو گیا ہے کہ کھیل میں خلل پڑ گیا ہے۔ یہ شدید بارش یا ہوا، طوفان، ژالہ باری اور اولے وغیرہ ہو سکتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: پائروٹیکنکس جلانا۔

کسی نے پائروٹیکنک اشیاء جلائی ہیں اور کھیل معطل کر دیا گیا ہے۔ پچ پر مرئیت نمایاں طور پر کم ہو گئی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: کھلاڑیوں کی لڑائی۔

کھلاڑیوں کے درمیان لڑائی اتنی شدید ہو گئی کہ میچ جاری رکھنا ناممکن ہو گیا۔

Наблюдаемые названия и показатели: ریفری زخمی۔

ریفریوں میں سے ایک زخمی ہو گیا ہے اور کھیل معطل کر دیا گیا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: پانی کا وقفہ۔

اگر موسم کا درجہ حرارت 30 ڈگری سیلسیس سے زیادہ ہو، تو کوئی بھی ٹیم یا ریفری پانی کے وقفے کی تجویز دے سکتا ہے۔ اگر دونوں ٹیمیں اور ریفری متفق ہوں، تو پانی کا وقفہ ہوگا، جو تقریباً ایک منٹ تک جاری رہتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: شائقین کی مداخلت۔

شائقین مداخلت کرتے ہیں اور کھیل کے میدان پر دوڑتے ہیں۔ کھلاڑی کی پچ میں گھسنے والے کے ساتھ کوئی بھی تعامل اسے پیلا یا سرخ کارڈ دلا سکتا ہے۔ میچ سیکیورٹی اور سروس کے ارکان کو نظم و ضبط سنبھالنا چاہیے اور اضافی لوگوں کو پچ سے باہر نکالنا چاہیے۔

Наблюдаемые названия и показатели: جانوروں کی مداخلت۔

جانور مداخلت کرتے ہیں اور کھیل کے میدان پر دوڑتے ہیں۔ کھلاڑی کی پچ میں گھسنے والے کے ساتھ کوئی بھی تعامل اسے پیلا یا سرخ کارڈ دلا سکتا ہے۔ میچ سیکیورٹی اور سروس کے ارکان کو نظم و ضبط سنبھالنا چاہیے اور پچ سے باہر نکالنا چاہیے۔

Наблюдаемые названия и показатели: میدان پر ایک سے زیادہ گیند۔

میدان پر ایک سے زیادہ گیند کی اجازت نہیں ہے۔ پچ پر ایک سے زیادہ گیند کی صورت میں ریفری کھیل کو روکتا ہے۔ صرف ریفری، اس کے اسسٹنٹس اور فیلڈ کھلاڑیوں کو کھیل کے میدان سے اضافی گیند(وں) کو ہٹانے کی اجازت ہے۔

اگر اضافی گیند کھیل سے دور (پچ کے دوسری طرف) ہو تو ریفری کھیل کو روکنے کا فیصلہ نہیں کر سکتا اور گیند کے قریب ترین کھلاڑی یا اس کے اسسٹنٹ کو اشارہ کر سکتا ہے کہ اسے پچ سے باہر نکالے۔

Наблюдаемые названия и показатели: تکنیکی ہار۔

اگر ہوم ٹیم میچ کی حفاظت فراہم کرنے میں ناکام رہتی ہے اور ریفری کھیل روکنے پر مجبور ہوتا ہے، تو ہوم ٹیم کو 0:3 تکنیکی ہار ہوگی۔ اس کھیل کے لیے تمام ٹیم یا کھلاڑی کے اعداد و شمار ضائع ہو جائیں گے۔ تکنیکی ہار کے بعد جو گول دیے گئے، وہ کل اسکور گول میں شمار نہیں ہوں گے، صرف 3 پوائنٹس دیے جائیں گے یا کپ مقابلے کی صورت میں ممکنہ طور پر اگلے راؤنڈ میں جانا ہوگا۔

سنگین کھلاڑی، عملہ، ہجوم کی لڑائی تکنیکی ہار کا سبب بن سکتی ہے۔ نیز ہوم ٹیم کی جانب سے کھیل کے لیے کم سے کم حالات کا انتظام نہ کرنا، سیکیورٹی، پولیس، ایمبولینس یا فائر فائٹرز وغیرہ کی عدم موجودگی۔

Наблюдаемые названия и показатели: بال ہوائے۔

زیادہ تر سرکاری مقابلوں میں پچ کے ارد گرد بال ہوائز ہوتے ہیں۔ وہ کھیل کے میدان کے ارد گرد واقع ہوتے ہیں تاکہ کھلاڑیوں کو گیندیں فراہم کرنے میں مدد کریں جب یہ تھرو ان، کارنر، یا گول کک کے لیے پچ کو عبور کرتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: ٹرانسفر ونڈو۔

فٹبال کلب کھلاڑیوں کو تبدیل، فروخت، خرید اور قرض پر بھیج سکتے ہیں۔ ٹرانسفر صرف ٹرانسفر ونڈو کی مدت کے دوران اجازت ہے۔ عام طور پر ٹرانسفر ونڈو کے دو ادوار ہوتے ہیں – موسم گرما اور موسم سرما۔ موسم گرما کی مدت یکم جون کو کھلتی ہے اور 30 اگست کو بند ہوتی ہے۔ موسم سرما میں ٹرانسفر ونڈو 1 جنوری کو کھلتی ہے اور 31 جنوری کو بند ہوتی ہے۔ بعض اوقات مختلف وجوہات کی بنا پر ٹرانسفر ونڈو کی آخری تاریخوں میں تبدیلی ہو سکتی ہے۔ ٹرانسفر ونڈو کے کسی بھی قانون کی خلاف ورزی ٹیم یا کھلاڑی پر سنگین پابندیاں لائے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: فیئر پلے۔

جب ایک ٹیم تھرو ان یا ڈراپ بال کے ساتھ دوسری ٹیم کو گیند واپس کرتی ہے اور کھلاڑی مخالف گول کیپر کو گیند واپس کرتا ہے اور پاس بہت خراب ہوتا ہے اور گیند جال میں داخل ہو جاتی ہے، تو فیئر پلے ایک تسلسل ہو سکتا ہے۔ چونکہ گول کھیل بھرتی یا نا مناسب پاس کے ساتھ ہوا ہے، مخالفین دوسری ٹیم کو بھی اپنے جال میں گول کرنے دیتے ہیں تاکہ شریفانہ رویے میں تعاون کریں اور فیئر پلے کو فروغ دیں۔ اس قسم کی صورتحال کا نتیجہ ٹیم کے فیصلے پر منحصر ہے۔

فیئر پلے گول بیٹنگ کمپنی کے لیے باقاعدہ گول کے طور پر شمار ہوتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: لائیو بیٹ۔

لائیو بیٹنگ کھیلوں کے ایونٹ پر شرط لگانے کا عمل ہے جب یہ پہلے ہی شروع ہو چکا ہو۔ لائیو بیٹنگ کے دوران، مشکلات مسلسل تبدیل ہوتی ہیں۔ مثال کے طور پر، اگر ہوم ٹیم کی جیت پر مخصوص مشکلات ہیں اور مہمان ٹیم گول کرتی ہے، تو لائیو بیٹنگ کے دوران ہوم ٹیم کی جیت کی مشکلات تبدیل ہو جائیں گی۔ لہذا بنیادی طور پر، لائیو بیٹنگ کے دوران کھلاڑی پہلے سے شروع شدہ ایونٹس پر شرط لگاتا ہے اور اندازہ لگانے کی کوشش کرتا ہے کہ سب کیسے ختم ہوگا۔

میچ کی شکل میں تبدیلی کی صورت میں (اگر اس مخصوص تبدیلی کا پروگرام میں پیشگی اشارہ نہیں دیا گیا تھا)، تمام شرطیں 1.0 سے ضرب ہو جاتی ہیں، سوائے ان پوزیشنوں کے جو پہلے ہی طے ہو چکی ہیں۔ لائیو شرطوں میں، ادائیگی باقاعدہ وقت کے مطابق ہوتی ہے، جب تک کہ دوسری صورت میں اشارہ نہ کیا جائے۔ (مثلاً: اوور ٹائم سمیت)

اگر فٹبال 2 (دو) ہاف کی شکل کے میچ میں ہر ہاف کی لمبائی تبدیل ہو جاتی ہے، اس صورت میں پوزیشنیں واپسی کے تابع نہیں ہیں اور شرطیں اب بھی طے ہو رہی ہیں۔ (استثناء: جب ایک ہاف کی لمبائی 30 منٹ سے کم ہو اور اس کا موضوع کی سطر میں اشارہ نہ ہو۔ اس صورت میں شرط 1.0 سے ضرب ہو جاتی ہے)

لائیو میچ اسٹریمز کے دوران اسکرین پر ظاہر ہونے والا وقت اور اعداد و شمار صرف معلوماتی فعل رکھتے ہیں اور بیٹنگ کمپنی ان کی درستگی کی ذمہ داری نہیں لیتی۔

Наблюдаемые названия и показатели: میچ کی منسوخی/التوا۔

ایک نہ کھیلا گیا یا ملتوی میچ باطل سمجھا جائے گا جب تک کہ یہ درج شدہ شروع ہونے کے وقت کے 48 گھنٹے کے اندر نہ کھیلا جائے۔

اگر پیشگی طور پر معلوم ہو کہ میچ اگلے 48 گھنٹوں کے دوران نہیں ہوگا، تو تمام شرطیں خود بخود باطل ہو جائیں گی۔

ایونٹ منسوخ / معطل / ملتوی کر دیا گیا تھا اور 48 گھنٹے کے اندر نہیں ہوا، سوائے ٹینس اور اسی طرح کے مقابلوں کے۔ (ٹینس میچ میں خلل / التوا / منسوخی کی صورت میں، شرط ٹورنامنٹ کے اختتام تک فعال رہتی ہے جب تک کہ جوڑی سے اگلے مرحلے میں جانے والے کھلاڑی کی شناخت معلوم نہ ہو جائے)۔ بیس بال میچ کی التوا یا خلل کی صورت میں، تمام شرطیں باطل ہیں اور شرط لگانے والے کھلاڑی کو واپسی ملتی ہے، سوائے ان پوزیشنوں کے جو پہلے ہی کھیلی جا چکی ہیں۔ (تکنیکی نتیجہ شمار نہیں کیا جاتا)۔ کھیل میں خلل کی صورت میں، تمام پہلے سے کھیلی گئی پوزیشنیں طے ہو جائیں گی، مثال کے طور پر: فٹبال میچ اسکور 1:0 پر رک گیا، اس صورت میں، 0.5 سے زیادہ گول جیتے ہوئے سمجھے جائیں گے؛ پہلا گول پہلی ٹیم کرے گی، وغیرہ۔

Наблюдаемые названия и показатели: میچ سے پہلے کی شرط۔

میچ سے پہلے کی بیٹنگ میچ شروع ہونے سے پہلے شرط لگانے کا عمل ہے۔ کھلاڑی کسی کھیل یا ایونٹ پر شرط لگا سکتے ہیں جو کسی مخصوص تاریخ پر مخصوص وقت میں ہونے والا ہے۔

اگر فٹبال میچ میں ہاف کی لمبائی تبدیل ہو جاتی ہے، تو پوزیشنیں منسوخ نہیں ہوتیں اور شرطیں اب بھی طے ہوتی ہیں۔ وہ میچ جن میں قانونی وقت 45 منٹ سے کم یا 120 منٹ سے زیادہ ہو، غور کیا جائے گا

Наблюдаемые названия и показатели: باطل۔

ایک نہ کھیلا گیا یا ملتوی میچ باطل سمجھا جائے گا جب تک کہ یہ درج شدہ شروع ہونے کے وقت کے 24 گھنٹے کے اندر نہ کھیلا جائے۔

اگر پیشگی طور پر معلوم ہو کہ میچ اگلے 24 گھنٹوں کے دوران نہیں ہوگا، تو تمام شرطیں خود بخود باطل ہو جائیں گی۔

ایونٹ منسوخ / معطل / ملتوی کر دیا گیا تھا اور 24 گھنٹے کے اندر نہیں ہوا، سوائے ٹینس اور اسی طرح کے مقابلوں کے۔ (ٹینس میچ میں خلل / التوا / منسوخی کی صورت میں، شرط ٹورنامنٹ کے اختتام تک فعال رہتی ہے جب تک کہ جوڑی سے اگلے مرحلے میں جانے والے کھلاڑی کی شناخت معلوم نہ ہو جائے)۔ بیس بال میچ کی التوا یا خلل کی صورت میں، تمام شرطیں باطل ہیں اور شرط لگانے والے کھلاڑی کو واپسی ملتی ہے، سوائے ان پوزیشنوں کے جو پہلے ہی کھیلی جا چکی ہیں۔ (تکنیکی نتیجہ شمار نہیں کیا جاتا)۔ کھیل میں خلل کی صورت میں، تمام پہلے سے کھیلی گئی پوزیشنیں طے ہو جائیں گی، مثال کے طور پر: فٹبال میچ اسکور 1:0 پر رک گیا، اس صورت میں، 0.5 سے زیادہ گول جیتے ہوئے سمجھے جائیں گے؛ پہلا گول پہلی ٹیم کرے گی، وغیرہ۔

Наблюдаемые названия и показатели: آؤٹ رائٹ مارکیٹس۔

آؤٹ رائٹ مارکیٹس کو آل ان رن اور ناٹ سمجھا جاتا ہے اور اس لیے اگر انتخاب ایونٹ میں حصہ نہیں لیتا تو نقصان کے طور پر طے کیا جائے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: آؤٹ رائٹ ڈیڈ ہیٹ فیکٹر۔

Tower Rush

ڈیڈ ہیٹ فیکٹر ان مارکیٹوں کے لیے واپس کیا جا سکتا ہے جہاں کسی خاص ٹیم/کھلاڑی پر جگہ (ٹورنامنٹ میں) پر شرط لگائی گئی ہو اور یہ خاص ٹیم/کھلاڑی متعدد ٹیموں/کھلاڑیوں کے ساتھ مشترکہ پوزیشن پر رکھی گئی ہو، جس سے ادائیگی کم ہو جاتی ہے۔ اس صورت میں تمام شرطیں گاہک کی جیتی ہوئی ہوتی ہیں اور جیتی ہوئی شرط 0.5 سے ضرب ہو جاتی ہے۔ عام طور پر، آؤٹ رائٹس پر شرطیں ڈیڈ ہیٹ فیکٹر کے ساتھ شمار کی جاتی ہیں۔ اگر ایک آؤٹ رائٹ مارکیٹ میں 2 فاتح ہوں، تو جیتی ہوئی مشکلات 0.5 سے ضرب ہو جاتی ہیں۔ مثال کے طور پر، ٹاپ گول اسکورر - اگر دو کھلاڑیوں نے ایک ہی تعداد میں گول کیے ہیں، تو مشکلات 0.5 سے ضرب ہو جاتی ہیں۔ اگر آؤٹ رائٹ میں 3 فاتح ہوں، تو مشکلات 0.33 سے ضرب ہو جاتی ہیں، وغیرہ۔

Наблюдаемые названия и показатели: ایشین بیٹنگ کی وضاحت۔

ڈبل ایشین ہینڈی کیپ ایک میچ بیٹنگ ہے جس میں ہینڈی کیپ (فائدہ) ہوتا ہے جس میں ہینڈی کیپ ویلیو (0.25 (H کا ضرب ہے، لیکن 0.5 کا ضرب نہیں، مثال کے طور پر: H = -0.25، +0.25، -0.75، +0.75، وغیرہ۔ ایسی بیٹنگ کو دو (سادہ، "آدھی") بیٹوں میں ایک ہی اوڈز کے ساتھ اور قریب ترین مشترکہ ہینڈی کیپ ویلیو (H1 = H - 0.25 اور H2 = H + 0.25) کے ساتھ سمجھا جاتا ہے۔ ہر "آدھی" بیٹ کی رقم "ڈبل" بیٹ کی رقم کے نصف کے برابر ہوتی ہے۔

ڈبل ٹوٹل بیٹ ایک ٹوٹل بیٹنگ ہے جس میں ٹوٹل ویلیو (0.25 (T کا ضرب ہے، لیکن 0.5 کا ضرب نہیں، مثال کے طور پر: T = 2.25، 2.75، 3.25، وغیرہ۔ ایسی بیٹ کو دو (سادہ، "آدھی") بیٹنگز میں ایک ہی اوڈز کے ساتھ اور قریب ترین مشترکہ ٹوٹل ویلیو (T1 = T - 0.25 اور T2 = T + 0.25) کے ساتھ سمجھا جاتا ہے۔ ہر "آدھی" بیٹ کی رقم "ڈبل" بیٹنگ کی رقم کے نصف کے برابر ہوتی ہے۔

نیچے دی گئی مثالیں ایسی "ڈبل" بیٹوں کے لیے تصفیے کے چار آسان امکانات ہیں:

1st امکان - دونوں آدھی بیٹیں کلائنٹ نے جیت لی ہیں۔ اس صورت میں، ادائیگی ((S ہے C*k=S

Наблюдаемые названия и показатели: جہاں k لائن میں درج اوڈز ہیں۔

C کلائنٹ کی بیٹ کی رقم ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: "پارلے" کو طے کرنے کے لیے، اوڈز k = K استعمال ہوتا ہے۔

2nd امکان - بیٹ کا ایک نصف جیتا اور دوسرا واپس ہوا۔ اس مثال میں،

Наблюдаемые названия и показатели: S=(C*k+1)/2، اور "پارلے" کو طے کرنے کے لیے، اوڈز K= (k +1)/2 لاگو ہوں گے۔

3rd امکان - بیٹ کا ایک نصف واپس ہوا، اور دوسرا ہار گیا۔ یہاں،

Наблюдаемые названия и показатели: S=0.5xC، اور "پارلے بیٹس" کو طے کرنے کے لیے، اوڈز K=0.5 لاگو ہوں گے؛ 4th امکان - دونوں بیٹیں ہار گئیں۔ اس صورت میں،؛ S=0، اور "پارلے" کو طے کرنے کے لیے اوڈز K=0 ہیں؛ 1st مثال:؛ ٹیمیں؛ ڈبل ایشین ہینڈی کیپ؛ اوڈز؛ مانچسٹر یونائیٹڈ:؛ -0.25 (0)، -(0.5؛ 2.0؛ لیورپول:؛ +0.25 (0)، +(0.5؛ 1.8-.

اگر "ڈبل ایشین ہینڈی کیپ" کی بیٹ (متعلقہ کرنسی) 400 پر لگائی گئی تھی: مانچسٹر یونائیٹڈ

مانچسٹر یونائیٹڈ جیتتا ہے: ابتدائی "ڈبل ایشین ہینڈی کیپ" بیٹ کے دونوں "نصف" جیت جاتے ہیں (0 اور -0.5).

ادائیگی: (200 * 2.0 + 200 * (2.0 = (متعلقہ کرنسی) 800، اور "پارلے" میں بیٹ اوڈز 800/400 = 2.0 کے برابر ہیں۔

مانچسٹر یونائیٹڈ ڈرا: آپ ابتدائی "ڈبل ایشین ہینڈی کیپ" بیٹ کا ایک "نصف" ہارتے ہیں اور دوسری "نصف" بیٹ کا نتیجہ "واپسی" ہوتا ہے۔

ادائیگی: (200 * 0.0 + 200 * (1.0 = (متعلقہ کرنسی) 200، اور "پارلے" میں بیٹ اوڈز 200/400 = 0.5 کے برابر ہیں۔

مانچسٹر یونائیٹڈ ہارتا ہے: ابتدائی "ڈبل ایشین ہینڈی کیپ" بیٹ کے دونوں "نصف" ہار جاتے ہیں۔

ادائیگی: (200 * 0.0 + 200 * (0.0 = (متعلقہ کرنسی) 0، اور "پارلے" میں بیٹ اوڈز 0/400 = 0.0 کے برابر ہیں۔

اگر "ڈبل ایشین ہینڈی کیپ" کی بیٹ (متعلقہ کرنسی) 400 پر لگائی گئی تھی: لیورپول

لیورپول جیتتا ہے: ابتدائی "ڈبل ایشین ہینڈی کیپ" بیٹ کے دونوں "نصف" جیت جاتے ہیں (0 اور +(0.5۔

ادائیگی: (200 * 1.8 + 200 * (1.8 = (متعلقہ کرنسی) 720، اور "پارلے" میں بیٹ اوڈز 720/400 = 1.8 کے برابر ہیں۔

لیورپول ڈرا: آپ ابتدائی "ڈبل ایشین ہینڈی کیپ" بیٹ کا ایک "نصف" ہارتے ہیں اور دوسری "نصف" بیٹ کا نتیجہ "واپسی" ہوتا ہے۔

ادائیگی: (200 * 1.8 + 200 * (1.0 = (متعلقہ کرنسی) 560، اور "پارلے" میں بیٹ اوڈز 560/400 = 1.4 کے برابر ہیں۔

لیورپول ہارتا ہے: ابتدائی "ڈبل ایشین ہینڈی کیپ" بیٹ کے دونوں "نصف" ہار جاتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2nd مثال:؛ 0.75 (-0.5، -(1؛ +0.75 (+0.5، +(1۔

مانچسٹر یونائیٹڈ کم از کم 2 گول کے فرق سے جیتتا ہے: ابتدائی "ڈبل ایشین ہینڈی کیپ" بیٹ کے دونوں "نصف" جیت جاتے ہیں (-0.5 اور -(1

مانچسٹر یونائیٹڈ 1 گول کے فرق سے جیتتا ہے: آپ ابتدائی "ڈبل ایشین ہینڈی کیپ" بیٹ کا ایک "نصف" ہارتے ہیں اور دوسری "نصف" بیٹ کا نتیجہ "واپسی" ہوتا ہے۔

ادائیگی: (200 * 2.0 + 200 * (1.0 = (متعلقہ کرنسی) 600، اور "پارلے" میں بیٹ اوڈز 600/400 = 1.5 کے برابر ہیں

مانچسٹر یونائیٹڈ ہارتا ہے یا ڈرا: ابتدائی "ڈبل ایشین ہینڈی کیپ" بیٹ کے دونوں "نصف" ہار جاتے ہیں۔

لیورپول جیتتا ہے یا ڈرا: ابتدائی "ڈبل ایشین ہینڈی کیپ" بیٹ کے دونوں "نصف" جیت جاتے ہیں (+0.5، +(1۔

لیورپول 1 گول کے فرق سے ہارتا ہے: آپ ابتدائی "ڈبل ایشین ہینڈی کیپ" بیٹ کا ایک "نصف" ہارتے ہیں اور دوسری "نصف" بیٹ کا نتیجہ "واپسی" ہوتا ہے۔

لیورپول کم از کم 2 گول کے فرق سے ہارتا ہے: ابتدائی "ڈبل ایشین ہینڈی کیپ" بیٹ کے دونوں "نصف" ہار جاتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3rd مثال:؛ -1.25 (-1، -(1.5؛ +1.25 (+1، +(1.5۔

مانچسٹر یونائیٹڈ کم از کم 2 گول کے فرق سے جیتتا ہے: ابتدائی "ڈبل ایشین ہینڈی کیپ" بیٹ کے دونوں "نصف" جیت جاتے ہیں (-1 اور -(1.5

مانچسٹر یونائیٹڈ 1 گول کے فرق سے جیتتا ہے: آپ ابتدائی "ڈبل ایشین ہینڈی کیپ" بیٹ کا ایک "نصف" ہارتے ہیں اور دوسری "نصف" بیٹ کا نتیجہ "واپسی" ہوتا ہے۔

لیورپول جیتتا ہے یا ڈرا: ابتدائی "ڈبل ایشین ہینڈی کیپ" بیٹ کے دونوں "نصف" جیت جاتے ہیں (+1 اور +(1.5۔

لیورپول 1 گول کے فرق سے ہارتا ہے: آپ ابتدائی "ڈبل ایشین ہینڈی کیپ" بیٹ کا ایک "نصف" ہارتے ہیں اور دوسری "نصف" بیٹ کا نتیجہ "واپسی" ہوتا ہے۔

Tower Rush

لیورپول کم از کم 2 گول کے فرق سے ہارتا ہے: ابتدائی "ڈبل ایشین ہینڈی کیپ" بیٹ کے دونوں "نصف" ہار جاتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 4th مثال:؛ -1.75 (-1.5، -2)؛ +1.75 (+1.5، +2)

مانچسٹر یونائیٹڈ کم از کم 3 گول کے فرق سے جیتتا ہے: ابتدائی "ڈبل ایشین ہینڈی کیپ" بیٹ کے دونوں "نصف" جیت جاتے ہیں (-1.5 اور -2)

مانچسٹر یونائیٹڈ 2 گول کے فرق سے جیتتا ہے: آپ ابتدائی "ڈبل ایشین ہینڈی کیپ" بیٹ کا ایک "نصف" ہارتے ہیں اور دوسری "نصف" بیٹ کا نتیجہ "واپسی" ہوتا ہے۔

ادائیگی: (200 * 2.0 + 200 * (1.0 = (متعلقہ کرنسی) 600، اور "پارلے" میں بیٹ اوڈز 600/400 = 1.5 کے برابر ہیں۔

لیورپول 1 گول کے فرق سے ہارتا ہے: آپ ابتدائی "ڈبل ایشین ہینڈی کیپ" بیٹ کا ایک "نصف" ہارتے ہیں اور دوسری "نصف" بیٹ کا نتیجہ "واپسی" ہوتا ہے۔

ادائیگی: (200 * 0.0 + 200 * (1.0 = (متعلقہ کرنسی) 200، اور "پارلے" میں بیٹ اوڈز 200/400 = 0.5 کے برابر ہیں

Наблюдаемые названия и показатели: 5th مثال:؛ -2.25 (-2، -2.5)؛ +2.25 (+2، +2.5)

مانچسٹر یونائیٹڈ کم از کم 3 گول کے فرق سے جیتتا ہے: ابتدائی "ڈبل ایشین ہینڈی کیپ" بیٹ کے دونوں "نصف" جیت جاتے ہیں (-2 اور -2.5)

مانچسٹر یونائیٹڈ 2 گول کے فرق سے جیتتا ہے: آپ ابتدائی "ڈبل ایشین ہینڈی کیپ" بیٹ کا ایک "نصف" ہارتے ہیں اور دوسری "نصف" بیٹ کا نتیجہ "واپسی" ہوتا ہے۔

مانچسٹر یونائیٹڈ 1 گول کے فرق سے جیتتا ہے: ابتدائی "ڈبل ایشین ہینڈی کیپ" بیٹ کے دونوں "نصف" ہار جاتے ہیں۔

لیورپول جیتتا ہے یا ڈرا یا 1 گول کے فرق سے ہارتا ہے: ابتدائی "ڈبل ایشین ہینڈی کیپ" بیٹ کے دونوں "نصف" جیت جاتے ہیں (+2 اور +2.5)

لیورپول 2 گول کے فرق سے ہارتا ہے: آپ ابتدائی "ڈبل ایشین ہینڈی کیپ" بیٹ کا ایک "نصف" ہارتے ہیں اور دوسری "نصف" بیٹ کا نتیجہ "واپسی" ہوتا ہے۔

ادائیگی: (200 * 1.8 + 200 * (1.0 = (متعلقہ کرنسی) 560، اور "پارلے" میں بیٹ اوڈز 560/400 = 1.4 کے برابر ہیں

لیورپول کم از کم 3 گول کے فرق سے ہارتا ہے: ابتدائی "ڈبل ایشین ہینڈی کیپ" بیٹ کے دونوں "نصف" ہار جاتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: ڈبل ٹوٹل بیٹس کی مثال؛ №؛ میچ؛ ڈبل ٹوٹل بیٹ؛ بیٹ؛ 1؛ بایرن-بوروسیا؛ اوور 2.25 (2، 2.5)؛ (متعلقہ کرنسی)400؛ 2؛ انڈر 2.25 (2، 2.5)؛ 3؛ اوور 2.75 (2.5، 3)؛ 1.9؛ 4؛ انڈر 2.75 (2.5، 3)

مثال - اگر میچ کے دوران 2 گول اسکور ہوئے، تو ہمیں بیٹوں کے تصفیے میں درج ذیل نتائج ملتے ہیں:

1st بیٹ - پہلی "نصف" بیٹ (اوور (2 - واپسی، دوسری "نصف" بیٹ (اوور (2.5 - ہار۔

ادائیگی: (200200*1.0+200*0) = (متعلقہ کرنسی) 200، اور "پارلے" میں بیٹ اوڈز 200 / 400 = 0.5 کے برابر ہیں

2nd بیٹ - پہلی "نصف" بیٹ (انڈر (2 - واپسی، دوسری "نصف" بیٹ (انڈر (2.5 - ہار۔

Tower Rush

ادائیگی: (200 * 1.0 + 200 * (1.8 = (متعلقہ کرنسی) 560، اور "پارلے" میں بیٹ اوڈز 560/400 = 1.4 کے برابر ہیں

3rd بیٹ - پہلی "نصف" بیٹ (اوور (2.5 - ہار، دوسری "نصف" بیٹ (اوور (3 - ہار۔

ادائیگی: (200 * 0 + 200 * (0 = (متعلقہ کرنسی) 0، اور "پارلے" میں بیٹ اوڈز 0/400 = 0 کے برابر ہیں

4th بیٹ - پہلی "نصف" بیٹ (انڈر (2.5 - جیت، دوسری "نصف" بیٹ (انڈر (3 - جیت۔

ادائیگی: (200 * 1.9 + 200 * (1.9 = (متعلقہ کرنسی) 760، اور "پارلے" میں بیٹ اوڈز 760/400 = 1.9 کے برابر ہیں

بک میکنگ کمپنی کو داؤ کی دیگر اقسام پیش کرنے کا حق محفوظ ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: مارکیٹ پوزیشنز۔

فٹ بال میں بیٹ لگاتے وقت آپ مختلف بیٹنگ آپشنز کا سامنا کریں گے، جن میں سے ہر ایک کی اپنی علامات اور تعریفیں ہیں۔ ذیل میں کچھ عام بیٹنگ آپشنز دیے گئے ہیں:

1 – اس آپشن پر بیٹنگ ہمیشہ پہلی ٹیم (ہوم ٹیم) سے متعلق ہوتی ہے۔ اس آپشن پر بیٹ لگا کر، آپ انتخاب کرتے ہیں کہ پہلی ٹیم مقررہ مارکیٹ پوزیشن جیتے گی۔ مثال کے طور پر: میچ کا فاتح – 1

2 - اس آپشن پر بیٹنگ ہمیشہ دوسری ٹیم (اوے ٹیم) سے متعلق ہوتی ہے۔ اس آپشن پر بیٹ لگا کر، آپ انتخاب کرتے ہیں کہ دوسری ٹیم مقررہ مارکیٹ پوزیشن جیتے گی۔ مثال کے طور پر: کون سی ٹیم زیادہ گول اسکور کرتی ہے – 2

X – اس آپشن پر بیٹ لگا کر آپ انتخاب کرتے ہیں کہ مقررہ مارکیٹ پوزیشن کے معاملے میں دونوں ٹیمیں ڈرا ہوں گی۔ مثال کے طور پر: کھیل کا نتیجہ؟ – X

ہاں – اس آپشن کا مطلب ہے کہ مارکیٹ پوزیشن جو بھی پیش کرے، اس مارکیٹ کا نتیجہ یقینی طور پر ہوگا۔ مثال کے طور پر: کیا ریڈ کارڈ ہوگا؟ – ہاں

نہیں - اس آپشن کا مطلب ہے کہ مارکیٹ پوزیشن جو بھی پیش کرے، اس مارکیٹ کا نتیجہ کبھی نہیں ہوگا۔ مثال کے طور پر: کیا دونوں ٹیمیں اسکور کریں گی؟ – نہیں

اوور – موجودہ مارکیٹ پوزیشن کا مطلب ہے کہ واقعہ مقررہ X مقدار سے زیادہ کے نتیجے کے ساتھ پیش آئے گا۔ مثال کے طور پر: ٹوٹل گولز – اوور 2.5

انڈر - موجودہ مارکیٹ پوزیشن کا مطلب ہے کہ واقعہ مقررہ X مقدار سے کم کے نتیجے کے ساتھ پیش آئے گا۔ مثال کے طور پر: ٹوٹل کارنر ککس – انڈر 8.5

1X – ہوم ٹیم یا تو کھیل کے باقاعدہ وقت میں میچ جیتے گی یا میچ کھیل کے باقاعدہ وقت میں ڈرا ہوگا۔ موجودہ مارکیٹ جیتنے کے لیے ہوم ٹیم کو کھیل نہیں ہارنا چاہیے۔

2X - اوے ٹیم یا تو کھیل کے باقاعدہ وقت میں میچ جیتے گی یا میچ کھیل کے باقاعدہ وقت میں ڈرا ہوگا۔ موجودہ مارکیٹ جیتنے کے لیے اوے ٹیم کو کھیل نہیں ہارنا چاہیے۔

12 – یا تو ہوم ٹیم یا اوے ٹیم کھیل کے باقاعدہ وقت میں میچ جیتے گی۔ اس مارکیٹ میں صرف ڈرا ((X کا نتیجہ نقصان کا باعث بنتا ہے۔

اوڈ – مقررہ وقت کے وقفے میں ہونے والے واقعات کی تعداد۔ مثال کے طور پر: گولز کی تعداد – اوڈ

Tower Rush

ایون - مقررہ وقت کے وقفے میں ہونے والے واقعات کی تعداد۔ مثال کے طور پر: کارنرز کی تعداد – ایون

1 ((0 – ڈرا نو بیٹ آپشن کھلاڑیوں کو بیٹنگ کے دوران فائدہ دیتا ہے۔ تین میں سے دو نتائج میں کھلاڑی داؤ نہیں ہارتا۔ اگر ہوم ٹیم جیتتی ہے، تو پوزیشن جیت لی جاتی ہے اور ٹائی کی صورت میں بیٹ واپس کر دی جاتی ہے۔ بیٹ صرف اس صورت میں ہارتا ہے جب ہوم ٹیم کھیل ہار جائے۔

2 ((0 - ڈرا نو بیٹ آپشن کھلاڑیوں کو بیٹنگ کے دوران فائدہ دیتا ہے۔ تین میں سے دو نتائج میں کھلاڑی داؤ نہیں ہارتا۔ اگر اوے ٹیم جیتتی ہے، تو پوزیشن جیت لی جاتی ہے اور ٹائی کی صورت میں بیٹ واپس کر دی جاتی ہے۔ بیٹ صرف اس صورت میں ہارتا ہے جب اوے ٹیم کھیل ہار جائے۔

1 (-(0.5 - 0.5 کی صورت میں کھیل 0 -0.5 کے اسکور سے شروع ہوتا ہے۔ کمزور ٹیم کو کھیل شروع ہونے سے پہلے آدھے گول کی برتری حاصل ہوتی ہے۔ اگر آپ -0.5 ہینڈی کیپ کے ساتھ کسی ٹیم کی جیت پر بیٹ لگاتے ہیں اور آپ کی ٹیم جیتتی ہے، تو آپ بیٹ جیت جاتے ہیں۔ اگر نتیجہ ڈرا ہوتا ہے تو آپ بیٹ ہار جاتے ہیں وغیرہ۔

کوئی نہیں – مقررہ مارکیٹ آپشنز سے مراد ہے اور اس کا مطلب ہے کہ کوئی بھی ٹیم/کھلاڑی کسی بھی طرح سے مقررہ مارکیٹ کی تبدیلی کا سبب نہیں بنے گا۔ مثال کے طور پر: کون سی ٹیم پہلے اسکور کرے گی؟ کس کو پہلے بک کیا جائے گا؟ کون سب سے زیادہ کارنر ککس کرے گا وغیرہ۔ کوئی نہیں کا مطلب ہے کہ میدان میں دو مخالف ٹیموں میں سے کوئی بھی مقررہ مارکیٹ آپشن پر اثر نہیں ڈال سکے گا۔

1/1، x/1 - مشترکہ مارکیٹ جو کھلاڑیوں کو کھیل کے پہلے ہاف کے نتیجے کے ساتھ ساتھ کھیل کے باقاعدہ وقت میں پورے میچ کے نتیجے کا اندازہ لگانے کی اجازت دیتی ہے۔ 1/1 – کا مطلب ہے کہ پہلی ٹیم (ہوم ٹیم) کھیل کا پہلا ہاف اور ساتھ ہی کھیل کے باقاعدہ وقت میں پورا میچ جیتے گی۔ x/1 – کا مطلب ہے کہ کھیل کا پہلا ہاف ڈرا ہوگا اور پہلی ٹیم (ہوم ٹیم) کھیل کے باقاعدہ وقت میں پورا میچ جیتے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: بیٹ بلڈر؛ اس ٹول سے آپ اپنی مارکیٹ بنا سکتے ہیں۔

ایک ہی کھیل سے زیادہ سے زیادہ 10 مارکیٹیں بیٹ Builder بیٹ میں شامل کی جا سکتی ہیں۔

ایڈٹ بیٹ کسی بھی بیٹ Builder بیٹ پر دستیاب نہیں ہوگا۔

Наблюдаемые названия и показатели: کیش آؤٹ بیٹ Builder بیٹ پر دستیاب نہیں ہوگا؛ ایک ہارنے والا انتخاب یعنی پوری بیٹ Builder بیٹ ہار رہی ہے۔

اگر بیٹ Builder بیٹ کے اندر کوئی مارکیٹ باطل/پش ہو جائے، تو پوری بیٹ Builder بیٹ باطل/پش ہو جائے گی۔

صرف اس صورت میں جب تمام انتخاب جیت رہے ہوں، بیٹ Builder بیٹ بھی جیت رہی ہوتی ہے

Наблюдаемые названия и показатели: فری بیٹ۔

فری بیٹ وہ رقم ہے جو کمپنی کی طرف سے بیٹ لگانے کے لیے دستیاب کرائی جاتی ہے۔ فری بیٹ جیتنے کی صورت میں، کلائنٹ صرف جیتی ہوئی رقم وصول کرتا ہے (بیٹ کی رقم کے بغیر)۔

فری بیٹ صرف کھیلوں کے واقعات پر بیٹوں کے لیے دستیاب ہے۔

اگر بیٹ کا حساب کوایفیشنٹ 1 کے ساتھ کیا جائے — تو فری بیٹ کی ادائیگی صفر ہوتی ہے

Наблюдаемые названия и показатели: 'کیش آؤٹ'۔

Tower Rush

بیٹ میں 'کیش آؤٹ' فنکشن کا استعمال کسی بھی وقت، کسی بھی تعداد میں پوزیشنوں کے لیے، کسی بھی قسم کے ٹکٹ کے لیے دستیاب ہے، سوائے 'سسٹم' کے۔

'کیش آؤٹ' فنکشن استعمال کرنے کے لیے، بیٹ میں پوزیشنیں فعال ہونی چاہئیں۔

اگر فعال بیٹ میں متعین پریمیچ ایونٹ لائیو بیٹنگ میں دستیاب نہ ہو، تو 'کیش آؤٹ' فنکشن دستیاب نہیں ہوگا۔

اگر فعال بیٹ میں متعین لائیو ایونٹ لائیو بیٹنگ میں دستیاب نہ ہو (گیم غیر فعال یا کسی بھی وجہ سے)، تو 'کیش آؤٹ' فنکشن دستیاب نہیں ہوگا۔

Cashout 8.0 سے زیادہ کوایفیشنٹ والے بیٹ سلپس اور/یا 7 سے زیادہ ایونٹس والے ایکسپریس بیٹ سلپس کے لیے دستیاب نہیں ہے

Наблюдаемые названия и показатели: شرائط و ضوابط

'کیش آؤٹ' فنکشن کا استعمال کسی بھی کھیلوں کے ایونٹ (پریمیچ، لائیو، ورچوئل اسپورٹس) کے لیے ممکن ہے۔

'کیش آؤٹ' فنکشن استعمال کرنے کے بعد، کیش آؤٹ کے بعد اس کے نتیجے سے قطع نظر ٹکٹ خود بخود ادا کر دیا جاتا ہے۔

'CASHOUT' فنکشن ان بیٹس کے لیے دستیاب نہیں ہوگا جن میں 'Replace' فنکشن استعمال کیا گیا ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: 'CASHOUT' کی مقدار تبدیل ہو سکتی ہے۔

'CASHOUT' فنکشن ان بیٹس کے لیے دستیاب نہیں ہے جو FreeBet استعمال کرتے ہوئے لگائی گئی ہوں۔

کمپنی کا حق محفوظ ہے کہ وہ کسی بھی وقت، کلائنٹ کو پیشگی اطلاع دیے بغیر، 'CASHOUT' فنکشن کو غیر فعال کر سکے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 'SAVE' GAME۔

مطلوبہ ایونٹس کو نشان زد کریں، مشکلات کے بدلتے عمل کا مشاہدہ کریں اور ڈرافٹ سیکشن سے باہر نکلے بغیر ٹکٹ بنائیں!

ڈرافٹ آپشن کی منفرد فعالیت آپ کو یہ موقع دیتی ہے کہ آپ پوزیشنز منتخب کریں، تجزیہ کریں اور مطلوبہ گیمز کی معلومات کو ایک آرام دہ مینو میں محفوظ کریں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 'DELETE' GAME۔

آپ ہٹانے کا فنکشن اس وقت تک استعمال کر سکتے ہیں جب تک فعال ٹکٹ میں سے کوئی بھی گیم شروع نہ ہو جائے۔

فعال ٹکٹ سے کوئی گیم ہٹانے کے بعد، ہر بار موجودہ بیٹ کا 10% بیٹ کی رقم سے کاٹ لیا جائے گا۔

مثال کے طور پر: اگر ٹکٹ پر بیٹ 100 USD ہے، تو گیم ہٹانے کے بعد موجودہ بیٹ کا 10% کاٹ لیا جائے گا

Наблюдаемые названия и показатели: (اس صورت میں (10 USD اور رہ جائے گا۔

90 USDT باقی رہے گا۔ دوسری گیم ہٹانے کے بعد 10% دوبارہ کاٹ لیا جائے گا ((9 USDT اور آپ کے پاس 81 USDT ہوگا۔

آپ ہٹانے کا فنکشن اس وقت تک استعمال کر سکتے ہیں جب تک ٹکٹ میں صرف ایک پوزیشن باقی رہے۔

آپ کسی بھی odd کے ساتھ گیم ہٹا سکتے ہیں جب تک کہ لائیو odd فعال ٹکٹ میں موجود odd سے 30% سے زیادہ نہ ہو جائے۔

ہٹانے کا فنکشن استعمال کرنے کے بعد، آپ پھر بھی Replace، Add اور Cash out فنکشنز استعمال کر سکتے ہیں۔

ہٹانے کا فنکشن استعمال کرنے کے بعد، کیش آؤٹ فنکشن موجودہ بیٹ سے شمار کیا جائے گا۔

ٹکٹ سے کوئی مخصوص پوزیشن ہٹانے کے بعد، اسے دوبارہ شامل نہیں کیا جا سکتا۔

ٹکٹ سے کوئی مخصوص پوزیشن ہٹانے کے بعد، اسے اسی پوزیشن سے دوبارہ تبدیل نہیں کیا جا سکتا۔

ہٹانے کا فنکشن استعمال کرنا ممکن نہیں ہوگا اگر بیٹ کی رقم 0.10 USDT سے کم ہو جائے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 'REPLACE' the game؛ شرائط و ضوابط:۔

'REPLACE' فنکشن کے ساتھ، آپ موجودہ ٹکٹ کو تبدیل کر سکتے ہیں، یعنی 1 پوزیشن ہٹا کر اس کی جگہ 1 یا کئی دیگر شامل کر سکتے ہیں۔

ٹکٹ میں، 'REPLACE' کوэффициент کے ذریعے عمل میں لایا جاتا ہے: تبدیل شدہ коэффициент یا коэффициент ضرب کم از کم تبدیل شدہ پوزیشن کے коэффициент سے کم نہیں ہونا چاہیے (تبدیلی کے وقت)۔ مثال کے طور پر: اگر آپ 3 коэффициенты تبدیل کرتے ہیں، تو آپ کو کم از کم 3 коэффициенты یا کئی коэффициенты تلاش کرنے ہوں گے جن کا ضرب تین کے برابر یا اس سے زیادہ ہو۔ مثال کے طور پر: 1.8 اور 1.25 коэффициенты والی دو پوزیشنز (1.50 X 2 = (3۔ یا 3 پوزیشنز، جن کے коэффициенты (1.44 X 1.44 X 1.45 = (3.0 وغیرہ۔ ایک ٹکٹ کے لیے متبادل صرف ایک بار استعمال کرنا ممکن ہے۔

'REPLACE' صرف ایک بار فی ٹکٹ استعمال کیا جا سکتا ہے۔

صرف ایک پوزیشن تبدیل کی جا سکتی ہے۔

پوزیشن کو اسی میچ سے متعلق کسی دوسری پوزیشن سے تبدیل نہیں کیا جا سکتا۔

'REPLACE' فنکشن صرف پری میچ ایونٹس میں استعمال کیا جا سکتا ہے۔

'REPLACE' فنکشن استعمال کرتے وقت، اس ٹکٹ کے لیے 'CASHOUT' فنکشن دستیاب نہیں ہوگا۔

اضافی ایونٹس تبدیل شدہ ایونٹس کے حساب میں شمار نہیں ہوں گے۔ مثال کے طور پر: اگر آپ کے اصل ٹکٹ سے صرف 1 غیر شروع شدہ ایونٹ باقی ہے، لیکن آپ 'ADD' فنکشن کے ساتھ بیک وقت ایک ایونٹ شامل کرتے ہیں، تو replace فنکشن دستیاب نہیں ہوگا کیونکہ اصل ٹکٹ سے کم از کم دو ایونٹس غیر شروع شدہ ہونے چاہئیں۔

مثال کے طور پر: اگر آپ کے اصل ٹکٹ سے صرف 1 غیر شروع شدہ ایونٹ ہے، لیکن آپ نے 'ADD' فنکشن کے ساتھ بیک وقت ایک ایونٹ شامل کیا، تو 'REPLACE' فنکشن دستیاب نہیں ہوگا، کیونکہ اصل ٹکٹ سے کم از کم دو ایونٹس غیر شروع شدہ ہونے چاہئیں۔

اگر تکنیکی عملہ غلطی سے odds لائن بناتا ہے اور اشاعت سے متعلق متنازعہ حالات پیدا ہونے کی صورت میں، جب کلائنٹ کے پاس بغیر خطرے کے پیسے جیتنے کا موقع ہو، تو کمپنی اپنی صوابدید پر مذکورہ بالا لائنوں اور/یا گیمز کو منسوخ سمجھ سکتی ہے:

коэффициент میں غلطی - جب 1.30 کی بجائے 130 لکھا ہو یا اس کے برعکس، وغیرہ۔

ٹوٹلز میں غلطی - جب 35.5 کی بجائے 3.5 لکھا ہو یا اس کے برعکس۔

ہینڈی کیپس میں غلطی - جب "+" کی بجائے "-" لکھا ہو یا اس کے برعکس۔

ہینڈی کیپ میں غلطی - جب ((1:0 کی بجائے ((0:1 لکھا ہو یا اس کے برعکس۔

اگر ٹکٹ میں ایک ہی گیم کی ایسی پوزیشنز منتخب کی گئی ہوں جو یکجا نہیں ہو سکتیں، تو ایسی پوزیشنز کو کالعدم (ایک کے برابر) کر دیا جائے گا۔

کمپنی odds کی فہرست شائع کرنے سے لے کر اپنی صوابدید پر کسی بھی وقت کوئی بھی odds تبدیل کرنے، کم کرنے، بڑھانے، عارضی طور پر معطل کرنے اور/یا منسوخ کرنے (بیٹس قبول کرنا بند کرنے) کا حق محفوظ رکھتی ہے۔ اس صورت میں، صرف وہی odds درست ہیں جو کمپنی کے کمپیوٹر پروگرام میں ریکارڈ شدہ ہوں۔ اپنی صوابدید پر، کمپنی ٹکٹ میں کنکشنز کی تعداد کو محدود یا ممنوع کرنے اور ٹکٹ پر لگائی جا سکنے والی رقم کو محدود کرنے کا حق بھی محفوظ رکھتی ہے۔

تکنیکی یا مکینیکل خرابی کو خارجی circumstance سمجھا جاتا ہے، اور اس صورت میں کمپنی کسی بھی ذمہ داری سے بری ہوگی۔ ایسے حالات میں، کمپنی بیٹ کو منسوخ سمجھنے کا حق محفوظ رکھتی ہے۔

اگر odds اور/یا نتائج غلطی سے درج کیے گئے ہوں، یا کسی اور غلطی/خرابی کی وجہ سے، کلائنٹ سے زائد رقم وصول کی گئی ہو، تو کمپنی کلائنٹ سے ناجائز طور پر وصول کی گئی رقم کاٹنے کا حق محفوظ رکھتی ہے۔

کمپنی کسی ایسے کلائنٹ کی کوئی بھی بیٹ کالعدم کرنے کا حق محفوظ رکھتی ہے جو کسی ایسے ایونٹ کے سلسلے میں بیٹ لگاتا ہے جس میں کھلاڑی کسی بھی طرح بطور شریک، ریفری، کوچ وغیرہ شامل ہو۔

کمپنی بیٹس (بشمول وہ جو پہلے ہی جیت چکی ہوں) کو کالعدم کرنے اور ادائیگیاں معطل کرنے کا حق محفوظ رکھتی ہے اگر کمپنی کے پاس معقول بنیادیں ہوں کہ کوئی فکسڈ یا فکسڈ میچ ہوا ہے۔ شک بیٹس کے حجم، مقدار یا پیٹرن پر مبنی ہو سکتا ہے جو کلائنٹس نے لگائی ہوں۔

BASEBALL RULES: ؛Markets ؛Result Sources ؛Game Rules :Наблюдаемые названия и показатели
1.00 کھیل کے مقاصد۔

1.01 بیس بال دو ٹیموں کے درمیان ایک کھیل ہے، ہر ایک میں نو کھلاڑی، ایک مینیجر کی ہدایت کے تحت، ان قواعد کے مطابق ایک محصور میدان میں کھیلا جاتا ہے، ایک یا زیادہ امپائرز کے دائرہ اختیار میں۔

1.02 ہر ٹیم کا مقصد حریف سے زیادہ رنز اسکور کر کے جیتنا ہے۔

1.03 کھیل کا فاتح وہ ٹیم ہوگی جو ان قواعد کے مطابق، باقاعدہ کھیل کے اختتام پر زیادہ رنز اسکور کرے۔

1.04 کھیل کا میدان۔ میدان کو نیچے دی گئی ہدایات کے مطابق ترتیب دیا جائے گا، جس میں Diagram No. 1، No. 2 اور No. 3 شامل ہیں۔

ان فیلڈ ایک 90 فٹ مربع ہوگا۔ آؤٹ فیلڈ دو فاؤل لائنوں کے درمیان کا علاقہ ہوگا جو مربع کے دو اطراف کو بڑھا کر بنائی گئی ہیں، جیسا کہ Diagram 1 میں ہے۔ ہوم بیس سے فیئر ٹیریٹری پر قریب ترین باڑ، اسٹینڈ یا دیگر رکاوٹ تک فاصلہ 250 فٹ یا زیادہ ہوگا۔ فاؤل لائنوں کے ساتھ 320 فٹ یا زیادہ، اور سینٹر فیلڈ تک 400 فٹ یا زیادہ فاصلہ افضل ہے۔ ان فیلڈ کو اس طرح ہموار کیا جائے گا کہ بیس لائنیں اور ہوم پلیٹ برابر سطح پر ہوں۔ پچر کا پلیٹ ہوم پلیٹ کی سطح سے 10 انچ بلند ہوگا۔ پچر کے پلیٹ سے 6 انچ آگے کے نقطے سے ہوم پلیٹ کی طرف 6 فٹ کے نقطے تک ڈھلوان کی ڈگری 1 انچ سے 1 فٹ ہوگی، اور یہ ڈھلوان یکساں ہوگی۔ ان فیلڈ اور آؤٹ فیلڈ، بشمول باؤنڈری لائنیں، فیئر ٹیریٹری ہیں اور باقی تمام علاقہ فاؤل ٹیریٹری ہے۔

یہ پسندیدہ ہے کہ ہوم بیس سے پچرز پلیٹ کے ذریعے سیکنڈ بیس تک لائن مشرق شمال مشرق کی طرف چلے۔

یہ تجویز کیا جاتا ہے کہ ہوم بیس سے بیک اسٹاپ تک، اور بیس لائنوں سے قریب ترین باڑ، اسٹینڈ یا فاؤل ٹیریٹری پر دیگر رکاوٹ تک فاصلہ 60 فٹ یا زیادہ ہو۔ Diagram 1 دیکھیں۔

جب ہوم بیس کا مقام طے ہو جائے، تو اسٹیل ٹیپ پیمائش 127 فٹ، 3 3/8 انچ مطلوبہ سمت میں سیکنڈ بیس قائم کرنے کے لیے۔ ہوم بیس سے، فرسٹ بیس کی طرف 90 فٹ ناپیں؛ سیکنڈ بیس سے، فرسٹ بیس کی طرف 90 فٹ ناپیں؛ ان لائنوں کا تقاطع فرسٹ بیس قائم کرتا ہے۔ ہوم بیس سے، تھرڈ بیس کی طرف 90 فٹ ناپیں؛ سیکنڈ بیس سے، تھرڈ بیس کی طرف 90 فٹ ناپیں؛ ان لائنوں کا تقاطع تھرڈ بیس قائم کرتا ہے۔ فرسٹ بیس اور تھرڈ بیس کے درمیان فاصلہ 127 فٹ، 3 3/8 انچ ہے۔ ہوم بیس سے تمام پیمائشیں اس نقطے سے لی جائیں گی جہاں فرسٹ اور تھرڈ بیس لائنیں آپس میں ملتی ہیں۔

کیچر کا باکس، بیٹرز کے باکس، کوچز کے باکس، تین فٹ فرسٹ بیس لائنیں اور اگلے بیٹر کے باکس Diagram 1 اور 2 میں دکھائے گئے مطابق ترتیب دیے جائیں گے۔

فاؤل لائنیں اور ڈایاگرام میں ٹھوس کالی لکیروں سے ظاہر کردہ دیگر تمام کھیل کی لکیریں گیلی، بجھی ہوئی چونا، چاک یا دیگر سفید مواد سے نشان زد کی جائیں گی۔

ڈایاگرام پر دکھائی گئی گھاس کی لکیریں اور جہتیں وہ ہیں جو بہت سے میدانوں میں استعمال ہوتی ہیں، لیکن وہ لازمی نہیں ہیں اور ہر کلب اپنے کھیل کے میدان کے گھاس والے اور ننگے علاقوں کا سائز اور شکل خود طے کرے گا۔

نوٹ: ((a جون 1، 1958 کے بعد کسی بھی پیشہ ور کلب کی طرف سے تعمیر کردہ کوئی بھی کھیل کا میدان ہوم بیس سے دائیں اور بائیں فیلڈ فاؤل لائنوں پر قریب ترین باڑ، اسٹینڈ یا دیگر رکاوٹ تک کم از کم 325 فٹ کا فاصلہ، اور سینٹر فیلڈ باڑ تک کم از کم 400 فٹ کا فاصلہ فراہم کرے گا۔

((b جون 1، 1958 کے بعد کوئی بھی موجودہ کھیل کا میدان اس طرح دوبارہ نہیں بنایا جائے گا کہ ہوم بیس سے فاؤل پولز اور سینٹر فیلڈ باڑ تک فاصلہ اوپر پیراگراف ((a میں بیان کردہ کم از کم سے کم ہو جائے۔

1.05 ہوم بیس کو سفید ربڑ کے پانچ رخی سلیب سے نشان زد کیا جائے گا۔ یہ 17 انچ مربع ہوگا جس کے دو کونے کاٹے گئے ہوں تاکہ ایک کنارہ 17 انچ لمبا، دو ملحقہ اطراف 8 1/2 انچ اور باقی دو اطراف 12 انچ ہوں اور ایک نقطہ بنانے کے لیے زاویے پر رکھے گئے ہوں۔ یہ زمین میں اس طرح رکھا جائے گا کہ نقطہ ہوم بیس سے فرسٹ بیس اور تھرڈ بیس تک پھیلی لائنوں کے تقاطع پر ہو؛ 17 انچ کنارہ پچر کے پلیٹ کی طرف، اور دو 12 انچ کنارے فرسٹ اور تھرڈ بیس لائنوں کے ساتھ ملتے ہوں۔ ہوم بیس کے اوپری کنارے bevelled ہوں گے اور بیس زمین کی سطح کے برابر زمین میں جڑا ہوگا۔

1.06 فرسٹ، سیکنڈ اور تھرڈ بیس سفید کینوس بیگ سے نشان زد کیے جائیں گے، جو Diagram 2 میں دکھائے گئے مطابق زمین سے مضبوطی سے جڑے ہوں۔ فرسٹ اور تھرڈ بیس بیگ مکمل طور پر ان فیلڈ کے اندر ہوں گے۔ سیکنڈ بیس بیگ سیکنڈ بیس پر مرکوز ہوگا۔ بیگ 15 انچ مربع، کم از کم تین اور زیادہ سے زیادہ پانچ انچ موٹے، اور نرم مواد سے بھرے ہوں گے۔

1.07 پچر کا پلیٹ سفید ربڑ کا مستطیل سلیب ہوگا، 24 انچ بائی 6 انچ۔ یہ زمین میں Diagram 1 اور 2 میں دکھائے گئے مطابق رکھا جائے گا، تاکہ پچر کے پلیٹ اور ہوم بیس (ہوم پلیٹ کا پچھلا نقطہ) کے درمیان فاصلہ 60 فٹ، 6 انچ ہو۔

1.08 ہوم کلب کھلاڑیوں کے بینچ فراہم کرے گا، ایک ہوم اور ایک وزٹنگ ٹیم کے لیے۔ ایسے بینچ بیس لائنوں سے کم از کم پچیس فٹ کے فاصلے پر ہوں گے۔ وہ چھت والے اور پچھلے اور سروں سے محصور ہوں گے۔

1.09 گیند ایک کرہ ہوگی جو دھاگے سے بنی ہوگی جو کارک، ربڑ یا اسی طرح کے مواد کے چھوٹے مرکزے کے گرد لپٹی ہوگی، جس پر سفید گھوڑے کی کھال یا گائے کی کھال کی دو پٹیاں ہوں گی، جو مضبوطی سے ایک ساتھ سلائی گئی ہوں۔ اس کا وزن کم از کم پانچ اور

زیادہ سے زیادہ 5 1/4 اونس avoirdupois ہوگا اور اس کا محیط کم از کم نو اور زیادہ سے زیادہ 9 1/4 انچ ہوگا۔

1.10 ((a بیٹ ایک ہموار، گول چھڑی ہوگی جو موٹے حصے پر 2 3/4 انچ قطر سے زیادہ نہ ہو اور 42 انچ لمبائی سے زیادہ نہ ہو۔ بیٹ ٹھوس لکڑی کا ایک ٹکڑا ہوگا۔

نوٹ: کوئی بھی laminated یا تجرباتی بیٹ پیشہ ورانہ کھیل (یا تو چیمپئن شپ سیزن یا نمائشی کھیل) میں استعمال نہیں کیا جائے گا جب تک کہ بنانے والے نے اپنے ڈیزائن اور بنانے کے طریقوں کی Rules Committee سے منظوری حاصل نہ کر لی ہو۔

(b) Cupped Bats۔ بیٹ کے سرے میں ایک انچ گہرائی تک ایک dent کی اجازت ہے اور یہ دو انچ سے زیادہ چوڑا اور ایک انچ قطر سے کم نہیں ہو سکتا۔ dent مڑا ہوا ہوگا اور اس میں کوئی غیر ملکی مادہ شامل نہیں ہوگا۔

((c بیٹ کا ہینڈل، اس کے سرے سے 18 انچ سے زیادہ نہیں، گرفت بہتر بنانے کے لیے کسی بھی مواد یا مادے سے ڈھکا یا علاج کیا جا سکتا ہے۔ کوئی بھی ایسا مواد یا مادہ، جو 18 انچ کی حد سے آگے بڑھے، بیٹ کو کھیل سے ہٹانے کا سبب بنے گا۔

نوٹ: اگر امپائر کو پتہ چلے کہ بیٹ اوپر ((c کے مطابق نہیں ہے جب تک کہ کھیل میں بیٹ استعمال ہو چکا ہو، تو یہ بیٹر کو آؤٹ قرار دینے، یا کھیل سے نکالنے کی بنیاد نہیں ہوگی۔

((d کوئی رنگین بیٹ پیشہ ورانہ کھیل میں استعمال نہیں کیا جا سکتا جب تک Rules Committee منظور نہ کرے۔

1.11 ((a ((1 ٹیم کے تمام کھلاڑی رنگ، تراش اور انداز میں یکساں وردی پہنیں گے، اور تمام کھلاڑیوں کی وردی میں ان کی پیٹھ پر کم از کم چھ انچ کے نمبر شامل ہوں گے۔ ((2 اندرونی شرٹ کا کوئی بھی حصہ جو نظر آئے، ٹیم کے تمام کھلاڑیوں کے لیے یکساں ٹھوس رنگ کا ہوگا۔ پچر کے علاوہ کوئی بھی کھلاڑی اندرونی شرٹ کی آستین پر نمبر، حروف، نشان لگا سکتا ہے۔ ((3 کوئی بھی کھلاڑی جس کی وردی اس کے ساتھیوں کی وردی کے مطابق نہ ہو، کھیل میں شرکت نہیں کر سکے گا۔

((b لیگ یہ فراہم کر سکتی ہے کہ ((1 ہر ٹیم ہر وقت مخصوص وردی پہنے، یا ((2 ہر ٹیم کے پاس وردی کے دو سیٹ ہوں، ہوم گیمز کے لیے سفید اور روڈ گیمز کے لیے مختلف رنگ۔

((c ((1 آستین کی لمبائی انفرادی کھلاڑیوں کے لیے مختلف ہو سکتی ہے، لیکن ہر انفرادی کھلاڑی کی آستینیں تقریباً ایک ہی لمبائی کی ہوں گی۔ ((2 کوئی بھی کھلاڑی پھٹی ہوئی، بکھری ہوئی یا پھٹی ہوئی آستینیں نہیں پہنے گا۔

((d کوئی بھی کھلاڑی اپنی وردی پر اپنی وردی سے مختلف رنگ کا ٹیپ یا دیگر مواد نہیں لگائے گا۔

((e وردی کے کسی بھی حصے میں ایسا پیٹرن شامل نہیں ہوگا جو بیس بال کی شکل کی نقل کرے یا اس کی نشاندہی کرے۔

((f وردی پر شیشے کے بٹن اور پالش شدہ دھات استعمال نہیں کی جائے گی۔

((g کوئی بھی کھلاڑی اپنے جوتے کی ایڑی یا پنجے پر عام جوتے کی پلیٹ یا پیر کی پلیٹ کے علاوہ کچھ نہیں لگائے گا۔ گولف یا ٹریک جوتوں کی طرح نوکدار اسپائکس والے جوتے نہیں پہنے جائیں گے۔

((h وردی کے کسی بھی حصے میں تجارتی اشتہارات سے متعلق پیچ یا ڈیزائن شامل نہیں ہوں گے۔

((i لیگ یہ فراہم کر سکتی ہے کہ اس کی رکن ٹیموں کی وردیاں اپنے کھلاڑیوں کے نام ان کی پیٹھ پر شامل کریں۔ کھلاڑی کے آخری نام کے علاوہ کوئی بھی نام لیگ کے صدر کی منظوری سے ہوگا۔ اگر اپنایا جائے، تو ٹیم کی تمام وردیوں پر اس کے کھلاڑیوں کے نام ہوں گے۔

1.12 کیچر چمڑے کا دستانہ پہن سکتا ہے جس کا گھیرا اڑتیس انچ سے زیادہ نہ ہو، اور نہ ہی اوپر سے نیچے تک پندرہ اور آدھے انچ سے زیادہ ہو۔ اس طرح کی حدود میں تمام لیسنگ اور دستانے کے بیرونی کنارے سے منسلک کوئی بھی چمڑے کی پٹی یا سامنا شامل ہوگا۔

Tower Rush

دستانے کے انگوٹھے کے حصے اور انگلی کے حصے کے درمیان جگہ دستانے کے اوپری حصے پر چھ انچ سے زیادہ اور انگوٹھے کی کروٹ کے بنیاد پر چار انچ سے زیادہ نہیں ہوگی۔ جال اوپر سے سات انچ سے زیادہ یا اس کے اوپری حصے سے انگوٹھے کی کروٹ کے بنیاد تک چھ انچ سے زیادہ نہیں ناپا جائے گا۔ جال یا تو لیسنگ ہو سکتا ہے یا چمڑے کی سرنگوں کے ذریعے لیسنگ، یا چمڑے کا ایک مرکزی ٹکڑا جو ہتھیلی کی توسیع ہو سکتا ہے، جو لیسنگ کے ساتھ دستانے سے جڑا ہو اور اس طرح بنایا گیا ہو کہ یہ مذکورہ بالا پیمائشوں میں سے کسی سے تجاوز نہ کرے۔

1.13 پہلا بیس مین چمڑے کا دستانہ یا دستانہ پہن سکتا ہے جو اوپر سے نیچے تک بارہ انچ سے زیادہ لمبا اور ہتھیلی کے پار آٹھ انچ سے زیادہ چوڑا نہ ہو، جو انگوٹھے کی کروٹ کے بنیاد سے دستانے کے بیرونی کنارے تک ناپا جائے۔ دستانے کے انگوٹھے کے حصے اور انگلی کے حصے کے درمیان جگہ دستانے کے اوپری حصے پر چار انچ سے زیادہ اور انگوٹھے کی کروٹ کے بنیاد پر ساڑھے تین انچ سے زیادہ نہیں ہوگی۔ دستانہ اس طرح بنایا جائے گا کہ یہ جگہ مستقل طور پر مقرر ہو اور کسی بھی مواد یا عمل کے استعمال سے بڑھائی، توسیع، چوڑی یا گہری نہ کی جا سکے۔ دستانے کا جال اس کے اوپری حصے سے انگوٹھے کی کروٹ کے بنیاد تک پانچ انچ سے زیادہ نہیں ناپا جائے گا۔ جال یا تو لیسنگ، چمڑے کی سرنگوں کے ذریعے لیسنگ، یا چمڑے کا ایک مرکزی ٹکڑا ہو سکتا ہے جو ہتھیلی کی توسیع ہو سکتا ہے جو لیسنگ کے ساتھ دستانے سے جڑا ہو اور اس طرح بنایا گیا ہو کہ یہ مذکورہ بالا پیمائشوں سے تجاوز نہ کرے۔ جال لپیٹی یا لپٹی ہوئی لیسنگ سے نہیں بنایا جائے گا اور نہ ہی جال کی قسم کا پھندا بنانے کے لیے گہرا کیا جائے گا۔ دستانہ کسی بھی وزن کا ہو سکتا ہے۔

1.14 پہلے بیس مین یا کیچر کے علاوہ ہر فیلڈر چمڑے کا دستانہ استعمال یا پہن سکتا ہے۔ دستانے کے سائز کی پیمائش دستانے کے سامنے والے حصے یا گیند وصول کرنے والے حصے سے ناپ کر کی جائے گی۔ آلہ یا ناپنے کا ٹیپ ناپی جانے والی شے کی سطح یا خصوصیت سے رابطہ کرے اور عمل میں تمام نقوش کی پیروی کرے۔ دستانہ 4 انگلیوں میں سے کسی ایک کی نوک سے، گیند کی جیب کے ذریعے دستانے کے نچلے کنارے یا ایڑی تک 12" سے زیادہ نہیں ناپا جائے گا۔ دستانہ 7 3/4" چوڑا نہیں ناپا جائے گا، جو پہلی انگلی کے بنیاد پر اندرونی سیون سے، دوسری انگلیوں کے بنیاد کے ساتھ، دستانے کے چھوٹی انگلی کے کنارے کے بیرونی کنارے تک ناپا جائے گا۔ انگوٹھے اور پہلی انگلی کے درمیان جگہ یا رقبہ، جسے کروٹ کہا جاتا ہے، چمڑے کی جال یا بیک اسٹاپ سے بھرا جا سکتا ہے۔ جال معیاری چمڑے کی دو تہوں سے بنایا جا سکتا ہے تاکہ کروٹ کے رقبے کو مکمل طور پر بند کیا جا سکے، یا یہ چمڑے سے بنی سرنگوں کی ایک سیریز، یا چمڑے کے پینلز کی ایک سیریز، یا چمڑے کی تیزوں کی لیسنگ سے بنایا جا سکتا ہے۔ جال لپیٹی یا لپٹی ہوئی لیسنگ سے نہیں بنایا جا سکتا تاکہ جال کی قسم کا پھندا بنایا جا سکے۔ جب جال کو پورے کروٹ کے رقبے کو ڈھانپنے کے لیے بنایا جاتا ہے، تو جال کو لچکدار بنایا جا سکتا ہے۔ جب حصوں کی ایک سیریز سے بنایا جاتا ہے، تو انہیں ایک ساتھ جوڑا جانا چاہیے۔ یہ حصے اس طرح نہیں بنائے جا سکتے کہ حصوں کے اطراف میں خم سے دباؤ پیدا ہو سکے۔ جال کروٹ کے کھلنے کے سائز کو کنٹرول کرنے کے لیے بنایا جائے گا۔ کروٹ کا کھلنا اوپر 4 1/2" سے زیادہ نہیں، 5 3/4" سے زیادہ گہرا نہیں، اور اس کے نچلے حصے پر 3 1/2" چوڑا ہوگا۔ کروٹ کا کھلنا اس کے اوپری حصے سے نیچے کسی بھی مقام پر 4 1/2" سے زیادہ نہیں ہوگا۔ جال ہر طرف سے، اور کروٹ کے اوپر اور نیچے سے محفوظ کیا جائے گا۔ منسلکہ چمڑے کی لیسنگ کے ساتھ بنایا جائے گا، یہ رابطے محفوظ کیے جائیں گے۔ اگر وہ کھنچیں یا ڈھیلے ہو جائیں، تو انہیں ان کی مناسب حالت میں ایڈجسٹ کیا جائے گا۔ دستانہ کسی بھی وزن کا ہو سکتا ہے۔

1.15 ((a پچر کے دستانے کا رنگ یکساں ہوگا، بشمول تمام سلائی، لیسنگ اور جال۔ پچر کا دستانہ سفید یا سرمئی نہیں ہو سکتا۔

((b کوئی بھی پچر اپنے دستانے سے دستانے سے مختلف رنگ کا کوئی غیر ملکی مواد نہیں لگائے گا۔

1.16 ایک پیشہ ور لیگ ہیلمٹ کے استعمال سے متعلق درج ذیل قاعدہ اپنائے گی:

((a تمام کھلاڑی بلے بازی کے دوران کسی نہ کسی قسم کا حفاظتی ہیلمٹ استعمال کریں گے۔

((b نیشنل ایسوسی ایشن لیگز میں تمام کھلاڑی بلے بازی کے دوران ڈبل ایئر فلیپ ہیلمٹ پہنیں گے۔

Tower Rush

((c میجر لیگز میں داخل ہونے والے تمام کھلاڑی 1983 چیمپئن شپ سیزن سے شروع کرتے ہوئے اور اس کے بعد ہر آنے والے سیزن میں سنگل ایئر فلیپ ہیلمٹ (یا کھلاڑی کی صوابدید پر، ڈبل ایئر فلیپ ہیلمٹ) پہنیں گے، سوائے ان کھلاڑیوں کے جو 1982 سیزن کے دوران میجر لیگ میں تھے، اور جنہوں نے، اس سیزن میں ریکارڈ کے مطابق، سنگل ایئر فلیپ ہیلمٹ پہننے پر اعتراض کیا تھا۔

((d تمام کیچرز اپنی پوزیشن پر فیلڈنگ کے دوران کیچر کا حفاظتی ہیلمٹ پہنیں گے۔

((e تمام بلے/گیند لڑکے یا لڑکیاں اپنے فرائض انجام دیتے وقت حفاظتی ہیلمٹ پہنیں گے۔ اگر امپائر ان قواعد کی کسی خلاف ورزی کا مشاہدہ کرے، تو وہ خلاف ورزی کو درست کرنے کی ہدایت کرے گا۔ اگر خلاف ورزی امپائر کی رائے میں معقول وقت کے اندر درست نہ کی جائے، تو امپائر مجرم کو کھیل سے نکال دے گا، اور مناسب تادیبی کارروائی کی سفارش کی جائے گی۔

1.17 کھیل کا سامان بشمول لیکن ان تک محدود نہیں بیسز، پچر کی پلیٹ، بیس بال، بلے، وردیاں، کیچر کے دستانے، پہلے بیس مین کے دستانے، انفیلڈرز اور آؤٹ فیلڈرز کے دستانے اور حفاظتی ہیلمٹ، جیسا کہ اس قاعدے کی دفعات میں تفصیل سے بتایا گیا ہے، مصنوعات کی کوئی غیر ضروری تجارتی کاری پر مشتمل نہیں ہوں گے۔ ایسے کسی بھی سامان پر مینوفیکچرر کے نام کا تعین مینوفیکچرر کے لوگو یا شے کے برانڈ نام کے سائز اور مواد کے لحاظ سے اچھے ذوق میں ہونا چاہیے۔ اس سیکشن 1.17 کی دفعات صرف پیشہ ور لیگز پر لاگو ہوں گی۔

نوٹ: وہ مینوفیکچررز جو پیشہ ور بیس بال لیگز کے لیے بیس بال کے سامان میں جدید تبدیلیوں کا ارادہ رکھتے ہیں، انہیں پیداوار سے قبل آفیشل پلےنگ رولز کمیٹی کو پیش کرنا چاہیے۔

Наблюдаемые названия и показатели: بیس بال قواعد: 2.00 اصطلاحات کی تعریفیں۔

ADJUDGED امپائر کا فیصلہ کن فیصلہ ہے۔

APPEAL ایک فیلڈر کا حملہ آور ٹیم کی طرف سے قواعد کی خلاف ورزی کا دعویٰ کرنے کا عمل ہے۔

BALK پچر کا ایک غیر قانونی عمل ہے جب بیس پر ایک یا زیادہ رنرز ہوں، جس سے تمام رنرز کو ایک بیس آگے بڑھنے کا حق ملتا ہے۔

BALL ایک پچ ہے جو پرواز میں اسٹرائیک زون میں داخل نہیں ہوتی اور بلے باز اس پر جھولتا نہیں۔ اگر پچ زمین کو چھوتی ہے اور اسٹرائیک زون سے گزرتی ہے تو یہ "بال" ہے۔ اگر ایسی پچ بلے باز کو چھوتی ہے، تو اسے پہلا بیس دیا جائے گا۔ اگر بلے باز دو اسٹرائیکس کے بعد ایسی پچ پر جھولتا ہے، تو گیند کو پکڑا نہیں جا سکتا، قاعدہ 6.05 ((c اور 6.09 ((b کے مقاصد کے لیے۔ اگر بلے باز ایسی پچ کو مارتا ہے، تو اس کے بعد کا عمل ویسا ہی ہوگا جیسے اس نے پرواز میں گیند کو مارا ہو۔

BASE چار مقامات میں سے ایک ہے جسے رنر کو رن اسکور کرنے کے لیے چھونا ضروری ہے؛ عام طور پر کینوس کے تھیلوں اور ربڑ کی پلیٹ پر لاگو ہوتا ہے جو بیس پوائنٹس کو نشان زد کرتے ہیں۔

BASE COACH ایک وردی میں ٹیم کا رکن ہے جو پہلے یا تیسرے بیس پر کوچ کے باکس میں تعینات ہوتا ہے تاکہ بلے باز اور رنرز کی رہنمائی کرے۔

BASE ON BALLS پہلے بیس کا اعزاز ہے جو بلے باز کو دیا جاتا ہے جو اپنے بلے بازی کے دوران اسٹرائیک زون سے باہر چار پچز وصول کرتا ہے۔

BATTER ایک حملہ آور کھلاڑی ہے جو بلے باز کے باکس میں اپنی پوزیشن لیتا ہے۔

BATTER RUNNER ایک اصطلاح ہے جو اس حملہ آور کھلاڑی کی شناخت کرتی ہے جس نے ابھی اپنی بلے بازی مکمل کی ہے جب تک کہ وہ آؤٹ نہ ہو یا جس کھیل میں وہ رنر بنا اس کا اختتام نہ ہو۔

Tower Rush

S BOX'BATTER وہ رقبہ ہے جس کے اندر بلے باز کو اپنی بلے بازی کے دوران کھڑا ہونا چاہیے۔

BATTERY پچر اور کیچر ہیں۔

BENCH OR DUGOUT وہ بیٹھنے کی سہولیات ہیں جو کھلاڑیوں، متبادل کھلاڑیوں اور وردی میں ٹیم کے دیگر ارکان کے لیے مخصوص ہیں جب وہ کھیل کے میدان پر فعال طور پر مصروف نہ ہوں۔

BUNT ایک بلے سے ماری گئی گیند ہے جس پر جھولا نہیں گیا، بلکہ جان بوجھ کر بلے سے ملایا گیا اور انفیلڈ کے اندر آہستہ سے تھپتھپایا گیا۔

CALLED GAME وہ ہے جس میں، کسی بھی وجہ سے، چیف امپائر کھیل ختم کرتا ہے۔

CATCH ایک فیلڈر کا عمل ہے جو پرواز میں گیند کو اپنے ہاتھ یا دستانے میں محفوظ قبضے میں لیتا ہے اور اسے مضبوطی سے پکڑتا ہے؛ بشرطیکہ وہ قبضہ حاصل کرنے میں اپنی ٹوپی، محافظ، جیب یا اپنی وردی کا کوئی اور حصہ استعمال نہ کرے۔ تاہم، یہ کیچ نہیں ہے اگر بیک وقت یا اس کے گیند سے رابطے کے فوراً بعد، وہ کسی کھلاڑی سے، یا دیوار سے ٹکرا جائے، یا اگر وہ گر جائے، اور اس طرح کے تصادم یا گرنے کے نتیجے میں، گیند گر جائے۔ یہ کیچ نہیں ہے اگر فیلڈر فلائی بال کو چھوتا ہے جو پھر حملہ آور ٹیم کے کسی رکن یا امپائر سے ٹکراتی ہے اور پھر کسی دوسرے دفاعی کھلاڑی نے اسے پکڑ لیا۔ اگر فیلڈر نے کیچ مکمل کر لیا ہے اور کیچ کے بعد تھرو کرنے کے عمل میں گیند گر جائے، تو گیند کو پکڑا گیا سمجھا جائے گا۔ کیچ کی درستگی قائم کرنے میں، فیلڈر کو گیند کو اتنی دیر تک پکڑے رکھنا چاہیے تاکہ ثابت ہو کہ اس کا گیند پر مکمل کنٹرول ہے اور اس کا گیند چھوڑنا رضاکارانہ اور جان بوجھ کر ہے۔ کیچ قانونی ہے اگر گیند بالآخر کسی بھی فیلڈر نے پکڑی ہو، چاہے وہ جگل کی گئی ہو، یا زمین کو چھونے سے پہلے کسی دوسرے فیلڈر نے پکڑی ہو۔ رنرز پہلے فیلڈر کے گیند کو چھوتے ہی اپنے بیس چھوڑ سکتے ہیں۔ فیلڈر کیچ لینے کے لیے باڑ، ریلنگ، رسی یا دیگر حد بندی کی لکیر کے اوپر پہنچ سکتا ہے۔ وہ ریلنگ، یا کینوس کے اوپر چھلانگ لگا سکتا ہے جو فاؤل گراؤنڈ میں ہو سکتا ہے۔ جب فیلڈر گیند کو پکڑنے کے لیے باڑ، ریلنگ، رسی کے اوپر یا اسٹینڈ میں پہنچتا ہے تو کوئی مداخلت کی اجازت نہیں ہونی چاہیے۔ وہ ایسا اپنے خطرے پر کرتا ہے۔ اگر ڈوگ آؤٹ کے کنارے پر کیچ لینے کی کوشش کرنے والا فیلڈر "روکا" جاتا ہے اور کسی بھی ٹیم کے کھلاڑی یا کھلاڑیوں کی طرف سے ظاہری گرنے سے روکا جاتا ہے اور کیچ مکمل ہو جاتا ہے، تو اس کی اجازت ہوگی۔

CATCHER وہ فیلڈر ہے جو ہوم بیس کے پیچھے اپنی پوزیشن لیتا ہے۔

S BOX'CATCHER وہ رقبہ ہے جس کے اندر کیچر کو کھڑا رہنا چاہیے جب تک پچر گیند نہ دے۔

CLUB ایک شخص یا افراد کا گروہ ہے جو ٹیم کے اہلکاروں کو جمع کرنے، کھیل کا میدان اور مطلوبہ سہولیات فراہم کرنے، اور لیگ کے ساتھ تعلقات میں ٹیم کی نمائندگی کرنے کا ذمہ دار ہے۔

COACH ایک وردی میں ٹیم کا رکن ہے جو مینیجر کی طرف سے مقرر کیا جاتا ہے تاکہ مینیجر کی طرف سے مقرر کردہ فرائض انجام دے، جیسے کہ بیس کوچ کے طور پر کام کرنا لیکن ان تک محدود نہیں۔

DEAD BALL ایک گیند ہے جو کھیل سے باہر ہے کیونکہ قانونی طور پر پیدا کردہ عارضی معطلی کی وجہ سے۔

DEFENSE (یا DEFENSIVE) میدان میں ٹیم، یا ٹیم کا کوئی بھی کھلاڑی ہے۔

DOUBLE HEADER دو باقاعدہ شیڈول یا دوبارہ شیڈول شدہ کھیل ہیں، جو فوری یکے بعد دیگرے کھیلے جاتے ہیں۔

DOUBLE PLAY دفاع کا ایک کھیل ہے جس میں دو حملہ آور کھلاڑی مسلسل کارروائی کے نتیجے میں آؤٹ ہوتے ہیں، بشرطیکہ آؤٹ ہونے کے درمیان کوئی غلطی نہ ہو۔

Tower Rush

((a فورس ڈبل پلے وہ ہے جس میں دونوں آؤٹ فورس پلے ہوتے ہیں۔

((b ریورس فورس ڈبل پلے وہ ہے جس میں پہلا آؤٹ فورس پلے ہوتا ہے اور دوسرا آؤٹ اس رنر پر ہوتا ہے جس کے لیے پہلے آؤٹ کی وجہ سے فورس ہٹا دی جاتی ہے۔ ریورس فورس پلے کی مثالیں: پہلے بیس پر رنر، ایک آؤٹ؛ بلے باز پہلے بیس مین کی طرف گراؤنڈ کرتا ہے، جو پہلے بیس پر قدم رکھتا ہے (ایک آؤٹ) اور دوسرے بیس مین یا شارٹ اسٹاپ کو تھرو کرتا ہے دوسرے آؤٹ کے لیے (ٹیگ پلے)۔ ایک اور مثال: بیسز لوڈ، کوئی آؤٹ نہیں؛ بلے باز تیسرے بیس مین کی طرف گراؤنڈ کرتا ہے، جو تیسرے بیس پر قدم رکھتا ہے (ایک آؤٹ)؛ پھر کیچر کو تھرو کرتا ہے دوسرے آؤٹ کے لیے (ٹیگ پلے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: DUGOUT (BENCH کی تعریف دیکھیں)۔

FAIR BALL ایک بلے سے ماری گئی گیند ہے جو ہوم اور پہلے بیس کے درمیان، یا ہوم اور تیسرے بیس کے درمیان فاؤل گراؤنڈ پر رک جاتی ہے، یا جو پہلے یا تیسرے بیس سے آگے آؤٹ فیلڈ کی طرف اچھلتی ہوئی فاؤل علاقے پر یا اس کے اوپر ہوتی ہے، یا جو پہلے، دوسرے یا تیسرے بیس کو چھوتی ہے، یا جو پہلے بیس یا تیسرے بیس پر یا اس سے آگے فاؤل علاقے پر پہلی بار گرتی ہے، یا جو فاؤل علاقے پر یا اس کے اوپر ہوتے ہوئے امپائر یا کھلاڑی کے جسم کو چھوتی ہے، یا جو فاؤل علاقے کے اوپر ہوتے ہوئے پرواز میں کھیل کے میدان سے باہر نکل جاتی ہے۔ فاؤل فلائی کا فیصلہ گیند اور فاؤل لائن کی نسبتی پوزیشن کے مطابق کیا جائے گا، بشمول فاؤل پول، اور اس بات پر نہیں کہ فیلڈر گیند کو چھوتے وقت فاؤل یا فاؤل علاقے میں ہے۔ اگر فلائی بال انفیلڈ میں ہوم اور پہلے بیس کے درمیان، یا ہوم اور تیسرے بیس کے درمیان گرتی ہے، اور پھر کسی کھلاڑی یا امپائر کو چھوئے بغیر اور پہلے یا تیسرے بیس سے گزرنے سے پہلے فاؤل علاقے میں اچھلتی ہے، تو یہ فاؤل بال ہے؛ یا اگر گیند فاؤل علاقے پر رک جاتی ہے یا فاؤل علاقے میں کسی کھلاڑی نے اسے چھو لیا ہے، تو یہ فاؤل بال ہے۔ اگر فلائی بال پہلے یا تیسرے بیس پر یا اس سے آگے گرتی ہے اور پھر فاؤل علاقے میں اچھلتی ہے، تو یہ فاؤل ہٹ ہے۔ کلبز تیزی سے باڑ کی لکیر پر لمبے فاؤل پول کھڑے کر رہے ہیں جن کے ساتھ فاؤل علاقے میں پول کے کنارے کے ساتھ باڑ کے اوپر تار کی جالی پھیلی ہوتی ہے تاکہ امپائرز فاؤل اور فاؤل گیندوں کا زیادہ درست فیصلہ کر سکیں۔

FAIR TERRITORY کھیل کے میدان کا وہ حصہ ہے جو پہلے بیس اور تیسرے بیس کی لکیروں کے اندر اور بشمول، ہوم بیس سے کھیل کے میدان کی باڑ کے نچلے حصے تک اور عموماً اوپر تک ہے۔ تمام فاؤل لکیریں فاؤل علاقے میں ہیں۔

FIELDER کوئی بھی دفاعی کھلاڑی ہے۔

S CHOICE'FIELDER ایک فیلڈر کا عمل ہے جو فاؤل گراؤنڈر کو سنبھالتا ہے اور، بلے باز رنر کو آؤٹ کرنے کے لیے پہلے بیس پر تھرو کرنے کے بجائے، پہلے سے موجود رنر کو آؤٹ کرنے کی کوشش میں دوسرے بیس پر تھرو کرتا ہے۔ یہ اصطلاح اسکوررز بھی استعمال کرتے ہیں

((a بلے باز رنر کی پیش قدمی کا حساب رکھنے کے لیے جو ایک یا زیادہ اضافی بیس لیتا ہے جب فیلڈر جو اس کی محفوظ ہٹ کو سنبھالتا ہے پہلے سے موجود رنر کو آؤٹ کرنے کی کوشش کرتا ہے؛

((b رنر کی پیش قدمی کا حساب رکھنے کے لیے (چوری شدہ بیس یا غلطی کے علاوہ) جب کوئی فیلڈر دوسرے رنر کو آؤٹ کرنے کی کوشش کر رہا ہو؛ اور

((c رنر کی پیش قدمی کا حساب رکھنے کے لیے جو صرف دفاعی ٹیم کی بے حسی کی وجہ سے کی گئی ہو (غیر محفوظ چوری)۔

FLY BALL ایک بلے سے ماری گئی گیند ہے جو پرواز میں ہوا میں اونچی جاتی ہے۔

A FORCE PLAY ایک ایسی پلے ہے جس میں رنر قانونی طور پر بیس پر قبضے کا حق کھو دیتا ہے کیونکہ بیٹر رنر بن جاتا ہے۔ اس پلے کے بارے میں الجھن اس بات کو یاد رکھنے سے دور ہو جاتی ہے کہ اکثر "فورس" کی صورتحال پلے کے دوران ختم ہو جاتی ہے۔

Tower Rush

مثال: پہلے بیس پر رنر، ایک آؤٹ، گیند تیزی سے پہلے بیس مین کی طرف ماری گئی جو بیگ کو چھوتا ہے اور بیٹر رنر آؤٹ ہو جاتا ہے۔ اس لمحے فورس ختم ہو جاتی ہے اور دوسرے بیس کی طرف بڑھنے والے رنر کو ٹیگ کرنا ضروری ہے۔ اگر تیسرے یا دوسرے بیس پر رنر ہوتا، اور ان میں سے کوئی بھی رنر دوسرے بیس پر ٹیگ آؤٹ سے پہلے اسکور کر لیتا، تو رن شمار ہوتا۔ اگر پہلے بیس مین نے دوسرے بیس پر تھرو کیا ہوتا اور پھر گیند پہلے بیس پر واپس آئی ہوتی، تو دوسرے بیس پر پلے فورس آؤٹ ہوتا، جس سے دو آؤٹ ہوتے، اور پہلے بیس پر واپسی کی تھرو رنر سے پہلے پہنچ کر تین آؤٹ کر دیتی۔ اس صورت میں کوئی رن اسکور نہ ہوتا۔ مثال: فورس آؤٹ نہیں۔ ایک آؤٹ۔ پہلے اور تیسرے بیس پر رنر۔ بیٹر فلائی آؤٹ۔ دو آؤٹ۔ تیسرے بیس پر رنر ٹیگ اپ کر کے اسکور کرتا ہے۔ پہلے بیس پر رنر فیلڈر کی تھرو پہلے بیس مین تک پہنچنے سے پہلے دوبارہ چھونے کی کوشش کرتا ہے، لیکن وقت پر واپس نہیں پہنچ پاتا اور آؤٹ ہو جاتا ہے۔ تین آؤٹ۔ اگر امپائر کی رائے میں تیسرے بیس کا رنر گیند کے پہلے بیس پر پکڑے جانے سے پہلے ہوم پلیٹ چھو گیا تھا، تو رن شمار ہوتا ہے۔

A FORFEITED GAME وہ گیم ہے جسے امپائر ان چیف نے قوانین کی خلاف ورزی پر متاثرہ ٹیم کے حق میں 9 سے 0 کے اسکور سے ختم قرار دیا ہو۔

A FOUL BALL وہ بیٹڈ گیند ہے جو ہوم اور پہلے بیس کے درمیان، یا ہوم اور تیسرے بیس کے درمیان فاؤل ٹیریٹری پر رک جائے، یا جو پہلے یا تیسرے بیس سے آگے فاؤل ٹیریٹری پر یا اس کے اوپر سے گزر جائے، یا جو پہلے یا تیسرے بیس سے آگے فاؤل ٹیریٹری پر پہلے گرے، یا جو فاؤل ٹیریٹری پر یا اس کے اوپر ہوتے ہوئے کسی امپائر یا کھلاڑی کے جسم، یا قدرتی زمین سے غیر متعلق کسی چیز کو چھو جائے۔ فاؤل فلائی کا فیصلہ گیند اور فاؤل لائن کی نسبتی پوزیشن کے مطابق کیا جائے گا، بشمول فاؤل پول، نہ کہ اس بات پر کہ اس وقت انفیلڈر فاؤل یا فیئر ٹیریٹری پر ہے جب وہ گیند کو چھوتا ہے۔ ایک بیٹڈ گیند جسے کسی فیلڈر نے نہیں چھوا، جو پچر کے ربڑ کو لگ کر فاؤل ٹیریٹری میں، ہوم اور پہلے بیس کے درمیان، یا ہوم اور تیسرے بیس کے درمیان واپس اچھل جائے، فاؤل بال ہے۔

FOUL TERRITORY کھیل کے میدان کا وہ حصہ ہے جو پہلے اور تیسرے بیس لائنوں سے باہر باڑ تک اور عمودی طور پر اوپر تک پھیلا ہوا ہے۔

A FOUL TIP وہ بیٹڈ گیند ہے جو تیزی سے اور سیدھی بلے سے کیچر کے ہاتھوں میں جائے اور قانونی طور پر کیچ ہو جائے۔ یہ فاؤل ٹپ نہیں ہے جب تک کیچ نہ ہو، اور کوئی بھی فاؤل ٹپ جو کیچ ہو جائے وہ اسٹرائیک ہے، اور گیند کھیل میں ہے۔ یہ کیچ نہیں ہے اگر یہ ریباؤنڈ ہو، جب تک کہ گیند پہلے کیچر کے دستانے یا ہاتھ کو نہ چھو چکی ہو۔

A GROUND BALL وہ بیٹڈ گیند ہے جو زمین کے قریب لڑھکتی یا اچھلتی ہے۔

The HOME TEAM وہ ٹیم ہے جس کے میدان پر گیم کھیلی جاتی ہے، یا اگر گیم غیر جانبدار میدان پر کھیلی جائے، تو ہوم ٹیم کا تعین باہمی معاہدے سے کیا جائے گا۔

ILLEGAL (یا ILLEGALLY) ان قوانین کے خلاف ہے۔

An ILLEGAL PITCH یہ ہے ((1 بیٹر کو دی گئی ایسی پچ جب پچر کا پیوٹ فٹ پچر پلیٹ کے ساتھ رابطے میں نہ ہو؛ ((2 کوئیک ریٹرن پچ۔ جب رنر بیس پر ہوں تو غیر قانونی پچ بالک ہے۔

An INFIELDER وہ فیلڈر ہے جو انفیلڈ میں پوزیشن رکھتا ہے۔

An INFIELD FLY ایک فیئر فلائی بال ہے (جس میں لائن ڈرائیو یا بنٹ کی کوشش شامل نہیں) جسے کوئی انفیلڈر معمول کی کوشش سے کیچ کر سکتا ہو، جب پہلا اور دوسرا، یا پہلا، دوسرا اور تیسرا بیس مقبوض ہوں، دو آؤٹ سے پہلے۔ پچر، کیچر اور کوئی بھی آؤٹ فیلڈر جو اس پلے پر انفیلڈ میں کھڑا ہو، اس قاعدے کے مقصد کے لیے انفیلڈر تصور کیا جائے گا۔ جب یہ ظاہر ہو کہ بیٹڈ گیند انفیلڈ فلائی ہوگی، تو امپائر فوراً رنرز کے فائدے کے لیے "Infield Fly" کا اعلان کرے گا۔ اگر گیند بیس لائنوں کے قریب ہو، تو امپائر "Infield Fly, if Fair"

Tower Rush

کا اعلان کرے گا۔ گیند زندہ ہے اور رنرز گیند کے کیچ ہونے کے خطرے پر آگے بڑھ سکتے ہیں، یا گیند چھونے کے بعد دوبارہ چھو کر آگے بڑھ سکتے ہیں، جیسا کہ کسی بھی فلائی بال پر ہوتا ہے۔ اگر ہٹ فاؤل بال بن جائے، تو اسے کسی بھی فاؤل کی طرح سمجھا جائے گا۔ اگر اعلان کردہ انفیلڈ فلائی کو بغیر چھوئے زمین پر گرنے دیا جائے، اور یہ پہلے یا تیسرے بیس سے گزرنے سے پہلے فاؤل کی طرف اچھل جائے، تو یہ فاؤل بال ہے۔ اگر اعلان کردہ انفیلڈ فلائی بیس لائن سے باہر بغیر چھوئے زمین پر گرے، اور پہلے یا تیسرے بیس سے گزرنے سے پہلے فیئر کی طرف اچھل جائے، تو یہ انفیلڈ فلائی ہے۔ انفیلڈ فلائی رول پر امپائر کو یہ فیصلہ کرنا ہے کہ کیا گیند کو عام طور پر انفیلڈر سنبھال سکتا تھا، نہ کہ گھاس یا بیس لائنوں جیسی کوئی من مانی حد۔ امپائر کو یہ بھی فیصلہ کرنا ہوگا کہ گیند انفیلڈ فلائی ہے، چاہے اسے آؤٹ فیلڈر سنبھالے، اگر امپائر کی رائے میں گیند کو انفیلڈر اتنی ہی آسانی سے سنبھال سکتا تھا۔ انفیلڈ فلائی کو کسی بھی معنی میں اپیل پلے نہیں سمجھا جائے گا۔ امپائر کا فیصلہ حاکم ہوگا، اور فیصلہ فوراً کیا جانا چاہیے۔ جب انفیلڈ فلائی رول کا اعلان ہو، تو رنرز اپنے خطرے پر آگے بڑھ سکتے ہیں۔ اگر انفیلڈ فلائی رول پر، انفیلڈر جان بوجھ کر فیئر بال گرائے، تو رول 6.05 ((L کی دفعات کے باوجود گیند کھیل میں رہتی ہے۔ انفیلڈ فلائی رول کو ترجیح حاصل ہے۔

IN FLIGHT ایسی بیٹڈ، تھرو کی گئی، یا پچ کی گئی گیند کو بیان کرتا ہے جو ابھی زمین یا فیلڈر کے علاوہ کسی چیز کو نہیں چھوئی۔

IN JEOPARDY ایک اصطلاح ہے جو ظاہر کرتی ہے کہ گیند کھیل میں ہے اور حملہ آور کھلاڑی آؤٹ ہو سکتا ہے۔

An INNING گیم کا وہ حصہ ہے جس میں ٹیمیں حملہ اور دفاع میں باری باری آتی ہیں اور جس میں ہر ٹیم کے تین پٹ آؤٹ ہوتے ہیں۔ ہر ٹیم کی باری کو نصف اننگ کہا جاتا ہے۔

-INTERFERENCE :Наблюдаемые названия и показатели

((a جارحانہ مداخلت ((Offensive interference بیٹنگ ٹیم کا وہ عمل ہے جو کسی فیلڈر کو پلے کرنے سے روکتا، رکاوٹ ڈالتا، impedes، hinder یا کنفیوز کرتا ہے۔ اگر امپائر بیٹر، بیٹر رنر، یا کسی رنر کو مداخلت پر آؤٹ قرار دے، تو دیگر تمام رنرز کو آخری بیس پر واپس جانا ہوگا جسے امپائر کی رائے میں مداخلت کے وقت قانونی طور پر چھوا گیا تھا، جب تک کہ ان قوانین میں بصورت دیگر فراہم نہ کیا گیا ہو۔ اگر بیٹر رنر پہلے بیس تک نہ پہنچا ہو، تو تمام رنرز کو پچ کے وقت آخری مقبوض بیس پر واپس جانا ہوگا۔

((b دفاعی مداخلت ((Defensive interference فیلڈر کا وہ عمل ہے جو بیٹر کو پچ مارنے سے روکتا یا impedes کرتا ہے۔

((c امپائر کی مداخلت ('Umpire interference)s اس وقت ہوتی ہے ((1 جب امپائر کیچر کی اس تھرو میں رکاوٹ ڈالے، impedes یا روکے جو چوری شدہ بیس کو روکنے کی کوشش کر رہی ہو، یا ((2 جب فیئر گیند کسی فیلڈر سے گزرنے سے پہلے فیئر ٹیریٹری پر امپائر کو چھو جائے۔

((d تماشائی کی مداخلت ((Spectator interference اس وقت ہوتی ہے جب کوئی تماشائی اسٹینڈز سے باہر ہاتھ بڑھائے، یا کھیل کے میدان میں آئے، اور زندہ گیند کو چھو جائے۔

کسی بھی مداخلت پر گیند ڈیڈ ہو جاتی ہے۔

THE LEAGUE کلبوں کا ایک گروپ ہے جن کی ٹیمیں ان قوانین کے تحت لیگ چیمپئن شپ کے لیے پہلے سے طے شدہ شیڈول میں ایک دوسرے کے خلاف کھیلتی ہیں۔

THE LEAGUE PRESIDENT سرکاری قوانین نافذ کرے گا، قوانین سے متعلق کسی بھی تنازعے کو حل کرے گا، اور کسی بھی احتجاجی گیم کا تعین کرے گا۔ لیگ صدر ان قوانین کی خلاف ورزی پر کسی بھی کھلاڑی، کوچ، مینیجر یا امپائر کو اپنی صوابدید پر جرمانہ یا معطل کر سکتا ہے۔

LEGAL (یا LEGALLY) ان قوانین کے مطابق ہے۔

Tower Rush

A LIVE BALL وہ گیند ہے جو کھیل میں ہو۔

A LINE DRIVE وہ بیٹڈ گیند ہے جو تیزی سے اور سیدھی بلے سے فیلڈر کی طرف جائے بغیر زمین کو چھوئے۔

The MANAGER وہ شخص ہے جسے کلب نے میدان پر ٹیم کے اعمال کا ذمہ دار اور امپائر اور مخالف ٹیم کے ساتھ رابطے میں ٹیم کی نمائندگی کے لیے مقرر کیا ہو۔ کسی کھلاڑی کو مینیجر مقرر کیا جا سکتا ہے۔

((a کلب گیم کے شیڈول شدہ آغاز کے وقت سے کم از کم تیس منٹ پہلے لیگ صدر یا امپائر ان چیف کو مینیجر کا نام بتائے گا۔

((b مینیجر امپائر کو مطلع کر سکتا ہے کہ اس نے قوانین میں مقرر مخصوص فرائض کسی کھلاڑی یا کوچ کو تفویض کیے ہیں، اور ایسے مقرر کردہ نمائندے کا کوئی بھی عمل سرکاری ہوگا۔ مینیجر ہمیشہ اپنی ٹیم کے طرز عمل، سرکاری قوانین کی پاسداری، اور امپائرز کی عزت کا ذمہ دار ہوگا۔

((c اگر مینیجر میدان چھوڑے، تو وہ کسی کھلاڑی یا کوچ کو اپنا متبادل مقرر کرے گا، اور ایسا متبادل مینیجر مینیجر کے فرائض، حقوق اور ذمہ داریاں رکھے گا۔ اگر مینیجر جانے سے پہلے اپنا متبادل مقرر کرنے میں ناکام رہے یا انکار کرے، تو امپائر ان چیف ٹیم کے کسی رکن کو متبادل مینیجر مقرر کرے گا۔

OBSTRUCTION فیلڈر کا وہ عمل ہے جو، گیند پر قبضہ نہ رکھتے ہوئے اور گیند فیلڈ کرنے کے عمل میں نہ ہوتے ہوئے، کسی رنر کی پیش رفت میں رکاوٹ ڈالے۔ اگر کوئی فیلڈر تھرو کی گئی گیند وصول کرنے والا ہو اور گیند سیدھی اس کی طرف اور اس کے اتنا قریب ہو کہ اسے گیند وصول کرنے کے لیے اپنی پوزیشن اختیار کرنی پڑے، تو اسے "گیند فیلڈ کرنے کے عمل میں" تصور کیا جا سکتا ہے۔ یہ مکمل طور پر امپائر کی صوابدید پر ہے کہ فیلڈر گیند فیلڈ کرنے کے عمل میں ہے یا نہیں۔ فیلڈر کے گیند فیلڈ کرنے کی کوشش کرنے اور چوک جانے کے بعد، وہ مزید گیند "فیلڈ کرنے کے عمل" میں نہیں ہو سکتا۔ مثال: ایک انفیلڈر گراؤنڈ بال پر ڈائیو کرتا ہے اور گیند اس سے گزر جاتی ہے اور وہ زمین پر لیٹا رہتا ہے اور رنر کی پیش رفت میں تاخیر کرتا ہے، تو اس نے بہت ممکن ہے کہ رنر میں رکاوٹ ڈالی ہو۔

OFFENSE وہ ٹیم، یا ٹیم کا کوئی کھلاڑی، ہے جو بیٹنگ کر رہا ہو۔

OFFICIAL SCORER۔ رول 10.00 دیکھیں۔

An OUT حملہ آور ٹیم کے اس کے وقتِ بیٹنگ کے دوران تین لازمی ریٹائرمنٹ میں سے ایک ہے۔

An OUTFIELDER وہ فیلڈر ہے جو آؤٹ فیلڈ میں پوزیشن رکھتا ہے، جو کھیل کے میدان کا ہوم بیس سے سب سے دور علاقہ ہے۔

OVERSLIDE (یا OVERSLIDING) حملہ آور کھلاڑی کا وہ عمل ہے جب اس کی کسی بیس کی طرف سلائیڈ، سوائے ہوم سے پہلے بیس کی طرف بڑھنے کے، اس قدر رفتار کے ساتھ ہو کہ وہ بیس سے رابطہ کھو دے۔

A PENALTY کسی غیر قانونی عمل کے بعد ان قوانین کا اطلاق ہے۔

The PERSON کسی کھلاڑی یا امپائر کا اس کے جسم کا کوئی حصہ، اس کے کپڑے یا اس کا سامان ہے۔

A PITCH وہ گیند ہے جو پچر بیٹر کو دے۔ ایک کھلاڑی کی دوسرے کو گیند کی تمام دیگر ترسیلات تھرو کی گئی گیندیں ہیں۔

A PITCHER وہ فیلڈر ہے جو بیٹر کو پچ دینے کے لیے مقرر کیا گیا ہو۔

S PIVOT FOOT'The PITCHER وہ پاؤں ہے جو پچ دیتے وقت پچر پلیٹ کے ساتھ رابطے میں ہوتا ہے۔

"PLAY" امپائر کا حکم ہے کہ گیم شروع ہو یا کسی ڈیڈ بال کے بعد کارروائی دوبارہ شروع ہو۔

Tower Rush

A QUICK RETURN پچ وہ ہے جو واضح ارادے کے ساتھ کی جائے کہ بیٹر توازن کھو دے۔ یہ غیر قانونی پچ ہے۔

REGULATION GAME۔ رول 4.10 اور 4.11 دیکھیں۔

A RETOUCH رنر کا قانونی طور پر مطلوبہ بیس پر واپس جانے کا عمل ہے۔

A RUN (یا SCORE) وہ اسکور ہے جو حملہ آور کھلاڑی بناتا ہے جو بیٹر سے رنر تک پہنچ کر پہلا، دوسرا، تیسرا اور ہوم بیس بالترتیب چھوتا ہے۔

A RUN DOWN دفاع کا وہ عمل ہے جس میں بیسوں کے درمیان رنر کو آؤٹ کرنے کی کوشش کی جاتی ہے۔

A RUNNER وہ حملہ آور کھلاڑی ہے جو کسی بیس کی طرف بڑھ رہا ہو، یا چھو رہا ہو، یا واپس جا رہا ہو۔

"SAFE" امپائر کا اعلان ہے کہ رنر اس بیس کا حقدار ہے جس کی طرف وہ کوشش کر رہا تھا۔

SET POSITION دو قانونی پچنگ پوزیشنوں میں سے ایک ہے۔

SQUEEZE PLAY ایک اصطلاح ہے جو ایسے پلے کو ظاہر کرتی ہے جب کوئی ٹیم، تیسرے بیس پر رنر کے ساتھ، بنٹ کے ذریعے اس رنر کو اسکور کرنے کی کوشش کرتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: A STRIKE ایک قانونی پچ ہے جب امپائر اسے اسٹرائیک قرار دے، جو؛ ((a بیٹر اس پر بلے چلاتا ہے اور چوک جاتا ہے؛

((b اس پر بلے نہیں چلایا جاتا، اگر گیند کا کوئی حصہ اسٹرائیک زون کے کسی حصے سے گزر جائے؛

Наблюдаемые названия и показатели: ((c بیٹر اسے فاؤل کرتا ہے جب اس کے دو سے کم اسٹرائیک ہوں؛؛ ((d اسے بنٹ کر کے فاؤل کیا جائے؛؛ ((e اس پر بلے چلاتے وقت بیٹر کو چھو جائے؛؛ ((f اسٹرائیک زون میں پرواز کے دوران بیٹر کو چھو جائے؛ یا۔

((g فاؤل ٹپ بن جائے۔

The STRIKE ZONE ہوم پلیٹ کے اوپر وہ علاقہ ہے جس کی اوپری حد کندھوں کے اوپری حصے اور یونیفارم پتلون کے اوپری حصے کے درمیان وسط میں ایک افقی لکیر ہے، اور نچلی سطح گھٹنے کی ٹوپی کے نیچے کھوکھلے حصے پر ایک لکیر ہے۔ اسٹرائیک زون کا تعین بیٹر کے اسٹانس سے کیا جائے گا جب بیٹر پچ کی گئی گیند پر جھولنے کے لیے تیار ہو۔

A SUSPENDED GAME وہ کال شدہ گیم ہے جو بعد کی تاریخ میں مکمل کی جانی ہے۔

A TAG فیلڈر کا وہ عمل ہے جس میں وہ گیند کو اپنے ہاتھ یا دستانے میں محفوظ اور مضبوطی سے پکڑے ہوئے اپنے جسم سے کسی بیس کو چھوتا ہے؛ یا گیند سے، یا گیند پکڑے ہوئے اپنے ہاتھ یا دستانے سے، رنر کو چھوتا ہے، جبکہ گیند اس کے ہاتھ یا دستانے میں محفوظ اور مضبوطی سے پکڑی ہوئی ہو۔

A THROW ہاتھ اور بازو سے گیند کو کسی مخصوص ہدف کی طرف پھینکنے کا عمل ہے اور اسے ہمیشہ پچ سے الگ سمجھا جائے گا۔

A TIE GAME وہ ریگولیشن گیم ہے جو کال کی جائے جب ہر ٹیم کے رنز کی تعداد یکساں ہو۔

"TIME" امپائر کا کھیل میں قانونی رکاوٹ کا اعلان ہے، جس کے دوران گیند ڈیڈ ہوتی ہے۔

TOUCH۔ کسی کھلاڑی یا امپائر کو چھونا اس کے جسم، اس کے کپڑے یا اس کے سامان کا کوئی بھی حصہ چھونا ہے۔

Tower Rush

A TRIPLE PLAY دفاع کا وہ پلے ہے جس میں مسلسل کارروائی کے نتیجے میں تین حملہ آور کھلاڑی آؤٹ ہوتے ہیں، بشرطیکہ پٹ آؤٹس کے درمیان کوئی غلطی نہ ہو۔

A WILD PITCH وہ ہے جو پلیٹ سے اتنی اونچی، اتنی نیچی، یا اتنی دور ہو کہ کیچر اسے معمول کی کوشش سے نہ سنبھال سکے۔

WIND UP POSITION دو قانونی پچنگ پوزیشنوں میں سے ایک ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: BASEBALL RULES: 3.00 GAME PRELIMINARIES؛ 3.01 گیم شروع ہونے سے پہلے امپائر کو یہ کرنا ہوگا:۔

((a کھیل کے آلات اور کھلاڑیوں کے سامان سے متعلق تمام قوانین کی سختی سے پاسداری کا مطالبہ کرے؛

((b یقینی بنائے کہ تمام کھیل کی لکیریں (ڈایاگرام نمبر 1 اور نمبر 2 پر موٹی لکیریں) چونے، چاک یا دیگر سفید مواد سے نشان زد ہوں جو زمین یا گھاس سے آسانی سے تمیز ہو سکیں؛

((c ہوم کلب سے ریگولیشن بیس بالز کی فراہمی وصول کرے، جن کی تعداد اور ساخت لیگ صدر کی طرف سے ہوم کلب کو تصدیق شدہ ہو۔ ہر گیند لیگ صدر کے دستخط والے مہر بند پیکٹ میں ہوگی، اور مہر گیم کے وقت سے عین پہلے تک نہیں توڑی جائے گی جب امپائر ہر پیکٹ کھول کر گیند کا معائنہ کرے اور اس کی چمک ہٹائے۔ امپائر گیم میں استعمال ہونے والی گیندوں کی موزونیت کا واحد فیصلہ کنندہ ہوگا؛

((d ہوم کلب کی طرف سے یقین دہانی حاصل کرے کہ کم از کم ایک درجن ریگولیشن ریزرو گیندیں ضرورت پڑنے پر فوری استعمال کے لیے دستیاب ہیں؛

((e اُس کے پاس کم از کم دو متبادل گیندیں ہوں اور پورے کھیل کے دوران ضرورت کے مطابق ایسی متبادل گیندوں کی فراہمی کی ضرورت ہوگی۔ ایسی متبادل گیندیں اُس وقت کھیل میں لائی جائیں گی جب_

((1 کوئی گیند کھیل کے میدان سے باہر یا تماشائیوں کے علاقے میں مار دی گئی ہو؛

Наблюдаемые названия и показатели: ((2 کوئی گیند بے رنگ ہو گئی ہو یا مزید استعمال کے لیے نا مناسب ہو گئی ہو؛۔

((3 پچر ایسی متبادل گیند کی درخواست کرے۔ امپائر پچر کو متبادل گیند اُس وقت تک نہیں دے گا جب تک کھیل ختم نہ ہو جائے اور پہلے استعمال شدہ گیند ڈیڈ نہ ہو جائے۔ پھینکی گئی یا بیٹ سے ماری گئی گیند کے کھیل کے میدان سے باہر جانے کے بعد، کھیل متبادل گیند کے ساتھ اُس وقت تک دوبارہ شروع نہیں ہوگا جب تک رنرز اُن بیسوں تک نہ پہنچ جائیں جن کے وہ حقدار ہیں۔ ہوم رن کھیل کے میدان سے باہر مارے جانے کے بعد، امپائر پچر یا کیچر کو نئی گیند اُس وقت تک نہیں دے گا جب تک ہوم رن مارنے والا بیٹر پلیٹ عبور نہ کر لے۔

3.02 کوئی کھلاڑی گیند کو مٹی، روزن، پیرافن، لیکوریس، سینڈ پیپر، ایمری پیپر یا کسی دیگر خارجی مادے سے رگڑ کر جان بوجھ کر بے رنگ یا خراب نہیں کرے گا۔

سزا: امپائر گیند کا مطالبہ کرے گا اور خلاف ورزی کرنے والے کو کھیل سے نکال دے گا۔ اگر امپائر خلاف ورزی کرنے والے کا پتہ نہ لگا سکے، اور اگر پچر ایسی بے رنگ یا خراب گیند بیٹر کو دے، تو پچر کو فوراً کھیل سے نکال دیا جائے گا اور خود بخود دس دن کے لیے معطل کر دیا جائے گا۔

3.03 کسی کھلاڑی یا کھلاڑیوں کی تبدیلی کھیل کے دوران کسی بھی وقت کی جا سکتی ہے جب گیند ڈیڈ ہو۔ متبادل کھلاڑی ٹیم کے بیٹنگ آرڈر میں تبدیل شدہ کھلاڑی کی پوزیشن پر بیٹنگ کرے گا۔ کھیل سے ایک بار نکالا گیا کھلاڑی اُس کھیل میں دوبارہ داخل نہیں ہو سکتا۔ اگر کوئی متبادل کسی پلیئر مینیجر کی جگہ کھیل میں داخل ہو، تو مینیجر اس کے بعد اپنی صوابدید پر کوچنگ لائنز پر جا سکتا ہے۔ جب دفاعی

Tower Rush

ٹیم کے دو یا زیادہ متبادل کھلاڑی بیک وقت کھیل میں داخل ہوں، تو مینیجر کو، فیلڈرز کے طور پر اپنی پوزیشن سنبھالنے سے فوراً پہلے، امپائر ان چیف کو ایسے کھلاڑیوں کی ٹیم کے بیٹنگ آرڈر میں پوزیشن بتانی ہوگی اور امپائر ان چیف اس کی اطلاع آفیشل اسکورر کو دے گا۔ اگر یہ معلومات امپائر ان چیف کو فوراً نہ دی جائیں، تو اُسے متبادل کھلاڑیوں کے بیٹنگ آرڈر میں مقامات متعین کرنے کا اختیار ہوگا۔ پچر ایک ہی اننگ کے دوران صرف ایک بار دوسری پوزیشن میں جا سکتا ہے؛ مثلاً پچر کو ایک ہی اننگ میں ایک بار سے زیادہ پچر کے علاوہ کوئی پوزیشن اختیار کرنے کی اجازت نہیں ہوگی۔ پچر کے علاوہ کوئی بھی کھلاڑی جو زخمی کھلاڑی کی جگہ متبادل ہو، اُسے پانچ وارم اپ تھرو کی اجازت ہوگی۔ (پچرز کے لیے قاعدہ 8.03 ملاحظہ کریں۔)

3.04 وہ کھلاڑی جس کا نام اُس کی ٹیم کے بیٹنگ آرڈر میں ہے، اپنی ٹیم کے کسی دوسرے رکن کے لیے متبادل رنر نہیں بن سکتا۔ اس قاعدے کا مقصد نام نہاد کورٹسی رنرز کے استعمال کے عمل کو ختم کرنا ہے۔ کھیل میں کسی کھلاڑی کو ہم ٹیم کے ساتھی کے لیے کورٹسی رنر کے طور پر کام کرنے کی اجازت نہیں ہوگی۔ کوئی بھی کھلاڑی جو کھیل میں رہا ہو اور متبادل کے لیے نکالا گیا ہو، کورٹسی رنر کے طور پر واپس نہیں آ سکتا۔ کوئی بھی کھلاڑی جو لائن اپ میں نہ ہو، اگر رنر کے طور پر استعمال ہو، تو اُسے متبادل کھلاڑی تصور کیا جائے گا۔

3.05 ((a بیٹنگ آرڈر میں نامزد پچر جو قواعد 4.01 ((a اور 4.01 ((b کے مطابق امپائر ان چیف کو دیا گیا ہو، پہلے بیٹر یا کسی متبادل بیٹر کو گیند کرے گا جب تک وہ بیٹر آؤٹ نہ ہو جائے یا پہلی بیس تک نہ پہنچ جائے، الا یہ کہ پچر کو ایسی چوٹ یا بیماری لاحق ہو جو امپائر ان چیف کی رائے میں اُسے گیند کرنے سے معذور کر دے۔

((b اگر پچر تبدیل کر دیا جائے، تو متبادل پچر اُس وقت بیٹنگ کرنے والے بیٹر، یا کسی متبادل بیٹر کو گیند کرے گا، جب تک وہ بیٹر آؤٹ نہ ہو جائے یا پہلی بیس تک نہ پہنچ جائے، یا جب تک جارح ٹیم آؤٹ نہ ہو جائے، الا یہ کہ متبادل پچر کو ایسی چوٹ یا بیماری لاحق ہو جو امپائر ان چیف کی رائے میں اُسے بطور پچر مزید کھیل سے معذور کر دے۔

((c اگر پچر کے لیے نامناسب تبدیلی کی جائے، تو امپائر مناسب پچر کو کھیل میں واپس آنے کی ہدایت کرے گا جب تک اس قاعدے کی دفعات پوری نہ ہو جائیں۔ اگر نامناسب پچر کو گیند کرنے کی اجازت دی جائے، تو اُس سے پیدا ہونے والا کوئی بھی کھیل قانونی ہوگا۔ نامناسب پچر اُس وقت مناسب پچر بن جاتا ہے جب وہ بیٹر کو اپنی پہلی گیند کرتا ہے، یا جب کوئی رنر آؤٹ ہوتا ہے۔ اگر مینیجر قاعدہ 3.05 ((c کی خلاف ورزی کرتے ہوئے پچر کو ہٹانے کی کوشش کرے، تو امپائر خلاف ورزی کرنے والے کلب کے مینیجر کو مطلع کرے گا کہ ایسا نہیں کیا جا سکتا۔ اگر اتفاقاً امپائر ان چیف نے کسی کوتاہی سے آنے والے نامناسب پچر کا اعلان کر دیا ہو، تو بھی اُسے نامناسب پچر کے گیند کرنے سے پہلے صورتحال درست کرنی چاہیے۔ ایک بار جب نامناسب پچر گیند کر دے تو وہ مناسب پچر بن جاتا ہے۔

3.06 مینیجر کسی بھی تبدیلی کی فوراً امپائر ان چیف کو اطلاع دے گا اور امپائر ان چیف کو متبادل کا بیٹنگ آرڈر میں مقام بتائے گا۔ جن کھلاڑیوں کی جگہ تبدیلی کی گئی ہو وہ اپنی ٹیم کے ساتھ بینچ پر رہ سکتے ہیں یا پچرز کو "وارم اپ" کروا سکتے ہیں۔ اگر مینیجر اپنی جگہ کسی دوسرے کھلاڑی کو متبادل بنائے، تو وہ بینچ یا کوچ کے باکس سے اپنی ٹیم کی رہنمائی جاری رکھ سکتا ہے۔ امپائرز کو ایسے کھلاڑیوں کو، جن کی جگہ متبادل کیے گئے ہوں اور جنہیں بینچ پر رہنے کی اجازت ہو، کسی مخالف کھلاڑی یا مینیجر، یا امپائرز سے کوئی بات کرنے کی اجازت نہیں دینی چاہیے۔

3.07 امپائر ان چیف، اطلاع ملنے کے بعد، فوراً ہر تبدیلی کا اعلان کرے گا یا کروائے گا۔

3.08 ((a اگر کسی تبدیلی کا اعلان نہ کیا جائے، تو متبادل کو اُس وقت کھیل میں داخل شدہ تصور کیا جائے گا جب_

Наблюдаемые названия и показатели: ((1 اگر وہ پچر ہو، تو وہ پچر کی پلیٹ پر اپنی جگہ لے لے؛؛ ((2 اگر وہ بیٹر ہو، تو وہ بیٹر کے باکس میں اپنی جگہ لے لے؛

((3 اگر وہ فیلڈر ہو، تو وہ اُس مقام تک پہنچ جائے جو عام طور پر اُس فیلڈر کے پاس ہوتا ہے جس کی اُس نے جگہ لی ہے، اور کھیل شروع ہو جائے؛

((4 اگر وہ رنر ہو، تو وہ اُس رنر کی جگہ لے لے جس کی اُس نے جگہ لی ہے۔

((b مذکورہ بالا غیر اعلان شدہ متبادل کھلاڑیوں میں سے کسی کی طرف سے، یا اُن پر، کیا گیا کوئی بھی کھیل قانونی ہوگا۔

3.09 وردی میں ملبوس کھلاڑی تماشائیوں سے بات نہیں کریں گے اور نہ اُن کے ساتھ گھلیں ملے گے، اور نہ کھیل سے پہلے، دوران یا بعد میں اسٹینڈز میں بیٹھیں گے۔ کوئی مینیجر، کوچ یا کھلاڑی کھیل سے پہلے یا دوران کسی تماشائی سے بات نہیں کرے گا۔ مخالف ٹیموں کے کھلاڑی وردی میں ہونے کے دوران کسی بھی وقت بے تکلفی نہیں کریں گے۔

3.10 ((a ہوم ٹیم کا مینیجر اس بات کا واحد فیصلہ کرنے والا ہوگا کہ موسمی حالات کے نامناسب ہونے یا کھیل کے میدان کی نا مناسب حالت کی وجہ سے کھیل شروع ہوگا یا نہیں، سوائے ڈبل ہیڈر کے دوسرے کھیل کے۔ استثنا: کوئی بھی لیگ اپنے صدر کو مستقل طور پر اختیار دے سکتی ہے کہ وہ اپنی چیمپئن شپ سیزن کے آخری ہفتوں کے دوران اُس لیگ کے حوالے سے اس قاعدے کا اطلاق معطل کر دے تاکہ یہ یقینی بنایا جا سکے کہ چیمپئن شپ ہر سال اپنی خوبیوں کی بنیاد پر طے ہو۔ جب چیمپئن شپ سیزن کی آخری سیریز میں کسی دو ٹیموں کے درمیان کھیل کے ملتوی ہونے، اور ممکنہ طور پر نہ کھیلے جانے سے لیگ کے کسی کلب کی حتمی پوزیشن متاثر ہو سکتی ہو، تو صدر، کسی بھی لیگ کلب کی اپیل پر، اس قاعدے کے تحت ہوم ٹیم کے مینیجر کو دیا گیا اختیار بروئے کار لا سکتا ہے۔

((b پہلے کھیل کا امپائر ان چیف اس بات کا واحد فیصلہ کرنے والا ہوگا کہ موسمی حالات کے نامناسب ہونے یا کھیل کے میدان کی نا مناسب حالت کی وجہ سے ڈبل ہیڈر کا دوسرا کھیل شروع نہیں ہوگا۔

((c امپائر ان چیف اس بات کا واحد فیصلہ کرنے والا ہوگا کہ موسمی حالات کے نامناسب ہونے یا کھیل کے میدان کی نا مناسب حالت کی وجہ سے کھیل کے دوران کھیل کو معطل کیا جائے گا اور کب؛ کہ ایسی معطلی کے بعد کھیل دوبارہ شروع ہوگا اور کب؛ اور کہ ایسی معطلی کے بعد کھیل ختم کیا جائے گا اور کب۔ وہ کھیل کو معطل کرنے کے کم از کم تیس منٹ بعد تک کھیل ختم نہیں کرے گا۔ وہ معطلی کو اُس وقت تک جاری رکھ سکتا ہے جب تک اُسے کھیل دوبارہ شروع ہونے کا کوئی امکان نظر آئے۔ امپائر ان چیف ہر وقت کھیل مکمل کرنے کی کوشش کرے گا۔ ایک یا زیادہ معطلیوں کے بعد، جن میں سے ہر ایک تیس منٹ تک ہو سکتی ہے، کھیل دوبارہ شروع کرنے کا اُس کا اختیار مطلق ہوگا اور وہ کھیل صرف اُس وقت ختم کرے گا جب اُسے اُسے مکمل کرنے کا کوئی امکان نظر نہ آئے۔

3.11 ڈبل ہیڈر کے کھیلوں کے درمیان، یا جب بھی کھیل کے میدان کی نا مناسب حالت کی وجہ سے کھیل معطل ہو، امپائر ان چیف کو کھیل کے میدان کو کھیل کے لیے موزوں بنانے کے مقصد سے گراؤنڈ کیپرز اور معاونین پر اختیار حاصل ہوگا۔

سزا: خلاف ورزی پر، امپائر ان چیف کھیل کو مہمان ٹیم کے حق میں ضبط کر سکتا ہے۔

3.12 جب امپائر کھیل معطل کرے، تو وہ "ٹائم" کا اعلان کرے گا۔ امپائر کے "پلے" کے اعلان پر، معطلی ختم ہو جاتی ہے اور کھیل دوبارہ شروع ہوتا ہے۔ "ٹائم" کے اعلان اور "پلے" کے اعلان کے درمیان گیند ڈیڈ ہوتی ہے۔

3.13 ہوم ٹیم کا مینیجر امپائر ان چیف اور مخالف مینیجر کو کوئی بھی ایسے گراؤنڈ رولز پیش کرے گا جو اُس کے خیال میں کھیل کے میدان پر تماشائیوں کے اُمنڈ آنے، ایسے اُمنڈنے میں ماری یا پھینکی گئی گیندوں، یا کسی دیگر ممکنہ صورتوں کو پورا کرنے کے لیے ضروری ہوں۔ اگر یہ قواعد مخالف مینیجر کو قابل قبول ہوں، تو وہ قانونی ہوں گے۔ اگر یہ قواعد مخالف مینیجر کو ناقابل قبول ہوں، تو امپائر ان چیف کوئی بھی خصوصی گراؤنڈ رولز بنائے گا اور نافذ کرے گا جو اُس کے خیال میں زمینی حالات کی وجہ سے ضروری ہوں، اور جو سرکاری کھیل کے قواعد سے متصادم نہ ہوں۔

3.14 جارح ٹیم کے ارکان اپنی ٹیم کے بیٹنگ کے دوران تمام دستانے اور دیگر سامان میدان سے باہر اور ڈگ آؤٹ میں لے کر جائیں گے۔ کوئی سامان میدان پر، نہ فیر ٹیریٹری میں اور نہ فاؤل ٹیریٹری میں، پڑا نہیں چھوڑا جائے گا۔

3.15 کھیل کے دوران کھیل کے میدان پر کسی شخص کو اجازت نہیں ہوگی سوائے وردی میں ملبوس کھلاڑیوں اور کوچز، مینیجرز، ہوم ٹیم کے مجاز نیوز فوٹوگرافروں، امپائرز، وردی میں ملبوس قانون کے افسران اور چوکیداروں یا ہوم کلب کے دیگر ملازمین کے۔ کھیل کے میدان پر موجود ہونے کے مجاز کسی بھی شخص کی طرف سے کھیل میں غیر ارادی مداخلت کی صورت میں (سوائے کھیل میں شریک جارح ٹیم کے ارکان، یا کوچ کے باکس میں موجود کوچ، یا امپائر کے) گیند زندہ اور کھیل میں ہوگی۔ اگر مداخلت ارادی ہو، تو مداخلت کے لمحے گیند ڈیڈ ہوگی اور امپائر ایسی سزائیں دے گا جو اُس کی رائے میں مداخلت کے عمل کو بے اثر کر دیں۔

نوٹ: اوپر مستثنیٰ افراد کے لیے قاعدہ 7.11 ملاحظہ کریں، نیز قاعدہ 7.08 ((b ملاحظہ کریں۔

ارادی یا غیر ارادی مداخلت کا سوال شخص کے عمل کی بنیاد پر طے کیا جائے گا۔ مثال کے طور پر: ایک بیٹ بوائے، بال اٹینڈنٹ، پولیس افسر وغیرہ، جو پھینکی یا ماری گئی گیند سے چھونے سے بچنے کی کوشش کرتا ہے لیکن پھر بھی گیند اُسے لگ جاتی ہے، وہ غیر ارادی مداخلت میں ملوث ہوگا۔ تاہم، اگر وہ گیند کو ٹھوکر مارے یا اُسے اٹھا لے یا دھکا دے، تو یہ ارادی مداخلت تصور ہوگی، قطع نظر اس کے کہ اُس کا خیال کیا رہا ہو۔

کھیل: بیٹر گیند کو شارٹ اسٹاپ کی طرف مارتا ہے، جو گیند فیلڈ کرتا ہے لیکن پہلی بیس مین کے پاس سے باہر پھینک دیتا ہے۔ پہلی بیس پر موجود جارح کوچ، گیند سے بچنے کے لیے زمین پر گر جاتا ہے اور پہلی بیس مین باہر پھینکی گئی گیند کو لینے جاتے ہوئے کوچ سے ٹکرا جاتا ہے؛ بیٹر رنر بالآخر تیسری بیس تک پہنچ جاتا ہے۔ سوال یہ ہے کہ کیا امپائر کو کوچ کی طرف سے مداخلت کا اعلان کرنا چاہیے۔ یہ امپائر کی صوابدید پر ہوگا اور اگر امپائر کو لگے کہ کوچ نے کھیل میں مداخلت سے بچنے کی پوری کوشش کی، تو مداخلت کا اعلان کرنے کی ضرورت نہیں۔ اگر امپائر کو ایسا لگے کہ کوچ صرف دکھاوا کر رہا تھا کہ وہ مداخلت نہیں کرنا چاہتا، تو امپائر کو مداخلت کا فیصلہ کرنا چاہیے۔

3.16 جب کسی پھینکی یا ماری گئی گیند میں تماشائی کی مداخلت ہو، تو مداخلت کے لمحے گیند ڈیڈ ہوگی اور امپائر ایسی سزائیں دے گا جو اُس کی رائے میں مداخلت کے عمل کو بے اثر کر دیں۔

منظور شدہ فیصلہ: اگر تماشائی کی مداخلت واضح طور پر کسی فیلڈر کو فلائی بال پکڑنے سے روکے، تو امپائر بیٹر کو آؤٹ قرار دے گا۔ اُس گیند میں فرق ہے جو اسٹینڈز میں پھینکی یا ماری گئی ہو اور تماشائی کو لگنے سے کھیل سے باہر ہو جائے اگرچہ وہ میدان پر واپس اُچھلے، اور اُس تماشائی میں جو میدان میں آئے یا کسی رکاوٹ کے اوپر سے، نیچے سے یا اُس میں سے ہاتھ بڑھا کر کھیل میں موجود گیند کو چھوئے یا کسی کھلاڑی کو چھوئے یا کسی اور طرح مداخلت کرے۔ بعد کی صورت میں یہ واضح طور پر ارادی ہے اور قاعدہ 3.15 کے مطابق ارادی مداخلت کے طور پر نمٹا جائے گا۔ بیٹر اور رنرز کو وہاں رکھا جائے گا جہاں امپائر کی رائے میں وہ ہوتے اگر مداخلت نہ ہوئی ہوتی۔ کوئی مداخلت جائز نہیں ہوگی جب کوئی فیلڈر گیند پکڑنے کے لیے باڑ، ریلنگ، رسی کے اوپر سے یا اسٹینڈ میں ہاتھ بڑھائے۔ وہ ایسا اپنے خطرے پر کرتا ہے۔ تاہم، اگر کوئی تماشائی ایسی باڑ، ریلنگ یا رسی کے کھیل کے میدان کی طرف ہاتھ بڑھائے، اور واضح طور پر فیلڈر کو گیند پکڑنے سے روکے، تو بیٹر کو تماشائی کی مداخلت پر آؤٹ قرار دیا جانا چاہیے۔ مثال: تیسری بیس پر رنر، ایک آؤٹ اور بیٹر آؤٹ فیلڈ (فیر یا فاؤل) میں گہری فلائی بال مارتا ہے۔ تماشائی واضح طور پر آؤٹ فیلڈر کی فلائی بال پکڑنے کی کوشش میں مداخلت کرتا ہے۔ امپائر تماشائی کی مداخلت پر بیٹر کو آؤٹ قرار دیتا ہے۔ اعلان کے وقت گیند ڈیڈ ہوتی ہے۔ امپائر فیصلہ کرتا ہے کہ گیند کتنی دور ماری گئی تھی، اس لیے تیسری بیس کا رنر کیچ کے بعد اسکور کر لیتا اگر فیلڈر نے وہ گیند پکڑ لی ہوتی جس میں مداخلت ہوئی، لہٰذا رنر کو اسکور کرنے کی اجازت دی جاتی ہے۔ ایسا ممکنہ طور پر نہ ہوتا اگر ایسی فلائی بال میں ہوم پلیٹ سے تھوڑی دوری پر مداخلت ہوئی ہوتی۔

3.17 دونوں ٹیموں کے کھلاڑی اور متبادل اپنے آپ کو اپنی ٹیم کے بینچوں تک محدود رکھیں گے الا یہ کہ وہ واقعی کھیل میں شریک ہوں یا کھیل میں داخل ہونے کی تیاری کر رہے ہوں، یا پہلی یا تیسری بیس پر کوچنگ کر رہے ہوں۔ کھیل کے دوران بینچ پر کھلاڑیوں، متبادل

Tower Rush

کھلاڑیوں، مینیجرز، کوچز، ٹرینرز اور بیٹ بوائز کے سوا کوئی نہیں بیٹھے گا۔

سزا: خلاف ورزی پر امپائر، تنبیہ کے بعد، خلاف ورزی کرنے والے کو میدان سے نکال سکتا ہے۔ ٹس ایبلڈ لسٹ پر موجود کھلاڑیوں کو کھیل سے پہلے کی سرگرمیوں میں حصہ لینے اور کھیل کے دوران بینچ پر بیٹھنے کی اجازت ہے لیکن وہ کھیل کے دوران کسی بھی سرگرمی میں حصہ نہیں لے سکتے جیسے پچر کو وارم اپ کرانا، بینچ جاکینگ وغیرہ۔ معذور کھلاڑیوں کو کھیل کے دوران کسی بھی وقت یا کسی بھی مقصد کے لیے کھیل کی سطح پر داخل ہونے کی اجازت نہیں ہے۔

3.18 میزبان ٹیم کو پولیس تحفظ فراہم کرنا ہوگا جو امن و امان برقرار رکھنے کے لیے کافی ہو۔ اگر کوئی شخص یا اشخاص کھیل کے دوران میدان میں داخل ہو کر کھیل میں کسی بھی طرح مداخلت کریں، تو مہمان ٹیم میدان خالی ہونے تک کھیلنے سے انکار کر سکتی ہے۔

سزا: اگر معقول وقت میں میدان خالی نہ ہو، جو کہ مہمان ٹیم کے کھیلنے سے انکار کے بعد کم از کم پندرہ منٹ سے کم نہیں ہوگا، تو امپائر مہمان ٹیم کے حق میں کھیل ضبط کر سکتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: بیس بال کے قواعد: 4.00 کھیل کا آغاز اور اختتام۔

4.01 جب تک کہ میزبان کلب نے پیشگی اطلاع نہ دی ہو کہ کھیل ملتوی ہو گیا ہے یا اس کے آغاز میں تاخیر ہوگی، امپائر یا امپائرز کھیل شروع ہونے کے مقررہ وقت سے پانچ منٹ پہلے میدان میں داخل ہوں گے اور سیدھے ہوم بیس پر جائیں گے جہاں مخالف ٹیموں کے مینیجرز ان سے ملیں گے۔ ترتیب کے ساتھ:

(ا) پہلے، میزبان مینیجر اپنا بیٹنگ آرڈر چیف امپائر کو دو نقول میں دے گا۔

(ب) اس کے بعد، مہمان مینیجر اپنا بیٹنگ آرڈر چیف امپائر کو دو نقول میں دے گا۔

(ج) چیف امپائر کو یقینی بنانا ہوگا کہ متعلقہ بیٹنگ آرڈرز کے اصل اور نقول ایک جیسے ہیں، اور پھر ہر بیٹنگ آرڈر کی ایک نقل مخالف مینیجر کو پیش کرے گا۔ امپائر کے پاس رکھی گئی نقل سرکاری بیٹنگ آرڈر ہوگی۔ امپائر کی طرف سے بیٹنگ آرڈر پیش کرنا بیٹنگ آرڈرز کو قائم کرے گا۔ اس کے بعد، قواعد میں فراہم کردہ کے سوا، کسی بھی مینیجر کی طرف سے کوئی تبدیلی نہیں کی جائے گی۔

(د) جیسے ہی میزبان ٹیم کا بیٹنگ آرڈر چیف امپائر کو دیا جاتا ہے، امپائرز میدان کے انچارج ہوتے ہیں اور اس لمحے سے، انہیں یہ تعین کرنے کا واحد اختیار حاصل ہوگا کہ موسم یا میدان کی حالت کی وجہ سے کھیل کب روکا جائے گا، معطل کیا جائے گا یا دوبارہ شروع کیا جائے گا۔ بیٹنگ آرڈر میں واضح غلطیاں، جنہیں چیف امپائر کھیل شروع کرنے کے لیے "کھیلو" کہنے سے پہلے نوٹ کرتا ہے، غلطی کرنے والی ٹیم کے مینیجر یا کپتان کی توجہ دلائی جانی چاہیے، تاکہ کھیل شروع ہونے سے پہلے اصلاح کی جا سکے۔ مثال کے طور پر، اگر کسی مینیجر نے نادانستہ طور پر بیٹنگ آرڈر میں صرف آٹھ آدمی درج کیے ہیں، یا ایک ہی آخری نام والے دو کھلاڑیوں کو بغیر کسی شناختی ابتدائی حرف کے درج کیا ہے اور غلطیاں امپائر کے "کھیلو" کہنے سے پہلے نوٹ کی گئی ہیں، تو وہ کھیل شروع کرنے کے لیے "کھیلو" کہنے سے پہلے ایسی غلطی یا غلطیوں کی اصلاح کرائے گا۔ ٹیموں کو بعد میں کسی ایسی غلطی سے "پھنسایا" نہیں جانا چاہیے جو واضح طور پر نادانستہ ہو اور جسے کھیل شروع ہونے سے پہلے درست کیا جا سکے۔

4.02 میزبان ٹیم کے کھلاڑی اپنی دفاعی پوزیشنیں سنبھالیں گے، مہمان ٹیم کا پہلا بیٹر بیٹر کے باکس میں اپنی پوزیشن سنبھالے گا، امپائر "کھیلو" کہے گا اور کھیل شروع ہوگا۔

4.03 جب کھیل کے آغاز پر یا دوران میں گیند کھیل میں ڈالی جاتی ہے، تو کیچر کے علاوہ تمام فیلڈرز فیئر ٹیریٹری پر ہوں گے۔

(ا) کیچر خود کو پلیٹ کے بالکل پیچھے کھڑا کرے گا۔ وہ کسی بھی وقت اپنی پوزیشن چھوڑ سکتا ہے تاکہ پچ پکڑے یا کوئی کھیل کرے، سوائے اس کے کہ جب بیٹر کو جان بوجھ کر بیس آن بالز دیا جا رہا ہو، کیچر کو دونوں پاؤں کیچر کے باکس کی لکیروں کے اندر رکھتے ہوئے کھڑا ہونا چاہیے جب تک گیند پچر کے ہاتھ سے نہ نکلے۔

Tower Rush

سزا: بالک۔

(ب) پچر، بیٹر کو گیند پہنچانے کے عمل کے دوران، اپنی قانونی پوزیشن سنبھالے گا؛

(ج) پچر اور کیچر کے علاوہ، کوئی بھی فیلڈر فیئر ٹیریٹری میں کہیں بھی کھڑا ہو سکتا ہے؛

(د) بیٹر، یا سکور کرنے کی کوشش کرنے والے رنر کے علاوہ، کوئی بھی جارحانہ کھلاڑی جب گیند کھیل میں ہو کیچر کی لکیروں کو عبور نہیں کرے گا۔

4.04 بیٹنگ آرڈر پورے کھیل کے دوران Follow کیا جائے گا جب تک کہ کسی کھلاڑی کی جگہ کوئی دوسرا نہ آئے۔ اس صورت میں متبادل کھلاڑی بیٹنگ آرڈر میں تبدیل شدہ کھلاڑی کی جگہ لے گا۔

4.05 (ا) جارحانہ ٹیم اپنی بیٹنگ کے دوران میدان میں دو بیس کوچز کھڑے کرے گی، ایک فرسٹ بیس کے قریب اور ایک تھرڈ بیس کے قریب۔

Наблюдаемые названия и показатели: (ب) بیس کوچز کی تعداد دو تک محدود ہوگی اور وہ؛ ((1 ٹیم کی وردی میں ہوں گے، اور۔

((2 ہر وقت کوچ کے باکس کے اندر رہیں گے۔

سزا: خلاف ورزی کرنے والا بیس کوچ کھیل سے نکال دیا جائے گا، اور اسے کھیل کا میدان چھوڑنا ہوگا۔ کئی سالوں سے یہ عام رواج رہا ہے کہ کچھ کوچز ایک پاؤں کوچ کے باکس سے باہر رکھتے ہیں یا ٹانگیں پھیلا کر کھڑے ہوتے ہیں یا کسی اور طرح کوچنگ باکس کی لکیروں سے قدرے باہر ہوتے ہیں۔ کوچ کو باکس سے باہر نہیں سمجھا جائے گا جب تک کہ مخالف مینیجر شکایت نہ کرے، اور پھر، امپائر کو سختی سے قاعدہ نافذ کرنا ہوگا اور تمام کوچز (دونوں ٹیموں کے) کو ہر وقت کوچ کے باکس میں رہنے کا پابند کرنا ہوگا۔ یہ بھی عام رواج ہے کہ جس کوچ کے بیس پر کوئی کھیل ہو وہ کھلاڑی کو سلائیڈ کرنے، آگے بڑھنے یا بیس پر واپس آنے کا اشارہ دینے کے لیے کوچ کے باکس سے باہر نکلے۔ اس کی اجازت دی جا سکتی ہے اگر کوچ کسی بھی طرح کھیل میں مداخلت نہ کرے۔

4.06 (ا) کوئی مینیجر، کھلاڑی، متبادل، کوچ، ٹرینر یا بیٹ بوائے کسی بھی وقت، بینچ سے، کوچ کے باکس سے یا کھیل کے میدان پر، یا کہیں اور سے:

((1 تماشائیوں کے مظاہرے کو لفظ یا اشارے سے اکسانے یا اکسانے کی کوشش نہیں کرے گا؛

((2 ایسی زبان استعمال نہیں کرے گا جو کسی بھی طرح مخالف کھلاڑیوں، امپائر یا کسی تماشائی کا حوالہ دے یا ان پر عکاسی کرے؛

((3 "ٹائم" نہیں کہے گا، یا کوئی اور لفظ یا فقرہ استعمال نہیں کرے گا یا کوئی ایسا عمل نہیں کرے گا جب گیند زندہ اور کھیل میں ہو جس کا واضح مقصد پچر کو بالک کرنے پر مجبور کرنا ہو۔

((4 کسی بھی طرح امپائر سے جان بوجھ کر رابطہ نہیں کرے گا۔

(ب) کوئی فیلڈر بیٹر کی نظر کی لکیر میں پوزیشن نہیں لے گا، اور جان بوجھ کر غیر کھیلوں جیسے ارادے سے، بیٹر کو مشغول کرنے کے لیے کوئی عمل نہیں کرے گا۔

سزا: خلاف ورزی کرنے والا کھیل سے نکال دیا جائے گا اور اسے کھیل کا میدان چھوڑنا ہوگا، اور اگر بالک کیا گیا ہے تو اسے کالعدم کر دیا جائے گا۔

4.07 جب کسی مینیجر، کھلاڑی، کوچ یا ٹرینر کو کھیل سے نکال دیا جاتا ہے، تو اسے فوراً میدان چھوڑنا ہوگا اور اس کھیل میں مزید کوئی حصہ نہیں لے گا۔ اسے کلب ہاؤس میں رہنا ہوگا یا سڑک کے کپڑے پہن کر یا تو پارک چھوڑنا ہوگا یا گرینڈ اسٹینڈ میں اپنی ٹیم کے بینچ یا بلپین کے قریب سے دور بیٹھنا ہوگا۔ اگر کوئی مینیجر، کوچ یا کھلاڑی معطلی کے تحت ہے تو وہ کھیل کے دوران ڈگ آؤٹ یا پریس باکس میں نہیں ہو سکتا۔

4.08 جب کسی کھلاڑی کے بینچ کے مکین امپائر کے فیصلے پر شدید ناپسندیدگی کا اظہار کرتے ہیں، تو امپائر پہلے انتباہ دے گا کہ ایسی ناپسندیدگی بند ہونی چاہیے۔ اگر ایسا عمل جاری رہے:

سزا: امپائر خلاف ورزی کرنے والوں کو بینچ سے کلب ہاؤس بھیجنے کا حکم دے گا۔ اگر وہ خلاف ورزی کرنے والے یا والوں کی شناخت نہیں کر سکتا، تو وہ بینچ سے تمام متبادل کھلاڑیوں کو صاف کر سکتا ہے۔ خلاف ورزی کرنے والی ٹیم کے مینیجر کو یہ استحقاق حاصل ہوگا کہ وہ صرف ان کھلاڑیوں کو کھیل کے میدان میں واپس بلائے جو کھیل میں متبادل کے لیے ضروری ہوں۔

4.09 ٹیم کیسے اسکور کرتی ہے۔

(ا) ہر بار ایک رن اسکور کیا جائے گا جب کوئی رنر قانونی طور پر پہلے، دوسرے، تیسرے اور ہوم بیس تک پہنچ کر انہیں چھوئے اس سے پہلے کہ اننگز ختم کرنے کے لیے تین آدمی آؤٹ ہوں۔

استثنیٰ: کوئی رن اسکور نہیں ہوگا اگر رنر ہوم بیس تک اس کھیل کے دوران پہنچے جس میں تیسرا آؤٹ ہوا ہو

Наблюдаемые названия и показатели: ((1 بیٹر رنر کی طرف سے پہلا بیس چھونے سے پہلے؛؛ ((2 کسی بھی رنر کے زبردستی آؤٹ ہونے سے؛ یا۔

((3 کسی پچھلے رنر کی طرف سے جسے بیسوں میں سے ایک کو چھونے میں ناکامی کی وجہ سے آؤٹ قرار دیا گیا ہو۔

(ب) جب آخری نصف اننگز میں جیتنے والا رن اسکور ہو، یا اضافی اننگز کے آخری نصف میں، بیس آن بالز، ہٹ بیٹر یا بیس بھرے ہونے پر کسی اور کھیل کے نتیجے میں جو تیسرے بیس کے رنر کو آگے بڑھنے پر مجبور کرے، امپائر کھیل کو ختم قرار نہیں دے گا جب تک کہ تیسرے بیس سے آگے بڑھنے پر مجبور رنر ہوم بیس کو نہ چھو لے اور بیٹر رنر پہلا بیس نہ چھو لے۔ ایک استثنیٰ ہوگا اگر شائقین میدان میں دوڑ کر رنر کو ہوم پلیٹ چھونے سے یا بیٹر کو پہلا بیس چھونے سے جسمانی طور پر روکیں۔ ایسے معاملات میں، امپائرز شائقین کی رکاوٹ کی وجہ سے رنر کو بیس دیں گے۔

سزا: اگر تیسرے بیس کا رنر معقول وقت میں آگے بڑھنے اور ہوم بیس چھونے سے انکار کرے، تو امپائر رن کو مسترد کرے گا، خلاف ورزی کرنے والے کھلاڑی کو آؤٹ قرار دے گا اور کھیل دوبارہ شروع کرنے کا حکم دے گا۔ اگر دو آؤٹ کے ساتھ، بیٹر رنر آگے بڑھنے اور پہلا بیس چھونے سے انکار کرے، تو امپائر رن کو مسترد کرے گا، خلاف ورزی کرنے والے کھلاڑی کو آؤٹ قرار دے گا، اور کھیل دوبارہ شروع کرنے کا حکم دے گا۔ اگر دو آؤٹ سے پہلے، بیٹر رنر آگے بڑھنے اور پہلا بیس چھونے سے انکار کرے، تو رن شمار ہوگا، لیکن خلاف ورزی کرنے والے کھلاڑی کو آؤٹ قرار دیا جائے گا۔ منظور شدہ فیصلہ: کوئی رن اسکور نہیں ہوگا اس کھیل کے دوران جس میں تیسرا آؤٹ بیٹر رنر کی طرف سے پہلا بیس چھونے سے پہلے ہوا ہو۔ مثال: ایک آؤٹ، جونز دوسرے بیس پر، سمتھ پہلے بیس پر۔ بیٹر، براؤن، محفوظ طریقے سے ہٹ کرتا ہے۔ جونز اسکور کرتا ہے۔ سمتھ پلیٹ پر تھرو پر آؤٹ ہوتا ہے۔ دو آؤٹ۔ لیکن براؤن نے پہلا بیس مسی کیا۔ گیند پہلے بیس پر پھینکی جاتی ہے، اپیل کی جاتی ہے، اور براؤن آؤٹ ہوتا ہے۔ تین آؤٹ۔ چونکہ جونز نے اس کھیل کے دوران پلیٹ عبور کی جس میں تیسرا آؤٹ بیٹر رنر کی طرف سے پہلا بیس چھونے سے پہلے ہوا، جونز کا رن شمار نہیں ہوتا۔ منظور شدہ فیصلہ: بعد میں آنے والے رنرز پچھلے رنر کے عمل سے متاثر نہیں ہوتے جب تک کہ دو آؤٹ نہ ہوں۔ مثال: ایک آؤٹ، جونز دوسرے بیس پر، سمتھ پہلے بیس پر، اور بیٹر، براؤن، پارک کے اندر ہوم رن مارتا ہے۔ جونز پلیٹ کی طرف جاتے ہوئے تیسرا بیس چھونے میں ناکام رہتا ہے۔ سمتھ اور براؤن اسکور کرتے ہیں۔ دفاع تیسرے بیس پر گیند روکتا ہے، امپائر سے اپیل کرتا ہے، اور جونز آؤٹ ہوتا ہے۔ سمتھ اور براؤن

Tower Rush

کے رن شمار ہوتے ہیں۔ منظور شدہ فیصلہ: دو آؤٹ، جونز دوسرے بیس پر، سمتھ پہلے بیس پر اور بیٹر، براؤن، پارک کے اندر ہوم رن مارتا ہے۔ تینوں رن پلیٹ عبور کرتے ہیں۔ لیکن جونز نے تیسرا بیس مسی کیا، اور اپیل پر آؤٹ قرار دیا جاتا ہے۔ تین آؤٹ۔ سمتھ اور براؤن کے رن کالعدم ہو جاتے ہیں۔ اس کھیل میں کوئی اسکور نہیں۔ منظور شدہ فیصلہ: ایک آؤٹ، جونز تیسرے بیس پر، سمتھ دوسرے بیس پر۔ بیٹر براؤن سینٹر پر فلائی آؤٹ ہوتا ہے۔ دو آؤٹ۔ جونز کیچ کے بعد اسکور کرتا ہے اور سمتھ پلیٹ پر برے تھرو پر اسکور کرتا ہے۔ لیکن جونز، اپیل پر، کیچ سے پہلے تیسرا بیس چھوڑنے کا فیصلہ کیا جاتا ہے اور وہ آؤٹ ہے۔ تین آؤٹ۔ کوئی رن نہیں۔ منظور شدہ فیصلہ: دو آؤٹ، بیس بھرے، بیٹر باڑ کے اوپر سے ہوم رن مارتا ہے۔ بیٹر، اپیل پر، پہلا بیس مسی کرنے پر آؤٹ قرار دیا جاتا ہے۔ تین آؤٹ۔ کوئی رن شمار نہیں ہوتا۔ یہاں ایک عام بیان ہے جو احاطہ کرتا ہے: جب کوئی رنر بیس مسی کرتا ہے اور کوئی فیلڈر مسی ہوئی بیس پر، یا اس بیس پر جو اصل میں رنر نے سنبھالا تھا اگر فلائی بال کیچ ہوئی ہو، گیند روکتا ہے، اور امپائر کے فیصلے کی اپیل کرتا ہے، تو رنر آؤٹ ہوتا ہے جب امپائر اپیل کو برقرار رکھتا ہے؛ تمام رنرز اگر ممکن ہو تو اسکور کر سکتے ہیں، سوائے اس کے کہ دو آؤٹ کے ساتھ رنر اس لمحے آؤٹ ہوتا ہے جب وہ بیگ مسی کرتا ہے، اگر اپیل بعد میں آنے والے رنرز پر لاگو ہونے کے طور پر برقرار رکھی جائے۔ منظور شدہ فیصلہ: ایک آؤٹ، جونز تیسرے بیس پر، سمتھ پہلے بیس پر، اور براؤن رائٹ فیلڈ پر فلائی آؤٹ ہوتا ہے۔ دو آؤٹ۔ جونز ٹیگ اپ کرتا ہے اور کیچ کے بعد اسکور کرتا ہے۔ سمتھ پہلے بیس پر واپس جانے کی کوشش کرتا ہے لیکن رائٹ فیلڈر کا تھرو اسے بیس پر پہنچنے سے پہلے پیچھے کر دیتا ہے۔ تین آؤٹ۔ لیکن جونز نے سمتھ کو پکڑنے کے لیے تھرو پہلے بیس پر پہنچنے سے پہلے اسکور کیا، اس لیے جونز کا رن شمار ہوتا ہے۔ یہ فورس پلے نہیں تھا۔

4.10 (ا) ایک باقاعدہ کھیل نو اننگز پر مشتمل ہوتا ہے، جب تک کہ ٹائی اسکور کی وجہ سے بڑھایا نہ جائے، یا مختصر نہ کیا جائے

((1 کیونکہ میزبان ٹیم کو نویں اننگز کے اپنے نصف کی ضرورت نہیں یا صرف اس کا ایک حصہ، یا

((2 کیونکہ امپائر کھیل کو روکتا ہے۔

استثنیٰ: نیشنل ایسوسی ایشن لیگز ایک قاعدہ اپنا سکتی ہیں جو یہ فراہم کرے کہ ٹبل ہیڈر کے ایک یا دونوں کھیل سات اننگز کے ہوں گے۔ ایسے کھیلوں میں، نویں اننگز پر لاگو ہونے والے ان قواعد میں سے کوئی بھی ساتویں اننگز پر لاگو ہوگا۔

(ب) اگر نو مکمل اننگز کے بعد اسکور ٹائی ہو تو کھیل جاری رہے گا جب تک کہ

((1 مہمان ٹیم نے مکمل اننگز کے اختتام پر میزبان ٹیم سے زیادہ کل رن اسکور نہ کر لیے ہوں، یا

((2 میزبان ٹیم ناقابل تکمیل اننگز میں جیتنے والا رن اسکور نہ کر لے۔

Наблюдаемые названия и показатели: (ج) اگر کھیل روک دیا جاتا ہے، تو یہ باقاعدہ کھیل ہے:؛ ((1 اگر پانچ اننگز مکمل ہو چکی ہوں؛

((2 اگر میزبان ٹیم نے چار یا چار اور کچھ حصے نصف اننگز میں مہمان ٹیم کے پانچ مکمل نصف اننگز میں اسکور سے زیادہ رن اسکور کیے ہوں؛

((3 اگر میزبان ٹیم اپنی پانچویں اننگز کے نصف میں ایک یا زیادہ رن اسکور کر کے اسکور برابر کر لے۔

(د) اگر کھیل ختم ہونے پر دونوں ٹیموں کے رن برابر ہوں، تو امپائر اسے "ٹائی گیم" قرار دے گا۔

(ہ) اگر کھیل باقاعدہ کھیل بننے سے پہلے روک دیا جاتا ہے، تو امپائر اسے "نو گیم" قرار دے گا۔

(و) کسی بھی باقاعدہ یا معطل کھیل کے لیے بارش کی چھٹیوں کا اعزاز نہیں دیا جائے گا جو)4.10ج) میں بیان کردہ کھیل کے مقام تک یا اس سے آگے بڑھ چکا ہو

4.11 باقاعدہ کھیل کا اسکور وہ کل رنز ہیں جو کھیل ختم ہونے کے لمحے ہر ٹیم نے اسکور کیے ہوں۔

(ا) کھیل اس وقت ختم ہوتا ہے جب مہمان ٹیم نویں اننگز کا اپنا نصف مکمل کر لے اگر میزبان ٹیم آگے ہو۔

(ب) کھیل اس وقت ختم ہوتا ہے جب نویں اننگز مکمل ہو جائے، اگر مہمان ٹیم آگے ہو۔

(ج) اگر میزبان ٹیم اپنی نویں اننگز کے نصف میں (یا ٹائی کے بعد اضافی اننگز کے اپنے نصف میں) جیتنے والا رن اسکور کرتی ہے، تو کھیل فوراً اس وقت ختم ہو جاتا ہے جب جیتنے والا رن اسکور ہوتا ہے۔

استثنیٰ: اگر کھیل میں آخری بیٹر کھیل کے میدان سے باہر ہوم رن مارتا ہے، تو بیٹر رنر اور بیس پر موجود تمام رنرز کو بیس رننگ کے قواعد کے مطابق اسکور کرنے کی اجازت ہوگی، اور کھیل اس وقت ختم ہوگا جب بیٹر رنر ہوم پلیٹ کو چھوئے گا۔

منظور شدہ فیصلہ: بیٹر نویں کے آخری نصف یا اضافی اننگز میں کھیل جیتنے کے لیے کھیل کے میدان سے باہر ہوم رن مارتا ہے، لیکن پچھلے رنر کو پیچھے چھوڑنے پر آؤٹ قرار دیا جاتا ہے۔ کھیل فوراً اس وقت ختم ہو جاتا ہے جب جیتنے والا رن اسکور ہوتا ہے۔

(د) روکا گیا کھیل اس لمحے ختم ہوتا ہے جب امپائر کھیل ختم کرتا ہے۔

استثنیٰ: اگر کھیل اس وقت روکا جاتا ہے جب اننگز جاری ہو اور مکمل ہونے سے پہلے، تو کھیل درج ذیل صورتوں میں سے ہر ایک میں معطل کھیل بن جاتا ہے:

((1 مہمان ٹیم نے اسکور برابر کرنے کے لیے ایک یا زیادہ رن اسکور کیے ہوں اور میزبان ٹیم نے اسکور نہ کیا ہو؛

((2 مہمان ٹیم نے برتری حاصل کرنے کے لیے ایک یا زیادہ رن اسکور کیے ہوں اور میزبان ٹیم نے اسکور برابر نہ کیا ہو یا برتری دوبارہ حاصل نہ کی ہو۔ نیشنل ایسوسی ایشن لیگز اوپر 4.11 (د) ((1 اور ((2 کے علاوہ معطل کھیلوں کے لیے درج ذیل قواعد بھی اپنا سکتی ہیں۔ (اگر نیشنل ایسوسی ایشن لیگ نے اپنایا تو، قاعدہ 4.10 (ج) (د) اور (ہ) ان کے کھیلوں پر لاگو نہیں ہوں گے۔):

((3 کھیل ایک باقاعدہ کھیل نہیں بن گیا (4 1/2 اننگز جس میں ہوم ٹیم آگے ہو، یا 5 اننگز جس میں وزٹنگ کلب آگے ہو یا برابر ہو)۔

((4 کوئی بھی باقاعدہ کھیل جو موسم، کرفیو یا کسی اور وجہ سے کھیل روکنے کے وقت برابر ہو۔

((5 اگر کوئی کھیل باقاعدہ کھیل بننے سے پہلے معطل ہو جائے، اور کسی دوسرے باقاعدہ شیڈول شدہ کھیل سے پہلے جاری رکھا جائے، تو باقاعدہ شیڈول شدہ کھیل سات اننگز تک محدود ہوگا۔

((6 اگر کوئی کھیل باقاعدہ کھیل بننے کے بعد معطل ہو جائے، اور کسی دوسرے باقاعدہ شیڈول شدہ کھیل سے پہلے جاری رکھا جائے، تو باقاعدہ شیڈول شدہ کھیل نو اننگز کا کھیل ہوگا۔

استثناء: مندرجہ بالا حصے ((3، ((4، ((5 اور ((6 چیمپئن شپ سیزن یا لیگ پلے آف کے دوران دونوں ٹیموں کے درمیان آخری شیڈول شدہ کھیل پر لاگو نہیں ہوں گے۔ کوئی بھی معطل کھیل جو چیمپئن شپ سیزن کے دوران دونوں ٹیموں کے درمیان آخری شیڈول شدہ کھیل سے پہلے مکمل نہ ہو، وہ کالڈ گیم بن جائے گا۔

4.12 معطل کھیل۔

((a لیگ درج ذیل وجوہات میں سے کسی کی وجہ سے ختم ہونے والے کھیلوں کو مستقبل کی تاریخ میں مکمل کرنے کے لیے درج ذیل قواعد اختیار کرے گی:

Наблюдаемые названия и показатели: ((1 قانون کی طرف سے عائد کردہ کرفیو؛ ((2 لیگ کے قواعد کے تحت قابل اجازت وقت کی حد؛

((3 ہوم کلب کے کنٹرول میں روشنی کی ناکامی یا مکینیکل فیلڈ ڈیوائس کی خرابی۔ (مکینیکل فیلڈ ڈیوائس میں خودکار تارپولین یا پانی ہٹانے کا سامان شامل ہوگا)۔

((4 اندھیرا، جب کوئی قانون لائٹس آن کرنے سے روکتا ہو۔

((5 موسم، اگر کھیل اننگ کے دوران اور اس کے مکمل ہونے سے پہلے روک دیا جائے، اور درج ذیل میں سے کوئی صورتحال ہو:

((i وزٹنگ ٹیم نے اسکور برابر کرنے کے لیے ایک یا زیادہ رنز بنائے ہوں، اور ہوم ٹیم نے کوئی اسکور نہ کیا ہو۔

((ii وزٹنگ ٹیم نے برتری حاصل کرنے کے لیے ایک یا زیادہ رنز بنائے ہوں، اور ہوم ٹیم نے اسکور برابر نہ کیا ہو یا دوبارہ برتری حاصل نہ کی ہو۔

((b ایسے کھیل معطل کھیل کے طور پر جانے جائیں گے۔ کرفیو، موسم، یا وقت کی حد کی وجہ سے روکا گیا کوئی بھی کھیل معطل کھیل نہیں ہوگا جب تک کہ وہ قاعدہ 4.10 کی دفعات کے تحت باقاعدہ کھیل بننے تک نہ پہنچ جائے۔ 4.12(a)، ((3 یا ((4 کی دفعات کے تحت روکا گیا کھیل شروع ہونے کے بعد کسی بھی وقت معطل کھیل ہوگا۔

نوٹ: موسم اور اسی طرح کے حالات_4.12 ((a (1 سے 5 تک)_ یہ تعین کرنے میں مقدم ہوں گے کہ آیا روکا گیا کھیل معطل کھیل ہوگا۔ کھیل کو صرف اسی صورت میں معطل کھیل سمجھا جا سکتا ہے اگر اسے سیکشن ((a میں بیان کردہ پانچ ((5 وجوہات میں سے کسی کی وجہ سے روکا گیا ہو۔ موسم کی وجہ سے روکا گیا کوئی بھی باقاعدہ کھیل جس کا اسکور برابر ہو (سوائے اس صورتحال کے جو 4.12 ((a ((5 ((i میں بیان کی گئی ہو) برابر کا کھیل ہے اور اسے مکمل طور پر دوبارہ کھیلا جانا چاہیے۔

Наблюдаемые названия и показатели: ((c معطل کھیل درج ذیل طریقے سے دوبارہ شروع اور مکمل کیا جائے گا:۔

((1 اسی میدان پر دونوں کلبوں کے درمیان اگلے شیڈول شدہ واحد کھیل سے فوراً پہلے؛ یا

((2 اسی میدان پر دونوں کلبوں کے درمیان اگلے شیڈول شدہ ڈبل ہیڈر سے فوراً پہلے، اگر شیڈول پر کوئی واحد کھیل باقی نہ ہو؛ یا

((3 اگر اس شہر میں دونوں کلبوں کے درمیان آخری شیڈول شدہ تاریخ پر معطل ہوا ہو، تو مخالف کلب کے میدان پر منتقل کر کے کھیلا جائے، اگر ممکن ہو؛

Наблюдаемые названия и показатели: ((i اگلے شیڈول شدہ واحد کھیل سے فوراً پہلے، یا۔

((ii اگلے شیڈول شدہ ڈبل ہیڈر سے فوراً پہلے، اگر شیڈول پر کوئی واحد کھیل باقی نہ ہو۔

((4 اگر کوئی معطل کھیل دونوں کلبوں کے لیے شیڈول شدہ آخری تاریخ پر دوبارہ شروع اور مکمل نہیں ہوا، تو وہ کالڈ گیم ہوگا۔

((d معطل کھیل اصل کھیل کے معطلی کے عین مقام سے دوبارہ شروع کیا جائے گا۔ معطل کھیل کی تکمیل اصل کھیل کا تسلسل ہے۔ دونوں ٹیموں کی لائن اپ اور بیٹنگ آرڈر بالکل وہی ہوں گے جو معطلی کے وقت لائن اپ اور بیٹنگ آرڈر تھے، متبادل کے قواعد کے تابع۔ کسی بھی کھلاڑی کو ایسے کھلاڑی سے تبدیل کیا جا سکتا ہے جو معطلی سے پہلے کھیل میں نہیں تھا۔ معطلی سے پہلے ہٹائے گئے کسی کھلاڑی کو لائن اپ میں واپس نہیں لایا جا سکتا۔ جو کھلاڑی معطلی کے وقت کلب کے ساتھ نہیں تھا اسے متبادل کے طور پر استعمال کیا جا سکتا ہے، چاہے اس نے ایسے کھلاڑی کی جگہ لی ہو جو اب کلب کے ساتھ نہیں ہے اور جو اہل نہ ہوتا کیونکہ اسے کھیل معطل ہونے سے پہلے لائن اپ سے ہٹا دیا گیا تھا۔ اگر معطل کھیل کے اعلان سے فوراً پہلے، ایک متبادل پچر کا اعلان کیا گیا تھا لیکن اس نے اننگ ختم نہیں کی یا

Tower Rush

بیٹر کے بیس رنر بننے تک پچنگ نہیں کی، تو ایسا پچر، جب معطل کھیل بعد میں دوبارہ شروع ہو، کھیل کے دوبارہ شروع ہونے والے حصے کو شروع کر سکتا ہے، لیکن اس کا پابند نہیں۔ تاہم، اگر وہ شروع نہیں کرتا تو اسے متبادل سمجھا جائے گا اور اس کھیل میں استعمال نہیں کیا جا سکتا۔

((e کسی بھی باقاعدہ یا معطل کھیل کے لیے بارش کی جانچ پڑتال کا احترام نہیں کیا جائے گا جو 4.10 ((c میں بیان کردہ کھیل کے مقام تک یا اس سے آگے بڑھ چکا ہو۔

4.13 ڈبل ہیڈرز کے لیے قواعد۔

((a (1 ایک تاریخ پر صرف دو چیمپئن شپ کھیل کھیلے جائیں گے۔ معطل کھیل کی تکمیل اس قاعدے کی خلاف ورزی نہیں ہوگی۔

((2 اگر ایک تاریخ پر ایک داخلے کے لیے دو کھیل شیڈول ہوں، تو پہلا کھیل اس تاریخ کا باقاعدہ شیڈول شدہ کھیل ہوگا۔

((b ڈبل ہیڈر کے پہلے کھیل کے شروع ہونے کے بعد، وہ کھیل ڈبل ہیڈر کے دوسرے کھیل کے شروع ہونے سے پہلے مکمل ہوگا۔

((c ڈبل ہیڈر کا دوسرا کھیل پہلے کھیل کے مکمل ہونے کے بیس منٹ بعد شروع ہوگا، جب تک کہ امپائر ان چیف پہلے کھیل کے اختتام پر مخالف مینیجرز کو اعلان کر کے زیادہ وقفہ (تیس منٹ سے زیادہ نہیں) قرار نہ دیں۔

استثناء: اگر لیگ صدر نے کسی خاص تقریب کے لیے کھیلوں کے درمیان زیادہ وقفے کی ہوم کلب کی درخواست منظور کی ہو، تو امپائر ان چیف ایسا زیادہ وقفہ قرار دیں گے اور مخالف مینیجرز کو اس کا اعلان کریں گے۔ پہلے کھیل کے امپائر ان چیف کھیلوں کے درمیان وقفے کو کنٹرول کرنے والے ٹائم کیپر ہوں گے۔

((d امپائر ڈبل ہیڈر کا دوسرا کھیل، اگر بالکل ممکن ہو، شروع کرے گا، اور کھیل جاری رہے گا جب تک زمین کے حالات، مقامی وقت کی پابندیاں، یا موسم اجازت دیں۔

((e جب کسی بھی وجہ سے باقاعدہ شیڈول شدہ ڈبل ہیڈر کے شروع ہونے میں تاخیر ہو، تو کوئی بھی کھیل جو شروع ہو وہ ڈبل ہیڈر کا پہلا کھیل ہے۔

((f جب دوبارہ شیڈول شدہ کھیل ڈبل ہیڈر کا حصہ ہو تو دوبارہ شیڈول شدہ کھیل دوسرا کھیل ہوگا، اور پہلا کھیل اس تاریخ کا باقاعدہ شیڈول شدہ کھیل ہوگا۔

4.14 امپائر ان چیف کھیل کے میدان کی لائٹس آن کرنے کا حکم دیں گے جب بھی ان کی رائے میں اندھیرا دن کی روشنی میں مزید کھیل کو خطرناک بنا دے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 4.15 کھیل مخالف ٹیم کے حق میں ضبط کیا جا سکتا ہے جب کوئی ٹیم:۔

((a میدان پر حاضر نہ ہو، یا میدان پر ہونے کے باوجود، کھیل شروع کرنے کے مقررہ وقت پر امپائر کے "پلے" کہنے کے پانچ منٹ کے اندر کھیل شروع کرنے سے انکار کرے، جب تک کہ ایسی تاخیر سے پیش آنا، امپائر کی رائے میں، ناگزیر نہ ہو؛

Наблюдаемые названия и показатели: ((b کھیل میں تاخیر یا اسے مختصر کرنے کے لیے واضح طور پر ڈیزائن کی گئی حکمت عملی اپنائے؛۔

((c کھیل کے دوران کھیل جاری رکھنے سے انکار کرے جب تک کہ کھیل امپائر کی طرف سے معطل یا ختم نہ کیا گیا ہو؛

((d معطلی کے بعد، امپائر کے "پلے" کہنے کے ایک منٹ کے اندر کھیل دوبارہ شروع کرنے میں ناکام رہے؛

Tower Rush

((e امپائر کی وارننگ کے بعد، جان بوجھ کر اور مسلسل کھیل کے کسی بھی قاعدے کی خلاف ورزی کرے؛

((f کھیل سے کھلاڑی کو ہٹانے کے امپائر کے حکم کی معقول وقت میں تعمیل نہ کرے؛

((g پہلے کھیل کے اختتام کے بیس منٹ کے اندر ڈبل ہیڈر کے دوسرے کھیل کے لیے حاضر نہ ہو جب تک کہ پہلے کھیل کے امپائر ان چیف نے وقفے کا وقت نہ بڑھایا ہو۔

4.16 کھیل وزٹنگ ٹیم کے حق میں ضبط کیا جائے گا اگر، معطل ہونے کے بعد، کھیل دوبارہ شروع کرنے کے لیے میدان کی تیاری کے حوالے سے گراؤنڈز کیپرز کو امپائر کے حکم کی تعمیل نہ کی جائے۔

4.17 کھیل مخالف ٹیم کے حق میں ضبط کیا جائے گا جب کوئی ٹیم میدان پر نو کھلاڑی رکھنے سے قاصر ہو یا انکار کرے۔

4.18 اگر امپائر کھیل کو ضبط قرار دے تو اسے اس کے بعد چوبیس گھنٹوں کے اندر لیگ صدر کو تحریری رپورٹ بھیجنی ہوگی، لیکن ایسی ترسیل میں ناکامی ضبطی کو متاثر نہیں کرے گی۔

4.19 کھیلوں پر احتجاج۔ ہر لیگ کھیل پر احتجاج کے طریقہ کار کو کنٹرول کرنے والے قواعد اختیار کرے گی، جب مینیجر دعویٰ کرے کہ امپائر کا فیصلہ ان قواعد کی خلاف ورزی ہے۔ امپائر کے فیصلہ جاتی فیصلوں پر کبھی احتجاج کی اجازت نہیں ہوگی۔ تمام احتجاج شدہ کھیلوں میں، لیگ صدر کا فیصلہ حتمی ہوگا۔ یہاں تک کہ اگر یہ قرار دیا جائے کہ احتجاج شدہ فیصلہ قواعد کی خلاف ورزی تھا، کھیل کا دوبارہ کھیلنے کا حکم نہیں دیا جائے گا جب تک کہ لیگ صدر کی رائے میں خلاف ورزی نے احتجاج کرنے والی ٹیم کے جیتنے کے امکانات کو بری طرح متاثر نہ کیا ہو۔ جب بھی کوئی مینیجر قواعد کی مبینہ غلط تطبیق کی وجہ سے کھیل پر احتجاج کرے تو احتجاج کو تسلیم نہیں کیا جائے گا جب تک کہ امپائرز کو احتجاج کے تحت کھیل کے وقت اور اگلی پچ سے پہلے یا رنر کے آؤٹ ہونے سے پہلے مطلع نہ کیا جائے۔ کھیل کے اختتامی کھیل پر پیدا ہونے والا احتجاج اگلے دن دوپہر 12 بجے تک لیگ آفس میں دائر کیا جا سکتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: بیس بال قواعد: 5.00 گیند کو کھیل میں ڈالنا لائیو بال؛ 5.01 کھیل شروع کرنے کے مقررہ وقت پر امپائر "پلے" کہیں گے۔

5.02 امپائر کے "پلے" کہنے کے بعد گیند زندہ اور کھیل میں ہے اور زندہ اور کھیل میں رہتی ہے جب تک کہ قانونی وجہ سے، یا امپائر کے "ٹائم" کہنے سے کھیل معطل ہونے پر، گیند مردہ نہ ہو جائے۔ جب گیند مردہ ہو تو کوئی کھلاڑی آؤٹ نہیں ہو سکتا، کوئی بیس نہیں دوڑی جا سکتی اور کوئی رن نہیں بنایا جا سکتا، سوائے اس کے کہ رنرز ان اعمال کے نتیجے میں ایک یا زیادہ بیس آگے بڑھ سکتے ہیں جو گیند کے زندہ ہونے کے دوران پیش آئے (جیسے، لیکن ان تک محدود نہیں، بلک، اوور تھرو، مداخلت، یا ہوم رن یا کوئی اور فیئر بال جو کھیل کے میدان سے باہر مارا جائے)۔ اگر کھیل میں گیند جزوی طور پر الگ ہو جائے، تو یہ کھیل مکمل ہونے تک کھیل میں رہتی ہے۔

5.03 پچر گیند بیٹر کو دے گا جو گیند کو مارنے کا انتخاب کر سکتا ہے، یا جو اپنی مرضی سے اس پر پیش نہیں کر سکتا۔

5.04 جارحانہ ٹیم کا مقصد اپنے بیٹر کو رنر بنانا، اور اپنے رنرز کو آگے بڑھانا ہے۔

5.05 دفاعی ٹیم کا مقصد جارحانہ کھلاڑیوں کو رنر بننے سے روکنا، اور بیسز کے گرد ان کی پیش قدمی کو روکنا ہے۔

5.06 جب بیٹر رنر بن جائے اور قانونی طور پر تمام بیسز کو چھو لے تو وہ اپنی ٹیم کے لیے ایک رن اسکور کرے گا۔ قانونی طور پر اسکور کیا گیا رن رنر کے بعد کے عمل سے کالعدم نہیں کیا جا سکتا، جیسے لیکن ان تک محدود نہیں، تیسرے بیس پر واپس جانے کی کوشش اس یقین میں کہ اس نے کیچ شدہ فلائی بال سے پہلے بیس چھوڑ دیا تھا۔

5.07 جب تین جارحانہ کھلاڑی قانونی طور پر آؤٹ ہو جائیں، تو وہ ٹیم میدان میں آتی ہے اور مخالف ٹیم جارحانہ ٹیم بن جاتی ہے۔

Tower Rush

5.08 اگر پھینکی گئی گیند اتفاقی طور پر بیس کوچ کو چھو لے، یا پچ کی گئی یا پھینکی گئی گیند امپائر کو چھو لے، تو گیند زندہ اور کھیل میں ہے۔ تاہم، اگر کوچ پھینکی گئی گیند میں مداخلت کرے، تو رنر آؤٹ ہے۔

5.09 گیند مردہ ہو جاتی ہے اور رنرز بغیر آؤٹ ہونے کے خطرے کے ایک بیس آگے بڑھتے ہیں، یا اپنے بیسز پر واپس آتے ہیں، جب۔

((a پچ کی گئی گیند بیٹر، یا اس کے کپڑوں کو چھو لے، جبکہ وہ اپنی قانونی بیٹنگ پوزیشن میں ہو؛ رنرز، اگر مجبور ہوں، آگے بڑھیں؛

((b پلیٹ امپائر کیچر کی تھرو میں مداخلت کرے؛ رنرز آگے نہیں بڑھ سکتے۔

نوٹ: مداخلت کو نظر انداز کیا جائے گا اگر کیچر کی تھرو رنر کو آؤٹ کر دے۔

((c بلک کا ارتکاب ہو؛ رنرز آگے بڑھیں؛ (پنلٹی 8.05 دیکھیں)۔

Наблюдаемые названия и показатели: ((d گیند غیر قانونی طور پر بیٹ کی جائے؛ رنرز واپس جائیں؛

((e فاؤل بال کیچ نہ ہو؛ رنرز واپس جائیں۔ امپائر گیند کو کھیل میں نہیں ڈالیں گے جب تک کہ تمام رنرز اپنے بیسز کو دوبارہ نہ چھو لیں؛

((f فیئر بال کسی رنر یا امپائر کو فیئر علاقے میں چھو لے اس سے پہلے کہ یہ کسی انفیلڈر بشمول پچر کو چھو لے، یا کسی امپائر کو چھو لے اس سے پہلے کہ یہ پچر کے علاوہ کسی انفیلڈر سے گزر جائے؛ اگر فیئر بال کسی امپائر کو چھو لے جو انفیلڈ میں کام کر رہا ہو اس کے بعد کہ یہ پچر سے اچھل کر یا اس کے اوپر سے گزر جائے، تو یہ مردہ گیند ہے۔ اگر بیٹ کی گئی گیند فیئر علاقے میں کسی فیلڈر کی طرف سے منحرف ہو اور پرواز میں رہتے ہوئے کسی رنر یا امپائر کو لگے اور پھر کسی انفیلڈر نے اسے کیچ کر لے تو یہ کیچ نہیں ہوگا، لیکن گیند کھیل میں رہے گی۔ اگر فیئر بال کسی انفیلڈر کے ذریعے یا اس کے پاس سے گزرے، اور اس کے فوراً پیچھے کسی رنر کو چھو لے، یا کسی انفیلڈر کی طرف سے منحرف ہونے کے بعد کسی رنر کو چھو لے، تو گیند کھیل میں ہے اور امپائر رنر کو آؤٹ قرار نہیں دیں گے۔ ایسا فیصلہ کرنے میں امپائر کو قائل ہونا چاہیے کہ گیند انفیلڈر کے ذریعے یا اس کے پاس سے گزری اور یہ کہ کسی دوسرے انفیلڈر کو گیند پر کھیل بنانے کا موقع نہیں ملا؛ رنرز آگے بڑھیں اگر مجبور ہوں؛

((g پچ کی گئی گیند امپائر یا کیچر کے ماسک یا سامان میں پھنس جائے، اور کھیل سے باہر رہے، رنرز ایک بیس آگے بڑھیں؛ اگر فاؤل ٹپ امپائر کو لگے اور ریباؤنڈ پر کسی فیلڈر نے اسے کیچ کر لے، تو گیند "مردہ" ہے اور بلے باز کو آؤٹ قرار نہیں دیا جا سکتا۔ یہی بات لاگو ہوگی جہاں ایسی فاؤل ٹپ امپائر کے ماسک یا دیگر سامان میں پھنس جائے۔ اگر تیسری اسٹرائیک (فاؤل ٹپ نہیں) کیچر سے گزر جائے اور امپائر کو لگے، تو گیند کھیل میں ہے۔ اگر ایسی گیند ریباؤنڈ ہو اور زمین کو چھونے سے پہلے کسی فیلڈر نے اسے کیچ کر لے، تو بلے باز ایسی کیچ پر آؤٹ نہیں ہے، لیکن گیند کھیل میں رہتی ہے اور بلے باز کو پہلے بیس پر آؤٹ کیا جا سکتا ہے، یا آؤٹ کے لیے گیند سے چھو کر آؤٹ کیا جا سکتا ہے۔ اگر پچ کی گئی گیند امپائر یا کیچر کے ماسک یا سامان میں پھنس جائے، اور کھیل سے باہر رہے، تیسری اسٹرائیک یا چوتھی بال پر، تو بلے باز پہلے بیس کا حقدار ہے اور تمام رنرز ایک بیس آگے بڑھیں۔ اگر بلے باز پر گنتی تین بال سے کم ہو، تو رنرز ایک بیس آگے بڑھیں۔

((h کوئی قانونی پچ کسی رنر کو چھو لے جو اسکور کرنے کی کوشش کر رہا ہو؛ رنرز آگے بڑھیں۔

5.10 گیند مردہ ہو جاتی ہے جب امپائر "ٹائم" کہیں۔ امپائر ان چیف "ٹائم" کہیں گے۔

((a جب ان کی رائے میں موسم، اندھیرا یا اسی طرح کے حالات فوری مزید کھیل کو ناممکن بنا دیں؛

((b جب روشنی کی ناکامی امپائرز کے لیے کھیل کی پیروی کرنا مشکل یا ناممکن بنا دے؛

نوٹ: لیگ روشنی کی ناکامی سے متاثر ہونے والے کھیلوں کے لیے اپنے ضوابط اختیار کر سکتی ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: ((c جب کوئی حادثہ کسی کھلاڑی یا امپائر کو ناکارہ کر دے؛

((1 اگر کسی رنر کو حادثہ اس طرح پیش آئے کہ وہ کسی ایسے بیس تک پہنچنے سے رک جائے جس کا وہ حقدار ہے، جیسے کھیل کے میدان سے باہر ہوم رن پر، یا ایک یا زیادہ بیسوں کے ایوارڈ پر، تو ایک متبادل رنر کو کھیل مکمل کرنے کی اجازت دی جائے گی۔

((d جب مینیجر تبدیلی کے لیے، یا اپنے کسی کھلاڑی کے ساتھ گفتگو کے لیے "ٹائم" کی درخواست کرے۔

((e جب امپائر گیند کا معائنہ کرنا چاہے، کسی بھی مینیجر سے مشورہ کرنا چاہے، یا کسی بھی ایسی ہی وجہ سے۔

((f جب کوئی فیلڈر فلائی بال پکڑنے کے بعد بینچ یا اسٹینڈ میں گر جائے، یا جب تماشائی میدان میں ہوں تو رسیوں کے پار بھیڑ میں گر جائے۔ رنرز کے حوالے سے، 7.04 ((c کی دفعات لاگو ہوں گی۔ اگر کوئی فیلڈر کیچ لینے کے بعد بینچ میں قدم رکھے، لیکن گرے نہیں، تو گیند کھیل میں ہے اور رنرز اپنی خطرے پر آگے بڑھ سکتے ہیں۔

((g جب امپائر کسی کھلاڑی یا کسی دوسرے شخص کو کھیل کے میدان سے نکالنے کا حکم دے۔

((h اس قاعدے کے پیراگراف ((b اور ((c ((1 میں بیان کردہ صورتوں کے علاوہ، کوئی امپائر کھیل جاری رہنے کے دوران "ٹائم" نہیں کہے گا۔

5.11 گیند ڈیڈ ہونے کے بعد، کھیل اس وقت دوبارہ شروع ہوگا جب پچر نئی گیند یا وہی گیند اپنے پاس رکھتے ہوئے پچرز پلیٹ پر اپنی جگہ لے لے اور پلیٹ امپائر "پلے" کہے۔ پلیٹ امپائر "پلے" کہے گا جیسے ہی پچر گیند اپنے پاس رکھتے ہوئے اپنی پلیٹ پر اپنی جگہ لے لے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: بیس بال کے قواعد: 6.00 بیٹر۔

6.01 ((a جارحانہ ٹیم کا ہر کھلاڑی اسی ترتیب سے بیٹنگ کرے گا جس ترتیب میں اس کا نام اس کی ٹیم کی بیٹنگ آرڈر میں آتا ہے۔

((b پہلی اننگ کے بعد ہر اننگ میں پہلا بیٹر وہ کھلاڑی ہوگا جس کا نام پچھلی اننگ میں قانونی طور پر اپنا وقت بیٹنگ مکمل کرنے والے آخری کھلاڑی کے نام کے بعد آتا ہے۔

6.02 ((a بیٹر جب اس کی بیٹنگ کا وقت ہو تو فوراً بیٹرز باکس میں اپنی جگہ لے گا۔

((b پچر کے سیٹ پوزیشن پر آنے یا اپنا ونڈ اپ شروع کرنے کے بعد بیٹر اپنی جگہ بیٹرز باکس میں نہیں چھوڑے گا۔

سزا: اگر پچر پچ کرے، تو امپائر صورت کے مطابق "بال" یا "اسٹرائیک" کہے گا۔ بیٹر بیٹرز باکس چھوڑنے پر اس خطرے کے ساتھ ہے کہ اسٹرائیک دی جائے اور کہی جائے، الا یہ کہ وہ امپائر سے "ٹائم" کہنے کی درخواست کرے۔ بیٹر کو یہ آزادی نہیں کہ وہ اپنی مرضی سے بیٹرز باکس میں اندر باہر قدم رکھے۔ ایک بار بیٹر بیٹرز باکس میں اپنی جگہ لے لے، تو اسے رال یا پائن ٹار چیتھڑا استعمال کرنے کے لیے بیٹرز باکس سے باہر قدم رکھنے کی اجازت نہیں ہوگی، الا یہ کہ کھیل کی کارروائی میں تاخیر ہو یا امپائرز کی رائے میں موسمی حالات استثنا کے متقاضی ہوں۔ امپائرز بیٹر یا اس کی ٹیم کے کسی رکن کی درخواست پر "ٹائم" نہیں کہیں گے جب پچر اپنا ونڈ اپ شروع کر چکا ہو یا سیٹ پوزیشن پر آ چکا ہو، چاہے بیٹر یہ دعویٰ کرے کہ "آنکھوں میں دھول ہے،" "چشمے بھاپ سے دھندلے ہیں،" "اشارہ نہیں ملا" یا کسی اور وجہ سے۔ امپائرز بیٹر کے بیٹرز باکس میں آنے کے بعد اس کی "ٹائم" کی درخواست منظور کر سکتے ہیں، لیکن امپائر کو چاہیے کہ بیٹرز کو بلا وجہ بیٹرز باکس سے باہر چلنے سے روکے۔ اگر امپائرز نرمی نہ کریں، تو بیٹر سمجھ جائیں گے کہ وہ بیٹرز باکس میں ہیں اور انہیں وہاں رہنا ہوگا جب تک گیند پچ نہ ہو۔ اگر بیٹر کے باکس میں آنے کے بعد پچر تاخیر کرے اور امپائر کو لگے کہ تاخیر بلا جواز ہے تو وہ بیٹر کو لمحہ بھر کے لیے باکس سے باہر قدم رکھنے کی اجازت دے سکتا ہے۔ اگر پچر اپنا ونڈ اپ شروع کرنے یا رنر کے ساتھ "سیٹ پوزیشن" پر آنے کے بعد اپنی پچ مکمل نہ کرے کیونکہ بیٹر باکس سے باہر قدم رکھ چکا ہے، تو اسے بالک نہیں کہا جائے گا۔ پچر اور بیٹر دونوں نے قاعدے کی خلاف ورزی کی ہے اور امپائر ٹائم کہے گا اور بیٹر اور پچر دونوں "شروع سے" دوبارہ آغاز کریں گے۔

Tower Rush

((c اگر بیٹر اپنی بیٹنگ کے وقت بیٹرز باکس میں اپنی جگہ لینے سے انکار کرے، تو امپائر پچر کو پچ کرنے کا حکم دے گا، اور ہر ایسی پچ پر "اسٹرائیک" کہے گا۔ بیٹر ایسی کسی بھی پچ کے بعد اپنی مناسب جگہ لے سکتا ہے، اور معمول کی بال اور اسٹرائیک گنتی جاری رہے گی، لیکن اگر وہ تین اسٹرائیک کہے جانے سے پہلے اپنی مناسب جگہ نہ لے، تو اسے آؤٹ قرار دیا جائے گا۔

6.03 بیٹر کی قانونی پوزیشن وہ ہوگی جس میں دونوں پاؤں بیٹرز باکس کے اندر ہوں۔

منظور شدہ فیصلہ: باکس کی تعریف کرنے والی لکیریں بیٹرز باکس کے اندر ہیں۔

6.04 بیٹر نے قانونی طور پر اپنا وقت بیٹنگ مکمل کر لیا جب وہ آؤٹ ہو جائے یا رنر بن جائے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 6.05 بیٹر آؤٹ ہوتا ہے جب۔

((a اس کی فیئر یا فاؤل فلائی بال (فاؤل ٹپ کے علاوہ) کسی فیلڈر نے قانونی طور پر پکڑ لی ہو؛

((b تیسری اسٹرائیک کیچر نے قانونی طور پر پکڑ لی ہو؛ "قانونی طور پر پکڑی" کا مطلب ہے کیچر کے دستانے میں اس سے پہلے کہ گیند زمین کو چھوئے۔ یہ قانونی نہیں اگر گیند اس کے کپڑوں یا سازوسامان میں پھنس جائے؛ یا اگر یہ امپائر کو چھو کر ریباؤنڈ پر کیچر نے پکڑ لی ہو۔ اگر فاؤل ٹپ پہلے کیچر کے دستانے پر لگے اور پھر گزر کر اس کے جسم یا محافظ کے خلاف دونوں ہاتھوں سے پکڑی جائے، اس سے پہلے کہ گیند زمین کو چھوئے، تو یہ اسٹرائیک ہے، اور اگر تیسری اسٹرائیک ہو تو بیٹر آؤٹ ہے۔ اگر اسے جسم یا محافظ کے خلاف دبا لیا جائے، تو یہ کیچ ہے بشرطیکہ گیند پہلے کیچر کے دستانے یا ہاتھ پر لگی ہو۔

((c تیسری اسٹرائیک کیچر نے نہ پکڑی ہو جب دو آؤٹ سے پہلے پہلا بیس مقبوض ہو؛

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: ((d وہ تیسری اسٹرائیک پر فاؤل بنٹ کرے؛؛ ((e انفیلڈ فلائی قرار دی جائے؛؛ ((f وہ تیسری اسٹرائیک مارنے کی کوشش کرے اور گیند اسے لگے؛؛ ((g اس کی فیئر گیند کسی فیلڈر کو چھونے سے پہلے اسے لگے؛۔

((h فیئر گیند مارنے یا بنٹ کرنے کے بعد، اس کا بلا فیئر علاقے میں دوسری بار گیند کو لگے۔ گیند ڈیڈ ہے اور کوئی رنر آگے نہیں بڑھ سکتا۔ اگر بیٹر رنر اپنا بلا گرا دے اور گیند فیئر علاقے میں بلا سے ٹکرا کر لڑھکے اور امپائر کی رائے میں گیند کے راستے میں مداخلت کا کوئی ارادہ نہ ہو، تو گیند زندہ اور کھیل میں ہے؛ اگر بلا ٹوٹ جائے اور اس کا کوئی حصہ فیئر علاقے میں ہو اور اسے بیٹڈ گیند لگے یا اس کا کوئی حصہ کسی رنر یا فیلڈر کو لگے، تو کھیل جاری رہے گا اور کوئی مداخلت قرار نہیں دی جائے گی۔ اگر بیٹڈ گیند فاؤل علاقے میں ٹوٹے بلا کے کسی حصے کو لگے، تو یہ فاؤل گیند ہے۔ اگر پورا بلا فیئر علاقے میں پھینکا جائے اور دفاعی کھلاڑی کو کھیل کرنے کی کوشش میں مداخلت کرے، تو مداخلت قرار دی جائے گی، چاہے ارادی ہو یا نہ ہو۔ ایسے معاملات میں جہاں بیٹنگ ہیلمٹ کو اتفاقاً بیٹڈ یا پھینکی گئی گیند لگے، گیند کھیل میں رہتی ہے جیسے اسے ہیلمٹ نہ لگا ہو۔ اگر بیٹڈ گیند فاؤل علاقے میں بیٹنگ ہیلمٹ یا قدرتی زمین سے غیر متعلق کسی اور چیز کو لگے، تو یہ فاؤل گیند ہے اور گیند ڈیڈ ہے۔ اگر امپائر کی رائے میں بیس رنر کا ارادہ ہو کہ ہیلمٹ گرا کر یا گیند پر پھینک کر بیٹڈ یا پھینکی گئی گیند میں مداخلت کرے، تو رنر آؤٹ ہوگا، گیند ڈیڈ ہوگی اور رنرز آخری بیس پر واپس جائیں گے جسے قانونی طور پر چھوا گیا تھا۔

((i فاؤل گیند مارنے یا بنٹ کرنے کے بعد، وہ پہلے بیس کی طرف دوڑتے ہوئے کسی بھی طریقے سے گیند کے راستے کو ارادی طور پر موڑ دے۔ گیند ڈیڈ ہے اور کوئی رنر آگے نہیں بڑھ سکتا؛

((j تیسری اسٹرائیک کے بعد یا فیئر گیند مارنے کے بعد، وہ یا پہلا بیس ٹیگ کیا جائے اس سے پہلے کہ وہ پہلے بیس کو چھوئے؛

((k ہوم بیس سے پہلے بیس تک کی آخری نصف دوری دوڑتے ہوئے، جب گیند پہلے بیس کی طرف فیلڈ کی جا رہی ہو، وہ تین فٹ لائن سے باہر (دائیں طرف)، یا فاؤل لائن کے اندر (بائیں طرف) دوڑے، اور امپائر کی رائے میں ایسا کرتے ہوئے پہلے بیس پر تھرو لینے والے فیلڈر

میں مداخلت کرے؛ سوائے اس کے کہ وہ بیٹڈ گیند فیلڈ کرنے کی کوشش کرنے والے فیلڈر سے بچنے کے لیے تین فٹ لائن سے باہر (دائیں طرف) یا فاؤل لائن کے اندر (بائیں طرف) دوڑ سکتا ہے؛

((l کوئی انفیلڈر فیئر فلائی بال یا لائن ڈرائیو کو ارادی طور پر گرا دے، جب دو آؤٹ سے پہلے پہلا، پہلا اور دوسرا، پہلا اور تیسرا، یا پہلا، دوسرا اور تیسرا بیس مقبوض ہو۔ گیند ڈیڈ ہے اور رنر یا رنرز اپنے اصل بیس یا بیسوں پر واپس جائیں گے؛

منظور شدہ فیصلہ: اس صورت میں، بیٹر آؤٹ نہیں ہے اگر انفیلڈر گیند کو بغیر چھوئے زمین پر گرنے دے، سوائے اس کے کہ انفیلڈ فلائی قاعدہ لاگو ہو۔

((m امپائر کی رائے میں کوئی پیشرو رنر کسی ایسے فیلڈر میں ارادی طور پر مداخلت کرے جو پھینکی گئی گیند کو پکڑنے یا کوئی بھی کھیل مکمل کرنے کی کوشش میں گیند پھینکنے کی کوشش کر رہا ہو: اس قاعدے کا مقصد جارحانہ ٹیم کو رنر کے جان بوجھ کر، بلا جواز، غیر کھیلوں جیسے عمل پر سزا دینا ہے کہ وہ بیس تک پہنچنے کی کوشش کے بجائے ڈبل پلے پر پوٹ مین کو ٹکر مارنے کے واضح مقصد سے بیس لائن چھوڑے۔ ظاہر ہے، یہ امپائر کی رائے کا کھیل ہے۔

((n دو آؤٹ کے ساتھ، تیسرے بیس پر رنر، اور بیٹر پر دو اسٹرائیک، رنر قانونی پچ پر ہوم بیس چوری کرنے کی کوشش کرے اور گیند بیٹر کے اسٹرائیک زون میں رنر کو لگے۔ امپائر "اسٹرائیک تھری" کہے گا، بیٹر آؤٹ ہے اور رن شمار نہیں ہوگا؛ دو آؤٹ سے پہلے، امپائر "اسٹرائیک تھری" کہے گا، گیند ڈیڈ ہے، اور رن شمار ہوگا۔

قابل مشاہدہ نام اور اشارے: 6.06 بیٹر غیر قانونی عمل پر آؤٹ ہوتا ہے جب۔

((a وہ ایک یا دونوں پاؤں زمین پر بیٹرز باکس کے بالکل باہر رکھ کر گیند مارے۔ اگر بیٹر بیٹرز باکس سے باہر ہوتے ہوئے فیئر یا فاؤل گیند مارے، تو اسے آؤٹ قرار دیا جائے گا۔ امپائرز کو بیٹر کے پاؤں کی پوزیشن پر خاص توجہ دینی چاہیے اگر وہ جان بوجھ کر پاس دیے جانے کے دوران گیند مارنے کی کوشش کرے۔ بیٹر بیٹرز باکس سے چھلانگ نہیں لگا سکتا یا باہر قدم رکھ کر گیند نہیں مار سکتا۔

((b وہ ایک بیٹرز باکس سے دوسرے میں قدم رکھے جب پچر پچ کرنے کے لیے تیار پوزیشن میں ہو؛

((c وہ بیٹرز باکس سے باہر قدم رکھ کر یا کوئی اور حرکت کر کے کیچر کی فیلڈنگ یا تھرو میں مداخلت کرے جو ہوم بیس پر کیچر کے کھیل میں رکاوٹ ڈالے۔

استثنا: بیٹر آؤٹ نہیں ہے اگر آگے بڑھنے کی کوشش کرنے والا کوئی رنر آؤٹ ہو جائے، یا اگر اسکور کرنے کی کوشش کرنے والا رنر بیٹر کی مداخلت پر آؤٹ قرار دیا جائے۔ اگر بیٹر کیچر میں مداخلت کرے، تو پلیٹ امپائر "مداخلت" کہے گا۔ بیٹر آؤٹ ہے اور گیند ڈیڈ ہے۔ ایسی مداخلت (جارحانہ مداخلت) پر کوئی کھلاڑی آگے نہیں بڑھ سکتا اور تمام رنرز کو آخری بیس پر واپس جانا ہوگا جسے امپائر کی رائے میں مداخلت کے وقت قانونی طور پر چھوا گیا تھا۔ تاہم، اگر کیچر کوئی کھیل کرے اور آگے بڑھنے کی کوشش کرنے والا رنر آؤٹ ہو جائے، تو یہ فرض کیا جائے گا کہ کوئی حقیقی مداخلت نہیں ہوئی اور وہ رنر آؤٹ ہے نہ کہ بیٹر۔ اس وقت بیس پر موجود کوئی بھی دوسرے رنرز آگے بڑھ سکتے ہیں کیونکہ فیصلہ یہ ہے کہ اگر کوئی رنر ریٹائر ہو جائے تو کوئی حقیقی مداخلت نہیں۔ اس صورت میں کھیل ایسے جاری رہے گا جیسے کوئی خلاف ورزی قرار نہ دی گئی ہو۔ اگر بیٹر گیند پر اسٹرائیک کرے اور چوک جائے اور اس زور سے جھولے کہ بلا پورا گھما کر لے جائے اور امپائر کی رائے میں نادانستہ طور پر کیچر کو یا اس کے پیچھے گیند کو بیک سوئنگ پر مارے اس سے پہلے کہ کیچر نے گیند کو مضبوطی سے پکڑا ہو، تو اسے صرف اسٹرائیک کہا جائے گا (مداخلت نہیں)۔ تاہم گیند ڈیڈ ہوگی، اور اس کھیل پر کوئی رنر آگے نہیں بڑھے گا۔

((d وہ ایسا بلا استعمال کرے یا استعمال کرنے کی کوشش کرے جو امپائر کی رائے میں اس طرح تبدیل یا چھیڑا گیا ہو کہ فاصلے کا عنصر بہتر ہو یا بیس بال پر غیر معمولی ردعمل پیدا ہو۔ اس میں وہ بلا شامل ہیں جو بھرے ہوئے، چپٹی سطح والے، کیلوں سے جڑے، کھوکھلے، نالی دار یا پیرافین، موم وغیرہ جیسے مادے سے ڈھکے ہوں۔ بیسوں پر آگے بڑھنے کی اجازت نہیں ہوگی اور کھیل کے دوران کوئی بھی

آؤٹ یا آؤٹس برقرار رہیں گے۔ آؤٹ قرار دیے جانے کے علاوہ، کھلاڑی کو کھیل سے نکال دیا جائے گا اور وہ اپنے لیگ صدر کی طرف سے مقرر کردہ اضافی سزاؤں کا تابع ہو سکتا ہے۔

6.07 باری کے خلاف بیٹنگ۔

((a بیٹر کو اپیل پر آؤٹ قرار دیا جائے گا، جب وہ اپنی مناسب باری میں بیٹنگ کرنے میں ناکام رہے، اور کوئی دوسرا بیٹر اس کی جگہ وقت بیٹنگ مکمل کر لے۔ ((1 مناسب بیٹر کسی بھی وقت بیٹرز باکس میں اپنی جگہ لے سکتا ہے اس سے پہلے کہ نامناسب بیٹر رنر بنے یا آؤٹ ہو، اور کوئی بھی بال اور اسٹرائیک مناسب بیٹر کے وقت بیٹنگ میں شمار ہوں گے۔

((b جب نامناسب بیٹر رنر بنے یا آؤٹ ہو، اور دفاعی ٹیم امپائر سے اپیل کرے کسی بھی ٹیم کے اگلے بیٹر کو پہلی پچ سے پہلے، یا کسی بھی کھیل یا کھیل کی کوشش سے پہلے، تو امپائر ((1 مناسب بیٹر کو آؤٹ قرار دے گا؛ اور ((2 نامناسب بیٹر کی مار کردہ گیند کی وجہ سے یا نامناسب بیٹر کے ہٹ، غلطی، بیس آن بالز، ہٹ بیٹر یا کسی اور طرح پہلے بیس پر آگے بڑھنے کی وجہ سے کسی بھی پیش قدمی یا اسکور کو کالعدم قرار دے گا۔

نوٹ: اگر کوئی رنر آگے بڑھے، جب کہ نامناسب بیٹر بیٹنگ پر ہو، چوری شدہ بیس، بالک، وائلڈ پچ یا پاسڈ بال پر، تو ایسی پیش قدمی قانونی ہے۔

((c جب نامناسب بیٹر رنر بنے یا آؤٹ ہو، اور اپیل کیے جانے سے پہلے کسی بھی ٹیم کے اگلے بیٹر کو پچ کی جائے، تو نامناسب بیٹر اس طرح مناسب بیٹر بن جاتا ہے، اور اس کے وقت بیٹنگ کے نتائج قانونی ہو جاتے ہیں۔

((d ((1 جب مناسب بیٹر کو آؤٹ قرار دیا جائے کیونکہ وہ باری میں بیٹنگ کرنے میں ناکام رہا، تو اگلا بیٹر وہ بیٹر ہوگا جس کا نام اس طرح آؤٹ قرار دیے گئے مناسب بیٹر کے نام کے بعد آتا ہے؛

((2 جب نامناسب بیٹر مناسب بیٹر بن جائے کیونکہ اگلی پچ سے پہلے کوئی اپیل نہیں کی گئی، تو اگلا بیٹر وہ بیٹر ہوگا جس کا نام اس طرح قانونی حیثیت پانے والے نامناسب بیٹر کے نام کے بعد آتا ہے۔ جس لمحے نامناسب بیٹر کے اعمال قانونی حیثیت اختیار کر لیں، بیٹنگ آرڈر اس قانونی حیثیت پانے والے نامناسب بیٹر کے نام کے بعد سے شروع ہو جاتا ہے۔ امپائر کسی بھی شخص کی توجہ بیٹرز باکس میں نامناسب بیٹر کی موجودگی کی طرف نہیں دلائے گا۔ یہ قاعدہ دونوں ٹیموں کے کھلاڑیوں اور مینیجرز کی مسلسل چوکسی کا تقاضا کرنے کے لیے بنایا گیا ہے۔ دو بنیادی باتیں ذہن میں رکھنی ہیں: جب کوئی کھلاڑی باری کے خلاف بیٹنگ کرے، تو مناسب بیٹر وہ کھلاڑی ہے جسے آؤٹ قرار دیا جاتا ہے۔ اگر نامناسب بیٹر بیٹنگ کرے اور بیس تک پہنچے یا آؤٹ ہو اور اگلے بیٹر کو پچ سے پہلے، یا کسی بھی کھیل یا کھیل کی کوشش سے پہلے کوئی اپیل نہ کی جائے، تو وہ نامناسب بیٹر مناسب باری میں بیٹنگ کرنے والا سمجھا جاتا ہے اور وہ ترتیب قائم کرتا ہے جو آگے چلنی ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: منظور شدہ فیصلہ۔

بیٹنگ آؤٹ آف ٹرن سے پیدا ہونے والی مختلف صورتحال کو واضح کرنے کے لیے، فرض کریں کہ پہلی اننگز کی بیٹنگ ترتیب درج ذیل ہے: Abel Baker Charles Daniel Edward Frank George Hooker Irwin۔

کھیل ((1- Baker بیٹنگ کرتا ہے۔ 2 بال اور 1 اسٹرائیک کی گنتی پر، ((a حملہ آور ٹیم غلطی دریافت کرتی ہے یا ((b دفاعی ٹیم اپیل کرتی ہے۔ حکم: دونوں صورتوں میں، Abel Baker کی جگہ لیتا ہے، اور اس پر گنتی 2 بال اور 1 اسٹرائیک ہوگی۔

کھیل ((2- Baker بیٹنگ کرتا ہے اور ڈبل مارتا ہے۔ دفاعی ٹیم اپیل کرتی ہے ((a فوراً یا (b) Charles کو ایک پچ کے بعد۔ حکم: ((a Abel کو آؤٹ قرار دیا جاتا ہے اور Baker صحیح بیٹر ہے؛ (b) Baker دوسرے بیس پر رہتا ہے اور Charles صحیح بیٹر ہے۔

کھیل ((3- Abel واک کرتا ہے۔ Baker واک کرتا ہے۔ Charles، Baker کو فورس کرتا ہے۔ Edward، Daniel کی باری میں بیٹنگ کرتا ہے۔ جب Edward بیٹنگ کر رہا ہے، Abel اسکور کرتا ہے اور Charles وائلڈ پچ پر دوسرے بیس پر جاتا ہے۔ Edward گراؤنڈ آؤٹ ہوتا ہے، Charles کو تیسرے بیس پر بھیجتا ہے۔ دفاعی ٹیم اپیل کرتی ہے ((a فوراً یا (b Daniel کو ایک پچ کے بعد۔ حکم: ((a Abel کا رن شمار ہوتا ہے اور Charles دوسرے بیس کا حقدار ہے کیونکہ یہ پیش قدمی اس لیے نہیں ہوئی کہ غلط بیٹر نے گیند ماری یا پہلے بیس تک پیش قدمی کی۔ Charles کو دوسرے بیس پر واپس جانا ہوگا کیونکہ اس کی تیسرے بیس تک پیش قدمی غلط بیٹر کے گیند مارنے کا نتیجہ تھی۔ Daniel کو آؤٹ قرار دیا جاتا ہے، اور Edward صحیح بیٹر ہے؛ (b Abel کا رن شمار ہوتا ہے اور Charles تیسرے بیس پر رہتا ہے۔ صحیح بیٹر Frank ہے۔

کھیل ((4- بیسز بھری ہوئی اور دو آؤٹ۔ Hooker، Frank کی باری میں بیٹنگ کرتا ہے، اور ٹرپل مارتا ہے، تین رن اسکور کرتا ہے۔ دفاعی ٹیم اپیل کرتی ہے ((a فوراً، یا (b George کو ایک پچ کے بعد۔ حکم: (a Frank کو آؤٹ قرار دیا جاتا ہے اور کوئی رن اسکور نہیں ہوتا۔ George دوسری اننگز کی شروعات کے لیے صحیح بیٹر ہے؛ (b Hooker تیسرے بیس پر رہتا ہے اور تین رن اسکور ہوتے ہیں۔ Irwin صحیح بیٹر ہے۔

کھیل ((5- اوپر کھیل ((4 (b کے بعد، George بیٹنگ جاری رکھتا ہے۔ (a Hooker تیسرے بیس پر تیسرے آؤٹ کے لیے پک آف ہوتا ہے، یا (b George فلائی آؤٹ ہوتا ہے، اور کوئی اپیل نہیں کی جاتی۔ دوسری اننگز میں صحیح لیڈ آف بیٹر کون ہے؟ حکم: (a- Irwin George کو پہلی پچ کے ساتھ Hooker کے ٹرپل کو قانونی بناتے ہی وہ صحیح بیٹر بن گیا؛ (b- Hooker جب کوئی اپیل نہیں کی گئی، مخالف ٹیم کے لیڈ آف بیٹر کو پہلی پچ نے George کی بیٹنگ کو قانونی بنا دیا۔

کھیل ((6- Daniel واک کرتا ہے اور Abel بیٹنگ کے لیے آتا ہے۔ Daniel غلط بیٹر تھا، اور اگر Abel کو پہلی پچ سے پہلے اپیل کی جائے، تو Abel آؤٹ ہے، Daniel بیس سے ہٹا دیا جاتا ہے، اور Baker صحیح بیٹر ہے۔ کوئی اپیل نہیں ہوتی، اور Abel کو ایک پچ کی جاتی ہے۔ Daniel کی واک اب قانونی ہو جاتی ہے، اور اس طرح Edward صحیح بیٹر بن جاتا ہے۔ Edward، Abel کے آؤٹ ہونے یا رنر بننے سے پہلے کسی بھی وقت Abel کی جگہ لے سکتا ہے۔ وہ ایسا نہیں کرتا۔ Abel فلائی آؤٹ ہوتا ہے، اور Baker بیٹنگ کے لیے آتا ہے۔ Abel غلط بیٹر تھا، اور اگر Baker کو پہلی پچ سے پہلے اپیل کی جائے، تو Edward آؤٹ ہے، اور صحیح بیٹر Frank ہے۔ کوئی اپیل نہیں ہوتی، اور Baker کو ایک پچ کی جاتی ہے۔ Abel کا آؤٹ اب قانونی ہو جاتا ہے، اور صحیح بیٹر Baker ہے۔ Baker واک کرتا ہے۔ Charles صحیح بیٹر ہے۔ Charles فلائی آؤٹ ہوتا ہے۔ اب Daniel صحیح بیٹر ہے، لیکن وہ دوسرے بیس پر ہے۔ صحیح بیٹر کون ہے؟ حکم: صحیح بیٹر Edward ہے۔ جب صحیح بیٹر بیس پر ہو، تو اسے نظر انداز کیا جاتا ہے، اور اگلا بیٹر صحیح بیٹر بن جاتا ہے۔

6.08 بیٹر رنر بن جاتا ہے اور آؤٹ ہونے کی ذمہ داری کے بغیر پہلے بیس کا حقدار ہے (بشرطیکہ وہ پہلے بیس تک پیش قدمی کرے اور اسے چھوئے) جب-

((a امپائر نے چار "بال" قرار دیے ہوں؛ بیس آن بالز کی وجہ سے پہلے بیس کا حقدار بیٹر کو پہلے بیس پر جانا اور بیس چھونا ہوگا اس سے پہلے کہ دیگر بیس رنرز پیش قدمی پر مجبور ہوں۔ یہ اس وقت لاگو ہوتا ہے جب بیسز بھری ہوں اور اس وقت بھی لاگو ہوتا ہے جب کوئی متبادل رنر کھیل میں ڈالا جائے۔ اگر پیش قدمی کرتے ہوئے، بیس رنر کو لگے کہ کوئی کھیل ہے اور وہ بیس چھونے سے پہلے یا بعد میں بیس سے آگے سلائیڈ کرے تو فیلڈر اسے ٹیگ کر کے آؤٹ کر سکتا ہے۔ اگر وہ اس بیس کو چھونے میں ناکام رہے جس کا وہ حقدار ہے اور اس بیس سے آگے پیش قدمی کی کوشش کرے تو اسے ٹیگ کر کے یا اس بیس کو ٹیگ کر کے جسے اس نے چھوڑا، آؤٹ کیا جا سکتا ہے۔

((b اسے پچ کی گئی گیند چھوتی ہے جسے وہ مارنے کی کوشش نہیں کر رہا، الا یہ کہ

Наблюдаемые названия и показатели: ((1 گیند اسٹرائیک زون میں ہو جب وہ بیٹر کو چھوئے، یا۔

((2 بیٹر گیند سے چھونے سے بچنے کی کوئی کوشش نہ کرے؛ اگر گیند بیٹر کو چھوتے وقت اسٹرائیک زون میں ہو، تو اسے اسٹرائیک قرار دیا جائے گا، چاہے بیٹر گیند سے بچنے کی کوشش کرے یا نہ کرے۔ اگر گیند بیٹر کو چھوتے وقت اسٹرائیک زون سے باہر ہو، تو اسے بال قرار دیا جائے گا اگر وہ چھونے سے بچنے کی کوئی کوشش نہ کرے۔

منظور شدہ حکم: جب بیٹر کو پچ کی گئی گیند چھوتی ہے جو اسے پہلے بیس کا حقدار نہیں بناتی، تو گیند ڈیڈ ہو جاتی ہے اور کوئی رنر پیش قدمی نہیں کر سکتا۔

((c کیچر یا کوئی بھی فیلڈر اس میں مداخلت کرتا ہے۔ اگر مداخلت کے بعد کوئی کھیل ہوتا ہے، تو حملہ آور ٹیم کا مینیجر پلیٹ امپائر کو مطلع کر سکتا ہے کہ وہ مداخلت کی سزا کو مسترد کرنے اور کھیل قبول کرنے کا انتخاب کرتا ہے۔ ایسا انتخاب کھیل کے اختتام پر فوراً کیا جائے گا۔ تاہم، اگر بیٹر ہٹ، غلطی، بیس آن بالز، ہٹ بیٹسمین، یا کسی اور طریقے سے پہلے بیس تک پہنچ جائے، اور دیگر تمام رنرز کم از کم ایک بیس پیش قدمی کریں، تو کھیل مداخلت کے حوالے کے بغیر جاری رہتا ہے۔ اگر کھیل جاری ہونے کے دوران کیچر کی مداخلت قرار دی جائے تو امپائر کھیل جاری رکھنے دے گا کیونکہ مینیجر کھیل قبول کرنے کا انتخاب کر سکتا ہے۔ اگر بیٹر رنر پہلا بیس چھوڑ دے، یا کوئی رنر اپنا اگلا بیس چھوڑ دے، تو اسے بیس تک پہنچا ہوا سمجھا جائے گا، جیسا کہ قاعدہ 7.04 کے نوٹ میں بیان کیا گیا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: ((d- ان کھیلوں کی مثالیں جنہیں مینیجر قبول کرنے کا انتخاب کر سکتا ہے:۔

تیسرے بیس پر رنر، ایک آؤٹ، بیٹر آؤٹ فیلڈ میں فلائی بال مارتا ہے جس پر رنر اسکور کرتا ہے لیکن کیچر کی مداخلت قرار دی گئی۔ حملہ آور مینیجر رن قبول کرنے اور بیٹر کو آؤٹ قرار دلانے کا انتخاب کر سکتا ہے یا رنر کو تیسرے بیس پر رہنے دینے اور بیٹر کو پہلا بیس دلانے کا۔

دوسرے بیس پر رنر۔ کیچر بیٹر کے ساتھ مداخلت کرتا ہے جب وہ گیند کو باریک سے بونٹ کرتا ہے اور رنر کو تیسرے بیس پر بھیجتا ہے۔ مینیجر ترجیح دے سکتا ہے کہ رنر تیسرے بیس پر ہو اور کھیل پر ایک آؤٹ ہو بجائے اس کے کہ رنر دوسرے اور پہلے بیس پر ہوں۔ ایسی صورتحال میں جہاں مینیجر چاہتا ہے کہ "مداخلت" کی سزا لاگو ہو، 6.08 ((c کی درج ذیل تشریح کی جائے گی: اگر کیچر (یا کوئی بھی فیلڈر) بیٹر کے ساتھ مداخلت کرتا ہے، تو بیٹر کو پہلا بیس دیا جاتا ہے۔ اگر ایسی مداخلت پر کوئی رنر تیسرے بیس سے اسٹیل یا اسکیوز کے ذریعے اسکور کرنے کی کوشش کر رہا ہو، تو گیند ڈیڈ ہو جاتی ہے اور تیسرے بیس کا رنر اسکور کرتا ہے اور بیٹر کو پہلا بیس دیا جاتا ہے۔ اگر کیچر بیٹر کے ساتھ مداخلت کرتا ہے اور کوئی رنر تیسرے بیس سے اسکیوز یا اسٹیل پر اسکور کرنے کی کوشش نہیں کر رہا، تو گیند ڈیڈ ہو جاتی ہے، بیٹر کو پہلا بیس دیا جاتا ہے اور وہ رنرز جو پیش قدمی پر مجبور ہیں، پیش قدمی کرتے ہیں۔ جو رنرز اسٹیل کی کوشش نہیں کر رہے یا پیش قدمی پر مجبور نہیں، وہ اس بیس پر رہتے ہیں جو انہوں نے مداخلت کے وقت رکھا تھا۔ اگر کیچر بیٹر کے ساتھ مداخلت کرتا ہے اس سے پہلے کہ پچر گیند پھینکے، تو اسے قاعدہ 6.08 ((c کے تحت بیٹر پر مداخلت نہیں سمجھا جائے گا۔ ایسی صورتوں میں، امپائر "ٹائم" قرار دے گا اور پچر اور بیٹر "شروع سے" دوبارہ شروع کریں گے۔

((d کوئی فیئر گیند کسی فیلڈر کو چھونے سے پہلے فیئر علاقے میں امپائر یا رنر کو چھوتی ہے۔ اگر کوئی فیئر گیند پچر کے علاوہ کسی فیلڈر کو گزرنے کے بعد، یا کسی فیلڈر کو چھونے کے بعد، بشمول پچر، امپائر کو چھوتی ہے، تو گیند کھیل میں ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 6.09 بیٹر رنر بن جاتا ہے جب-؛ ((a وہ فیئر گیند مارتا ہے؛؛ ((b امپائر کی قرار دی گئی تیسری اسٹرائیک کیچ نہیں ہوتی، بشرطیکہ؛ ((1 پہلا بیس خالی ہو، یا۔

((2 پہلا بیس دو آؤٹ پر قبضہ شدہ ہو؛ جب کوئی بیٹر کیچر کی جانب سے کیچ نہ کی گئی تیسری اسٹرائیک پر بیس رنر بنتا ہے اور ڈگ آؤٹ یا اپنی پوزیشن کی طرف جانا شروع کرتا ہے، اور پھر اپنی صورتحال سمجھ کر پہلے بیس تک پہنچنے کی کوشش کرتا ہے، تو وہ آؤٹ نہیں ہوتا الا یہ کہ اسے یا پہلے بیس کو پہنچنے سے پہلے ٹیگ کیا جائے۔ تاہم، اگر وہ واقعی ڈگ آؤٹ یا ڈگ آؤٹ کے قدموں تک پہنچ جاتا ہے، تو وہ پھر پہلے بیس پر جانے کی کوشش نہیں کر سکتا اور آؤٹ ہو جائے گا۔

Tower Rush

((c کوئی فیئر گیند، پچر کے علاوہ کسی فیلڈر کو گزرنے کے بعد، یا کسی فیلڈر کو چھونے کے بعد، بشمول پچر، فیئر علاقے میں امپائر یا رنر کو چھوتی ہے؛

((d کوئی فیئر گیند ہوم بیس سے 250 فٹ یا اس سے زیادہ فاصلے پر باڑ کے اوپر سے یا اسٹینڈز میں جاتی ہے۔ ایسی ہٹ بیٹر کو ہوم رن کا حقدار بناتی ہے جب وہ قانونی طور پر تمام بیسز کو چھو لے۔ کوئی فیئر فلائی گیند جو ہوم بیس سے 250 فٹ سے کم فاصلے پر کھیل کے میدان سے باہر جاتی ہے، بیٹر کو صرف دوسرے بیس تک پیش قدمی کا حقدار بنائے گی؛

((e کوئی فیئر گیند، زمین کو چھونے کے بعد، اسٹینڈز میں اچھل کر جاتی ہے، یا باڑ کے پار، اوپر سے یا نیچے سے، یا اسکور بورڈ کے پار، اوپر سے یا نیچے سے، یا باڑ پر جھاڑیوں یا بیلوں کے پار، اوپر سے یا نیچے سے گزرتی ہے، ایسی صورت میں بیٹر اور رنرز دو بیس پیش قدمی کے حقدار ہوں گے؛

((f کوئی بھی فیئر گیند جو، زمین کو چھونے سے پہلے یا بعد، باڑ کے پار یا نیچے سے، یا اسکور بورڈ کے پار یا نیچے سے، یا باڑ یا اسکور بورڈ میں کسی سوراخ سے، یا باڑ پر جھاڑیوں یا بیلوں کے پار یا نیچے سے گزرتی ہے، یا جو باڑ یا اسکور بورڈ میں پھنس جاتی ہے، ایسی صورت میں بیٹر اور رنرز دو بیس کے حقدار ہوں گے؛

((g کوئی اچھلتی ہوئی فیئر گیند فیلڈر کی جانب سے اسٹینڈز میں، یا فیئر یا فاؤل علاقے میں باڑ کے اوپر یا نیچے سے موڑ دی جاتی ہے، ایسی صورت میں بیٹر اور تمام رنرز دو بیس پیش قدمی کے حقدار ہوں گے؛

((h کوئی فیئر فلائی گیند فیلڈر کی جانب سے اسٹینڈز میں، یا فاؤل علاقے میں باڑ کے اوپر سے موڑ دی جاتی ہے، ایسی صورت میں بیٹر دوسرے بیس تک پیش قدمی کا حقدار ہوگا؛ لیکن اگر فیئر علاقے میں اسٹینڈز میں یا باڑ کے اوپر سے موڑ دی جائے، تو بیٹر ہوم رن کا حقدار ہوگا۔ تاہم، اگر ایسی فیئر فلائی ہوم پلیٹ سے 250 فٹ سے کم فاصلے پر موڑ دی جائے، تو بیٹر صرف دو بیس کا حقدار ہوگا۔

6.10 کوئی بھی لیگ ڈیزگنیٹڈ ہٹر رول استعمال کرنے کا انتخاب کر سکتی ہے۔

((a ڈیزگنیٹڈ ہٹر رول استعمال کرنے والی لیگز کے کلبوں اور ڈیزگنیٹڈ ہٹر رول استعمال نہ کرنے والی لیگز کے کلبوں کے درمیان انٹر لیگ مقابلے کی صورت میں، رول درج ذیل طریقے سے استعمال ہوگا:

ورلڈ سیریز یا نمائشی کھیلوں میں، رول استعمال ہوگا یا نہیں ہوگا جیسا کہ میزبان ٹیم کی روایت ہے۔

آل اسٹار کھیلوں میں، رول صرف اس صورت میں استعمال ہوگا جب دونوں ٹیمیں اور دونوں لیگز اس پر متفق ہوں۔

((b رول درج ذیل فراہم کرتا ہے: کسی بھی کھیل میں ابتدائی پچر اور تمام بعد کے پچرز کے لیے بیٹنگ کرنے کے لیے ایک ہٹر کو نامزد کیا جا سکتا ہے، بغیر کھیل میں پچر(ز) کی حیثیت کو کسی اور طرح متاثر کیے۔ پچر کے لیے ڈیزگنیٹڈ ہٹر کا انتخاب کھیل سے پہلے کرنا ہوگا اور اسے امپائر ان چیف کو پیش کیے گئے لائن اپ کارڈز میں شامل کرنا ہوگا۔ ابتدائی لائن اپ میں نامزد ڈیزگنیٹڈ ہٹر کو کم از کم ایک بار بیٹنگ کرنا ہوگا، الا یہ کہ مخالف کلب پچرز تبدیل کرے۔ کسی کلب کے لیے پچر کے لیے ہٹر نامزد کرنا لازمی نہیں، لیکن کھیل سے پہلے ایسا نہ کرنا اس کھیل کے لیے ڈیزگنیٹڈ ہٹر کے استعمال کو روکتا ہے۔ ڈیزگنیٹڈ ہٹر کے لیے پنچ ہٹرز استعمال کیے جا سکتے ہیں۔ ڈیزگنیٹڈ ہٹر کے لیے کوئی بھی متبادل ہٹر ڈیزگنیٹڈ ہٹر بن جاتا ہے۔ تبدیل شدہ ڈیزگنیٹڈ ہٹر کسی بھی حیثیت میں کھیل میں دوبارہ داخل نہیں ہو سکتا۔ ڈیزگنیٹڈ ہٹر دفاعی طور پر استعمال کیا جا سکتا ہے، بیٹنگ آرڈر میں اسی پوزیشن پر بیٹنگ جاری رکھتے ہوئے، لیکن پھر پچر کو متبادل دفاعی کھلاڑی کی جگہ بیٹنگ کرنی ہوگی، الا یہ کہ ایک سے زیادہ متبادل کیے جائیں، اور پھر مینیجر کو بیٹنگ آرڈر میں ان کے مقامات نامزد کرنے ہوں گے۔ ڈیزگنیٹڈ ہٹر کے لیے رنر متبادل کیا جا سکتا ہے اور رنر ڈیزگنیٹڈ ہٹر کا کردار سنبھالتا ہے۔ ڈیزگنیٹڈ ہٹر پنچ رن نہیں کر سکتا۔ ڈیزگنیٹڈ ہٹر بیٹنگ آرڈر میں "مقفل" ہے۔ کوئی بھی متعدد متبادل نہیں کیے جا سکتے جو ڈیزگنیٹڈ ہٹر کی بیٹنگ گردش کو بدل دیں۔ ایک بار جب کھیل کا پچر ماؤنڈ سے دفاعی پوزیشن میں تبدیل ہو جائے تو یہ اقدام بقیہ کھیل کے لیے ڈیزگنیٹڈ ہٹر کے کردار کو ختم کر دے گا۔ ایک بار جب کوئی پنچ ہٹر بیٹنگ آرڈر میں کسی بھی کھلاڑی کے لیے بیٹنگ کرے اور پھر کھیل میں پچنگ کے لیے داخل ہو، تو یہ

اقدام بقیہ کھیل کے لیے ڈیزگنیٹڈ ہٹر کے کردار کو ختم کر دے گا۔ ایک بار جب کھیل کا پچر ڈیزگنیٹڈ ہٹر کے لیے بیٹنگ کرے تو یہ اقدام بقیہ کھیل کے لیے ڈیزگنیٹڈ ہٹر کے کردار کو ختم کر دے گا۔ (کھیل کا پچر صرف ڈیزگنیٹڈ ہٹر کے لیے پنچ ہٹ کر سکتا ہے)۔ ایک بار جب ڈیزگنیٹڈ ہٹر دفاعی پوزیشن سنبھال لے تو یہ اقدام بقیہ کھیل کے لیے ڈیزگنیٹڈ ہٹر کے کردار کو ختم کر دے گا۔ ڈیزگنیٹڈ ہٹر کے متبادل کا اعلان اس وقت تک ضروری نہیں جب تک ڈیزگنیٹڈ ہٹر کی بیٹنگ کی باری نہ آئے۔

Наблюдаемые названия и показатели: بیس بال قواعد: 7.00 رنر۔

7.01 رنر خالی بیس کا حق اس وقت حاصل کرتا ہے جب وہ آؤٹ ہونے سے پہلے اسے چھوتا ہے۔ پھر وہ اس کا حقدار ہے جب تک وہ آؤٹ نہ ہو، یا کسی دوسرے رنر کے لیے جو اس بیس کا قانونی حقدار ہو، اسے خالی کرنے پر مجبور نہ ہو۔ اگر کوئی رنر قانونی طور پر کسی بیس کا حق حاصل کر لے، اور پچر اپنی پچنگ پوزیشن سنبھال لے، تو رنر پہلے قبضہ شدہ بیس پر واپس نہیں جا سکتا۔

7.02 پیش قدمی کرتے ہوئے، رنر کو ترتیب سے پہلا، دوسرا، تیسرا اور ہوم بیس چھونا ہوگا۔ اگر واپسی پر مجبور ہو، تو اسے الٹی ترتیب میں تمام بیسز دوبارہ چھونے ہوں گے، الا یہ کہ قاعدہ 5.09 کی کسی شق کے تحت گیند ڈیڈ ہو۔ ایسی صورتوں میں، رنر براہ راست اپنے اصل بیس پر جا سکتا ہے۔

7.03 دو رنر ایک بیس پر قبضہ نہیں کر سکتے، لیکن اگر، گیند زندہ ہونے کے دوران، دو رنر کسی بیس کو چھو رہے ہوں، تو ٹیگ کیے جانے پر بعد والا رنر آؤٹ ہوگا۔ پہلے والا رنر بیس کا حقدار ہے۔

7.04 ہر رنر، بیٹر کے علاوہ، آؤٹ ہونے کی ذمہ داری کے بغیر، ایک بیس پیش قدمی کر سکتا ہے جب۔

Наблюдаемые названия и показатели: ((a کوئی بالک ہو؛

((b بلے باز کی پیش قدمی بغیر آؤٹ ہونے کی ذمہ داری کے رنر کو مجبور کرتی ہے کہ وہ اپنا بیس خالی کرے، یا جب بلے باز کوئی فیئر بال مارے جو کسی دوسرے رنر یا امپائر کو چھو لے اس سے پہلے کہ وہ گیند کسی فیلڈر نے چھوئی ہو یا اسے گزر چکی ہو، اگر رنر کو آگے بڑھنے پر مجبور کیا گیا ہو؛ ایک رنر جو بغیر آؤٹ ہونے کی ذمہ داری کے آگے بڑھنے پر مجبور ہو، وہ صرف اپنے خطرے پر اس بیس سے آگے جا سکتا ہے جس کا وہ حقدار ہے۔ اگر ایسا رنر، جو آگے بڑھنے پر مجبور ہو، کسی پہلے رنر سے پہلے، جو آگے بڑھنے پر مجبور ہو، ہوم پلیٹ چھونے سے پہلے تیسرے آؤٹ کے لیے آؤٹ ہو جائے، تو رن اسکور ہوگا۔ پلے۔ دو آؤٹ، بیسز بھری ہوئی، بلے باز واک کرتا ہے لیکن دوسرے بیس کا رنر حد سے زیادہ جوش میں آکر تیسرے بیس سے آگے ہوم کی طرف بھاگتا ہے اور کیچر کی تھرو پر ٹیگ آؤٹ ہو جاتا ہے۔ اگرچہ دو آؤٹ ہیں، رن اس نظریے پر اسکور ہوگا کہ رن بیس آن بالز سے زبردستی ہوم پر پہنچایا گیا تھا اور تمام رنرز کو صرف آگے بڑھنا اور اگلا بیس چھونا تھا۔

((c ایک فیلڈر، فلائی بال پکڑنے کے بعد، بینچ یا اسٹینڈ میں گر جائے، یا رسیوں کے پار ہجوم میں گر جائے جب تماشائی میدان میں ہوں؛ ایک فیلڈر یا کیچر کیچ لینے کے لیے ڈگ آؤٹ میں ایک یا دونوں پاؤں سے پہنچ سکتا ہے یا قدم رکھ سکتا ہے یا اندر جا سکتا ہے، اور اگر وہ گیند کو تھامے رکھے، تو کیچ کی اجازت ہوگی۔ گیند کھیل میں ہے۔ اگر فیلڈر یا کیچر، قانونی کیچ کرنے کے بعد، اسٹینڈ میں یا تماشائیوں کے درمیان یا ڈگ آؤٹ میں گر جائے قانونی کیچ کرنے کے بعد۔

h، یا قانونی کیچ کرنے کے بعد ڈگ آؤٹ میں رہتے ہوئے گر جائے، گیند ڈیڈ ہے اور رنرز بغیر آؤٹ ہونے کی ذمہ داری کے ایک بیس آگے بڑھتے ہیں۔

((d جب وہ بیس چوری کرنے کی کوشش کر رہا ہو، بلے باز کے ساتھ کیچر یا کوئی دوسرا فیلڈر مداخلت کرے۔

نوٹ: جب کسی رنر کو بغیر آؤٹ ہونے کی ذمہ داری کے بیس کا حق ہو، جب گیند کھیل میں ہو، یا کسی بھی قانون کے تحت جس میں رنر کے اپنے حقدار بیس تک پہنچنے کے بعد گیند کھیل میں ہو، اور رنر اگلے بیس پر آگے بڑھنے کی کوشش کرنے سے پہلے اپنے حقدار بیس

کو چھونے میں ناکام رہے، تو رنر آؤٹ ہونے کی ذمہ داری سے اپنی چھوٹ سے محروم ہو جائے گا، اور اسے بیس ٹیگ کر کے یا رنر کو ٹیگ کر کے آؤٹ کیا جا سکتا ہے اس سے پہلے کہ وہ چھوڑے ہوئے بیس پر واپس آئے۔

7.05 ہر رنر بشمول بلے باز رنر، بغیر آؤٹ ہونے کی ذمہ داری کے، آگے بڑھ سکتا ہے۔

((a ہوم بیس تک، رن اسکور کرتے ہوئے، اگر کوئی فیئر بال پرواز میں کھیل کے میدان سے باہر چلی جائے اور اس نے تمام بیسز قانونی طور پر چھوئے ہوں؛ یا اگر کوئی فیئر بال جو، امپائر کی رائے میں، پرواز میں کھیل کے میدان سے باہر چلی جاتی، فیلڈر کے اپنا دستانہ، ٹوپی، یا اپنی کوئی بھی پوشاک پھینکنے کے عمل سے منحرف ہو جائے؛

((b تین بیسز، اگر کوئی فیلڈر جان بوجھ کر اپنی ٹوپی، ماسک یا اپنی وردی کا کوئی حصہ جو اس کے جسم پر اپنی مناسب جگہ سے الگ ہو، سے فیئر بال کو چھوئے۔ گیند کھیل میں ہے اور بلے باز اپنے خطرے پر ہوم بیس تک آگے بڑھ سکتا ہے؛

((c تین بیسز، اگر کوئی فیلڈر جان بوجھ کر اپنا دستانہ کسی فیئر بال پر پھینکے اور اسے چھوئے۔ گیند کھیل میں ہے اور بلے باز اپنے خطرے پر ہوم بیس تک آگے بڑھ سکتا ہے۔

((d دو بیسز، اگر کوئی فیلڈر جان بوجھ کر کسی پھینکی گئی گیند کو اپنی ٹوپی، ماسک یا اپنی وردی کا کوئی حصہ جو اس کے جسم پر اپنی مناسب جگہ سے الگ ہو، سے چھوئے۔ گیند کھیل میں ہے؛

((e دو بیسز، اگر کوئی فیلڈر جان بوجھ کر اپنا دستانہ کسی پھینکی گئی گیند پر پھینکے اور اسے چھوئے۔ گیند کھیل میں ہے؛ ((b c d e کے اطلاق میں امپائر کو فیصلہ کرنا ہوگا کہ پھینکا گیا دستانہ یا الگ ہوئی ٹوپی یا ماسک نے گیند کو چھوا ہے۔ اگر گیند کو نہ چھوا جائے تو کوئی سزا نہیں ہے۔ ((c e کے تحت یہ سزا ایسے فیلڈر کے خلاف نہیں دی جائے گی جس کا دستانہ بلے یا پھینکی گئی گیند کی قوت سے اس کے ہاتھ سے اڑ جائے، یا جب اس کا دستانہ اس کے ہاتھ سے اڑ جائے جب وہ قانونی کیچ کرنے کی واضح کوشش کر رہا ہو۔

((f دو بیسز، اگر کوئی فیئر بال پہلی یا تیسری بیس کی فاؤل لائنوں سے باہر اسٹینڈز میں اچھل کر یا منحرف ہو کر جائے؛ یا اگر یہ میدان کی باڑ سے گزر کر یا اس کے نیچے سے، یا اسکور بورڈ سے گزر کر یا اس کے نیچے سے، یا باڑ پر جھاڑیوں یا بیلوں سے گزر کر یا ان کے نیچے سے جائے؛ یا اگر یہ ایسی باڑ، اسکور بورڈ، جھاڑیوں یا بیلوں میں پھنس جائے؛

((g دو بیسز جب، کھیل کے میدان میں کوئی تماشائی نہ ہو، کوئی پھینکی گئی گیند اسٹینڈز میں، یا بینچ میں (چاہے گیند میدان میں واپس اچھلے یا نہ اچھلے)، یا میدان کی باڑ کے اوپر یا نیچے سے یا اس میں سے، یا بیک اسٹاپ کے اوپر اسکرین کے ڈھلوان حصے پر، یا تماشائیوں کی حفاظت کرنے والی تار کی اسکرین کے جالوں میں رہ جائے۔ گیند ڈیڈ ہے۔ جب ایسی وائلڈ تھرو کسی انفیلڈر کا پہلا پلے ہو، امپائر، ایسے بیسز دینے میں، گیند پچ ہونے کے وقت رنرز کی پوزیشن سے رہنمائی لے گا؛ باقی تمام صورتوں میں امپائر وائلڈ تھرو کے وقت رنرز کی پوزیشن سے رہنمائی لے گا؛

منظور شدہ فیصلہ: اگر تمام رنرز، بشمول بلے باز رنر، پچ کے بعد پہلے پلے پر انفیلڈر کے وائلڈ تھرو کے وقت کم از کم ایک بیس آگے بڑھ چکے ہوں، تو انعام وائلڈ تھرو کے وقت رنرز کی پوزیشن سے طے ہوگا۔ بعض حالات میں کسی رنر کو دو بیسز دینا ناممکن ہوتا ہے۔ مثال: پہلے بیس پر رنر۔ بلے باز شارٹ رائٹ پر فلائی مارتا ہے۔ رنر پہلے اور دوسرے کے درمیان رک جاتا ہے اور بلے باز پہلے بیس کے گرد آکر اس کے پیچھے رک جاتا ہے۔ گیند محفوظ طریقے سے گرتی ہے۔ آؤٹ فیلڈر، پہلے بیس پر تھرو کرتے ہوئے، گیند اسٹینڈ میں پھینک دیتا ہے۔

منظور شدہ فیصلہ: چونکہ کوئی رنر، جب گیند ڈیڈ ہو، اس بیس سے آگے نہیں بڑھ سکتا جس کا وہ حقدار ہے، اصل میں پہلے بیس پر موجود رنر تیسرے بیس پر جاتا ہے اور بلے باز دوسرے بیس پر روکا جاتا ہے۔ اصطلاح "جب وائلڈ تھرو کی گئی" کا مطلب ہے جب تھرو دراصل کھلاڑی کے ہاتھ سے نکلی اور نہ یہ کہ جب پھینکی گئی گیند زمین سے ٹکرائی، وصول کرنے والے فیلڈر کے پاس سے گزری یا کھیل سے باہر اسٹینڈز میں چلی گئی۔ وائلڈ تھرو کے پھینکنے والے کے ہاتھ سے نکلنے کے وقت بلے باز رنر کی پوزیشن بیسز کے انعام کا فیصلہ

کرنے میں کلید ہے۔ اگر بلے باز رنر پہلے بیس تک نہ پہنچا ہو، تو انعام تمام رنرز کے لیے پچ کے وقت دو بیسز ہے۔ یہ فیصلہ کہ بلے باز رنر تھرو سے پہلے پہلے بیس تک پہنچا ہے یا نہیں، ایک صوابدیدی فیصلہ ہے۔ اگر کوئی غیر معمولی پلے پیش آئے جہاں انفیلڈر کی پہلی تھرو اسٹینڈز یا ڈگ آؤٹ میں جائے لیکن بلے باز رنر نہ بنا ہو (جیسے کیچر کا گیند اسٹینڈز میں پھینکنا تیسرے بیس کے رنر کو پاسڈ بال یا وائلڈ پچ پر اسکور کرنے کی کوشش میں پکڑنے کے لیے) تو دو بیسز کا انعام تھرو کے وقت رنرز کی پوزیشن سے ہوگا۔ (قانون 7.05 ((g کے مقصد کے لیے کیچر کو انفیلڈر سمجھا جاتا ہے۔)

پلے۔ پہلے بیس پر رنر، بلے باز گیند شارٹ اسٹاپ کی طرف مارتا ہے، جو دوسرے بیس پر تھرو کرتا ہے دوسرے بیس پر رنر کو پکڑنے کے لیے بہت دیر سے، اور دوسرا بیس مین پہلے بیس کی طرف تھرو کرتا ہے بعد ازاں بلے باز پہلا بیس عبور کر چکا ہوتا ہے۔ فیصلہ دوسرے بیس کا رنر اسکور کرتا ہے۔ (اس پلے پر، صرف اگر بلے باز رنر تھرو کے وقت پہلے بیس سے آگے ہو، تو اسے تیسرا بیس دیا جاتا ہے۔)

((h ایک بیس، اگر کوئی گیند، بلے باز کو پچ کی گئی، یا پچر نے اپنی پوزیشن سے پچر پلیٹ پر کسی بیس پر رنر کو پکڑنے کے لیے پھینکی، اسٹینڈ یا بینچ میں جائے، یا میدان کی باڑ یا بیک اسٹاپ کے اوپر یا اس میں سے گزر جائے۔ گیند ڈیڈ ہے؛

منظور شدہ فیصلہ: جب کوئی وائلڈ پچ یا پاسڈ بال کیچر کے پاس سے یا اس کے ذریعے گزرے، یا کیچر سے منحرف ہو، اور سیدھا ڈگ آؤٹ، اسٹینڈز، بریک کے اوپر، یا کسی بھی ایسے علاقے میں جائے جہاں گیند ڈیڈ ہو، تو بیسز کا انعام ایک بیس ہوگا۔ ایک بیس کا انعام بھی دیا جائے گا اگر پچر ربڑ کے ساتھ رابطے میں ہوتے ہوئے کسی بیس پر تھرو کرے، اور تھرو سیدھا اسٹینڈز میں یا کسی بھی ایسے علاقے میں جائے جہاں گیند ڈیڈ ہو۔ تاہم، اگر پچ کی گئی یا پھینکی گئی گیند کیچر کے پاس سے یا اس کے ذریعے یا فیلڈر کے ذریعے گزرے، اور کھیل کے میدان پر رہے، اور بعد ازاں ڈگ آؤٹ، اسٹینڈز یا کسی دوسرے علاقے میں جہاں گیند ڈیڈ ہو، لات ماری جائے یا منحرف ہو، تو بیسز کا انعام پچ یا تھرو کے وقت رنرز کی پوزیشن سے دو بیسز ہوگا۔

((i ایک بیس، اگر بلے باز بال فور یا اسٹرائیک تھری پر رنر بن جائے، جب پچ کیچر کے پاس سے گزرے اور امپائر کے ماسک یا سامان میں پھنس جائے۔ اگر بلے باز وائلڈ پچ پر رنر بن جائے جو رنرز کو ایک بیس آگے بڑھنے کا حق دیتی ہے، تو بلے باز رنر صرف پہلے بیس کا حقدار ہوگا۔ یہ حقیقت کہ کسی رنر کو بغیر آؤٹ ہونے کی ذمہ داری کے ایک یا زیادہ بیسز دیے جاتے ہیں، اسے اس بیس کو چھونے کی ذمہ داری سے نہیں چھوڑتی جس کا اسے انعام دیا گیا اور تمام درمیانی بیسز کو بھی۔ مثال کے طور پر: بلے باز گراؤنڈ بال مارتا ہے جسے انفیلڈر اسٹینڈز میں پھینک دیتا ہے لیکن بلے باز رنر نے پہلا بیس چھوڑ دیا۔ اسے گیند کھیل میں ڈالنے کے بعد پہلا بیس چھوڑنے پر اپیل پر آؤٹ قرار دیا جا سکتا ہے اگرچہ اسے دوسرے بیس کا "انعام" دیا گیا تھا۔ اگر کسی رنر کو کیچ کے بعد کسی بیس پر واپس جانے پر مجبور کیا جائے، تو اسے اپنا اصل بیس دوبارہ چھونا ہوگا اگرچہ، کسی گراؤنڈ رول یا دوسرے قانون کی وجہ سے، اسے اضافی بیسز کا انعام دیا گیا ہو۔ وہ گیند ڈیڈ ہونے کے دوران دوبارہ چھو سکتا ہے اور پھر انعام اس کے اصل بیس سے دیا جاتا ہے۔

7.06 جب رکاوٹ واقع ہو، امپائر "رکاوٹ" کا اعلان یا اشارہ کرے گا۔

((a اگر رکاوٹ زدہ رنر پر کوئی پلے ہو رہا ہو، یا اگر بلے باز رنر کو پہلا بیس چھونے سے پہلے رکاوٹ ڈالی جائے، گیند ڈیڈ ہے اور تمام رنرز بغیر آؤٹ ہونے کی ذمہ داری کے، ان بیسز تک آگے بڑھیں گے جن تک وہ امپائر کی رائے میں پہنچ جاتے اگر رکاوٹ نہ ہوتی۔ رکاوٹ زدہ رنر کو رکاوٹ سے پہلے آخری بار قانونی طور پر چھوئے گئے بیس سے کم از کم ایک بیس آگے کا انعام دیا جائے گا۔ کوئی بھی پہلے والے رنر، جو رکاوٹ کی سزا کے طور پر بیسز کے انعام سے آگے بڑھنے پر مجبور ہوں، بغیر آؤٹ ہونے کی ذمہ داری کے آگے بڑھیں گے۔ جب رکاوٹ زدہ رنر پر کوئی پلے ہو رہا ہو، امپائر اسی طرح رکاوٹ کا اشارہ کرے گا جس طرح وہ "ٹائم" کا اعلان کرتا ہے، دونوں ہاتھ سر کے اوپر۔ یہ اشارہ دیتے ہی گیند فوراً ڈیڈ ہو جاتی ہے؛ تاہم، اگر امپائر کے رکاوٹ کا اعلان کرنے سے پہلے کوئی پھینکی گئی گیند پرواز میں ہو، تو رنرز کو وائلڈ تھروز پر وہی بیسز دیے جائیں گے جو انہیں دیے جاتے اگر رکاوٹ نہ ہوتی۔ ایسے پلے پر جہاں کوئی رنر دوسرے اور تیسرے کے درمیان پھنس گیا ہو اور تیسرے بیس مین نے تیسرے بیس میں جاتے ہوئے رکاوٹ ڈالی ہو جب کہ

تھرو شارٹ اسٹاپ سے پرواز میں ہو، اگر ایسی تھرو ڈگ آؤٹ میں جائے تو رکاوٹ زدہ رنر کو ہوم بیس کا انعام دیا جائے گا۔ اس صورت میں بیس پر موجود کوئی دوسرے رنرز کو بھی اس بیس سے دو بیسز کا انعام دیا جائے گا جو انہوں نے رکاوٹ کا اعلان ہونے سے پہلے آخری بار قانونی طور پر چھوا تھا۔

((b اگر رکاوٹ زدہ رنر پر کوئی پلے نہ ہو رہا ہو، تو کھیل جاری رہے گا جب تک کوئی مزید کارروائی ممکن نہ ہو۔ امپائر پھر "ٹائم" کا اعلان کرے گا اور ایسی سزائیں، اگر کوئی ہوں، دے گا جو اس کی رائے میں رکاوٹ کے عمل کو کالعدم کر دیں گی۔ 7.06 ((b کے تحت جب رکاوٹ پر گیند ڈیڈ نہ ہو اور رکاوٹ زدہ رنر اس بیس سے آگے بڑھ جائے جس کا، امپائر کی رائے میں، اسے رکاوٹ کی وجہ سے انعام ملتا، تو وہ اپنے خطرے پر ایسا کرتا ہے اور ٹیگ آؤٹ ہو سکتا ہے۔ یہ ایک صوابدیدی فیصلہ ہے۔

نوٹ: کیچر کو، گیند اس کے قبضے میں نہ ہونے کی حالت میں، اسکور کرنے کی کوشش کرنے والے رنر کے راستے کو روکنے کا کوئی حق نہیں ہے۔ بیس لائن رنر کی ہے اور کیچر کو صرف اس وقت وہاں ہونا چاہیے جب وہ گیند فیلڈ کر رہا ہو یا جب گیند پہلے ہی اس کے ہاتھ میں ہو۔

7.07 اگر، تیسرے بیس پر رنر کے ساتھ اور اسکویز پلے یا چوری کے ذریعے اسکور کرنے کی کوشش کرتے ہوئے، کیچر یا کوئی دوسرا فیلڈر گیند کے قبضے کے بغیر ہوم بیس پر یا اس کے سامنے قدم رکھے، یا بلے باز یا اس کے بلے کو چھوئے، تو پچر پر بالک کا الزام لگایا جائے گا، بلے باز کو مداخلت پر پہلا بیس دیا جائے گا اور گیند ڈیڈ ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7.08 کوئی بھی رنر آؤٹ ہوتا ہے جب۔

((a (1 وہ ٹیگ ہونے سے بچنے کے لیے بیسز کے درمیان سیدھی لائن سے تین فٹ سے زیادہ دور بھاگے جب تک کہ اس کا عمل بلے کی گئی گیند کو فیلڈ کرنے والے فیلڈر کے ساتھ مداخلت سے بچنا نہ ہو؛ یا

((2 پہلا بیس چھونے کے بعد، وہ بیس لائن چھوڑ دے، واضح طور پر اگلا بیس چھونے کی اپنی کوشش ترک کرتے ہوئے؛ کوئی بھی رنر پہلے بیس تک پہنچنے کے بعد جو بیس لائن چھوڑ کر اپنے ڈگ آؤٹ یا اپنی پوزیشن کی طرف جائے یہ سمجھتے ہوئے کہ کوئی مزید پلے نہیں ہے، آؤٹ قرار دیا جا سکتا ہے اگر امپائر رنر کے عمل کو بیسز دوڑنے کی اپنی کوششیں ترک کرنا سمجھے۔ اگرچہ آؤٹ کا اعلان کیا جائے، گیند کسی دوسرے رنر کے حوالے سے کھیل میں رہتی ہے۔ یہ قانون درج ذیل اور مشابہ پلےز کو بھی شامل کرتا ہے: دو سے کم آؤٹ، نویں اننگ کے آخر میں اسکور برابر، پہلے بیس پر رنر، بلے باز جیتنے والے رن کے لیے پارک سے باہر گیند مارتا ہے، پہلے بیس کا رنر دوسرے بیس سے گزر کر یہ سوچتے ہوئے کہ ہوم رن خود بخود کھیل جیت لے گا، ڈائمنڈ کو کاٹ کر اپنے بینچ کی طرف جاتا ہے جبکہ بلے باز رنر بیسز کے گرد چکر لگاتا ہے۔ اس صورت میں، بیس رنر کو "اگلا بیس چھونے کی اپنی کوشش ترک کرنے پر" آؤٹ قرار دیا جائے گا اور بلے باز رنر کو بیسز کے گرد جاری رکھنے کی اجازت ہوگی تاکہ اس کا ہوم رن درست ہو۔ اگر دو آؤٹ ہوں، ہوم رن شمار نہیں ہوگا (دیکھیں قانون (7.12۔ یہ اپیل پلے نہیں ہے۔

پلے۔ رنر یہ سمجھتے ہوئے کہ اسے پہلے یا تیسرے بیس پر ٹیگ پر آؤٹ قرار دیا گیا ہے، ڈگ آؤٹ کی طرف چل پڑتا ہے اور معقول فاصلہ طے کرتا ہے اب بھی اپنے اعمال سے ظاہر کرتا ہے کہ وہ آؤٹ ہے، بیسز ترک کرنے پر آؤٹ قرار دیا جائے گا۔ مذکورہ بالا دو پلےز میں رنرز کو حقیقتاً اپنے بیس راستے ترک کرنے والے سمجھا جاتا ہے اور ان کے ساتھ اس طرح مختلف سلوک کیا جاتا ہے جیسا کہ بیان کردہ اسٹرائیک آؤٹ بلے باز کے ساتھ۔ 7.08 ((a کا منظور شدہ فیصلہ۔

منظور شدہ فیصلہ: جب بلے باز تیسری اسٹرائیک نہ پکڑے جانے پر رنر بن جائے، اور اپنے بینچ یا پوزیشن کی طرف چل پڑے، وہ بینچ میں داخل ہونے سے پہلے کسی بھی وقت پہلے بیس تک آگے بڑھ سکتا ہے۔ اسے آؤٹ کرنے کے لیے، دفاع کو اسے یا پہلے بیس کو ٹیگ کرنا ہوگا اس سے پہلے کہ وہ پہلا بیس چھوئے۔

((b وہ جان بوجھ کر پھینکی گئی گیند میں مداخلت کرتا ہے؛ یا کسی فیلڈر کو رکاوٹ ڈالتا ہے جو بلے سے ماری گئی گیند پر کھیل بنانے کی کوشش کر رہا ہو؛ ایک رنر جسے یہ فیصلہ کیا جائے کہ اس نے بلے سے ماری گئی گیند پر کھیل بنانے کی کوشش کرنے والے فیلڈر کو رکاوٹ ڈالی ہے، وہ آؤٹ ہے چاہے یہ جان بوجھ کر ہو یا نہ ہو۔ تاہم، اگر رنر کا رابطہ کسی قانونی طور پر قابض بیس سے ہو جب وہ فیلڈر کو رکاوٹ ڈالتا ہے، تو اسے آؤٹ نہیں کیا جائے گا جب تک کہ امپائر کی رائے میں، ایسی رکاوٹ، چاہے وہ فیئر یا فاؤل علاقے میں ہو، جان بوجھ کر نہ ہو۔ اگر امپائر رکاوٹ کو جان بوجھ کر قرار دے، تو درج ذیل سزا لاگو ہوگی: دو سے کم آؤٹ کے ساتھ، امپائر رنر اور بیٹر دونوں کو آؤٹ قرار دے گا۔ دو آؤٹ کے ساتھ، امپائر بیٹر کو آؤٹ قرار دے گا۔ اگر تیسرے بیس اور ہوم پلیٹ کے درمیان رن ڈاؤن میں، آنے والا رنر آگے بڑھ چکا ہو اور تیسرے بیس پر کھڑا ہو جب رن ڈاؤن میں موجود رنر کو جارحانہ مداخلت کی وجہ سے آؤٹ قرار دیا جائے، تو امپائر تیسرے بیس پر کھڑے رنر کو دوسرے بیس پر واپس بھیجے گا۔ یہی اصول لاگو ہوتا ہے اگر دوسرے اور تیسرے بیس کے درمیان رن ڈاؤن ہو اور آنے والا رنر دوسرے بیس پر پہنچ چکا ہو (وجہ یہ ہے کہ کوئی رنر مداخلت کے کھیل پر آگے نہیں بڑھے گا اور رنر کو بیس پر قابض سمجھا جاتا ہے جب تک کہ وہ قانونی طور پر اگلے آنے والے بیس تک نہ پہنچ جائے)۔

((c اسے ٹیگ کیا جاتا ہے، جب گیند زندہ ہو، جبکہ وہ اپنے بیس سے دور ہو۔ استثناء: ایک بیٹر رنر کو پہلے بیس سے آگے بڑھنے یا اوور سلائیڈ کرنے کے بعد ٹیگ آؤٹ نہیں کیا جا سکتا اگر وہ فوراً بیس پر واپس آ جائے؛

منظور شدہ فیصلہ: ((1 اگر کسی رنر کے اثر سے کوئی بیس اپنی جگہ سے اکھڑ جائے، تو اس رنر پر اس بیس پر کوئی کھیل نہیں کیا جا سکتا اگر اس نے بیس محفوظ طریقے سے حاصل کر لی ہو۔

منظور شدہ فیصلہ: ((2 اگر کسی کھیل کے دوران کوئی بیس اپنی جگہ سے ہٹ جائے، تو اسی کھیل میں کوئی بھی آنے والا رنر اس بیس کو چھونے یا اس پر قابض سمجھا جائے گا اگر، امپائر کی رائے میں، وہ اس مقام کو چھوتا ہے یا اس پر قابض ہوتا ہے جو اکھڑے ہوئے بیگ سے نشان زد ہے۔

((d وہ فیئر یا فاؤل گیند کے قانونی طور پر کیچ ہونے کے بعد اپنے بیس کو دوبارہ چھونے میں ناکام رہتا ہے اس سے پہلے کہ وہ، یا اس کا بیس، کسی فیلڈر کے ذریعے ٹیگ کیا جائے۔ اسے پہلی آنے والی پچ، یا کسی کھیل یا کھیل کی کوشش کے بعد اپنے بیس کو دوبارہ نہ چھونے پر آؤٹ نہیں قرار دیا جائے گا۔ یہ ایک اپیل کھیل ہے؛ رنرز کو فاؤل ٹپ پر "ٹیگ اپ" کرنے کی ضرورت نہیں ہے۔ وہ فاؤل ٹپ پر چوری کر سکتے ہیں۔ اگر نام نہاد ٹپ کیچ نہ ہو، تو یہ ایک عام فاؤل بن جاتا ہے۔ رنرز پھر اپنے بیسوں پر واپس آ جاتے ہیں۔

((e وہ اگلے بیس تک پہنچنے میں ناکام رہتا ہے اس سے پہلے کہ کوئی فیلڈر اسے یا بیس کو ٹیگ کرے، اس کے بعد کہ اسے بیٹر کے رنر بننے کی وجہ سے آگے بڑھنے پر مجبور کیا گیا ہو۔ تاہم، اگر کوئی آنے والا رنر فورس کھیل پر آؤٹ ہو جائے، تو فورس ہٹا دی جاتی ہے اور رنر کو آؤٹ کرنے کے لیے ٹیگ کرنا ضروری ہے۔ فورس اس وقت ہٹ جاتی ہے جب رنر اس بیس کو چھوتا ہے جس تک اسے آگے بڑھنے پر مجبور کیا گیا تھا، اور اگر وہ بیس سے آگے بڑھ جائے یا اوور سلائیڈ کرے، تو رنر کو آؤٹ کرنے کے لیے ٹیگ کرنا ضروری ہے۔ تاہم، اگر مجبور رنر، اگلے بیس کو چھونے کے بعد، کسی بھی وجہ سے اس بیس کی طرف واپس جاتا ہے جس پر وہ آخری بار قابض تھا، تو فورس کھیل دوبارہ بحال ہو جاتا ہے، اور اسے دوبارہ آؤٹ کیا جا سکتا ہے اگر دفاع اس بیس کو ٹیگ کرے جس تک وہ مجبور ہے؛

کھیل۔ پہلے بیس پر رنر اور بیٹر پر تین بال: رنر اگلی پچ پر چوری کرتا ہے، جو چوتھا بال ہے، لیکن دوسرے بیس کو چھونے کے بعد وہ اس بیس سے آگے بڑھ جاتا ہے یا اوور سلائیڈ کرتا ہے۔ کیچر کی تھرو اسے واپس آنے سے پہلے پکڑ لیتی ہے۔ فیصلہ یہ ہے کہ رنر آؤٹ ہے۔ (فورس آؤٹ ہٹا دیا گیا ہے۔) اوور سلائیڈنگ اور اوور رننگ کی صورتحال پہلے بیس کے علاوہ دیگر بیسوں پر بھی پیش آتی ہیں۔ مثال کے طور پر، دو آؤٹ سے پہلے، اور پہلے اور دوسرے بیس پر رنرز، یا پہلے، دوسرے اور تیسرے بیس پر، گیند کسی انفیلڈر کو ماری جاتی ہے جو ڈبل پلے کی کوشش کرتا ہے۔ پہلے بیس پر رنر دوسرے بیس پر تھرو کو شکست دیتا ہے لیکن بیس سے آگے بڑھ جاتا ہے۔ ریلے پہلے بیس پر کیا جاتا ہے اور بیٹر رنر آؤٹ ہو جاتا ہے۔ پہلا بیس مین، دوسرے بیس پر رنر کو بیگ سے دور دیکھ کر، دوسرے بیس پر واپسی تھرو کرتا ہے اور رنر بیس سے دور ٹیگ ہو جاتا ہے۔ اس دوران رنرز پلیٹ عبور کر چکے ہیں۔ سوال یہ ہے: کیا یہ فورس کھیل ہے؟

کیا فورس اس وقت ہٹ گئی جب بیٹر رنر پہلے بیس پر آؤٹ ہوا؟ کیا اس کھیل کے دوران اور تیسرے آؤٹ سے پہلے جو رنز پلیٹ عبور کر چکے ہیں جب رنر دوسرے بیس پر ٹیگ ہوا، شمار ہوتے ہیں؟ جواب: رنز اسکور ہوتے ہیں۔ یہ فورس کھیل نہیں ہے۔ یہ ٹیگ کھیل ہے۔

((f وہ فیئر علاقے میں فیئر گیند سے چھو جاتا ہے اس سے پہلے کہ گیند کسی انفیلڈر کو چھوئے یا اسے عبور کرے۔ گیند مردہ ہے اور کوئی رنر اسکور نہیں کر سکتا، اور نہ ہی رنرز آگے بڑھ سکتے ہیں، سوائے ان رنرز کے جنہیں آگے بڑھنے پر مجبور کیا گیا ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: استثناء:۔

اگر کوئی رنر اپنے بیس کو چھو رہا ہو جب اسے انفیلڈ فلائی سے چھو لیا جائے، تو وہ آؤٹ نہیں ہے، اگرچہ بیٹر آؤٹ ہے؛ اگر دو رنرز ایک ہی فیئر گیند سے چھو جائیں، تو صرف پہلا آؤٹ ہوتا ہے کیونکہ گیند فوراً مردہ ہو جاتی ہے۔ اگر رنر کو انفیلڈ فلائی سے چھو لیا جائے جب وہ اپنے بیس کو نہیں چھو رہا، تو رنر اور بیٹر دونوں آؤٹ ہیں۔

((g وہ ایسے کھیل پر اسکور کرنے کی کوشش کرتا ہے جس میں بیٹر ہوم بیس پر کھیل میں مداخلت کرتا ہے دو آؤٹ سے پہلے۔ دو آؤٹ کے ساتھ، مداخلت بیٹر کو آؤٹ کر دیتی ہے اور کوئی اسکور شمار نہیں ہوتا؛

Наблюдаемые названия и показатели: ((h وہ کسی پہلے سے موجود رنر کو اس کے آؤٹ ہونے سے پہلے پیچھے چھوڑ دیتا ہے؛

((i کسی بیس پر قانونی قبضہ حاصل کرنے کے بعد، وہ دفاع کو الجھانے یا کھیل کا مذاق بنانے کے مقصد سے بیسوں کو الٹی ترتیب میں دوڑتا ہے۔ امپائر فوراً "ٹائم" کہے گا اور رنر کو آؤٹ قرار دے گا؛ اگر کوئی رنر کسی غیر مقبوضہ بیس کو چھوتا ہے اور پھر سوچتا ہے کہ گیند کیچ ہو گئی تھی یا اسے دھوکے سے واپس بھیجا گیا تھا تو اسے اس بیس کی طرف واپس دوڑتے ہوئے آؤٹ کیا جا سکتا ہے، لیکن اگر وہ پہلے سے مقبوضہ بیس پر محفوظ طریقے سے پہنچ جاتا ہے تو وہ اس بیس کے ساتھ رابطے میں رہتے ہوئے آؤٹ نہیں ہو سکتا۔

((j وہ پہلے بیس سے آگے بڑھنے یا اوور سلائیڈ کرنے کے بعد فوراً پہلے بیس پر واپس آنے میں ناکام رہتا ہے۔ اگر وہ دوسرے بیس کی طرف دوڑنے کی کوشش کرتا ہے، تو وہ ٹیگ ہونے پر آؤٹ ہے۔ اگر، پہلے بیس سے آگے بڑھنے یا اوور سلائیڈ کرنے کے بعد وہ ڈگ آؤٹ کی طرف، یا اپنی پوزیشن کی طرف جانا شروع کرتا ہے، اور فوراً پہلے بیس پر واپس آنے میں ناکام رہتا ہے، تو وہ اپیل پر آؤٹ ہے، جب اسے یا بیس کو ٹیگ کیا جائے؛ رنر جو اوور رننگ میں پہلے بیس کو چھوتا ہے اور امپائر کی طرف سے محفوظ قرار دیا جاتا ہے، وہ قاعدہ 4.09 ((a کے مفہوم میں "پہلے بیس تک پہنچ گیا" ہے اور ایسے کھیل پر جو بھی رن اسکور ہوتا ہے وہ شمار ہوتا ہے، چاہے رنر بعد میں "فوراً" واپس نہ آنے کی وجہ سے تیسرا آؤٹ بن جائے، جیسا کہ قاعدہ 7.08 ((j میں بیان کیا گیا ہے۔

((k ہوم بیس کی طرف دوڑتے یا سلائیڈ کرتے ہوئے، وہ ہوم بیس کو چھونے میں ناکام رہتا ہے اور بیس پر واپس آنے کی کوئی کوشش نہیں کرتا، جب کوئی فیلڈر گیند کو اپنے ہاتھ میں تھامے ہوم بیس کو چھوتے ہوئے امپائر سے فیصلے کی اپیل کرتا ہے۔ یہ قاعدہ صرف اس صورت میں لاگو ہوتا ہے جب رنر بینچ کی طرف جا رہا ہو اور کیچر کو اس کا پیچھا کرنا پڑے۔ یہ عام کھیل پر لاگو نہیں ہوتا جہاں رنر پلیٹ کو مس کرتا ہے اور پھر فوراً ٹیگ ہونے سے پہلے پلیٹ کو چھونے کی کوشش کرتا ہے۔ اس صورت میں، رنر کو ٹیگ کرنا ضروری ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7.09 یہ بیٹر یا رنر کی مداخلت ہے جب۔

((a تیسری اسٹرائیک کے بعد وہ کیچر کو گیند فیلڈ کرنے کی کوشش میں رکاوٹ ڈالتا ہے؛

((b فیئر گیند کو مارنے یا بنٹ کرنے کے بعد، اس کا بلا فیئر علاقے میں دوسری بار گیند کو چھوتا ہے۔ گیند مردہ ہے اور کوئی رنر آگے نہیں بڑھ سکتا۔ اگر بیٹر رنر اپنا بلا گرا دیتا ہے اور گیند فیئر علاقے میں بلا کے خلاف لڑھکتی ہے اور، امپائر کی رائے میں، گیند کے راستے میں مداخلت کا کوئی ارادہ نہیں تھا، تو گیند زندہ اور کھیل میں ہے؛

Наблюдаемые названия и показатели: ((c وہ کسی بھی طریقے سے فاؤل گیند کے راستے کو جان بوجھ کر موڑتا ہے؛

((d دو آؤٹ سے پہلے اور تیسرے بیس پر رنر کے ساتھ، بیٹر ہوم بیس پر کھیل بنانے میں فیلڈر کو رکاوٹ ڈالتا ہے؛ رنر آؤٹ ہے؛

((e جارحانہ ٹیم کا کوئی بھی رکن یا ارکان کسی بھی بیس کے گرد کھڑے ہوں یا جمع ہوں جس کی طرف رنر آگے بڑھ رہا ہے، تاکہ فیلڈرز کو الجھائیں، رکاوٹ ڈالیں یا مشکل میں اضافہ کریں۔ ایسے رنر کو اس کے ساتھی یا ساتھیوں کی مداخلت کی وجہ سے آؤٹ قرار دیا جائے گا؛

((f کوئی بھی بیٹر یا رنر جو ابھی آؤٹ ہوا ہے، کسی بھی آنے والے کھیل میں رکاوٹ ڈالتا ہے یا روکتا ہے جو کسی رنر پر کیا جا رہا ہو۔ ایسے رنر کو اس کے ساتھی کی مداخلت کی وجہ سے آؤٹ قرار دیا جائے گا؛ اگر بیٹر یا رنر آؤٹ ہونے کے بعد آگے بڑھنا جاری رکھتا ہے، تو صرف اس فعل سے اسے فیلڈرز کو الجھانے، رکاوٹ ڈالنے یا روکنے والا نہیں سمجھا جائے گا۔

((g اگر، امپائر کی رائے میں، کوئی بیس رنر جان بوجھ کر اور دانستہ طور پر بلے سے ماری گئی گیند یا بلے سے ماری گئی گیند کو فیلڈ کرنے کے عمل میں فیلڈر کے ساتھ مداخلت کرتا ہے جس کا واضح ارادہ ڈبل پلے توڑنا ہو، تو گیند مردہ ہے۔ امپائر رنر کو مداخلت پر آؤٹ قرار دے گا اور بیٹر رنر کو بھی اس کے ساتھی کے فعل کی وجہ سے آؤٹ قرار دے گا۔ کسی بھی صورت میں رنر کے اس فعل کی وجہ سے بیس نہیں دوڑے جا سکتے یا رنز اسکور نہیں ہو سکتے۔

((h اگر، امپائر کی رائے میں، کوئی بیٹر رنر جان بوجھ کر اور دانستہ طور پر بلے سے ماری گئی گیند یا بلے سے ماری گئی گیند کو فیلڈ کرنے کے عمل میں فیلڈر کے ساتھ مداخلت کرتا ہے، جس کا واضح ارادہ ڈبل پلے توڑنا ہو، تو گیند مردہ ہے؛ امپائر بیٹر رنر کو مداخلت پر آؤٹ قرار دے گا اور اس رنر کو بھی آؤٹ قرار دے گا جو ہوم پلیٹ کے سب سے قریب آگے بڑھا تھا، قطع نظر اس کے کہ ڈبل پلے کہاں ممکن ہوتا۔ کسی بھی صورت میں ایسی مداخلت کی وجہ سے بیس نہیں دوڑے جائیں گے۔

((i امپائر کی رائے میں، تیسرے بیس یا پہلے بیس پر بیس کوچ، رنر کو چھو کر یا پکڑ کر، جسمانی طور پر اسے تیسرے بیس یا پہلے بیس پر واپس آنے یا چھوڑنے میں مدد کرتا ہے۔

((j تیسرے بیس پر رنر کے ساتھ، بیس کوچ اپنا باکس چھوڑتا ہے اور کسی بھی طریقے سے فیلڈر کی تھرو کو راغب کرنے کے لیے کام کرتا ہے؛

((k ہوم بیس سے پہلے بیس تک آدھی آخری دوری دوڑتے ہوئے جب گیند پہلے بیس پر فیلڈ کی جا رہی ہو، وہ تین فٹ لائن سے باہر (دائیں طرف)، یا فاؤل لائن کے اندر (بائیں طرف) دوڑتا ہے اور، امپائر کی رائے میں، پہلے بیس پر تھرو لینے والے فیلڈر، یا بلے سے ماری گئی گیند کو فیلڈ کرنے کی کوشش کرنے والے فیلڈر کے ساتھ مداخلت کرتا ہے؛ تین فٹ لین کو نشان زد کرنے والی لکیریں اس "لین" کا حصہ ہیں لیکن تشریح یہ ہے کہ رنر کے دونوں پاؤں تین فٹ "لین" کے اندر یا "لین" کو نشان زد کرنے والی لکیروں پر ہونے چاہئیں۔

((l وہ بلے سے ماری گئی گیند کو فیلڈ کرنے کی کوشش کرنے والے فیلڈر سے بچنے میں ناکام رہتا ہے، یا جان بوجھ کر پھینکی گئی گیند میں مداخلت کرتا ہے، بشرطیکہ اگر دو یا زیادہ فیلڈر بلے سے ماری گئی گیند کو فیلڈ کرنے کی کوشش کریں، اور رنر ان میں سے ایک یا زیادہ کے ساتھ رابطے میں آئے، تو امپائر فیصلہ کرے گا کہ کون سا فیلڈر اس قاعدے کے فائدے کا حقدار ہے، اور رنر کو اس فیلڈر کے علاوہ کسی اور فیلڈر کے ساتھ رابطے میں آنے پر آؤٹ قرار نہیں دے گا جسے امپائر ایسی گیند کو فیلڈ کرنے کا حقدار قرار دے؛ جب کیچر اور پہلے بیس کی طرف جا رہا بیٹر رنر کا رابطہ ہو جب کیچر گیند فیلڈ کر رہا ہو، تو عام طور پر کوئی خلاف ورزی نہیں ہوتی اور کچھ نہیں کہا جانا چاہیے۔ گیند فیلڈ کرنے کی کوشش کرنے والے فیلڈر کی طرف سے "رکاوٹ" صرف انتہائی واضح اور پرتشدد صورتوں میں قرار دی جانی چاہیے کیونکہ قواعد اسے راستے کا حق دیتے ہیں، لیکن یقیناً ایسا "راستے کا حق" مثال کے طور پر جان بوجھ کر رنر کو ٹھوکر مارنے کا لائسنس نہیں ہے چاہے وہ گیند فیلڈ کر رہا ہو۔ اگر کیچر گیند فیلڈ کر رہا ہو اور پہلا بیس مین یا پچر پہلے بیس کی طرف جا رہے رنر کو روکے تو "رکاوٹ" قرار دی جانی چاہیے اور بیس رنر کو پہلا بیس دیا جائے گا۔

((m ایک فیئر گیند اسے فیئر علاقے میں چھوتی ہے اس سے پہلے کہ وہ کسی فیلڈر کو چھوئے۔ اگر کوئی فیئر گیند کسی انفیلڈر کے ذریعے یا اس کے پاس سے گزر جائے، اور اس کے فوراً پیچھے موجود رنر کو چھو جائے، یا کسی فیلڈر کے ذریعے موڑ دیے جانے کے بعد رنر کو چھو جائے، تو امپائر رنر کو بلے سے ماری گئی گیند سے چھو جانے پر آؤٹ قرار نہیں دے گا۔ ایسا فیصلہ کرنے میں امپائر کو قائل ہونا چاہیے کہ گیند فیلڈر کے ذریعے یا اس کے پاس سے گزری، اور یہ کہ کسی دوسرے انفیلڈر کو گیند پر کھیل بنانے کا موقع نہیں ملا۔ اگر، امپائر کی رائے میں، رنر جان بوجھ کر اور دانستہ طور پر ایسی بلے سے ماری گئی گیند کو لات مارتا ہے جس پر انفیلڈر نے کھیل بنانے میں ناکامی کی ہو، تو رنر کو مداخلت پر آؤٹ قرار دیا جائے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: مداخلت کی سزا:۔

رنر آؤٹ ہے اور گیند مردہ ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7.10 کسی بھی رنر کو اپیل پر آؤٹ قرار دیا جائے گا، جب۔

((a فلائی گیند کیچ ہونے کے بعد، وہ اپنے اصل بیس کو دوبارہ چھونے میں ناکام رہتا ہے اس سے پہلے کہ وہ یا اس کا اصل بیس ٹیگ کیا جائے؛ اس قاعدے میں "دوبارہ چھونا" کا مطلب ہے ٹیگ اپ کرنا اور گیند کیچ ہونے کے بعد بیس کے ساتھ رابطے سے شروع کرنا۔ رنر کو اپنے بیس کے پیچھے کی پوزیشن سے اڑتی ہوئی شروعات کرنے کی اجازت نہیں ہے۔

((b گیند کھیل میں ہونے کے ساتھ، کسی بیس کی طرف آگے بڑھتے یا واپس آتے ہوئے، وہ ہر بیس کو ترتیب سے چھونے میں ناکام رہتا ہے اس سے پہلے کہ وہ، یا کوئی مس شدہ بیس، ٹیگ کیا جائے۔

Наблюдаемые названия и показатели: منظور شدہ فیصلہ:۔

((1 کوئی رنر آنے والے رنر کے اسکور کرنے کے بعد مس شدہ بیس کو چھونے کے لیے واپس نہیں آ سکتا۔

((2 جب گیند مردہ ہو، کوئی رنر مس شدہ بیس کو چھونے کے لیے یا جسے اس نے چھوڑا تھا اسے چھونے کے لیے واپس نہیں آ سکتا جب وہ مس شدہ بیس سے آگے کے بیس تک آگے بڑھ کر اسے چھو چکا ہو۔

کھیل۔ ((a بیٹر گیند کو پارک سے باہر مارتا ہے یا گراؤنڈ رول ڈبل اور پہلا بیس مس کرتا ہے (گیند مردہ ہے)_وہ اپنی غلطی درست کرنے کے لیے پہلے بیس پر واپس آ سکتا ہے اس سے پہلے کہ وہ دوسرے بیس کو چھوئے لیکن اگر وہ دوسرے بیس کو چھوتا ہے، تو وہ پہلے بیس پر واپس نہیں آ سکتا اور اگر دفاعی ٹیم اپیل کرے، تو اسے پہلے بیس پر آؤٹ قرار دیا جاتا ہے۔

کھیل۔ ((b بیٹر گیند کو شارٹ اسٹاپ کی طرف مارتا ہے جو اسٹینڈ میں وائلڈ تھرو کرتا ہے (گیند مردہ ہے)_بیٹر رنر پہلا بیس مس کرتا ہے لیکن اوور تھرو پر اسے دوسرا بیس دیا جاتا ہے۔ اگرچہ امپائر نے اوور تھرو پر رنر کو دوسرا بیس دیا ہے، رنر کو دوسرے بیس پر جانے سے پہلے پہلا بیس چھونا ضروری ہے۔ یہ اپیل کھیل ہیں۔

((c وہ پہلے بیس سے آگے بڑھتا یا اوور سلائیڈ کرتا ہے اور فوراً بیس پر واپس آنے میں ناکام رہتا ہے، اور اسے یا بیس کو ٹیگ کیا جاتا ہے؛

((d وہ ہوم بیس کو چھونے میں ناکام رہتا ہے اور اس بیس پر واپس جانے کی کوئی کوشش نہیں کرتا، اور ہوم بیس کو ٹیگ کر دیا جاتا ہے۔ اس قاعدے کے تحت کوئی بھی اپیل اگلی پچ، یا کسی بھی کھیل یا کھیل کی کوشش سے پہلے کی جانی چاہیے۔ اگر خلاف ورزی کسی ایسے کھیل کے دوران ہوتی ہے جو ایک نصف اننگ کو ختم کرتا ہے، تو اپیل دفاعی ٹیم کے میدان چھوڑنے سے پہلے کی جانی چاہیے۔ اپیل کو کھیل یا کھیل کی کوشش سے تعبیر نہیں کیا جانا چاہیے۔ ایک ہی بیس پر ایک رنر کے خلاف یکے بعد دیگرے اپیلیں نہیں کی جا سکتیں۔ اگر دفاعی ٹیم اپنی پہلی اپیل میں غلطی کرتی ہے، تو امپائر کی طرف سے اسی رنر کے خلاف اسی بیس پر دوسری اپیل کی درخواست کی اجازت نہیں دی جائے گی۔ (لفظ "غلطی" کا مطلب یہ ہے کہ دفاعی ٹیم نے اپیل کرتے وقت گیند کو کھیل سے باہر پھینک دیا۔ مثال کے طور

Tower Rush

پر، اگر پچر نے اپیل کے لیے پہلے بیس پر پھینکا اور گیند اسٹینڈز میں پھینک دی، تو کوئی دوسری اپیل کی اجازت نہیں ہوگی۔) اپیل کے کھیلوں میں امپائر کو بظاہر "چوتھے آؤٹ" کو تسلیم کرنے کی ضرورت پڑ سکتی ہے۔ اگر تیسرا آؤٹ کسی ایسے کھیل کے دوران ہوتا ہے جس میں کسی دوسرے رنر پر اپیل برقرار رکھی جاتی ہے، تو آؤٹ کا تعین کرنے میں اپیل کے کھیل کا فیصلہ ترجیحی ہوتا ہے۔ اگر کسی ایسے کھیل کے دوران جس سے نصف اننگ ختم ہوتی ہے ایک سے زیادہ اپیلیں ہوں، تو دفاع وہ آؤٹ لینے کا انتخاب کر سکتا ہے جو اسے فائدہ دے۔ اس قاعدے کے مقصد کے لیے، دفاعی ٹیم نے "میدان چھوڑ دیا" ہے جب پچر اور تمام انفیلڈرز بینچ یا کلب ہاؤس کی طرف جاتے ہوئے فیئر ٹیریٹری چھوڑ دیں۔ اگر دو رنر تقریباً ایک ہی وقت میں ہوم بیس پر پہنچیں اور پہلا رنر ہوم پلیٹ کو مس کر دے لیکن دوسرا رنر قانونی طور پر پلیٹ کو چھو لے، تو رنر کو واپس آ کر بیس چھونے کی کوشش میں ٹیگ آؤٹ کر دیا جاتا ہے یا اپیل پر آؤٹ قرار دیا جاتا ہے، پھر اسے دوسرے رنر کے اسکور سے پہلے آؤٹ کیا گیا سمجھا جائے گا اور وہ تیسرا آؤٹ ہوگا۔ دوسرے رنر کا رن شمار نہیں ہوگا، جیسا کہ قاعدہ 7.12 میں فراہم کیا گیا ہے۔ اگر پچر اپیل کرتے وقت بالک کرتا ہے، تو ایسا عمل کھیل تصور ہوگا۔ اپیل کو واضح طور پر اپیل کے طور پر ارادہ کیا جانا چاہیے، یا تو کھلاڑی کی زبانی درخواست سے یا کسی ایسے عمل سے جو امپائر کے لیے بلا شبہ اپیل کی نشاندہی کرے۔ ایک کھلاڑی، نادانستہ طور پر ہاتھ میں گیند لیے بیس پر قدم رکھے، اپیل تصور نہیں ہوگا۔ جب اپیل کی جا رہی ہو تو وقت آؤٹ نہیں ہوتا۔

7.11 کھلاڑی، کوچ یا حملہ آور ٹیم کا کوئی بھی رکن کسی بھی ایسی جگہ (بشمول دونوں ڈگ آؤٹ) سے خالی ہو جائے گا جس کی ضرورت کسی فیلڈر کو ہو جو بلے سے ماری گئی یا پھینکی گئی گیند کو فیلڈ کرنے کی کوشش کر رہا ہو۔

سزا: مداخلت قرار دی جائے گی اور جس بلے باز یا رنر پر کھیل ہو رہا ہے اسے آؤٹ قرار دیا جائے گا۔

7.12 جب تک دو آؤٹ نہ ہوں، کسی پچھلے رنر کی بیس کو چھونے یا دوبارہ چھونے میں ناکامی کا اثر اگلے رنر کی حیثیت پر نہیں پڑتا۔ اگر اپیل پر، پچھلا رنر تیسرا آؤٹ ہو، تو اس کے بعد آنے والا کوئی رنر اسکور نہیں کرے گا۔ اگر ایسا تیسرا آؤٹ فورس پلے کا نتیجہ ہو، تو نہ پچھلا اور نہ اگلا رنر اسکور کرے گا۔

.BASEBALL RULES: 8.00 THE PITCHER :Наблюдаемые названия и показатели

8.01 قانونی پچنگ ڈیلیوری۔ پچنگ کی دو قانونی پوزیشنیں ہیں، وائنڈ اپ پوزیشن اور سیٹ پوزیشن، اور کسی بھی وقت کوئی بھی پوزیشن استعمال کی جا سکتی ہے۔ پچرز ربڑ پر کھڑے ہو کر کیچر سے اشارے لیں گے۔ پچرز اشارے لینے کے بعد ربڑ سے الگ ہو سکتے ہیں لیکن تیزی سے ربڑ پر قدم رکھ کر پچ نہیں کر سکتے۔ اسے امپائر کوئیک پچ قرار دے سکتا ہے۔ جب پچر ربڑ سے الگ ہوتا ہے، تو اسے اپنے ہاتھ اپنی طرف لٹکانے ہوں گے۔ پچرز کو ہر اشارے کے بعد ربڑ سے الگ ہونے کی اجازت نہیں ہوگی۔

((a وائنڈ اپ پوزیشن۔ پچر بلے باز کی طرف رخ کر کے کھڑا ہوگا، اس کا پورا پیوٹ فٹ پچر پلیٹ پر، یا اس کے آگے اور اسے چھوتے ہوئے اور پلیٹ کے کنارے سے باہر نہیں، اور دوسرا پاؤں آزاد۔ اس پوزیشن سے بلے باز کو گیند کی ڈیلیوری سے وابستہ کوئی بھی قدرتی حرکت اسے بغیر کسی رکاوٹ یا تبدیلی کے پچ کے لیے پابند کر دیتی ہے۔ اسے زمین سے کوئی بھی پاؤں نہیں اٹھانا چاہیے، سوائے اس کے کہ بلے باز کو گیند کی اصل ڈیلیوری میں وہ ایک قدم پیچھے، اور ایک قدم آگے اپنے آزاد پاؤں سے لے سکتا ہے۔ جب پچر گیند کو اپنے جسم کے سامنے دونوں ہاتھوں سے پکڑے، اس کا پورا پیوٹ فٹ پچر پلیٹ پر، یا اس کے آگے اور اسے چھوتے ہوئے لیکن پلیٹ کے کنارے سے باہر نہیں، اور اس کا دوسرا پاؤں آزاد ہو، تو اسے وائنڈ اپ پوزیشن میں سمجھا جائے گا۔ پچر کا ایک پاؤں، پیوٹ فٹ نہیں، ربڑ سے باہر اور پچر پلیٹ کے پچھلے کنارے کی توسیع والی لائن کے پیچھے جتنی دور چاہے ہو سکتا ہے، لیکن پچر پلیٹ کے کسی بھی طرف نہیں۔ اپنے "آزاد" پاؤں سے پچر ایک قدم پیچھے اور ایک قدم آگے لے سکتا ہے، لیکن کسی بھی حالت میں، کسی بھی طرف، یعنی پچر ربڑ کے پہلے بیس یا تیسرے بیس کی طرف نہیں۔ اگر پچر گیند کو اپنے جسم کے سامنے دونوں ہاتھوں سے پکڑے، اس کا پورا پیوٹ فٹ پچر پلیٹ پر یا اس کے آگے اور اسے چھوتے ہوئے لیکن پلیٹ کے کنارے سے باہر نہیں، اور اس کا دوسرا پاؤں آزاد ہو، تو اسے وائنڈ اپ پوزیشن میں سمجھا جائے گا۔ اس پوزیشن سے وہ:

Tower Rush

Наблюдаемые названия и показатели: ((1 بلے باز کو گیند ڈیلیور کر سکتا ہے، یا؛ ((2 رنر کو پک آف کرنے کی کوشش میں قدم رکھ کر بیس پر پھینک سکتا ہے، یا۔

((3 ربڑ سے الگ ہو سکتا ہے (اگر وہ ایسا کرتا ہے تو اسے اپنا ہاتھ اپنی طرف لٹکانا ہوگا)۔ ربڑ سے الگ ہونے میں پچر کو اپنے پیوٹ فٹ سے قدم باہر رکھنا ہوگا نہ کہ پہلے اپنے آزاد پاؤں سے۔ وہ سیٹ یا اسٹریچ پوزیشن میں نہیں جا سکتا - اگر وہ ایسا کرتا ہے تو یہ بالک ہے۔

((b سیٹ پوزیشن۔ سیٹ پوزیشن کی نشاندہی پچر کے ذریعے اس وقت ہوگی جب وہ بلے باز کی طرف رخ کر کے کھڑا ہو، اس کا پورا پیوٹ فٹ پچر پلیٹ پر، یا اس کے آگے، اور اس کے ساتھ رابطے میں، اور پلیٹ کے کنارے سے باہر نہیں، اور اس کا دوسرا پاؤں پچر پلیٹ کے سامنے، گیند کو اپنے جسم کے سامنے دونوں ہاتھوں میں پکڑے ہوئے اور مکمل طور پر رکا ہوا۔ ایسی سیٹ پوزیشن سے وہ بلے باز کو گیند ڈیلیور کر سکتا ہے، بیس پر پھینک سکتا ہے یا اپنے پیوٹ فٹ سے پیچھے قدم رکھ کر پچر پلیٹ سے اتر سکتا ہے۔ سیٹ پوزیشن اختیار کرنے سے پہلے، پچر کوئی بھی قدرتی ابتدائی حرکت جیسے کہ "دی اسٹریچ" کرنے کا انتخاب کر سکتا ہے۔ لیکن اگر وہ ایسا انتخاب کرتا ہے، تو اسے بلے باز کو گیند ڈیلیور کرنے سے پہلے سیٹ پوزیشن میں آنا ہوگا۔ سیٹ پوزیشن اختیار کرنے کے بعد، بلے باز کو گیند کی ڈیلیوری سے وابستہ کوئی بھی قدرتی حرکت اسے بغیر کسی تبدیلی یا رکاوٹ کے پچ کے لیے پابند کر دیتی ہے۔ سیٹ پوزیشن میں آنے سے پہلے، پچر کا ایک ہاتھ اس کی طرف ہونا چاہیے؛ اس پوزیشن سے وہ بغیر کسی رکاوٹ کے اور ایک مسلسل حرکت میں قاعدہ 8.01 ((b میں بیان کردہ اپنی سیٹ پوزیشن میں جائے گا۔ ربڑ کے ساتھ رابطے میں پاؤں کی پوری چوڑائی ربڑ پر ہونی چاہیے۔ پچر ربڑ کے کنارے سے صرف اپنے پاؤں کے کنارے کے ساتھ ربڑ کو چھوتے ہوئے پچ نہیں کر سکتا۔ پچر، اپنے اسٹریچ کے بعد، لازماً

Наблюдаемые названия и показатели: ((a گیند کو اپنے جسم کے سامنے دونوں ہاتھوں میں پکڑے رکھے اور۔

((b مکمل طور پر رک جائے۔ اسے نافذ کرنا ضروری ہے۔ امپائرز کو اس پر گہری نظر رکھنی چاہیے۔ پچرز مسلسل بیسوں پر رنرز کو روکنے کی کوششوں میں "قاعدے کو مات دینے" کی کوشش کر رہے ہیں اور ایسے معاملات میں جہاں پچر قواعد میں مطلوبہ مکمل "وقفہ" نہیں کرتا، امپائر کو فوراً "بالک" کا اعلان کرنا چاہیے۔

((c پچر کی ابتدائی حرکات کے دوران اور جب تک اس کی قدرتی پچنگ حرکت اسے پچ کے لیے پابند نہ کر دے، وہ کسی بھی بیس پر پھینک سکتا ہے بشرطیکہ وہ پھینکنے سے پہلے براہ راست اس بیس کی طرف قدم رکھے۔ پچر کو "پھینکنے سے پہلے" قدم رکھنا ہوگا۔ براہ راست بیس کی طرف قدم رکھنے کے بعد اسنیپ تھرو بالک ہے۔

((d اگر پچر بغیر بیسوں کے قبضے کے غیر قانونی پچ کرتا ہے، تو اسے بال قرار دیا جائے گا جب تک کہ بلے باز ہٹ، غلطی، بیس آن بالز، ہٹ بلے باز یا کسی اور طرح سے پہلے بیس تک نہ پہنچ جائے۔ پچر کے ہاتھ سے پھسل کر فاؤل لائن عبور کرنے والی گیند کو بال قرار دیا جائے گا؛ بصورت دیگر اسے نو پچ قرار دیا جائے گا۔ بیسوں پر مردوں کے ساتھ یہ بالک ہوگا۔

((e اگر پچر اپنے پیوٹ فٹ کو پچر پلیٹ کے رابطے سے اس پاؤں سے پیچھے قدم رکھ کر ہٹا دیتا ہے، تو وہ اس طرح انفیلڈر بن جاتا ہے اور اگر وہ اس پوزیشن سے وائلڈ تھرو کرتا ہے، تو اسے کسی دوسرے انفیلڈر کی وائلڈ تھرو کی طرح سمجھا جائے گا۔ پچر، ربڑ سے باہر ہونے کی حالت میں، کسی بھی بیس پر پھینک سکتا ہے۔ اگر وہ وائلڈ تھرو کرتا ہے، تو ایسی تھرو انفیلڈر کی تھرو ہے اور اس کے بعد جو ہوتا ہے وہ فیلڈر کی پھینکی گئی گیند سے متعلق قواعد کے تابع ہوتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 8.02 پچر کو منع ہے۔-

((a (1 پچنگ ربڑ کے گرد 18 فٹ دائرے میں رہتے ہوئے اپنے پچنگ ہاتھ کو اپنے منہ یا ہونٹوں سے رابطہ کرانا۔

استثنیٰ: بشرطیکہ دونوں مینیجرز اس پر متفق ہوں، امپائر سرد موسم میں کھیلے جانے والے کھیل سے پہلے پچر کو اپنے ہاتھ پر پھونکنے کی اجازت دے سکتا ہے۔

سزا: اس قاعدے کے اس حصے کی خلاف ورزی پر امپائرز فوراً بال کا اعلان کریں گے۔ تاہم، اگر پچ کی جاتی ہے اور بلے باز ہٹ، غلطی، ہٹ بلے باز یا کسی اور طرح سے پہلے بیس تک پہنچ جاتا ہے، اور کم از کم ایک بیس آگے بڑھنے سے پہلے کوئی دوسرا رنر آؤٹ نہیں ہوتا، تو کھیل خلاف ورزی کا حوالہ دیے بغیر جاری رہے گا۔ بار بار خلاف ورزی کرنے والے لیگ صدر کی طرف سے جرمانے کے تابع ہوں گے۔

Наблюдаемые названия и показатели: ((2 گیند پر کسی بھی قسم کا غیر ملکی مادہ لگانا؛ ((3 گیند، کسی بھی ہاتھ یا اپنے دستانے پر تھوکنا؛ ((4 گیند کو اپنے دستانے، جسم یا لباس پر رگڑنا؛ ((5 گیند کو کسی بھی طریقے سے بگاڑنا۔

((6 نام نہاد "شائن" بال، "اسپٹ" بال، "مڈ" بال یا "ایمری" بال ڈیلیور کرنا۔ پچر کو، یقیناً، گیند کو اپنے ننگے ہاتھوں کے درمیان رگڑنے کی اجازت ہے۔

سزا: اس قاعدے 8.02 ((a (2 سے (6 کے کسی بھی حصے کی خلاف ورزی پر امپائر:

((a پچ کو بال قرار دے، پچر کو تنبیہ کرے اور پبلک ایڈریس سسٹم پر اس کارروائی کی وجہ کا اعلان کرائے۔

((b اسی کھیل میں اسی پچر کی دوسری خلاف ورزی کی صورت میں، پچر کو کھیل سے نااہل کر دیا جائے گا۔

((c اگر امپائر کی طرف سے قرار دی گئی خلاف ورزی کے بعد کوئی کھیل ہوتا ہے، تو حملہ آور ٹیم کا مینیجر پلیٹ امپائر کو مطلع کر سکتا ہے کہ وہ کھیل قبول کرنے کا انتخاب کرتا ہے۔ ایسا انتخاب کھیل کے اختتام پر فوراً کیا جائے گا۔ تاہم، اگر بلے باز ہٹ، غلطی، بیس آن بالز، ہٹ بلے باز، یا کسی اور طرح سے پہلے بیس تک پہنچ جاتا ہے، اور کم از کم ایک بیس آگے بڑھنے سے پہلے کوئی دوسرا رنر آؤٹ نہیں ہوتا، تو کھیل خلاف ورزی کا حوالہ دیے بغیر جاری رہے گا۔

((d اگرچہ حملہ آور ٹیم کھیل لینے کا انتخاب کرتی ہے، خلاف ورزی کو تسلیم کیا جائے گا اور ((a اور ((b میں دی گئی سزائیں پھر بھی نافذ رہیں گی۔

((e اس قاعدے کے کسی بھی حصے کی خلاف ورزی ہوئی ہے یا نہیں اس کا واحد فیصلہ امپائر کا ہوگا۔ تمام امپائرز اپنے ساتھ ایک سرکاری روزن بیگ رکھیں گے۔ چیف امپائر پچر پلیٹ کے پیچھے زمین پر روزن بیگ رکھنے کا ذمہ دار ہے۔ اگر کسی بھی وقت گیند روزن بیگ سے ٹکراتی ہے تو یہ کھیل میں ہے۔ بارش یا گیلی زمین کی صورت میں، امپائر پچر کو ہدایت دے سکتا ہے کہ وہ روزن بیگ اپنی ہپ جیب میں رکھے۔ پچر روزن بیگ کو اپنے ننگے ہاتھ یا ہاتھوں پر روزن لگانے کے مقصد کے لیے استعمال کر سکتا ہے۔ نہ پچر اور نہ کوئی دوسرا کھلاڑی گیند کو روزن بیگ سے دھول سے بھرے؛ نہ ہی پچر یا کسی دوسرے کھلاڑی کو بیگ سے روزن اپنے دستانے پر لگانے یا اپنی وردی کے کسی حصے کو روزن بیگ سے دھول سے بھرنے کی اجازت ہوگی۔

((b اپنے جسم پر، یا اپنے قبضے میں، کوئی غیر ملکی مادہ رکھنا۔ اس سیکشن ((b کی ایسی خلاف ورزی کی سزا کھیل سے فوری اخراج ہوگی۔

((c بلے باز کے پوزیشن میں ہونے پر، کیچر کے علاوہ دوسرے کھلاڑیوں کو گیند پھینک کر جان بوجھ کر کھیل میں تاخیر کرنا، سوائے رنر کو آؤٹ کرنے کی کوشش کے۔

سزا: اگر امپائر کی تنبیہ کے بعد، ایسی تاخیری کارروائی دہرائی جاتی ہے، تو پچر کو کھیل سے ہٹا دیا جائے گا۔

((d بلے باز کی طرف جان بوجھ کر پچ کرنا۔ اگر امپائر کی رائے میں ایسی خلاف ورزی ہوتی ہے، تو امپائر درج ذیل میں سے کسی ایک کا انتخاب کر سکتا ہے:

Наблюдаемые названия и показатели: پچر کو، یا مینیجر اور پچر کو، کھیل سے نکالنا، یا۔

پچر اور دونوں ٹیموں کے مینیجر کو تنبیہ کر سکتا ہے کہ ایسی ایک اور پچ اس پچر (یا متبادل) اور مینیجر کے فوری اخراج کا باعث ہوگی۔ اگر امپائر کی رائے میں حالات اس کی توجیہ کریں، تو دونوں ٹیموں کو کھیل سے پہلے یا کھیل کے دوران کسی بھی وقت باضابطہ طور پر "تنبیہ" کی جا سکتی ہے۔ (لیگ صدور قاعدہ 9.05 میں فراہم کردہ اختیار کے تحت اضافی کارروائی کر سکتے ہیں) بلے باز کے سر کی طرف پچ کرنا غیر کھیلوں جیسا اور انتہائی خطرناک ہے۔ اسے ہر ایک کی طرف سے مذمت کی جانی چاہیے اور کی جاتی ہے۔ امپائرز کو اس قاعدے کے نفاذ میں بغیر کسی تردد کے عمل کرنا چاہیے۔

8.03 جب پچر ہر اننگ کے آغاز میں اپنی پوزیشن لیتا ہے، یا جب وہ کسی دوسرے پچر کی جگہ لیتا ہے، تو اسے اپنے کیچر کو آٹھ سے زیادہ تیاری پچز کرنے کی اجازت ہوگی جس کے دوران کھیل معطل رہے گا۔ کوئی لیگ اپنی کارروائی سے تیاری پچز کی تعداد آٹھ سے کم کر سکتی ہے۔ ایسی تیاری پچز ایک منٹ سے زیادہ وقت نہیں لیں گی۔ اگر کوئی اچانک ہنگامی صورتحال پچر کو بغیر کسی وارم اپ کے کھیل میں بلانے کا سبب بنتی ہے، تو چیف امپائر اسے اتنی پچز کی اجازت دے گا جتنی امپائر ضروری سمجھے۔

8.04 جب بیس خالی ہوں، تو پچر گیند ملنے کے بعد 20 سیکنڈ کے اندر بلے باز کو گیند ڈیلیور کرے گا۔ ہر بار جب پچر اس قاعدے کی خلاف ورزی کر کے کھیل میں تاخیر کرتا ہے، امپائر "بال" کا اعلان کرے گا۔ اس قاعدے کا مقصد غیر ضروری تاخیر سے بچنا ہے۔ امپائر اصرار کرے گا کہ کیچر گیند کو فوری طور پر پچر کو واپس کرے، اور پچر فوری طور پر ربڑ پر اپنی پوزیشن لے۔ پچر کی واضح تاخیر کو امپائر فوراً سزا دے۔

8.05 :Наблюдаемые названия и показатели اگر کوئی رنر، یا رنرز، ہوں، تو یہ بالک ہے جب۔

((a پچر، اپنی پلیٹ کو چھوتے ہوئے، اپنی پچ سے قدرتی طور پر وابستہ کوئی بھی حرکت کرتا ہے اور ایسی ڈیلیوری کرنے میں ناکام رہتا ہے؛ اگر بائیں ہاتھ یا دائیں ہاتھ کا پچر اپنے آزاد پاؤں کو پچر ربڑ کے پچھلے کنارے سے آگے جھلاتا ہے، تو اسے بلے باز کو پچ کرنا ضروری ہے سوائے پک آف کھیل میں دوسرے بیس پر پھینکنے کے۔

((b پچر، اپنی پلیٹ کو چھوتے ہوئے، پہلے بیس پر پھینکنے کا دھوکہ دیتا ہے اور پھینکنا مکمل کرنے میں ناکام رہتا ہے؛

((c پچر، اپنی پلیٹ کو چھوتے ہوئے، کسی بیس کی طرف براہ راست قدم رکھے بغیر اس بیس کی طرف پھینکنے میں ناکام رہتا ہے؛ پچر سے تقاضا ہے کہ وہ اپنی پلیٹ کو چھوتے ہوئے، کسی بیس کی طرف پھینکنے سے پہلے براہ راست اس بیس کی طرف قدم رکھے۔ اگر پچر اپنے آزاد پاؤں سے مڑتا یا گھومتا ہے بغیر حقیقت میں قدم رکھے یا اگر وہ اپنا جسم موڑتا ہے اور قدم رکھنے سے پہلے پھینکتا ہے، تو یہ بالک ہے۔ پچر کو کسی بیس کی طرف پھینکنے سے پہلے براہ راست اس بیس کی طرف قدم رکھنا ہوتا ہے لیکن اس سے یہ لازم نہیں آتا کہ وہ پھینکے (سوائے پہلی بیس کے) کیونکہ وہ قدم رکھتا ہے۔ یہ ممکن ہے، پہلی اور تیسری بیس پر رنرز کے ساتھ، کہ پچر تیسری بیس کی طرف قدم رکھے اور نہ پھینکے، محض رنر کو تیسری بیس کی طرف واپس بھگانے کے لیے؛ پھر پہلی بیس پر رنر کو دوسری بیس کی طرف دوڑتے دیکھ کر، مڑے اور پہلی بیس کی طرف قدم رکھے اور پھینکے۔ یہ قانونی ہے۔ تاہم، اگر پہلی اور تیسری بیس پر رنرز کے ساتھ، پچر، ربڑ کے ساتھ رابطے میں رہتے ہوئے، تیسری بیس کی طرف قدم رکھے اور پھر فوراً اور عملاً اسی حرکت میں "گھوم" کر پہلی بیس کی طرف پھینکے، تو یہ واضح طور پر پہلی بیس پر رنر کو دھوکہ دینے کی کوشش ہے، اور ایسی حرکت میں پہلی بیس کی طرف پھینکنے سے پہلے براہ راست پہلی بیس کی طرف قدم رکھنا عملاً ناممکن ہے، اور ایسی حرکت کو بالک قرار دیا جائے گا۔ البتہ، اگر پچر ربڑ سے قدم ہٹا لے اور پھر ایسی حرکت کرے، تو یہ بالک نہیں ہے۔

((d پچر، اپنی پلیٹ کو چھوتے ہوئے، کسی غیر مقبوضہ بیس کی طرف پھینکتا ہے، یا پھینکنے کا دھوکہ دیتا ہے، سوائے کھیل بنانے کے مقصد کے؛

((e پچر غیر قانونی پچ کرتا ہے؛ تیز پچ ایک غیر قانونی پچ ہے۔ امپائرز تیز پچ کو اس طور پر پرکھیں گے کہ وہ بلے باز کے بلے باز کے باکس میں معقول طور پر جم جانے سے پہلے پھینکی گئی ہو۔ بیس پر رنرز کے ساتھ سزا بالک ہے؛ بیس پر رنرز کے بغیر، یہ بال ہے۔ تیز

پچ خطرناک ہے اور اس کی اجازت نہیں دی جانی چاہیے۔

((f پچر بلے باز کو گیند اس وقت پہنچاتا ہے جب وہ بلے باز کی طرف رخ نہیں کر رہا ہوتا؛

((g پچر اپنی پچ سے قدرتی طور پر وابستہ کوئی بھی حرکت کرتا ہے جب وہ پچر کی پلیٹ کو نہیں چھو رہا ہوتا؛

((h پچر کھیل میں غیر ضروری تاخیر کرتا ہے۔: Наблюдаемые названия и показатели

((i پچر، گیند کے بغیر، پچر کی پلیٹ پر کھڑا ہوتا ہے یا اس پر ٹانگیں پھیلا کر کھڑا ہوتا ہے یا پلیٹ سے ہٹ کر، پچ کا دھوکہ دیتا ہے؛

((j پچر، قانونی پچنگ پوزیشن میں آنے کے بعد، گیند سے ایک ہاتھ ہٹاتا ہے، سوائے حقیقی پچ کے، یا کسی بیس کی طرف پھینکنے کے؛

((k پچر، اپنی پلیٹ کو چھوتے ہوئے، حادثاتی یا جان بوجھ کر گیند گرا دیتا ہے؛

((l پچر، جان بوجھ کر بیس آن بالز دیتے ہوئے، پچ کرتا ہے جب کیچر کیچر کے باکس میں نہیں ہوتا؛

((m پچر سیٹ پوزیشن سے پچ پہنچاتا ہے بغیر رکے۔

سزا: گیند مردہ ہے، اور ہر رنر کو ایک بیس آگے بڑھنا ہوگا بغیر آؤٹ ہونے کے خطرے کے، الا یہ کہ بلے باز پہلی بیس تک پہنچ جائے ہٹ، غلطی، بیس آن بالز، بلے باز کو مارنے، یا کسی اور طریقے سے، اور باقی تمام رنرز کم از کم ایک بیس آگے بڑھ جائیں، ایسی صورت میں کھیل بالک کا حوالہ دیے بغیر جاری رہے گا۔

منظور شدہ فیصلہ: ایسے معاملات میں جہاں پچر بالک کرتا ہے اور وائلڈ پھینکتا ہے، یا تو کسی بیس کی طرف یا ہوم پلیٹ کی طرف، ایک یا زیادہ رنرز اپنے خطرے پر اس بیس سے آگے بڑھ سکتے ہیں جس کے وہ حقدار ہیں۔

منظور شدہ فیصلہ: ایک رنر جو پہلی بیس سے چوک جاتا ہے جس کی طرف وہ آگے بڑھ رہا ہے اور جسے اپیل پر آؤٹ قرار دیا جاتا ہے، اسے اس قاعدے کے مقصد کے لیے ایک بیس آگے بڑھا ہوا سمجھا جائے گا۔ امپائرز کو ذہن میں رکھنا چاہیے کہ بالک قاعدے کا مقصد پچر کو بیس رنر کو جان بوجھ کر دھوکہ دینے سے روکنا ہے۔ اگر امپائر کے ذہن میں شک ہو، تو پچر کا "ارادہ" حاوی ہونا چاہیے۔ تاہم، کچھ مخصوص باتیں ذہن میں رکھنی چاہئیں:

((a پچر کے ربڑ پر گیند کے بغیر ٹانگیں پھیلا کر کھڑا ہونا دھوکہ دینے کے ارادے سے تعبیر کیا جائے گا اور بالک قرار دیا جائے گا۔

((b پہلی بیس پر رنر کے ساتھ پچر پہلی بیس کی طرف جھجکے بغیر مکمل چکر لگا سکتا ہے، اور دوسری بیس کی طرف پھینک سکتا ہے۔ اسے غیر مقبوضہ بیس کی طرف پھینکنے سے تعبیر نہیں کیا جائے گا۔

8.06 ایک پیشہ ور لیگ منیجر یا کوچ کے پچر سے ملاقات سے متعلق درج ذیل قاعدہ اپنائے گی:

((a یہ قاعدہ منیجر یا کوچ کی کسی ایک اننگ میں کسی ایک پچر سے ملاقاتوں کی تعداد کو محدود کرتا ہے؛

((b اسی اننگ میں اسی پچر سے دوسری ملاقات اس پچر کو خودکار طور پر ہٹانے کا سبب بنے گی؛

((c منیجر یا کوچ کو اسی بلے باز کے بلے بازی کے دوران ماؤنڈ پر دوسری ملاقات کرنے سے منع کیا گیا ہے، لیکن

((d اگر اس بلے باز کی جگہ پنچ ہٹر تبدیل کیا جائے، تو منیجر یا کوچ ماؤنڈ پر دوسری ملاقات کر سکتا ہے، لیکن پچر کو ہٹانا ہوگا۔ منیجر یا کوچ کو ماؤنڈ پر اپنی ملاقات ختم ہوئی سمجھا جاتا ہے جب وہ پچر کے ربڑ کے گرد 18 فٹ کے دائرے سے نکل جائے۔ اگر منیجر یا کوچ کیچر یا انفیلڈر کے پاس جاتا ہے اور وہ کھلاڑی پھر ماؤنڈ پر جاتا ہے یا پچر اس کے پاس اس کی پوزیشن پر آتا ہے اس سے پہلے کہ کوئی مداخلت کرنے والا کھیل (ایک پچ یا دوسرا کھیل) ہو، تو یہ منیجر یا کوچ کے ماؤنڈ پر جانے کے مترادف ہوگا۔ منیجر یا کوچ کی طرف سے

کیچر یا انفیلڈر کے پاس جا کر اور پھر اس کھلاڑی کے ماؤنڈ پر جا کر پچر سے مشورہ کرنے کی کسی بھی کوشش کو ماؤنڈ پر ملاقات تصور کیا جائے گا۔ اگر کوچ ماؤنڈ پر جا کر پچر کو ہٹاتا ہے اور پھر منیجر ماؤنڈ پر نئے پچر سے بات کرنے جاتا ہے، تو یہ اس اننگ میں اس نئے پچر سے ایک ملاقات تصور ہوگی۔ ایسی صورت میں جہاں منیجر نے ماؤنڈ پر اپنی پہلی ملاقات کی اور پھر اسی اننگ میں ماؤنڈ پر دوسری بار واپس آیا اسی پچر کے ساتھ کھیل میں اور اسی بلے باز کے بلے بازی کے دوران، امپائر کی طرف سے خبردار کیے جانے کے بعد کہ وہ ماؤنڈ پر واپس نہیں آ سکتا، منیجر کو کھیل سے ہٹا دیا جائے گا اور پچر کو بلے باز کو پچ کرنا ہوگا جب تک کہ وہ ریٹائر نہ ہو یا بیس پر نہ پہنچے۔ بلے باز کے ریٹائر ہونے، یا بیس رنر بننے کے بعد، پھر اس پچر کو کھیل سے ہٹا دیا جانا چاہیے۔ منیجر کو مطلع کیا جانا چاہیے کہ اس کا پچر ایک ہٹر کو پچ کرنے کے بعد کھیل سے ہٹا دیا جائے گا، تاکہ وہ متبادل پچر کو گرم کروا سکے۔ متبادل پچر کو آٹھ تیاری پچز کی اجازت ہوگی یا زیادہ اگر امپائر کی رائے میں حالات اس کا جواز پیش کریں۔

Наблюдаемые названия и показатели: بیس بال کے قواعد: 9.00 امپائر۔

9.01 ((a لیگ صدر ایک یا زیادہ امپائرز مقرر کرے گا جو ہر لیگ چیمپئن شپ کھیل میں ذمہ داری ادا کریں۔ امپائرز ان سرکاری قواعد کے مطابق کھیل کے انعقاد اور کھیل کے دوران کھیل کے میدان میں نظم و ضبط اور ترتیب برقرار رکھنے کے ذمہ دار ہوں گے۔

((b ہر امپائر لیگ اور پیشہ ور بیس بال کا نمائندہ ہے، اور ان تمام قواعد کو نافذ کرنے کا مجاز اور پابند ہے۔ ہر امپائر کو اختیار ہے کہ وہ کسی کھلاڑی، کوچ، منیجر یا کلب افسر یا ملازم کو حکم دے کہ وہ کوئی ایسا کام کرے یا نہ کرے جو ان قواعد کے نفاذ پر اثر انداز ہو، اور مقررہ سزائیں نافذ کرے۔

((c ہر امپائر کو اختیار ہے کہ وہ کسی بھی ایسے نکتے پر فیصلہ دے جو ان قواعد میں خاص طور پر شامل نہ ہو۔

((d ہر امپائر کو اختیار ہے کہ وہ کسی بھی کھلاڑی، کوچ، منیجر یا متبادل کو فیصلوں پر اعتراض یا غیر کھیلوں والے رویے یا زبان کی وجہ سے نااہل قرار دے، اور ایسے نااہل شخص کو کھیل کے میدان سے نکال دے۔ اگر امپائر کسی کھلاڑی کو کھیل جاری ہونے کے دوران نااہل قرار دیتا ہے، تو نااہلی اس وقت تک اثر انداز نہیں ہوگی جب تک اس کھیل میں مزید کوئی کارروائی ممکن نہ ہو۔

((e ہر امپائر کو اپنی صوابدید پر کھیل کے میدان سے نکالنے کا اختیار ہے

((1 کسی بھی ایسے شخص کو جس کے فرائض اس کی میدان میں موجودگی کی اجازت دیتے ہیں، جیسے گراؤنڈ عملے کے ارکان، اشرافیہ، فوٹوگرافر، صحافی، نشریاتی عملے کے ارکان، وغیرہ، اور

((2 کسی بھی تماشائی یا دوسرے شخص کو جو کھیل کے میدان میں ہونے کا مجاز نہیں۔

9.02 ((a امپائر کا کوئی بھی فیصلہ جس میں صوابدید شامل ہو، جیسے، لیکن ان تک محدود نہیں، کہ بلے سے ماری گئی گیند فیئر ہے یا فاؤل، کہ پچ اسٹرائیک ہے یا بال، یا کہ رنر سیف ہے یا آؤٹ، حتمی ہے۔ کوئی کھلاڑی، منیجر، کوچ یا متبادل ایسے کسی بھی صوابدیدی فیصلے پر اعتراض نہیں کرے گا۔

((a کھلاڑی جو میدان میں یا بیس پر اپنی پوزیشن چھوڑ کر، یا منیجر یا کوچ جو بینچ یا کوچز باکس چھوڑ کر، بالز اور اسٹرائیکس پر بحث کرنے آئیں، ان کی اجازت نہیں دی جائے گی۔ اگر وہ کال کے خلاف احتجاج کے لیے پلیٹ کی طرف بڑھیں تو انہیں خبردار کیا جانا چاہیے۔ اگر وہ جاری رکھیں، تو انہیں کھیل سے نکال دیا جائے گا۔

((b اگر معقول شک ہو کہ کسی امپائر کا فیصلہ قواعد سے متصادم ہو سکتا ہے، تو منیجر فیصلے کی اپیل کر سکتا ہے اور درخواست کر سکتا ہے کہ درست فیصلہ کیا جائے۔ ایسی اپیل صرف اس امپائر سے کی جائے گی جس نے متنازع فیصلہ کیا تھا۔

((c اگر کسی فیصلے کی اپیل کی جائے، تو فیصلہ کرنے والا امپائر حتمی فیصلہ کرنے سے پہلے کسی دوسرے امپائر سے معلومات پوچھ سکتا ہے۔ کوئی امپائر کسی دوسرے امپائر کے فیصلے پر تنقید نہیں کرے گا، اسے پلٹنے کی کوشش نہیں کرے گا یا اس میں مداخلت نہیں

کرے گا، الا یہ کہ فیصلہ کرنے والا امپائر اس سے کہے۔

((c منیجر یا کیچر پلیٹ امپائر سے درخواست کر سکتا ہے کہ وہ ہاف سوئنگ پر اپنے ساتھی سے مدد مانگے جب پلیٹ امپائر پچ کو بال قرار دیتا ہے، لیکن اس وقت نہیں جب پچ کو اسٹرائیک قرار دیا جائے۔ منیجر شکایت نہیں کر سکتا کہ امپائر نے غلط کال کی، بلکہ صرف یہ کہ اس نے اپنے ساتھی سے مدد نہیں مانگی۔ فیلڈ امپائرز کو پلیٹ امپائر کی درخواست سے آگاہ ہونا چاہیے اور فوری جواب دینا چاہیے۔ منیجر بال یا اسٹرائیک کی کال کے خلاف اس بہانے احتجاج نہیں کر سکتے کہ وہ ہاف سوئنگ کے بارے میں معلومات مانگ رہے ہیں۔ ہاف سوئنگ پر اپیلیں صرف بال کی کال پر کی جا سکتی ہیں اور جب اپیل کی درخواست کی جائے، ہوم پلیٹ امپائر کو ہاف سوئنگ پر اپنی رائے کے لیے بیس امپائر سے رجوع کرنا ہوگا۔ اگر بیس امپائر پچ کو اسٹرائیک قرار دے، تو اسٹرائیک کی کال حاوی ہوگی۔ بیس رنرز کو اس امکان سے ہوشیار رہنا چاہیے کہ پلیٹ امپائر کی اپیل پر بیس امپائر بال کی کال کو اسٹرائیک کی کال میں بدل سکتا ہے، ایسی صورت میں رنر کیچر کی پھینک سے آؤٹ ہونے کے خطرے میں ہوگا۔ نیز، کیچر کو بیس چوری کی صورت حال میں ہوشیار رہنا چاہیے اگر پلیٹ امپائر کی اپیل پر بیس امپائر بال کی کال کو اسٹرائیک میں بدل دے۔ ہاف سوئنگ پر اپیل کے دوران گیند کھیل میں ہے۔ ہاف سوئنگ پر، اگر منیجر پہلی یا تیسری بیس امپائر سے بحث کرنے آتا ہے اور خبردار کیے جانے کے بعد بحث جاری رکھتا ہے، تو اسے نکال دیا جا سکتا ہے کیونکہ اب وہ بال یا اسٹرائیک کی کال پر بحث کر رہا ہے۔

((d کھیل کے دوران کسی امپائر کو تبدیل نہیں کیا جا سکتا الا یہ کہ وہ زخمی ہو یا بیمار ہو جائے۔

9.03 ((a اگر صرف ایک امپائر ہو، تو اسے قواعد کے نفاذ میں مکمل دائرہ اختیار حاصل ہوگا۔ وہ کھیل کے میدان میں کوئی بھی پوزیشن لے سکتا ہے جو اسے اپنے فرائض ادا کرنے کے قابل بنائے (عام طور پر) کیچر کے پیچھے، لیکن بعض اوقات پچر کے پیچھے اگر رنرز ہوں)۔

((b اگر دو یا زیادہ امپائر ہوں، تو ایک کو چیف امپائر نامزد کیا جائے گا اور باقی کو فیلڈ امپائر۔

9.04 ((a چیف امپائر کیچر کے پیچھے کھڑا ہوگا۔ (اسے عام طور پر پلیٹ امپائر کہا جاتا ہے۔) اس کے فرائض ہوں گے:

((1 کھیل کے مناسب انعقاد کی مکمل ذمہ داری لینا اور اس کے ذمہ دار ہونا؛

Наблюдаемые названия и показатели: ((2 بالز اور اسٹرائیکس کی کال اور گنتی کرنا؛

((3 فیئر بالز اور فاؤلز کی کال اور اعلان کرنا سوائے ان کے جو عام طور پر فیلڈ امپائرز کال کرتے ہیں؛

Наблюдаемые названия и показатели: ((4 بلے باز سے متعلق تمام فیصلے کرنا؛

((5 تمام فیصلے کرنا سوائے ان کے جو عام طور پر فیلڈ امپائرز کے لیے مخصوص ہیں؛

Наблюдаемые названия и показатели: ((6 فیصلہ کرنا کہ کھیل کب ضبط ہوگا؛

((7 اگر وقت کی حد مقرر کی گئی ہو، تو کھیل شروع ہونے سے پہلے اس حقیقت اور مقررہ وقت کا اعلان کرنا؛

((8 درخواست پر سرکاری اسکورر کو سرکاری بیٹنگ آرڈر، اور لائن اپس اور بیٹنگ آرڈر میں کسی بھی تبدیلی سے آگاہ کرنا؛

((9 اپنی صوابدید پر کوئی بھی خصوصی گراؤنڈ رولز کا اعلان کرنا۔

((b فیلڈ امپائر کھیل کے میدان میں کوئی بھی ایسی پوزیشن لے سکتا ہے جو اس کے خیال میں بیسز پر آنے والے فیصلوں کے لیے بہترین موزوں ہو۔ اس کے فرائض ہوں گے:

((1 بیسز پر تمام فیصلے کرنا سوائے ان کے جو خاص طور پر چیف امپائر کے لیے مخصوص ہیں؛

Tower Rush

((2 "ٹائم،" بالکس، غیر قانونی پچز، یا کسی کھلاڑی کی طرف سے گیند کو خراب کرنے یا رنگین کرنے کی کال میں چیف امپائر کے ساتھ مشترکہ دائرہ اختیار رکھنا۔

((3 قواعد کے نفاذ میں ہر طریقے سے چیف امپائر کی مدد کرنا، اور کھیل ضبط کرنے کے اختیار کے سوا، قواعد کے نفاذ اور نظم و ضبط برقرار رکھنے میں چیف امپائر کے برابر اختیار رکھنا۔

((c اگر ایک ہی کھیل پر مختلف امپائرز کے مختلف فیصلے ہوں، تو چیف امپائر تمام امپائرز کو مشورے کے لیے بلائے گا، بغیر کسی منیجر یا کھلاڑی کی موجودگی کے۔ مشورے کے بعد، چیف امپائر (الا یہ کہ لیگ صدر کی طرف سے کوئی دوسرا امپائر نامزد کیا گیا ہو) فیصلہ کرے گا کہ کون سا فیصلہ حاوی ہوگا، اس بنیاد پر کہ کون سا امپائر بہترین پوزیشن میں تھا اور کون سا فیصلہ زیادہ درست ہونے کا امکان تھا۔ کھیل اس طرح جاری رہے گا جیسے صرف حتمی فیصلہ کیا گیا ہو۔

9.05 ((a امپائر کھیل کے خاتمے کے بارہ گھنٹے کے اندر لیگ صدر کو قواعد کی تمام خلاف ورزیوں اور تبصرے کے قابل دیگر واقعات کی اطلاع دے گا، بشمول کسی بھی ٹرینر، منیجر، کوچ یا کھلاڑی کی نااہلی، اور اس کی وجوہات۔

((b جب کوئی ٹرینر، منیجر، کوچ یا کھلاڑی کسی سنگین جرم جیسے فحش یا ناشائستہ زبان کے استعمال، یا امپائر، ٹرینر، منیجر، کوچ یا کھلاڑی پر حملے کی وجہ سے نااہل قرار دیا جائے، تو امپائر کھیل کے خاتمے کے چار گھنٹے کے اندر لیگ صدر کو مکمل تفصیلات بھیجے گا۔

((c امپائر کی رپورٹ موصول ہونے کے بعد کہ کوئی ٹرینر، منیجر، کوچ یا کھلاڑی نااہل قرار دیا گیا ہے، لیگ صدر ایسی سزا نافذ کرے گا جسے وہ جائز سمجھے، اور سزا یافتہ شخص اور اس کلب کے منیجر کو مطلع کرے گا جس کا سزا یافتہ شخص رکن ہے۔ اگر سزا میں جرمانہ شامل ہو، تو سزا یافتہ شخص جرمانے کی اطلاع ملنے کے پانچ دن کے اندر لیگ کو جرمانے کی رقم ادا کرے گا۔ پانچ دن کے اندر ایسا جرمانہ ادا نہ کرنے کے نتیجے میں مجرم کو کسی بھی کھیل میں شرکت اور کسی بھی کھیل کے دوران کھلاڑیوں کے بینچ پر بیٹھنے سے روک دیا جائے گا، جب تک جرمانہ ادا نہ ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: امپائر کے لیے عمومی ہدایات۔

امپائرز، میدان میں، کھلاڑیوں کے ساتھ گفتگو میں نہیں پڑیں۔ کوچنگ باکس سے دور رہیں اور ڈیوٹی پر موجود کوچ سے بات نہ کریں۔

اپنی وردی کو اچھی حالت میں رکھیں۔ میدان میں فعال اور چوکس رہیں۔

کلب حکام کے ساتھ ہمیشہ شائستہ رہیں؛ کلب دفاتر میں جانے اور مقابلہ کرنے والے کلبوں کے افسران یا ملازمین کے ساتھ بے سوچے سمجھے مانوسیت سے گریز کریں۔ جب آپ بیس بال پارک میں داخل ہوں تو آپ کا واحد فرض بیس بال کے نمائندے کے طور پر بیس بال کھیل کی امپائرنگ کرنا ہے۔

تنقید کو آپ کو خراب حالات کا مطالعہ کرنے سے نہ روکنے دیں جو احتجاجی کھیلوں کا باعث بن سکتے ہیں۔ اپنی قواعد کی کتاب ساتھ رکھیں۔ قواعد سے مشورہ کرنا اور کسی پیچیدہ مسئلے کو حل کرنے کے لیے کھیل کو دس منٹ روکنا بہتر ہے بجائے اس کے کہ کھیل کو احتجاج پر خارج کر کے دوبارہ کھیلا جائے۔

کھیل کو جاری رکھیں۔ امپائرز کے پرجوش اور سنجیدہ کام سے اکثر بیس بال کھیل میں مدد ملتی ہے۔

آپ بیس بال کے میدان میں واحد سرکاری نمائندے ہیں۔ یہ اکثر ایک آزمائشی پوزیشن ہوتی ہے جس میں بہت صبر اور اچھی فیصلہ سازی کی ضرورت ہوتی ہے، لیکن یہ نہ بھولیں کہ خراب صورتحال سے نمٹنے میں پہلی ضرورت اپنے غصے اور خود پر قابو کو برقرار رکھنا ہے۔

Tower Rush

آپ بلاشبہ غلطیاں کریں گے، لیکن ایک بار غلطی کرنے کے بعد کبھی "برابری" کرنے کی کوشش نہ کریں۔ تمام فیصلے ویسے ہی کریں جیسے آپ دیکھتے ہیں اور بھول جائیں کہ کون ہوم کلب ہے یا مہمان کلب۔

جب گیند کھیل میں ہو تو اپنی نظر ہمیشہ گیند پر رکھیں۔ یہ جاننا زیادہ اہم ہے کہ فلائی بال کہاں گری، یا پھینکی گئی گیند کہاں ختم ہوئی، بجائے اس کے کہ رنر نے بیس چھوڑی یا نہیں۔

کھیل کو بہت جلدی نہ کہیں، یا جب فیلڈر ڈبل پلے مکمل کرنے کے لیے پھینک رہا ہو تو بہت تیزی سے منہ نہ موڑیں۔ کسی کھلاڑی کو آؤٹ کہنے کے بعد گرنے والی گیندوں سے ہوشیار رہیں۔

"آؤٹ" یا "سیف" ظاہر کرتے ہوئے بازو اوپر یا نیچے کر کے دوڑتے ہوئے نہ آئیں۔ بازو کی کوئی حرکت کرنے سے پہلے کھیل مکمل ہونے کا انتظار کریں۔

ہر امپائر ٹیم کو سگنلز کا ایک سادہ سا مجموعہ تیار کرنا چاہیے، تاکہ مناسب امپائر جب قائل ہو کہ اس نے غلطی کی ہے تو واضح طور پر غلط فیصلے کو درست کر سکے۔ اگر آپ کو یقین ہے کہ آپ نے کھیل صحیح طور پر دیکھا ہے، تو کھلاڑیوں کی "دوسرے آدمی سے پوچھیں" کی اپیلوں سے مت گھبرائیں۔ اگر یقین نہیں ہے، تو اپنے ساتھیوں میں سے کسی سے پوچھیں۔ اسے انتہا تک نہ لے جائیں، چوکس رہیں اور اپنے کھیل خود دیکھیں۔

لیکن یاد رکھیں! پہلی ضرورت فیصلوں کو درست طریقے سے کرنا ہے۔ اگر شک ہو تو اپنے ساتھی سے مشورہ کرنے میں ہچکچاہٹ نہ کریں۔ امپائر کا وقار اہم ہے لیکن کبھی بھی "درست ہونے" جتنا اہم نہیں۔

امپائرز کے لیے ایک انتہائی اہم اصول ہمیشہ "ہر کھیل کو دیکھنے کے لیے پوزیشن میں رہیں" ہے۔ اگرچہ آپ کا فیصلہ 100% درست ہو سکتا ہے، کھلاڑی پھر بھی اس پر سوال اٹھاتے ہیں اگر انہیں لگے کہ آپ کھیل کو واضح اور قطعی طور پر دیکھنے کی جگہ پر نہیں تھے۔

آخر میں، شائستہ، غیر جانبدار اور پختہ رہیں، اور اس طرح سب سے احترام حاصل کریں۔

Наблюдаемые названия и показатели: بنیادی بیٹنگ قواعد:۔

a. اگر ایک ہی دن میں ایک ہی ٹیموں کی شرکت کے ساتھ دو میچ کھیلے جاتے ہیں، اور بک میکنگ کمپنی نے کھیل کے لیے صرف ایک پیشکش کی ہے، تو نتیجہ پہلے کھیل کے لیے شمار ہوگا۔

b. اگر کوئی میچ کسی بھی وجہ سے 24 گھنٹے سے زیادہ کے لیے منسوخ یا ملتوی ہو جاتا ہے، تو ان ایونٹس پر تمام شرطیں ایک کے جیتنے والے اوڈز حاصل کریں گی۔

c. اگر کوئی میچ 24 گھنٹے سے زیادہ کے لیے رکا یا معطل ہو جاتا ہے، تو اس میچ پر تمام شرطیں بھی ایک کے برابر جیتنے والے اوڈز حاصل کرتی ہیں، اگر یہ 24 گھنٹے کے اندر مکمل ہو جاتا ہے، تو اس پر تمام شرطیں درست رہتی ہیں۔ d. جب تک دوسری صورت میں نہ کہا جائے، تمام شرطیں سرکاری نتائج کی بنیاد پر طے ہوں گی، بشمول تمام اضافی اننگز۔ اگر میچ میں "ڈرا" کا نتیجہ ممکن ہے، تو ڈرا کی صورت میں جیت پر شرطیں واپس ہوں گی (اگر لائن میں ڈرا کے اوڈز نہیں بتائے گئے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: مستثنیات:؛ 1۔ لائیو بیٹنگ۔

شرطوں کے طے ہونے کے لیے میچ مکمل طور پر کھیلا جانا چاہیے۔ اگر میچ رک جاتا ہے، تو اس کھیل پر تمام شرطیں، ان شرطوں کے علاوہ جن کا نتیجہ میچ کے رکنے کے وقت واضح طور پر طے ہو چکا ہو، کالعدم سمجھی جائیں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2۔ اوور / انڈر، اوور/انڈر رنز + ہٹس + ایررز، ہینڈی کیپ۔

شرطیں 9 اننگز کے بعد سرکاری اسکور کی بنیاد پر طے ہوں گی (8.5 اننگز اگر آگے ہو)۔ اگر کھیل مکمل کرنے کے لیے اضافی اننگز کی ضرورت ہو، تو شرطیں حتمی سرکاری اسکور کی بنیاد پر طے ہوں گی۔ اگر کھیل جلدی ختم ہو جاتا ہے، تو تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3۔ کھیل "میزبان - مہمان"۔

کھیل ایک کھیل کے دن کے میچوں کے ذریعے کھیلا جاتا ہے، اور صرف موجودہ لائن میں بتائے گئے میچ۔ اگر کم از کم ایک میچ 9-8.5 اننگز نہیں کھیلا جاتا، تو اس پوزیشن پر شرطیں واپس ہوں گی۔ شرط کا حساب میزبانوں کے اسکور کردہ رنز کے مجموعے بمقابلہ مہمانوں کے اسکور کردہ رنز کے مجموعے کے طور پر طے ہوتا ہے (شرطوں پر برابر ہونے کی صورت میں واپسی ہوتی ہے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: e. بیس بال بیٹنگ کے لیے درج ذیل پوزیشنز پیش کی جاتی ہیں:؛ 1۔ فاتح۔

میچ کا نتیجہ طے کرنے کی تجویز ہے۔ شرطیں اضافی اننگز کے تابع قبول کی جاتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2۔ اوور/انڈر۔

اگر میچ کے نتیجے میں، اسکور کردہ رنز کی کل تعداد شرط کے کل کے برابر ہو، تو واپسی ہوتی ہے۔ اسی طرح کسی ٹیم یا کھلاڑی کے انفرادی کل کے لیے۔ شرطیں اضافی اننگز کے تابع قبول کی جاتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3۔ ہینڈی کیپ۔

اگر ہینڈی کیپ میں صرف دو آپشنز ہوں (صرف ہینڈی کیپ 1 یا ہینڈی کیپ 2، "ڈرا" کے آپشن کے بغیر)، تو برابر اسکور کی صورت میں، ہینڈی کیپ کو مدنظر رکھتے ہوئے، واپسی ہوتی ہے۔

برابر اسکور کی صورت میں، ہینڈی کیپ کو مدنظر رکھتے ہوئے، واپسی ہوتی ہے (اس سے قطع نظر کہ میچ کے کس دورانیے پر شرط لگانے کی تجویز دی گئی ہے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: 4۔ مخصوص ٹیم کے لیے اوور/انڈر رنز۔

یہ تعین کرنے کی تجویز ہے کہ آیا اس کمانڈ کے اسکور کردہ زخموں کی تعداد مخصوص پیرامیٹر سے زیادہ یا کم ہوگی۔ اگر میچ کے نتیجے میں، اسکور کردہ رنز کی کل تعداد شرط کے کل کے برابر ہو، تو واپسی ہوتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5۔ اوور/انڈر رنز + ہٹس + ایررز۔

یہ تعین کرنے کی تجویز ہے کہ آیا میچ میں دونوں ٹیموں کے شرکاء کے بنائے گئے رنز، ہٹس اور ایررز کا مجموعہ مخصوص پیرامیٹر سے زیادہ یا کم ہوگا۔ اگر میچ کے نتیجے میں، رنز + ہٹس + ایررز کی کل تعداد شرط کے کل کے برابر ہو، تو واپسی ہوتی ہے۔

تصفیہ متعلقہ ٹورنامنٹس کے گورننگ باڈیز اور فیڈریشنز کے سرکاری پروٹوکولز کی بنیاد پر ہوتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 6۔ کیا رنز + ہٹس + ایررز کا مجموعہ جفت یا طاق ہوگا۔

یہ تعین کرنے کی تجویز ہے کہ آیا میچ میں دونوں ٹیموں کے شرکاء کے بنائے گئے رنز، ہٹس اور ایررز کا مجموعہ جفت یا طاق ہوگا۔

اگر نتیجہ صفر ہو، تو شرطیں جفت کے طور پر طے ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7۔ کل جفت / طاق۔

اگر نتیجہ 0 :0 ہو، تو اس پوزیشن پر تمام شرطیں جفت کے طور پر شمار ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 8۔ کون سی ٹیم پہلا رن بنائے گی۔

اگر نتیجہ 0 :0 ہو، تو اس پوزیشن پر تمام شرطیں واپس ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 9۔ کون سی ٹیم آخری رن بنائے گی؛ 10۔ 1ویں اننگ: اوور/انڈر 0.5۔

شرط کا حساب لگانے کے لیے، میچ کی پہلی اننگ مکمل طور پر کھیلی جانا چاہیے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 11۔ 1ویں اننگ کا نتیجہ؛ 12۔ میچ میں پہلے ہوم رن کی قسم۔

میچ میں پہلے ہوم رن کی قسم کا تعین کرنے کی تجویز ہے: آیا یہ سولو (ایک رن)، دو رنز، تین رنز یا گرینڈ سلیم (چار رنز) ہوگا، یا کوئی ہوم رن نہیں ہوگا۔

13۔ زیادہ رنز کب بنیں گے؟

یہ تعین کرنا ضروری ہے کہ میچ کے کس دورانیے میں زیادہ رنز بنیں گے: پہلی 4.5 اننگز میں (بشمول ٹاپ 5 اننگز)، یا دوسری 5 اننگز میں (ٹاپ 5 اننگز کے بعد (5ویں اننگ کے نیچے سے کھیل کے اختتام تک))، یا ڈرا ہوگا۔ اضافی اننگز کی صورت میں، ٹاپ 5 اننگ کے بعد کا نتیجہ اضافی اننگز کے نتیجے کو شامل کرتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 14۔ کون سی ٹیم پہلے تین رنز بنائے گی۔

شرطیں 9 اننگز کے بعد سرکاری اسکور کی بنیاد پر طے ہوں گی (8.5 اننگز اگر آگے ہو)۔ اگر کھیل مکمل کرنے کے لیے اضافی اننگز کی ضرورت ہو، تو شرطیں حتمی سرکاری اسکور کی بنیاد پر طے ہوں گی۔ اگر کھیل جلدی ختم ہو جاتا ہے، تو تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔
استثناء: اگر میچ روکنے سے پہلے، کسی ایک ٹیم نے تین رنز بنائے ہوں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 15۔ کھیل "میزبان - مہمان"۔

کھیل ایک کھیل کے دن کے میچوں میں حصہ لیتا ہے۔ اگر کم از کم ایک میچ 9-8.5 اننگز نہیں کھیلا جاتا، تو شرطوں پر واپسی جاری ہوتی ہے۔ شرط کا حساب میزبانوں کے اسکور کردہ رنز کے مجموعے بمقابلہ مہمانوں کے اسکور کردہ رنز کے مجموعے کے طور پر طے ہوتا ہے (برابر ہونے کی صورت میں، جیت پر شرط لگانے پر واپسی ہوتی ہے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: 16۔ ڈویژن چیمپئنز۔

اگر سیزن کسی بھی وجہ سے مختصر کیا جاتا ہے، تو تمام شرطیں اس بنیاد پر طے ہوں گی کہ متعلقہ گورننگ باڈی کس ٹیم کو ڈویژن چیمپئن نامزد کرتی ہے۔

17۔ تمام فل ٹائم مارکیٹس، بشمول لائیو بیٹنگ، اضافی اننگز سمیت حتمی نتیجے پر طے ہوں گی۔ تاہم شرطوں کے عمل میں رہنے کے لیے کھیل کم از کم 7 مکمل اننگز (یا 6½ اننگز اگر دوسری بیٹنگ کرنے والی ٹیم آگے ہو) تک جانا چاہیے (سوائے ان کے جو غیر مشروط طور پر طے ہو چکے ہوں)۔ مرسی رول (نیچے وضاحت دیکھیں) کہلانے کی صورت میں، تمام شرطیں اس وقت کے اسکور پر برقرار رہیں گی۔ براہ کرم نوٹ کریں کہ معطل کھیل آگے نہیں بڑھتے۔ اگر کھیل ڈرا پر ختم ہوتا ہے، تو منی لائن شرطیں واپس ہوں گی۔

18۔ اوپر درج نہیں کی گئی دیگر اقسام کی شرطیں پیش کی جا سکتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3x3 کھیل کے قواعد۔

FIBA باسکٹ بال کے سرکاری قواعد کھیل کے تمام ان حالات کے لیے درست ہیں جن کا ذکر نیچے درج 3x3 کھیل کے قواعد میں خاص طور پر نہیں کیا گیا۔

Наблюдаемые названия и показатели: آرٹیکل 1 کورٹ اور گیند۔

3x3 کا کھیل ایک باسکٹ کے ساتھ آدھے کورٹ پر کھیلا جاتا ہے۔ سرکاری مقابلوں میں ایک باقاعدہ 3x3 کورٹ کا کھیل کا سطح تقریباً 49' چوڑا 36 x' گہرا (15 میٹر x 11 میٹر) ہوتا ہے، جس میں باقاعدہ باسکٹ بال کورٹ کے نشانات ہوتے ہیں، بشمول 19 فٹ (5.8 میٹر) فری تھرو لائن، 22 فٹ (6.75 میٹر) 2 پوائنٹ لائن، اور ایک باسکٹ کے نیچے "نو چارج سیمی سرکل" کا علاقہ۔ روایتی باسکٹ بال کورٹ کا آدھا حصہ استعمال کیا جا سکتا ہے۔

تمام سرکاری FIBA مقابلوں میں سائز 6 کی گیند استعمال ہوتی ہے۔

نوٹ: نچلی سطح پر، 3x3 کہیں بھی کھیلا جا سکتا ہے؛ کورٹ کے نشانات – اگر کوئی استعمال ہوں – دستیاب جگہ کے مطابق ڈھالے جائیں گے

Наблюдаемые названия и показатели: آرٹیکل 2 ٹیمیں۔

ہر ٹیم 4 کھلاڑیوں پر مشتمل ہوگی (3 کھلاڑی کورٹ پر اور 1 متبادل)۔

Наблюдаемые названия и показатели: آرٹیکل 3 کھیل کے عہدیدار۔

کھیل 1 یا 2 ریفریز اور وقت/اسکور رکھنے والوں پر مشتمل ہوگا۔

Наблюдаемые названия и показатели: آرٹیکل 4 کھیل کا آغاز۔

4.1۔ کھیل سے پہلے دونوں ٹیمیں بیک وقت وارم اپ کریں گی۔

4.2۔ سکے کا ٹاس طے کرے گا کہ کس ٹیم کو پہلا قبضہ ملے گا۔ سکے کا ٹاس جیتنے والی ٹیم کھیل کے آغاز میں یا ممکنہ اوور ٹائم کے آغاز میں گیند کے قبضے سے فائدہ اٹھانے کا انتخاب کر سکتی ہے۔

4.3۔ کھیل کورٹ پر تین کھلاڑیوں کے ساتھ شروع ہونا چاہیے۔

نوٹ: آرٹیکل 4.3 اور 6.4 صرف FIBA 3x3 سرکاری مقابلوں* پر لاگو ہوتے ہیں (نچلی سطح کے ایونٹس کے لیے لازمی نہیں)۔

Наблюдаемые названия и показатели: آرٹیکل 5 اسکورنگ۔

5.1۔ آرک کے اندر ہر کامیاب شاٹ کو 1 پوائنٹ دیا جائے گا۔

5.2۔ آرک کے پیچھے ہر کامیاب شاٹ کو 2 پوائنٹس دیے جائیں گے۔

5.3۔ ہر کامیاب فری تھرو کو 1 پوائنٹ دیا جائے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: آرٹیکل 6 کھیل کا وقت/کھیل کا فاتح۔

6.1۔ باقاعدہ کھیل کا وقت درج ذیل ہوگا: 10 منٹ کھیل کے وقت کا ایک دورانیہ۔ ٹیڈ بال کی صورتوں اور فری تھرو کے دوران گھڑی روکی جائے گی۔ گیند کے تبادلے کے مکمل ہونے کے بعد (جیسے ہی یہ حملہ آور ٹیم کے ہاتھ میں ہو) گھڑی دوبارہ شروع کی جائے گی۔

6.2۔ پہلی ٹیم جو 21 پوائنٹس یا اس سے زیادہ اسکور کرے گی وہ کھیل جیت جائے گی اگر یہ باقاعدہ کھیل کے وقت کے اختتام سے پہلے ہو جائے۔ یہ قاعدہ صرف باقاعدہ کھیل کے وقت پر لاگو ہوتا ہے (ممکنہ اوور ٹائم میں نہیں)۔

6.3۔ اگر کھیل کے وقت کے اختتام پر اسکور برابر ہو، تو ایک اضافی دورانیہ کھیلا جائے گا۔ اوور ٹائم شروع ہونے سے پہلے 1 منٹ کا وقفہ ہوگا۔ اوور ٹائم میں پہلی ٹیم جو 2 پوائنٹس اسکور کرے گی وہ کھیل جیت جائے گی۔

6.4۔ ایک ٹیم کھیل ہار جائے گی بذریعہ forfeit اگر مقررہ آغاز کے وقت ٹیم کھیل کے کورٹ پر 3 کھلاڑیوں کے ساتھ کھیلنے کے لیے تیار موجود نہ ہو۔ forfeit کی صورت میں، کھیل کا اسکور w-0 یا 0-w سے نشان زد ہوتا ہے ("w" کا مطلب جیت ہے)۔

6.5۔ ایک ٹیم بذریعہ ڈیفالٹ ہار جائے گی اگر وہ کھیل کے اختتام سے پہلے کورٹ چھوڑ دیتی ہے یا ٹیم کے تمام کھلاڑی زخمی اور/یا نااہل ہو جاتے ہیں۔ ڈیفالٹ کی صورت میں، جیتنے والی ٹیم اپنا اسکور برقرار رکھنے یا کھیل کو forfeit کرنے کا انتخاب کر سکتی ہے، جبکہ دونوں صورتوں میں ڈیفالٹ کرنے والی ٹیم کا اسکور 0 پر مقرر کیا جاتا ہے۔

6.6۔ ڈیفالٹ یا forfeit سے ہارنے والی ٹیم مقابلے سے نااہل ہو جائے گی۔

نوٹ: اگر کھیل کی گھڑی دستیاب نہ ہو تو چلنے کے وقت کی لمبائی منتظم کی صوابدید پر ہوگی۔ FIBA کھیل کے دورانیے کے مطابق اسکور کی حد مقرر کرنے کی سفارش کرتا ہے (10 منٹ/10 پوائنٹس؛ 15 منٹ/15 پوائنٹس؛ 21 منٹ/21 پوائنٹس)۔

Наблюдаемые названия и показатели: آرٹیکل 7 فاؤلز/فری تھرو۔

7.1۔ ایک ٹیم 6 فاؤلز کرنے کے بعد پنالٹی کی صورتحال میں ہوتی ہے۔ ٹیم کے 9 ٹیم فاؤلز تک پہنچنے کے بعد، کوئی بھی بعد کا فاؤل تکنیکی سمجھا جائے گا۔ شک کو دور کرنے کے لیے، کھلاڑیوں کو ذاتی فاؤلز کی تعداد کی بنیاد پر خارج نہیں کیا جاتا، آرٹیکل 15 کے تابع۔

7.2۔ آرک کے اندر شوٹنگ کے عمل کے دوران فاؤلز پر 1 فری تھرو دیا جائے گا، جبکہ آرک کے پیچھے شوٹنگ کے عمل کے دوران فاؤلز پر 2 فری تھرو دیے جائیں گے۔

7.3۔ شوٹنگ کے عمل کے دوران فاؤلز کے بعد کامیاب فیلڈ گول پر 1 اضافی فری تھرو دیا جائے گا۔

7.4۔ ٹیم فاؤلز 7، 8 اور 9 کو ہمیشہ 2 فری تھرو کے ساتھ دیا جائے گا۔ 10ویں اور اس کے بعد کے کسی بھی ٹیم فاؤل کے ساتھ ساتھ تکنیکی اور غیر کھیلوں والے فاؤلز کو ہمیشہ 2 فری تھرو اور گیند کے قبضے کے ساتھ دیا جائے گا۔ یہ شق شوٹنگ کے عمل کے دوران فاؤلز پر بھی لاگو ہوتی ہے اور 7.2 اور 7.3 کو منسوخ کرتی ہے۔

7.5۔ کھیل کے آخری فری تھرو کے بعد جو غیر کھیلوں جیسے یا تکنیکی فاؤل سے حاصل ہوا ہو، قبضہ برقرار رہتا ہے اور کھیل کورٹ کے اوپر آرک کے پیچھے گیند کے تبادلے کے ساتھ جاری رہے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: آرٹیکل 8 گیند کیسے کھیلی جاتی ہے۔

8.1۔ ہر کامیاب فیلڈ گول یا آخری فری تھرو کے بعد (آرٹیکل 7.5 کے مطابق):

غیر اسکور کرنے والی ٹیم کا ایک کھلاڑی کھیل کو دوبارہ شروع کرے گا، وہ کورٹ کے اندر سے براہ راست باسکٹ کے نیچے سے (اینڈ لائن کے پیچھے سے نہیں) گیند کو ڈربلنگ یا پاسنگ کے ذریعے کورٹ پر آرک کے پیچھے کسی جگہ تک لے جائے گا۔

دفاعی ٹیم کو باسکٹ کے نیچے "نو چارج سیمی سرکل ایریا" میں گیند کے لیے کھیلنے کی اجازت نہیں ہے۔

8.2۔ ہر ناکام فیلڈ گول یا آخری فری تھرو کے بعد (آرٹیکل 7.5 کے مطابق):

اگر حملہ آور ٹیم گیند ریباؤنڈ کرتی ہے، تو وہ گیند کو آرک کے پیچھے واپس کیے بغیر اسکور کرنے کی کوشش جاری رکھ سکتی ہے۔

اگر دفاعی ٹیم گیند ریباؤنڈ کرتی ہے یا چھین لیتی ہے، تو اسے گیند کو آرک کے پیچھے واپس لانا ہوگا (پاسنگ یا ڈربلنگ کے ذریعے)۔

8.3۔ کسی بھی ڈیڈ بال کی صورتحال کے بعد کسی بھی ٹیم کو دیا گیا گیند کا قبضہ کورٹ کے اوپر آرک کے پیچھے گیند کے تبادلے (دفاعی اور حملہ آور کھلاڑی کے درمیان) کے ساتھ شروع ہوگا۔

8.4۔ ایک کھلاڑی کو "آرک کے پیچھے" سمجھا جاتا ہے جب اس کے دونوں پاؤں نہ اندر ہوں اور نہ ہی آرک پر قدم رکھ رہے ہوں۔

8.5۔ جمپ بال کی صورتحال کی صورت میں، دفاعی ٹیم کو گیند دیا جائے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: آرٹیکل 9 سٹالنگ۔

9.1۔ سٹالنگ یا فعال طور پر نہ کھیلنا (یعنی اسکور کرنے کی کوشش نہ کرنا) ایک خلاف ورزی ہوگی۔

9.2۔ اگر کورٹ شاٹ کلاک سے لیس ہے، تو ٹیم کو 12 سیکنڈ کے اندر شاٹ کی کوشش کرنی ہوگی۔ گھڑی اس وقت شروع ہوگی جیسے ہی گیند حملہ آور کھلاڑیوں کے ہاتھ میں ہو (دفاعی کھلاڑی کے ساتھ تبادلے کے بعد یا باسکٹ کے نیچے کامیاب فیلڈ گول کے بعد)۔

نوٹ: اگر کورٹ شاٹ کلاک سے لیس نہیں ہے اور کوئی ٹیم باسکٹ پر حملہ کرنے کی کافی کوشش نہیں کر رہی ہے، تو ریفری آخری 5 سیکنڈ گن کر انہیں انتباہ دے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: آرٹیکل 10 متبادل۔

متبادل کسی بھی ٹیم کی طرف سے اس وقت کیا جا سکتا ہے جب گیند ڈیڈ ہو جائے، چیک بال سے پہلے۔ متبادل کھلاڑی کھیل میں اس وقت داخل ہو سکتا ہے جب اس کا ساتھی کورٹ سے باہر نکل جائے اور اس کے ساتھ جسمانی رابطہ قائم کرے۔ متبادل صرف باسکٹ کے مخالف اینڈ لائن کے پیچھے ہو سکتا ہے اور متبادل کے لیے ریفریوں یا ٹیبل افسران کی طرف سے کسی کارروائی کی ضرورت نہیں ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: آرٹیکل 11 ٹائم آؤٹ۔

ہر ٹیم کو ایک 30 سیکنڈ کا ٹائم آؤٹ دیا جاتا ہے۔ ایک کھلاڑی ڈیڈ بال کی صورتحال میں ٹائم آؤٹ طلب کر سکتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: آرٹیکل12 احتجاج کا طریقہ کار۔

اگر کسی ٹیم کا خیال ہے کہ اس کے مفادات کسی افسر کے فیصلے یا کھیل کے دوران پیش آنے والے کسی واقعے سے متاثر ہوئے ہیں، تو اسے درج ذیل طریقے سے آگے بڑھنا ہوگا:

اس ٹیم کے ایک کھلاڑی کو کھیل کے اختتام پر فوراً اور ریفری کے دستخط کرنے سے پہلے اسکور شیٹ پر دستخط کرنے ہوں گے۔

30 منٹ کے اندر، ٹیم کو کیس کی تحریری وضاحت، نیز اسپورٹس ڈائریکٹر کو 200 امریکی ڈالر کی ضمانت جمع کرانی ہوگی۔ اگر احتجاج قبول ہو جاتا ہے، تو ضمانت واپس کر دی جاتی ہے۔

ویڈیو مواد صرف اس فیصلے کے لیے استعمال کیا جا سکتا ہے کہ کھیل کے اختتام پر فیلڈ گول کے لیے آخری شاٹ کھیل کے وقت کے دوران چھوڑا گیا تھا اور/یا وہ فیلڈ گول کے لیے شاٹ 1 یا 2 پوائنٹس کے لیے شمار ہوتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: آرٹیکل 13 ٹیموں کی درجہ بندی۔

پولز اور مجموعی مقابلے کی درجہ بندی دونوں میں، درج ذیل درجہ بندی کے قواعد لاگو ہوتے ہیں۔ اگر پہلے مرحلے کے بعد ٹیمیں برابر ہوں، تو اگلے مرحلے کا حوالہ دیں – اور اسی طرح۔

سب سے زیادہ جیتیں (یا انٹر پول موازنہ میں کھیلوں کی غیر مساوی تعداد کی صورت میں جیت کا تناسب)؛

آمنے سامنے مقابلہ (صرف جیت/ہار کو مدنظر رکھتے ہوئے اور صرف پول کے اندر لاگو)؛

اوسط میں سب سے زیادہ پوائنٹس (فورفیٹس کے جیتنے والے اسکور کو مدنظر رکھے بغیر)۔

اگر ان تین مراحل کے بعد بھی ٹیمیں برابر ہوں، تو سب سے زیادہ سیڈنگ والی ٹیم(یں) ٹائی بریکر جیتتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: آرٹیکل 14 سیڈنگ کے قواعد۔

ٹیموں کو ٹیم رینکنگ پوائنٹس (مقابلے سے پہلے ٹیم کے 3 بہترین کھلاڑیوں کے رینکنگ پوائنٹس کا مجموعہ) کے مطابق سیڈ کیا جاتا ہے۔ ایک جیسے ٹیم رینکنگ پوائنٹس کی صورت میں، مقابلے کے آغاز سے پہلے سیڈنگ بے ترتیب طور پر طے کی جائے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: آرٹیکل 15 نااہلی۔

دو غیر کھیلوں جیسے فاؤل کرنے والا کھلاڑی ریفریوں کی طرف سے کھیل سے اور منتظم کی طرف سے ایونٹ سے نااہل کر دیا جائے گا۔ اس سے قطع نظر، منتظم متعلقہ کھلاڑی(وں) کو تشدد، زبانی یا جسمانی جارحیت، کھیل کے نتائج میں خلل ڈالنے، فیبا کے اینٹی ڈوپنگ قواعد (فیبا اندرونی ضوابط کی کتاب (4 یا فیبا کوڈ آف ایتھکس (فیبا اندرونی ضوابط کی کتاب 1، باب دوم) کی کسی بھی خلاف ورزی کی وجہ سے ایونٹ سے نااہل کر دے گا۔ منتظم دیگر ٹیم ممبران کی مذکورہ بالا رویے میں شراکت (بشمول غیر کارروائی کے ذریعے) کی بنیاد پر پوری ٹیم کو بھی ایونٹ سے نااہل کر سکتا ہے۔ ایونٹ کے ریگولیٹری فریم ورک، 3x3planet.com کی شرائط و ضوابط اور فیبا اندرونی ضوابط کے تحت فیبا کا تادیبی پابندیاں لگانے کا حق اس آرٹیکل 15 کے تحت کسی بھی نااہلی سے متاثر نہیں ہوتا۔

شرطیں 3x3 باسکٹ بال پر اوور ٹائم کو مدنظر رکھتے ہوئے قبول کی جاتی ہیں، جب تک کہ دوسری صورت میں بیان نہ کیا گیا ہو۔ اگر کوئی میچ باقاعدہ وقت میں برابر اسکور کے ساتھ مکمل ہوتا ہے، اور اسپورٹس میں "ڈرا" کا انتخاب یا اوور ٹائم نہیں تھا، تو کھیل مکمل سمجھا جاتا ہے اور میچ کے انتخاب پر لگائی گئی شرطیں واپس کر دی جائیں گی۔

3x3 باسکٹ بال پر شرطیں کھیل کے سرکاری قواعد و ضوابط کی بنیاد پر قبول کی جاتی ہیں جو سرکاری ٹورنامنٹ یا فیڈریشن کی سائٹ پر شائع ہوتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: شرطوں کی تصفیہ درج ذیل قواعد کے مطابق کی جاتی ہے:۔

اگر کسی منعقدہ ایونٹ کے لیے ابتدائی اسکور بعد میں کسی بھی وجہ سے منسوخ کر دیا جاتا ہے، تو منسوخی کو مدنظر نہیں رکھا جاتا اور شرطیں ابتدائی (حقیقی) اسکور کے مطابق ادائیگی کے تابع ہوں گی۔ حقیقی نتیجہ وہ نتیجہ ہے جو ایونٹ کے اختتام کے فوراً بعد معلوماتی ذرائع کی بنیاد پر اعلان کیا جاتا ہے۔

کسی خاص مقابلے کے قواعد و ضوابط اور دیگر مشابہ ٹورنامنٹس کے قواعد و ضوابط کے درمیان فرق 3x3 باسکٹ بال ایونٹس پر لگائی گئی شرطوں کی واپسی کی بنیاد نہیں ہے۔

اگر میچ باقاعدہ وقت کے اختتام سے پہلے رک جاتا ہے اور 24 گھنٹے (پری میچ) یا 48 گھنٹے (لائیو) کے اندر جاری نہیں ہوتا، تو اس میچ پر تمام شرطیں، جن کا نتیجہ کھیل روکنے کے وقت واضح طور پر متعین نہیں تھا، واپس کر دی جائیں گی، سوائے ان صورتوں کے جب شرطوں کے نتائج میچ روکنے کے وقت پہلے ہی متعین ہو چکے ہوں۔

Tower Rush

باسکٹ بال 1891 تک پرانا ہے اور تب سے یہ دنیا بھر میں کھیلا جانے والا کھیل بن گیا ہے۔ بہت سے ممالک نے اس کھیل کو اپنایا جیسے روس، برطانیہ، جرمنی، اسپین اور ایشیا کے کچھ حصے، لیکن یہ امریکہ ہے جہاں دنیا کی سب سے بڑی اور سب سے زیادہ منافع بخش لیگ ہے: این بی اے (نیشنل باسکٹ بال ایسوسی ایشن)۔

Наблюдаемые названия и показатели: کھیل کا مقصد۔

باسکٹ بال کا مقصد گیند (باسکٹ بال) کو ہوپ میں پھینک کر پوائنٹس اسکور کرنا ہے۔ کھیل ایک مستطیل کورٹ پر کھیلا جاتا ہے اور اس بات پر منحصر ہے کہ آپ کورٹ کے کس حصے سے کامیابی سے گیند کو باسکٹ میں پھینکتے ہیں، اس بات پر منحصر ہے کہ کتنے پوائنٹس اسکور ہوں گے۔ گیند کو ڈربلنگ یا پاسنگ کے ذریعے حرکت دی جا سکتی ہے۔ کھیل کے اختتام پر سب سے زیادہ پوائنٹس والی ٹیم کو فاتح قرار دیا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: کھلاڑی اور سامان۔

ہر ٹیم 12 کھلاڑیوں پر مشتمل ہوتی ہے جن میں سے صرف 5 کو کسی بھی وقت کورٹ پر کھیلنے کی اجازت ہوتی ہے۔ پوزیشنیں پوائنٹ گارڈ، ڈیفنسو گارڈ، سینٹر، آفنسو فارورڈ اور ڈیفنسو فارورڈ میں تقسیم کی جاتی ہیں۔ پھر ہر کھلاڑی کورٹ پر ایک پوزیشن لے گا لیکن اسے اپنی مرضی سے حرکت کرنے کی اجازت ہوگی۔

کورٹ مستطیل شکل کا ہے اور اس کی لمبائی 91 فٹ اور چوڑائی 50 فٹ ہے۔ ایک درمیانی لائن ہے جس میں مرکز میں ایک چھوٹا دائرہ پایا جاتا ہے؛ یہیں سے کھیل ٹپ آف کے ساتھ شروع ہوتا ہے (ریفری گیند کو ہوا میں پھینکتا ہے اور ہر ٹیم کا ایک کھلاڑی اپنی ٹیم کے لیے قبضہ جیتنے کی کوشش کرتا ہے)۔ کورٹ کے ہر سرے پر دو باسکٹ ہیں جن کی اونچائی 10 فٹ ہے۔ تین پوائنٹ کا آرک بیرونی حلقہ ہے، جبکہ اس کے وسط میں کلید ہے جس میں فری تھرو لائن شامل ہے۔

کھیلنے کے لیے صرف ایک کورٹ اور باسکٹ بال کی ضرورت ہے۔ ٹیموں کو مماثل کٹ پہننا ضروری ہے، کچھ کھلاڑی حفاظت کے لیے گم شیلڈز اور فیس ماسک پہننا پسند کرتے ہیں۔

کھیل 4 بارہ منٹ کے کوارٹرز میں تقسیم ہے۔ 2ویں اور 3ویں کوارٹر کے درمیان 15 منٹ کا ہاف ٹائم وقفہ ہے۔

باسکٹ بال کھلاڑیوں کے لیے تین اسکورنگ نمبر ہیں۔ تین پوائنٹ آرک کے باہر سے کوئی بھی باسکٹ اسکور ہونے پر تین پوائنٹس اسکور ہوں گے۔ تین پوائنٹ آرک کے اندر اسکور کیے گئے باسکٹ دو پوائنٹس اسکور کریں گے۔ کامیاب فری تھرو ہر فری تھرو پر 1 پوائنٹ اسکور کریں گے۔ فری تھرو کی تعداد اس بات پر منحصر ہوگی کہ فاؤل کہاں کیا گیا تھا۔

Наблюдаемые названия и показатели: کھیل جیتنا۔

باسکٹ بال کا کھیل جیتنا کافی آسان ہے؛ مقررہ کھیل کے وقت میں اپنے مخالفین سے زیادہ پوائنٹس اسکور کریں۔ اگر اختتام پر اسکور برابر ہوں تو فاتح کا تعین ہونے تک ایک اضافی کوارٹر کھیلا جائے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: قواعد:۔

ہر ٹیم کے پاس کسی بھی وقت کورٹ پر زیادہ سے زیادہ 5 کھلاڑی ہو سکتے ہیں۔ کھیل کے اندر جتنی بار چاہیں متبادل کیے جا سکتے ہیں۔

گیند کو صرف ڈربلنگ (گیند کو اچھالنا) یا پاسنگ کے ذریعے حرکت دی جا سکتی ہے۔ ایک بار جب کھلاڑی گیند پر دونوں ہاتھ رکھ لیتا ہے (گیند پکڑنا شامل نہیں) تو وہ پھر ڈربل یا گیند کے ساتھ حرکت نہیں کر سکتا اور گیند کو پاس یا شوٹ کرنا ضروری ہے۔

گیند کے ٹیم کے آدھے حصے میں جانے اور ان کے دوبارہ قبضہ جیتنے کے بعد گیند کو 10 سیکنڈ کے اندر درمیانی لائن کے پار واپس جانا ضروری ہے۔ اگر گیند ایسا کرنے میں ناکام رہتی ہے تو فاؤل کا اعلان کیا جائے گا اور گیند کا قبضہ تبدیل ہو جائے گا۔

Tower Rush

ہر ٹیم کے پاس باسکٹ پر کم از کم شاٹ کرنے کے لیے 24 سیکنڈ ہوتے ہیں۔ شاٹ کا مطلب یا تو باسکٹ میں جانا یا باسکٹ کے رم کو چھونا ہے۔ اگر شاٹ لینے کے بعد گیند باسکٹ میں نہیں جاتی تو شاٹ کلاک دوبارہ 24 سیکنڈ کے لیے شروع ہو جاتا ہے۔

باسکٹ اسکور کرنے کی کوشش کرنے والی ٹیم کو جارح کہا جاتا ہے جبکہ انہیں اسکور کرنے سے روکنے کی کوشش کرنے والی ٹیم کو مدافع کہا جاتا ہے۔ مدافع کو جارح کو اسکور کرنے سے روکنے کے لیے ہر ممکن کوشش کرنی ہوتی ہے، یا تو شاٹ کو بلاک کر کے یا شاٹ فائر ہونے سے روک کر۔

ہر کامیاب باسکٹ کے بعد گیند مخالف ٹیم کو دے دی جاتی ہے۔

کھیل کے دوران کیے گئے فاؤل جمع ہوتے رہیں گے اور جب ایک مخصوص تعداد تک پہنچ جائیں گے تو بالآخر فری تھرو دیا جائے گا۔ فری تھرو میں جارح ٹیم کے ایک کھلاڑی (جس پر فاؤل ہوا) کو فری تھرو لائن سے بغیر کسی مزاحمت کے شاٹ لینا ہوتا ہے۔ فاؤل کہاں کیا گیا اس پر منحصر ہے کہ کھلاڑی کو کتنے فری تھرو ملتے ہیں۔

باسکٹ بال میں خلاف ورزیوں میں ٹریولنگ (گیند کو اچھالے بغیر ایک سے زیادہ قدم اٹھانا)، ڈبل ڈربل (گیند اٹھانا، ڈربل کرنا، رکنا پھر دو ہاتھوں سے دوبارہ ڈربل کرنا)، گول ٹینڈنگ (مدافع کھلاڑی باسکٹ کی طرف نیچے جا رہی گیند میں مداخلت کرتا ہے) اور بیک کورٹ خلاف ورزی (ایک بار گیند درمیانی لائن پار کر جائے تو جارح ٹیم گیند کو درمیانی لائن کے پار واپس نہیں لے جا سکتی) شامل ہیں۔

فاؤل گیند کو مٹھی سے مارنا، قواعد تین اور چار کی خلاف ورزی اور قاعدہ پانچ میں بیان کردہ چیزیں ہیں۔

مخالف کو کسی بھی طرح کندھا مارنا، پکڑنا، مارنا، دھکا دینا یا ٹانگ پھنسانا نہیں چاہیے۔ اس قاعدے کی کسی بھی شخص کی طرف سے پہلی خلاف ورزی فاؤل شمار ہوگی؛ دوسری اسے اگلی باسکٹ ہونے تک نااہل کر دے گی یا، اگر شخص کو زخمی کرنے کا واضح ارادہ تھا، تو پورے کھیل کے لیے۔ کوئی متبادل کی اجازت نہیں ہوگی۔

اگر کوئی بھی فریق لگاتار تین فاؤل کرتا ہے، تو یہ مخالفین کے لیے ایک گول شمار ہوگا (لگاتار کا مطلب ہے کہ اس دوران مخالفین نے کوئی فاؤل نہ کیا ہو)۔

Наблюдаемые названия и показатели: شرط لگانے کے بنیادی قواعد:۔

a. میچ کے فاتح پر شرطیں، جس میں "ڈرا" کا آپشن ہو، صرف باقاعدہ وقت کے لیے پیش کی جاتی ہیں، اوور ٹائم کو چھوڑ کر۔

b. جب تک میچ باقاعدہ وقت کے اختتام سے پہلے رک نہ جائے اور 24 گھنٹے (پری میچ) یا 48 گھنٹے (لائیو) کے اندر دوبارہ شروع نہ ہو، اس میچ پر تمام شرطیں، جن کا نتیجہ کھیل روکنے کے وقت واضح طور پر متعین نہیں تھا، واپس کر دی جائیں گی۔ اگر میچ کے شروع ہونے کا وقت 24 گھنٹے سے زیادہ کے لیے ملتوی ہو جاتا ہے، تو اس میچ پر تمام شرطیں واپسی کے تابع ہیں، بصورت دیگر شرطیں برقرار رہیں گی۔

c. دوسرے ہاف کے لیے شرطیں اوور ٹائم کے ساتھ اور اس کے بغیر (پوزیشن کے لحاظ سے) جمع کی جاتی ہیں۔ چوتھے کوارٹر کے لیے شرحوں کے نتائج اوور ٹائم کو مدنظر رکھے بغیر جمع کیے جاتے ہیں۔

d. اگر میچ کے نتیجے میں، اسکور کیے گئے پوائنٹس کی کل تعداد شرط کے کل کے برابر ہو، تو واپسی ہوتی ہے (پوزیشن کے لحاظ سے، کچھ پوزیشنوں میں اوور ٹائم کے ساتھ اور اس کے بغیر)۔ اسی طرح کوارٹر / ہاف ٹوٹل، ٹیم اور کھلاڑی کے انفرادی ٹوٹل (بشمول ریباؤنڈز، فاؤل ٹرانسفرز، بلاک شاٹس، کسی ٹیم یا کھلاڑی کی طرف سے کی گئی انٹرسیپشنز پر اوور / انڈر شرطیں)، نیز میچ / ہافز / کوارٹرز ہینڈی کیپس پر شرطیں، کھلاڑی کے اعداد و شمار کا موازنہ اور دیگر پوزیشنز جہاں ہینڈی کیپ / ٹوٹل کی درست قدر کے اختیارات فراہم نہیں کیے گئے ہیں۔

e. کھلاڑی کے اعداد و شمار پر شرطوں کی صورت میں (زیادہ / کم ریباؤنڈز، اسسٹس، فاؤلز، بلاک شاٹس، اسٹیلز)، اگر مخصوص کھلاڑی نے میچ میں حصہ نہیں لیا، تو رقم واپس ہوتی ہے۔ کھلاڑیوں کے اعداد و شمار کا موازنہ کرنے کی صورت میں (کون سا کھلاڑی زیادہ ریباؤنڈز / اسسٹس / فاؤلز / بلاک شاٹس / اسٹیلز اسکور کرے گا)، اگر اس پوزیشن میں مخصوص کردہ شرکاء میں سے ایک نے میچ میں حصہ نہیں لیا، تو اس پوزیشن پر شرطیں واپس کر دی جاتی ہیں۔

f. کل کھلاڑیوں پر شرطیں / کھلاڑی کے اعداد و شمار کا موازنہ اوور ٹائم کو مدنظر رکھتے ہوئے قبول کیا جاتا ہے، جب تک کہ دوسری صورت میں اشارہ نہ کیا گیا ہو۔

g. جب "ہوم - اوے" کھیلا جائے تو صرف دیے گئے دن کی لائن میں اشارہ کردہ میچز کو مدنظر رکھا جاتا ہے۔ لائن میں اشارہ کردہ ایک یا زیادہ میچز کے ملتوی یا منسوخ ہونے کی صورت میں، "ہوم-اوے" گیم پر شرطیں واپس کی جائیں گی۔

h. اگر ٹورنامنٹ کے قواعد کے مطابق، برابر اسکور پر گیم اوور ٹائم میں نہیں جاتی، تو فاتح پر شرطیں "1" کے اوڈز کے ساتھ شمار کی جاتی ہیں (اگر "ڈرا" کا آپشن پیش نہیں کیا گیا تھا)، اور دیگر تمام شرطیں (ہینڈی کیپس، ٹوٹلز، وغیرہ) اصل گیم اسکور کے مطابق شمار کی جاتی ہیں۔

i. اگر ٹورنامنٹ کے قواعد کے مطابق، غیر ٹائرڈ اسکور کے ساتھ جوڑی کے فاتح کا تعین کرنے کے لیے اوور ٹائم ممکن ہے (مثال کے طور پر، دو میچوں کی کپ فائٹس میں)، تو تمام شرطیں گیم کے مرکزی وقت کو مدنظر رکھتے ہوئے شمار کی جاتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: باسکٹ بال بیٹنگ کے لیے درج ذیل پوزیشنز پیش کی جاتی ہیں:۔

میچ کا نتیجہ تعین کرنے کے لیے تجویز کیا جاتا ہے۔ اگر پوزیشن میں "ٹیم 1"، "ٹیم 2" اور "ڈرا" کے آپشنز شامل ہوں، تو شرطیں میچ کے باقاعدہ وقت پر قبول کی جاتی ہیں، اوور ٹائم کو چھوڑ کر، بصورت دیگر - اوور ٹائم کو مدنظر رکھا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2۔ ٹوٹل۔

ٹوٹل شرطیں اوور ٹائم کے ساتھ یا اس کے بغیر لگائی جا سکتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3۔ ہینڈی کیپ۔

ہینڈی کیپ شرطیں اوور ٹائم کے ساتھ یا اس کے بغیر لگائی جا سکتی ہیں۔

4۔ کیا میچ میں اوور ٹائم ہوگا؟

اگر میچ اوور ٹائم میں رک جائے، تو اس پوزیشن پر شرطیں پھر بھی درست رہیں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5۔ مخصوص ٹیم کے لیے انفرادی ٹوٹل۔

یہ تعین کرنے کی تجویز ہے کہ آیا مخصوص ٹیم کے اسکور کردہ پوائنٹس کی تعداد مخصوص پیرامیٹر سے زیادہ یا کم ہوگی، اوور ٹائم کے ساتھ اور اس کے بغیر۔

Наблюдаемые названия и показатели: 6۔ کس ہاف میں سب سے زیادہ پوائنٹس اسکور ہوں گے۔

میچ کے دوسرے ہاف کے اسکورنگ میں اوور ٹائم کو مدنظر نہیں رکھا جاتا۔

قواعد کے مطابق، میچ کا تمام باقاعدہ وقت مکمل طور پر کھیلا جانا چاہیے۔

7۔ کس کوارٹر میں سب سے زیادہ پوائنٹس اسکور ہوں گے؟

شرطوں کے تصفیے کے لیے میچ کے تمام چار کوارٹر مکمل طور پر کھیلے جانے چاہئیں۔ شرط کے حساب میں اوور ٹائم کو مدنظر نہیں رکھا جاتا۔

8۔ میچ کے جیتنے کا مارجن کیا ہے؟

اگر میچ معطل ہو جائے اور 24 گھنٹے (پری میچ) کے اندر ختم نہ ہو، تو اس پوزیشن پر شرطیں واپس کر دی جاتی ہیں۔ اسی طرح، اگر میچ معطل ہو جائے اور 48 گھنٹے (لائیو) کے اندر ختم نہ ہو، تو اس پوزیشن پر شرطیں واپس کر دی جاتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 9۔ ٹوٹل جفت / طاق۔

یہ تعین کرنا ضروری ہے کہ آیا میچ / متعلقہ پیریڈ (ہاف، کوارٹر یا پورا میچ) کا ٹوٹل طاق ہوگا یا جفت۔

Наблюдаемые названия и показатели: 10۔ مخصوص ٹیم کے لیے زیادہ / کم ریباؤنڈز (پاسز / بلاکس)۔

یہ تعین کرنا ضروری ہے کہ آیا متعلقہ ٹیم کے کھلاڑیوں کے کیے گئے ریباؤنڈز (پاسز / بلاکس) کی تعداد مخصوص پیرامیٹر سے زیادہ یا کم ہے۔

میچ میں شرکت سے انکار / نااہلی / انفرادی کھلاڑیوں کی چوٹ اس پوزیشن پر شرطوں کے حساب کو متاثر نہیں کرتی۔

جب تک دوسری صورت میں بیان نہ کیا جائے، اس پوزیشن پر شرطیں اوور ٹائمز کو مدنظر رکھتے ہوئے قبول کی جاتی ہیں۔

11۔ اس کھلاڑی کے لیے زیادہ / کم ریباؤنڈز (پاسز / بلاکس / اسٹیلز / پوائنٹ / بلاک شاٹس)

متعلقہ کھلاڑی کے کیے گئے ریباؤنڈز (پاسز / بلاکس / اسٹیلز / پوائنٹس / بلاک شاٹس) کی تعداد کا تعین کرنا ضروری ہے۔ کھلاڑی کے ساتھ ٹیم کا مخفف نام صرف معلوماتی مقاصد کے لیے اشارہ کیا گیا ہے۔ ٹیم کے مخفف نام کے اشارے میں کوئی بھی غلطیاں یا نقائص شرطوں کے حساب کو متاثر نہیں کرتے، شرطیں برقرار رہتی ہیں۔ اگر مخصوص کھلاڑی نے میچ میں حصہ نہیں لیا، تو رقم واپس ہوتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 12۔ کون سی ٹیم زیادہ ریباؤنڈز (اسسٹس / بلاکس) اسکور کرے گی۔

اگر کسی ایک ٹیم کا میچ ملتوی / رک جائے اور 24 گھنٹے (پری میچ) یا 48 گھنٹے (لائیو) کے اندر ختم نہ ہو، تو یہ ریٹس واپس کر دیے جاتے ہیں۔

موازنہ صرف اس راؤنڈ کی لائن میں اشارہ کردہ میچز کے لیے کیا جاتا ہے۔ اس پوزیشن پر شرطیں اوور ٹائم کو مدنظر رکھتے ہوئے قبول کی جاتی ہیں۔

13۔ میچ میں (مخصوص کوارٹر / میچ کے مخصوص ہاف میں) 10 پوائنٹس سب سے پہلے کون اسکور کرے گا

یہ تعین کرنے کی تجویز ہے کہ میچ کے مخصوص وقفے (میچ / کوارٹر / میچ کے ہاف میں) میں 10 ((20 پوائنٹس سب سے پہلے کون سی ٹیم اسکور کرے گی۔ دو اور تین آؤٹ کم مارکیٹس ہیں۔

میچ کے کوارٹرز کے لیے اوور ٹائم شمار نہیں ہوتا۔

اگر میچ کے دو آؤٹ کم مارکیٹ وقفے میں مخصوص تعداد کے پوائنٹس اسکور نہیں ہوئے، تو اس پوزیشن پر تمام شرطیں واپس کر دی جاتی ہیں۔

اگر میچ کے تین آؤٹ کم مارکیٹ وقفے میں مخصوص تعداد کے پوائنٹس اسکور نہیں ہوئے، تو تمام شرطیں تصفیہ ہو جائیں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 14۔ گروپ (کانفرنس / ڈویژن) کا فاتح۔

اس پوزیشن کے لیے شرطوں کے حساب کے لیے، گروپ (کانفرنس / ڈویژن) کے تمام میچز کھیلے جانے چاہئیں۔ بصورت دیگر، اس پوزیشن پر شرطیں واپس کر دی جاتی ہیں۔ استثناء اس ٹیم پر شرطوں کا ہے جو، نہ کھیلے گئے میچوں کے کسی بھی ممکنہ نتیجے (بشمول اس ٹیم کے لیے بہترین نتیجہ) میں، گروپ میں جیتنے کا نظریاتی موقع بھی نہیں رکھتی - ایسی شرطیں کلائنٹ کی طرف سے ہاری ہوئی سمجھی جاتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 15۔ پلے آف سیریز کا فاتح (Best-of-3 / Best-of-5 / Best-of-7)۔

اگر قواعد کے مطابق سیریز جیتنے کے لیے درکار میچز کی تعداد نہ کھیلی گئی ہو، تو اس پوزیشن پر تمام شرطیں واپس کر دی جاتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 16۔ میچ میں پہلا اخراج۔

نتیجے کے طور پر صرف فاؤلز کو مدنظر رکھا جاتا ہے جو ایک کھلاڑی نے میچ میں پانچ یا چھ (متعلقہ چیمپئن شپ کے قواعد پر منحصر) فاؤلز اسکور کرنے کے نتیجے میں ہوں۔

تکنیکی اور غیر کھیلوں جیسے فاؤلز کے نتیجے میں ہونے والے اخراجات شمار نہیں ہوتے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 17۔ اگلے راؤنڈ میں پیش قدمی۔

شرط کا حساب مخصوص راؤنڈ کی دی گئی پلے آف سیریز کے آخری میچ کے فوراً بعد طے شدہ نتیجے پر کیا جاتا ہے، بعد کے کورٹ / تادیبی فیصلوں سے قطع نظر۔

اگر اشارہ کردہ ٹیموں میں سے کوئی بھی، کسی بھی وجہ سے (بشمول نااہلی، شرکت سے انکار، وغیرہ)، اشارہ کردہ راؤنڈ میں حصہ نہ لے سکے، تو ایسی ٹیم کا مخالف سیریز جیت جائے گا اور اگلے راؤنڈ میں پہنچ جائے گا۔ تمام شرطیں برقرار رہتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 18۔ میچ (کوارٹر / ہاف) میں پہلے پوائنٹس کون سی ٹیم اسکور کرے گی۔

یہ تعین کرنا ضروری ہے کہ میچ کے مخصوص وقفے میں پہلے پوائنٹس کون سی ٹیم اسکور کرے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 19۔ میچ (کوارٹر / ہاف) میں آخری پوائنٹس کون سی ٹیم اسکور کرے گی۔

یہ تعین کرنا ضروری ہے کہ میچ کے مخصوص وقفے میں آخری پوائنٹس کون سی ٹیم اسکور کرے گی۔

اگر میچ (اشارہ کردہ کوارٹر / ہاف) رک جائے اور 24 گھنٹے (پری میچ) یا 48 گھنٹے (لائیو) کے اندر ختم نہ ہو، تو ایسے ریٹس واپس کر دیے جاتے ہیں۔

20۔ کیا میچ کے پہلے پوائنٹس تھری پوائنٹ شاٹ، ٹو پوائنٹ شاٹ یا فری تھرو سے اسکور ہوں گے۔

صرف ریفری کے ذریعہ سرکاری طور پر اسکور کیے گئے تھرو شمار ہوتے ہیں۔

21۔ اوپر درج نہیں کردہ دیگر اقسام کی شرطیں پیش کی جا سکتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: Bet Builder شرط پر کیش آؤٹ دستیاب نہیں ہوگا۔

فٹسال (جسے tsalúf یا footsal بھی کہا جاتا ہے) ایک گیند کا کھیل ہے جو سخت کورٹ پر کھیلا جاتا ہے، فٹ بال پچ سے چھوٹا، اور بنیادی طور پر اندرونی حصے میں۔ اس میں پانچ ایک طرفہ فٹ بال سے مماثلت ہے۔

Tower Rush

فٹسال دو ٹیموں کے درمیان کھیلا جاتا ہے، ہر ایک میں پانچ کھلاڑی، جن میں سے ایک گول کیپر ہوتا ہے۔ لامحدود تبدیلیاں کی اجازت ہے۔ اندرونی فٹ بال کی کچھ دیگر اقسام کے برعکس، کھیل سخت کورٹ کی سطح پر کھیلا جاتا ہے جو لکیروں سے محدود ہوتی ہے؛ دیواریں یا تختے استعمال نہیں ہوتے۔ فٹسال چھوٹی، سخت، کم اچھالنے والی گیند کے ساتھ بھی کھیلا جاتا ہے۔ سطح، گیند اور قواعد مل کر چھوٹی جگہوں میں گیند کے کنٹرول اور پاسنگ کی حمایت کرتے ہیں۔ کھیل کا "زور بے ساختگی، تخلیقی صلاحیت اور تکنیک پر ہے"۔

Наблюдаемые названия и показатели: نام رکھنا۔

فٹسال ہسپانوی tbol salaúf یا nútbol de salóf اور پرتگالی oãfutebol de sal سے آیا ہے۔ اس اصطلاح کا عام طور پر "اندرونی فٹ بال" اور "سیلون کا فٹ بال" کے طور پر ترجمہ کیا جاتا ہے، لیکن زیادہ لفظی ترجمہ "ہال/لاؤنج فٹ بال" ہے۔ 1985 میں میڈرڈ میں منعقدہ کھیل کی دوسری عالمی چیمپئن شپ کے دوران، ہسپانوی نام tbol salaúf استعمال کیا گیا۔ تب سے، دیگر تمام ناموں کو سرکاری اور بین الاقوامی طور پر فٹسال میں تبدیل کر دیا گیا ہے۔ نام رکھنے کی وجہ tbolúf کے نام پر FIFUSA (AMF کا پیشرو) اور FIFA کے درمیان تنازعہ تھا، FIFUSA نے 1985 (میڈرڈ، اسپین) میں fut-sal لفظ رجسٹر کیا ہے۔ تب سے FIFA نے بھی فٹسال کی اصطلاح استعمال کرنا شروع کر دی ہے۔ نام کا اطالوی میں calcio a 5 (لفظی طور پر 5-a-side فٹ بال) یا football sala اور فرانسیسی میں football de salle کے طور پر ترجمہ کیا گیا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: گورننگ باڈیز۔

فٹسال کے دو سب سے اہم گورننگ باڈیز tsalón Mundial de FúAsociaci ((AMF اور ration Internationale deédéF Football Association ((FIFA ہیں۔ AMF اصل گورننگ باڈی کی جانشین تنظیم ہے۔ FIFA نے بعد میں فٹسال میں دلچسپی لی۔ تاہم، گورننس کو ہم آہنگ کرنے کے لیے FIFA اور AMF کے درمیان بات چیت کامیاب نہیں ہوئی۔ FIFA اپنے الگ الگ مقابلے منعقد کرتا ہے۔

انٹرنیشنل فٹسال الائنس ((IFA ممالک کی ایک شراکت داری ہے جو دنیا بھر میں اعلیٰ معیار کے فٹسال ٹورنامنٹس پیش کرنے کے لیے تشکیل دی گئی ہے۔ یہ خود کو FIFA کے ساتھ مقابلہ کرنے کے بجائے معاون کے طور پر دیکھتا ہے۔ اس کی رکنیت شمالی اور جنوبی امریکہ، یورپ، افریقہ، ایشیا اور اوشیانا کے ممالک پر محیط ہے۔ IFA کی سرپرستی میں کئی ٹورنامنٹس منعقد کیے گئے ہیں، جن میں 2019 میں منعقدہ مردوں کا ورلڈ کپ اور 2017 میں منعقدہ خواتین کا ورلڈ کپ شامل ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: قواعد۔

فی الحال دو گورننگ باڈیز ہیں: tsalón Mundial de FúAsociaci ((AMF اور ration Internationale de FootballédéF Association ((FIFA۔ AMF اور FIFA اپنے متعلقہ فٹسال ورژنز کے سرکاری قواعد کو برقرار رکھنے اور ان کو منظم کرنے کے ذمہ دار ہیں۔

FIFA اپنے فٹسال قواعد کو 'Laws of the Game' کے طور پر شائع کرتا ہے، جس میں 17 'قوانین' میں سے ہر ایک موضوعی طور پر متعلقہ انفرادی ضوابط کا مجموعہ ہے۔ قوانین کھیل کے تمام پہلوؤں کی وضاحت کرتے ہیں، بشمول مقامی مقابلوں اور لیگوں کے مطابق کیا تبدیل کیا جا سکتا ہے۔

بہت سے قوانین ایسوسی ایشن فٹ بال میں پائے جانے والے قوانین سے ملتے جلتے یا یکساں ہیں، یا ان کی عدم موجودگی میں ایسوسی ایشن فٹ بال کا حوالہ دیتے ہیں (جیسے ایک حصہ جو نوٹ کرتا ہے کہ فٹسال میں کوئی آف سائیڈ کی خلاف ورزی نہیں ہے۔)

Наблюдаемые названия и показатели: قواعد کا خلاصہ؛ میدان کی لمبائی۔

کم از کم 25 m × 16 m (82 ft × 52 ft)، زیادہ سے زیادہ 42 m × 25 m (138 ft × 82 ft)۔

Наблюдаемые названия и показатели: گیند۔

عمر 13 اور اس سے زیادہ: سائز 4، فریم 62–64 cm (24–25 in)، کھیل کے آغاز میں وزن 400–440 g (14–16 oz) کے درمیان۔

عمر 9-13: سائز 3، فریم 56–59 cm (22–23 in)، کھیل کے آغاز میں وزن 350–380 g (12–13 oz) کے درمیان۔

2 m (6 ft 7 in) کی اونچائی سے گرایا جائے، پہلا ریباؤنڈ 50 cm (20 in) سے کم یا 65 cm (26 in) سے زیادہ نہیں ہونا چاہیے۔

Наблюдаемые названия и показатели: وقت۔

20 منٹ کے دو پیریڈ ہیں جن میں ہر ڈیڈ بال پر وقت رک جاتا ہے۔ دونوں پیریڈز کے درمیان 15 منٹ کا وقفہ ہوتا ہے۔ ہر ٹیم فی ہاف ایک ٹائم آؤٹ استعمال کر سکتی ہے، جو ایک منٹ تک رہتا ہے۔ کچھ نچلی لیگز اور ٹورنامنٹس 24 منٹ کے پیریڈز رننگ ٹائم کے ساتھ استعمال کرتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: کھلاڑیوں کی تعداد۔

میدان میں ہر ٹیم کے لیے پانچ کھلاڑی ہوتے ہیں، جن میں سے ایک گول کیپر کے طور پر، اور ہر میچ میں استعمال ہو سکنے والے کھلاڑیوں کی زیادہ سے زیادہ تعداد 12 ہے۔ تبدیلیاں لامحدود اور دوران کھیل ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: فاؤلز۔

تمام براہ راست فری ککس جمع شدہ فاؤلز کے طور پر شمار ہوتے ہیں۔ براہ راست فری کک کرنے، ٹرپ کرنے، چارج کرنے، چھلانگ لگانے، دھکیلنے، مارنے، ٹیکل کرنے، پکڑنے، تھوکنے، اور جان بوجھ کر ہینڈل کرنے پر دی جاتی ہے۔ بالواسطہ فری ککس، جیسے خطرناک طریقے سے کھیلنا اور رکاوٹ ڈالنا، جمع شدہ فاؤلز کے طور پر شمار نہیں ہوتے۔ جب کوئی ٹیم ایک ہاف میں پانچ جمع شدہ فاؤلز کرتی ہے تو ریفری کی طرف سے انہیں خبردار کیا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: کارڈز۔

غیر کھیلوں جیسے رویے، اختلاف، ری اسٹارٹ پر فاصلے کا احترام نہ کرنے، ری اسٹارٹ میں ضرورت سے زیادہ تاخیر، مسلسل خلاف ورزی، یا غلط طریقے سے کھیل کے میدان میں داخل ہونے/چھوڑنے پر وارننگ دکھائی جا سکتی ہے۔ سنگین فاؤل پلے، پرتشدد رویے، تھوکنے، واضح گول اسکورنگ کے موقع سے غیر قانونی طور پر انکار، نازیبا زبان، اور دوسری وارننگ ملنے پر کھلاڑی یا متبادل کو بھیج دیا جا سکتا ہے۔ بھیجے گئے کھلاڑیوں کو کھیل سے نکال دیا جاتا ہے اور ان کی ٹیم کو دو منٹ تک یا جب تک دوسری ٹیم گول نہ کرے، کم کھلاڑیوں کے ساتھ کھیلنا پڑتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: فری ککس۔

خلاف ورزی کے مقام سے یا خلاف ورزی کے قریب ترین پنالٹی ایریا کی لکیر پر (صرف بالواسطہ) لی جاتی ہیں۔ تمام مخالفین کو گیند سے کم از کم 5 m (16 ft) دور ہونا چاہیے۔ کک چار سیکنڈ کے اندر لی جانی چاہیے ورنہ دوسری ٹیم کو بالواسطہ کک دی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: دوسرے پنالٹی نشان سے کک۔

جب کوئی ٹیم ایک ہاف میں 6 یا اس سے زیادہ جمع شدہ فاؤلز کرتی ہے تو دی جاتی ہے۔ دوسرا پنالٹی نشان گول سے 10 m (33 ft) پر ہے، مخالفین کو گیند کے پیچھے ہونا چاہیے، گول کیپر کو کم از کم 5 m (16 ft) دور ہونا چاہیے۔

Наблюдаемые названия и показатели: پنالٹی کک۔

6 m (20 ft) گول کیپر کے علاقے کے اندر فاؤلز کے لیے گول کے مرکز سے 6 m (20 ft) پر۔

Наблюдаемые названия и показатели: گول کیپر۔

گیند کے قبضے میں ہونے پر، گول کیپر کے پاس گیند کو چھوڑنے کے لیے 4 سیکنڈ ہوتے ہیں۔ اگر گیند کو بہت دیر تک رکھا جائے، تو ریفری دوسری ٹیم کو بالواسطہ کک دے گا۔ گول کیپر مخالف کے ہاف میں آزادانہ کھیل سکتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: گول کیپر پاس بیک پابندی۔

ایک بار جب گول کیپر گیند کو کک یا تھرو کے ذریعے چھوڑ دیتا ہے، تو گول کیپر اسے دوبارہ تب تک نہیں چھو سکتا جب تک گیند کھیل سے باہر نہ چلی جائے یا مخالف اسے نہ چھوئے۔ خلاف ورزی کی سزا بالواسطہ فری کک ہے۔ گول کیپر مخالف کے ہاف میں ہونے پر گیند آزادانہ وصول کر سکتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: کک-ان۔

کک-ان تھرو-ان کی بجائے استعمال ہوتا ہے۔ کھلاڑی کو گیند کو ٹچ لائن پر یا اس سے باہر رکھنا ہوگا لیکن اس جگہ سے جہاں گیند آؤٹ آف پلے ہوئی تھی 25 سینٹی میٹر (9.8 انچ) سے زیادہ نہیں۔ گیند ساکن ہونی چاہیے اور کک-ان کھلاڑی کے تیار ہونے کے وقت سے 4 سیکنڈ کے اندر لیا جانا چاہیے۔ کک-ان کے دوران، مخالفین کو گیند سے کم از کم 5 میٹر (16 فٹ) دور کھڑا ہونا چاہیے۔ اگر چار سیکنڈ گزر جائیں یا غیر قانونی کک لی جائے، تو ریفری دوسری ٹیم کو کک-ان دے گا۔ کک-ان سے براہ راست گول کرنا جائز نہیں: گول صرف اس صورت میں درست ہے جب کوئی اور گیند کو گول میں داخل ہونے سے پہلے چھو لے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Goal clearance۔

گول کلیئرنس گول کک کی بجائے استعمال ہوتی ہے۔ گول کیپر کو گیند اپنے ہاتھوں سے پھینکنا ہوگا اور اسے چار سیکنڈ کے اندر پنالٹی ایریا سے باہر نکلنا ہوگا۔ اگر گول کلیئرنس غیر قانونی طریقے سے لی جائے تو گول کیپر دوبارہ کوشش کر سکتا ہے، لیکن ریفری گنتی دوبارہ شروع نہیں کرے گا۔ اگر چار سیکنڈ گزر جائیں، تو دوسری ٹیم کو پنالٹی ایریا لائن پر ایک بالواسطہ کک ملتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Corner kick۔

گیند کو اس قوس کے اندر رکھنا ہوگا جو اس مقام کے قریب ترین ہو جہاں گیند نے گول لائن عبور کی تھی اور مخالف کو گیند کے کھیل میں آنے تک کونے کے محراب سے کم از کم 5 میٹر (16 فٹ) دور میدان پر کھڑا ہونا چاہیے۔ کونر کک تیار ہونے کے 4 سیکنڈ کے اندر لی جانا چاہیے ورنہ دوسری ٹیم کو گول کلیئرنس دی جائے گی۔ گیند اس وقت کھیل میں آتی ہے جب اسے کک کیا جائے اور وہ حرکت کرے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Referees۔

بین الاقوامی میچوں کے لیے، دو ریفری ہونے چاہئیں: ایک (پہلا ریفری) ٹائم کیپر ٹیبل کے قریب ٹچ لائن پر تعینات ہوتا ہے اور ٹائم کیپر سے رابطہ کرتا ہے، جبکہ دوسرا (دوسرا ریفری) میدان کے مخالف سمت میں ہوتا ہے۔ ٹائم کیپر ٹیبل پر ایک ٹائم کیپر اور ایک تیسرا ریفری ہوتا ہے، جو ٹیموں کے بینچوں کو کنٹرول کرتا ہے۔ معمولی مقابلوں میں، تیسرے ریفری اور ٹائم کیپر استعمال نہیں ہوتے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Players, equipment and officials۔

ہر ٹیم میں میدان پر پانچ کھلاڑی ہوتے ہیں، جن میں سے ایک گول کیپر ہوتا ہے۔ متبادل کھلاڑیوں کی زیادہ سے زیادہ تعداد نو (FIFA تبدیلی 2012) ہے، میچ کے دوران لامحدود متبادل کے ساتھ۔ متبادل کھلاڑی اس وقت بھی آ سکتے ہیں جب گیند کھیل میں ہو لیکن باہر جانے والے کھلاڑی کو متبادل کے کھیل کے میدان میں داخل ہونے سے پہلے میدان چھوڑنا ہوگا۔ اگر کسی ٹیم میں تین سے کم کھلاڑی باقی رہ جائیں یا کم ہو جائیں، تو میچ ترک کر دیا جاتا ہے اور کھلاڑیوں کی کمی والی ٹیم کے لیے ہار کے طور پر شمار کیا جاتا ہے۔

Tower Rush

کٹ میں آستینوں والی جرسی یا شرٹ، شارٹس، جرابیں، دھات، پلاسٹک یا فوم سے بنی شنگارڈز، اور ربڑ کے تلوں والے جوتے شامل ہیں۔ گول کیپر کو لمبی پتلون اور مختلف رنگ کی کٹ پہننے کی اجازت ہے تاکہ وہ خود کو ٹیم کے دیگر کھلاڑیوں اور ریفری سے ممتاز کر سکے۔ گول کیپر کو کہنی کے پیڈ پہننے کی بھی اجازت ہے کیونکہ سطح تقریباً ٹینس کورٹ یا باسکٹ بال کورٹ جیسی سخت ہے۔ زیورات کی اجازت نہیں ہے، اور نہ ہی دیگر اشیاء کی جو پہننے والے کھلاڑی یا دیگر فعال شرکاء کے لیے خطرناک ہو سکتی ہیں۔

میچ کو ریفری کنٹرول کرتا ہے، جو کھیل کے قوانین نافذ کرتا ہے، اور پہلا ریفری ہی واحد شخص ہے جو میدان سے باہر کی مداخلت کی وجہ سے قانونی طور پر میچ ترک کر سکتا ہے۔ اس ریفری کی مدد دوسرا ریفری کرتا ہے جو عام طور پر گول لائنوں کی نگرانی کرتا ہے یا فاؤلز یا پلے پر کالز میں بنیادی ریفری کی مدد کرتا ہے۔ ریفریوں کے فیصلے حتمی ہوتے ہیں اور صرف اس صورت میں تبدیل کیے جا سکتے ہیں جب ریفری ضروری سمجھیں اور کھیل دوبارہ شروع نہ ہوا ہو۔ ایک تیسرا ریفری اور ٹائم کیپر بھی ہوتا ہے جنہیں میچ میں فاؤلز کا ریکارڈ رکھنے کے لیے سازوسامان فراہم کیا جاتا ہے۔ دوسرے ریفری کے زخمی ہونے کی صورت میں، تیسرا ریفری دوسرے ریفری کی جگہ لے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: The field.

میدان لکڑی یا مصنوعی مواد، یا اس جیسی سطح سے بنایا جاتا ہے، حالانکہ کوئی بھی ہموار، چکنی اور غیر کھرچنے والا مواد استعمال کیا جا سکتا ہے۔ میدان کی لمبائی 38–42 میٹر (125–138 فٹ) کی حد میں ہے، اور بین الاقوامی میچوں میں چوڑائی 20–25 میٹر (66–82 فٹ) کی حد میں ہے۔ دیگر میچوں کے لیے، یہ لمبائی میں 25–42 میٹر (82–138 فٹ) ہو سکتی ہے، جبکہ چوڑائی 16–25 میٹر (52–82 فٹ) ہو سکتی ہے، بشرطیکہ لمبی باؤنڈری لائنوں (ٹچ لائنوں) کی لمبائی چھوٹی باؤنڈریوں (گول لائنوں) سے زیادہ ہو جہاں گول رکھے جاتے ہیں (28 میٹر × 15 میٹر (92 فٹ × 49 فٹ) کے باسکٹ بال کورٹ استعمال کیے جا سکتے ہیں)۔ بین الاقوامی کے لیے "معیاری" سائز کا کورٹ 40 میٹر × 20 میٹر (131 فٹ × 66 فٹ) ہے (ہینڈ بال میدان کا سائز)۔ چھت کم از کم 4 میٹر (13 فٹ) اونچی ہونی چاہیے۔

ہر گول لائن کے وسط میں ایک مستطیل گول رکھا جاتا ہے۔ عمودی گول پوسٹوں کے اندرونی کناروں کا فاصلہ 3 میٹر (9.8 فٹ) ہونا چاہیے، اور گول پوسٹوں کے سہارے افقی کراس بار کا نچلا کنارہ زمین سے 2 میٹر (6.6 فٹ) بلند ہونا چاہیے۔ بھنگ، جوٹ یا نائلون سے بنے جالے گول پوسٹوں اور کراس بار کے پچھلے حصے سے منسلک ہوتے ہیں۔ جالوں کا نچلا حصہ مڑی ہوئی نلی یا سہارے کے کسی اور مناسب ذریعے سے منسلک ہوتا ہے۔ گول کی گہرائی اوپر 80 سینٹی میٹر (31 انچ) اور نیچے 1 میٹر (3.3 فٹ) ہے۔

ہر گول کے سامنے ایک علاقہ ہے جسے پنالٹی ایریا کہا جاتا ہے۔ یہ علاقہ گول لائن سے 6 میٹر (20 فٹ) رداس کے ساتھ، گول پوسٹوں پر مرکوز چوتھائی دائرے کھینچ کر بنایا جاتا ہے۔ پھر ہر چوتھائی دائرے کا اوپری حصہ گول پوسٹوں کے درمیان گول لائن کے متوازی چلنے والی 3.16 میٹر (10.4 فٹ) لائن سے جوڑا جاتا ہے۔ پنالٹی ایریا کے کنارے کو نشان زد کرنے والی لائن کو پنالٹی ایریا لائن کہا جاتا ہے۔ پنالٹی ایریا وہ جگہ نشان زد کرتا ہے جہاں گول کیپر کو ہاتھوں سے گیند چھونے کی اجازت ہے۔ پنالٹی نشان گول لائن سے چھ میٹر کے فاصلے پر ہے جب یہ گول پوسٹوں کے وسط تک پہنچتا ہے۔ دوسرا پنالٹی نشان گول لائن سے 10 میٹر (33 فٹ) کے فاصلے پر ہے جب یہ گول پوسٹوں کے وسط تک پہنچتا ہے۔ پنالٹی اسپاٹ سے پنالٹی کک دی جاتی ہے اگر کوئی کھلاڑی پنالٹی ایریا کے اندر فاؤل کرتا ہے۔ دوسرا پنالٹی اسپاٹ استعمال ہوتا ہے اگر کوئی کھلاڑی مخالف ٹیم کے نصف حصے میں یا اپنے نصف حصے میں اس علاقے میں جو ہاف وے لائن اور دوسرے پنالٹی نشان سے گزرنے والی ہاف وے لائن کے متوازی فرضی لائن سے گھرا ہوا ہے، اپنی ٹیم کا چھٹا فاؤل کرتا ہے؛ فری کک دوسرے پنالٹی نشان سے لی جاتی ہے۔

کوئی بھی معیاری ٹیم ہینڈ بال میدان فٹسال کے لیے استعمال کیا جا سکتا ہے، بشمول گول اور فرش کے نشانات۔

Наблюдаемые названия и показатели: Duration and tie-breaking methods.

ایک معیاری میچ 20 منٹ کے دو برابر ادوار پر مشتمل ہوتا ہے۔ کسی بھی ہاف کی لمبائی پنالٹی ککس لینے یا ان ٹیم کے خلاف براہ راست فری کک لینے کی اجازت دینے کے لیے بڑھائی جاتی ہے جس نے پانچ سے زیادہ فاؤل کیے ہوں۔ دو ہافوں کے درمیان وقفہ 15 منٹ سے زیادہ نہیں ہو سکتا۔

کچھ مقابلوں میں، کھیل ڈرا پر ختم نہیں ہو سکتا، لہذا ایوے گولز، اضافی وقت اور پنالٹی نشان سے ککس میچ ڈرا ہونے کے بعد فاتح کا تعین کرنے کے تین طریقے ہیں۔ ایوے گولز کا مطلب ہے کہ اگر ایک ہوم اور ایک ایوے گیم کھیلنے کے بعد ٹیم کا اسکور برابر ہو، تو وہ ٹیم جیتتی ہے جس نے زیادہ ایوے گول اسکور کیے ہوں۔ اضافی وقت پانچ منٹ کے دو ادوار پر مشتمل ہوتا ہے۔ اگر ان طریقوں کے بعد کوئی فاتح پیدا نہ ہو، تو پنالٹی نشان سے تین ککس لی جاتی ہیں، اور جس نے سب سے زیادہ اسکور کیا وہ جیتتا ہے۔ اگر پنالٹی نشان سے تین ککس کے بعد بھی فیصلہ نہ ہو، تو یہ ہر ٹیم کے لیے ایک وقت میں ایک اضافی کک کے ساتھ جاری رہتا ہے جب تک کہ ان میں سے ایک دوسرے سے زیادہ گول اسکور نہ کر لے۔ اضافی وقت کے برعکس، شوٹ آؤٹ میں اسکور کیے گئے گول پورے میچ میں اسکور کیے گئے گول میں شمار نہیں ہوتے۔

Наблюдаемые названия и показатели: The start and restart of play.

میچ کے آغاز میں، سکے کا ٹاس یہ فیصلہ کرنے کے لیے استعمال ہوتا ہے کہ کون میچ شروع کرے گا۔ کک آف کھیل کے آغاز کا اشارہ دینے کے لیے استعمال ہوتی ہے اور دوسرے ہاف اور اضافی وقت کے کسی بھی دور کے آغاز میں استعمال ہوتی ہے۔ یہ گول اسکور ہونے کے بعد بھی استعمال ہوتی ہے، دوسری ٹیم کھیل شروع کرتی ہے۔ کھیل کے قوانین میں مذکور نہ ہونے والی کسی بھی وجہ سے عارضی رکاوٹ کے بعد، ریفری گیند کو وہیں گرائے گا جہاں کھیل رکا تھا، بشرطیکہ رکاوٹ سے پہلے گیند کھیل میں تھی اور اس نے ٹچ لائنوں یا گول لائنوں میں سے کسی کو عبور نہیں کیا تھا۔

اگر گیند گول لائن یا ٹچ لائن سے گزر جائے، چھت سے ٹکرائے، یا کھیل ریفری کی طرف سے روک دیا جائے، تو گیند آؤٹ آف پلے ہے۔ اگر یہ اندرونی میدان کی چھت سے ٹکرائے، تو کھیل اس ٹیم کے مخالفین کے لیے کک-ان کے ساتھ دوبارہ شروع ہوتا ہے جس نے گیند کو آخری بار چھوا تھا، اس جگہ کے نیچے جہاں یہ چھت سے ٹکرائی تھی۔

Наблюдаемые названия и показатели: Lack of offside rule.

فٹبال کے برعکس، فٹسال میں کوئی آفسائیڈ قاعدہ نہیں ہے۔ حملہ آور روایتی آؤٹ ڈور فٹبال کے مقابلے میں گول کے بہت زیادہ قریب جا سکتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: Misconduct.

مخالف ٹیم کو براہ راست فری کک دی جا سکتی ہے اگر کوئی کھلاڑی مخالف کو کک مارنے یا ٹانگ مارنے کی کوشش کرے یا کامیاب ہو، چھلانگ لگائے، چارج کرے یا مخالف کو دھکا دے، یا مخالف کو مارے یا مارنے کی کوشش کرے۔ مخالف کو پکڑنا، چھونا یا اس پر تھوکنا ایسے جرائم ہیں جو براہ راست فری کک کے لائق ہیں، جیسا کہ مخالف کے گیند کھیلتے وقت گیند کھیلنے کے لیے سلائیڈ کرنا یا گیند اٹھانا، مارنا یا پھینکنا (گول کیپر کے علاوہ)۔ یہ سب جمع شدہ فاؤل ہیں۔ براہ راست فری کک وہاں سے لی جاتی ہے جہاں خلاف ورزی ہوئی تھی، الا یہ کہ یہ دفاعی ٹیم کو ان کے پنالٹی ایریا میں دی جائے، اس صورت میں فری کک پنالٹی ایریا کے اندر کہیں سے بھی لی جا سکتی ہے۔ پنالٹی کک دی جاتی ہے اگر کوئی کھلاڑی اپنے پنالٹی ایریا کے اندر براہ راست فری کک کے لائق جرائم میں سے کوئی کرتا ہے۔ گیند کی پوزیشن اہم نہیں ہے جب تک یہ کھیل میں ہے لیکن پنالٹی کک کے لیے، گیند کو بیرونی لائن پر، جال کے مرکز کے عموداً ہونا چاہیے۔

مخالف ٹیم کو بالواسطہ فری کک دی جاتی ہے اگر گول کیپر گیند صاف کرے لیکن پھر کسی اور سے پہلے اسے اپنے ہاتھوں سے چھوئے، اگر گول کیپر گیند کو ہاتھوں سے کنٹرول کرے جب اسے ساتھی نے اس کی طرف کک کیا ہو، یا اگر وہ اپنے نصف حصے میں چار سیکنڈ سے زیادہ ہاتھوں یا پیروں سے گیند کو چھوئے یا کنٹرول کرے۔

Tower Rush

مخالف ٹیم کو بالواسطہ فری کک اس صورت میں بھی دی جاتی ہے اگر کوئی کھلاڑی خطرناک انداز میں کھیلے، جان بوجھ کر مخالف کو روکے، گول کیپر کو ہاتھوں سے گیند پھینکنے سے روکے یا کسی اور چیز کے لیے جس پر کھیل روکا جائے تاکہ کھلاڑی کو وارننگ یا بے دخل کیا جائے۔ بالواسطہ فری کک وہاں سے لی جاتی ہے جہاں خلاف ورزی ہوئی تھی۔

فٹسال میں پیلی اور سرخ کارڈز استعمال ہوتے ہیں۔ پیلا کارڈ کھلاڑیوں کو ان کے اعمال پر وارننگ دینے کے لیے ہے۔ اگر انہیں دو ملتے ہیں، تو انہیں سرخ کارڈ دیا جاتا ہے، جس کا مطلب ہے کہ وہ میدان سے بے دخل کر دیے جاتے ہیں۔ پیلا کارڈ دکھایا جاتا ہے اگر کوئی کھلاڑی غیر کھیلوں والا رویہ دکھائے، اختلاف کرے، کھیل کے قوانین کی مسلسل خلاف ورزی کرے، کھیل دوبارہ شروع ہونے میں تاخیر کرے، کھیل دوبارہ شروع ہونے پر گیند سے کھلاڑی کے فاصلے کا احترام کرنے میں ناکام رہے، متبادل کے طریقہ کار کی خلاف ورزی کرے یا ریفری کی اجازت کے بغیر میدان میں داخل ہو، دوبارہ داخل ہو اور میدان چھوڑے۔ کھلاڑی کو سرخ کارڈ دکھایا جاتا ہے اور بے دخل کیا جاتا ہے اگر وہ سنگین فاؤل پلے میں ملوث ہو، پرتشدد رویہ دکھائے، کسی اور شخص پر تھوکے، یا گیند کو ہاتھ سے کھیل کر مخالف ٹیم کو گول سے محروم کرے (گول کیپر کے علاوہ اپنے پنالٹی ایریا کے اندر)۔ سرخ کارڈ سے سزا کے قابل یہ بھی ہے کہ مخالف کو جو کھلاڑی کے گول کی طرف بڑھ رہا ہو، فری کک یا پنالٹی کک سے سزا کے قابل جرم کر کے گول اسکور کرنے کا موقع فراہم کرنے سے انکار کرنا اور جارحانہ، توہین آمیز یا ناشائستہ زبان یا اشاروں کا استعمال۔ بے دخل کیے گئے کھلاڑی کو میدان کے قرب و جوار سے نکلنا ہوگا۔

متبادل کھلاڑی کو ساتھی کے بے دخل ہونے کے دو منٹ بعد آنے کی اجازت ہے، الا یہ کہ دو منٹ ختم ہونے سے پہلے گول اسکور ہو جائے۔ اگر زیادہ کھلاڑیوں والی ٹیم کم کھلاڑیوں والی ٹیم کے خلاف اسکور کرے، تو کم کھلاڑیوں والی ٹیم میں ایک اور کھلاڑی شامل کیا جا سکتا ہے۔ اگر گول اسکور ہونے کے وقت ٹیمیں برابر ہوں یا کم کھلاڑیوں والی ٹیم اسکور کرے، تو دونوں ٹیمیں کھلاڑیوں کی اسی تعداد کے ساتھ رہتی ہیں۔

1۔ تمام شرطیں ریگولر ٹائم کے اختتام پر نتیجے کی بنیاد پر طے کی جائیں گی، الا یہ کہ دوسری صورت میں بیان کیا گیا ہو۔

2۔ اضافی وقت اور 6 میٹر نشان سے strikes کی ایک سیریز صرف اگلے راؤنڈ میں پہنچنے، مقابلے کے فاتح وغیرہ پر شرطوں میں مدنظر رکھی جاتی ہیں۔

3۔ اگر کوئی میچ کسی بھی وجہ سے 24 گھنٹے (پری میچ) یا 48 گھنٹے (لائیو) سے زیادہ کے لیے منسوخ یا ملتوی ہو جائے، تو اس ایونٹ پر تمام شرطوں کو "1" کے برابر جیتنے والا اوڈ ملے گا۔

4۔ اگر کوئی میچ 24 گھنٹے (پری میچ) یا 48 گھنٹے (لائیو) سے زیادہ کے لیے رکا یا معطل ہو جائے، تو اس میچ پر تمام شرطیں "1" اوڈز کے ساتھ طے کی جائیں گی، الا یہ کہ میچ روکنے کے وقت شرطوں کے نتائج پہلے ہی طے ہو چکے ہوں ... وہ نتائج جو روکنے کے وقت سے منفرد طور پر طے ہوتے ہیں (مثال کے طور پر، پہلے ہاف کا نتیجہ، پہلا گول اسکور اور اس کا وقت، وغیرہ) شرط کی تصفیے کے لیے قبول کیے جاتے ہیں۔

Foreword :Наблюдаемые названия и показатели۔

کھیل کے یہ قوانین 1 جولائی 2016 کو نافذ العمل ہوں گے۔

قواعد کا متن، تبصرے، IHF ہاتھ کے اشارے، کھیل کے قوانین کی وضاحتیں، اور متبادل علاقے کے ضوابط سب مجموعی قواعد کے اجزاء ہیں۔

براہ کرم مربوط "رہنما اصول اور تشریحات" کو بھی نوٹ کریں جو کچھ قواعد کے اطلاق پر اضافی رہنمائی دیتے ہیں۔ 2010 میں شائع شدہ سابقہ ورژن اپ ڈیٹس کے ساتھ اب درست نہیں ہے۔ "رہنما اصول اور تشریحات" کو ضرورت پڑنے پر بڑھایا جائے گا۔

Tower Rush

"کھیل کے میدانوں اور گول کے لیے رہنما اصول"، جو اس متن کے صارفین کی سہولت کے لیے آسانی سے قاعدہ کی کتاب میں شامل ہیں، قواعد کا لازمی حصہ نہیں ہیں۔

نوٹ: سادگی کی خاطر، یہ قاعدہ کی کتاب عام طور پر کھلاڑیوں، عہدیداروں، ریفریوں اور دیگر افراد کے حوالے سے الفاظ کی مذکر شکل استعمال کرتی ہے۔

تاہم، قواعد مرد اور خواتین شرکاء پر یکساں طور پر لاگو ہوتے ہیں، سوائے استعمال ہونے والی گیندوں کے سائز کے قواعد کے (قاعدہ 3 دیکھیں)۔

Playing Court - RULE 1 :Наблюдаемые названия и показатели۔

1:1 کھیل کا میدان (خاکہ 1 دیکھیں) 40 میٹر لمبا اور 20 میٹر چوڑا مستطیل ہے، جو دو گول ایریاز (1:4 اور 6 دیکھیں) اور ایک کھیل کے علاقے پر مشتمل ہے۔ لمبی حد بندی لکیروں کو سائیڈ لائنز کہا جاتا ہے، اور چھوٹیوں کو گول لائنز (گول پوسٹوں کے درمیان) یا بیرونی گول لائنز (گول کے دونوں طرف) کہا جاتا ہے۔

کھیل کے میدان کے گرد ایک حفاظتی زون ہونا چاہیے، جس کی چوڑائی سائیڈ لائنز کے ساتھ کم از کم 1 میٹر اور گول لائنز کے پیچھے 2 میٹر ہو۔ کھیل کے دوران کھیل کے میدان کی خصوصیات اس طرح تبدیل نہیں کی جانی چاہئیں کہ کسی ایک ٹیم کو فائدہ حاصل ہو۔

1:2 ہر بیرونی گول لائن کے وسط میں ایک گول (خاکے 2a اور 2b دیکھیں) رکھا جاتا ہے۔ گول فرش یا ان کے پیچھے کی دیواروں سے مضبوطی سے جڑے ہونے چاہئیں۔ ان کی اندرونی اونچائی 2 میٹر اور چوڑائی 3 میٹر ہے۔

گول پوسٹیں ایک افقی کراس بار سے جڑی ہوتی ہیں۔ گول پوسٹوں کا پچھلا حصہ گول لائن کے پچھلے کنارے کے ساتھ ہم آہنگ ہونا چاہیے۔ گول پوسٹوں اور کراس بار کا کراس سیکشن 8 سینٹی میٹر مربع ہونا چاہیے۔ کورٹ سے نظر آنے والے تین اطراف پر انہیں دو متضاد رنگوں کی پٹیوں میں پینٹ کیا جانا چاہیے، جو پس منظر سے بھی واضح طور پر متضاد ہوں۔

گولوں کا جال ہونا چاہیے، جو اس طرح لگایا جائے کہ گول میں پھینکی گئی گیند عام طور پر گول میں ہی رہے۔

1:3 کورٹ پر تمام لکیریں اس علاقے کا مکمل حصہ ہیں جنہیں وہ گھیرتی ہیں۔ گول لائنز گول پوسٹوں کے درمیان 8 سینٹی میٹر چوڑی ہوں گی (خاکہ 2a دیکھیں)، جبکہ دیگر تمام لکیریں 5 سینٹی میٹر چوڑی ہوں گی۔

دو ملحقہ علاقوں کے درمیان لکیروں کو فرش کے ملحقہ علاقوں کے درمیان رنگ کے فرق سے تبدیل کیا جا سکتا ہے۔

1:4 ہر گول کے سامنے ایک گول ایریا ہے (خاکہ 5، صفحہ 100 دیکھیں)۔ گول ایریا کی تعریف گول ایریا لائن (6 میٹر لائن) سے ہوتی ہے، جو اس طرح کھینچی جاتی ہے:

(a گول کے بالکل سامنے 3 میٹر لمبی لائن؛ یہ لائن گول لائن کے متوازی ہے اور اس سے 6 میٹر کے فاصلے پر ہے (گول لائن کے پچھلے کنارے سے گول-ایریا لائن کے اگلے کنارے تک ناپا گیا)؛

(b دو چوتھائی دائرے، ہر ایک کا رداس 6 میٹر ہے (گول پوسٹوں کے پچھلے اندرونی کونے سے ناپا گیا)، جو 3 میٹر لمبی لائن کو بیرونی گول لائن سے ملاتے ہیں (دیگر خاکے 1 اور 2a دیکھیں)۔

1:5 فری تھرو لائن (-9میٹر لائن) ایک ٹوٹی ہوئی لائن ہے، جو گول-ایریا لائن سے 3 میٹر باہر کھینچی جاتی ہے۔ لائن کے دونوں حصے اور ان کے درمیان خالی جگہیں 15 سینٹی میٹر ناپ کی ہیں (خاکہ 1 دیکھیں)۔

1:6 7-میٹر لائن ایک -1میٹر لمبی لائن ہے، جو گول کے بالکل سامنے ہے۔ یہ گول لائن کے متوازی ہے اور اس سے 7 میٹر کے فاصلے پر ہے (گول لائن کے پچھلے کنارے سے -7میٹر لائن کے اگلے کنارے تک ناپا گیا)؛ (خاکہ 1 دیکھیں)۔

1:7 گول کیپر کی روک تھام لائن (-4میٹر لائن) ایک 15 سینٹی میٹر لمبی لائن ہے، جو گول کے بالکل سامنے ہے۔ یہ گول لائن کے متوازی ہے اور اس سے 4 میٹر کے فاصلے پر ہے (گول لائن کے پچھلے کنارے سے -4میٹر لائن کے اگلے کنارے تک ناپا گیا) (خاکہ 1 دیکھیں)۔

1:8 مرکزی لائن دونوں سائیڈ لائنوں کے درمیانی نقاط کو ملاتی ہے (خاکے 1 اور 3 دیکھیں)۔

1:9 ہر ٹیم کے لیے متبادل لائن (سائیڈ لائن کا ایک حصہ) مرکزی لائن سے مرکزی لائن سے 4.5 میٹر کے فاصلے پر واقع ایک نقطے تک پھیلی ہوتی ہے۔ متبادل لائن کے اس آخری نقطے کو ایک لائن سے نمایاں کیا جاتا ہے جو مرکزی لائن کے متوازی ہے، جو سائیڈ لائن کے اندر 15 سینٹی میٹر اور سائیڈ لائن کے باہر 15 سینٹی میٹر تک پھیلی ہوتی ہے (خاکے 1 اور 3 دیکھیں)۔

Наблюдаемые названия и показатели: Note-

کھیل کے میدان اور گولوں کے لیے مزید تفصیلی تکنیکی تقاضے Guidelines for Playing Courts and Goals میں مل سکتے ہیں، جو صفحہ 97 سے شروع ہوتی ہیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Diagram 1: کھیل کا میدان، پیمائشیں cm میں درج ہیں؛ Diagram 2a: گول؛ Diagram 2b: گول – پہلو سے منظر؛ Diagram 3: متبادل کھلاڑیوں کی لکیریں اور متبادل کا علاقہ۔

ٹائم کیپر اور اسکور کیپر کی میز اور متبادل کھلاڑیوں کے بنچ اس طرح رکھے جائیں کہ اسکور کیپر/ٹائم کیپر متبادل کی لکیروں کو دیکھ سکیں۔ میز کو بنچوں کی نسبت سائیڈ لائن کے زیادہ قریب رکھا جائے، لیکن سائیڈ لائن سے کم از کم 50cm باہر۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: RULE 2 - کھیل کا وقت، آخری سگنل اور ٹائم آؤٹ؛ کھیل کا وقت۔

2:1 16 سال اور اس سے زیادہ عمر کے کھلاڑیوں پر مشتمل تمام ٹیموں کے لیے کھیل کا معمول کا وقت 30 منٹ کے 2 ہاف ہیں۔ ہاف ٹائم کا وقفہ عام طور پر 10 منٹ ہوتا ہے۔

نوجوان ٹیموں کے لیے کھیل کا معمول کا وقت عمر گروپ 16-12 میں 25 x 2 منٹ اور عمر گروپ 12-8 میں 20 x 2 منٹ ہے۔ دونوں صورتوں میں ہاف ٹائم کا وقفہ عام طور پر 10 منٹ ہوتا ہے۔

IHF، براعظمی کنفیڈریشنز اور قومی فیڈریشنز کو اپنے دائرہ اختیار میں ہاف ٹائم کے وقفے کے حوالے سے مختلف ضوابط لاگو کرنے کا حق ہے۔ ہاف ٹائم کے وقفے کی زیادہ سے زیادہ مدت 15 منٹ ہے۔

2:2 اگر کھیل معمول کے کھیل کے وقت کے اختتام پر برابر ہو اور فاتح کا تعین کرنا ہو تو 5 منٹ کے وقفے کے بعد اوور ٹائم کھیلا جاتا ہے۔ اوور ٹائم کی مدت 5 منٹ کے 2 ہاف پر مشتمل ہوتی ہے، جس میں 1 منٹ کا ہاف ٹائم وقفہ ہوتا ہے۔

اگر پہلے اوور ٹائم کے بعد کھیل دوبارہ برابر ہو تو 5 منٹ کے وقفے کے بعد دوسری مدت کھیلی جاتی ہے۔ اس اوور ٹائم کی مدت بھی 5 منٹ کے 2 ہاف پر مشتمل ہوتی ہے، جس میں 1 منٹ کا ہاف ٹائم وقفہ ہوتا ہے۔

اگر کھیل اب بھی برابر ہو، تو فاتح کا تعین متعلقہ مقابلے کے قواعد کے مطابق کیا جائے گا۔ اگر فیصلہ یہ ہو کہ فاتح کا تعین 7 میٹر تھرو کو ٹائی بریکر کے طور پر استعمال کرتے ہوئے کیا جائے، تو ذیل میں بتائی گئی کارروائیاں اپنائی جائیں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: Final Signal.

2:3 کھیل کا وقت ریفری کی ابتدائی تھرو آف کے لیے سیٹی سے شروع ہوتا ہے۔ یہ عوامی گھڑی یا ٹائم کیپر کی طرف سے خودکار حتمی سگنل کے ساتھ ختم ہوتا ہے۔ اگر ایسا کوئی سگنل نہ آئے، تو ریفری، ٹائم کیپر یا ڈیلیگیٹ سیٹی بجا کر اشارہ کرتے ہیں کہ کھیل کا وقت ختم ہو گیا ہے ((17:9۔

Comment:. :Наблюдаемые названия и показатели

اگر خودکار حتمی سگنل والی عوامی گھڑی دستیاب نہ ہو، تو ٹائم کیپر ٹیبل کلاک یا اسٹاپ واچ استعمال کرے گا اور کھیل کو حتمی سگنل کے ساتھ ختم کرے گا (18:2، 2 دوسرا پیراگراف)۔

2:4 خلاف ورزیاں اور غیر کھیلوں جیسا رویہ جو حتمی سگنل سے پہلے یا اس کے ساتھ ساتھ وقوع پذیر ہوں (ہاف ٹائم یا کھیل کے اختتام کے لیے، اور اوور ٹائم میں ہاف کے اختتام کے لیے بھی) ان کی سزا دی جانی چاہیے، نیز اگر اس کے نتیجے میں آنے والا فری تھرو (قاعدہ 13:1 کے تحت) یا 7 میٹر تھرو سگنل کے بعد ہی لیا جا سکے۔

اسی طرح، تھرو دوبارہ لیا جانا چاہیے، اگر حتمی سگنل (ہاف ٹائم یا کھیل کے اختتام کے لیے، اوور ٹائم میں بھی) ٹھیک اس وقت بجے جب فری تھرو یا 7 میٹر تھرو کیا جا رہا ہو یا جب گیند پہلے ہی ہوا میں ہو۔

دونوں صورتوں میں، ریفری کھیل کو صرف اس وقت ختم کرتے ہیں جب فری تھرو یا 7 میٹر تھرو لیا جا چکا ہو (یا دوبارہ لیا جا چکا ہو) اور اس کا فوری نتیجہ قائم ہو چکا ہو۔

2:5 رول 2:4 کے تحت لیے گئے (یا دوبارہ لیے گئے) فری تھروز کے لیے، کھلاڑیوں کی پوزیشنوں اور متبادل کھلاڑیوں کے حوالے سے خصوصی پابندیاں لاگو ہوتی ہیں۔ رول 4:4 میں متبادل کی معمول کی لچک کے استثناء کے طور پر، حملہ آور ٹیم کے صرف ایک کھلاڑی کے لیے متبادل کی اجازت ہے؛ اسی طرح، دفاعی ٹیم کو اجازت ہے کہ وہ گول کیپر کے بدلے ایک کورٹ کھلاڑی متبادل کرے اگر یہ ٹیم آخری سگنل دیے جانے کے وقت گول کیپر کے بغیر کھیل رہی ہو۔ خلاف ورزیوں کی سزا رول 4:5، 1ویں پیراگراف کے تحت دی جاتی ہے۔ مزید برآں، پھینکنے والے کے تمام ساتھی کھلاڑیوں کو پھینکنے والے سے کم از کم 3 میٹر کے فاصلے پر ہونا چاہیے، اس کے علاوہ مخالفین کی فری تھرو لائن سے باہر ہونا بھی ضروری ہے (13:7، 15:6؛ وضاحت نمبر 1 بھی دیکھیں)۔ دفاعی کھلاڑیوں کی پوزیشنوں کی نشاندہی رول 13:8 میں کی گئی ہے۔

2:6 کھلاڑی اور ٹیم کے عہدیدار رولز 2:4-5 میں بیان کردہ حالات میں فری تھرو یا -7 میٹر تھرو کی انجام دہی کے دوران ہونے والی خلاف ورزیوں یا غیر کھیلوں جیسے رویے کے لیے ذاتی سزا کے تابع رہتے ہیں۔ تاہم، ایسے تھرو کی انجام دہی کے دوران کوئی خلاف ورزی مخالف سمت میں فری تھرو کا سبب نہیں بن سکتی۔

2:7 اگر ریفریز طے کریں کہ ٹائم کیپر نے آخری سگنل (ہاف ٹائم یا کھیل کے اختتام کے لیے، اوور ٹائم میں بھی) بہت جلدی دیا ہے، تو انہیں کھلاڑیوں کو کورٹ پر رکھنا ہوگا اور باقی وقت کھیلنا ہوگا۔

جو ٹیم قبل از وقت سگنل کے وقت گیند کی حامل تھی وہ کھیل دوبارہ شروع ہونے پر بھی گیند کی حامل رہے گی۔ اگر گیند کھیل سے باہر تھی، تو کھیل اس تھرو سے دوبارہ شروع ہوگا جو صورتحال کے مطابق ہو۔ اگر گیند کھیل میں تھی، تو کھیل رول 13:4a-b کے مطابق فری تھرو سے دوبارہ شروع ہوگا۔

اگر کسی کھیل (یا اوور ٹائم پیریڈ) کا پہلا نصف بہت دیر سے ختم کیا گیا ہو، تو دوسرے نصف کو اسی تناسب سے مختصر کرنا ہوگا۔ اگر کسی کھیل (یا اوور ٹائم پیریڈ) کا دوسرا نصف بہت دیر سے ختم کیا گیا ہو، تو ریفریز کے پاس اب کچھ تبدیل کرنے کا اختیار نہیں رہتا۔

Time-Out :Наблюдаемые названия и показатели۔

2:8 ریفریز وقفے (”time-out“) کے آغاز اور دورانیے کا فیصلہ کرتے ہیں۔ time-out لازمی ہے جب:

Наблюдаемые названия и показатели: 2 (a منٹ کی معطلی یا نااہلی دی جائے؛؛ (b ٹیم time-out دیا جائے؛؛ (c ٹائم کیپر یا ڈیلیگیٹ کی طرف سے وِسل کا سگنل ہو؛۔

(d ریفریز کے درمیان مشاورت Rule 17:7 کے مطابق ضروری ہو۔ time-out عام طور پر بعض دیگر حالات میں بھی دیا جاتا ہے، حالات کے مطابق (دیکھیں Clarification No. 2)۔

time-out کے دوران خلاف ورزیوں کے نتائج وہی ہوتے ہیں جو کھیل کے وقت کے دوران خلاف ورزیوں کے ہوتے ہیں ((16:10)۔

2:9 اصولی طور پر، ریفریز فیصلہ کرتے ہیں کہ time-out کے سلسلے میں گھڑی کب روکی اور کب چلائی جائے۔

کھیل کے وقت میں وقفے کی نشاندہی ٹائم کیپر کو وِسل پر تین مختصر پھونکوں اور ہاتھ کے اشارے نمبر 15 کے ذریعے کرنی ہے۔

تاہم، لازمی time-outs کی صورت میں جہاں کھیل ٹائم کیپر یا ڈیلیگیٹ کے وِسل سگنل ((2:8b-c سے روکا گیا ہو، ٹائم کیپر کو لازم ہے کہ وہ ریفریز کی تصدیق کا انتظار کیے بغیر فوراً سرکاری گھڑی روک دے۔

time-out کے بعد کھیل کے دوبارہ آغاز کی نشاندہی کے لیے ہمیشہ وِسل بجانی چاہیے ((15:5b)۔

2:10 ہر ٹیم کو باقاعدہ کھیل کے وقت کے ہر نصف میں ایک 1 منٹ کا ٹیم time-out حاصل کرنے کا حق ہے، لیکن اوور ٹائم میں نہیں (Clarification No. 3))۔

Наблюдаемые названия и показатели: The Ball - RULE 3۔

3:1 گیند چمڑے یا کسی مصنوعی مادے سے بنی ہوتی ہے۔ یہ کروی شکل کی ہونی چاہیے۔ سطح چمکدار یا پھسلن والی نہیں ہونی چاہیے ((17:3)۔

3:2 مختلف زمروں کی ٹیموں کے لیے استعمال ہونے والی گیندوں کے سائز، یعنی محیط اور وزن، درج ذیل ہیں:

- 58-60 سینٹی میٹر اور 425-475 گرام (IHF سائز 3) مردوں اور نوجوان مردوں (عمر 16 سے زائد) کے لیے؛
- 54-56 سینٹی میٹر اور 325-375 گرام (IHF سائز 2) خواتین، نوجوان خواتین (عمر 14 سے زائد)، اور نوجوان مردوں (عمر 12 سے (16 کے لیے؛
- 50-52 سینٹی میٹر اور 290-330 گرام (IHF سائز 1) نوجوان خواتین (عمر 8 سے (14 اور نوجوان مردوں (عمر 8 سے (12 کے لیے۔

تمام سرکاری بین الاقوامی کھیلوں میں استعمال ہونے والی گیندوں کے تکنیکی تقاضے "IHF Ball Regulations" میں بیان کیے گئے ہیں۔

"Mini-Handball" کے لیے استعمال ہونے والی گیندوں کا سائز اور وزن عام کھیل کے قواعد میں طے نہیں کیا گیا۔

3:3 ہر کھیل کے لیے کم از کم دو گیندیں دستیاب ہونی چاہیے۔ کھیل کے دوران ریزرو گیندیں ٹائم کیپر کی میز پر فوری دستیاب ہونی چاہیے۔ گیندوں کو قواعد 3:1-2 کے تقاضے پورے کرنے چاہیے۔

3:4 ریفری فیصلہ کرتے ہیں کہ ریزرو گیند کب استعمال کرنی ہے۔ ایسے مواقع پر، ریفری کو ریزرو گیند کو جلد از جلد کھیل میں لانا چاہیے تاکہ رکاوٹیں کم سے کم ہوں اور ٹائم آؤٹ سے بچا جا سکے۔

Наблюдаемые названия и показатели: The Team, Substitutions, Equipment, Player Injuries - RULE 4;
The Team.

Tower Rush

4:1 ایک ٹیم زیادہ سے زیادہ 14 کھلاڑیوں پر مشتمل ہوتی ہے۔ ایک ہی وقت میں کورٹ پر 7 سے زیادہ کھلاڑی موجود نہیں ہو سکتے۔ باقی کھلاڑی متبادل ہوتے ہیں۔

ایک کھلاڑی جو گول کیپر کے طور پر شناخت کیا گیا ہو، وہ کسی بھی وقت کورٹ کھلاڑی بن سکتا ہے (تاہم، قاعدہ 8:5 کی تفسیر، 2 واں پیراگراف ملاحظہ کریں)۔ اسی طرح، ایک کورٹ کھلاڑی کسی بھی وقت گول کیپر بن سکتا ہے بشرطیکہ اسے گول کیپر کے طور پر شناخت کیا گیا ہو (تاہم، 4:4 اور 4:7 ملاحظہ کریں)۔

اگر کوئی ٹیم گول کیپر کے بغیر کھیل رہی ہو تو ایک وقت میں زیادہ سے زیادہ 7 کورٹ کھلاڑی کھیل کے میدان پر ہو سکتے ہیں (قواعد 4:7، 6:1، 6:2c، 6:3، 8:7f، 14:1a ملاحظہ کریں)۔

قواعد 4:4-4:7 کورٹ کھلاڑی کی جگہ گول کیپر کی تبدیلی پر لاگو ہوں گے۔

کھیل کے آغاز پر ٹیم کے پاس کورٹ پر کم از کم 5 کھلاڑی ہونا ضروری ہیں۔ ٹیم میں کھلاڑیوں کی تعداد کھیل کے دوران کسی بھی وقت، بشمول اوور ٹائم، 14 تک بڑھائی جا سکتی ہے۔

کھیل جاری رہ سکتا ہے چاہے ٹیم کورٹ پر 5 سے کم کھلاڑیوں تک محدود ہو جائے۔ یہ ریفریوں کا فیصلہ ہے کہ کھیل کو مستقل طور پر معطل کیا جائے یا نہیں اور کب کیا جائے ((17:12)۔

IHF، براعظمی کنفیڈریشنز اور قومی فیڈریشنز کو اپنے دائرہ اختیار میں کھلاڑیوں کی تعداد کے حوالے سے مختلف ضوابط لاگو کرنے کا حق ہے۔ تاہم، 16 سے زیادہ کھلاڑیوں کی اجازت نہیں ہے۔

4:2 ایک ٹیم کو کھیل کے دوران زیادہ سے زیادہ 4 ٹیم آفیشلز استعمال کرنے کی اجازت ہے۔ یہ ٹیم آفیشلز کھیل کے دوران تبدیل نہیں کیے جا سکتے۔ ان میں سے ایک کو 'ذمہ دار ٹیم آفیشل' مقرر کیا جانا چاہیے۔ صرف اس آفیشل کو ٹائم کیپر/اسکور کیپر اور ممکنہ طور پر ریفریوں سے بات کرنے کی اجازت ہے (تاہم، وضاحت نمبر 3 ملاحظہ کریں)۔

ٹیم آفیشل کو عام طور پر کھیل کے دوران کورٹ میں داخل ہونے کی اجازت نہیں ہے۔ اس قاعدے کی خلاف ورزی کو غیر کھیلوں جیسے رویے کے طور پر سزا دی جائے گی (8:7-10، 16:1b، 16:3e-g اور 16:6c ملاحظہ کریں)۔ کھیل مخالف ٹیم کے لیے فری تھرو کے ساتھ دوبارہ شروع کیا جاتا ہے (13:1a-b؛ تاہم، وضاحت نمبر 7 ملاحظہ کریں)۔

'ذمہ دار ٹیم آفیشل' کو یقینی بنانا ہوگا کہ کھیل شروع ہونے کے بعد، (زیادہ سے زیادہ (4 رجسٹرڈ ٹیم آفیشلز اور شرکت کے حقدار کھلاڑیوں (دیکھیں (4:3 کے علاوہ کوئی دوسرا شخص متبادل کے علاقے میں موجود نہ ہو۔ وہ ٹیم کی جانب سے متبادل کے علاقے کے ضوابط کی تعمیل کا بھی ذمہ دار ہے۔ خلاف ورزیوں کے نتیجے میں 'ذمہ دار ٹیم آفیشل' کے لیے بتدریج سزا ہوگی (16:1b، 16:3e، اور (16:6c۔

4:3 کوئی کھلاڑی یا ٹیم آفیشل شرکت کا حقدار ہے اگر وہ کھیل کے آغاز پر موجود ہو اور اسکور شیٹ میں شامل ہو۔

وہ کھلاڑی اور ٹیم آفیشلز جو کھیل شروع ہونے کے بعد پہنچیں، انہیں ٹائم کیپر/اسکور کیپر سے شرکت کا حق حاصل کرنا ہوگا اور انہیں اسکور شیٹ میں درج کرانا ہوگا۔

شرکت کا حقدار کھلاڑی اصولی طور پر کسی بھی وقت ٹیم کی اپنی تبدیلی لائن کے ذریعے کورٹ میں داخل ہو سکتا ہے (تاہم 4:4 اور 4:6 ملاحظہ کریں)۔

'ذمہ دار ٹیم عہدیدار' کو یقینی بنانا ہوگا کہ صرف شرکت کے حقدار کھلاڑی ہی کورٹ میں داخل ہوں۔ خلاف ورزی کو 'ذمہ دار ٹیم عہدیدار' کی طرف سے غیر کھیلوں جیسے رویے کے طور پر سزا دی جائے گی (13:1a-b، 16:1b۔ 16:3d، اور 16:6c؛ تاہم وضاحت نمبر 7 ملاحظہ کریں)۔

Наблюдаемые названия и показатели: Player Substitutions.

4:4 متبادل کھلاڑی کسی بھی وقت اور بار بار کورٹ میں داخل ہو سکتے ہیں (تاہم قاعدہ 2:5 اور قاعدہ 4:11 ملاحظہ کریں)، بغیر ٹائم کیپر/اسکور کیپر کو مطلع کیے، جب تک کہ جن کھلاڑیوں کی وہ جگہ لے رہے ہیں وہ پہلے ہی کورٹ چھوڑ چکے ہوں ((4:5.

تبدیلی میں شامل کھلاڑیوں کو ہمیشہ اپنی ٹیم کی تبدیلی لائن کے ذریعے ہی کورٹ چھوڑنا اور داخل ہونا چاہیے ((4:5. یہ تقاضے گول کیپر کی تبدیلی پر بھی لاگو ہوتے ہیں (مزید 4:7 اور 14:10 بھی ملاحظہ کریں).

تبدیلی کے قواعد ٹائم آؤٹ کے دوران بھی لاگو ہوتے ہیں (سوائے ٹیم ٹائم آؤٹ کے دوران)

4:5 غلط تبدیلی پر مجرم کھلاڑی کو 2 منٹ کی معطلی کی سزا دی جائے گی۔ اگر ایک ہی صورتحال میں ایک ہی ٹیم کے ایک سے زیادہ کھلاڑی غلط تبدیلی کے مجرم ہوں، تو صرف پہلے خلاف ورزی کرنے والے کھلاڑی کو سزا دی جائے گی۔

کھیل مخالفین کے لیے فری تھرو کے ساتھ دوبارہ شروع کیا جاتا ہے (13:1a-b؛ تاہم وضاحت نمبر 7 ملاحظہ کریں).

4:6 اگر کوئی اضافی کھلاڑی تبدیلی کے بغیر کورٹ میں داخل ہوتا ہے، یا کوئی کھلاڑی تبدیلی کے علاقے سے غیر قانونی طور پر کھیل میں مداخلت کرتا ہے، تو کھلاڑی کو 2 منٹ کی معطلی دی جائے گی۔ اس طرح، ٹیم کو اگلے 2 منٹ کے لیے کورٹ پر ایک کھلاڑی کم کرنا ہوگا (اس حقیقت کے علاوہ کہ داخل ہونے والے اضافی کھلاڑی کو کورٹ چھوڑنا ہوگا).

اگر کوئی کھلاڑی 2 منٹ کی معطلی کاٹتے ہوئے کورٹ میں داخل ہوتا ہے، تو اسے اضافی 2 منٹ کی معطلی دی جائے گی۔ یہ معطلی فوراً شروع ہوگی، لہٰذا پہلی اور دوسری معطلی کے درمیان اوورلیپ کے دوران ٹیم کو کورٹ پر مزید کم کرنا ہوگا۔

دونوں صورتوں میں کھیل مخالفین کے لیے فری تھرو کے ساتھ دوبارہ شروع کیا جاتا ہے (13:1a-b؛ تاہم وضاحت نمبر 7 ملاحظہ کریں).

Наблюдаемые названия и показатели: Equipment.

4:7 ایک ٹیم کے تمام کورٹ کھلاڑیوں کو یکساں وردی پہننی ہوگی۔ دونوں ٹیموں کے رنگوں اور ڈیزائن کے امتزاج ایک دوسرے سے واضح طور پر قابل تمیز ہونے چاہئیں۔ ایک ٹیم میں گول کیپر کے مقام پر استعمال ہونے والے تمام کھلاڑیوں کو ایک ہی رنگ پہننا ہوگا، ایسا رنگ جو انہیں دونوں ٹیموں کے کورٹ کھلاڑیوں اور مخالف ٹیم کے گول کیپر(وں) سے ممتاز کرے ((17:3.

4:8 کھلاڑیوں کو نظر آنے والے نمبر پہننے ہوں گے جو شرٹ کے پیچھے کم از کم 20 سینٹی میٹر اونچے اور سامنے کم از کم 10 سینٹی میٹر ہوں۔ استعمال ہونے والے نمبر 1 سے 99 تک ہوں گے۔ جو کھلاڑی کورٹ کھلاڑی اور گول کیپر کے مقامات کے درمیان تبدیل ہو رہا ہو، اسے دونوں مقامات پر ایک ہی نمبر پہننا ہوگا۔

نمبروں کا رنگ شرٹ کے رنگوں اور ڈیزائن سے واضح طور پر متضاد ہونا چاہیے۔

4:9 کھلاڑیوں کو کھیل کے جوتے پہننے ہوں گے۔

ایسی اشیاء پہننے کی اجازت نہیں ہے جو کھلاڑیوں کے لیے خطرناک ہو سکیں یا کھلاڑیوں کو غیر مناسب فوائد دیں۔ اس میں مثال کے طور پر، سر کی حفاظت، چہرے کے ماسک، دستانے، کنگن، گھڑیاں، انگوٹھیاں، نظر آنے والے چھید، ہار یا زنجیریں، بالیاں، بغیر روکنے والے بینڈ کے یا ٹھوس فریم والے چشمے، یا کوئی بھی دیگر اشیاء جو خطرناک ہو سکتی ہیں شامل ہیں ((17:3.

جو کھلاڑی اس تقاضے کو پورا نہیں کرتے انہیں مسئلہ درست کرنے تک حصہ لینے کی اجازت نہیں دی جائے گی۔

چپٹی انگوٹھیاں، چھوٹی بالیاں اور نظر آنے والے چھید کی اجازت دی جا سکتی ہے، بشرطیکہ ان پر اس طرح ٹیپ لگا دی گئی ہو کہ وہ کھلاڑیوں کے لیے مزید خطرناک نہ سمجھی جائیں۔ ہیڈ بینڈ، سر کے اسکارف اور کپتان کے بازو بند کی اجازت ہے، بشرطیکہ وہ نرم،

لچکدار مواد سے بنے ہوں۔

ذمہ دار ٹیم عہدیدار کھیل شروع ہونے سے پہلے میچ رپورٹ / کھلاڑی رجسٹریشن پر دستخط کرکے تصدیق کرتا ہے کہ تمام کھلاڑی درست طریقے سے لیس ہیں۔ اگر کھیل شروع ہونے کے بعد ریفریز ناقص سازوسامان کا مشاہدہ کرتے ہیں (قاعدہ 4:9 کے مطابق)، تو ذمہ دار ٹیم عہدیدار کو بتدریج سزا دی جائے گی اور متعلقہ کھلاڑی کو مسئلہ درست کرنے تک کھیل کا کورٹ چھوڑنا ہوگا۔

اگر ٹیم کو سازوسامان کے بارے میں کوئی شک ہو، تو ذمہ دار ٹیم عہدیدار کو کھیل شروع ہونے سے پہلے ریفریز یا ڈیلیگیٹ سے رابطہ کرنا ہوگا (مزید "رہنما اصول اور تشریحات"، ضمیمہ 2 ملاحظہ کریں)۔

Player Injuries :Наблюдаемые названия и показатели۔

4:10 جو کھلاڑی خون بہہ رہا ہو یا جسم یا وردی پر خون ہو، اسے فوراً اور رضاکارانہ طور پر کورٹ چھوڑنی ہوگی (عام تبدیلی کے ذریعے)، تاکہ خون بہنا بند ہو، زخم ڈھکا جائے، اور جسم اور وردی صاف کی جائے۔ یہ کام ہونے تک کھلاڑی کورٹ پر واپس نہیں آ سکتا۔

جو کھلاڑی اس شق کے سلسلے میں ریفریز کی ہدایات پر عمل نہیں کرتا، اسے غیر کھیلوں جیسے رویے کا مجرم سمجھا جائے گا (8:7، 16:1b اور 16:3d)۔

4:11 چوٹ کی صورت میں، ریفریز ٹائم آؤٹ کے دوران شرکت کے حقدار افراد میں سے دو کو (4:3 ملاحظہ کریں) کورٹ میں داخل ہونے کی اجازت دے سکتے ہیں (ہاتھ کے اشارے نمبر 15 اور 16 کے ذریعے)، خاص طور پر اپنی ٹیم کے زخمی کھلاڑی کی مدد کرنے کے لیے۔

کھیل کے کورٹ پر طبی دیکھ بھال حاصل کرنے کے بعد، کھلاڑی کو فوراً کورٹ چھوڑنی ہوگی۔ وہ صرف اپنی ٹیم کے تیسرے حملے کے بعد ہی کورٹ میں دوبارہ داخل ہو سکتا ہے (طریقہ کار اور استثنات کے لیے وضاحت نمبر 8 ملاحظہ کریں)۔

حملوں کی گنتی کی گئی تعداد سے قطع نظر، کھلاڑی ہاف ٹائم کے اختتام کے بعد کھیل جاری ہونے پر کھیل کے کورٹ میں دوبارہ داخل ہو سکتا ہے۔ اگر کھلاڑی بہت جلدی کھیل کے کورٹ میں داخل ہوتا ہے، تو اسے قاعدہ 4:4-4:6 کے مطابق سزا دی جائے گی۔

صرف قومی فیڈریشنز نوجوانوں کے زمروں میں قاعدہ 4:11، 2ویں پیراگراف کے ضوابط کو معطل کرنے کی حقدار ہیں۔

اگر دو افراد کے داخل ہونے کے بعد اضافی افراد کورٹ میں داخل ہوتے ہیں، بشمول غیر متاثرہ ٹیم کے افراد، تو اسے غیر قانونی داخلے کے طور پر سزا دی جائے گی، کھلاڑی کی صورت میں قاعدہ 4:6 اور 16:3a کے تحت، اور ٹیم عہدیدار کی صورت میں قواعد 4:2، 16:1b، 16:3d اور 16:6c کے تحت۔ جو شخص قاعدہ 4:11، 1ویں پیراگراف کے تحت کورٹ میں داخل ہونے کی اجازت حاصل کرتا ہے، لیکن زخمی کھلاڑی کی مدد کرنے کے بجائے کھلاڑیوں کو ہدایات دیتا ہے، مخالفین یا ریفریز کے قریب جاتا ہے وغیرہ، اسے غیر کھیلوں جیسے رویے کا مجرم سمجھا جائے گا (16:1b، 16:3d اور 16:6c)۔

The goalkeeper is allowed to: ;The Goalkeeper - RULE 5 :Наблюдаемые названия и показатели۔

5:1 گول ایریا کے اندر دفاع کے عمل میں اپنے جسم کے کسی بھی حصے سے گیند کو چھونا؛

5:2 گول ایریا کے اندر گیند کے ساتھ حرکت کرنا، بغیر کورٹ کھلاڑیوں پر لاگو پابندیوں کے (7:2-4، 7:7؛ تاہم، گول کیپر کو گول کیپر تھرو کے نفاذ میں تاخیر کرنے کی اجازت نہیں ہے (6:4-5، 12:2 اور 15:5b؛

5:3 گیند کے بغیر گول ایریا چھوڑنا اور کھیل کے میدان میں کھیل میں حصہ لینا؛ ایسا کرتے وقت، گول کیپر کھیل کے میدان میں کھلاڑیوں پر لاگو قواعد کے تابع ہو جاتا ہے (سوائے قاعدہ 8:5 تبصرہ، 2ویں پیراگراف میں بیان کردہ صورتحال کے)۔ گول کیپر کو گول ایریا چھوڑا ہوا سمجھا جاتا ہے جیسے ہی جسم کا کوئی حصہ گول ایریا لائن کے باہر فرش کو چھوتا ہے۔

5:4 گیند کے ساتھ گول ایریا چھوڑنا اور اگر وہ اسے قابو میں نہ کر سکا ہو تو کھیل کے میدان میں اسے دوبارہ کھیلنا۔

:Наблюдаемые названия и показатели The goalkeeper is not allowed to.

5:5 دفاع کے عمل میں مخالف کو خطرے میں ڈالنا (8:3، 8:5، 8:5 تبصرہ، 13:1b)؛

5:6 گیند کو قابو میں رکھتے ہوئے گول ایریا چھوڑنا؛ یہ فری تھرو کا باعث بنتا ہے (6:1، 13:1a اور 15:7، 3ویں پیراگراف کے مطابق)، اگر ریفریز نے گول کیپر تھرو کے نفاذ کے لیے سیٹی بجا دی ہو؛ بصورت دیگر گول کیپر تھرو صرف دہرایا جاتا ہے (15:7، 2ویں پیراگراف)؛ تاہم 15:7 میں فائدے کی تشریح ملاحظہ کریں، اگر گول کیپر گیند کو ہاتھ میں لے کر لائن عبور کرنے کے بعد گول ایریا کے باہر گیند کھو دے۔

5:7 گیند کو چھونا جب وہ گول ایریا کے باہر فرش پر ساکن یا لڑھک رہی ہو، جبکہ وہ گول ایریا کے اندر ہو (6:1، 13:1a)؛

5:8 گیند کو گول ایریا میں لے جانا جب وہ گول ایریا کے باہر فرش پر ساکن یا لڑھک رہی ہو (6:1، 13:1a)؛

5:9 کھیل کے میدان سے گیند کے ساتھ گول ایریا میں دوبارہ داخل ہونا (6:1، 13:1a)؛

5:10 گیند کو پاؤں یا گھٹنے سے نیچے ٹانگ سے چھونا، جب وہ کھیل کے میدان کی طرف باہر جا رہی ہو ((13:1a)؛

5:11 گول کیپر کی روکنے والی لائن (4 میٹر لائن) یا اس کے دونوں طرف کے پروجیکشن کو عبور کرنا، اس سے پہلے کہ گیند مخالف کے ہاتھ سے نکل جائے جو 7 میٹر تھرو انجام دے رہا ہو ((14:9۔

جب تک گول کیپر ایک پاؤں فرش پر روکنے والی لائن (4 میٹر لائن) پر یا اس کے پیچھے رکھتا ہے، اسے دوسرا پاؤں یا جسم کا کوئی بھی حصہ ہوا میں لائن کے اوپر سے باہر حرکت کرنے کی اجازت ہے۔

:Наблюдаемые названия и показатели The Goal Area - RULE 6.

6:1 صرف گول کیپر کو گول ایریا میں داخل ہونے کی اجازت ہے (تاہم 6:3 ملاحظہ کریں)۔ گول ایریا، جس میں گول ایریا لائن شامل ہے، اس وقت داخل شدہ سمجھا جاتا ہے جب کوئی کورٹ کھلاڑی جسم کے کسی بھی حصے سے اسے چھوتا ہے۔

6:2 جب کوئی کورٹ کھلاڑی گول ایریا میں داخل ہوتا ہے، تو فیصلے درج ذیل ہوں گے:

گول کیپر تھرو جب گیند کے قبضے میں موجود ٹیم کا کھلاڑی گیند کے قبضے میں گول ایریا میں داخل ہوتا ہے یا بغیر گیند کے داخل ہوتا ہے لیکن ایسا کرکے فائدہ حاصل کرتا ہے ((12:1؛

فری تھرو جب دفاعی ٹیم کا کوئی کورٹ کھلاڑی گول ایریا میں داخل ہوتا ہے اور فائدہ حاصل کرتا ہے، لیکن گول کرنے کے موقع کو تباہ کیے بغیر (13:1b؛ مزید 8:7f بھی ملاحظہ کریں)؛

7 میٹر تھرو جب دفاعی ٹیم کا کوئی کورٹ کھلاڑی گول ایریا میں داخل ہوتا ہے اور اس وجہ سے گول کرنے کا واضح موقع تباہ کرتا ہے ((14:1a۔ اس قاعدے کے مقاصد کے لیے، "گول ایریا میں داخل ہونا" کا مطلب صرف گول ایریا لائن کو چھونا نہیں، بلکہ واضح طور پر گول ایریا میں قدم رکھنا ہے۔

:Наблюдаемые названия и показатели 6:3 Entering the goal area is not penalised when.

کوئی کھلاڑی گیند کھیلنے کے بعد گول ایریا میں داخل ہوتا ہے، بشرطیکہ اس سے مخالفین کو کوئی نقصان نہ ہو؛

کسی ایک ٹیم کا کھلاڑی بغیر گیند کے گول ایریا میں داخل ہوتا ہے اور ایسا کرکے کوئی فائدہ حاصل نہیں کرتا۔

6:4 گیند کو 'کھیل سے باہر' سمجھا جاتا ہے جب گول کیپر گول ایریا میں گیند کو قابو کرتا ہے ((12:1۔ گیند کو گول کیپر تھرو کے ذریعے کھیل میں واپس لایا جانا چاہیے ((12:2۔

6:5 گیند کھیل میں رہتی ہے، جبکہ وہ گول ایریا کے اندر فرش پر لڑھک رہی ہو۔ یہ گول کیپر کی ٹیم کے قبضے میں ہوتی ہے اور صرف گول کیپر ہی اسے چھو سکتا ہے۔ گول کیپر اسے اٹھا سکتا ہے، جو اسے کھیل سے باہر لے آتا ہے، اور پھر قواعد 6:4 اور 12:1-2 کے مطابق اسے کھیل میں واپس لا سکتا ہے (تاہم 6:7b ملاحظہ کریں)۔ یہ فری تھرو کا باعث بنتا ہے ((13:1a اگر گیند کو لڑھکتے وقت گول کیپر کا ساتھی چھوتا ہے (تاہم 14:1a، وضاحت 6c کے ساتھ ملاحظہ کریں)، اور کھیل گول کیپر تھرو کے ساتھ جاری رکھا جاتا ہے (12:1 ((III اگر اسے مخالف چھوتا ہے۔

گیند کھیل سے باہر ہوتی ہے، جیسے ہی وہ گول ایریا میں فرش پر پڑی ہو (12:1 ((II۔ یہ گول کیپر کی ٹیم کے قبضے میں ہوتی ہے اور صرف گول کیپر ہی اسے چھو سکتا ہے۔ گول کیپر کو اسے 6:4 اور 12:2 کے مطابق کھیل میں واپس لانا ہوگا (تاہم 6:7b ملاحظہ کریں)۔ یہ گول کیپر تھرو ہی رہتا ہے اگر گیند کو کسی بھی ٹیم کا کوئی دوسرا کھلاڑی چھوتا ہے (2 12:1ویں پیراگراف، (13:3۔

گیند کو چھونا جائز ہے جب وہ گول ایریا کے اوپر ہوا میں ہو، بشرطیکہ یہ قواعد 7:1 اور 7:8 کے مطابق ہو۔

6:6 کھیل جاری رہے گا (6:4-5 کے مطابق گول کیپر تھرو کے ذریعے) اگر دفاعی ٹیم کا کوئی کھلاڑی دفاع کے عمل میں گیند کو چھوتا ہے، اور گیند گول کیپر پکڑ لیتا ہے یا گول ایریا میں رک جاتی ہے۔

6:7 اگر کوئی کھلاڑی گیند کو اپنے گول ایریا میں کھیلتا ہے، تو فیصلے درج ذیل ہوں گے:

Наблюдаемые названия и показатели: goal if the ball enters the goal;-

فری تھرو اگر گیند گول ایریا میں رک جائے، یا اگر گول کیپر گیند کو چھوتا ہے اور وہ گول میں داخل نہیں ہوتی ((13:1a-b؛

Наблюдаемые названия и показатели: throw-in if the ball goes out over the outer goal line ((11:1;-

کھیل جاری رہتا ہے اگر گیند گول ایریا سے گزر کر کھیل کے میدان میں واپس آتی ہے، بغیر گول کیپر کے چھوئے۔

6:8 گول ایریا سے واپس کھیل کے میدان میں آنے والی گیند کھیل میں رہتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Playing the Ball, Passive Play - RULE 7 ;Playing the Ball ;It is permitted to:-

7:1 گیند کو پھینکنا، پکڑنا، روکنا، دھکیلنا یا مارنا، ہاتھوں (کھلے یا بند)، بازوؤں، سر، دھڑ، رانوں اور گھٹنوں کا استعمال کرتے ہوئے؛

7:2 گیند کو زیادہ سے زیادہ 3 سیکنڈ تک پکڑے رکھنا، جب وہ فرش پر پڑی ہو تب بھی ((13:1a؛

7:3 گیند کے ساتھ زیادہ سے زیادہ 3 قدم اٹھانا ((13:1a؛ ایک قدم اٹھایا ہوا سمجھا جاتا ہے جب:

کوئی کھلاڑی دونوں پاؤں فرش پر رکھے ہوئے ایک پاؤں اٹھاتا ہے اور دوبارہ رکھتا ہے، یا ایک پاؤں کو ایک جگہ سے دوسری جگہ منتقل کرتا ہے۔

کوئی کھلاڑی صرف ایک پاؤں سے فرش کو چھو رہا ہو، گیند پکڑتا ہے اور پھر دوسرے پاؤں سے فرش کو چھوتا ہے۔

کوئی کھلاڑی چھلانگ کے بعد صرف ایک پاؤں سے فرش کو چھوتا ہے، اور پھر اسی پاؤں پر اچھلتا ہے یا دوسرے پاؤں سے فرش کو چھوتا ہے۔ d) کوئی کھلاڑی چھلانگ کے بعد بیک وقت دونوں پاؤں سے فرش کو چھوتا ہے، اور پھر ایک پاؤں اٹھاتا ہے اور دوبارہ رکھتا

ہے، یا ایک پاؤں کو ایک جگہ سے دوسری جگہ منتقل کرتا ہے۔

اگر ایک پاؤں ایک جگہ سے دوسری جگہ منتقل کیا جائے اور دوسرا پاؤں پیچھے گھسیٹا جائے، تو صرف ایک قدم اٹھایا ہوا سمجھا جاتا ہے۔

یہ قواعد کے مطابق ہے، اگر گیند کے ساتھ کوئی کھلاڑی فرش پر گرتا ہے، پھسلتا ہے اور پھر اٹھ کر گیند کھیلتا ہے۔ یہ اسی صورت میں بھی ہے، اگر کوئی کھلاڑی گیند کے لیے ڈبکی لگاتا ہے، اسے قابو کرتا ہے اور اسے کھیلنے کے لیے اٹھتا ہے۔

bounce the ball once and catch it ;7:4 while standing or running: :Наблюдаемые названия и показатели
-;again with one or both hands

گیند کو ایک ہاتھ سے بار بار اچھالنا (ڈرائبل)، اور پھر اسے ایک یا دونوں ہاتھوں سے پکڑنا یا دوبارہ اٹھانا؛

گیند کو ایک ہاتھ سے فرش پر بار بار لڑھکانا، اور پھر اسے ایک یا دونوں ہاتھوں سے پکڑنا یا دوبارہ اٹھانا۔

جیسے ہی گیند اس کے بعد ایک یا دونوں ہاتھوں میں پکڑی جائے، اسے 3 سیکنڈ کے اندر یا 3 سے زیادہ قدموں کے بعد کھیلنا ہوگا
-13:1a))

ہاؤنسنگ یا ڈرِبلنگ کو اس وقت شروع ہوا سمجھا جاتا ہے جب کھلاڑی اپنے جسم کے کسی بھی حصے سے گیند کو چھوتا ہے اور اسے فرش کی طرف ہدایت کرتا ہے۔

گیند کے کسی دوسرے کھلاڑی یا گول کو چھونے کے بعد، کھلاڑی کو گیند کو تھپتھپانے یا اسے اچھالنے اور دوبارہ پکڑنے کی اجازت ہے (تاہم، 14:6 دیکھیں)۔

7:5 گیند کو ایک ہاتھ سے دوسرے ہاتھ میں منتقل کریں۔

7:6 گھٹنوں کے بل، بیٹھ کر یا فرش پر لیٹ کر گیند کھیلیں؛ اس کا مطلب یہ ہے کہ ایسی پوزیشن سے تھرو (مثلاً فری تھرو) کرنے کی اجازت ہے، بشرطیکہ قاعدہ 15:1 کی شرائط پوری ہوں، بشمول ایک پاؤں کے کچھ حصے کا فرش کے ساتھ مسلسل رابطے میں رہنے کی شرط۔

Наблюдаемые названия и показатели: یہ اجازت نہیں ہے کہ:۔

7:7 گیند کو کنٹرول کرنے کے بعد، اسے ایک سے زیادہ بار چھونا، جب تک کہ اس دوران گیند فرش، کسی دوسرے کھلاڑی یا گول کو نہ چھو لے ((13:1a؛ تاہم، ایک سے زیادہ بار چھونے پر جرمانہ نہیں ہوتا، اگر کھلاڑی گیند کو 'فمبل' کر رہا ہو، یعنی اسے پکڑنے یا روکنے کی کوشش میں کنٹرول کرنے میں ناکام ہو رہا ہو۔

7:8 گیند کو گھٹنے سے نیچے پاؤں یا ٹانگ سے چھونا، سوائے اس کے کہ گیند مخالف نے کھلاڑی کی طرف پھینکی ہو (13:1a-b؛ 8:7e بھی دیکھیں)۔

7:9 اگر گیند کورٹ پر ریفری کو چھوتی ہے تو کھیل جاری رہتا ہے۔

7:10 اگر گیند کے ساتھ کھلاڑی ایک یا دونوں پاؤں سے کھیل کے میدان سے باہر چلا جائے (جبکہ گیند اب بھی کورٹ کے اندر ہو)، مثلاً کسی دفاعی کھلاڑی سے بچنے کے لیے، تو اس کے نتیجے میں مخالفین کے لیے فری تھرو ہوگا ((13:1a۔

اگر قبضے میں موجود ٹیم کا کوئی کھلاڑی گیند کے بغیر کورٹ سے باہر پوزیشن لے لے، تو ریفری کھلاڑی کو اشارہ کریں گے کہ اسے کورٹ میں آنا چاہیے۔ اگر کھلاڑی ایسا نہیں کرتا، یا اگر بعد میں یہی حرکت اسی ٹیم کی طرف سے دہرائی جاتی ہے، تو مخالفین کو بغیر کسی مزید پیشگی انتباہ کے فری تھرو دیا جائے گا ((13:1a۔ ایسی حرکات قواعد 8 اور 16 کے تحت ذاتی سزا کا باعث نہیں بنیں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: غیر فعال کھیل۔

7:11 حملہ کرنے یا گول پر شوٹ کرنے کی کوئی قابلِ شناخت کوشش کیے بغیر گیند کو ٹیم کے قبضے میں رکھنے کی اجازت نہیں ہے۔ اسی طرح، اپنی ٹیم کے لیے تھرو-آف، فری تھرو، تھرو-ان، یا گول کیپر تھرو کے نفاذ میں بار بار تاخیر کرنے کی اجازت نہیں ہے (وضاحت نمبر 4 دیکھیں)۔ اسے غیر فعال کھیل سمجھا جاتا ہے، جس پر گیند کے قبضے میں موجود ٹیم کے خلاف فری تھرو سے جرمانہ کیا جائے گا جب تک کہ غیر فعال رجحان ختم نہ ہو جائے ((13:1a۔

فری تھرو اس جگہ سے لیا جاتا ہے جہاں کھیل میں خلل ڈالے جانے کے وقت گیند تھی۔

7:12 جب غیر فعال کھیل کا رجحان تسلیم کیا جاتا ہے، تو پیشگی انتباہی اشارہ (ہاتھ کا اشارہ نمبر (17 دکھایا جاتا ہے۔ یہ گیند کے قبضے میں موجود ٹیم کو یہ موقع دیتا ہے کہ وہ قبضہ کھونے سے بچنے کے لیے اپنے حملے کا طریقہ بدل لے۔ اگر پیشگی انتباہی اشارہ دکھائے جانے کے بعد حملے کا طریقہ نہیں بدلتا، تو ریفری کسی بھی لمحے غیر فعال کھیل کے لیے سیٹی بجا سکتے ہیں۔ اگر حملہ آور ٹیم زیادہ سے زیادہ 6 پاسوں کے بعد گول پر کوئی شاٹ نہیں کرتی، تو اس ٹیم کے خلاف فری تھرو کا اعلان کیا جاتا ہے (13:1a، طریقہ کار اور استثنات کے لیے وضاحت نمبر 4، سیکشن D دیکھیں)۔

پاسوں کی تعداد کے بارے میں ریفریوں کا فیصلہ قاعدہ 17:11 کے اصول کے تحت ان کے مشاہدے کے حقائق کی بنیاد پر ایک فیصلہ ہے۔

بعض صورتوں میں، ریفری بغیر کسی پیشگی انتباہی اشارے کے بھی گیند کے قبضے میں موجود ٹیم کے خلاف فری تھرو کا اعلان کر سکتے ہیں، مثلاً جب کوئی کھلاڑی جان بوجھ کر واضح اسکورنگ موقع سے فائدہ اٹھانے کی کوشش کرنے سے گریز کرتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: قاعدہ 8 - غلطیاں اور غیر کھیلوں جیسا رویہ؛ جائز حرکات؛ یہ جائز ہے:؛ 8:1۔

کسی دوسرے کھلاڑی کے ہاتھ سے گیند کو کھلی ہتھیلی سے کھیلنا۔

مخالف سے جسمانی رابطہ کرنے کے لیے مڑے ہوئے بازوؤں کا استعمال، اور اس طرح اس کی نگرانی اور پیروی کرنا۔

پوزیشنوں کی جدوجہد میں مخالف کو روکنے کے لیے اپنے دھڑ کا استعمال۔

بلاکنگ کا مطلب ہے مخالف کو کھلی جگہ میں جانے سے روکنا۔ بلاک لگانا، بلاک برقرار رکھنا اور بلاک سے باہر نکلنا، اصولی طور پر، مخالف کے سلسلے میں غیر فعال انداز میں کیا جانا چاہیے (تاہم، 8:2b دیکھیں)۔

وہ غلطیاں جو عام طور پر ذاتی سزا کا باعث نہیں بنتیں (تاہم، 8:3a-d میں فیصلہ سازی کے معیار پر غور کریں)

Наблюдаемые названия и показатели: یہ جائز نہیں ہے:؛ 8:2۔

مخالف کے ہاتھوں سے گیند کو کھینچنا یا مارنا۔

بازوؤں، ہاتھ، ٹانگوں سے مخالف کو روکنا، یا اسے ہٹانے یا دھکیلنے کے لیے جسم کے کسی بھی حصے کا استعمال؛ اس میں کہنی کا خطرناک استعمال شامل ہے، دونوں ابتدائی پوزیشن کے طور پر اور حرکت میں۔

مخالف کو پکڑنا (جسم یا وردی)، چاہے وہ کھیل جاری رکھنے کے لیے آزاد رہے۔

مخالف کی طرف بھاگنا یا چھلانگ لگانا۔

Наблюдаемые названия и показатели: وہ غلطیاں جو قواعد 8:3-6 کے تحت ذاتی سزا کا مستحق بنتی ہیں۔

8:3 وہ غلطیاں، جہاں کارروائی بنیادی طور پر یا خصوصی طور پر مخالف کے جسم کو نشانہ بناتی ہے، ذاتی سزا کا باعث بننی چاہیے۔ اس کا مطلب یہ ہے کہ، فری تھرو یا -7میٹر تھرو کے علاوہ، کم از کم اس غلطی کو بتدریج سزا دی جانی چاہیے، شروع میں انتباہ ((16:1، پھر -2منٹ کی معطلی ((16:3b اور نااہلی ((16:6d کے ساتھ۔

زیادہ شدید غلطیوں کے لیے، درج ذیل فیصلہ سازی کے معیار کی بنیاد پر سزا کی 3 مزید سطحیں ہیں:

- وہ غلطیاں جن پر فوری -2منٹ کی معطلی ((8:4 کی سزا دی جانی ہے؛

Наблюдаемые названия и показатели: - وہ غلطیاں جن پر نااہلی ((8:5 کی سزا دی جانی ہے؛۔

- وہ غلطیاں جن پر نااہلی کی سزا دی جانی ہے اور جہاں تحریری رپورٹ درکار ہے ((8:6۔

Наблюдаемые названия и показатели: وہ غلطیاں جو فوری -2منٹ کی معطلی کا مستحق بنتی ہیں۔

8:4 بعض غلطیوں کے لیے، سزا براہ راست -2منٹ کی معطلی ہے، قطع نظر اس کے کہ کھلاڑی نے پہلے انتباہ حاصل کیا ہو یا نہیں۔

یہ خاص طور پر ایسی غلطیوں پر لاگو ہوتا ہے جہاں مجرم کھلاڑی مخالف کے لیے خطرے کو نظر انداز کرتا ہے (8:5 اور 8:6 بھی دیکھیں)۔

8:3 کے تحت فیصلہ سازی کے معیار کو مدنظر رکھتے ہوئے، ایسی غلطیاں مثلاً یہ ہو سکتی ہیں:

وہ غلطیاں جو زیادہ شدت سے یا تیز دوڑتے ہوئے مخالف کے خلاف کی گئی ہوں؛

Наблюдаемые названия и показатели: مخالف کو طویل وقت تک پکڑے رکھنا، یا اسے نیچے کھینچنا؛؛ سر، گلا یا گردن کے خلاف غلطیاں؛؛ دھڑ یا پھینکنے والے بازو کے خلاف سخت مار؛۔

مخالف کو جسمانی توازن کھونے پر مجبور کرنے کی کوشش کرنا (مثلاً، چھلانگ لگاتے ہوئے مخالف کی ٹانگ/پاؤں کو پکڑنا؛ تاہم، 8:5a دیکھیں)؛

بہت تیز رفتاری سے مخالف کی طرف دوڑنا یا چھلانگ لگانا۔

Наблюдаемые названия и показатели: وہ غلطیاں جو نااہلی کا مستحق بنتی ہیں۔

8:5 وہ کھلاڑی جو مخالف پر اس کی صحت کے لیے خطرناک طریقے سے حملہ کرتا ہے، اسے نااہل کیا جانا چاہیے ((16:6a۔ مخالف کی صحت کے لیے خاص خطرہ غلطی کی زیادہ شدت سے یا اس حقیقت سے ظاہر ہوتا ہے کہ مخالف غلطی کے لیے مکمل طور پر تیار نہیں تھا اور اس لیے اپنی حفاظت نہیں کر سکتا (قاعدہ 8:5 کی تفسیر دیکھیں)۔

8:3 اور 8:4 کے معیار کے علاوہ، درج ذیل فیصلہ سازی کے معیار بھی لاگو ہوتے ہیں:

دوڑتے یا چھلانگ لگاتے وقت، یا پھینکنے کی کارروائی کے دوران جسمانی توازن کا حقیقی نقصان؛

مخالف کے جسم کے کسی حصے، خاص طور پر چہرے، گلے یا گردن کے خلاف خاص طور پر جارحانہ کارروائی؛ (جسمانی رابطے کی شدت)؛

غلطی کرتے وقت مجرم کھلاڑی کی طرف سے ظاہر کی گئی لاپرواہی۔

نیز، بہت کم جسمانی اثر کے ساتھ بھی ایک غلطی بہت خطرناک ہو سکتی ہے اور شدید چوٹ کا باعث بن سکتی ہے، اگر غلطی ایسے لمحے کی جائے جب کھلاڑی ہوا میں چھلانگ لگا رہا ہو یا دوڑ رہا ہو، اور اس لیے اپنی حفاظت نہ کر سکے۔ اس قسم کی صورت حال میں، مخالف کے لیے خطرہ ہی فیصلے کی بنیاد ہے، نہ کہ جسمانی رابطے کی شدت، کہ آیا نااہلی جائز ہے۔

یہ ان صورتوں میں بھی لاگو ہوتا ہے جہاں گول کیپر مخالف کے لیے کیے گئے پاس کو پکڑنے کے مقصد سے گول ایریا چھوڑتا ہے۔ یہاں گول کیپر کی ذمہ داری ہے کہ وہ یقینی بنائے کہ ایسی صورت حال پیدا نہ ہو جو مخالف کی صحت کے لیے خطرناک ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: اسے نااہل کیا جانا چاہیے اگر وہ:۔

گیند کا قبضہ حاصل کرتا ہے، لیکن اپنی حرکت میں مخالف سے ٹکراؤ کا سبب بنتا ہے؛

گیند تک پہنچنے یا اسے کنٹرول کرنے سے قاصر ہے، لیکن مخالف سے ٹکراؤ کا سبب بنتا ہے۔

اگر ریفری ان صورتوں میں سے کسی ایک میں قائل ہوں کہ، گول کیپر کی غیر قانونی کارروائی کے بغیر، مخالف گیند تک پہنچ سکتا تھا، تو 7-میٹر تھرو دیا جانا چاہیے۔

خاص طور پر لاپرواہ، خاص طور پر خطرناک، پہلے سے سوچے سمجھے یا بدنیتی پر مبنی عمل کی وجہ سے نااہلی (تحریری طور پر بھی رپورٹ کرنا ہے)

8:6 اگر ریفری کوئی کارروائی خاص طور پر لاپرواہ، خاص طور پر خطرناک، پہلے سے سوچی سمجھی یا بدنیتی پر مبنی پائیں، تو انہیں کھیل کے بعد تحریری رپورٹ جمع کرنی ہوگی، تاکہ ذمہ دار حکام مزید اقدامات کے بارے میں فیصلہ کر سکیں۔

قاعدہ 8:5 کے علاوہ فیصلہ سازی کے معیار کے طور پر کام کر سکنے والے اشارے اور خصوصیات یہ ہیں:

Наблюдаемые названия и показатели: خاص طور پر لاپرواہ یا خاص طور پر خطرناک کارروائی؛۔

پہلے سے سوچی سمجھی یا بدنیتی پر مبنی کارروائی، جو کھیل کی صورت حال سے کسی بھی طرح متعلق نہ ہو۔

جب قاعدہ 8:5 یا 8:6 کے تحت کوئی غلطی کھیل کے آخری 30 سیکنڈوں میں گول روکنے کے مقصد سے کی جائے، تو اس کارروائی کو قاعدہ 8:10d کے تحت 'انتہائی غیر کھیلوں جیسا رویہ' سمجھا جائے گا اور اسی کے مطابق سزا دی جائے گی۔

غیر کھیلوں جیسا رویہ جو قواعد 8:7-10 کے تحت ذاتی سزا کا مستحق ہے

غیر کھیلوں جیسا رویہ ہر وہ زبانی اور غیر زبانی اظہار سمجھا جاتا ہے جو اچھی کھیلوں کی روح کے مطابق نہ ہو۔ یہ کورٹ پر اور کورٹ سے باہر دونوں کھلاڑیوں اور ٹیم کے عہدیداروں پر لاگو ہوتا ہے۔ غیر کھیلوں جیسے، سنجیدگی سے غیر کھیلوں جیسے، اور انتہائی غیر کھیلوں جیسے رویے کی سزا کے لیے، کارروائیوں کی 4 سطحوں کے درمیان فرق کیا جاتا ہے:

Наблюдаемые названия и показатели: - وہ کارروائیاں جن پر بتدریج سزا دی جانی ہے ((8:7؛؛ - وہ کارروائیاں جن پر براہ راست 2-منٹ کی معطلی ((8:8 کی سزا دی جانی ہے؛؛ - وہ کارروائیاں جن پر نااہلی ((8:9 کی سزا دی جانی ہے؛۔

- وہ کارروائیاں جن پر نااہلی اور تحریری رپورٹ ((8:10a,b کی سزا دی جانی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: غیر کھیلوں جیسا رویہ جو بتدریج سزا کا مستحق ہے۔

8:7 ذیل میں a-f کے تحت درج کارروائیاں غیر کھیلوں جیسے رویے کی مثالیں ہیں جن پر بتدریج سزا دی جانی ہے، شروع میں انتباہ ((16:1b کے ساتھ۔

ریفری کے فیصلوں کے خلاف احتجاج، یا زبانی اور غیر زبانی کارروائیاں جن کا مقصد مخصوص ریفری فیصلہ کرانا ہو؛

الفاظ یا اشاروں کے ذریعے مخالف یا ساتھی کھلاڑی کو ہراساں کرنا، یا توجہ ہٹانے کے لیے مخالف پر چیخنا؛

-3میٹر فاصلے کا احترام نہ کرکے یا کسی اور طریقے سے مخالفین کے لیے رسمی تھرو کے نفاذ میں تاخیر کرنا؛

'تھیٹر' کے ذریعے، مخالف کی کارروائیوں کے بارے میں ریفریوں کو گمراہ کرنے کی کوشش کرنا یا کسی کارروائی کے اثر کو بڑھا چڑھا کر پیش کرنا، تاکہ ٹائم آؤٹ یا مخالف کے لیے نااہل سزا کو بھڑکایا جا سکے؛

پاؤں یا نچلی ٹانگ کا استعمال کرکے شاٹ یا پاس کو فعال طور پر روکنا؛ خالص اضطراری حرکات، مثلاً ٹانگوں کو ساتھ ملانا، سزا کے قابل نہیں ہیں (قاعدہ 7:8 بھی دیکھیں)؛

حکمت عملی کی وجوہات کی بنا پر گول ایریا میں بار بار داخل ہونا۔

Наблюдаемые названия и показатели: غیر کھیلوں جیسا رویہ جو فوری -2منٹ کی معطلی کا مستحق ہے۔

8:8 بعض غیر کھیلوں جیسی حرکات اپنی نوعیت کے لحاظ سے زیادہ سنگین سمجھی جاتی ہیں اور فوری -2منٹ کی معطلی کا مستحق ہیں، قطع نظر اس کے کہ کھلاڑی یا عہدیداروں نے پہلے انتباہ حاصل کیا ہو یا نہیں۔ اس میں شامل ہیں:

زوردار اشاروں کے ساتھ اونچی آواز میں احتجاج، یا اشتعال انگیز رویہ؛

جب قبضے میں موجود ٹیم کے خلاف فیصلہ ہو، اور گیند کے ساتھ کھلاڑی فوری طور پر اسے گرا کر یا فرش پر رکھ کر مخالفین کے لیے دستیاب نہ کرے؛

متبادل ایریا میں گئی گیند تک رسائی کو روکنا۔

Наблюдаемые названия и показатели: سنجیدگی سے غیر کھیلوں جیسا رویہ جو نااہلی کا مستحق ہے۔

8:9 غیر کھیلوں جیسے رویے کی بعض شکلیں اتنی سنگین سمجھی جاتی ہیں کہ وہ نااہلی کا مستحق ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: درج ذیل ایسے رویے کی مثالیں ہیں:۔

ریفری کے فیصلے کے بعد مظاہرے کے طور پر گیند کو پھینکنا یا مارنا؛

اگر گول کیپر مظاہرے کے طور پر -7میٹر تھرو کو روکنے کی کوشش کرنے سے گریز کرے؛

کھیل میں وقفے کے دوران جان بوجھ کر مخالف کی طرف گیند پھینکنا؛ اگر یہ بہت زیادہ طاقت سے اور بہت کم فاصلے سے کیا جائے، تو اسے اوپر 8:6 کے تحت 'خاص طور پر لاپرواہ کارروائی' سمجھنا زیادہ مناسب ہے؛

جب 7m شوٹر گول کیپر کے سر پر مارے، اگر گول کیپر اپنا سر گیند کی سمت میں نہیں ہلا رہا ہو؛

جب فری تھرو شوٹر دفاعی کھلاڑی کے سر پر مارے، اگر دفاعی کھلاڑی اپنا سر گیند کی سمت میں نہیں ہلا رہا ہو؛

غلطی کا نشانہ بننے کے بعد بدلہ لینے کی کارروائی۔

-7میٹر تھرو یا فری تھرو کی صورت میں، شوٹر کی ذمہ داری ہے کہ وہ گول کیپر یا دفاعی کھلاڑی کو خطرے میں نہ ڈالے۔

انتہائی غیر کھیلوں جیسے رویے کی وجہ سے نااہلی، جس کی تحریری طور پر بھی رپورٹ کرنی ہے

8:10 اگر ریفری کسی رویے کو انتہائی غیر کھیلوں جیسا قرار دیں، تو درج ذیل ضوابط کے مطابق سزا دی جاتی ہے۔

درج ذیل خلاف ورزیوں ((a, b پر مشتمل معاملات میں، بطور مثال، ریفری کو کھیل ختم ہونے کے بعد تحریری رپورٹ جمع کرنی ہوگی تاکہ مجاز ادارے فیصلہ کر سکیں کہ کیا اقدامات کیے جائیں:

کسی دوسرے شخص، مثلاً ریفری، ٹائم کیپر/اسکور کیپر، ڈیلیگیٹ، ٹیم عہدیدار، کھلاڑی، تماشائی کی طرف توہین آمیز یا دھمکی آمیز رویہ؛ رویہ زبانی یا غیر زبانی شکل میں ہو سکتا ہے (مثلاً چہرے کے تاثرات، اشارے، جسمانی زبان یا جسمانی رابطہ)؛

((I کھیل میں ٹیم عہدیدار کی مداخلت، کھیل کے میدان پر یا متبادل ایریا سے، یا ((II کسی کھلاڑی کا واضح اسکورنگ موقع کو تباہ کرنا، یا تو کورٹ پر غیر قانونی داخلے (قاعدہ 4:6 کے ذریعے یا متبادل ایریا سے۔ درج ذیل خلاف ورزیوں ((c, d پر مشتمل معاملات میں، مخالفین کو 7m تھرو دیا جاتا ہے۔

اگر کھیل کے آخری 30 سیکنڈز کے دوران گیند کھیل سے باہر ہو، اور کوئی کھلاڑی یا ٹیم آفیشل مخالفین کے تھرو کو روکے یا تاخیر کرے، تاکہ انہیں گول پر شاٹ لینے یا واضح اسکورنگ موقع حاصل کرنے سے روکا جا سکے، تو قصوروار کھلاڑی / آفیشل کو ڈس کوالیفائی کیا جائے گا اور مخالفین کو 7 میٹر کا تھرو دیا جائے گا۔ یہ کسی بھی قسم کی مداخلت پر لاگو ہوتا ہے (مثلاً، صرف محدود جسمانی عمل کے ساتھ، تھرو کے عمل میں مداخلت جیسے پاس کو روکنا، گیند وصول کرنے میں مداخلت، گیند کو نہ چھوڑنا)۔

اگر کھیل کے آخری 30 سیکنڈز کے دوران گیند کھیل میں ہو، اور مخالفین

1. قواعد 8:5 یا 8:6 کے ساتھ ساتھ 8:10a یا 8:10b ((II کی کھلاڑی کی خلاف ورزی کے ذریعے

Наблюдаемые названия и показатели: (2 قواعد 8:10a یا 8:10b ((I کے آفیشل کی خلاف ورزی کے ذریعے۔

قبضے میں گیند رکھنے والی ٹیم کو گول پر شاٹ لینے یا واضح اسکورنگ موقع حاصل کرنے سے روکیں، تو قصوروار کھلاڑی یا آفیشل کو متعلقہ قواعد کے مطابق ڈس کوالیفائی کیا جائے گا اور قبضے میں گیند رکھنے والی ٹیم کو 7 میٹر کا تھرو دیا جائے گا۔

اگر جس کھلاڑی پر فاؤل ہوا، یا اس کے ساتھی نے کھیل روکنے سے پہلے گول کیا، تو 7 میٹر کا تھرو نہیں دیا جائے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: Scoring - RULE 9۔

9:1 گول اس وقت ہوتا ہے جب پوری گیند مکمل طور پر گول لائن عبور کر لے (خاکہ 4 دیکھیں)، بشرطیکہ تھرو کرنے والے، اس کے ساتھی یا ٹیم آفیشل کی طرف سے تھرو سے پہلے یا دوران قواعد کی کوئی خلاف ورزی نہ ہوئی ہو۔ گول لائن ریفری دو مختصر سیٹی کے اشاروں اور ہاتھ کے اشارے نمبر 12 سے تصدیق کرتا ہے کہ گول ہو گیا ہے۔

گول دیا جائے گا اگر مدافع کی طرف سے قواعد کی خلاف ورزی ہو لیکن گیند پھر بھی گول میں چلی جائے۔

گول نہیں دیا جا سکتا اگر ریفری، ٹائم کیپر یا ڈیلیگیٹ نے گیند کے مکمل طور پر گول لائن عبور کرنے سے پہلے کھیل روک دیا ہو۔

مخالفین کو گول دیا جائے گا اگر کوئی کھلاڑی گیند کو اپنے ہی گول میں کھیلے، سوائے اس صورت کے جہاں گول کیپر گول کیپر تھرو کر رہا ہو (12:2، 2 دوسرا پیراگراف)۔

گول دیا جائے گا اگر گیند کو گول میں جانے سے کوئی ایسا شخص یا چیز روکے جو کھیل میں حصہ نہیں لے رہی (تماشائی، وغیرہ)، اور ریفریوں کو یقین ہو کہ بصورت دیگر گیند گول میں داخل ہو جاتی۔

9:2 دیا گیا گول اب منسوخ نہیں کیا جا سکتا، جب ریفری نے بعد کے تھرو آف کے لیے سیٹی بجا دی ہو۔ (تاہم، قاعدہ 2:9 کی تفسیر دیکھیں)۔

ریفریوں کو واضح کرنا ہوگا (تھرو آف کے بغیر) کہ انہوں نے گول دیا ہے، اگر گول ہونے کے فوراً بعد اور تھرو آف لینے سے پہلے ہاف کے اختتام کا اشارہ بجے۔

گول کو اسکور بورڈ پر درج کیا جانا چاہیے جیسے ہی ریفریوں نے اسے دیا ہو۔

9:3 وہ ٹیم جو مخالفین سے زیادہ گول کرے وہ فاتح ہے۔ کھیل برابر ہے اگر دونوں ٹیموں نے یکساں گول کیے ہوں یا کوئی گول نہ کیا ہو (2:2 دیکھیں)۔

Наблюдаемые названия и показатели: Diagram 4: Scoring ;The Throw-Off - RULE 10

10:1 کھیل کے آغاز پر، تھرو آف وہ ٹیم لیتی ہے جو سکے کے ٹاس جیتتی ہے اور گیند اپنے قبضے میں شروع کرنے کا انتخاب کرتی ہے۔ پھر مخالفین کو اطراف منتخب کرنے کا حق ہوتا ہے۔ متبادل طور پر، اگر سکے کا ٹاس جیتنے والی ٹیم اطراف منتخب کرنے کو ترجیح دے، تو مخالفین تھرو آف لیتے ہیں۔

ٹیمیں کھیل کے دوسرے ہاف کے لیے اطراف بدلتی ہیں۔ دوسرے ہاف کے آغاز پر تھرو آف وہ ٹیم لیتی ہے جس نے کھیل کے آغاز پر تھرو آف نہیں لیا تھا۔

ہر اوور ٹائم پیریڈ سے پہلے نیا سکہ ٹاس کیا جاتا ہے، اور قاعدہ 10:1 کے تحت تمام مذکورہ بالا ضوابط اوور ٹائم پر بھی لاگو ہوتے ہیں۔

10:2 گول ہونے کے بعد کھیل تھرو آف سے دوبارہ شروع ہوتا ہے جو وہ ٹیم لیتی ہے جس نے گول کھایا (تاہم، 9:2، 2 دوسرا پیراگراف دیکھیں)۔

10:3 تھرو آف کورٹ کے مرکز سے کسی بھی سمت میں لیا جاتا ہے (تقریباً 1.5 میٹر کی طرفی رواداری کے ساتھ)۔ اس سے پہلے سیٹی کا اشارہ ہوتا ہے، جس کے بعد اسے 3 سیکنڈز کے اندر لینا ہوتا ہے (13:1a، 3 15:7 تیسرا پیراگراف)۔ تھرو آف لینے والے کھلاڑی کو کم از کم ایک پاؤں سینٹر لائن پر، اور دوسرا پاؤں لائن پر یا اس کے پیچھے رکھتے ہوئے پوزیشن اختیار کرنی ہوگی ((15:6، اور اس پوزیشن میں رہنا ہوگا جب تک گیند اس کے ہاتھ سے نکل نہ جائے (13:1a، 3 15:7 تیسرا پیراگراف) (وضاحت نمبر 5 بھی دیکھیں)۔

تھرو کرنے والے کے ساتھیوں کو سیٹی کے اشارے سے پہلے سینٹر لائن عبور کرنے کی اجازت نہیں ہے ((15:6۔

10:4 ہر ہاف کے آغاز پر تھرو آف کے لیے (بشمول اوور ٹائم کا کوئی بھی پیریڈ)، تمام کھلاڑیوں کو کورٹ کے اپنے آدھے حصے میں ہونا چاہیے۔

تاہم، گول ہونے کے بعد تھرو آف کے لیے، تھرو کرنے والے کے مخالفین کو کورٹ کے دونوں حصوں میں ہونے کی اجازت ہے۔

دونوں صورتوں میں، تاہم، مخالفین کو تھرو آف لینے والے کھلاڑی سے کم از کم 3 میٹر دور ہونا چاہیے (15:4، 15:9، 8:7c)۔

Наблюдаемые названия и показатели: The Throw-In - RULE 11

11:1 تھرو اِن اس وقت دیا جاتا ہے جب گیند مکمل طور پر سائیڈ لائن عبور کر لے، یا جب مدافعتی ٹیم کے کورٹ کھلاڑی نے گیند کو آخری بار چھوا ہو اس سے پہلے کہ وہ اس کی ٹیم کی بیرونی گول لائن عبور کرے۔

یہ اس وقت بھی دیا جاتا ہے جب گیند نے چھت یا کورٹ کے اوپر کسی فٹنگ کو چھو لیا ہو۔

11:2 تھرو اِن ریفریوں کی سیٹی کے اشارے کے بغیر لیا جاتا ہے (تاہم، 15:5b دیکھیں) اس ٹیم کے مخالفین کی طرف سے جس کے کھلاڑی نے لائن عبور کرنے یا چھت یا فٹنگ کو چھونے سے پہلے گیند کو آخری بار چھوا تھا۔

11:3 تھرو اِن اس جگہ سے لیا جاتا ہے جہاں گیند نے سائیڈ لائن عبور کی یا، اگر اس نے بیرونی گول لائن عبور کی، تو اس طرف سائیڈ لائن اور بیرونی گول لائن کے ملاپ سے۔

چھت یا کورٹ کے اوپر کسی فٹنگ کو گیند چھونے کے بعد تھرو اِن کے لیے، تھرو اِن اس جگہ کے نسبت قریب ترین سائیڈ لائن پر قریب ترین نقطے سے لیا جاتا ہے جہاں گیند نے چھت یا فٹنگ کو چھوا تھا۔

11:4 تھرو کرنے والے کو سائیڈ لائن پر پاؤں رکھتے ہوئے کھڑا ہونا چاہیے اور درست پوزیشن میں رہنا چاہیے جب تک گیند اس کے ہاتھ سے نکل نہ جائے۔ دوسرے پاؤں کی جگہ کے لیے کوئی پابندی نہیں ہے (13:1a، 15:6، 2 15:7 دوسرا اور 3 تیسرا پیراگراف)۔

11:5 تھرو اِن لیتے وقت، مخالفین تھرو کرنے والے سے 3 میٹر سے زیادہ قریب نہیں ہو سکتے (15:4، 15:9، 8:7c)۔ تاہم، یہ لاگو نہیں ہوتا اگر وہ اپنی گول ایریا لائن کے فوراً باہر کھڑے ہوں۔

Наблюдаемые названия и показатели: The Goalkeeper Throw - RULE 12.

12:1 گول کیپر تھرو اس وقت دیا جاتا ہے جب: ((I مخالف ٹیم کے کھلاڑی نے قاعدہ 6:2a کی خلاف ورزی کرتے ہوئے گول ایریا میں داخل ہو؛ ((II گول کیپر نے گول ایریا میں گیند کو قابو کیا ہو یا گیند گول ایریا میں فرش پر ساکن ہو ((6:4-5؛ ((III مخالف ٹیم کے کھلاڑی نے گیند کو چھوا ہو جب وہ گول ایریا میں فرش پر لڑھک رہی ہو (6:5، 1 پہلا پیراگراف) یا ((IV جب گیند بیرونی گول لائن عبور کر چکی ہو، گول کیپر یا مخالف ٹیم کے کھلاڑی کے آخری بار چھونے کے بعد۔

اس کا مطلب ہے کہ ان تمام صورتوں میں گیند کو کھیل سے باہر سمجھا جاتا ہے، اور کھیل گول کیپر تھرو سے دوبارہ شروع ہوتا ہے ((13:3 اگر گول کیپر تھرو دیے جانے کے بعد اور اس کے اجرا سے پہلے کوئی خلاف ورزی ہو۔

12:2 گول کیپر تھرو گول کیپر لیتا ہے ریفری کی سیٹی کے اشارے کے بغیر (تاہم، 15:5b دیکھیں)، گول ایریا سے گول ایریا لائن کے اوپر سے باہر۔

اگر جس ٹیم کو گول کیپر تھرو کرنا ہے وہ گول کیپر کے بغیر کھیل رہی ہو، تو ایک گول کیپر کو کورٹ کھلاڑیوں میں سے ایک کی جگہ لینی ہوگی (قاعدہ 4:4)۔ ریفری فیصلہ کرتے ہیں کہ ٹائم آؤٹ ضروری ہے یا نہیں (قاعدہ 2:8، 2 دوسرا پیراگراف، وضاحت نمبر 2)۔

گول کیپر تھرو اس وقت لیا گیا سمجھا جاتا ہے، جب گول کیپر کی پھینکی ہوئی گیند مکمل طور پر گول ایریا لائن عبور کر لے۔

دوسری ٹیم کے کھلاڑیوں کو گول ایریا لائن کے فوراً باہر ہونے کی اجازت ہے، لیکن انہیں گیند کو چھونے کی اجازت نہیں ہے جب تک وہ مکمل طور پر لائن عبور نہ کر لے (15:4، 15:9، 8:7c)۔

Наблюдаемые названия и показатели: The Free Throw - RULE 13; Free-Throw Decision 1.

13:1 اصولی طور پر، ریفری کھیل روکتے ہیں اور مخالفین کے لیے فری تھرو سے دوبارہ شروع کرواتے ہیں جب:

گیند کے قبضے میں ٹیم قواعد کی ایسی خلاف ورزی کرے جس سے قبضہ ضائع ہونا لازم ہو (دیکھیں 4:2-3، 4:5-6، 5:6-10، 6:5 1 پہلا پیراگراف، 6:7b، 7:2-4، 7:7-8، 7:10، 7:11-12، 8:2-10، 10:3، 11:4، 13:7، 14:4-7، 15:7 3 تیسرا پیراگراف، اور 15:8)؛

مخالفین قواعد کی ایسی خلاف ورزی کریں جس سے گیند کے قبضے میں ٹیم اسے کھو دے (دیکھیں 4:2-3، 4:5-6، 5:5، 6:2b، 6:7b، 7:8، 8:2-10)۔

13:2 ریفریوں کو فری تھرو کے فیصلے سے قبل از وقت کھیل روکنے سے گریز کرتے ہوئے کھیل میں تسلسل کی اجازت دینی چاہیے۔

اس کا مطلب ہے کہ، قاعدہ 13:1a کے تحت، ریفریوں کو فری تھرو نہیں دینا چاہیے اگر مدافعتی ٹیم حملہ آور ٹیم کی خلاف ورزی کے فوراً بعد گیند کا قبضہ حاصل کر لے۔

اسی طرح، قاعدہ 13:1b کے تحت، ریفریوں کو مداخلت نہیں کرنی چاہیے جب تک اور جب تک یہ واضح نہ ہو کہ حملہ آور ٹیم نے مدافعتی ٹیم کی خلاف ورزی کی وجہ سے گیند کا قبضہ کھو دیا ہے یا اپنا حملہ جاری رکھنے سے قاصر ہے۔

اگر قواعد کی خلاف ورزی کی وجہ سے ذاتی سزا دینی ہو، تو ریفری کھیل فوراً روکنے کا فیصلہ کر سکتے ہیں، اگر اس سے خلاف ورزی کرنے والی ٹیم کے مخالفین کو نقصان نہ ہو۔ بصورت دیگر سزا کو موجودہ صورتحال ختم ہونے تک مؤخر کیا جانا چاہیے۔

قاعدہ 13:2 قواعد 4:2-3 یا 4:5-6 کی خلاف ورزیوں کی صورت میں لاگو نہیں ہوتا، جہاں کھیل فوراً روکا جائے گا، عام طور پر ٹائم کیپر، ڈیلیگیٹ یا ریفریوں کی مداخلت کے ذریعے۔

13:3 اگر قاعدہ 13:1a-b کے تحت عام طور پر فری تھرو کا باعث بننے والی خلاف ورزی اس وقت ہو جب گیند کھیل سے باہر ہو، تو کھیل اس تھرو سے دوبارہ شروع ہوتا ہے جو موجودہ رکاوٹ کی وجہ سے مطابقت رکھتا ہو (براہ کرم قواعد 8:10c، کھیل کے آخری 30 سیکنڈز کے دوران خصوصی ہدایات بھی دیکھیں)۔

13:4 قاعدہ 13:1a-b میں بیان کردہ صورتوں کے علاوہ، فری تھرو کچھ ایسی صورتوں میں بھی کھیل دوبارہ شروع کرنے کے طریقے کے طور پر استعمال ہوتا ہے جہاں کھیل روکا جاتا ہے (یعنی جب گیند کھیل میں ہو)، حالانکہ قواعد کی کوئی خلاف ورزی نہیں ہوئی:

اگر رکاوٹ کے وقت ایک ٹیم کے پاس گیند کا قبضہ ہو، تو یہ ٹیم قبضہ برقرار رکھے گی؛

اگر کسی بھی ٹیم کے پاس گیند کا قبضہ نہ ہو، تو جس ٹیم کے پاس آخری بار قبضہ تھا اسے دوبارہ قبضہ دیا جائے گا۔

13:5 اگر ریفری کی سیٹی کے وقت گیند کے قبضے میں ٹیم کے خلاف فری تھرو کا فیصلہ ہو، تو اس وقت گیند رکھنے والے کھلاڑی کو فوراً اسے گرا دینا چاہیے یا فرش پر رکھ دینا چاہیے، تاکہ اسے کھیلا جا سکے ((8:8b۔

Наблюдаемые названия и показатели: Free-Throw Execution۔

13:6 فری تھرو عام طور پر ریفری کی کسی سیٹی کے اشارے کے بغیر لیا جاتا ہے (تاہم، 15:5b دیکھیں) اور، اصولی طور پر، اس جگہ سے جہاں خلاف ورزی ہوئی۔ اس اصول کے درج ذیل استثناء ہیں:

13:4a-b کے تحت بیان کردہ صورتوں میں، فری تھرو سیٹی کے اشارے کے بعد، اصولی طور پر اس جگہ سے لیا جاتا ہے جہاں رکاوٹ کے وقت گیند تھی۔

اگر کوئی ریفری یا ڈیلیگیٹ (IHF یا کسی براعظمی کنفیڈریشن/قومی فیڈریشن کا) مدافعتی ٹیم کے کھلاڑی یا ٹیم آفیشل کی خلاف ورزی کی وجہ سے کھیل روکے، اور اس کے نتیجے میں زبانی تنبیہ یا ذاتی سزا ہو، تو فری تھرو اس جگہ سے لیا جانا چاہیے جہاں کھیل روکنے کے وقت گیند تھی، اگر یہ خلاف ورزی کی جگہ سے زیادہ سازگار مقام ہو۔

پچھلے پیراگراف میں دیا گیا وہی استثناء لاگو ہوتا ہے اگر ٹائم کیپر قواعد 4:2-3 یا 4:5-6 کے تحت خلاف ورزیوں کی وجہ سے کھیل روکے۔

جیسا کہ قاعدہ 7:11 میں اشارہ کیا گیا ہے، غیر فعال کھیل کی وجہ سے دیے گئے فری تھرو اس جگہ سے لیے جائیں گے جہاں کھیل روکنے کے وقت گیند تھی۔

پچھلے پیراگرافوں میں بیان کردہ بنیادی اصولوں اور طریقہ کار کے باوجود، فری تھرو کبھی بھی تھرو کرنے والی ٹیم کے اپنے گول ایریا کے اندر یا مخالفین کی فری تھرو لائن کے اندر نہیں لیا جا سکتا۔ کسی بھی ایسی صورت میں جہاں پچھلے پیراگرافوں میں سے کسی کے اشارہ کردہ مقام میں ان میں سے کوئی بھی علاقہ شامل ہو، اجرا کا مقام محدود علاقے کے فوراً باہر قریب ترین جگہ پر منتقل کیا جانا چاہیے۔

اگر فری تھرو کے لیے درست پوزیشن مدافعتی ٹیم کی فری تھرو لائن پر ہو، تو اجرا لازمی طور پر عین اسی مقام پر ہونا چاہیے۔ تاہم، مقام مدافعتی ٹیم کی فری تھرو لائن سے جتنا دور ہوگا، اتنی ہی زیادہ گنجائش ہوگی کہ فری تھرو کو عین مقام سے تھوڑی دور سے لینے کی اجازت دی جائے۔ یہ گنجائش بتدریج 3 میٹر تک بڑھتی ہے، جو تھرو کرنے والی ٹیم کے اپنے گول ایریا کے فوراً باہر سے لیے گئے فری تھرو کی صورت میں لاگو ہوتی ہے۔

ابھی بیان کردہ گنجائش قاعدہ 13:5 کی خلاف ورزی کے بعد لاگو نہیں ہوتی، اگر اس خلاف ورزی کو قاعدہ 8:8b کے مطابق سزا دی جا رہی ہو۔ ایسی صورتوں میں، اجرا ہمیشہ عین اسی مقام سے ہونا چاہیے جہاں خلاف ورزی ہوئی ہے۔

13:7 تھرو کرنے والی ٹیم کے کھلاڑی فری تھرو لیے جانے سے پہلے مخالفین کی فری تھرو لائن کو نہیں چھو سکتے اور نہ ہی اسے عبور کر سکتے ہیں۔ قاعدہ 2:5 کے تحت خصوصی پابندی بھی دیکھیں۔

ریفریوں کو فری تھرو کے اجرا سے پہلے تھرو کرنے والی ٹیم کے ان کھلاڑیوں کی پوزیشنیں درست کرنی ہوں گی جو فری تھرو لائن اور گول ایریا لائن کے درمیان ہیں، اگر غلط پوزیشنوں کا کھیل پر اثر ہو (15:3، (15:6۔ اس کے بعد فری تھرو سیٹی کے اشارے کے بعد لیا جائے گا ((15:5b۔ یہی طریقہ کار لاگو ہوتا ہے (قاعدہ 15:7، 2 دوسرا پیراگراف) اگر تھرو کرنے والی ٹیم کے کھلاڑی فری تھرو کے اجرا کے دوران (تھرو کرنے والے کے ہاتھ سے گیند نکلنے سے پہلے) محدود علاقے میں داخل ہوں، اگر تھرو کے اجرا سے پہلے سیٹی کا اشارہ نہ ہوا ہو۔

اس صورت میں جب کسی فری تھرو کی اجازت وسل سگنل کے ذریعے دی گئی ہو، اگر حملہ آور ٹیم کے کھلاڑی گیند کے تھرو کرنے والے کے ہاتھ سے نکلنے سے پہلے فری تھرو لائن کو چھوئیں یا اسے عبور کریں، تو دفاعی ٹیم کو فری تھرو دیا جائے گا (15:7، 3واں پیراگراف؛ (13:1a۔

13:8 جب فری تھرو لی جا رہی ہو، مخالفین کو تھرو کرنے والے سے کم از کم 3 میٹر کے فاصلے پر رہنا چاہیے۔ تاہم، اگر فری تھرو ان کی فری تھرو لائن پر لی جا رہی ہو تو انہیں اپنی گول ایریا لائن کے بالکل باہر کھڑے ہونے کی اجازت ہے۔ فری تھرو کے اجرا میں مداخلت کو قواعد 15:9 اور 8:7c کے مطابق سزا دی جاتی ہے۔

13:9 فری تھرو کرتے وقت، مخالفین کو تھرو کرنے والے کھلاڑی سے کم از کم 3 میٹر کے فاصلے پر ہونا چاہیے۔ تاہم، اگر فری تھرو ان کی فری تھرو لائن پر لی جا رہی ہو تو انہیں اپنی گول لائن کے سامنے کھڑے ہونے کی اجازت ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: قاعدہ 14 - 7 میٹر تھرو؛ 7 میٹر فیصلہ؛ 7 14:1 میٹر تھرو دیا جاتا ہے جب:۔

کورٹ پر کہیں بھی مخالف ٹیم کے کھلاڑی یا ٹیم آفیشل کی طرف سے اسکورنگ کا واضح موقع غیر قانونی طور پر تباہ کیا جائے؛

اسکورنگ کے واضح موقع کے وقت بلا وجہ وِسل سگنل دیا جائے؛

کھیل میں حصہ نہ لینے والے کسی شخص کی مداخلت سے اسکورنگ کا واضح موقع تباہ ہو، مثلاً کوئی تماشائی کورٹ میں داخل ہو یا وِسل سگنل کے ذریعے کھلاڑیوں کو روکے (سوائے اس کے جب 9:1 تبصرہ لاگو ہو)۔

قواعد 8:10c یا 8:10d کے مطابق خلاف ورزی ہو (تاہم، 8:10 آخری پیراگراف دیکھیں)۔

اسی طرح، یہ قاعدہ 'force majeure' کی صورت میں بھی لاگو ہوتا ہے، جیسے اچانک بجلی کی بندش، جو کھیل کو بالکل اسکورنگ کے واضح موقع کے دوران روک دے۔ اسکورنگ کے واضح موقع کی تعریف کے لیے وضاحت نمبر 6 دیکھیں۔

14:2 اگر حملہ آور کھلاڑی قاعدہ 14:1a کی خلاف ورزی کے باوجود گیند اور جسم پر مکمل کنٹرول برقرار رکھے، تو 7 میٹر تھرو دینے کی کوئی وجہ نہیں، چاہے اس کے بعد کھلاڑی واضح اسکورنگ موقع سے فائدہ نہ اٹھا سکے۔

جب بھی ممکنہ 7 میٹر فیصلہ ہو، ریفریوں کو ہمیشہ مداخلت سے گریز کرنا چاہیے جب تک وہ واضح طور پر یہ تعین نہ کر لیں کہ 7 میٹر فیصلہ واقعی جائز اور ضروری ہے۔ اگر حملہ آور کھلاڑی مدافعین کی غیر قانونی مداخلت کے باوجود گول کر دے، تو ظاہر ہے کہ 7 میٹر تھرو دینے کی کوئی وجہ نہیں۔ اس کے برعکس، اگر یہ واضح ہو جائے کہ کھلاڑی نے واقعی خلاف ورزی کی وجہ سے گیند یا جسم کا کنٹرول کھو دیا ہے، اس طرح کہ واضح موقع مزید موجود نہیں، تو 7 میٹر تھرو دیا جانا چاہیے۔

قاعدہ 14:2 ان صورتوں میں لاگو نہیں ہوتا جن میں قواعد 4:2-3 یا 4:5-6 کی خلاف ورزیاں شامل ہوں، جب کھیل کو ٹائم کیپر، ڈیلیگیٹ یا ریفریوں کے سگنل سے فوری طور پر روکنا پڑے۔

14:3 7 میٹر تھرو دیتے وقت ریفری ٹائم آؤٹ دے سکتے ہیں، لیکن صرف اس صورت میں جب کافی تاخیر ہو، مثلاً گول کیپر یا تھرو کرنے والے کی تبدیلی کی وجہ سے، اور ٹائم آؤٹ کا فیصلہ وضاحت نمبر 2 میں بیان کردہ اصولوں اور معیارات کے مطابق ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7 میٹر اجرا۔

14:4 7 میٹر تھرو ریفری کے وسل سگنل کے بعد 3 سیکنڈ کے اندر گول پر شاٹ کے طور پر لیا جانا چاہیے (15:7، 3واں پیراگراف؛ 13:1a)۔

14:5 7 میٹر تھرو لینے والے کھلاڑی کو 7 میٹر لائن کے پیچھے کھڑا ہونا چاہیے، لائن کے پیچھے 1 میٹر سے زیادہ دور نہیں (15:1، 15:6)۔ ریفری کے وسل سگنل کے بعد، تھرو کرنے والا گیند کے اس کے ہاتھ سے نکلنے سے پہلے 7 میٹر لائن کو چھو نہیں سکتا اور نہ ہی اسے عبور کر سکتا ہے (15:7، 3واں پیراگراف؛ 13:1a)۔

14:6 7 میٹر تھرو کے اجرا کے بعد تھرو کرنے والا یا اس کا ساتھی گیند کو دوبارہ نہیں کھیل سکتا، جب تک کہ وہ کسی مخالف یا گول کو نہ چھو لے (15:7، 3واں پیراگراف؛ 13:1a)۔

14:7 جب 7 میٹر تھرو کا اجرا ہو رہا ہو، تھرو کرنے والے کے ساتھیوں کو فری تھرو لائن کے باہر کھڑا ہونا چاہیے، اور وہاں تک رہنا چاہیے جب تک گیند تھرو کرنے والے کے ہاتھ سے نہ نکل جائے (15:3، 15:6)۔ اگر وہ ایسا نہیں کرتے، تو 7 میٹر تھرو لینے والی ٹیم کے خلاف فری تھرو دیا جائے گا (15:7، 3واں پیراگراف؛ 13:1a)۔

14:8 جب 7 میٹر تھرو کا اجرا ہو رہا ہو، مخالف ٹیم کے کھلاڑیوں کو فری تھرو لائن کے باہر اور 7 میٹر لائن سے کم از کم 3 میٹر کے فاصلے پر رہنا چاہیے، جب تک گیند تھرو کرنے والے کے ہاتھ سے نہ نکل جائے۔ اگر وہ ایسا نہیں کرتے، تو 7 میٹر تھرو دوبارہ لیا جائے گا اگر اس سے گول نہ ہو، لیکن کوئی ذاتی سزا نہیں ہوگی۔

14:9 7 میٹر تھرو دوبارہ لیا جائے گا، جب تک گول نہ ہو، اگر گول کیپر گیند کے تھرو کرنے والے کے ہاتھ سے نکلنے سے پہلے اپنی روک لائن، یعنی 4 میٹر لائن (1:7، 5:11) کو عبور کرے۔ تاہم، اس سے گول کیپر کے لیے کوئی ذاتی سزا نہیں ہوتی۔

14:10 ایک بار جب تھرو کرنے والا 7 میٹر تھرو لینے کے لیے تیار ہو جائے، گیند ہاتھ میں لیے درست پوزیشن میں کھڑا ہو، تو گول کیپر تبدیل کرنے کی اجازت نہیں ہے۔ اس صورت حال میں تبدیلی کی کوئی بھی کوشش غیر کھیلوں جیسے رویے کے طور پر سزا دی جائے گی (8:7c، 16:1b اور 16:3d)۔

قاعدہ 15 - تھرو کے اجرا کے لیے عمومی ہدایات (تھرو آف، تھرو اِن، گول کیپر تھرو، فری تھرو اور 7 میٹر تھرو)

Наблюдаемые названия и показатели: تھرو کرنے والا۔

15:1 اجرا سے پہلے، تھرو کرنے والا اس تھرو کے لیے مقرر کردہ درست پوزیشن میں ہونا چاہیے۔ گیند تھرو کرنے والے کے ہاتھ میں ہونی چاہیے ((15:6)۔

اجرا کے دوران، گول کیپر تھرو کے علاوہ، تھرو کرنے والے کا ایک حصہ پاؤں کا فرش سے مسلسل رابطہ رہنا چاہیے جب تک گیند چھوٹ نہ جائے۔ دوسرا پاؤں اٹھایا اور بار بار رکھا جا سکتا ہے (قاعدہ 7:6 بھی دیکھیں)۔

تھرو کرنے والا درست پوزیشن میں رہنا چاہیے جب تک تھرو کا اجرا نہ ہو جائے (15:7، 2واں اور 3واں پیراگراف)۔

15:2 تھرو اس وقت لیا گیا سمجھا جاتا ہے جب گیند تھرو کرنے والے کے ہاتھ سے نکل جائے (تاہم، 12:2 دیکھیں)۔

تھرو کرنے والا گیند کو دوبارہ نہیں چھو سکتا جب تک کہ وہ کسی دوسرے کھلاڑی یا گول کو نہ چھو لے۔ (15:7، (15:8۔ 14:6 کے تحت صورتوں کے لیے مزید پابندیاں بھی دیکھیں۔

کسی بھی تھرو سے براہ راست گول کیا جا سکتا ہے، سوائے اس کے کہ گول کیپر تھرو کے ذریعے براہ راست 'اپنا گول' نہیں کیا جا سکتا (یعنی گیند کو اپنے ہی گول میں گرانا)۔

Наблюдаемые названия и показатели: تھرو کرنے والے کے ساتھی۔

15:3 ساتھیوں کو متعلقہ تھرو کے لیے مقرر کردہ پوزیشنوں میں کھڑا ہونا چاہیے ((15:6۔ کھلاڑیوں کو درست پوزیشنوں میں رہنا چاہیے جب تک گیند تھرو کرنے والے کے ہاتھ سے نہ نکل جائے، سوائے 10:3، 2واں پیراگراف کے تحت۔

اجرا کے دوران گیند کو کسی ساتھی کے ذریعے چھوا نہیں جانا چاہیے، اور نہ ہی اسے ساتھی کے حوالے کیا جانا چاہیے (15:7، 2واں اور 3واں پیراگراف)۔

Наблюдаемые названия и показатели: دفاعی کھلاڑی۔

15:4 دفاعی کھلاڑیوں کو تھرو کے لیے مقرر کردہ پوزیشنوں میں کھڑا ہونا چاہیے اور درست پوزیشن میں رہنا چاہیے جب تک گیند تھرو کرنے والے کے ہاتھ سے نہ نکل جائے ((15:9۔

تھرو آف، تھرو اِن، یا فری تھرو کے اجرا کے سلسلے میں دفاعی کھلاڑیوں کی طرف سے غلط پوزیشنوں کو ریفریوں کو درست نہیں کرنا چاہیے اگر حملہ آور کھلاڑی فوری طور پر تھرو لے کر نقصان میں نہ ہوں۔ اگر نقصان ہو، تو پوزیشنوں کو درست کیا جانا چاہیے۔

Наблюдаемые названия и показатели: دوبارہ شروع کرنے کے لیے وسل سگنل؛ 15:5 ریفری کو دوبارہ شروع کرنے کے لیے وِسل بجانی چاہیے:؛ ہمیشہ تھرو آف ((10:3 یا 7 میٹر تھرو ((14:4 کی صورت میں؛؛ تھرو اِن، گول کیپر تھرو یا فری تھرو کی صورت میں:؛ - ٹائم آؤٹ کے بعد دوبارہ شروع کرنے کے لیے؛؛ - قاعدہ 13:4 کے تحت فری تھرو کے ساتھ دوبارہ شروع کرنے کے لیے؛؛ - جب اجرا میں تاخیر ہوئی ہو؛؛ - کھلاڑیوں کی پوزیشنوں کی درستی کے بعد؛

- زبانی تنبیہ یا وارننگ کے بعد۔

ریفری واضحیت کی خاطر کسی بھی دوسرے موقع پر دوبارہ شروع کرنے کے لیے وِسل بجانے کو مناسب سمجھ سکتا ہے۔

اصولی طور پر، ریفری دوبارہ شروع کرنے کے لیے وِسل سگنل نہیں دے گا جب تک کہ 15:1، 15:3 اور 15:4 کے تحت کھلاڑیوں کی پوزیشنوں کی ضروریات پوری نہ ہو جائیں (تاہم، 2 13:7واں پیراگراف اور 2 15:4واں پیراگراف دیکھیں)۔ اگر ریفری کھلاڑیوں کی غلط پوزیشنوں کے باوجود تھرو لینے کے لیے وِسل بجاتا ہے، تو وہ کھلاڑی مداخلت کے مکمل طور پر حقدار ہیں۔

وِسل سگنل کے بعد تھرو کرنے والے کو 3 سیکنڈ کے اندر گیند کھیلنی چاہیے۔

Наблюдаемые названия и показатели: سزائیں۔

15:6 تھرو کے اجرا سے پہلے تھرو کرنے والے یا اس کے ساتھیوں کی خلاف ورزیاں، یعنی عام طور پر غلط پوزیشنوں کی صورت میں یا ساتھی کی طرف سے گیند کو چھونا، درستی کا باعث بنیں گی۔ (تاہم، 2 13:7واں پیراگراف دیکھیں)۔

15:7 تھرو کے اجرا کے دوران تھرو کرنے والے یا اس کے ساتھیوں کی خلاف ورزیوں ((15:1-3 کے نتائج بنیادی طور پر اس بات پر منحصر ہیں کہ آیا اجرا سے پہلے دوبارہ شروع کرنے کے لیے وِسل سگنل دیا گیا تھا۔

اصولی طور پر، کسی بھی خلاف ورزی کے دوران جو دوبارہ شروع کرنے کے سگنل کے بغیر ہو، اسے درستی اور وِسل سگنل کے بعد تھرو دوبارہ لینے کے ذریعے نمٹا جائے گا۔ تاہم، قاعدہ 13:2 کی طرح فائدے کا تصور یہاں لاگو ہوتا ہے۔ اگر تھرو کرنے والے کی ٹیم غلط اجرا کے فوراً بعد قبضہ کھو دے، تو تھرو کو صرف اجرا شدہ سمجھا جاتا ہے اور کھیل جاری رہتا ہے۔

اصولی طور پر، دوبارہ شروع کرنے کے سگنل کے بعد کسی بھی خلاف ورزی پر سزا دی جائے گی۔ یہ لاگو ہوتا ہے، مثلاً، اگر تھرو کرنے والا اجرا کے دوران چھلانگ لگائے، گیند کو 3 سیکنڈ سے زیادہ پکڑے رکھے، یا گیند کے اس کے ہاتھ سے نکلنے سے پہلے درست پوزیشن سے ہٹ جائے۔ یہ لاگو ہوتا ہے اگر ساتھی وِسل سگنل کے بعد لیکن گیند کے تھرو کرنے والے کے ہاتھوں سے نکلنے سے پہلے غیر قانونی پوزیشنوں میں چلے جائیں (سوائے 10:3، 2واں پیراگراف)۔ ایسی صورتوں میں، ابتدائی تھرو ضبط ہو جاتا ہے، اور مخالفین کو خلاف ورزی کی جگہ سے فری تھرو ((13:1a دیا جاتا ہے (تاہم، قاعدہ 2:6 دیکھیں)۔ قاعدہ 13:2 کے تحت فائدے کی شق لاگو ہوتی ہے، یعنی اگر تھرو کرنے والے کی ٹیم ریفریوں کے مداخلت کے موقع سے پہلے گیند کا قبضہ کھو دے، تو کھیل جاری رہتا ہے۔

15:8 اصولی طور پر، تھرو کے اجرا کے فوراً بعد لیکن اس سے متعلق کسی بھی خلاف ورزی پر سزا دی جائے گی۔ یہ 15:2، 2واں پیراگراف کی خلاف ورزی سے مراد ہے، یعنی تھرو کرنے والا گیند کو دوسری بار چھوتا ہے اس سے پہلے کہ وہ کسی دوسرے کھلاڑی یا گول کو چھو لے۔ یہ ڈِربَل کی شکل میں ہو سکتا ہے، یا گیند کے ہوا میں ہونے یا فرش پر رکھے جانے کے بعد اسے دوبارہ پکڑنا۔ یہ مخالفین کے لیے فری تھرو ((13:1a کے ساتھ سزا دی جاتی ہے۔ جیسا کہ 3 15:7واں پیراگراف کے معاملے میں، فائدے کی شق لاگو ہوتی ہے۔

15:9 قواعد 14:8، 14:9، 2 15:4واں پیراگراف اور 3 15:5واں پیراگراف میں بیان کردہ کے علاوہ، دفاعی کھلاڑی جو مخالفین کے تھرو کے اجرا میں مداخلت کرتے ہیں، مثلاً ابتداء میں درست پوزیشن نہ لینے یا بعد میں غلط پوزیشن میں جانے سے، سزا دیے جائیں گے۔ یہ اس بات سے قطع نظر لاگو ہوتا ہے کہ یہ اجرا سے پہلے ہوتا ہے یا اجرا کے دوران (گیند کے تھرو کرنے والے کے ہاتھ سے نکلنے سے پہلے)۔

یہ بھی لاگو ہوتا ہے چاہے تھرو سے پہلے دوبارہ شروع کرنے کے لیے وِسل سگنل دیا گیا ہو یا نہیں۔ قاعدہ 8:7c لاگو ہوتا ہے، قواعد 16:1b اور 16:3d کے ساتھ مل کر۔ ایک تھرو جو مدافع کی مداخلت سے منفی طور پر متاثر ہوا ہو، اصولی طور پر دہرایا جائے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: قاعدہ 16 - سزائیں؛ وارننگ؛ 16:1 وارننگ مناسب سزا ہے:۔

ان خطاؤں کے لیے جنہیں بتدریج سزا دی جانی ہے (8:3؛ تاہم 16:3b اور 16:6d سے موازنہ کریں)؛

غیر کھیلوں جیسے رویے کے لیے جنہیں بتدریج سزا دی جانی ہے ((8:7۔

ایک کھلاڑی کو ایک سے زیادہ وارننگ نہیں دی جانی چاہیے، اور ایک ٹیم کے کھلاڑیوں کو مجموعی طور پر 3 سے زیادہ وارننگ نہیں دی جانی چاہیے؛ اس کے بعد، سزا کم از کم 2 منٹ کی معطلی ہونی چاہیے۔

ایک کھلاڑی جسے پہلے ہی 2 منٹ کی معطلی مل چکی ہو، اسے بعد میں وارننگ نہیں دی جانی چاہیے۔ ٹیم کے آفیشلز کو مجموعی طور پر ایک سے زیادہ وارننگ نہیں دی جانی چاہیے۔

16:2 ریفری مجرم کھلاڑی یا آفیشل اور ٹائم کیپر/اسکور کیپر کو پیلے کارڈ (ہاتھ کا اشارہ نمبر 13) اٹھا کر وارننگ کی نشاندہی کرے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: معطلی؛ 16:3 معطلی (2 منٹ) مناسب سزا ہے:۔

غلط تبدیلی کے لیے، اگر کوئی اضافی کھلاڑی کورٹ میں داخل ہو، یا اگر کوئی کھلاڑی تبدیلی کے علاقے سے کھیل میں مداخلت کرے ((4:5-6؛ تاہم، قاعدہ 8:10b ((II نوٹ کریں؛

8:3 کے تحت خطاؤں کے لیے، اگر کھلاڑی اور/یا اس کی ٹیم کو پہلے ہی زیادہ سے زیادہ وارننگ مل چکی ہوں (16:1 تبصرہ دیکھیں)؛

Наблюдаемые названия и показатели: 8:4 کے تحت خطاؤں کے لیے؛۔

8:7 کے تحت کھلاڑی کی طرف سے غیر کھیلوں جیسے رویے کے لیے، اگر کھلاڑی اور/یا اس کی ٹیم کو پہلے ہی زیادہ سے زیادہ وارننگ مل چکی ہوں؛

8:7 کے تحت ٹیم آفیشل کی طرف سے غیر کھیلوں جیسے رویے کے لیے، اگر ٹیم کے آفیشلز میں سے کسی کو پہلے ہی وارننگ مل چکی ہو؛

8:8 کے تحت کھلاڑی یا ٹیم آفیشل کی طرف سے غیر کھیلوں جیسے رویے کے لیے (4:6 بھی دیکھیں)؛

کھلاڑی یا ٹیم آفیشل کی نااہلی کے نتیجے میں (16:8، 2واں پیراگراف؛ تاہم، 16:11b دیکھیں)؛

کھیل دوبارہ شروع ہونے سے پہلے کھلاڑی کی طرف سے غیر کھیلوں جیسے رویے کے لیے، جب اسے ابھی 2 منٹ کی معطلی دی گئی ہو ((16:9a-

ٹیم کے آفیشلز کو مجموعی طور پر ایک سے زیادہ 2 منٹ کی معطلی دینا ممکن نہیں ہے۔ جب 16:3e کے مطابق ٹیم آفیشل کے خلاف 2 منٹ کی معطلی کا اعلان کیا جاتا ہے، تو آفیشل کو تبدیلی کے علاقے میں رہنے اور اپنے فرائض انجام دینے کی اجازت ہوتی ہے۔ تاہم، ٹیم کی کورٹ پر طاقت 2 منٹ کے لیے کم ہو جاتی ہے۔

16:4 ٹائم آؤٹ کا اعلان کرنے کے بعد ریفری مجرم کھلاڑی یا ٹیم آفیشل اور ٹائم کیپر/اسکور کیپر کو مقررہ ہاتھ کے اشارے کے ذریعے، یعنی ایک بازو اٹھا کر دو انگلیاں پھیلا کر (ہاتھ کا اشارہ نمبر 14) معطلی کی واضح نشاندہی کرے گا۔

16:5 معطلی ہمیشہ 2 منٹ کے کھیل کے وقت کے لیے ہوتی ہے؛ ایک ہی کھلاڑی کے لیے تیسری معطلی بھی ہمیشہ نااہلی کا باعث بنتی ہے ((16:6d-

معطل کھلاڑی کو اپنی معطلی کے وقت کے دوران کھیل میں حصہ لینے کی اجازت نہیں ہوتی، اور ٹیم کو کورٹ پر اس کی جگہ لینے کی اجازت نہیں ہوتی۔

معطلی کی مدت اس وقت شروع ہوتی ہے جب کھیل وِسل سگنل کے ساتھ دوبارہ شروع ہوتا ہے۔

2 منٹ کی معطلی کھیل کے دوسرے ہاف میں منتقل ہو جاتی ہے اگر پہلے ہاف کے اختتام تک مکمل نہ ہو۔ یہی بات معمول کے کھیل کے وقت سے اوور ٹائم تک اور اوور ٹائم کے دوران بھی لاگو ہوتی ہے۔ اوور ٹائم کے اختتام پر 2 منٹ کی ناقابلِ اختتام معطلی کا مطلب ہے کہ کھلاڑی 2:2 تبصرے کے مطابق 7 میٹر تھرو کے ذریعے بعد کے ٹائی بریکر میں شرکت کا حقدار نہیں ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: نااہلی؛ 16:6 نااہلی مناسب سزا ہے:؛ 8:5 اور 8:6 کے تحت فاؤلز کے لیے؛

8:9 کے تحت سنگین غیر کھیلوں جیسے رویے اور 8:10 کے تحت انتہائی غیر کھیلوں جیسے رویے کے لیے، کسی کھلاڑی یا ٹیم اہلکار کی جانب سے، عدالت پر یا باہر؛

8:7 کے تحت ٹیم کے کسی بھی اہلکار کی جانب سے غیر کھیلوں جیسے رویے کے لیے، جب وہ اجتماعی طور پر پہلے ہی 16:1b اور 16:3e کے مطابق ایک وارننگ اور 2 منٹ کی معطلی حاصل کر چکے ہوں؛

Наблюдаемые названия и показатели: اسی کھلاڑی کو تیسری معطلی کے نتیجے میں ((16:5؛

ٹائی بریکر کے دوران اہم یا بار بار غیر کھیلوں جیسے رویے کے لیے جیسے 7 میٹر تھرو (2:2 تبصرہ اور (16:10۔

16:7 ٹائم آؤٹ کا اعلان کرنے کے بعد، ریفریز مجرم کھلاڑی یا ٹیم اہلکار کو، اور ٹائم کیپر/اسکور کیپر کو، سرخ کارڈ (ہاتھ کا اشارہ نمبر 13، نیز قاعدہ 16:8 دیکھیں) اٹھا کر واضح طور پر نااہلی کا اشارہ کریں گے۔

16:8 کسی کھلاڑی یا ٹیم اہلکار کی نااہلی ہمیشہ کھیل کے وقت کے پورے باقی حصے کے لیے ہوتی ہے۔ کھلاڑی یا اہلکار کو فوری طور پر عدالت اور متبادل کے علاقے سے نکلنا ہوگا۔ نکلنے کے بعد، کھلاڑی یا اہلکار کو ٹیم کے ساتھ کسی بھی قسم کا رابطہ رکھنے کی اجازت نہیں ہے۔

کھیل کے وقت کے دوران، عدالت پر یا باہر، کسی کھلاڑی یا ٹیم اہلکار کی نااہلی ہمیشہ ٹیم کے لیے 2 منٹ کی معطلی لے کر آتی ہے۔ اس کا مطلب ہے کہ عدالت پر ٹیم کی طاقت ایک کم ہو جاتی ہے ((16:3f۔ تاہم، عدالت پر کمی 4 منٹ تک رہے گی اگر کسی کھلاڑی کو قاعدہ 16:9b-d میں بیان کردہ حالات میں نااہل کیا گیا ہو۔

نااہلی کھلاڑیوں، یا اہلکاروں کی تعداد کو کم کرتی ہے، جو ٹیم کے لیے دستیاب ہے (سوائے 16:11b کے)۔ تاہم، معطلی کی مدت ختم ہونے کے بعد ٹیم کو دوبارہ عدالت پر کھلاڑیوں کی تعداد بڑھانے کی اجازت ہے۔

جیسا کہ قواعد 8:6 اور 8:10a-b میں ذکر کیا گیا ہے، ان قواعد کے مطابق نااہلیوں کی مزید کارروائی کے لیے ذمہ دار حکام کو تحریری طور پر اطلاع دی جانی چاہیے۔ ایسے معاملات میں، 'ذمہ دار ٹیم اہلکاروں'، اور مندوب (وضاحت نمبر 7 دیکھیں)، کو فیصلے کے فوراً بعد مطلع کیا جانا چاہیے۔

اس مقصد کے لیے، ریفری سرخ کارڈ اٹھانے کے بعد معلومات کے طور پر نیلا کارڈ بھی دکھاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: ایک ہی صورتحال میں ایک سے زیادہ خلاف ورزی۔

16:9 اگر کوئی کھلاڑی یا ٹیم اہلکار کھیل دوبارہ شروع ہونے سے پہلے بیک وقت یا براہ راست تسلسل میں ایک سے زیادہ خلاف ورزیوں کا مجرم ہو اور یہ خلاف ورزیاں مختلف سزاؤں کی مستحق ہوں، تو اصولی طور پر، ان سزاؤں میں سے صرف سب سے شدید سزا دی جائے گی۔

تاہم، درج ذیل مخصوص استثنادات ہیں جہاں تمام صورتوں میں ٹیم کو عدالت پر 4 منٹ تک کم طاقت کے ساتھ کھیلنا ہوگا:

اگر کسی کھلاڑی کو ابھی 2 منٹ کی معطلی دی گئی ہے اور وہ کھیل دوبارہ شروع ہونے سے پہلے غیر کھیلوں جیسے رویے کا مجرم ہے، تو کھلاڑی کو اضافی 2 منٹ کی معطلی دی جاتی ہے ((16:3g؛ اگر اضافی معطلی کھلاڑی کی تیسری ہے، تو کھلاڑی کو نااہل کر دیا جائے گا؛

اگر کسی کھلاڑی کو ابھی نااہلی دی گئی ہے (براہ راست یا تیسری معطلی کی وجہ سے) اور وہ کھیل دوبارہ شروع ہونے سے پہلے غیر کھیلوں جیسے رویے کا مجرم ہے، تو ٹیم کو مزید سزا دی جاتی ہے تاکہ کمی 4 منٹ تک ہو (16:8، 2 دوسرا پیراگراف)؛

اگر کسی کھلاڑی کو ابھی 2 منٹ کی معطلی دی گئی ہے اور وہ کھیل دوبارہ شروع ہونے سے پہلے سنگین یا انتہائی غیر کھیلوں جیسے رویے کا مجرم ہے، تو کھلاڑی کو مزید نااہل کر دیا جاتا ہے ((16:6b؛ یہ سزائیں مل کر 4 منٹ کی کمی کا باعث بنتی ہیں (16:8، 2 دوسرا پیراگراف)؛

اگر کسی کھلاڑی کو ابھی نااہلی دی گئی ہے (براہ راست یا تیسری معطلی کی وجہ سے) اور وہ کھیل دوبارہ شروع ہونے سے پہلے سنگین یا انتہائی غیر کھیلوں جیسے رویے کا مجرم ہے، تو ٹیم کو مزید سزا دی جاتی ہے تاکہ کمی 4 منٹ تک ہو (16:8، 2 دوسرا پیراگراف)۔

Наблюдаемые названия и показатели: کھیل کے وقت کے دوران خلاف ورزیاں۔

16:10 کھیل کے وقت کے دوران کارروائیوں کی سزائیں قواعد 16:1، 16:3 اور 16:6 میں مقرر کی گئی ہیں۔

'کھیل کے وقت' کے تصور میں تمام وقفے، ٹائم آؤٹ، ٹیم ٹائم آؤٹ اور اوور ٹائم ادوار شامل ہیں۔ ٹائی بریکر کی دیگر تمام اقسام میں (مثلاً، 7 میٹر تھرو)، صرف قاعدہ 16:6 لاگو ہوتا ہے۔

اس طرح کسی بھی قسم کا اہم یا بار بار غیر کھیلوں جیسا رویہ متعلقہ کھلاڑی کی مزید شرکت کو روک دے گا (قاعدہ 2:2 تبصرہ دیکھیں)۔

Наблюдаемые названия и показатели: کھیل کے وقت سے باہر خلاف ورزیاں۔

16:11 کسی کھلاڑی یا ٹیم اہلکار کی جانب سے غیر کھیلوں جیسا رویہ، سنگین غیر کھیلوں جیسا رویہ، انتہائی غیر کھیلوں جیسا رویہ، یا کسی بھی قسم کی خاص طور پر لاپرواہانہ کارروائیاں (قواعد 8:6-10 دیکھیں)، جو کھیل کے میدان میں لیکن کھیل کے وقت سے باہر ہوں، کی سزا درج ذیل ہوگی:

Наблюдаемые названия и показатели: کھیل سے پہلے۔

قواعد 8:7-8 کے تحت غیر کھیلوں جیسے رویے کی صورت میں وارننگ دی جائے گی؛

قواعد 8:6 اور 8:10a کے تحت آنے والی کارروائی کی صورت میں مجرم کھلاڑی یا ٹیم اہلکار کی نااہلی دی جائے گی، لیکن ٹیم کو 14 کھلاڑیوں اور 4 اہلکاروں کے ساتھ شروع کرنے کی اجازت ہے؛ قاعدہ 16:8، 2 دوسرا پیراگراف صرف کھیل کے وقت کے دوران خلاف ورزیوں پر لاگو ہوتا ہے؛ اس کے مطابق، نااہلی کے ساتھ 2 منٹ کی معطلی نہیں ہوتی۔

کھیل سے پہلے کی خلاف ورزیوں کے لیے ایسی سزائیں کھیل کے دوران کسی بھی وقت نافذ کی جا سکتی ہیں، جب بھی مجرم شخص کو کھیل میں شریک پایا جائے، کیونکہ واقعے کے وقت یہ حقیقت قائم کرنا ممکن نہ ہو سکے۔

Наблюдаемые названия и показатели: کھیل کے بعد۔

c. ایک تحریری رپورٹ۔

Наблюдаемые названия и показатели: قاعدہ 17 - ریفریز۔

17:1 دو ریفریز برابر اختیار کے ساتھ ہر کھیل کے انچارج ہوں گے۔ ان کی مدد ایک ٹائم کیپر اور ایک اسکور کیپر کرتا ہے۔

17:2 ریفریز کھلاڑیوں اور ٹیم اہلکاروں کے رویے کی نگرانی کرتے ہیں جس لمحے وہ میدان میں داخل ہوتے ہیں جب تک وہ نکل نہیں جاتے۔

17:3 ریفریز کھیل شروع ہونے سے پہلے کھیل کے میدان، گولز، اور گیندوں کا معائنہ کرنے کے ذمہ دار ہیں؛ وہ فیصلہ کرتے ہیں کہ کون سی گیندیں استعمال ہوں گی (1 اور 3:1)۔

ریفریز دونوں ٹیموں کی مناسب وردی میں موجودگی بھی قائم کرتے ہیں۔ وہ اسکور شیٹ اور کھلاڑیوں کے سامان کی جانچ کرتے ہیں۔ وہ یقینی بناتے ہیں کہ متبادل کے علاقے میں کھلاڑیوں اور اہلکاروں کی تعداد حدود کے اندر ہے، اور وہ ہر ٹیم کے لیے 'ذمہ دار ٹیم اہلکار' کی موجودگی اور شناخت قائم کرتے ہیں۔ کسی بھی تضادات کو درست کیا جانا چاہیے (4:1-2 اور 4:7-9)۔

17:4 سکے کا ٹاس ریفریز میں سے ایک دوسرے ریفری اور ہر ٹیم کے 'ذمہ دار ٹیم اہلکار'، یا 'ذمہ دار ٹیم اہلکار' کی جانب سے کسی ٹیم اہلکار یا کھلاڑی (مثلاً، ٹیم کپتان) کی موجودگی میں کرتا ہے۔

17:5 اصولی طور پر، پورا کھیل ایک ہی ریفریز کے ذریعے چلایا جائے گا۔

یہ ان کی ذمہ داری ہے کہ وہ یقینی بنائیں کہ کھیل قواعد کے مطابق کھیلا جائے، اور انہیں کسی بھی خلاف ورزی پر سزا دینی چاہیے (تاہم، 13:2 اور 14:2 دیکھیں)۔

اگر ریفریز میں سے ایک کھیل ختم کرنے سے قاصر ہو جائے، تو دوسرا ریفری اکیلے کھیل جاری رکھے گا۔

IHF، براعظمی کنفیڈریشنز اور قومی فیڈریشنز کو اپنے ذمہ داری کے علاقوں میں قاعدہ 17:5 میں پیراگراف 1 اور 3 کے اطلاق کے حوالے سے مختلف ضوابط لاگو کرنے کا حق ہے۔

17:6 اگر دونوں ریفریز کسی خلاف ورزی پر سیٹی بجاتے ہیں اور اس بات پر متفق ہیں کہ کس ٹیم کو سزا دی جانی چاہیے لیکن سزا کی شدت کے بارے میں ان کی رائے مختلف ہے، تو دونوں سزاؤں میں سے زیادہ شدید سزا دی جائے گی۔

17:7 اگر دونوں ریفریز کسی خلاف ورزی پر سیٹی بجاتے ہیں، یا گیند میدان سے باہر چلی گئی ہے، اور دونوں ریفریز اس بارے میں مختلف رائے ظاہر کرتے ہیں کہ کس ٹیم کو قبضہ ہونا چاہیے، تو ریفریز کے باہمی مشورے کے بعد جو مشترکہ فیصلہ کریں گے وہی لاگو ہوگا۔ اگر وہ مشترکہ فیصلے پر نہ پہنچ سکیں، تو کورٹ ریفری کی رائے غالب ہوگی۔

ٹائم آؤٹ لازمی ہے۔ ریفریز کے درمیان مشورے کے بعد، وہ واضح ہاتھ کے اشارے دیتے ہیں اور سیٹی کے اشارے کے بعد کھیل دوبارہ شروع ہوتا ہے (2:8d، 15:5)۔

17:8 دونوں ریفریز اسکور رکھنے کے ذمہ دار ہیں۔ وہ وارننگز، معطلیوں اور نااہلیوں کے بارے میں بھی نوٹس لیتے ہیں۔

17:9 دونوں ریفریز کھیل کے وقت کو کنٹرول کرنے کے ذمہ دار ہیں۔ اگر وقت رکھنے کی درستگی کے بارے میں کوئی شک ہو، تو ریفریز مشترکہ فیصلہ کرتے ہیں (نیز 2:3 دیکھیں)۔ نوٹ: IHF، براعظمی کنفیڈریشنز اور قومی فیڈریشنز کو اپنے ذمہ داری کے علاقوں میں قواعد 17:8 اور 17:9 کے اطلاق کے حوالے سے مختلف ضوابط لاگو کرنے کا حق ہے۔

17:10 ریفریز کھیل کے بعد اس بات کو یقینی بنانے کے ذمہ دار ہیں کہ اسکور شیٹ صحیح طور پر مکمل کی گئی ہے۔ قواعد 8:6 اور 8:10 میں بیان کردہ قسم کی نااہلیوں کی میچ رپورٹ میں وضاحت کی جانی چاہیے۔

17:11 ریفریز یا مندوبین کے ذریعے حقائق کے مشاہدے یا ان کے فیصلوں کی بنیاد پر کیے گئے فیصلے حتمی ہیں۔ اپیل صرف ان فیصلوں کے خلاف کی جا سکتی ہے جو قواعد کے مطابق نہ ہوں۔ کھیل کے دوران، صرف متعلقہ 'ذمہ دار ٹیم اہلکار' ہی ریفریز سے خطاب کرنے کے حقدار ہیں۔

17:12 ریفریز کو کھیل کو عارضی یا مستقل طور پر معطل کرنے کا حق ہے۔ مستقل طور پر معطل کرنے کا فیصلہ کرنے سے پہلے کھیل جاری رکھنے کی ہر ممکن کوشش کی جانی چاہیے۔

17:13 سیاہ وردی بنیادی طور پر ریفریز کے لیے ہے۔

17:14 ریفریز اور مندوبین اپنے اندرونی رابطے کے لیے الیکٹرانک آلات استعمال کر سکتے ہیں۔ ان کے استعمال کے قواعد متعلقہ فیڈریشن کی جانب سے طے کیے جاتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: قاعدہ 18 - ٹائم کیپر اور اسکور کیپر۔

18:1 اصولی طور پر، ٹائم کیپر کھیل کے وقت، ٹائم آؤٹ، اور معطل کھلاڑیوں کے معطلی کے وقت کی بنیادی ذمہ داری رکھتا ہے۔

اسکور کیپر ٹیم روسٹرز، اسکور شیٹ، کھیل شروع ہونے کے بعد آنے والے کھلاڑیوں کے اندراج، اور شرکت کے حقدار نہ ہونے والے کھلاڑیوں کے اندراج کی بنیادی ذمہ داری رکھتا ہے۔

دیگر کام، جیسے متبادل کے علاقے میں کھلاڑیوں اور ٹیم اہلکاروں کی تعداد کا کنٹرول، اور متبادل کھلاڑیوں کا اخراج اور داخلہ، نیز عدالت پر کھلاڑی کے علاج کے بعد حملوں کی تعداد گننا (یہ فیصلہ ان کے حقائق کے مشاہدے پر مبنی سمجھا جاتا ہے)، مشترکہ ذمہ داریاں سمجھی جاتی ہیں۔

عام طور پر، صرف ٹائم کیپر (اور، جب قابل اطلاق ہو، ذمہ دار فیڈریشن کا مندوب) کو کھیل میں مداخلت کرنی چاہیے جب یہ ضروری ہو۔

مندرجہ بالا ذمہ داریوں میں سے کچھ کو پورا کرتے وقت ٹائم کیپر/اسکور کیپر کی مداخلتوں کے مناسب طریقہ کار کے بارے میں وضاحت نمبر 7 بھی دیکھیں۔

18:2 اگر کوئی عوامی اسکور بورڈ گھڑی دستیاب نہ ہو، تو ٹائم کیپر کو ہر ٹیم کے 'ذمہ دار ٹیم اہلکار' کو کھیلے گئے وقت یا باقی وقت کے بارے میں آگاہ کرنا چاہیے، خاص طور پر ٹائم آؤٹ کے بعد۔

اگر خودکار سگنل والی اسکور بورڈ گھڑی دستیاب نہ ہو، تو ٹائم کیپر ہاف ٹائم اور کھیل کے اختتام پر حتمی سگنل دینے کی ذمہ داری سنبھالتا ہے (2:3 دیکھیں)۔

اگر عوامی اسکور بورڈ معطلی کا وقت بھی دکھانے کے قابل نہ ہو (IHF کھیلوں کے دوران کم از کم تین فی ٹیم)، تو ٹائم کیپر ٹائم کیپر کی میز پر ایک کارڈ دکھائے گا، جس میں ہر معطلی کا اختتامی وقت اور کھلاڑی کا نمبر دکھایا جائے گا۔

a. میچ کی شرطیں صرف باقاعدہ وقت پر قبول کی جاتی ہیں، اوور ٹائم شامل نہیں، جب تک کہ دوسری صورت میں متعین نہ ہو۔ اوور ٹائم کا نتیجہ دوسرے ہاف کے نتیجے کو متاثر نہیں کرتا اور دوسرے ہاف کی شرطوں کا حساب لگاتے وقت اسے مدنظر نہیں رکھا جاتا۔

b. تمام نتائج ہر لیگ یا ٹورنامنٹ کی سرکاری ویب سائٹس سے لی گئی سرکاری اعداد و شمار کے مطابق شمار کیے جاتے ہیں۔

c. اگر میچ میں خلل پڑا اور 24 گھنٹے (پیشگی) یا 48 گھنٹے (لائیو) کے اندر ختم نہیں ہوا، تو اس میچ پر تمام شرطیں، سوائے ان شرحوں کے جن کا نتیجہ کھیل روکنے کے وقت منفرد طور پر طے ہو چکا تھا، واپس کر دی جائیں گی۔

Tower Rush

d. اگر کوئی میچ کسی بھی وجہ سے 24 گھنٹے (پیشگی) یا 48 گھنٹے (لائیو) سے زیادہ کے لیے منسوخ یا ملتوی ہو جاتا ہے، تو تمام شرطوں کو ایک کی جیتنے والی مشکلات ملیں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: e. ہینڈ بال بیٹنگ کے لیے درج ذیل پوزیشنز پیش کی جاتی ہیں:۔

میچ کا نتیجہ طے کرنے کی تجویز ہے۔ شرطیں صرف باقاعدہ وقت پر قبول کی جاتی ہیں، اوور ٹائم شامل نہیں۔

اگر میچ کے نتیجے میں، اسکور کیے گئے کل گولز کی تعداد شرط کے کل کے برابر ہو، تو واپسی ہوتی ہے۔ اسی طرح کسی ٹیم یا کھلاڑی کے انفرادی کل کے لیے بھی۔

برابر اسکور کی صورت میں، ہینڈی کیپ کو مدنظر رکھتے ہوئے، رقم کی واپسی ہوتی ہے (اس سے قطع نظر کہ میچ کا کون سا دورانیہ شرط لگانے کے لیے تجویز کیا گیا ہے)۔

4۔ میچ کا پہلا گول کون سی ٹیم کرے گی؟

5۔ میچ میں اگلا گول کون سی ٹیم کرے گی؟

اگر اگلا گول، جس پر شرطیں قبول کی گئی تھیں، میچ کے اختتام سے پہلے نہیں ہوا، تو اس پیرامیٹر پر تمام شرطیں واپس کر دی جاتی ہیں۔

6۔ میچ کا آخری گول کون سی ٹیم کرے گی؟

شرطیں صرف باقاعدہ وقت پر قبول کی جاتی ہیں، اوور ٹائم شامل نہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7۔ میچ میں 5 ((10/15/20 گول سب سے پہلے کون کرے گا۔

یہ طے کرنا ضروری ہے کہ ٹیموں میں سے کون سی میچ میں پہلے مخصوص تعداد کے گول کرے گی۔ اگر کھیل کے اختتام تک دی گئی تعداد کے گول نہیں ہوئے، تو اس پوزیشن پر تمام شرطیں واپس کر دی جاتی ہیں۔

8۔ ہاف میں 5 ((10/15/20 گول سب سے پہلے کون کرے گا۔

یہ طے کرنا ضروری ہے کہ دیے گئے ہاف میں مخصوص تعداد کے گول کون سی ٹیمیں پہلے کریں گی۔ اگر ہاف کے اختتام تک دی گئی تعداد کے گول نہ ہوئے ہوں، تو اس پوزیشن پر لگائی گئی تمام شرطیں واپس کر دی جاتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 9۔ ڈبل نتیجہ؛ درج ذیل نتائج ممکن ہیں:۔

1X - اگر میچ ہوم ٹیم کے حق میں یا ڈرا پر ختم ہو، تو اس پوزیشن پر شرطیں جیتی جاتی ہیں؛

X2 - اگر میچ مہمانوں کے حق میں یا ڈرا پر ختم ہوا ہو، تو اس پوزیشن پر شرطیں جیتی جاتی ہیں؛

12 - اگر میچ مہمانوں کے حق میں یا ہوم ٹیم کے حق میں ختم ہو، تو اس پوزیشن پر شرطیں جیتی جاتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 10۔ پہلا ہاف / میچ۔

پہلے ہاف اور پورے میچ کا نتیجہ طے کرنے کی تجویز دی جاتی ہے۔ لائن میں، پہلی جگہ پر پہلے ہاف کا نتیجہ، دوسری پر پورے میچ کا نتیجہ ہوتا ہے۔

11۔ کس ہاف میں زیادہ گول ہوں گے؟

Наблюдаемые названия и показатели: 12۔ ٹوٹل طاق / جفت۔ ٹیم 1 (ٹیم (2 ٹوٹل طاق / جفت۔

اگر نتیجہ 0 :0 ہو، تو شرطیں جفت کے طور پر طے کی جاتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 13۔ اگلے راؤنڈ میں پیش قدمی۔

شرط کا حساب اس نتیجے پر ہوتا ہے جو اس پلے آف سیریز کے آخری میچ کے فوراً بعد طے ہوتا ہے (یا ایک میچ کے قواعد کے مطابق، جو ٹیم کے گزرنے کا تعین کرتا ہے) مخصوص راؤنڈ کا، بعد کے کورٹ / تادیبی فیصلوں سے قطع نظر۔

اگر اشارہ کردہ ٹیموں میں سے کوئی بھی کسی بھی وجہ سے (بشمول نااہلی، شرکت سے انکار، وغیرہ) مخصوص راؤنڈ میں حصہ نہیں لے سکی، تو ایسی ٹیم کا مخالف سیریز جیت کر گزر جائے گا، تمام شرطیں درست رہیں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 14۔ ٹورنامنٹ کا فاتح؛ 15۔ گروپ مرحلے کا فاتح۔

شرط کا حساب صرف ٹورنامنٹ کے اس راؤنڈ کے اندر مخصوص گروپ کے تمام میچوں کی تکمیل کے بعد ہوتا ہے۔

اس راؤنڈ کے اختتام کے بعد ٹورنامنٹ کے نتائج کو منسوخ / تبدیل کرنے کے عدالتی اور دیگر فیصلوں کو مدنظر نہیں رکھا جاتا۔

اگر جس ٹیم پر شرط لگائی گئی تھی وہ نااہل قرار دی گئی یا مقابلے میں شرکت سے انکار کر دیا، تو اس ٹیم پر تمام شرطیں ہاری ہوئی سمجھی جاتی ہیں۔

16۔ اوپر درج نہیں کردہ دیگر اقسام کی شرطیں پیش کی جا سکتی ہیں۔

آئس ہاکی کی ابتدا 19ویں صدی میں کینیڈا میں ہوئی جہاں برفانی حالات میں جدید ہاکی کھیل کی مختلف شکلیں کھیلی جاتی تھیں۔ تب سے یہ کھیل دنیا کے سب سے بڑے کھیلوں میں سے ایک بن گیا ہے جس کے بڑے شرکاء شمالی امریکہ سے تعلق رکھتے ہیں۔ NHL (نیشنل ہاکی لیگ) دنیا کی سب سے بڑی لیگ ہے اور فی الحال ہر سال لاکھوں ڈالر کا کاروبار کرتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: کھیل کا مقصد۔

کھیل کا مقصد برف پر ایک چھوٹی پک کو مارنا ہے اور پھر اسے ہاکی اسٹک سے گول میں مارنا ہے۔ جب بھی پک گول میں جاتی ہے تو اس ٹیم کے لیے ایک پوائنٹ دیا جاتا ہے۔ پک کو برف پر کھلاڑیوں کے درمیان پاس کیا جا سکتا ہے اور مخالف ٹیم کا کام دوسری ٹیم کو گول کرنے سے روکنے کی کوشش کرنا ہے۔ کھیل کے اختتام پر سب سے زیادہ گول کرنے والی ٹیم کو فاتح قرار دیا جاتا ہے۔ اگر کھیل برابری پر ختم ہو تو کھیل اوور ٹائم میں جائے گا جہاں پہلے گول کرنے والی ٹیم کو فاتح قرار دیا جائے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: کھلاڑی اور سامان۔

یہ کھیل تقریباً 61 میٹر لمبائی اور 30 میٹر چوڑائی کے آئس رنک پر کھیلا جاتا ہے۔ رنک کو تین اہم حصوں میں تقسیم کیا گیا ہے۔ درمیانی حصہ غیر جانبدار زون ہے اور اس میں ایک مرکزی دائرہ شامل ہے جہاں سے کھیل شروع ہوتا ہے۔ غیر جانبدار زون کے دونوں طرف حملہ آور اور دفاعی زون ہیں جو اس بات سے طے ہوتے ہیں کہ اس وقت پک کس ٹیم کے پاس ہے۔ ہر حملہ آور اور دفاعی زون میں دو اینڈ زون فیس آف دائرے اور مقامات ہیں۔ گول کے گرد ایک نصف دائرہ نما گول کریز ہے۔ گول کے پیچھے بورڈز کا علاقہ ہے۔

ہر کھلاڑی کے پاس اپنی ہاکی اسٹک کے ساتھ آئس اسکیٹس اور پیڈنگ کا سلسلہ ہوگا جس میں فیس ماسک، ہیلمٹ، پیڈڈ شارٹس، شولڈر پیڈز، آرم گارڈز اور دستانے شامل ہو سکتے ہیں۔ ہر گول ٹینڈر کے پاس بھی یہی سامان ہوگا لیکن زیادہ گھنے پیمانے پر کیونکہ وہ پک کی فائرنگ لائن میں زیادہ کثرت سے ہوتے ہیں۔

ہر ٹیم میں زیادہ سے زیادہ 20 کھلاڑی ہو سکتے ہیں۔ ان 20 کھلاڑیوں میں سے صرف چھ کسی بھی وقت برف پر ہو سکتے ہیں۔ باقی کو متبادل کے طور پر استعمال کیا جائے گا لیکن وہ ضرورت کے مطابق کھیل میں آ اور جا سکتے ہیں۔ چھ اسٹارٹرز میں ایک گول ٹینڈر اور 5

آؤٹ فیلڈ کھلاڑی شامل ہیں۔ اگرچہ ہر کھلاڑی کو ایک پوزیشن دی جائے گی، کھلاڑی برف پر اپنی مرضی سے حرکت کرنے کے لیے آزاد ہیں۔ اس میں گول ٹینڈر شامل نہیں ہے جسے اپنے نصف حصے میں رہنا ہوگا اور مرکزی سرخ لکیر کو عبور نہیں کرنا ہوگا۔

کھلاڑی اسے 'پک' کہتے ہیں۔ پک ایک بھاری چیز ہے جو گھنے ربڑ سے بنی ہے اور اس کا وزن تقریباً 6 اونس ہے۔ پک کو کھلاڑی کی اسٹک یا پاؤں سے مارا جاتا ہے لیکن کسی بھی وقت گول ٹینڈر کے علاوہ کوئی کھلاڑی پک کو ہاتھ نہیں لگا سکتا۔

ہر کھیل تین 20 منٹ کے ادوار پر مشتمل ہوتا ہے۔ کھیل میں ہر رکاوٹ کے لیے کھیل کی گھڑی روک دی جاتی ہے اور جیسے ہی ہر دور کا وقت ختم ہوتا ہے کھیل فوراً بند ہو جاتا ہے۔

گول کرنے کے لیے کھلاڑی کو پک کو گول لائن کے اوپر مارنا ہوگا۔ وہ ایسا کرنے کے لیے اپنے جسم کا کوئی بھی حصہ یا اپنی اسٹک استعمال کر سکتے ہیں لیکن اپنا ہاتھ نہیں استعمال کر سکتے۔ گول تصور ہونے کے لیے پک کا پورا حصہ لکیر کو عبور کرنا ضروری ہے۔ NHL جیسی پیشہ ور لیگوں میں گول لائن پر ایک سینسر ہوتا ہے جو اشارہ کرتا ہے کہ پک نے لکیر کو مکمل طور پر عبور کر لیا ہے۔ شوقیہ لیگوں میں امپائرز کے فیصلے کو مدنظر رکھا جاتا ہے۔

کھیل جیتنے کے لیے ایک ٹیم کو اپنے مخالفین سے زیادہ گول کرنے ہوں گے۔ اگر کھیل برابری پر ہو تو کھیل اوور ٹائم میں جاتا ہے اور ایک اضافی کوارٹر کھیلا جاتا ہے جب تک کہ ٹیموں میں سے کوئی گول نہ کرے۔ پہلے گول کرنے والی ٹیم فاتح ہوگی۔

Наблюдаемые названия и показатели: پک پر ہاتھ بند کرنا۔

کوئی بھی کھلاڑی، گول ٹینڈر کے علاوہ، جو پک کو پکڑے، اسے فوراً برف پر واپس مارنا یا رکھنا چاہیے۔ اس کی کوئی بھی خلاف ورزی دو منٹ کی معمولی سزا کا باعث بنے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: فیس آف۔

تمام کھلاڑی برف پر پانچ فیس آف دائروں میں سے ایک کے گرد مقررہ پوزیشنوں پر کھڑے ہوتے ہیں۔ فیس آف کے دوران دائرے کے اندر صرف دو کھلاڑیوں کی اجازت ہوتی ہے۔ فیس آف کا مقام کھیل میں آخری رکاوٹ کی وجہ سے طے ہوتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: کھیل میں تاخیر۔

درج ذیل اعمال کھیل میں تاخیر کے لیے دو منٹ کی معمولی سزا کا باعث بنیں گے:

Наблюдаемые названия и показатели: جان بوجھ کر پک کو کھیل کے میدان سے باہر مارنا یا ہٹانا؛ جان بوجھ کر گول کو اس کی معمول کی پوزیشن سے ہٹانا۔

آفیشل کی وارننگ کے بعد برف کی سطح پر کھلاڑیوں کی مناسب تعداد فراہم نہ کرنا یا غیر قانونی متبادل کرنا

Наблюдаемые названия и показатели: اونچی اسٹک سے پک کھیلنا۔

جب کوئی مخالف کندھے کی اونچائی سے اوپر اسٹک سے پک کو ہوا میں مارتا ہے، تو کھیل روک دیا جائے گا اور فیس آف ہوگا۔ گول کراس بار کی اونچائی سے اوپر اسٹک سے رابطہ کرنے والی پک سے کیا گیا گول مسترد کر دیا جائے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: پک آئسنگ۔

آئسنگ اس وقت ہوتی ہے جب کوئی کھلاڑی اپنی ٹیم کے سرخ مرکزی لکیر کے حصے سے پک کو پوری برف پر نیچے مارتا ہے اور یہ کسی بھی مقام پر سرخ گول لکیر کو عبور کرتی ہے (گول کے علاوہ)۔ آئسنگ کی اجازت نہیں ہے جب ٹیمیں برابر طاقت پر ہوں یا پاور پلے

پر۔ جب ایسا ہوتا ہے، کھیل روک دیا جاتا ہے اور پک کو برف کے دوسرے سرے پر واپس کیا جاتا ہے تاکہ خلاف ورزی کرنے والی ٹیم کے زون میں فیس آف ہو۔ پک آئسنگ نہیں کہلاتی:

اگر گول کیپر پک کھیلنے کے لیے کریز سے باہر نکلتا ہے، چاہے وہ پک کو چھوئے نہیں

اگر کوئی آفیشل فیصلہ کرتا ہے کہ مخالف کھلاڑی سرخ گول لکیر کو عبور کرنے سے پہلے پک کھیل سکتا تھا

آفیشل آئسنگ کال کو معاف کر سکتا ہے اگر وہ سمجھے کہ یہ پاس کی کوشش تھی

Наблюдаемые названия и показатели: آفسائیڈز۔

ایک ٹیم آفسائیڈ ہوتی ہے جب حملہ آور ٹیم کا کوئی بھی رکن دفاعی ٹیم کی بلیو لائن پر پک سے پہلے پہنچ جائے۔ کھلاڑی کے اسکیٹ کی پوزیشن — نہ کہ اس کی اسٹک کی — فیصلہ کن عنصر ہے۔ اگر دونوں اسکیٹ پک سے پہلے بلیو لائن پر ہوں، تو کھلاڑی آفسائیڈ ہے۔ اگر اس کا صرف ایک اسکیٹ بلیو لائن پر اور ایک اس پر ہو، تو وہ آن سائیڈ ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: اوور ٹائم۔

کوئی بھی باقاعدہ سیزن کا کھیل جو باقاعدہ کھیل برابری کے ساتھ ختم ہو، پانچ منٹ کے اچانک موت کے اوور ٹائم دور میں جائے گا۔ اگر اس اوور ٹائم دور کے اختتام پر کھیل برابر رہے، تو کھیل شوٹ آؤٹ میں جائے گا۔ پلے آف کے دوران، شوٹ آؤٹ نہیں ہوگا اور اوور ٹائم ادوار 20 منٹ کے ہوں گے۔

Наблюдаемые названия и показатели: سزائیں۔

کھلاڑیوں کے وہ اعمال جو کھیل کے قواعد کی خلاف ورزی کرتے ہیں، آفیشلز کی صوابدید پر سزائیں دی جا سکتی ہیں۔ سزاؤں کو تین اقسام میں تقسیم کیا گیا ہے: معمولی، بڑی اور بدتمیزی۔ معمولی سزا کے لیے، کھلاڑیوں کو پنالٹی باکس میں دو منٹ خدمات انجام دینی ہوتی ہیں جبکہ ان کی ٹیم کم کھلاڑیوں کے ساتھ کھیلتی ہے۔ معمولی سزا ختم ہو جاتی ہے اگر مخالف ٹیم پاور پلے پر گول کرے۔ بڑی سزاؤں کے لیے کھلاڑی کو پنالٹی باکس میں پانچ منٹ خدمات انجام دینی ہوتی ہیں اور یہ صرف اس وقت کے اختتام پر ختم ہوتی ہیں۔ بدتمیزی کی سزائیں مختلف لمبائی کی ہوتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: پنالٹی شاٹس۔

پنالٹی شاٹ اس وقت دیا جاتا ہے جب کسی کھلاڑی کو بریک آوے اسکورنگ موقع پر پیچھے سے کھینچ لیا جائے یا جب مخالف گول ٹینڈر یا ڈیفنس مین جان بوجھ کر جال کو ہٹا دیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: پاور پلے۔

جب ایک ٹیم کے پاس برف پر دوسری ٹیم سے زیادہ کھلاڑی ہوں، کیونکہ ایک کھلاڑی سزا بھگت رہا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: شوٹ آؤٹ۔

کوئی بھی باقاعدہ سیزن کا کھیل جو اوور ٹائم کھیل برابری کے ساتھ ختم ہو، شوٹ آؤٹ میں جائے گا۔ شوٹ آؤٹ پنالٹی شاٹس کا ایک سلسلہ ہے جس میں ہر ٹیم کو باری باری تین کوششیں اسکور کرنے کی اجازت ہوتی ہے۔ اگر تین کوششوں کے بعد ٹیمیں برابر رہیں، تو شوٹ آؤٹ باری باری شاٹس جاری رکھے گا جب تک کہ ایک ٹیم دوسری کی کوشش کا جواب نہ دے سکے۔ شوٹ آؤٹ کا فاتح ایک گول سے نوازا جائے گا۔

a. تمام ممالک کی چیمپئن شپ اور تمام بین الاقوامی آئس ہاکی مقابلوں پر شرطیں باقاعدہ وقت کے لیے قبول کی جاتی ہیں، جب تک کہ دوسری صورت میں اشارہ نہ کیا جائے۔

b. اگر میچ 24 گھنٹے (پری میچ) یا 48 گھنٹے (لائیو) سے زیادہ ملتوی ہو جائے، تو اس میچ پر تمام شرطیں واپس کر دی جاتی ہیں۔

c. اگر میچ 24 گھنٹے (پری میچ) یا 48 گھنٹے (لائیو) کے اندر رکا اور مکمل نہ ہوا، تو اس میچ پر تمام شرطیں، سوائے ان شرطوں کے جن کا نتیجہ کھیل روکنے کے وقت منفرد طور پر طے ہو چکا تھا، واپس کر دی جاتی ہیں۔

d. فاتح کی شرطیں جن میں صرف دو ممکنہ نتائج شامل ہیں (میچ فاتح: ٹیم 1 / میچ فاتح: ٹیم (2 اوور ٹائم اور شوٹ آؤٹ سمیت طے کی جاتی ہیں۔

e. کسی راؤنڈ میں اسکور کیے گئے گولوں کی کل تعداد پر کھیلتے وقت، صرف اس دن کی لائن میں درج میچوں کو مدنظر رکھا جاتا ہے، جب تک کہ دوسری صورت میں اشارہ نہ کیا جائے۔ اگر کم از کم ایک میچ ملتوی یا منسوخ ہو جائے، تو شرطیں واپس کر دی جاتی ہیں۔

f. فاتح، ہینڈی کیپ، ایک مخصوص دور کے ٹوٹل، ریماولز، نیز دور کے دیگر اشاریوں پر شرطوں کے لیے، صرف مخصوص دور سے متعلق گول، ریماولز اور دیگر اشاریے مدنظر رکھے جاتے ہیں۔

g. ہاکی بیٹنگ کے لیے درج ذیل پوزیشنیں پیش کی جاتی ہیں:. :Наблюдаемые названия и показатели

میچ کا نتیجہ طے کرنے کی تجویز دی جاتی ہے۔

اگر کسی پوزیشن میں دو نتائج دستیاب ہوں (میچ فاتح: ٹیم 1 / میچ فاتح: ٹیم (2، تو شرطیں اوور ٹائم اور شوٹ آؤٹ کو مدنظر رکھتے ہوئے قبول کی جاتی ہیں۔ اگر پوزیشن میں تین نتائج دستیاب ہوں (ٹیم 1 / ڈرا / ٹیم (2، تو شرطیں باقاعدہ وقت کو مدنظر رکھتے ہوئے قبول کی جاتی ہیں، اوور ٹائم اور میچ کے بعد شوٹ آؤٹ کے نتیجے کو مدنظر نہیں رکھا جاتا

امریکن ہاکی لیگوں اور دیگر لیگوں کے لیے، شرطیں باقاعدہ وقت کی بنیاد پر قبول کی جاتی ہیں۔

اوور / انڈر شرطیں، جن میں تین آپشنز شامل ہیں (اوور / انڈر / بالکل ... گول)، تمام ہاکی میچوں کے لیے باقاعدہ وقت کے لیے پیش کی جاتی ہیں جب تک کہ دوسری صورت میں اشارہ نہ کیا جائے، چیمپئن شپ سے قطع نظر۔ اگر کھیل شوٹ آؤٹ پر ختم ہو، تو جیتنے والی ٹیم کو ایک اضافی گول ملے گا اور اسی کے مطابق، ایک باقاعدہ گول کو ٹوٹل میں شمار کیا جائے گا۔ (شوٹ آؤٹ میں اسکور کیے گئے گول کل گولوں کی تعداد میں ایک گول کے طور پر شمار ہوتے ہیں)

3. مخصوص ٹیم کے لیے انفرادی ٹوٹل. :Наблюдаемые названия и показатели

امریکن ہاکی لیگوں اور دیگر لیگوں کے لیے، شرطیں باقاعدہ وقت پر قبول کی جاتی ہیں جب تک کہ دوسری صورت میں اشارہ نہ کیا جائے۔

"مخصوص ٹیم کے لیے زیادہ / کم گول" شرطوں کے لیے، صرف مخالف ٹیم کے خلاف اسکور کیے گئے اور ریفری کے ذریعہ میچ کے باقاعدہ وقت کے دوران سرکاری طور پر شمار کیے گئے گول مدنظر رکھے جاتے ہیں، جب تک کہ دوسری صورت میں اشارہ نہ کیا جائے۔

4. مخصوص کھلاڑی کے لیے زیادہ / کم گول. :Наблюдаемые названия и показатели

اگر کھلاڑی نے میچ میں حصہ نہیں لیا، تو اس کھلاڑی کے زیادہ / کم گول پر شرطیں واپس کر دی جاتی ہیں۔

ملک اور ٹورنامنٹ سے قطع نظر، ایسی پوزیشن پر تمام شرطیں باقاعدہ وقت کے نتائج پر طے کی جائیں گی، اوور ٹائم اور شوٹ آؤٹ کے نتیجے کو چھوڑ کر جب تک کہ دوسری صورت میں بیان نہ کیا جائے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5۔ ہینڈی کیپ۔

امریکن ہاکی لیگوں اور دیگر لیگوں کے لیے، شرطیں باقاعدہ وقت کی بنیاد پر قبول کی جاتی ہیں، جب تک کہ دوسری صورت میں اشارہ نہ کیا جائے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 6۔ پہلے <مخصوص تعداد> منٹ کا فاتح۔

میچ کے کھیل کے وقت کے مخصوص لمحے تک میچ کا نتیجہ طے کرنے کی تجویز دی جاتی ہے۔

اگر میچ 24 گھنٹے (پری میچ) یا 48 گھنٹے (لائیو) کے اندر رکا اور مکمل نہ ہوا، تو اس پوزیشن پر تمام شرطیں واپس کر دی جاتی ہیں۔

میچ کے مخصوص دور کے نتیجے کے لیے شرطوں کا حساب لگاتے وقت، پیرامیٹر کے طور پر مخصوص منٹ کے صفر سیکنڈ کے لمحے کا اسکور استعمال کیا جاتا ہے۔

مثال: میچ کے پہلے پانچ منٹ کا فاتح۔ شرط کا حساب 5 منٹ۔ 00 سیکنڈ۔ کھیل کے اسکور کی بنیاد پر کیا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7۔ گروپ (کانفرنس / ڈویژن) کا فاتح۔

اگر سیزن مختصر کیا جاتا ہے، تو شرط کا حساب دی گئی ہاکی لیگ کی گورننگ فیڈریشن کے سرکاری فیصلے کی بنیاد پر کیا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 8۔ ٹورنامنٹ کا فاتح۔

شرط کا حساب صرف ٹورنامنٹ کے آخری میچ کے اختتام کے بعد ٹورنامنٹ کے اختتام کے وقت کے اصل طے شدہ نتیجے کے مطابق کیا جاتا ہے۔

مقابلے کے اس راؤنڈ کے اختتام کے بعد ٹورنامنٹ کے نتائج کو منسوخ / تبدیل کرنے کے لیے کیے گئے عدالتی اور دیگر فیصلوں کو مدنظر نہیں رکھا جاتا۔

اگر جس ٹیم پر شرط لگائی گئی تھی وہ اس ٹورنامنٹ کے لیے کوالیفائی نہیں کر سکی، نااہل قرار دی گئی یا مقابلے میں شرکت سے انکار کر دیا، تو اس پر لگائی گئی تمام شرطیں ہاری ہوئی تصور کی جاتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 9۔ اگلے راؤنڈ میں پیش قدمی۔

اگر مذکورہ ٹیموں میں سے کوئی بھی کسی بھی وجہ سے (بشمول نااہلی، شرکت سے انکار وغیرہ) مذکورہ راؤنڈ میں حصہ نہ لے سکی، تو ایسی ٹیم کا حریف سیریز جیت جائے گا اور اگلے راؤنڈ میں پہنچ جائے گا، تمام شرطیں درست رہیں گی ...

Наблюдаемые названия и показатели: 10۔ پلے آف سیریز کا فاتح (Best-of-3 / Best-of-5 / Best-of-7)۔

اگر میچوں کی وہ تعداد، جو ضوابط کے مطابق سیریز جیتنے کے لیے ضروری ہے، کھیلی نہیں گئی، تو اس پوزیشن پر لگائی گئی تمام شرطیں واپس کر دی جاتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 11۔ میچ میں پہلا گول کون کرے گا۔

میچ کا پہلا درست گول کرنے والے کھلاڑی پر لگائی گئی شرطیں جیتی جاتی ہیں۔

اگر پہلا گول ایسے کھلاڑی نے کیا جو اس پوزیشن کے لیے پیش کیے گئے اختیارات میں شامل نہیں تھا، تو اس پوزیشن پر لگائی گئی تمام شرطیں ہاری ہوئی تصور کی جاتی ہیں۔

اگر پہلا گول اپنا گول ((own goal ہو (چاہے وہ اس کھلاڑی نے کیا ہو جس پر شرطیں قبول کی گئی تھیں)، تو اس پوزیشن پر لگائی گئی تمام شرطیں ہاری ہوئی تصور کی جاتی ہیں۔

اگر منتخب کھلاڑی نے اس کھیل میں حصہ نہیں لیا، تو اس پر لگائی گئی شرطیں واپس کی جائیں گی۔

ملک اور ٹورنامنٹ سے قطع نظر، ایسی پوزیشن پر لگائی گئی تمام شرطیں ریگولر ٹائم کے نتائج پر طے کی جائیں گی، اوور ٹائم اور شوٹ آؤٹ کے نتیجے کو خارج کرتے ہوئے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 12۔ سب سے زیادہ ٹارگٹ پر شاٹس کون کرے گا۔

یہ تعین کرنا ضروری ہے کہ کون سی ٹیم حریف کے گول پر سب سے زیادہ شاٹس کرے گی۔

حساب متعلقہ چیمپئن شپس کی فیڈریشنز کی سرکاری ویب سائٹس پر شائع شدہ اعداد و شمار کی بنیاد پر کیا جاتا ہے۔ اس پوزیشن پر شرحوں کے حساب کے وقت دیگر تمام ذرائع غیر متعلق ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 13۔ ٹارگٹ پر شاٹس پر اوور/انڈر۔

حساب متعلقہ چیمپئن شپس کی فیڈریشنز کی سرکاری ویب سائٹس پر شائع شدہ اعداد و شمار کی بنیاد پر کیا جاتا ہے۔ اس پوزیشن پر شرطوں کے حساب کے وقت دیگر تمام ذرائع غیر متعلق ہیں۔

اگر میچ کے نتیجے میں کیے گئے شاٹس کی کل تعداد شرط کے ٹوٹل کے برابر ہو، تو واپسی ہوتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 14۔ ٹارگٹ پر شاٹس پر ہینڈیکیپ۔

ٹارگٹ پر شاٹس پر برابر اسکور کی صورت میں، ہینڈیکیپ کو مدنظر رکھتے ہوئے، واپسی ہوتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 15۔ ڈبل نتیجہ (میچ کا / پیریڈ کا)۔

1X - شرط جیتی جاتی ہے اگر ٹیم 1 جیت گئی یا میچ / پیریڈ کے نتیجے میں ڈرا طے پایا؛

X2 - شرط جیتی جاتی ہے اگر ٹیم 2 جیت گئی یا میچ / پیریڈ کے نتیجے میں ڈرا طے پایا؛

12 - شرط جیتی جاتی ہے اگر میچ / پیریڈ کے نتیجے میں ٹیم 1 یا ٹیم 2 جیت جائے۔

اس پوزیشن پر شرطیں میچ کے ریگولر ٹائم کے نتیجے کی بنیاد پر شمار کی جاتی ہیں، اوور ٹائم اور شوٹ آؤٹس کو خارج کرتے ہوئے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 16۔ پہلے <مقررہ تعداد> منٹ کا ڈبل چانس۔

کھیل کے وقت کے مقررہ لمحے تک میچ کا ڈبل چانس (پیراگراف 15 دیکھیں) متعین کرنے کی تجویز دی جاتی ہے۔

مثال: میچ کے پہلے پانچ منٹ کا فاتح۔ شرط کا حساب 5 منٹ۔ 00 سیکنڈ کھیل کے طے شدہ اسکور کی بنیاد پر کیا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 17۔ کیا دونوں ٹیمیں گول کریں گی۔

ٹیموں کی اپنے گول کے خلاف کیے گئے تمام گول مخالف ٹیم کے کیے ہوئے گول تصور کیے جاتے ہیں۔

18۔ میچ کے جیتنے کا مارجن کیا ہوگا؟

ملک اور ٹورنامنٹ سے قطع نظر، ایسی پوزیشن پر لگائی گئی تمام شرطیں ریگولر ٹائم کے نتائج پر طے کی جائیں گی، جب تک کہ دوسری صورت میں بیان نہ کیا گیا ہو۔

19۔ پہلا گول کب ہوگا؟

یہ تعین کرنا ضروری ہے کہ پہلا گول کس وقت کے وقفے میں ہوگا یا کوئی گول نہیں ہوگا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 20۔ میچ کا درست اسکور۔

شرطیں صرف ریگولر ٹائم پر قبول کی جاتی ہیں، جب تک کہ دوسری صورت میں بیان نہ کیا گیا ہو۔ اگر حتمی نتیجہ پیشن گوئیوں میں تجویز کردہ نتائج سے مطابقت نہ رکھے، تو "کوئی بھی دوسرا اسکور" پوزیشن پر لگائی گئی شرطیں جیتی جائیں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 21۔ میچ ٹوٹل طاق / جفت؛ 22۔ مذکورہ ٹیم کے لیے ٹوٹل طاق / جفت؛ 23۔ میچ کا پہلا گول کون سی ٹیم کرے گی۔

اگر میچ میں پہلا گول اپنا گول ہو، تو شرط میں جیت اس ٹیم کو دی جاتی ہے جس کے حق میں گول ہوا (یعنی اپنا گول کرنے والی ٹیم کے حریف کو)۔

Наблюдаемые названия и показатели: 24۔ میچ میں اگلا گول کون سی ٹیم کرے گی۔

اگر میچ میں اگلا گول اپنا گول ہو، تو شرط میں جیت اس ٹیم کو دی جاتی ہے جس کے حق میں گول ہوا (یعنی اپنا گول کرنے والی ٹیم کے حریف کو)۔

Наблюдаемые названия и показатели: 25۔ میچ کا آخری گول کون سی ٹیم کرے گی۔

اگر میچ میں آخری گول اپنا گول ہو، تو شرط میں جیت اس ٹیم کو دی جاتی ہے جس کے حق میں گول ہوا (یعنی اپنا گول کرنے والی ٹیم کے حریف کو)۔

Наблюдаемые названия и показатели: 26۔ پہلا گول کرنے والی ٹیم میچ جیتتی ہے؛ "ہاں" - میچ کا پہلا گول کرنے والی ٹیم کھیل جیتتی ہے؛

"نہیں" - میچ کا پہلا گول کرنے والی ٹیم میچ نہیں جیتے گی۔

شرطیں صرف ریگولر ٹائم پر قبول کی جاتی ہیں، اوور ٹائم اور شوٹ آؤٹ کو خارج کرتے ہوئے۔ اگر میچ 0 :0 کے اسکور پر ختم ہو اور شرط کسی ایک ٹیم کے پہلے گول پر لگائی گئی تھی، تو شرط ہاری ہوئی تصور کی جائے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 27۔ کیا میچ میں اوور ٹائم ہوگا۔

اگر اوور ٹائم مقرر کیا گیا ہو، لیکن تکنیکی وجوہات کی بنا پر کھیلا نہیں گیا، تو اس پوزیشن پر لگائی گئی تمام شرطیں "ہاں" (اوور ٹائم ہوگا) کے جیتنے والے اختیار کے ساتھ طے کی جاتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 28۔ وہ پیریڈ جس میں سب سے زیادہ گول ہوں گے۔

شرطیں صرف ریگولر ٹائم پر قبول کی جاتی ہیں، اوور ٹائم اور شوٹ آؤٹ کو خارج کرتے ہوئے۔

اگر دو یا زیادہ پیریڈ ایک ہی اسکورنگ کے ساتھ ختم ہوئے ہوں، تو سب سے زیادہ گول والے پیریڈ پر شرط ہار جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 29۔ اگلے راؤنڈ میں پیش قدمی۔

شرط کا حساب صرف ٹورنامنٹ کے اس راؤنڈ کے فریم ورک کے اندر مذکورہ ٹیموں کے تمام میچوں کی تکمیل کے بعد کیا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 30۔ کھیل کے دن کے میچوں میں گول پر اوور/انڈر۔

صرف اس دن کے لیے لائن میں درج میچوں کو مدنظر رکھا جاتا ہے۔ اگر راؤنڈ کے ایک یا کئی میچ ملتوی یا منسوخ ہو جائیں، تو ہاکی کے قواعد (پوائنٹس c اور d) کے مطابق اس پوزیشن پر شرطیں واپس کی جائیں گی۔

31۔ اوپر درج نہ کی گئی شرطوں کی اقسام بھی پیش کی جا سکتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 22؛ Japan, J.League 2؛ FC Imabari؛ Hokkaido Consadole Sapporo؛ 0؛ :؛ 0؛ 2nd half؛ '74؛ Japan, J-League 3؛ FC Ryukyu؛ Gifu؛ 1st half؛ '22؛ China, Chinese Football League, Women۔

Hebei W۔

Qingdao West Coast W۔

Наблюдаемые названия и показатели: '26؛ Shanghai Shenhua۔

Wuhan SU W۔

Наблюдаемые названия и показатели: '25۔

Fujian Quanzhou Nan An W۔

Shanghai Shengli B W۔

Yongchuan Chashan W۔

Henan W۔

Наблюдаемые названия и показатели: Pakistan, Bangalore Super Division؛ Asc And Center Fc؛ Roots؛ '89؛ FC Real Madrid؛ Beckham)) Manchester City FC؛ EAdriatic League, Champions League؛ Gabriel)) Denmark؛ Cezar)) Portugal؛ '5؛ Flash)) Norway؛ Leonardo)) Sweden؛ EAdriatic League, International 8 Mins - Battle - FIFA, FIFA؛ Nathan)) Paris Saint Germain؛ Spartan)) Bayern Munich؛ '9؛ Alexander)) Flewless_phoenix)) FC Porto؛ STARTED؛ Edwardson)) Fenerbahce؛ Jekunam)) FC Salzburg؛ play FIFA, ؛Bomb1to)) Brazil؛ KraftVK)) England؛ d1pseN)) Argentina؛ Upcake22)) Spain؛ 5؛ Revange)) Roma Aston Villa؛ Walnut)) Arsenal؛ Scorpion)) Man Utd؛ Thug)) Man City؛ 12 Mins Play- ESoccer GT Leagues Man City؛ ARCTIC)) Newcastle؛ COSMOS)) Tottenham؛ 8 Mins play - FIFA, H2H GG؛ Voodoo)) Vladimirov؛ 2x3 min)) 5x5 Volta High Cup -Cyberfootball, FC 24؛ GUARDIAN)) PSG؛ DEMOLISHOR)) Cyberfootball, FC. Ultimate؛ '0؛ Not started؛ England)) Iskhakov؛ '3؛ 6؛ France)) Larichev؛ Netherlands)) Philippines, NCAA, Seniors؛ Penalty؛ Vese1ls)) Atletico Madrid؛ Zaruba)) Aston Villa؛ Penalty League Shenyang؛ Ningbo Waves؛ 4x12 min)) China, CDBL؛ 1st Quarter؛ 17؛ AU Chiefs؛ SSC-R Golden Stags

Tower Rush

؛3rd Quarter ؛76 ؛56 ؛Vela Basket ؛Union Kremin ؛Ukraine, Bskt Cup ؛'1 ؛4th Quarter ؛77 ؛80 ؛Seagulls -Women - Russia, Pro Division ؛73 ؛59 ؛Sochi ؛Barnaul Altayskiy Kray ؛Russia, Pro Division

-Kursk W

-Orenburg W

؛Yastremska, Dayana ؛WTA ؛38 ؛'10 ؛2nd Quarter ؛25 ؛27 :Наблюдаемые названия и показатели ؛1998)) Zhang Y / Ninomiya M ؛1 Set ؛Oliynykova, Oleksandra ؛Gibson, Talia ؛2 Set ؛Sonmez, Zeynep Leong, Mitsuki ؛Imamura, Masamichi ؛Challenger ؛Garland, Joanna ؛Teichmann, Jil ؛Klepac A / Hozumi E Arcon, ؛Beknazarov, Makhmudbek ؛Tang, Sheng ؛Sarksian, Daniil ؛Hong, S ؛Jin, Y ؛ITF Men ؛Wei Kang ؛Serazhetdinov, Ruslan ؛Groysman, M ؛Suresh, Darrshan ؛Savelov, Pavel ؛Abdullaev, Akmal ؛Adrian ؛Yoshida, Sara ؛Janssen, C ؛Shan, Y ؛Piskun, Liliya ؛Lopez, Chrystal ؛16 ؛ITF Women ؛Asylkozhaev, Amir Hanatani, ؛Huang, Y ؛Hu, Feier/Jeng, Ju-Yun ؛Chen, Yiru/Tang, Xiao ؛Qu, Y ؛Geng, Xinle ؛3 Set ؛Luo, Xi Morisaki, ؛Back, Dayeon/Ren, Yufei ؛Chang, Hanna ؛Yao, Xinxin ؛You, Xiaodi ؛Koike, Ena ؛Nagi Miyazato, ؛Ito, Koharu/Sakaguchi, Kokono ؛Kosaka, Rira/Uchijima, Maiko ؛Kanako/Sato, Naho ؛Capuzu, Karina Maria ؛Stabauer, Theresa ؛Arakawa, Haruna/Suzuki, Minami ؛Ruka/Suzuki, Kano Glushkova, ؛Aksu, Semra ؛Marinescu, Alessia ؛Turkmen, Doga ؛Toregen, Satima ؛Gabriel, Anais Ogura, ؛Tashiro, Yuga ؛Suzuki, Eita ؛Fujiwara, Tomoki ؛UTR Men ؛Vaja, Klara ؛Kartseva, Anna ؛Andreya ؛Nadel ؛8 ؛Sim-Play Tennis ؛SRL)) Hurkacz, Hubert ؛SRL)) Medvedev, Daniil ؛Simulated Reality ؛Ewan COURIER, JIM ؛90-98)) AGASSI, ANDRE ؛Queray ؛Zveriev ؛Tsogna ؛Andorsen ؛Thimm ؛Fedirer ؛Bertich DJOKOVIC, ؛2017)) NADAL, RAFAEL ؛99-07)) NADAL, RAFAEL ؛99-07)) RODDICK, ANDY ؛90-98)) Cyberhockey, NHL. High Cup ؛08-16)) NADAL, RAFAEL ؛08-16)) DJOKOVIC, NOVAK ؛2017)) NOVAK Philippines, ؛BLU)) Litvak ؛YEL)) Mustaev ؛'31 ؛II Period ؛RED)) Kartashov ؛GRE)) Gainullin ؛3x4 min)) International, TT ؛IV Set ؛Akari Chargers ؛Galeries Tower Highrisers ؛PVL, Women, Open Conference Gajda, ؛Baron, Mariusz ؛International, TT Elite Series ؛Item 3 Set ؛Veliev, Anton ؛Pawlik, Dominik ؛Cup ؛Migun Daniil ؛Tristen, Andrey ؛7-set match)) Belarus Masters, Minsk. League B. Hall 3 ؛Item 2 Set ؛Rafal ؛Leshkevich Dmitry ؛Kiselev Dmitry ؛7-set match)) Belarus Masters, Minsk. League C. Hall 4 ؛Item 4 Set Stasevich, ؛Naidenko, Sergey ؛7-set match)) Belarus Masters, Minsk. League D. Hall 1 ؛Item 5 Set ؛Radionov Alexey ؛Shkurin Igor ؛7-set match)) Belarus Masters, Minsk. League D. Hall 2 ؛Alexander Sim-Play ؛Sim-Play Baseball ؛Falcons Esports ؛FaZe Clan ؛BB team ؛MOUZ ؛Tournaments, IEM Beijing Sim- ؛Sim-Play Cricket ؛9th inning top ؛Boston Red Sox ؛Texas Rangers ؛Baseball, Sim-Play Baseball Sim-Play Cricket, World ؛First innings, away team ؛53 ؛Chennai ؛Punjab ؛Play Cricket, Sim-Play Cricket Multi ؛Event View ؛Overview ؛Prematch ؛First innings, home team ؛34 ؛Namibia ؛Papua New Guinea ؛T20 ؛75 ؛60 ؛HT ؛45 ؛30 ؛15 ؛7 ؛2)) ؛0)) ؛2ND ؛1ST ؛FT ؛TEAMS ؛TIME ؛J.League 2 ؛Japan ؛Schedule ؛View ؛Yes ؛Both teams to score ؛Correct score ؛2nd team ؛1st team ؛Handicap ؛Total ؛Results ؛Bet Builder ؛90 ؛1X2)) Handicap ؛1.18 ؛5.5)) Under ؛4.40 ؛5.5)) Over ؛2.00 ؛4.5)) Under ؛1.75 ؛4.5)) Over ؛1.45 ؛No ؛2.54 ؛3.5)-) 2 ؛3.30 ؛3.5)+) 1 ؛24 ؛5:0)) 2 ؛4.80 ؛5:0)) X ؛1.20 ؛5:0)) 1 ؛1.30 ؛3:0)) 2 ؛4.09 ؛3:0)) X ؛16.50 ؛3:0)) 1 Rest ؛3.65 ؛No goal ؛3.05 ؛Next goal 5th ؛1.55 ؛Even ؛2.25 ؛Odd ؛Odd/Even goals ؛4.00 ؛4.5)-) 2 ؛4.5)+) 1

Tower Rush

Over ؛Hometeam total ؛Awayteam clean sheet ؛1.70 ؛5+ ؛1.95 ؛Exact goals ؛X ؛3.45 ؛of the match 0:4 Double chance ؛3+ ؛13.50 ؛1.42 ؛Hometeam exact goals ؛1.35 ؛2.95 ؛Awayteam total ؛0.5)) Under ؛0.5)) Under / X2 ؛1.85 ؛4.5)) Under / 12 ؛4.5)) Over / X2 ؛1.60 ؛4.5)) Over / 12 ؛100 ؛4.5)) Over / 1X ؛total & ؛No / Away ؛2.40 ؛Yes / Away ؛Yes / Draw ؛50 ؛Yes / Home ؛both teams to score & Match result ؛4.5)) ؛No / X2 ؛1.37 ؛No / 12 ؛Yes / X2 ؛2.29 ؛Yes / 12 ؛Yes / 1X ؛both teams to score & Double chance ؛1.40 ؛0:0 ؛Correct score rest of the match 0:4 ؛2.90 ؛Any other score ؛4:4 ؛35 ؛3:4 ؛19.50 ؛2:4 ؛4.30 ؛1:4 ؛0:4 ؛1:3 ؛0:3 ؛4:2 ؛3:2 ؛2:2 ؛1:2 ؛21 ؛0:2 ؛5:1 ؛4:1 ؛3:1 ؛2:1 ؛8.75 ؛1:1 ؛0:1 ؛6:0 ؛5:0 ؛4:0 ؛3:0 ؛14 ؛2:0 ؛3.35 ؛1:0 ؛3+ ؛HCS ؛IMA ؛min ؛x ؛No odds selected ؛Betslip ؛Live Stream ؛Match Animation ؛0:6 ؛1:5 ؛0:5 ؛3:3 ؛2:3 защита от спама ؛74:13 ؛2nd ؛Sapporo ؛Imabari ؛Possession ؛Dangerous Attack ؛Attacking ؛Ball Safe -reCAPTCHA

English ؛Football Bundesliga ؛Football League ؛Virtual Events :Наблюдаемые названия и показатели ؛Football Euro Cup ؛Fast Football ؛World Match Football ؛Football Turkish League ؛Football League ؛Virtual NBA ؛Football Nations Cup ؛Football Asian Cup ؛Football Champions Cup ؛Football World Cup VL ؛11:31 ؛Under ؛Over ؛Season ؛Tour ؛Games ؛Tour: ؛47003, ؛Season: ؛Virtual In-Play ؛Dog Racing ؛1.80 ؛8.00 ؛5.00 ؛VL Bern ؛VL Moscow ؛39+ ؛1.5 ؛2.20 ؛2.15 ؛2.5 ؛1.65 ؛6.50 ؛5.25 ؛VL Ankara ؛London ؛VL Copenhagen ؛VL Vienna ؛VL Zagreb ؛VL Rome ؛37+ ؛7.00 ؛VL Athens ؛VL Madrid ؛38+ ؛2.10 ؛1.90 VL ؛3.80 ؛3.55 ؛VL Lisbon ؛VL Berlin ؛2.04 ؛3.60 ؛4.20 ؛VL Prague ؛VL Kiev ؛2.50 ؛0.5 ؛2.70 ؛2.75 ؛2.85 -Match Day 23 ؛Season 47003 ؛□ ؛3.40 ؛VL Amsterdam ؛Paris

Form Pts Diff Goals L D W Played Team Pos

؛12+ ؛39:27 ؛LWDDW ؛22+ ؛40:18 ؛WWLWW ؛46 ؛10+ ؛35:25 :Наблюдаемые названия и показатели ؛36 ؛5+ ؛33:28 ؛DDWDL ؛37 ؛11+ ؛36:25 ؛WWWDW ؛43 ؛14+ ؛36:22 ؛DWLWD ؛44 ؛20+ ؛39:19 ؛WDWWL ؛11- ؛23:34 ؛LDDWD ؛1+ ؛29:28 ؛WLLDL ؛35:32 ؛WWWDL ؛33 ؛37:32 ؛DLWDL ؛8+ ؛40:32 ؛DWDWD -1:2 1:1 ؛DLWLL ؛40- ؛14:54 ؛LLLDL ؛21- ؛14:35 ؛DLDLL ؛27- ؛13:40 ؛LDLDD ؛12- ؛22:34 ؛DLLLD

2 Full Time

X Half Time

1 First Goal

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 2.45-

O 1.5 Over/Under - Total Goals

O 2.5

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 2.05-

U 3.5

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 1.22-

Tower Rush

2 0:1 Handicap

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 1.25-

2 0:2

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 1.05-

X 1:0

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 3.25-

1 2:0

2 0.25- Asian Handicap

2 0.5-

- 0.75

1:2 Correct Score

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 4.75-

X2 Full Time / Half Time

X2 Double Chance

Yes Both Teams to Score

O 0.5 Home - Total Goals

U 1.5

O 1.5 Away - Total Goals

Odd Odd/Even

2 Draw No Bet

Both Team to Score

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 45؛ میچ ڈے 24؛ 01:08؛ اپنی شرطیں لگائیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Mixed Martial Arts ((MMA-

MMA ((mixed martial arts دنیا کے تیزی سے بڑھتے ہوئے کھیلوں میں سے ایک ہے اور کرہ ارض کے سب سے زیادہ متحرک اور دلچسپ مکمل رابطہ جنگی کھیلوں میں سے ایک ہے۔ Mixed martial arts بنیادی طور پر ایک ایسا کھیل ہے جس میں کسی بھی مارشل ڈسپلن، جیسے boxing، karate، Jiu jitsu، wrestling اور judo کے جنگجو ایسے قواعد کے تحت مقابلہ کرتے ہیں جو کک مارنے، مکہ مارنے اور گریپلنگ تکنیکوں کی اجازت دیتے ہیں، خواہ کھڑے ہو کر یا زمین پر۔

Tower Rush

یہ عام طور پر ایک پنجرے میں لڑا جاتا ہے جو دھاتی باڑ سے گھرا ہوا جنگی علاقہ ہوتا ہے، روایتی boxing رنگ میں یا شوقیہ مقابلوں میں، بعض اوقات ایک سادہ چٹائی والا علاقہ استعمال ہوتا ہے۔

ایسی لڑائی کئی سالوں سے جاری ہے اور اس کا سراغ قدیم یونان تک لگایا جا سکتا ہے جہاں Pankration نامی کھیل مقبول تھا جو ایک جنگی کھیل تھا جس میں گریپلنگ اور اسٹرائیکنگ تکنیکوں کی ایک رینج شامل تھی۔ اسی طرح کے جنگی انداز صدیوں سے موجود رہے ہیں لیکن 1993 میں USA میں Ultimate Fighting Championship کی آمد تک کسی نے بھی عالمی توجہ حاصل نہیں کی۔

مختلف مارشل آرٹس کے انداز کے جنگجوؤں کو ایک دوسرے کے خلاف لا کر، یہ ایک TV ہٹ تھا اور اس نے دنیا بھر میں MMA کے کھیل کو مقبول بنانا شروع کیا۔ آج UFC MMA کی سب سے بڑی پروموشن ہے، دنیا بھر میں فائٹ نائٹس رکھتی ہے اور کئی ارب ڈالر کی مالک ہے۔

MMA کے لیے کوئی ایک گورننگ باڈی نہیں ہے اور دنیا بھر میں استعمال ہونے والے قواعد کا کوئی یکساں مجموعہ نہیں ہے، اور دنیا بھر میں سینکڑوں مختلف فیڈریشنز، پروموشنز اور انجمنوں میں سے بہت سے MMA کے قواعد پر قدرے مختلف نقطہ نظر رکھتے ہیں۔

تاہم، United States of America میں کئی ریاستی کمیشنوں نے مل کر Unified Rules of Mixed Martial Arts بنائے اور قواعد کا یہ مجموعہ دنیا بھر کی فائٹنگ پروموشنز نے اپنایا ہے، بشمول Ultimate Fighting Championship۔ اب تک سب سے زیادہ استعمال ہونے والی MMA رول بکس، یہاں تک کہ وہ پروموشنز جو انہیں نہیں مانتیں وہ تقریباً یقینی طور پر ان کی قریبی تبدیلی استعمال کریں گی۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: MMA کا مقصد۔

کھیل کا مقصد اسٹرائیکنگ، تھروئنگ اور گریپلنگ تکنیکوں کا استعمال کرتے ہوئے اپنے حریف کو شکست دینا ہے۔ اگرچہ MMA کے ابتدائی سالوں میں اور خاص طور پر UFC میں جنگجوؤں کا رجحان ایک مارشل آرٹ پر توجہ مرکوز کرنے کا تھا اور وہ صرف اسٹرائیکرز اور گریپلرز ہوتے تھے، آج کل زیادہ تر جنگجو MMA میں کامیاب ہونے کے لیے کراس ٹریننگ کی ضرورت کو تسلیم کرتے ہیں۔

اس کا مطلب ہے کہ جنگجوؤں کی اکثر ایک بنیادی طرز ہوتی ہے جیسے Brazilian Jiu Jitsu لیکن وہ wrestling، Thai boxing اور western boxing کی تربیت بھی شامل کریں گے تاکہ انہیں ایک ہمہ جہت فائٹ گیم ملے۔ طرزوں کا ایسا امتزاج جس میں آپ ہر ایک کی طاقتوں کو لیتے ہیں جدید MMA میں کامیاب ہونے اور مسلسل میچ جیتنے کے لیے ضروری ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: جنگجو اور سامان۔

MMA میں پنجرے یا رنگ میں دو افراد مقابلہ کرتے ہیں۔ اسے عام طور پر صرف بالغوں کا کھیل سمجھا جاتا ہے لیکن MMA میں تربیت حاصل کرنے والے جونیئرز کی تعداد بڑھ رہی ہے اور وہ مقابلوں میں حصہ لیتے ہیں۔ تاہم، چونکہ MMA ایک خطرناک کھیل ہو سکتا ہے، میچز عام طور پر مکمل رابطہ نہیں ہوتے، چہرے پر اسٹرائیکس کی اجازت نہیں ہوتی اور نہ ہی کسی قسم کے جوائنٹ لاک کی اجازت ہوتی ہے جو بڑھتی ہوئی ہڈیوں کے لیے خطرناک ہو سکتے ہیں۔ بالغوں کے مقابلے میں، درج ذیل وزن کی کلاسیں لاگو ہوتی ہیں:

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Super Heavyweight 265 پاؤنڈ سے زیادہ؛ Heavyweight 205 سے زیادہ تا 265 پاؤنڈ؛ Light Heavyweight 185 سے زیادہ تا 205 پاؤنڈ؛ Middleweight 170 سے زیادہ تا 185 پاؤنڈ؛ Welterweight 155 سے زیادہ تا 170 پاؤنڈ؛ Lightweight 145 سے زیادہ تا 155 پاؤنڈ؛ Featherweight 135 سے زیادہ تا 145 پاؤنڈ؛ Women's Bantamweight 125 سے زیادہ تا 135 پاؤنڈ؛ Bantamweight 125 سے زیادہ تا 135 پاؤنڈ؛ Flyweight 115 پاؤنڈ سے زیادہ تا 125؛ Strawweight 115 پاؤنڈ تک۔

Tower Rush

MMA میں استعمال ہونے والا رنگ/پنجرہ 20 مربع فٹ اور 32 مربع فٹ کے درمیان ہونا چاہیے۔

چونکہ mixed martial arts حتمی ون آن ون جنگی کھیل ہے، MMA دستانوں کے علاوہ کوئی اور سامان استعمال نہیں ہوتا، ہلکے پیڈڈ دستانے جو انگلیوں کی حرکت کی اجازت دیتے ہیں جبکہ مکہ مارتے وقت ہاتھوں کی حفاظت بھی کرتے ہیں۔

mixed martial arts میچوں میں، اسکورنگ اسی طرح کی جاتی ہے جیسے boxing جیسے بہت سے دوسرے جنگی کھیلوں میں۔ تین جج رنگ کے گرد بیٹھتے ہیں اور ہر راؤنڈ کو اسکور کرتے ہیں، اپنی رائے میں راؤنڈ کا فاتح 10 پوائنٹس اور ہارنے والے کو 9 پوائنٹس دیتے ہیں۔ جن راؤنڈز میں واضح فاتح ہو، ہارنے والے کو صرف 8 پوائنٹس مل سکتے ہیں۔

اگر میچ پوری مدت تک جاری رہے تو ججوں کے اسکور کارڈز جمع کیے جاتے ہیں اور فاتح کا اعلان کیا جاتا ہے۔ اگر ججوں کے اسکور کارڈز ظاہر کریں کہ دونوں اسکور برابر ہیں، تو میچ کو ڈرا قرار دیا جاتا ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: میچ جیتنا؛ MMA میچ کئی طریقوں میں سے ایک سے جیتے جا سکتے ہیں:۔

Knockout - جب ایک جنگجو اسٹرائیکنگ کی وجہ سے اپنے حریف کو بے ہوش کر دیتا ہے

Decision - اگر فائٹ اپنے تمام راؤنڈز تک جاری رہے، تو میچ کا نتیجہ جج فیصلہ کرتے ہیں، فاتح سب سے زیادہ پوائنٹس والا جنگجو ہوتا ہے۔

Submission - یہ اس وقت ہوتا ہے جب ایک جنگجو اپنے حریف کو ہولڈ میں لے لیتا ہے اور پھر حریف 'ٹیپ آؤٹ' کر دیتا ہے یا، اگر وہ انکار کرے اور ہولڈ جاری رہے، تو وہ بے ہوش ہو سکتا ہے اور ریفری فائٹ فوراً ختم کر دیتا ہے۔

Technical knockout (TKO)) - یہ اس وقت ہوتا ہے جب فائٹ ریفری، جنگجو کے کونے یا ڈاکٹر کی طرف سے ختم کی جاتی ہے۔ وجوہات میں جنگجو کا اپنا دفاع نہ کر پانا یا اگر فائٹ جاری رکھنا جنگجو کی صحت کو خطرے میں ڈال سکتا ہو شامل ہو سکتے ہیں۔

Forfeit - ایک جنگجو فائٹ سے پہلے میچ چھوڑ سکتا ہے اگر وہ زخمی ہو اور لڑ نہ سکے۔

No contest - اگر دونوں جنگجو مسلسل قواعد توڑیں یا اگر ایک جنگجو غیر قانونی عمل سے غیر ارادی طور پر زخمی ہو جائے، تو no contest کا اعلان کیا جا سکتا ہے

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: MMA ((Mixed Martial Arts کے قواعد۔

میچز تین/پانچ راؤنڈز پر مشتمل ہوں گے، جن میں سے ہر ایک پانچ منٹ سے زیادہ نہیں ہونا چاہیے۔

فائٹس رنگ یا پنجرے میں ہوں گی جس کی پیمائش 20 مربع فٹ اور 32 مربع فٹ کے درمیان ہو۔

منصفانہ فائٹ کو یقینی بنانے کے لیے، مقابلہ کرنے والے صرف ان جنگجوؤں سے لڑ سکتے ہیں جو ایک ہی وزن کے زمرے میں ہوں۔

جب مقابلہ شروع ہوتا ہے، جنگجوؤں کو اپنے حریف کو شکست دینے کی کوشش میں قانونی اسٹرائیکس، گریپلنگ اور تھروئنگ تکنیکیں استعمال کرنی چاہئیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: MMA میں جن حملوں کی اجازت نہیں ہے ان میں شامل ہیں:؛ گرائن پر اسٹرائیکس؛ آنکھیں نکالنا؛ کاٹنا؛ گلے کو پکڑنا یا اس پر مارنا؛ انگلیوں کو گھمانا؛ بال کھینچنا؛ سر مارنا؛ سر کے پچھلے حصے پر مارنا؛ جان بوجھ کر اپنے حریف کو پنجرے سے باہر پھینکنا؛ سوراخوں پر حملہ کرنا۔

جنگجوؤں کو ہر وقت ریفری کی بات سننی چاہیے اور فوراً اس کی ہدایات کی تعمیل کرنی چاہیے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: فائٹس کئی طریقوں سے جیتی جا سکتی ہیں:؛ Knockout؛ Submission؛ Decision؛ TKO؛ Forfeit؛ No contest۔

اگر مقابلہ پوری مدت تک چلے، تین جج ہر راؤنڈ کے لیے مقابلہ کرنے والوں کو دیے گئے پوائنٹس کو ملا کر فاتح کا تعین کریں گے۔ اگر اسکور برابر ہوں، تو میچ کو ڈرا قرار دیا جائے گا۔

1۔ اس صورت میں کہ باؤٹ کے نتیجے پر فیصلہ نہ کیا جا سکے، یا باؤٹ کسی بھی وجہ سے میچ کے نتیجے پر فیصلے کے بغیر ختم ہو جائے، تمام شرطیں کالعدم ہوں گی، جب تک کہ دوسری صورت میں متعین نہ ہو، یا مارکیٹ کا نتیجہ پہلے ہی طے نہ ہو چکا ہو۔

2۔ راؤنڈز پر شرط لگانا۔ اگر ایتھلیٹ اگلے راؤنڈ کے آغاز پر بلائے جانے کے بعد فائٹ جاری نہ رکھ سکے، تو فائٹ پچھلے راؤنڈ میں مکمل ہونے پر غور کیا جائے گا۔

3۔ اگر فائٹ کسی بھی وجہ سے 24 گھنٹے سے زیادہ کے لیے منسوخ یا ملتوی ہو جائے، تو اس ایونٹ پر تمام شرطوں کو "1" کے برابر جیتی ہوئی اوڈ ملے گی۔

4۔ اگر فائٹ 24 گھنٹے سے زیادہ کے لیے رکاوٹ یا معطل ہو جائے، تو اس میچ پر تمام شرطیں "1" اوڈز کے ساتھ طے ہوں گی، جب تک کہ میچ کے رکاوٹ کے وقت شرطوں کے نتائج پہلے ہی طے نہ ہو چکے ہوں۔ وہ نتائج جو رکنے کے وقت تک منفرد طور پر طے ہو چکے ہوں (مثال کے طور پر، پہلے راؤنڈ کا نتیجہ) شرط کی تصفیہ کے لیے قبول کیے جاتے ہیں۔

راؤنڈز کی کل تعداد پر شرطوں کی صورت میں: (Round 2 = Over 1.5 Rounds (2min 30sec اور اس کے بعد)، Under 1.5 Rounds = Round 2 (2min 29sec اور اس سے پہلے)) سیکنڈز کی درستگی ضروری ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: میراتھن تیراکی۔

میراتھن تیراکی ایک کھلے پانی کی تیراکی کا مقابلہ ہے جس کی تعریف طویل فاصلوں (کم از کم 10 کلومیٹر) اور English Channel کی تیراکی پر مبنی روایتی قواعد سے ہوتی ہے۔ میراتھن تیراکی کے فاصلے مختلف ہوتے ہیں۔ ایک عام طور پر استعمال ہونے والی کم از کم تعریف 10 کلومیٹر (6.21 میل) ہے، جو Olympic Games میں میراتھن تیراکی کے ایونٹ کا فاصلہ ہے۔

جیسا کہ تمام کھلے پانی کی تیراکی میں، جوار، سطحی دھارے اور ہوا کی لہریں اختتامی اوقات کے اہم تعین کرنے والے عوامل ہیں۔ کسی دیے گئے کورس کے لیے، یہ عوامل دن بہ دن ڈرامائی طور پر مختلف ہو سکتے ہیں، جس سے مختلف دنوں میں کی گئی کارکردگیوں کے اختتامی اوقات کا موازنہ کر کے ایتھلیٹک صلاحیت کے بارے میں کوئی نتیجہ اخذ کرنے کی کوئی بھی کوشش بے معنی ہو جاتی ہے۔

The Triple Crown of Open Water Swimming میں تین مشہور ترین میراتھن تیراکیاں شامل ہیں: English Channel کے پار 21 mi ((34 kl، Southern California، USA میں Catalina Island اور مین لینڈ کے درمیان 20.1 mi ((32.3 kl، اور New York City، USA میں Manhattan Island کے گرد 28.5 mi ((45.9 kl۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: تیراکی کا وقت۔

10 کلومیٹر کی ریس میں 1 گھنٹہ 50 منٹ سے 2 گھنٹے تک لگیں گے۔ 25 کلومیٹر کی ریس میں 5 سے 7 گھنٹے تک لگ سکتے ہیں۔ تیراک 5 کلومیٹر سے زیادہ کی ریسوں میں مختلف قسم کے مائعات اور جیل پیک لیتے ہیں۔ مائعات میں Gatorade، ذائقہ دار پانی یا پانی شامل ہیں۔

زیادہ تر کالج سطح کے تیراک تربیتی ماحول میں 1000 میٹر تقریباً 15 - 20 منٹ میں (یا اس سے تیز) تیرتے ہیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: میراتھن تیراکی۔

Tower Rush

ایک مسلسل کھلے پانی کی تیراکی، جو معیاری قواعد کے مطابق کی جاتی ہے، اور مکمل کرنے کے لیے کم از کم کئی گھنٹوں کی مسلسل کوشش کی ضرورت ہوتی ہے۔ دھاروں سے نمایاں مدد کے بغیر دس کلومیٹر کم از کم فاصلہ ہے جسے میراتھن تیراکی سمجھا جاتا ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Bowls کے قواعد۔

Bowls، جسے lawn bowls بھی کہا جاتا ہے، ایک کھیل ہے جس میں bowls – تقریباً کرہ نما گیند جیسی اشیاء جن کے اطراف چپٹے اور وزن میں جھکاؤ ہوتا ہے – اور jacks (ایک چھوٹی گیند، اس بار کرہ نما شکل میں) شامل ہیں، جس میں پہلی کو دوسری کی طرف باؤلنگ گرین پر رول (باؤل) کیا جاتا ہے۔ یہ اندر یا باہر گھاس یا مصنوعی سطحوں پر اور ہموار ((flat-green bowls یا محدب (crown-green bowls) پچز (گرینز) پر کھیلا جا سکتا ہے۔ اس کی ایک طویل تاریخ ہے جو کم از کم 13ویں صدی تک اور ممکنہ طور پر اس سے بھی پہلے تک جاتی ہے، دنیا کا سب سے قدیم بچا ہوا باؤلنگ گرین – Southampton Old Bowling Green – 1299 تک جاتا ہے۔

اس کی تاریخ کچھ رنگین بھی رہی ہے کیونکہ Edward III، Richard II اور Henry VIII جیسے برطانوی بادشاہوں نے کھیل کے ابتدائی ورژن پر پابندی لگا دی تھی کیونکہ انہیں خدشہ تھا کہ یہ ان کے فوجیوں کی تیر اندازی کی مشق میں رکاوٹ ڈالے گا۔

قواعد کا پہلا مجموعہ، "Manual of Bowls Playing"، 1864 میں Glasgow کے کپاس کے تاجر William Wallace Mitchell نے شائع کیا اور اس نے آج کے معلوم کھیل کے قواعد کی بنیاد رکھی۔ شاید Mitchell کے قواعد کے نتیجے میں، جدید کھیل کا گھر اب بھی Scotland میں ہے جس کا World Bowls Centre اس کے دارالحکومت Edinburgh میں واقع ہے۔

کھیل کا مقصد سادہ ہے: اپنے bowls کو جیک کے ممکنہ حد تک قریب رول کرنا، اور یقینی بنانا کہ آپ کے ایک یا زیادہ bowls جیک کے اپنے حریف کے کسی بھی bowl سے زیادہ قریب ہوں۔

Bowls شروع کرنے کے لیے درکار سامان بھی نسبتاً سادہ ہے، جس میں سطح (یا crown-green کے لیے محدب) کھیل کی سطح، فٹ میٹس اور جیک شامل ہیں۔ کھلاڑیوں کو عام طور پر چپٹے تلوں والے جوتے اور bowls کا ایک سیٹ بھی درکار ہوتا ہے۔

Bowls خود مختلف سائز میں آتے ہیں لیکن عام طور پر وزن میں تقریباً 1.5kg ہوتے ہیں اور وزن میں جھکاؤ رکھتے ہیں تاکہ وہ مڑے ہوئے راستے پر رولیں، جس کا درست اندازہ لگانا کھیل کا زیادہ تر چیلنج ہے۔

باؤلنگ گرین کو عام طور پر الگ الگ "rinks" میں تقسیم کیا جاتا ہے جن میں کھیل singles (ایک کھلاڑی دوسرے کے خلاف)، pairs (دو کے خلاف دو)، triples یا fours کے طور پر کھیلے جاتے ہیں۔ Rinks 4.3 سے 5.8 میٹر چوڑے اور 31 سے 40 میٹر لمبے ہوتے ہیں۔ گرین کے دونوں سروں پر ایک کھائی ہوتی ہے جو اتنی چوڑی ہونی چاہیے کہ bowls اگر اس تک پہنچیں تو اس میں گر سکیں۔

راؤنڈ (یا "end") کے اختتام پر اس کھلاڑی یا ٹیم کو ایک پوائنٹ دیا جاتا ہے جس کا bowl جیک کے سب سے قریب ہو۔ اگر کسی کھلاڑی یا ٹیم کے ایک سے زیادہ bowls ان کے حریفوں کے مقابلے جیک کے قریب ہوں، تو وہ اسی تعداد کے پوائنٹس اسکور کریں گے۔

کھیل جیتنے کے لیے درکار پوائنٹس کی تعداد مقابلے کے لحاظ سے مختلف ہوتی ہے، لیکن عام طور پر پہلا کھلاڑی یا ٹیم جو 21 پوائنٹس تک پہنچ جائے یا 18 یا 21 ends کے بعد زیادہ پوائنٹس جمع کر لے، فاتح قرار پاتا ہے۔

متبادل طور پر کھلاڑی "sets" کھیل سکتے ہیں جس میں – مثال کے طور پر – پہلے سات پوائنٹس اسکور کرنے والا ایک سیٹ جیتتا ہے اور مجموعی فاتح پہلا ہوتا ہے جو پانچ سیٹ (یا طے شدہ تعداد) جیتے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Bowls کے قواعد۔

Tower Rush

کون سا کھلاڑی یا ٹیم پہلے باؤل کرے گی یہ سکے کے ٹاس سے طے ہوتا ہے، جس کے بعد پہلا باؤلر ((lead اپنی چٹائی رکھتا/رکھتی ہے اور جیک کو گرین کے نیچے رول کرتا/کرتی ہے۔

جیک کو "in play" ہونے کے لیے کم از کم 23 میٹر سفر کرنا چاہیے اور رکنے کے بعد اسے رنک کے مرکز میں منتقل کر دیا جاتا ہے۔

اس کے بعد کھلاڑی باری باری باؤل کرتے ہیں، پوائنٹس ہر اس bowl سے اسکور کیے جاتے ہیں جو حریف کے قریب ترین bowl سے جیک کے زیادہ قریب ہو۔

اینڈ مکمل ہونے پر کھیل مخالف سمت میں دوبارہ شروع ہوتا ہے (یعنی اس اینڈ سے جہاں پہلے جیک رکھا گیا تھا)۔

گڑھے میں گرنے والی بولز کو نظر انداز کر دیا جاتا ہے، چاہے جیک گڑھے کے کتنا ہی قریب ہو، الا یہ کہ وہ گڑھے میں جانے سے پہلے جیک کو چھو لیں۔ اس صورت میں انہیں اب بھی کھیل میں شامل سمجھا جاتا ہے۔

اگر جیک کو گڑھے میں گرایا جائے لیکن وہ رنک کی طرف کی حدود کے اندر ہو تو وہ اب بھی "زندہ" اور کھیل میں ہے۔ اگر وہ رنک کی طرف کی حد سے باہر نکل جائے (چاہے گڑھے میں ہو یا نہ ہو) تو "ڈیڈ اینڈ" قرار دیا جاتا ہے اور اینڈ دوبارہ کھیلا جاتا ہے، کوئی اسکور شمار نہیں ہوتا۔

یہ جائز ہے – اور اکثر کافی دلچسپ بھی! – کہ آپ اپنی بول سے دوسرے کھلاڑیوں کی بولز کو مار کر اسٹریٹجک فائدہ حاصل کرنے کی کوشش کریں۔

Наблюдаемые названия и показатели: ڈیلیوری کی تین اقسام ہیں:۔

ڈرا شاٹ۔ اس ڈیلیوری میں، کھلاڑی بول کو رنک پر کسی مخصوص جگہ پر لینڈ کرانے پر توجہ مرکوز کرتے ہیں، بغیر پہلے سے کھیلی گئی دوسری بولز سے ٹکرانے کے۔ دائیں ہاتھ کے بولر بول کو جیک کے دائیں طرف نشانہ بناتے ہیں تاکہ یہ بائیں طرف مڑ جائے – اسے فور ہینڈ ڈرا کہا جاتا ہے۔ بیک ہینڈ ڈرا بھی کیا جا سکتا ہے، جو اس وقت ہوتا ہے جب بولر بول کو جیک کے بائیں طرف نشانہ بناتا ہے تاکہ یہ دائیں طرف مڑ جائے۔

دی ڈرائیو۔ کھلاڑی جیک یا جیک کے سب سے قریب بول کو کھیل سے باہر کرنے کے لیے کافی طاقت کا استعمال کرتے ہیں۔

اپ شاٹ یا یارڈ آن۔ ڈرائیو کی طرح، اس طریقے کا مقصد جیک یا دوسری بولز کو حرکت دینا ہے بغیر کھیل ختم کیے۔

کوئی بھی حکمت عملی سے کیسے کھیل سکتا ہے؟

آپ اینڈ میں جتنا آگے جائیں گے، جیتنے والی ٹیم بننے کے لیے آپ کو کچھ حکمت عملی استعمال کرنے کی ضرورت زیادہ ممکن ہوگی۔ مثال کے طور پر، اگر آپ پہلے ہی جیک کے بہت قریب بول کر چکے ہیں، تو آپ کی ٹیم کے دوسرے کھلاڑی بلاکنگ شاٹس دے کر مخالف ٹیم کو آپ کی بول کو راستے سے ہٹانے سے روکنے کی کوشش کر سکتے ہیں۔

ایک اور حکمت عملی یہ ہے کہ اپنی بولز کو اس طرح نشانہ بنائیں کہ اگر مخالف ٹیم کی بول جیک کو اس کی ابتدائی پوزیشن سے ہٹا دے تو وہ جیک کے قریب ہو جائیں۔

کیا بہتر کھیلنے میں مدد کے لیے کوئی اور مشورے ہیں؟

اگر آپ شارٹ کھیل رہے ہیں - آپ اپنی ڈیلیوری کو لمبا کر سکتے ہیں بولنے کی رفتار بڑھا کر۔ بول کے پیچھے زیادہ وزن ڈالنے کے لیے اپنے بازو کو تھوڑا مزید پیچھے جھلائیں۔

اگر آپ بہت ہیوی کھیل رہے ہیں - آپ زیادہ آہستہ حرکت کر کے اپنی ڈیلیوری کی لمبائی کم کر سکتے ہیں۔ اس سے بول کے پیچھے کم وزن ہوگا لہذا یہ اتنی دور نہیں جائے گی۔

اگر آپ بہت وائیڈ کھیل رہے ہیں - بول کے کندھے (بائیس) کو سیدھا رکھنے کی کوشش کریں اور اتنا دور باہر قدم نہ رکھیں – اس طرح بول قدرتی طور پر مڑ کر وہاں پہنچے گی جہاں آپ اسے ختم کرانا چاہتے ہیں۔

اگر آپ بہت نارو کھیل رہے ہیں - دوبارہ، بول کے کندھے اور آپ کے جسم کے موڑنے کی مقدار پر نظر رکھیں۔ زیادہ درست ڈیلیوری کے لیے اپنے پورے جسم کو موڑنے کی کوشش کریں۔

Наблюдаемые названия и показатели: مقابلے۔

دنیا بھر میں مختلف بولز مقابلے منعقد ہوتے ہیں: ورلڈ آؤٹ ڈور بولز چیمپئن شپس، کامن ویلتھ گیمز، ورلڈ انڈور بولز چیمپئن شپس، ایشیا پیسیفک چیمپئن شپس، ورلڈ چیمپئن آف چیمپئنز سنگلز، ورلڈ کپ سنگلز، نیشنل چیمپئن شپس اور دیگر اہم ایونٹس۔

بولز ان "بنیادی کھیلوں" میں سے ایک ہے جو کامن ویلتھ گیمز کے ہر ایڈیشن میں شامل ہونا ضروری ہے۔ 1966 گیمز کے استثناء کے ساتھ، یہ کھیل اپنے آغاز 1930 سے لے کر اب تک تمام گیمز میں شامل رہا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: امپائرنگ - پیمائشی سامان؛ بین الاقوامی ایونٹس۔

ورلڈ بولز کی اپنے سرکاری ایونٹس، اور اپنی ممبر نیشنل اتھارٹیز کے کھلاڑیوں پر مشتمل کسی بھی دوسرے بین الاقوامی ایونٹس کے لیے پالیسی یہ ہے کہ آپ صرف درج ذیل سامان استعمال کر سکتے ہیں:

Наблюдаемые названия и показатели: ایک باکس سٹرنگ میژر؛ کیلپرز؛ فیلر گیجز؛ ایک سٹرنگ میژر؛ ایک 30 میٹر ٹیپ؛ ایک باؤنڈری سٹرنگ۔

ایک باؤنڈری اسکوپ اور ایک اسکوائر۔

یہ سامان ملکی ایونٹس میں بھی پہلی ترجیح کا سامان ہونا چاہیے۔

Наблюдаемые названия и показатели: ملکی ایونٹس۔

آپ کو ملکی ایونٹس میں صرف درج ذیل متبادل سامان استعمال کرنا چاہیے اگر اس مخصوص ملک کی نیشنل اتھارٹی یا امپائرنگ باڈی ان کے استعمال کی اجازت دیتی ہے:

Наблюдаемые названия и показатели: ٹیلی اسکوپک میژر؛ بلٹ سٹرنگ میژر؛ لانگ ٹیپ؛ لیزر میژر؛ لائنر سائیٹر اور آئینہ۔

1. کسی بھی کھلاڑی کے ریٹائرمنٹ اور واک اوور کی صورت میں تمام غیر فیصلہ شدہ شرطیں کالعدم سمجھی جائیں گی۔

2. اگر میچ شروع ہونے کے بعد 48 گھنٹوں کے اندر اندر رکا اور جاری رکھا جاتا ہے، تو تمام کھلی شرطیں حتمی نتیجے کے ساتھ طے کی جائیں گی۔ بصورت دیگر تمام غیر فیصلہ شدہ شرطیں کالعدم سمجھی جائیں گی۔

3. اگر میچ ملتوی ہو جاتا ہے، تو شرط 48 گھنٹے (لائیو بیٹ) اور 24 گھنٹے (پری میچ بیٹ) تک محفوظ رہے گی۔ بصورت دیگر تمام شرطیں کالعدم سمجھی جائیں گی۔

4. اگر مارکیٹیں غلط اسکور کے ساتھ کھلی رہیں جس کا قیمتوں پر نمایاں اثر پڑے، تو کمپنی شرط کو کالعدم کرنے کا حق محفوظ رکھتی ہے۔

5. اگر کھلاڑی/ٹیمیں غلط طریقے سے دکھائی گئی ہوں، تو کمپنی شرط کو کالعدم کرنے کا حق محفوظ رکھتی ہے۔

6. اگر کوئی کھلاڑی ریٹائر ہو جاتا ہے تو تمام غیر فیصلہ شدہ مارکیٹیں کالعدم سمجھی جائیں گی۔

7. میچ بیٹنگ: میچ شروع ہونے لیکن مکمل نہ ہونے کی صورت میں، اگلے راؤنڈ میں جانے والا کھلاڑی فاتح نہیں سمجھا جائے گا۔ مارکیٹ کالعدم کر دی جائے گی۔

8. واک اوور کی صورت میں (مثلاً میچ سے پہلے کسی کھلاڑی کا دستبردار ہونا)، اس میچ پر تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔

تیراکی ایک انفرادی یا ٹیمی ریسنگ کھیل ہے جس میں کھلاڑی کو پانی میں حرکت کرنے کے لیے اپنے پورے جسم کا استعمال کرنا ہوتا ہے۔ یہ کھیل تالابوں میں یا سمندر یا جھیل کے کھلے پانی میں کیا جاتا ہے۔ مسابقتی تیراکی سب سے مقبول اولمپک کھیلوں میں سے ایک ہے، جس میں تتلی، بیک اسٹروک، بریسٹ اسٹروک، فری اسٹائل، اور انفرادی میڈلے میں مختلف فاصلے کے ایونٹس شامل ہیں۔ ان انفرادی ایونٹس کے علاوہ، چار تیراک فری اسٹائل یا میڈلے ریلے میں حصہ لے سکتے ہیں۔ میڈلے ریلے چار تیراکوں پر مشتمل ہوتا ہے جو ہر ایک مختلف اسٹروک تیرے گا، ترتیب بیک اسٹروک، بریسٹ اسٹروک، تتلی اور فری اسٹائل ہے۔

مسابقتی تیراکی انیسویں صدی میں مقبول ہوئی۔ اعلیٰ سطح کی مسابقتی تیراکی کا بنیادی مقصد کسی بھی ایونٹ میں حریفوں کو شکست دیتے ہوئے ذاتی یا عالمی ریکارڈ توڑنا ہے۔ مقابلے میں تیراکی زیادہ سے زیادہ رفتار حاصل کرنے کے لیے کم سے کم مزاحمت پیدا کرنی چاہیے۔

Наблюдаемые названия и показатели: کھلا پانی۔

کھلے پانی کی تیراکی میں، جہاں ایونٹس کھلے پانی (جھیل یا سمندر) میں تیرے جاتے ہیں، وہاں مردوں اور خواتین کے لیے 5 کلومیٹر، 10 کلومیٹر اور 25 کلومیٹر کے ایونٹس بھی ہیں۔ تاہم، اولمپک شیڈول میں صرف 10 کلومیٹر ایونٹ شامل ہے، دوبارہ مردوں اور خواتین دونوں کے لیے۔ کھلے پانی کے مقابلے عام طور پر دوسرے تیراکی مقابلوں سے الگ ہوتے ہیں سوائے ورلڈ چیمپئن شپس اور اولمپکس کے۔

Наблюдаемые названия и показатели: تیراکی کے انداز۔

مسابقتی تیراکی میں، چار بڑے انداز قائم کیے گئے ہیں۔ یہ پچھلے 30–40 سالوں میں معمولی بہتری کے ساتھ نسبتاً مستحکم رہے ہیں۔ وہ یہ ہیں:

تتلی - تتلی (بول چال میں فلائی کہا جاتا ہے) ایک تیراکی کا اسٹروک ہے جو سینے کے بل تیرا جاتا ہے، دونوں بازوؤں کی ہم آہنگ حرکت کے ساتھ، تتلی کک (جسے "ڈولفن کک" بھی کہا جاتا ہے) کے ساتھ اگرچہ بریسٹ اسٹروک، فرنٹ کرال، یا بیک اسٹروک جیسے دوسرے انداز ابتدائی افراد کے لیے مناسب طریقے سے تیر سکتے ہیں، تتلی ایک زیادہ مشکل اسٹروک ہے جس کے لیے اچھی تکنیک کے ساتھ ساتھ مضبوط پٹھوں کی ضرورت ہوتی ہے۔ یہ مقابلے میں تیرا جانے والا سب سے نیا تیراکی کا انداز ہے، پہلی بار 1933 میں تیرا گیا اور بریسٹ اسٹروک سے شروع ہوا۔

بیک اسٹروک - بیک اسٹروک یا بیک کرال ان چار تیراکی کے اندازوں میں سے ایک ہے جو FINA کے زیر انتظام مسابقتی ایونٹس میں استعمال ہوتا ہے، اور ان اندازوں میں سے واحد ہے جو پیٹھ کے بل تیرا جاتا ہے۔ اس تیراکی کے انداز کا فائدہ آسان سانس لینا ہے، لیکن نقصان یہ ہے کہ تیراک یہ نہیں دیکھ سکتے کہ وہ کہاں جا رہے ہیں۔ اس کا آغاز بھی دیگر تین مسابقتی تیراکی کے انداز سے مختلف ہے۔ یہ تیراکی کا انداز الٹے فرنٹ کرال یا فری اسٹائل کی طرح ہے۔ بیک اسٹروک اور فرنٹ کرال دونوں لمبے محور کے اسٹروک ہیں۔ انفرادی میڈلے میں بیک اسٹروک دوسرا تیرا جانے والا انداز ہے؛ میڈلے ریلے میں یہ پہلا تیرا جانے والا انداز ہے۔

بریسٹ اسٹروک - بریسٹ اسٹروک ایک تیراکی کا انداز ہے جس میں تیراک سینے کے بل ہوتا ہے اور دھڑ نہیں مڑتا۔ یہ سب سے مقبول تفریحی انداز ہے کیونکہ تیراک کا سر زیادہ تر وقت پانی سے باہر رہتا ہے، اور اسے آہستہ رفتار سے آرام سے تیرا جا سکتا ہے۔ زیادہ تر تیراکی کی کلاسوں میں، ابتدائی افراد پہلے بریسٹ اسٹروک یا فری اسٹائل (فرنٹ کرال) سیکھتے ہیں۔ تاہم، مسابقتی سطح پر، رفتار سے

Tower Rush

بریسٹ اسٹروک تیرنے کے لیے برداشت اور طاقت کی ضرورت ہوتی ہے جو دوسرے اسٹروکس کے مقابلے میں ہے۔ کچھ لوگ بریسٹ اسٹروک کو "مینڈک" اسٹروک کہتے ہیں، کیونکہ بازو اور ٹانگیں کچھ حد تک پانی میں تیرتے مینڈک کی طرح حرکت کرتے ہیں۔ یہ اسٹروک خود کسی بھی مسابقتی اسٹروک میں سب سے سست ہے اور خیال کیا جاتا ہے کہ یہ تمام تیراکی کے اسٹروکس میں سب سے قدیم ہے۔

فری اسٹائل - فری اسٹائل تیراکی کے مقابلے کی ایک قسم ہے، جس کی تعریف انٹرنیشنل سوئمنگ فیڈریشن ((FINA کے قواعد میں کی گئی ہے، جس میں حریف اپنے تیراکی کے اسٹروک پر چند محدود پابندیوں کے تابع ہوتے ہیں۔ فری اسٹائل ریسیں تمام تیراکی مقابلوں میں سب سے عام ہیں، جن کا فاصلہ 50 میٹر (50 گز) سے شروع ہو کر 1500 میٹر (1650 گز) تک پہنچتا ہے، جسے میل بھی کہا جاتا ہے۔ 'فری اسٹائل اسٹروک' کی اصطلاح بعض اوقات 'فرنٹ کرال' کے مترادف کے طور پر استعمال ہوتی ہے، کیونکہ فرنٹ کرال سب سے تیز تیراکی کا اسٹروک ہے۔ اب یہ فری اسٹائل مقابلوں میں استعمال ہونے والا سب سے عام اسٹروک ہے۔

مقابلے میں، ان میں سے صرف ایک انداز استعمال کیا جا سکتا ہے سوائے انفرادی میڈلے، یا IM، کے معاملے کے جس میں چاروں شامل ہوتے ہیں۔ اس بعد کے ایونٹ میں، تیراک برابر فاصلہ تتلی، پھر بیک اسٹروک، بریسٹ اسٹروک، اور آخر میں فری اسٹائل تیرتے ہیں۔ اولمپک مقابلے میں، یہ ایونٹ دو فاصلوں میں تیرا جاتا ہے – 200 اور 400 میٹر۔ کچھ شارٹ کورس مقابلوں میں 100 گز یا 100 میٹر IM بھی شامل ہے – خاص طور پر، کم عمر یا نئے تیراکوں کے لیے (عام طور پر 14 سال سے کم) جو کلب تیراکی میں شامل ہیں، یا ماسٹرز تیراکی (18 سے زیادہ)۔

Наблюдаемые названия и показатели: آفیشلز۔

کئی قسم کے آفیشلز ہوتے ہیں، جو مقابلوں کا انتظام کرتے ہیں۔

ریفری: ریفری کا تمام آفیشلز پر مکمل کنٹرول اور اختیار ہوتا ہے۔ ریفری حتمی فیصلہ کرتا ہے۔

اسٹارٹر: اسٹارٹر کا اس وقت سے جب ریفری تیراکوں کو اس کے حوالے کرتا ہے، ریس شروع ہونے تک تیراکوں پر مکمل کنٹرول ہوتا ہے۔

کلرک آف کورس: کلرک آف کورس (جسے "بلپین" بھی کہا جاتا ہے) ہر ایونٹ سے پہلے تیراکوں کو جمع کرتا ہے، اور ان کے اوقات کی بنیاد پر تیراکوں کو ہیٹس میں منظم کرنے ("سیڈنگ") کا ذمہ دار ہوتا ہے۔

ٹائم کیپرز: ہر ٹائم کیپر اپنے مقرر کردہ لین میں تیراکوں کا وقت لیتا ہے۔

انسپکٹرز آف ٹرنز: تالاب کے ہر سرے پر ایک یا زیادہ لین کے لیے ایک انسپکٹر آف ٹرنز مقرر ہوتا ہے۔

ججز آف اسٹروک: ججز آف اسٹروک تالاب کے ہر طرف موجود ہوتے ہیں۔ وہ تیراکوں کے تالاب میں آگے پیچھے تیرنے کے دوران ان کی پیروی کرتے ہیں اور اس بات کو یقینی بناتے ہیں کہ ایونٹ کے لیے مقرر کردہ تیراکی کے انداز سے متعلق قواعد کی پابندی ہو رہی ہے، اور انسپکٹرز آف ٹرنز کی مدد کے لیے موڑ اور اختتام کا مشاہدہ کرتے ہیں۔

فنش ججز: فنش ججز اختتام کی ترتیب کا تعین کرتے ہیں اور اس بات کو یقینی بناتے ہیں کہ تیراک قواعد کے مطابق اختتام کریں (بریسٹ اسٹروک اور تتلی کے لیے بیک وقت دو ہاتھ، بیک اسٹروک کے لیے پیٹھ پر، وغیرہ)۔

Наблюдаемые названия и показатели: تیراکی کا لباس۔

مختلف مسابقتی تیراکی کے انداز میں بہت کم سامان استعمال ہوتا ہے، جس میں شامل ہیں: سوئم سوٹ، سوئم کیپ، گوگلز، سوئم فنز، ڈریگ سوٹ، ہینڈ پیڈلز، کک بورڈ، پل بوائے، اینکل بینڈز، سنورکل۔

ٹینس ایک کھیل ہے جو تقریباً 19ویں صدی میں انگلینڈ میں شروع ہوا اور اب دنیا بھر کے بہت سے ممالک میں کھیلا جاتا ہے۔ چار بڑے ٹورنامنٹ ہیں جنہیں 'میجرز' کہا جاتا ہے جن میں ومبلڈن، یو ایس اوپن، فرنچ اوپن اور آسٹریلین ٹورنامنٹ شامل ہیں۔

ٹینس کا کھیل ایک مستطیل کورٹ پر کھیلا جاتا ہے جس کے بیچ میں جال ہوتا ہے۔ مقصد یہ ہے کہ گیند کو جال کے اوپر سے مار کر کورٹ کی حدود کے اندر گرایا جائے اور اس طرح کہ آپ کا حریف گیند کو واپس نہ کر سکے۔ آپ ہر بار ایک پوائنٹ جیتتے ہیں جب آپ کا حریف گیند کو کورٹ کے اندر واپس نہیں کر پاتا۔

ٹینس کا میچ ہر طرف ایک کھلاڑی – سنگلز میچ – یا ہر طرف دو کھلاڑی – ڈبلز میچ – کے ذریعے کھیلا جا سکتا ہے۔ مستطیل شکل کے کورٹ میں ایک بیس لائن (پیچھے)، سروس ایریاز (جال کے بالکل پار دو جگہیں جن میں کامیاب سروس لینڈ کرنی چاہیے) اور دونوں طرف دو ٹرام لائنیں ہوتی ہیں۔ سنگلز میچ کا مطلب ہے کہ آپ اندرونی ٹرام لائن استعمال کریں گے اور ڈبلز میچ کا مطلب ہے کہ آپ بیرونی ٹرام لائن استعمال کریں گے۔

کورٹ چار بنیادی سطحوں پر کھیلا جا سکتا ہے جن میں گھاس، مٹی، سخت سطح اور قالین شامل ہیں۔ ہر ٹورنامنٹ ایک سطح کی قسم کا انتخاب کرے گا اور پورے دوران اسی پر قائم رہے گا۔ سامان کے لحاظ سے صرف ایک تار والا ریکٹ اور ایک ٹینس گیند کی ضرورت ہوتی ہے۔

ٹینس کا گیم جیتنے کے لیے آپ کو چار پوائنٹس اسکور کرنے ہوں گے۔ پوائنٹس کو 15 (1 پوائنٹ)، 30 (دو پوائنٹس)، 40 (تین پوائنٹس) کہا جاتا ہے اور چوتھا جیتنے والا پوائنٹ اور اس گیم کا اختتام ہوگا۔ اگر اسکور 40-40 ہو جائے تو اسے ڈیوس کہا جاتا ہے۔ جب گیم ڈیوس تک پہنچ جائے تو کھلاڑی کو دو واضح پوائنٹس سے جیتنا ہوگا۔

گیم جیتنے کے لیے آپ کو ایک مخصوص تعداد میں سیٹ جیتنے ہوں گے (خواتین کے میچوں کے لیے بہترین تین اور مردوں کے میچوں کے لیے بہترین 5 سیٹ)۔ سیٹ جیتنا صرف 6 گیمز تک پہنچنے والا پہلا کھلاڑی ہے لیکن کم از کم 2 گیمز سے آگے ہونا ضروری ہے۔ اگر آپ کا حریف 5 گیمز جیتتا ہے تو آپ کو سیٹ 5-7 سے جیتنا ہوگا۔ اگر سیٹ 6-6 تک پہنچ جائے تو ٹائی بریک کھیلا جاتا ہے اور یہ صرف 7 پوائنٹس تک پہنچنے والا پہلا کھلاڑی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: ٹینس کے قواعد۔

کھیل کا آغاز سکے اچھال کر ہوتا ہے تاکہ یہ طے ہو کہ کون پہلے سرو کرے گا اور وہ کس طرف سے سرو کرنا چاہتا ہے۔

پھر سرور کو بیس لائن پر متبادل اطراف سے ہر پوائنٹ سرو کرنا ہوگا۔ سرو کرنے سے پہلے سرور کے پاؤں کسی بھی وقت کورٹ پر بیس لائن کے آگے نہیں بڑھنے چاہئیں۔

اگر سرور اپنی پہلی سروس اندر نہیں کر پاتا، تو وہ دوسری سروس کا فائدہ اٹھا سکتا ہے۔ اگر وہ دوبارہ اپنی دوسری سروس اندر نہیں کر پاتا تو ڈبل فاول قرار دیا جائے گا اور پوائنٹ ضائع ہو جائے گا۔

اگر سرور نیٹ کو چھوتا ہے لیکن گیند پھر بھی سروس ایریا میں گرتی ہے تو لیٹ کہا جاتا ہے اور وہ بغیر کسی جرمانے کے دوبارہ وہی سروس لے سکتے ہیں۔ اگر گیند نیٹ سے ٹکراتی ہے اور سروس ایریا میں جانے میں ناکام رہتی ہے تو آؤٹ کہا جاتا ہے اور وہ وہ سروس کھو دیتے ہیں۔

ریسیور سروس وصول کرتے وقت جہاں چاہے کھڑا ہو سکتا ہے۔ اگر گیند کو بغیر اچھالے کے مارا جائے تو سرور کو پوائنٹ ملے گا۔

ایک بار سروس ہو جانے کے بعد کھلاڑیوں کے درمیان شاٹس کی تعداد لامحدود ہو سکتی ہے۔ پوائنٹ گیند کو مار کر جیتا جاتا ہے تاکہ مخالف اسے اسکورنگ ایریاز میں واپس نہ کر سکے۔

پوائنٹس 15، 30 اور 40 کے اسکور میں دیے جاتے ہیں۔ 1 15 پوائنٹ کی نمائندگی کرتا ہے، 30 = 2 اور 40 = 3۔

گیم جیتنے کے لیے آپ کو 4 پوائنٹس کی ضرورت ہے۔ اگر گیم 40-40 پر پہنچ جائے تو اسے ڈیوس کہا جاتا ہے۔ ڈیوس سے کھلاڑی کو گیم جیتنے کے لیے مسلسل 2 پوائنٹس جیتنے ہوتے ہیں۔ ڈیوس سے ایک پوائنٹ جیتنے کے بعد کھلاڑی ایڈوانٹیج پر ہوتا ہے۔ اگر کھلاڑی اگلا پوائنٹ جیتتا ہے تو وہ گیم جیت جاتا ہے، اگر ہارتا ہے تو یہ دوبارہ ڈیوس پر چلا جاتا ہے۔

سیٹ جیتنے کے لیے کھلاڑی کو 2 یا اس سے زیادہ کے فرق سے 6 گیمز جیتنے ہوں گے۔ ابتدائی سیٹس ٹائی بریک پر جائیں گے اگر یہ 6-6 پر ختم ہوں جہاں کھلاڑی پہلے 7 پوائنٹس تک کھیلتے ہیں۔ آخری سیٹ میں ٹائی بریک نہیں ہوگا اور کھلاڑیوں کو بغیر کسی حد کے دو گیمز کے فرق سے جیتنا ہوگا۔

اگر کوئی کھلاڑی نیٹ کو چھوتا ہے، اپنے مخالف کی توجہ ہٹاتا ہے یا کسی بھی طرح رکاوٹ ڈالتا ہے تو وہ خود بخود پوائنٹ ہار جاتا ہے۔

گیند لائن کے کسی بھی حصے کو چھو سکتی ہے تاکہ پوائنٹ ان کہلائے، لائن سے باہر اور گیند آؤٹ ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: ٹینس میچ میں گیندیں ہر 6 گیمز کے بعد نئی گیندوں سے تبدیل کی جاتی ہیں۔

اگر کوئی کھلاڑی گیند کو کورٹ کے درست ایریاز میں واپس کرنے میں ناکام رہتا ہے، نیٹ کو مارتا ہے اور مخالف کے ایریا میں نہیں جاتا یا اپنے آدھے حصے میں دو بار اچھالنے سے پہلے گیند واپس کرنے میں ناکام رہتا ہے تو وہ پوائنٹ ہار جاتا ہے۔

زیادہ تر پیشہ ورانہ کھیل اور کچھ شوقیہ مقابلوں میں، ایک آفیشیٹنگ ہیڈ جج یا چیئر امپائر (عام طور پر صرف امپائر کہا جاتا ہے) ہوتا ہے، جو کورٹ کے ایک طرف اونچی کرسی پر بیٹھتا ہے۔ امپائر کو حقائق کا تعین کرنے کا مطلق اختیار حاصل ہے۔ امپائر کی مدد لائن ججز کر سکتے ہیں، جو یہ تعین کرتے ہیں کہ گیند کورٹ کے مطلوبہ حصے میں گری ہے یا نہیں اور جو فٹ فالس بھی کہتے ہیں۔ نیٹ جج بھی ہو سکتا ہے جو یہ تعین کرتا ہے کہ سروس کے دوران گیند نے نیٹ کو چھوا ہے یا نہیں۔ امپائر کو یہ حق حاصل ہے کہ اگر اسے یقین ہو کہ واضح غلطی ہوئی ہے تو وہ لائن جج یا نیٹ جج کے فیصلے کو مسترد کر سکتا ہے۔

ماضی کے ٹورنامنٹس میں، سروس کہنے کے ذمہ دار لائن ججز کی مدد بعض اوقات الیکٹرانک سینسرز کرتے تھے جو آؤٹ آف بانڈز سروس کی نشاندہی کے لیے بیپ کرتے تھے؛ ایسے ہی ایک نظام کو "Cyclops" کہا جاتا تھا۔ Cyclops کو بعد میں بڑی حد تک Hawk-Eye نظام نے تبدیل کر دیا ہے۔ اس نظام کا استعمال کرنے والے پیشہ ورانہ ٹورنامنٹس میں، کھلاڑیوں کو الیکٹرانک ریویو کے ذریعے قریبی لائن کالز کو چیلنج کرنے کے لیے فی سیٹ تین ناکام اپیلوں کی اجازت ہے، نیز ٹائی بریک میں ایک اضافی اپیل۔ Miami ،US Open ،Masters ،US Open Series، اور World Team Tennis نے یہ چیلنج نظام 2006 میں استعمال کرنا شروع کیا اور Australian Open اور Wimbledon نے یہ نظام 2007 میں متعارف کرایا۔ مٹی کے کورٹ میچوں میں، جیسے کہ French Open میں، کسی کال پر کورٹ کی سطح پر گیند کے اثر سے رہ جانے والے نشان کے حوالے سے سوال کیا جا سکتا ہے۔

ریفری، جو عام طور پر کورٹ سے باہر ہوتا ہے، ٹینس کے قواعد کے بارے میں حتمی اختیار ہے۔ جب کسی کھلاڑی یا ٹیم کپتان کی طرف سے کورٹ پر بلایا جاتا ہے، تو ریفری امپائر کے فیصلے کو مسترد کر سکتا ہے اگر ٹینس کے قواعد کی خلاف ورزی ہوئی ہو (قانون کا سوال) لیکن حقیقت کے سوال پر امپائر کے فیصلے کو تبدیل نہیں کر سکتا۔ تاہم، اگر ریفری کھیل کے دوران کورٹ پر موجود ہو، تو ریفری امپائر کے فیصلے کو مسترد کر سکتا ہے۔ (یہ صرف Davis Cup یا Fed Cup میچوں میں ہوگا، ورلڈ گروپ کی سطح پر نہیں، جب غیر جانبدار ملک سے تعلق نہ رکھنے والے ملک کا چیئر امپائر کرسی پر ہو)۔

بال بوائز اور گرلز گیندیں لانے، کھلاڑیوں کو پاس کرنے اور کھلاڑیوں کو ان کے تولیے دینے کے لیے ملازم ہو سکتے ہیں۔ ان کا کوئی فیصلہ کن کردار نہیں ہے۔ نایاب واقعات میں (مثلاً، اگر وہ زخمی ہوں یا اگر انہوں نے رکاوٹ پیدا کی ہو)، امپائر ان سے پوچھ سکتا ہے کہ اصل میں کیا ہوا۔ امپائر فیصلہ کرتے وقت ان کے بیانات پر غور کر سکتا ہے۔ کچھ لیگز میں، خاص طور پر جونیئر لیگز میں، کھلاڑی خود کالز کرتے ہیں، ایک دوسرے پر ایمانداری کا بھروسہ کرتے ہیں۔ یہ بہت سے اسکول اور یونیورسٹی سطح کے میچوں کا معاملہ ہے۔ تاہم،

Tower Rush

ریفری یا ریفری کے اسسٹنٹ کو کھلاڑی کی درخواست پر کورٹ پر بلایا جا سکتا ہے، اور ریفری یا اسسٹنٹ کھلاڑی کی کال کو تبدیل کر سکتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: آن کورٹ کوچنگ۔

ایک حالیہ قاعدہ تبدیلی میچ کے دوران محدود بنیادوں پر آن کورٹ کوچنگ کی اجازت دینا ہے۔ یہ خواتین کے ٹینس میں WTA Tour ایونٹس کے لیے 2009 میں متعارف کرایا گیا تھا اور کھلاڑی کو فی سیٹ ایک بار اپنے کوچ کی درخواست کرنے کی اجازت دیتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 4 ٹینس گرینڈ سلیمز۔

4 ٹینس گرینڈ سلیمز جنہیں جاننا ضروری ہے وہ Wimbledon، U.S. Open، French Open اور آخر میں Australian Open ہیں۔ یہ 4 بڑے ٹینس ٹورنامنٹس ہر سال کے سب سے اہم ٹینس ایونٹس سمجھے جاتے ہیں؛ ان کی اہمیت کا تعین انعامی رقم، ہر ایونٹ سے منسلک روایت، ورلڈ ٹور رینکنگ پوائنٹس، عوامی توجہ اور ٹینس کھلاڑیوں کے میدان کے سائز نیز طاقت جیسے عوامل سے ہوتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Wimbledon۔

یہ گھاس کے کورٹ کا ٹینس گرینڈ سلیم ان چاروں ٹینس ایونٹس میں سب سے پرانا ہے۔ پوری دنیا میں سب سے پرانا، اب بھی فعال ٹینس ٹورنامنٹ، اسے ٹینس کی دنیا میں بہت سے لوگ سب سے باوقار سمجھتے ہیں، اور یہ عام طور پر جون کے آخر سے جولائی کے شروع تک منعقد ہوتا ہے۔ اپنے قیام کے سال، جو 1877 تھا، کے بعد سے Wimbledon آل انگلینڈ کلب میں منعقد ہوتا رہا ہے جو Wimbledon، لندن میں واقع ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: U.S. Open۔

یہ ٹینس گرینڈ سلیم 1881 میں قائم ہوا، جو اسے Wimbledon کے فوراً بعد دوسرا قدیم ترین بناتا ہے۔ تاریخ کے لحاظ سے، U.S. Open ہر سال چوتھا اور آخری ٹینس گرینڈ سلیم ہے۔ روایتی طور پر، یہ اگست اور ستمبر کے مہینوں میں دو ہفتے کی مدت کے لیے ہوتا ہے، جو لیبر ڈے ویک اینڈ سے ٹھیک پہلے اور بعد کے ہفتوں تک پھیلا ہوتا ہے۔ U.S. Open کے مرکزی ٹینس ٹورنامنٹ میں مردوں اور خواتین کے سنگلز، مردوں اور خواتین کے ڈبلز، مکسڈ ڈبلز، جونیئر ٹورنامنٹس، سینئر ٹورنامنٹس اور وہیل چیئر ٹورنامنٹس شامل ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: French Open۔

French Open پیرس، فرانس میں ہر سال مئی کے آخر سے جون کے شروع تک دو ہفتوں سے کچھ زیادہ کی مدت کے لیے Stade Roland Garros میں منعقد ہوتا ہے۔ یہ ٹورنامنٹ دلچسپ ہے کیونکہ کھلاڑی مٹی کے کورٹس پر کھیل رہے ہوتے ہیں لہذا آپ انہیں کورٹ پر پھسلتے اور سرکتے ہوئے دیکھیں گے۔ ٹینس کے کھیل میں تمام ایونٹس میں سے زیادہ باوقار میں سے ایک، French Open ٹینس میں تمام معمول کے ایونٹس میں سب سے زیادہ عالمی نشریاتی ناظرین رکھنے کے لیے مشہور ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Australian Open۔

یہ ہر سال کا پہلا بڑا سلیم ہے کیونکہ یہ ہر سال جنوری میں Melbourne، آسٹریلیا کے Melbourne Park میں ہوتا ہے۔ یہ اصل میں پہلی بار 1905 میں Melbourne کے Warehouseman’s Cricket Ground میں کھیلا گیا تھا۔ اس ٹینس گرینڈ سلیم کو دیگر تمام سے ممتاز کرنے والی چیز اس کی معمول کے مطابق زیادہ حاضری ہے۔

ٹینس میچوں کے لیے ہینڈی کیپ اور ٹوٹل گیمز میں ظاہر کیے جاتے ہیں۔

بیٹ "سیٹس کے حساب سے اسکور" پیش کیا جاتا ہے۔ لائن میں، متعلقہ کالم 2:0، 2:1، وغیرہ کے عنوان سے ہیں۔

Tower Rush

کھیل کی شکل میں تبدیلی (یعنی سیٹس کی تعداد) کی صورت میں، اس ایونٹ کے تمام نتائج کے جیتنے کے امکانات ایک کے برابر فرض کیے جاتے ہیں۔

ٹینس کورٹ کوریج کا ڈیٹا صرف معلوماتی مقاصد کے لیے ہے۔ کوریج میں تبدیلی کی صورت میں، تمام شرطیں درست رہیں گی۔

.A اگر میچ شروع ہونے سے پہلے اعلان کردہ شرکاء میں سے کسی کو تبدیل کیا جاتا ہے، تو اس ایونٹ پر شرطیں واپس کی جا سکتی ہیں (ٹیم مقابلوں کے علاوہ)۔ ٹیم مقابلوں میں، اگر کسی بھی وجہ سے ایک یا زیادہ مقابلہ کرنے والوں کو تبدیل کیا جاتا ہے، تو تمام شرطیں برقرار رہیں گی۔ ڈبلز میچوں میں، اگر جوڑیوں کی تشکیل کا ذکر کیا گیا ہو، تو شرکاء میں سے کسی ایک کی تبدیلی کی صورت میں، جیت کا حساب ایک کے برابر گنتانک کے ساتھ کیا جاتا ہے، لیکن اگر تشکیل کا ذکر نہ ہو، تو شرطیں درست رہتی ہیں۔

.B اگر وجہ نااہلی (کسی بھی وجہ سے) یا کھلاڑی کا کھیلنے سے انکار ہو، تو پہلے سے کھیلی گئی اور مکمل ہو چکی شرطیں نافذ رہیں گی۔ دیگر تمام شرطیں واضح نتیجہ کے باوجود واپس کی جا سکتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: میچ، سیٹس اور گیمز کے نتائج؛ میچ، سیٹس اور گیمز کے ہینڈی کیپس؛ میچ، سیٹس اور گیمز کے ٹوٹلز؛ مخصوص میچ اسکورز، سیٹس اور گیمز؛ دیگر ایونٹس؛ .C درج ذیل صورتوں میں شرطیں برقرار رہیں گی:؛ کورٹ کوریج میں تبدیلی؛؛ مقام کی تبدیلی؛۔

انڈور کورٹ کو کھلے کورٹ سے تبدیل کرنا۔

.D اگر ٹینس میچ میں خلل پڑتا ہے، اسی دن مکمل نہیں ہوتا اور ملتوی ہو جاتا ہے، تو اس پر شرطیں اس ٹورنامنٹ کے اختتام تک نافذ رہتی ہیں جس میں میچ کھیلا گیا تھا، جب تک میچ مکمل نہ ہو یا کھلاڑیوں میں سے کوئی انکار نہ کرے۔

.E ٹینس میچز فیصلہ کن سیٹ (سپر ٹائی بریک) کی صورت میں - ایک سپر ٹائی بریک ایک گیم کے برابر ہے۔

.F ان ایونٹس میں جن میں 2 نتائج کے متبادل پیش کیے جاتے ہیں، لیکن نتیجہ کا ایک اور متبادل بھی اجازت شدہ ہے، تو اس ایونٹ پر تمام شرطیں واپس کی جا سکتی ہیں (جیت کا حساب ایک کے برابر گنتانک کے ساتھ کیا جاتا ہے)۔ مثال کے طور پر، ایونٹ "کھلاڑی سب سے پہلے کمپیوٹر ری پلے استعمال کرے گا" پر شرطیں، اس ٹینس کھلاڑی کا نام تجویز کیا جاتا ہے جو سب سے پہلے کمپیوٹر ری پلے کے حق کا استعمال کرتا ہے۔ اگر دونوں ٹینس کھلاڑیوں نے کمپیوٹر ری پلے استعمال نہیں کیا، تو شرطوں پر جیت کے امکانات '1' فرض کیے جاتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: بیڈمنٹن کے قواعد۔

بیڈمنٹن ایک کھیل ہے جو 16ویں صدی سے موجود ہے۔ یہ کھیل انڈور کھیلا جاتا ہے اور اس کی چوٹی اس کے اولمپک ایونٹس سے آتی ہے۔ یہ کھیل ایشیائی ممالک جیسے چین اور پاکستان میں بہت مقبول ہے، یہ ممالک دنیا کے بہترین کھلاڑی پیدا کر کے راہنمائی کر رہے ہیں۔

بیڈمنٹن کا مقصد شٹل کاک کو نیٹ کے اوپر سے مار کر مقررہ کورٹ ایریاز میں گرانا ہے۔ اگر آپ کا مخالف شٹل کاک واپس کرنے میں کامیاب ہو جاتا ہے تو ریلے ہوتا ہے۔ اگر آپ یہ ریلے جیتتے ہیں یعنی اپنے مخالف کو شٹل کاک آؤٹ یا نیٹ میں مارنے پر مجبور کرتے ہیں تو آپ ایک پوائنٹ جیتتے ہیں۔ سیٹ جیتنے کے لیے آپ کو 21 پوائنٹس جیتنے ہوتے ہیں اور زیادہ تر میچ 3 سیٹس کے بہترین ہوتے ہیں۔ پوائنٹس کسی بھی سروس پر جیتے جا سکتے ہیں۔

بیڈمنٹن کی دو شکلیں ہیں، سنگلز اور ڈبلز (مکسڈ ڈبلز بھی کھیلنا ممکن ہے)۔ ہر کھلاڑی کو تار والا ریکٹ (ٹینس ریکٹ کی طرح لیکن سر چھوٹا ہوتا ہے) اور شٹل کاک استعمال کرنے کی اجازت ہے۔ شٹل کاک نچلے حصے میں آدھی گول گیند اور اوپر کے گرد پَر جیسے مواد سے بنا ہوتا ہے۔ آپ واقعی صرف شٹل کاک کے نچلے حصے کو مار سکتے ہیں اور کشش ثقل کے عمل میں آنے سے گیند کا رخ ہمیشہ نیچے کی طرف ہی رہے گا۔ آپ شٹل کاک کو زمین پر گرنے یا نیٹ کے اوپر جانے سے پہلے صرف ایک بار مار سکتے ہیں۔

کورٹ 6.1 میٹر چوڑا اور 13.4 میٹر لمبا ہے۔ مستطیل کورٹ کے بیچ میں ایک نیٹ ہے جو 1.55 میٹر پر چلتا ہے۔ کورٹ کے ہر طرف دو ٹرام لائنیں چلتی ہیں۔ اندرونی لائنیں سنگلز میچ کے لیے حد کے طور پر استعمال ہوتی ہیں جبکہ بیرونی لائن ڈبلز میچ کے لیے استعمال ہوتی ہے۔

پوائنٹ اس وقت اسکور ہوتا ہے جب آپ کامیابی سے شٹل کاک کو نیٹ کے اوپر سے مار کر اپنے مخالف کے کورٹ میں گراتے ہیں اس سے پہلے کہ وہ اسے مارے۔ پوائنٹ اس وقت بھی حاصل کیا جا سکتا ہے جب آپ کا مخالف شٹل کاک کو نیٹ میں یا حدود سے باہر مارتا ہے۔

گیم جیتنے کے لیے آپ کو اپنے مخالف سے پہلے 21 پوائنٹس تک پہنچنا ہوگا۔ اگر آپ ایسا کرتے ہیں تو آپ وہ سیٹ جیت لیں گے۔ اگر اسکور 20-20 پر برابر ہو جائیں تو یہ اس کھلاڑی پر منحصر ہوتا ہے جو دو واضح پوائنٹس آگے حاصل کرتا ہے۔ اگر پوائنٹس اب بھی 29-29 پر برابر ہوں تو اگلا پوائنٹ سیٹ کا فاتح طے کرے گا۔ مجموعی گیم جیتنے کے لیے آپ کو کھیلے گئے 3 سیٹس میں سے 2 جیتنے ہوں گے۔

Наблюдаемые названия и показатели: بیڈمنٹن کے قواعد۔

کھیل دو (سنگلز) یا چار (ڈبلز) کھلاڑیوں کے ساتھ ہو سکتا ہے۔

ایک سرکاری میچ انڈور مناسب کورٹ طول و عرض پر کھیلا جانا چاہیے۔ طول و عرض 6.1 میٹر بائی 13.4 میٹر ہے، نیٹ کورٹ کے بیچ میں واقع ہے اور 1.55 میٹر پر سیٹ ہے۔

پوائنٹ اسکور کرنے کے لیے شٹل کاک کو مخالف کے کورٹ کی حدود میں مارنا ضروری ہے۔

اگر شٹل کاک نیٹ سے ٹکراتا ہے یا باہر گرتا ہے تو آپ کے مخالف کو پوائنٹ دیا جاتا ہے۔

کھلاڑیوں کو نیٹ کے آر پار اپنے مخالف کی طرف ترچھی سروس کرنی ہوتی ہے۔ جیسے جیسے پوائنٹس جیتے جاتے ہیں سروسنگ اسٹیشن ایک طرف سے دوسری طرف منتقل ہوتے ہیں۔ کوئی دوسری سروس نہیں ہوتی لہذا اگر آپ کی پہلی سروس باہر جاتی ہے تو آپ کا مخالف پوائنٹ جیت جاتا ہے۔

سروس انڈر آرم اور سرور کی کمر سے نیچے ماری جانی چاہیے۔ کوئی اوور آرم سروس کی اجازت نہیں ہے۔

ہر گیم کا آغاز ٹاس سے ہوگا تاکہ یہ طے ہو کہ کون سا کھلاڑی پہلے سروس کرے گا اور مخالف کورٹ کے کس طرف سے شروع کرنا چاہے گا۔

ایک بار شٹل کاک 'لائیو' ہو جانے کے بعد کھلاڑی کورٹ پر جیسے چاہے گھوم سکتا ہے۔ انہیں کھیل کے میدان سے باہر سے شٹل کاک مارنے کی اجازت ہے۔

اگر کوئی کھلاڑی اپنے جسم کے کسی حصے یا ریکٹ سے نیٹ کو چھوتا ہے تو اسے فاؤل سمجھا جاتا ہے اور ان کے مخالف کو پوائنٹ ملتا ہے۔

فاؤل اس وقت بھی کہا جاتا ہے جب کوئی کھلاڑی جان بوجھ کر اپنے مخالف کی توجہ ہٹاتا ہے، شٹل کاک ریکٹ میں پھنس جاتا ہے پھر پھینکا جاتا ہے، شٹل کاک دو بار مارا جاتا ہے یا اگر کھلاڑی بیڈمنٹن کے قوانین کی خلاف ورزی جاری رکھتا ہے۔

ہر گیم کی امپائری ایک ریفری اونچی کرسی پر کرتا ہے جو کھیل کی نگرانی کرتا ہے۔ لائن ججز بھی ہوتے ہیں جو نگرانی کرتے ہیں کہ شٹل کاک اندر گرتا ہے یا نہیں۔ ریفری کے پاس خلاف ورزیوں اور فاؤلز پر فیصلہ کن کالز ہوتی ہیں۔

ریفری کی طرف سے لیٹ کہا جا سکتا ہے اگر کوئی غیر متوقع یا حادثاتی صورت حال پیدا ہو جائے۔ ان میں شٹل کاک کا نیٹ میں پھنس جانا، سرور کا باری کے بغیر سروس کرنا، ایک کھلاڑی کا تیار نہ ہونا یا کوئی فیصلہ جو بہت قریب ہو شامل ہو سکتے ہیں۔

کھیل میں صرف دو آرام کے وقفے ہیں جو پہلی گیم کے بعد 90 سیکنڈ کا آرام اور دوسری گیم کے بعد 5 منٹ کا آرام کی صورت میں ہیں۔

اگر کھلاڑی مسلسل قوانین توڑتا رہے تو ریفری کو یہ اختیار حاصل ہے کہ وہ اس کھلاڑی کے پوائنٹس کاٹ لے، اور مسلسل فاؤل کرنے پر سیٹ یا حتیٰ کہ میچ تک ضبط کر سکتا ہے۔

اگر شروع شدہ میچ مکمل نہ ہو (مثال کے طور پر، شرکاء میں سے کوئی کھیل جاری رکھنے سے انکار کر دے، نااہل قرار دیا جائے)، تو وہ نتائج جو غیر مبہم طور پر طے شدہ ہوں (مثال کے طور پر، پہلے گیم کا نتیجہ، پہلے گیم کا ٹوٹل، وغیرہ) شرط کے حساب کے لیے قبول کیے جاتے ہیں۔ باقی تمام شرطیں جیتنے کے odds "1" ((Return کے ساتھ ادا کی جاتی ہیں۔

اگر میچ شروع ہونے سے پہلے اعلان شدہ شرکاء میں سے کسی کو کسی اور سے بدل دیا جائے، تو تمام شرطیں واپس کی جائیں گی۔

ان کھیلوں کے لیے handicap اور total پوائنٹس میں بتائے جاتے ہیں، جب تک کہ دوسری صورت میں واضح نہ کیا گیا ہو۔

اگر میچ میں خلل پڑے اور 24 گھنٹے ((pre-match یا 48 گھنٹے ((live کے اندر دوبارہ شروع نہ ہو، تو وہ نتائج جو منفرد طور پر طے شدہ ہوں شرط کے تصفیے کے لیے قبول کیے جاتے ہیں۔ (مثال کے طور پر، پہلے گیم کا نتیجہ، پہلے گیم کا ٹوٹل، وغیرہ) باقی تمام شرطوں کے لیے ((Return ہوگا۔

"Winner" شرط وہ کھلاڑی (ٹیم) جو ٹورنامنٹ میں پہلی پوزیشن حاصل کرے، فاتح سمجھا جاتا ہے۔ اگر کھلاڑی ٹورنامنٹ شروع ہونے سے پہلے اس میں شرکت سے انکار کر دے، تو اس پر لگائی گئی شرطوں کی جیتنے کی odds "1" ((Return فرض کی جاتی ہیں۔

PREFACE. :Наблюдаемые названия и показатели

The Laws of Chess cannot cover all possible situations that may arise during a game, nor can they regulate all administrative questions. Where cases are not precisely regulated by an Article of the Laws, it should be possible to reach a correct decision by studying analogous situations which are discussed in the Laws. The Laws assume that arbiters have the necessary competence, sound judgement and absolute objectivity. Too detailed a rule might deprive the arbiter of his freedom of judgement and thus prevent him from finding the solution to a problem dictated by fairness, logic and special factors.

FIDE appeals to all chess players and federations to accept this view. A member federation is free to introduce more detailed rules provided they:

a. do not conflict in any way with the official FIDE Laws of :Наблюдаемые названия и показатели Chess, and

b. are limited to the territory of the federation concerned, and.

c. are not valid for any FIDE match, championship or qualifying event, or for a FIDE title or rating tournament.

Article 1: The nature and objectives of ;BASIC RULES OF PLAY :Наблюдаемые названия и показатели the game of chess.

1.1 The game of chess is played between two opponents who move their pieces alternately on a square The player with the white pieces commences the game. A player is said to .'chessboard' board called a See Article 6.7)) .'made' s move has been'when his opponent ,'have the move'

in such a way that the 'under attack' s king'1.2 The objective of each player is to place the opponent the 'checkmated' opponent has no legal move. The player who achieves this goal is said to have s own's own king under attack, exposing one's king and to have won the game. Leaving one'opponent s king are not allowed. The opponent whose king has'the opponent 'capturing' king to attack and also been checkmated has lost the game.

1.3 If the position is such that neither player can possibly checkmate, the game is drawn.

Article 2: The initial position of the pieces on the chessboard. :Наблюдаемые названия и показатели

'white' the) 2.1 The chessboard is composed of an 8 x 8 grid of 64 equal squares alternately light squares). The chessboard is placed between the players in such a way 'black' the) squares) and dark that the near corner square to the right of the player is white.

the other ;pieces) 'white' the) 2.2 At the beginning of the game one player has 16 light-coloured pieces pieces). 'black' the) has 16 dark-coloured pieces

A white ;A black king ;A white king ;These pieces are as follows: :Наблюдаемые названия и показатели Two ;Two black bishops ;Two white bishops ;Two black rooks ;Two white rooks ;A black queen ;queen 2.3 The initial position of the ;Eight black pawns ;Eight white pawns ;Two black knights ;white knights pieces on the chessboard is as follows:.

.'files' 2.4 The eight vertical columns of squares are called

A straight line of squares of the same colour, .'ranks' The eight horizontal rows of squares are called .'diagonal' running from one edge of the board to an adjacent edge, is called a

Article 3: The moves of the pieces. :Наблюдаемые названия и показатели

3.1 It is not permitted to move a piece to a square occupied by a piece of the same colour. If a piece s piece the latter is captured and removed from the'moves to a square occupied by an opponent s piece if the piece could'chessboard as part of the same move. A piece is said to attack an opponent make a capture on that square according to the Articles 3.2 to 3.8. A piece is considered to attack a square, even if such a piece is constrained from moving to that square because it would then leave or place the king of its own colour under attack.

3.2 The bishop may move to any square along a diagonal on which it stands.

3.3 The rook may move to any square along the file or the rank on which it stands.

3.4 The queen may move to any square along the file, the rank or a diagonal on which it stands.

3.5 When making these moves the bishop, rook or queen may not move over any intervening pieces.

3.6 The knight may move to one of the squares nearest to that on which it stands but not on the same rank, file or diagonal.

3.7. :Наблюдаемые названия и показатели

a. The pawn may move forward to the unoccupied square immediately in front of it on the same file, or

b. on its first move the pawn may move as in 3.7.a or alternatively it may advance two squares along the same file provided both squares are unoccupied, or

s piece, which is diagonally in front of it on'c. the pawn may move to a square occupied by an opponent s pawn which'd. A pawn attacking a square crossed by an opponent an adjacent file, capturing that piece. s pawn as'has advanced two squares in one move from its original square may capture this opponent though the latter had been moved only one square. This capture is only legal on the move following this e. When a pawn reaches the rank furthest from its starting capture. 'en passant' advance and is called an position it must be exchanged as part of the same move on the same square for a new queen, rook, s choice is not restricted to pieces that have been'bishop or knight of the same colour. The player and the effect of the 'promotion' captured previously. This exchange of a pawn for another piece is called new piece is immediate.

3.8 a. There are two different ways of moving the king:. :Наблюдаемые названия и показатели

s pieces or by'i. by moving to any adjoining square not attacked by one or more of the opponent .'castling'

s first rank, counting as a'This is a move of the king and either rook of the same colour along the player single move of the king and executed as follows:

ii. the king is transferred from its original square two squares towards the rook on its original square, then that rook is transferred to the square the king has just crossed.

Before white kingside castling.

After white kingside castling. Before black queenside castling.

After black queenside castling.

Before white queenside castling.

After white queenside castling. Before black kingside castling.

if the king has [a] ;1) The right to castle has been lost:) b. :Наблюдаемые названия и показатели already moved, or.

with a rook that has already moved. [b]

2) Castling is prevented temporarily:.) :Наблюдаемые названия и показатели

if the square on which the king stands, or the square which it must cross, or the square which it is to [a] s pieces, or'occupy, is attacked by one or more of the opponent

if there is any piece between the king and the rook with which castling is to be effected. [b]

s pieces, even if such'if it is attacked by one or more of the opponent 'in check' 3.9 The king is said to be pieces are constrained from moving to that square because they would then leave or place their own king in check. No piece can be moved that will either expose the king of the same colour to check or leave that king in check.

Article 4: The act of moving the pieces. :Наблюдаемые названия и показатели

4.1 Each move must be made with one hand only.

the ,("I adjust" or "adoube'j„ for example by saying) 4.2 Provided that he first expresses his intention player having the move may adjust one or more pieces on their squares.

4.3 Except as provided in Article 4.2, if the player having the move deliberately touches on the chessboard:

a. one or more of his own pieces, he must move the first piece touched which can be moved

s pieces, he must capture the first piece touched which can be captured'b. one or more of his opponent

s piece with his piece or, if this is illegal, move'c. one piece of each colour, he must capture the opponent s'or capture the first piece touched which can be moved or captured. If it is unclear, whether the player s own piece shall be considered to have been's was touched first, the player'own piece or his opponent s.'touched before his opponent

4.4 If a player having the move:. :Наблюдаемые названия и показатели

a. deliberately touches his king and rook he must castle on that side if it is legal to do so

b. deliberately touches a rook and then his king he is not allowed to castle on that side on that move and the situation shall be governed by Article 4.3.a

c. intending to castle, touches the king or king and rook at the same time, but castling on that side is which may include castling on the other) illegal, the player must make another legal move with his king side). If the king has no legal move, the player is free to make any legal move

d. promotes a pawn, the choice of the piece is finalised, when the piece has touched the square of promotion.

4.5 If none of the pieces touched can be moved or captured, the player may make any legal move.

4.6 When, as a legal move or part of a legal move, a piece has been released on a square, it cannot be moved to another square on this move. The move is then considered to have been made:

a. in the case of a capture, when the captured piece has been removed from the chessboard and the player, having placed his own piece on its new square, has released this capturing piece from his hand

s hand has released the rook on the square previously crossed'b. in the case of castling, when the player by the king. When the player has released the king from his hand, the move is not yet made, but the player no longer has the right to make any move other than castling on that side, if this is legal

c. in the case of the promotion of a pawn, when the pawn has been removed from the chessboard and s hand has released the new piece after placing it on the promotion square. If the player has'the player released from his hand the pawn that has reached the promotion square, the move is not yet made, but the player no longer has the right to play the pawn to another square.

The move is called legal when all the relevant requirements of Article 3 have been fulfilled. If the move is not legal, another move shall be made instead as per Article 4.5.

s violation of Article 4 once he deliberately’4.7 A player forfeits his right to a claim against his opponent touches a piece.

5.1. ;Article 5: The completion of the game :Наблюдаемые названия и показатели

s king. This immediately ends the’a. The game is won by the player who has checkmated his opponent game, provided that the move producing the checkmate position was a legal move.

b. The game is won by the player whose opponent declares he resigns. This immediately ends the game.

5.2. :Наблюдаемые названия и показатели

a. The game is drawn when the player to move has no legal move and his king is not in check. The game This immediately ends the game, provided that the move producing the .’stalemate‘ is said to end in stalemate position was legal.

s’b. The game is drawn when a position has arisen in which neither player can checkmate the opponent This immediately ends .’dead position‘ king with any series of legal moves. The game is said to end in a See Article 9.6)) the game, provided that the move producing the position was legal.

c. The game is drawn upon agreement between the two players during the game. This immediately ends See Article 9.1)) the game.

d. The game may be drawn if any identical position is about to appear or has appeared on the See Article 9.2)) chessboard at least three times.

e. The game may be drawn if each player has made at least the last 50 consecutive moves without the See Article 9.3) 9) movement of any pawn and without any capture.

Article 6: The chess clock. ;COMPETITION RULES :Наблюдаемые названия и показатели

means a clock with two time displays, connected to each other in such a way that only 'Chess clock' 6.1 in the Laws of Chess, means one of the two time displays. Each 'Clock' one of them can run at one time. means the expiration of the allotted time for a player. 'Flag fall' .'flag' time display has a

6.2. :Наблюдаемые названия и показатели

a. When using a chess clock, each player must make a minimum number of moves or all moves in an allotted period of time and/or may be allocated an additional amount of time with each move. All these must be specified in advance.

b. ایک پیریڈ کے دوران کھلاڑی کا بچایا گیا وقت اس کے اگلے پیریڈ کے لیے دستیاب وقت میں شامل کر دیا جاتا ہے، سوائے 'ٹائم ڈیلے' موڈ کے۔ ٹائم ڈیلے موڈ میں دونوں کھلاڑیوں کو ایک مقررہ 'بنیادی سوچنے کا وقت' ملتا ہے۔ ہر کھلاڑی کو ہر چال کے ساتھ ایک 'مقررہ اضافی وقت' بھی ملتا ہے۔ بنیادی وقت کی گنتی صرف مقررہ وقت ختم ہونے کے بعد شروع ہوتی ہے۔ بشرطیکہ کھلاڑی مقررہ وقت ختم ہونے سے پہلے اپنی گھڑی روک دے، بنیادی سوچنے کا وقت تبدیل نہیں ہوتا، قطع نظر اس کے کہ مقررہ وقت کا کتنا حصہ استعمال ہوا۔

6.3 فلیگ گرنے کے فوراً بعد، آرٹیکل 6.2 a کی شرائط کی جانچ کی جانی چاہیے۔

6.4 کھیل شروع ہونے سے پہلے ثالث فیصلہ کرتا ہے کہ شطرنج کی گھڑی کہاں رکھی جائے گی۔

6.5 کھیل شروع ہونے کے لیے مقرر کردہ وقت پر سفید مہروں والے کھلاڑی کی گھڑی شروع کی جاتی ہے۔

6.6 :Наблюдаемые названия и показатели۔

a. کوئی بھی کھلاڑی جو سیشن شروع ہونے کے بعد شطرنج کے تختے پر پہنچے گا کھیل ہار جائے گا۔ اس طرح ڈیفالٹ وقت 0 منٹ ہے۔ مقابلے کے قواعد اس کے برعکس متعین کر سکتے ہیں۔

b. اگر مقابلے کے قواعد مختلف ڈیفالٹ وقت متعین کریں، تو درج ذیل لاگو ہوگا۔ اگر ابتدا میں کوئی بھی کھلاڑی موجود نہ ہو، تو سفید مہروں والا کھلاڑی اپنے آنے تک گزرنے والا سارا وقت ہار جائے گا، الا یہ کہ مقابلے کے قواعد اس کے برعکس متعین کریں یا ثالث فیصلہ کرے۔

6.7 :Наблюдаемые названия и показатели۔

a. کھیل کے دوران ہر کھلاڑی، شطرنج کے تختے پر اپنی چال چلنے کے بعد، اپنی گھڑی روکے گا اور حریف کی گھڑی شروع کرے گا۔ کھلاڑی کو ہمیشہ اپنی گھڑی روکنے کی اجازت ہونی چاہیے۔ اس کی چال مکمل تصور نہیں کی جاتی جب تک وہ ایسا نہ کر لے، الا یہ کہ کی گئی چال کھیل ختم کر دے۔ (آرٹیکل 5.1.a، 5.2.a، 5.2.b، 5.2.c اور 9.6 ملاحظہ کریں) شطرنج کے تختے پر چال چلنے اور اپنی گھڑی روک کر حریف کی گھڑی شروع کرنے کے درمیان کا وقت کھلاڑی کو مختص وقت کا حصہ تصور کیا جاتا ہے۔

Tower Rush

b. کھلاڑی اپنی گھڑی اسی ہاتھ سے روکے گا جس سے اس نے چال چلی ہو۔ کھلاڑی کے لیے بٹن پر اپنی انگلی رکھنا یا اس پر 'منڈلانا' ممنوع ہے۔

c. کھلاڑیوں کو شطرنج کی گھڑی مناسب طریقے سے سنبھالنی چاہیے۔ اسے زور سے مارنا، اٹھانا یا گرانا ممنوع ہے۔ گھڑی کے نامناسب استعمال پر آرٹیکل 13.4 کے مطابق سزا دی جائے گی۔

d. اگر کوئی کھلاڑی گھڑی استعمال کرنے سے قاصر ہو، تو کھلاڑی کی طرف سے ایک معاون فراہم کیا جا سکتا ہے، جو ثالث کے لیے قابل قبول ہونا چاہیے، تاکہ یہ عمل انجام دے۔ اس کی گھڑی ثالث منصفانہ طریقے سے ایڈجسٹ کرے گا۔

6.8 فلیگ اس وقت گری ہوئی تصور کی جاتی ہے جب ثالث اس حقیقت کا مشاہدہ کرے یا جب کوئی بھی کھلاڑی اس سلسلے میں درست دعویٰ کرے۔

6.9 سوائے اس کے کہ آرٹیکلز میں سے کوئی ایک: 5.1.a، 5.1.b، 5.2.a، 5.2.b، 5.2.c لاگو ہو، اگر کوئی کھلاڑی مختص وقت میں چالوں کی مقررہ تعداد مکمل نہ کرے، تو کھیل کھلاڑی ہار جاتا ہے۔ تاہم، کھیل ڈرا ہو جاتا ہے، اگر پوزیشن ایسی ہو کہ حریف کسی بھی ممکنہ قانونی چالوں کی ترتیب سے کھلاڑی کے بادشاہ کو شہ مات نہیں دے سکتا۔

6.10 :Наблюдаемые названия и показатели

a. گھڑیوں کی طرف سے دی گئی ہر نشاندہی کسی واضح نقص کی عدم موجودگی میں حتمی تصور کی جاتی ہے۔ واضح نقص والی شطرنج کی گھڑی تبدیل کی جائے گی۔ ثالث گھڑی تبدیل کرے گا اور متبادل شطرنج کی گھڑیوں پر دکھائے جانے والے اوقات کا تعین کرتے وقت اپنی بہترین صوابدید استعمال کرے گا۔

b. اگر کھیل کے دوران پتہ چلے کہ ایک یا دونوں گھڑیوں کی سیٹنگ غلط تھی، تو کوئی بھی کھلاڑی یا ثالث فوراً گھڑیاں روک دے گا۔ ثالث درست سیٹنگ نصب کرے گا اور اوقات اور چال شمار کنندہ کو ایڈجسٹ کرے گا۔ درست سیٹنگز کا تعین کرتے وقت وہ اپنی بہترین صوابدید استعمال کرے گا۔

6.11 اگر دونوں فلیگیں گر جائیں اور یہ طے کرنا ناممکن ہو کہ پہلے کون سی فلیگ گری تو:

a. کھیل جاری رہے گا اگر یہ کھیل کے آخری پیریڈ کے علاوہ کسی بھی پیریڈ میں ہو

b. کھیل ڈرا ہو جاتا ہے اگر یہ کھیل کے اس پیریڈ میں ہو جس میں باقی تمام چالیں مکمل کرنی ہوں۔

6.12 :Наблюдаемые названия и показатели

a. اگر کھیل میں خلل ڈالنے کی ضرورت ہو، تو ثالث گھڑیاں روک دے گا۔

b. کھلاڑی صرف ثالث کی مدد حاصل کرنے کے لیے گھڑیاں روک سکتا ہے، مثلاً جب ترقی ہو چکی ہو اور مطلوبہ مہر دستیاب نہ ہو۔

c. دونوں صورتوں میں ثالث فیصلہ کرے گا کہ کھیل کب دوبارہ شروع کیا جائے۔ d. اگر کوئی کھلاڑی ثالث کی مدد حاصل کرنے کے لیے گھڑیاں روکتا ہے، تو ثالث تعین کرے گا کہ کھلاڑی کے پاس ایسا کرنے کی کوئی درست وجہ تھی یا نہیں۔ اگر یہ واضح ہو کہ کھلاڑی کے پاس گھڑیاں روکنے کی کوئی درست وجہ نہیں تھی، تو کھلاڑی کو آرٹیکل 13.4 کے مطابق سزا دی جائے گی۔

6.13 اگر کوئی بے ضابطگی واقع ہو اور/یا مہروں کو پچھلی پوزیشن پر بحال کرنا پڑے، تو ثالث گھڑیوں پر دکھائے جانے والے اوقات کا تعین کرنے کے لیے اپنی بہترین صوابدید استعمال کرے گا۔ وہ ضرورت پڑنے پر گھڑی کا چال شمار کنندہ بھی ایڈجسٹ کرے گا۔

6.14 اسکرینیں، مانیٹر، یا مظاہرے کے تختے جو شطرنج کے تختے پر موجودہ پوزیشن، چالیں اور کی گئی چالوں کی تعداد دکھاتے ہیں، اور گھڑیاں جو چالوں کی تعداد بھی دکھاتی ہیں، کھیل کے ہال میں اجازت یافتہ ہیں۔ تاہم، کھلاڑی صرف اس طریقے سے دکھائی گئی معلومات پر انحصار کرتے ہوئے دعویٰ نہیں کر سکتا۔

Наблюдаемые названия и показатели: آرٹیکل 7: بے ضابطگیاں۔

7.1 a. اگر کھیل کے دوران پتہ چلے کہ مہروں کی ابتدائی پوزیشن غلط تھی، تو کھیل منسوخ کر دیا جائے گا اور نیا کھیل کھیلا جائے گا۔ b. اگر کھیل کے دوران پتہ چلے کہ شطرنج کا تختہ آرٹیکل 2.1 کے خلاف رکھا گیا ہے، تو کھیل جاری رہے گا لیکن پہنچی ہوئی پوزیشن کو درست طریقے سے رکھے گئے شطرنج کے تختے پر منتقل کرنا ہوگا۔

7.2 اگر کوئی کھیل رنگ بدل کر شروع ہو گیا ہو تو یہ جاری رہے گا، الا یہ کہ ثالث اس کے برعکس فیصلہ کرے۔

7.3 اگر کوئی کھلاڑی ایک یا زیادہ مہرے ہٹا دے، تو وہ اپنے وقت میں درست پوزیشن دوبارہ قائم کرے گا۔ ضرورت پڑنے پر، کھلاڑی یا اس کا حریف گھڑیاں روک کر ثالث کی مدد طلب کرے گا۔ ثالث مہرے ہٹانے والے کھلاڑی کو سزا دے سکتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7.4۔

a. اگر کھیل کے دوران پتہ چلے کہ کوئی غیر قانونی چال مکمل ہو چکی ہے، بشمول پیادے کی ترقی کی شرائط پوری نہ کرنا یا حریف کے بادشاہ کو پکڑنا، تو بے ضابطگی سے فوراً پہلے کی پوزیشن بحال کی جائے گی۔ اگر بے ضابطگی سے فوراً پہلے کی پوزیشن کا تعین نہ ہو سکے تو کھیل بے ضابطگی سے پہلے کی آخری قابل شناخت پوزیشن سے جاری رہے گا۔ گھڑیاں آرٹیکل 6.13 کے مطابق ایڈجسٹ کی جائیں گی۔ آرٹیکل 4.3 اور 4.6 غیر قانونی چال کی جگہ لینے والی چال پر لاگو ہوں گے۔ کھیل پھر اس بحال شدہ پوزیشن سے جاری رہے گا۔

b. آرٹیکل 7.4.a کے تحت کیے گئے اقدام کے بعد، کھلاڑی کی پہلی دو غیر قانونی چالوں کے لیے ثالث ہر موقع پر اس کے حریف کو دو منٹ اضافی وقت دے گا؛ اسی کھلاڑی کی تیسری غیر قانونی چال کے لیے، ثالث کھیل کو اس کھلاڑی کی ہار قرار دے گا۔ تاہم، کھیل ڈرا ہو جاتا ہے اگر پوزیشن ایسی ہو کہ حریف کسی بھی ممکنہ قانونی چالوں کی ترتیب سے کھلاڑی کے بادشاہ کو شہ مات نہیں دے سکتا۔

7.5 اگر کھیل کے دوران پتہ چلے کہ مہرے اپنے خانوں سے ہٹ گئے ہیں، تو بے ضابطگی سے پہلے کی پوزیشن بحال کی جائے گی۔ اگر بے ضابطگی سے فوراً پہلے کی پوزیشن کا تعین نہ ہو سکے تو کھیل بے ضابطگی سے پہلے کی آخری قابل شناخت پوزیشن سے جاری رہے گا۔ گھڑیاں آرٹیکل 6.13 کے مطابق ایڈجسٹ کی جائیں گی۔ کھیل پھر اس بحال شدہ پوزیشن سے جاری رہے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: آرٹیکل 8: چالوں کا اندراج۔

8.1 کھیل کے دوران ہر کھلاڑی کو اپنی اور حریف کی چالیں درست طریقے سے، چال بہ چال، حتی الامکان واضح اور پڑھنے کے قابل انداز میں، الجبرائی نوٹیشن میں (ضمیمہ C ملاحظہ کریں)، مقابلے کے لیے مقرر کردہ اسکور شیٹ پر درج کرنی ہوں گی۔

چالیں پہلے سے لکھنا ممنوع ہے، الا یہ کہ کھلاڑی آرٹیکل 9.2، یا 9.3 کے مطابق ڈرا کا دعویٰ کر رہا ہو یا ملتوی کھیلوں کی ہدایات کے نقطہ 1.a کے مطابق کھیل ملتوی کر رہا ہو۔

کھلاڑی اپنی مرضی سے حریف کی چال کا جواب اسے درج کرنے سے پہلے دے سکتا ہے۔ اسے اپنی پچھلی چال درج کرنی ہوگی اس سے پہلے کہ وہ کوئی اور چال چلے۔

دونوں کھلاڑیوں کو ڈرا کی پیشکش اسکور شیٹ پر درج کرنی ہوگی۔ (ضمیمہ C.13 ملاحظہ کریں) اگر کوئی کھلاڑی اسکور رکھنے سے قاصر ہو، تو کھلاڑی کی طرف سے ایک معاون فراہم کیا جا سکتا ہے، جو ثالث کے لیے قابل قبول ہونا چاہیے، تاکہ چالیں لکھے۔ اس کی

گھڑی ثالث منصفانہ طریقے سے ایڈجسٹ کرے گا۔

8.2 اسکور شیٹ پورے کھیل کے دوران ثالث کے لیے نظر آنی چاہیے۔

8.3 اسکور شیٹس ایونٹ کے منتظمین کی ملکیت ہیں۔

8.4 اگر کسی مرحلے پر کسی پیریڈ میں کھلاڑی کی گھڑی پر پانچ منٹ سے کم باقی ہوں اور اس کے پاس ہر چال کے ساتھ 30 سیکنڈ یا اس سے زیادہ کا اضافی وقت شامل نہ ہو، تو اس پیریڈ کے بقیہ حصے کے لیے وہ آرٹیکل 8.1 کی شرائط پوری کرنے کا پابند نہیں ہوگا۔ ایک فلیگ گرنے کے فوراً بعد کھلاڑی کو شطرنج کے تختے پر کوئی مہرہ چلانے سے پہلے اپنی اسکور شیٹ مکمل طور پر اپ ڈیٹ کرنی ہوگی۔

8.5 :Наблюдаемые названия и показатели-

a. اگر آرٹیکل 8.4 کے تحت کسی بھی کھلاڑی کو اسکور رکھنے کی ضرورت نہ ہو، تو ثالث یا معاون کو موجود رہنے اور اسکور رکھنے کی کوشش کرنی چاہیے۔ اس صورت میں، ایک فلیگ گرنے کے فوراً بعد، ثالث گھڑیاں روک دے گا۔ پھر دونوں کھلاڑی ثالث یا حریف کی اسکور شیٹ استعمال کرتے ہوئے اپنی اسکور شیٹس اپ ڈیٹ کریں گے۔

b. اگر آرٹیکل 8.4 کے تحت صرف ایک کھلاڑی کو اسکور رکھنے کی ضرورت نہ ہو، تو اسے، جیسے ہی کوئی فلیگ گرے، شطرنج کے تختے پر کوئی مہرہ چلانے سے پہلے اپنی اسکور شیٹ مکمل طور پر اپ ڈیٹ کرنی ہوگی۔ بشرطیکہ کھلاڑی کی چال ہو، وہ اپنے حریف کی اسکور شیٹ استعمال کر سکتا ہے، لیکن چال چلنے سے پہلے اسے واپس کرنی ہوگی۔

c. اگر کوئی مکمل اسکور شیٹ دستیاب نہ ہو، تو کھلاڑیوں کو ثالث یا معاون کی نگرانی میں دوسرے شطرنج کے تختے پر کھیل دوبارہ تشکیل دینا ہوگا۔ وہ پہلے اصل کھیل کی پوزیشن، گھڑی کے اوقات اور کی گئی چالوں کی تعداد، اگر یہ معلومات دستیاب ہوں، درج کرے گا اس سے پہلے کہ دوبارہ تشکیل شروع ہو۔ 8.6 اگر اسکور شیٹس کو اس حد تک اپ ڈیٹ نہ کیا جا سکے کہ ظاہر ہو کہ کھلاڑی نے مختص وقت سے تجاوز کیا ہے، تو اگلی چال کو اگلے وقت کے پیریڈ کی پہلی چال تصور کیا جائے گا، الا یہ کہ کوئی ثبوت ہو کہ مزید چالیں چلی گئی ہیں۔

8.7 کھیل کے اختتام پر دونوں کھلاڑی دونوں اسکور شیٹس پر دستخط کریں گے، جو کھیل کا نتیجہ ظاہر کرتی ہیں۔ اگرچہ غلط ہو، یہ نتیجہ برقرار رہے گا، الا یہ کہ ثالث اس کے برعکس فیصلہ کرے۔

9.1 ؛آرٹیکل 9: ڈرا کھیل :Наблюдаемые названия и показатели-

a. مقابلے کے قواعد متعین کر سکتے ہیں کہ کھلاڑی ثالث کی رضامندی کے بغیر ڈرا پر اتفاق نہیں کر سکتے، خواہ مخصوص تعداد سے کم چالوں میں ہو یا بالکل نہ ہو۔

b. اگر مقابلے کے قواعد ڈرا کے معاہدے کی اجازت دیں تو درج ذیل لاگو ہوں گے:

((1 ڈرا کی پیشکش کرنے کا خواہشمند کھلاڑی شطرنج کے تختے پر چال چلنے کے بعد اور اپنی گھڑی روکنے اور حریف کی گھڑی شروع کرنے سے پہلے ایسا کرے گا۔ کھیل کے دوران کسی بھی دوسرے وقت پر پیشکش پھر بھی درست ہے لیکن آرٹیکل 12.6 پر غور کرنا ہوگا۔ پیشکش کے ساتھ کوئی شرائط منسلک نہیں کی جا سکتیں۔ دونوں صورتوں میں پیشکش واپس نہیں لی جا سکتی اور درست رہتی ہے جب تک حریف اسے قبول نہ کرے، زبانی طور پر مسترد نہ کرے، کسی مہرے کو چلنے یا پکڑنے کے ارادے سے چھو کر مسترد نہ کرے، یا کھیل کسی اور طریقے سے ختم نہ ہو جائے۔ 13

((2 ڈرا کی پیشکش ہر کھلاڑی اپنی اسکور شیٹ پر ایک علامت کے ساتھ نوٹ کرے گا۔ (ضمیمہ C.13 ملاحظہ کریں)

((3 آرٹیکل 9.2، 9.3 یا 10.2 کے تحت ڈرا کا دعویٰ ڈرا کی پیشکش تصور کیا جائے گا۔

9.2 کھیل چلنے والے کھلاڑی کے درست دعویٰ پر ڈرا ہو جاتا ہے، جب وہی پوزیشن، کم از کم تیسری بار (ضروری نہیں کہ چالوں کی تکرار سے):

a. ظاہر ہونے والی ہو، اگر وہ پہلے اپنی چال اپنی اسکور شیٹ پر لکھے اور ثالث کو اس چال کو چلنے کے اپنے ارادے کا اعلان کرے، یا

b. ابھی ابھی ظاہر ہوئی ہو، اور ڈرا کا دعویٰ کرنے والے کھلاڑی کی چال ہو۔

((a اور ((b جیسی پوزیشنیں ایک جیسی تصور کی جاتی ہیں، اگر وہی کھلاڑی چلنے والا ہو، ایک ہی قسم اور رنگ کے مہرے ایک ہی خانوں پر قابض ہوں، اور دونوں کھلاڑیوں کے تمام مہروں کی ممکنہ چالیں یکساں ہوں۔ پوزیشنیں ایک جیسی نہیں ہیں اگر کوئی پیادہ جسے en passant پکڑا جا سکتا تھا اب اس طریقے سے نہیں پکڑا جا سکتا۔ جب بادشاہ یا رخ کو چلنے پر مجبور کیا جائے، تو وہ اپنے قلعہ بندی کے حقوق، اگر کوئی ہوں، صرف اس کے چلنے کے بعد کھو دے گا۔

9.3 کھیل ڈرا ہو جاتا ہے، چلنے والے کھلاڑی کے درست دعویٰ پر، اگر:

a. وہ اپنی چال اپنی اسکور شیٹ پر لکھے اور ثالث کو اس چال کو چلنے کے اپنے ارادے کا اعلان کرے، جس کے نتیجے میں ہر کھلاڑی کی طرف سے آخری 50 چالیں کسی پیادے کی حرکت اور کسی پکڑ کے بغیر کی گئی ہوں، یا

b. ہر کھلاڑی کی طرف سے آخری 50 مسلسل چالیں کسی پیادے کی حرکت اور کسی پکڑ کے بغیر کی گئی ہوں۔

9.4 اگر کھلاڑی آرٹیکل 4.3 کے مطابق کسی مہرے کو چھوتا ہے بغیر ڈرا کا دعویٰ کیے، تو وہ اس چال پر آرٹیکل 9.2 یا 9.3 کے مطابق دعویٰ کرنے کا حق کھو دیتا ہے۔

9.5 اگر کھلاڑی آرٹیکل 9.2 یا 9.3 کے مطابق ڈرا کا دعویٰ کرے تو وہ دونوں گھڑیاں روک سکتا ہے۔ (آرٹیکل 6.12.b ملاحظہ کریں) اسے اپنا دعویٰ واپس لینے کی اجازت نہیں ہے۔

a. اگر دعویٰ درست پایا جائے، تو کھیل فوراً ڈرا ہو جاتا ہے۔

b. اگر دعویٰ غلط پایا جائے، تو ثالث حریف کے باقی سوچنے کے وقت میں تین منٹ کا اضافہ کرے گا۔ پھر کھیل جاری رہے گا۔ اگر دعویٰ کسی ارادہ شدہ چال پر مبنی تھا، تو یہ چال آرٹیکل 4 کے مطابق چلنی ہوگی۔

9.6 کھیل ڈرا ہو جاتا ہے جب ایسی پوزیشن پہنچ جائے جہاں سے کسی بھی ممکنہ قانونی چالوں کی ترتیب سے شہ مات واقع نہیں ہو سکتی۔ یہ کھیل کو فوراً ختم کر دیتا ہے، بشرطیکہ یہ پوزیشن پیدا کرنے والی چال قانونی تھی۔

Наблюдаемые названия и показатели: آرٹیکل 10: کوئیک پلے فنش۔

10.1 ‘کوئیک پلے فنش’ کھیل کا وہ مرحلہ ہے جب تمام (باقی) چالیں محدود وقت میں مکمل کرنی ہوں۔ 1

10.2 اگر چلنے والے کھلاڑی کی گھڑی پر دو منٹ سے کم باقی ہوں، تو وہ اپنی فلیگ گرنے سے پہلے ڈرا کا دعویٰ کر سکتا ہے۔ اسے ثالث کو طلب کرنا ہوگا اور وہ گھڑیاں روک سکتا ہے۔ (آرٹیکل 6.12.b ملاحظہ کریں)

a. اگر ثالث اس بات سے متفق ہو کہ حریف کھیل کو معمول کے طریقے سے جیتنے کی کوئی کوشش نہیں کر رہا، یا یہ کہ معمول کے طریقے سے جیتنا ممکن نہیں، تو وہ کھیل کو ڈرا قرار دے گا۔ بصورت دیگر وہ اپنا فیصلہ ملتوی کرے گا یا دعوے کو مسترد کرے گا۔

Tower Rush

b. اگر ثالث اپنا فیصلہ ملتوی کرتا ہے، تو حریف کو دو اضافی منٹ دیے جا سکتے ہیں اور کھیل جاری رہے گا، اگر ممکن ہو تو ثالث کی موجودگی میں۔ ثالث کھیل میں بعد میں یا جھنڈا گرنے کے بعد جتنی جلدی ممکن ہو حتمی نتیجہ کا اعلان کرے گا۔ وہ کھیل کو ڈرا قرار دے گا اگر وہ اس بات سے متفق ہو کہ حتمی پوزیشن معمول کے طریقے سے جیتی نہیں جا سکتی، یا یہ کہ حریف معمول کے طریقے سے جیتنے کی کافی کوششیں نہیں کر رہا تھا۔

c. اگر ثالث نے دعوے کو مسترد کر دیا ہے، تو حریف کو دو اضافی منٹ کا وقت دیا جائے گا۔

d. ((a، ((b اور ((c سے متعلق ثالث کا فیصلہ حتمی ہوگا۔

Article 11: Points. :Наблюдаемые названия и показатели

11.1 جب تک پیشگی طور پر بصورت دیگر اعلان نہ کیا جائے، وہ کھلاڑی جو اپنا کھیل جیتتا ہے، یا بطور ہار ((forfeit جیتتا ہے، ایک پوائنٹ ((1 اسکور کرتا ہے، وہ کھلاڑی جو اپنا کھیل ہارتا ہے، یا ہار ((forfeit جیتتا ہے، کوئی پوائنٹ ((0 اسکور نہیں کرتا اور وہ کھلاڑی جو اپنا کھیل ڈرا کرتا ہے، آدھا پوائنٹ (½) اسکور کرتا ہے۔

Article 12: The conduct of the players. :Наблюдаемые названия и показатели

12.1 کھلاڑی کوئی ایسا عمل نہیں کریں گے جو شطرنج کے کھیل کو بدنام کرے۔

12.2 کھلاڑیوں کو ثالث کی اجازت کے بغیر 'کھیل کا مقام' چھوڑنے کی اجازت نہیں ہے۔ کھیل کے مقام کی تعریف کھیل کے علاقے، آرام کے کمرے، ریفریشمنٹ ایریا، تمباکو نوشی کے لیے مخصوص علاقہ اور ثالث کے ذریعہ نامزد دیگر مقامات کے طور پر کی گئی ہے۔ جس کھلاڑی کی چال ہے اسے ثالث کی اجازت کے بغیر کھیل کا علاقہ چھوڑنے کی اجازت نہیں ہے۔

12.3. :Наблюдаемые названия и показатели

a. کھیل کے دوران کھلاڑیوں کو کسی بھی نوٹس، معلومات کے ذرائع یا مشورے استعمال کرنے، یا کسی دوسرے شطرنج بورڈ پر تجزیہ کرنے سے منع کیا گیا ہے۔

b. ثالث کی اجازت کے بغیر کھلاڑی کے لیے کھیل کے مقام میں موبائل فون یا مواصلات کے دیگر الیکٹرانک ذرائع رکھنا منع ہے، جب تک کہ وہ مکمل طور پر بند نہ ہوں۔ اگر ایسا کوئی آلہ آواز پیدا کرتا ہے، تو کھلاڑی کھیل ہار جائے گا۔ حریف جیت جائے گا۔ تاہم، اگر حریف قانونی چالوں کی کسی بھی سلسلے سے کھیل نہیں جیت سکتا، تو اس کا اسکور ڈرا ہوگا۔

c. تمباکو نوشی صرف مقام کے اس حصے میں اجازت ہے جسے ثالث نے نامزد کیا ہو۔

12.4 اسکور شیٹ صرف چالوں، گھڑیوں کے اوقات، ڈرا کی پیشکشوں، اور دعوے سے متعلق امور اور دیگر متعلقہ ڈیٹا کو ریکارڈ کرنے کے لیے استعمال کی جائے گی۔

12.5 وہ کھلاڑی جو اپنے کھیل مکمل کر چکے ہیں انہیں تماشائی سمجھا جائے گا۔

12.6 حریف کو کسی بھی طرح سے مشغول یا پریشان کرنا منع ہے۔ اس میں غیر معقول دعوے، ڈرا کی غیر معقول پیشکشیں یا کھیل کے علاقے میں شور کے ذریعے کا تعارف شامل ہے۔

12.7 Articles 12.1 سے 12.6 کے کسی بھی حصے کی خلاف ورزی Article 13.4 کے مطابق سزاؤں کا باعث ہوگی۔

12.8 کھلاڑی کی طرف سے شطرنج کے قوانین کی مسلسل عدم تعمیل پر کھیل ہارنے کی سزا دی جائے گی۔ ثالث حریف کے اسکور کا فیصلہ کرے گا۔

Tower Rush

12.9 اگر Article 12.8 کے مطابق دونوں کھلاڑی قصوروار پائے جائیں، تو کھیل کو دونوں کھلاڑیوں کی طرف سے ہارا ہوا قرار دیا جائے گا۔

12.10 Article 10.2.d یا Appendix D کی صورت میں کھلاڑی ثالث کے فیصلے کے خلاف اپیل نہیں کر سکتا۔

بصورت دیگر کھلاڑی ثالث کے کسی بھی فیصلے کے خلاف اپیل کر سکتا ہے، جب تک کہ مقابلے کے قواعد بصورت دیگر متعین نہ کریں۔

Наблюдаемые названия и показатели: Article 13: The role of the Arbiter (See Preface).)

13.1 ثالث اس بات کو یقینی بنائے گا کہ شطرنج کے قوانین کی سختی سے پابندی کی جائے۔

13.2 ثالث مقابلے کے بہترین مفاد میں کام کرے گا۔ اسے یقینی بنانا چاہیے کہ اچھا کھیل کا ماحول برقرار رہے اور کھلاڑیوں کو پریشان نہ کیا جائے۔ وہ مقابلے کی پیش رفت کی نگرانی کرے گا۔

13.3 ثالث کھیلوں کا مشاہدہ کرے گا، خاص طور پر جب کھلاڑیوں کے پاس وقت کم ہو، اپنے کیے گئے فیصلوں کو نافذ کرے گا اور جہاں مناسب ہو کھلاڑیوں پر سزائیں عائد کرے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 13.4 ثالث درج ذیل میں سے ایک یا زیادہ سزائیں لاگو کر سکتا ہے:; a. انتباہ؛ b. حریف کے باقی وقت میں اضافہ؛ c. خلاف ورزی کرنے والے کھلاڑی کے باقی وقت میں کمی؛ d. کھیل کو ہارا ہوا قرار دینا؛ e. خلاف ورزی کرنے والے فریق کی طرف سے کھیل میں اسکور کیے گئے پوائنٹس میں کمی۔

f. حریف کی طرف سے کھیل میں اسکور کیے گئے پوائنٹس کو اس کھیل کے لیے دستیاب زیادہ سے زیادہ تک بڑھانا

g. ایونٹ سے اخراج۔

13.5 ثالث کھیل کے بیرونی خلل کی صورت میں کسی ایک یا دونوں کھلاڑیوں کو اضافی وقت دے سکتا ہے۔

13.6 ثالث کو کھیل میں مداخلت نہیں کرنی چاہیے سوائے ان صورتوں کے جو شطرنج کے قوانین میں بیان کی گئی ہیں۔ وہ کی گئی چالوں کی تعداد نہیں بتائے گا، سوائے Article 8.5 کے اطلاق کے، جب کم از کم ایک جھنڈا گر چکا ہو۔ ثالث کھلاڑی کو یہ بتانے سے گریز کرے گا کہ اس کے حریف نے چال مکمل کر لی ہے یا کھلاڑی نے اپنی گھڑی نہیں دبائی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 13.7.

a. تماشائی اور دوسرے کھیلوں کے کھلاڑی کھیل کے بارے میں بات نہیں کریں گے یا بصورت دیگر مداخلت نہیں کریں گے۔ اگر ضروری ہو، تو ثالث خلاف ورزی کرنے والوں کو کھیل کے مقام سے نکال سکتا ہے۔ اگر کوئی بے ضابطگی دیکھے، تو وہ صرف ثالث کو مطلع کر سکتا ہے۔

b. ثالث کی اجازت کے بغیر، کھیل کے مقام اور ثالث کے ذریعہ نامزد کسی بھی ملحقہ علاقے میں کسی کے لیے موبائل فون یا کسی بھی قسم کا مواصلاتی آلہ استعمال کرنا منع ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Article 14: FIDE.

14.1 رکن فیڈریشنز FIDE سے شطرنج کے قوانین سے متعلق مسائل پر سرکاری فیصلہ دینے کے لیے کہہ سکتی ہیں۔

a. اگر کوئی میچ کسی بھی وجہ سے 24 گھنٹے (پری میچ) یا 48 گھنٹے (لائیو) سے زیادہ کے لیے منسوخ یا ملتوی ہو جاتا ہے، تو اس ایونٹ پر تمام شرطیں "1" کی جیتنے والی اوڈز حاصل کریں گی۔

Tower Rush

b. اگر کوئی میچ 24 گھنٹے (پری میچ) یا 48 گھنٹے (لائیو) سے زیادہ کے لیے رکا یا معطل ہو جاتا ہے، تو اس میچ پر تمام شرطیں "1" کی اوڈز پر طے ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: شطرنج پر شرط لگانے کے لیے درج ذیل پوزیشنز پیش کی جاتی ہیں:۔

1. میچ کا نتیجہ۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2. ڈبل نتیجہ؛ درج ذیل نتائج ممکن ہیں۔

1X - شرط جیتی جاتی ہے اگر ٹیم 1 جیت جائے یا میچ کے نتیجے میں ڈرا طے پائے؛

X2 - شرط جیت رہی ہے اگر ٹیم 2 میچ کے نتیجے میں جیت جائے یا ڈرا طے پائے؛

12 - شرط جیت رہی ہے اگر ٹیم 1 یا ٹیم 2 میچ کے نتیجے میں جیت جائے۔

اگر ہینڈی کیپ کے صرف دو آپشن ہوں (صرف ہینڈی کیپ 1 یا ہینڈی کیپ 2، "ڈرا" آپشن کے بغیر)، تو ہینڈی کیپ کو مدنظر رکھتے ہوئے برابر اسکور کی صورت میں، واپسی ہوتی ہے (اس سے قطع نظر کہ میچ کا کون سا دورانیہ شرط لگانے کے لیے پیش کیا گیا ہے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: 4. ٹورنامنٹ کا فاتح۔

شرط کا حساب صرف ٹورنامنٹ کے اختتام کے بعد ٹورنامنٹ کے اختتام کے وقت حقیقت میں طے شدہ نتیجے کے مطابق کیا جاتا ہے۔ ٹورنامنٹ کے نتائج کو منسوخ / تبدیل کرنے کے لیے عدالتی اور دیگر فیصلے، جو اس کے اختتام کے بعد کیے جائیں، ان کو مدنظر نہیں رکھا جاتا۔

5. اوپر درج نہیں کی گئی دیگر اقسام کی شرطیں پیش کی جا سکتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: Top Events ;Live ;Spark Sport ;Draft ;Time Filters ;6H ;12H ;24H ;48H ;Top Leagues ;254 ;UEFA Champions League ;31 ;UEFA Europa League ;UEFA Europa Conference League ;Premier League ;La Liga ;Bundesliga ;Serie A ;Ligue 1 ;Primera LPF, Clausura.

UEFA Nations League. League A.

UEFA Nations League. League B.

UEFA Nations League. League C.

Наблюдаемые названия и показатели: NBA ;Euroleague ;My Favourites ;1424 ;247 ;555 ;302 ;64 ;51 ;315 ;42 ;Lacrosse ;104 ;97 ;39 ;Field Hockey ;32 ;Alpine Skiing ;Cross Country ;Mobile Legends ;UEFA ;1.26 ;1.31 ;510+ ;Galatasaray ;Stuttgart ;2.09 ;4.03 ;3.00 ;1.41 ;1.23 ;1.76 ;1.81 ;3.5 ;2.02 ;458+ ;4 ;1.86 ;1.96 ;3.67 ;3.62 ;Sporting Lisbon ;Shakhtar Donetsk ;X2 ;1X ;League Stage ;Champions League, ;Villa ;1.29 ;6.57 ;7.67 ;1.10 ;1.11 ;3.68 ;468+ ;Manchester United ;Roma ;2.18 ;3.84 ;2.93 ;Bodo/Glimt ;November ;Atletico Madrid ;Bayern Munich ;2.67 ;3.83 ;2.36 ;1.61 ;1.49 ;1.74 ;502+ ;Barcelona ;Aston ;Lille ;4.05 ;4.22 ;1.24 ;2.11 ;1.93 ;1.88 ;462+ ;Feyenoord ;Inter Milan ;3.95 ;1.89 ;485+ ;Villarreal ;PSG ;4.25 ;4.34 ;1.68 ;1.21 ;3.75 ;1.79 ;492+ ;LASK ;Slovan Bratislava ;5.49 ;7.35 ;1.13 ;487+ ;Fenerbahce ;Liverpool ;5.36 ;4.68 ;1.54 ;1.19 ;1.17 ;2.08 ;367+ ;AEK Athen ;Real Madrid ;9.61 ;6.70 ;4.01 ;1.07 ;366+

Tower Rush

Slavia ;1.56 ;4.76 ;Manchester City ;RB Leipzig ;368+ ;1.82 ;4.11 ;Betis ;Borussia Dortmund ;5 November Sabah ;Viking ;369+ ;1.39 ;3.03 ;4.16 ;Club Brugge ;PSV ;364+ ;1.06 ;6.41 ;10.55 ;Arsenal ;Prague ;Rennes ;UEFA Europa League, ;1.84 ;1.27 ;3.71 ;1.97 ;Napoli ;Porto ;1.15 ;1.12 ;6.47 ;5.20 ;Masazir ;04:30 ;316+ ;1.71 ;3.39 ;Mirassol SP ;Chapecoense SC ;02:30 ;Brazil, ;305+ ;3.07 ;Olympiacos Piraeus 315.+ ;5.14 ;1.59 ;Coritiba PR ;Internacional

رگبی سب سے زیادہ جسمانی کھیلوں میں سے ایک ہے۔ بین الاقوامی سطح پر اس کھیل کی بلندی رگبی ورلڈ کپ میں ہے۔ دیگر ٹورنامنٹس جیسے ٹرائی نیشنز (جنوبی افریقہ، نیوزی لینڈ اور آسٹریلیا سمیت)، سکس نیشنز (انگلینڈ، آئرلینڈ، سکاٹ لینڈ، ویلز، اٹلی اور فرانس سمیت) اور ہینکن کپ دیگر ٹورنامنٹس ہیں جنہیں بھرپور عزت حاصل ہے۔

کھیل کا مقصد ہر رگبی میچ کے لیے مختص 80 منٹ کے وقت کے فریم میں اپنے حریفوں سے زیادہ پوائنٹس اسکور کرنا ہے۔ مکمل وقت پر زیادہ پوائنٹس والی ٹیم کو فاتح قرار دیا جاتا ہے۔ کھیل ڈرا پر ختم ہو سکتے ہیں۔

گیند والی ٹیم کو 'مراحل کھیل' میں گیند کو میدان کے اوپر لے جانا چاہیے۔ گیند کو کبھی بھی آگے کی طرف پاس نہیں کیا جا سکتا لیکن کھلاڑی گیند کے ساتھ آگے دوڑ سکتے ہیں یا گیند کو آگے کی طرف لات مار کر اس کا پیچھا کر سکتے ہیں۔ مخالف ٹیم کو حملہ آور ٹیم کو ٹیکل کرکے اور گیند کو برقرار رکھنے کی کوشش کرکے روکنا ہوتا ہے۔

ہر رگبی ٹیم 15 کھلاڑیوں پر مشتمل ہوگی۔ ٹیم کو دو گروپوں میں تقسیم کیا جاتا ہے جنہیں فورورڈز اور بیکس کہا جاتا ہے۔ 8 فورورڈز ہوتے ہیں (پوزیشنز میں ہُکر، پروپ، سیکنڈ رو، فلینکر اور نمبر ایٹ شامل ہیں) اور 7 بیکس (پوزیشنز میں اسکرم ہاف، فلائی ہاف، انسائیڈ سینٹر، آؤٹ سائیڈ سینٹر، وِنگرز اور ایک فل بیک شامل ہیں)۔

پچ کو تین حصوں میں تقسیم کیا جاتا ہے؛ ایک مرکزی کھیل کا علاقہ جو 100 میٹر سے زیادہ نہیں ہونا چاہیے اور دو ڈیڈ گول ایریاز جو 10 سے 20 میٹر تک ہو سکتے ہیں۔ پچ کی چوڑائی پھر 70 میٹر کے برابر ہونی چاہیے۔ گول پوسٹس 'H' کی شکل میں ہیں اور تقریباً 5 سے 6 میٹر کے فاصلے پر ہیں جن کی اونچائی پر کوئی پابندی نہیں۔

اسٹڈڈ بوٹس کے ساتھ گم شیلڈز، ہیڈ گارڈز، شولڈر پیڈز اور شن پیڈز پہنے جا سکتے ہیں۔ ہر ٹیم کو ایک ہی رنگ کی جرسیاں اور مماثل شارٹس اور موزے پہننے ہوں گے۔

Наблюдаемые названия и показатели: پوائنٹس چار طریقوں میں سے کسی ایک سے اسکور کیے جا سکتے ہیں:۔

ٹرائی اس وقت دی جاتی ہے جب کوئی کھلاڑی گیند کو گول کے پیچھے حریف کے ڈیڈ بال ایریا میں رکھتا ہے۔ 5 پوائنٹس دیے جاتے ہیں۔

کنورژن ایک فری کِک ہے جو ٹیم کو ٹرائی کے بعد 2 بونس پوائنٹس حاصل کرنے کے لیے دی جاتی ہے۔ کامیاب کِک کے لیے گیند کو گول کے اوپری پوسٹس اور ٹاپ بار کے درمیان سے گزرنا ضروری ہے۔

پنالٹی کِک ٹیم کو 3 پوائنٹس حاصل کرے گی اور ٹیم کو اس وقت دی جاتی ہے جب مخالف ٹیم کوئی خلاف ورزی کرتی ہے۔

ڈراپ گول ہاتھ سے لات ماری جا سکتی ہے بشرطیکہ گیند پہلے اچھالے اور ٹیم کو 3 پوائنٹس حاصل کر سکے۔

کھیل جیتنے کے لیے آپ کو 80 منٹ کے اندر اپنے حریف سے زیادہ پوائنٹس اسکور کرنے ہوں گے۔ پوائنٹس اوپر بیان کردہ کسی بھی طریقے سے اسکور کیے جا سکتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: رگبی کے قواعد۔

Tower Rush

کھیل کو دو 40 منٹ کے ہافوں میں تقسیم کیا جاتا ہے جن کے درمیان 10 منٹ کا آرام کا وقفہ ہوتا ہے۔ کھیل میں کوئی اسٹاپج ٹائم نہیں ہوتا اور یہ بالکل 80 منٹ پر ختم ہوگا۔

ہر ٹیم 15 کھلاڑیوں کے ساتھ شروع کر سکتی ہے اور 7 تک متبادل کھلاڑی رکھ سکتی ہے۔ جو کھلاڑی میدان چھوڑ چکے ہیں انہیں صرف اس صورت میں واپس آنے کی اجازت ہے جب ان کا کسی چوٹ کا علاج کیا گیا ہو۔

میدان کی لمبائی تقریباً 100 میٹر اور چوڑائی 70 میٹر ہونی چاہیے جس میں کم از کم 10 میٹر کا ڈیڈ بال ایریا ہو۔ H شکل کے گول کی چوڑائی 6 میٹر ہونی چاہیے جس کی اونچائی پر کوئی پابندی نہیں۔

میدان درج ذیل نشانات پر مشتمل ہے؛ ہاف وے لائن، 5 میٹر لائن، 22 میٹر لائن، 10 میٹر لائن اور ڈیڈ بال لائن۔ اس میں ٹرائی، پنالٹی یا ڈراپ گول اسکور ہونے کے بعد کھیل دوبارہ شروع کرنے کے لیے ایک سینٹر اسپاٹ بھی شامل ہے۔

کھیل میں ایک ریفری اور دو ٹچ جج ہونے چاہئیں۔ ریفری کا کام وقت رکھنا، کھیل کے دوران فیصلے کرنا اور میدان میں نظم و ضبط برقرار رکھنا ہے۔ دو ٹچ جج ریفری کو فیصلوں میں مدد دے سکتے ہیں اور جب کھلاڑی ٹچ میں ہوں (کھیل کی حدود سے باہر) تو ریفری کو مطلع کر سکتے ہیں۔

کھیل اس وقت رک جائے گا جب کسی کھلاڑی کے خلاف foul ہو، گیند کھیل سے باہر چلی جائے یا ٹرائی یا ڈراپ گول اسکور ہو۔

دفاعی ٹیم کو کھلاڑی کو پکڑ کر اور انہیں زمین پر کھینچ کر ٹیکل کرنا ہوتا ہے۔ ٹیکل کندھے کی اونچائی سے اوپر نہیں کیا جا سکتا اور ایسا کرنے سے ریفری foul کا حکم دے گا۔

ایک بار گیند ٹچ میں جانے کے بعد لائن آؤٹ کا اعلان کیا جاتا ہے۔ 7 تک کھلاڑی لائن آؤٹ میں داخل ہو سکتے ہیں اور ان میں سے کوئی بھی کھلاڑی اندر پھینکی جانے والی گیند کو پکڑنے کے لیے اٹھایا جا سکتا ہے۔ دونوں ٹیمیں گیند جیتنے کے لیے مقابلہ کر سکتی ہیں۔

کامیاب کنورژن، پنالٹی یا گول پر کِک صرف اس وقت ہوتی ہے جب کھلاڑی گیند کو گول کے اوپری حصے سے گزرنے میں کامیاب ہو جاتا ہے۔ اگر کوئی کھلاڑی ناکام رہتا ہے تو گیند اس وقت تک کھیل میں رہتی ہے جب تک یہ کھیل کے میدانوں کی حدود میں سے ایک کو عبور نہ کر لے۔

حملہ آور کھلاڑیوں کو فعال رہتے ہوئے گیند کے پیچھے رہنا چاہیے ورنہ انہیں آف سائیڈ قرار دیے جانے کا خطرہ ہوتا ہے۔ کھیل میں مداخلت نہ کرنے والے کھلاڑی گیند کے آگے ہو سکتے ہیں لیکن پھر دوبارہ کھیل میں مداخلت سے پہلے گیند کے پیچھے واپس آنا ضروری ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: آفیشلز اور جرائم۔

تین میچ آفیشلز ہوتے ہیں: ایک ریفری، اور دو اسسٹنٹ ریفری۔ ریفریوں کو عام طور پر "Sir" کہہ کر مخاطب کیا جاتا ہے۔ مؤخر الذکر، جو پہلے ٹچ جج کے نام سے جانے جاتے تھے، کا بنیادی کام یہ بتانا تھا کہ گیند کب "ٹچ" میں گئی ہے؛ ان کے کردار کو بڑھا دیا گیا ہے اور اب ان سے توقع کی جاتی ہے کہ وہ ریفری کو متعدد شعبوں میں مدد دیں، جیسے کہ foul play پر نظر رکھنا اور آف سائیڈ لائنوں کی جانچ کرنا۔ اس کے علاوہ، اعلیٰ سطح کے مقابلوں میں میچوں کے لیے، اکثر ایک ٹیلی ویژن میچ آفیشل (TMO؛ عام طور پر "ویڈیو ریفری" کہا جاتا ہے) ہوتا ہے، جو بعض فیصلوں میں مدد کے لیے ریڈیو کے ذریعے ریفری سے منسلک ہوتا ہے۔ ریفریوں کے پاس اپنے فیصلوں کی نشاندہی کرنے کے لیے ہاتھ کے اشاروں کا ایک نظام ہے

عام خلاف ورزیوں میں کندھوں سے اوپر ٹیکل کرنا، اسکرم، رک یا مال کا گرنا، زمین پر ہونے پر گیند نہ چھوڑنا، یا آف سائیڈ ہونا شامل ہیں۔ خلاف ورزی نہ کرنے والی ٹیم کو پنالٹی ملنے پر کئی اختیارات حاصل ہوتے ہیں: "ٹیپ" کک، جب گیند کو ہاتھ سے بہت مختصر فاصلے تک کک کیا جاتا ہے، جس سے ککر گیند کو دوبارہ حاصل کر کے اس کے ساتھ دوڑ سکتا ہے؛ پنٹ، جب گیند کو ہاتھ سے طویل فاصلے تک

Tower Rush

کک کیا جاتا ہے، فیلڈ پوزیشن کے لیے؛ پلیس کک، جب ککر گول اسکور کرنے کی کوشش کرے گا؛ یا اسکرم۔ کھلاڑیوں کو فاؤل پلے یا بار بار خلاف ورزیوں پر میدان سے باہر بھیجا جا سکتا ہے (سرخ کارڈ کے ذریعے اشارہ) یا دس منٹ کے لیے عارضی طور پر معطل ("سِن بن") کیا جا سکتا ہے (پیلا کارڈ)، اور ان کی جگہ نہیں لی جا سکتی۔

کبھی کبھی، میچ کے دوران ریفری کی نظر سے خلاف ورزیاں نہیں آتیں اور انہیں میچ کے بعد سائٹنگ کمشنر "سائٹ" کر سکتا ہے اور خلاف ورزی کرنے والے کھلاڑی پر سزائیں (عام طور پر کئی ہفتوں کی معطلی) عائد کی جا سکتی ہیں۔

رگبی یونین (اور اس سے وابستہ کھیل جیسے سیونز) کی بین الاقوامی گورننگ باڈی World Rugby ((WR ہے۔ WR کا صدر دفتر ڈبلن، آئرلینڈ میں ہے۔ WR، جو 1886 میں قائم ہوئی، دنیا بھر میں اس کھیل کو کنٹرول کرتی ہے اور کھیل کے قوانین اور درجہ بندی شائع کرتی ہے۔ فروری 2014 تک، WR (جو اس وقت IRB، یعنی International Rugby Board کے نام سے جانی جاتی تھی) نے اپنی رکنیت میں 119 یونینز، 101 مکمل اراکین اور 18 ایسوسی ایٹ رکن ممالک درج کیے۔ WR کے مطابق، رگبی یونین 100 سے زیادہ ممالک میں مرد اور خواتین کھیلتے ہیں۔ WR Rugby World Cup، s Rugby World Cup'Women، Rugby World Cup Sevens، s Sevens Series'HSBC Women، HSBC Sevens Series، World Under 20 Championship، World Under 20 Trophy، Nations Cup اور Pacific Nations Cup کو کنٹرول کرتی ہے۔ WR ووٹنگ کے ذریعے فیصلہ کرتی ہے کہ ان میں سے ہر ایونٹ کہاں منعقد ہوگا، سوائے مردوں اور خواتین کے Sevens World Series کے، جس کے لیے WR کئی قومی یونینز کے ساتھ انفرادی ایونٹس کے انعقاد کا معاہدہ کرتی ہے۔

چھ علاقائی انجمنیں، جو WR کی اراکین ہیں، انتظامیہ کی اگلی سطح تشکیل دیتی ہیں؛ یہ ہیں:

Rugby Africa :Наблюдаемые названия и показатели، سابقہ Confederation of African Rugby ((CAR؛ Asia Rugby، سابقہ Asian Rugby Football Union ((ARFU۔

Rugby Americas North، سابقہ North America Caribbean Rugby Association ((NACRA

Rugby Europe، سابقہ Fédération Internationale de Rugby Amateur – Association Européenne de Rugby ((FIRA-AER

Oceania Rugby :Наблюдаемые названия и показатели، سابقہ Federation of Oceania Rugby Unions ((FORU۔

South American Rugby Confederation)، سابقہ Confederación Sudamericana de Rugby، یا (CONSUR

رگبی کے دو دیگر ورژن ہیں: Rugby sevens اور Rugby league۔

Rugby Sevens :Наблюдаемые названия и показатели۔

Rugby sevens (عام طور پر صرف sevens کہا جاتا ہے)، اور اصل میں seven-a-side rugby کے نام سے جانا جاتا تھا، rugby union کی ایک قسم ہے جس میں ٹیمیں سات کھلاڑیوں پر مشتمل ہوتی ہیں جو سات منٹ کے ہاف کھیلتے ہیں، بجائے معمول کے 15 کھلاڑیوں کے جو 40 منٹ کے ہاف کھیلتے ہیں۔ Rugby sevens کا انتظام World Rugby کرتی ہے، جو دنیا بھر میں rugby union کی ذمہ دار ادارہ ہے۔ یہ کھیل ہر سطح پر مقبول ہے، شوقیہ اور کلب ٹورنامنٹس عام طور پر گرمیوں کے مہینوں میں منعقد ہوتے ہیں۔ Sevens رگبی کی سب سے زیادہ پھیلی ہوئی اقسام میں سے ایک ہے، اور افریقہ، ایشیا، یورپ اور امریکہ کے کچھ حصوں میں، اور خاص طور پر جنوبی بحرالکاہل میں مقبول ہے۔

Tower Rush

Rugby sevens کو World Rugby کی منظوری حاصل ہے، اور یہ اسی طرح کے قوانین کے تحت (نیچے نوٹ کی گئی استثنات کے ساتھ) اور 15 کھلاڑیوں کے کھیل کے برابر طول و عرض کے میدان پر کھیلا جاتا ہے۔ جبکہ ایک باقاعدہ rugby union میچ کم از کم 80 منٹ تک جاری رہتا ہے، ایک عام sevens میچ سات منٹ کے دو ہاف پر مشتمل ہوتا ہے جس میں دو منٹ کا ہاف ٹائم وقفہ ہوتا ہے۔

Sevens معیاری rugby union کھیل کے میدان پر کھیلا جاتا ہے۔ میدان 100 میٹر (330 فٹ) لمبا اور 70 میٹر (230 فٹ) چوڑا ہوتا ہے۔ ہر گول لائن پر H کے سائز کے گول پوسٹ ہوتے ہیں۔ گول پوسٹ گول لائن پر ہوتے ہیں۔ یہ American football کے برعکس ہے جس میں پوسٹ گول لائن کے پیچھے ہوتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: کھیل کے قوانین میں تغیرات۔

کھیل کے قوانین میں کئی تغیرات ہیں جو rugby sevens پر لاگو ہوتے ہیں، بنیادی طور پر کھیل کو تیز کرنے اور کھلاڑیوں کی کم تعداد کو مدنظر رکھنے کے لیے۔ اہم تبدیلیوں کا خلاصہ اس طرح کیا جا سکتا ہے:

میدان پر فی ٹیم 7 کھلاڑی (بجائے 15)۔

پانچ متبادل، پانچ تبادلوں کے ساتھ (بجائے 8 اور 8)۔

سات منٹ کے ہاف (بجائے 40 منٹ کے ہاف، پندرہ کھلاڑیوں والے کھیل میں)۔

زیادہ سے زیادہ دو منٹ ہاف ٹائم (بجائے دس منٹ)۔

باقاعدہ وقت کے بعد برابر رہنے والے میچ گولڈن پوائنٹ اضافی وقت میں جاری رکھے جاتے ہیں، متعدد 5 منٹ کے ادوار میں۔

تمام کنورژن کوششیں ڈراپ کک ہونی چاہئیں (بجائے پلیس کک کے اختیار کے)۔

کنورژن ٹرائی اسکور کرنے کے 30 سیکنڈ کے اندر لیے جانے چاہئیں (بجائے 90 سیکنڈ)۔ 2016 سے پہلے، حد 40 سیکنڈ تھی۔

تین کھلاڑیوں کے اسکرم (بجائے آٹھ کھلاڑیوں کے)۔

کک آف: sevens میں، وہ ٹیم جو ابھی اسکور کر چکی ہے کک آف کرتی ہے، بجائے اس کے کہ ہارنے والی ٹیم، جیسا کہ پندرہ کھلاڑیوں والے کھیل میں ہوتا ہے۔

پیلا کارڈ خلاف ورزی کرنے والے کے لیے 2 منٹ کی معطلی (بجائے 10 منٹ) کا باعث بنتا ہے۔

ریفری ایڈوانٹیج کا فیصلہ جلدی کرتے ہیں (جہاں ایک پلے عام طور پر ایڈوانٹیج ختم کر دیتا ہے، fifteens کے برعکس)۔

بڑے مقابلوں میں، اضافی اہلکار موجود ہوتے ہیں (اِن گول ٹچ ججز) جو گول پر ککس کی کامیابی کا فیصلہ کرتے ہیں، جس کا مطلب ہے کہ کھیل کنورژن کوششوں کا فیصلہ کرنے کے لیے ٹچ ججز کے پوزیشن میں آنے کا انتظار کرنے میں تاخیر نہیں ہوتی۔

Наблюдаемые названия и показатели: Rugby league۔

Rugby league، جسے اکثر صرف league کہا جاتا ہے، ایک full-contact کھیل ہے جو تیرہ کھلاڑیوں کی دو ٹیموں کے ذریعے مستطیل میدان پر کھیلا جاتا ہے جس کی چوڑائی 68 میٹر اور لمبائی 112–122 میٹر ہوتی ہے۔ rugby football کے دو کوڈز میں سے ایک، اس کی ابتدا شمالی انگلینڈ میں 1895 میں Rugby Football Union سے کھلاڑیوں کو ادائیگیوں کے معاملے پر علیحدگی کے طور پر ہوئی۔ اس کے قوانین بتدریج تبدیل ہوئے تاکہ تماشائیوں کے لیے تیز تر، زیادہ دلچسپ کھیل پیدا کیا جا سکے۔

Tower Rush

Rugby league میں، پوائنٹس گیند کو لے جانے اور مخالف ٹیم کی گول لائن سے آگے اسے زمین پر چھونے سے اسکور کیے جاتے ہیں؛ اسے ٹرائی کہا جاتا ہے، اور یہ اسکورنگ کا بنیادی طریقہ ہے۔ مخالف ٹیم حملہ آور فریق کو پوائنٹس اسکور کرنے سے روکنے کی کوشش کرتی ہے، گیند لے جانے والے کھلاڑی کو ٹیکل کر کے۔ ٹرائی کے علاوہ، پوائنٹس گول کک کر کے بھی اسکور کیے جا سکتے ہیں۔ فیلڈ گول کسی بھی وقت کی کوشش کی جا سکتی ہے، اور کامیاب ٹرائی کے بعد، اسکور کرنے والی ٹیم کو مزید پوائنٹس کے لیے کنورژن کے ساتھ گول کی کوشش کے لیے فری کک ملتی ہے۔ گول پر ککس پنلٹیوں کے لیے بھی دیے جا سکتے ہیں۔

rugby union :Наблюдаемые названия и показатели سے موازنہ۔

Rugby league اور rugby union الگ الگ کھیل ہیں جن میں بہت سی مماثلتیں اور مشترکہ اصل ہے۔ دونوں کے بنیادی قوانین ایک جیسے ہیں، 80 منٹ تک کھیلے جاتے ہیں اور ان میں بیضوی شکل کی گیند اور H کے سائز کے گول پوسٹ ہوتے ہیں۔ دونوں میں یہ قوانین ہیں کہ گیند کو آگے پاس نہیں کیا جا سکتا، اور اسے آگے گرانے سے اسکرم ہوتا ہے۔ دونوں ٹرائی کو مرکزی اسکورنگ طریقہ اور کنورژن ککس، پنلٹی گولز اور ڈراپ گولز کو اضافی اسکورنگ طریقوں کے طور پر استعمال کرتے ہیں۔ تاہم، ہر طریقے کی کتنی پوائنٹس کی قیمت ہے اس میں فرق ہے۔

اہم فرقوں میں سے ایک قبضے کے قوانین ہیں، جب گیند ٹچ میں جاتی ہے، rugby union میں قبضہ line-out کے ذریعے مقابلہ کیا جاتا ہے، جبکہ rugby league میں اسکرم کھیل کو دوبارہ شروع کرتا ہے۔ قبضے پر مقابلے کی کم توجہ کا مطلب ہے کہ rugby league میں کھیل کم کثرت سے رکتا ہے، گیند عام طور پر 80 میں سے 50 منٹ تک کھیل میں رہتی ہے، جبکہ پیشہ ورانہ rugby union کے لیے تقریباً 35 منٹ۔ دیگر فرقوں میں یہ شامل ہے کہ rugby league میں کم کھلاڑی ہوتے ہیں (15 کے مقابلے (13 اور ٹیکلنگ کے مختلف قوانین ہیں۔ Rugby union میں rugby league سے زیادہ تفصیلی قوانین ہیں اور 1895 کی تقسیم کے بعد سے کم تبدیل ہوا ہے۔

Rugby league کے مورخ Tony Collins نے لکھا ہے کہ جب سے rugby union 1990 کی دہائی کے وسط میں پیشہ ورانہ بنی، اس نے rugby league سے تکنیکیں اور حکمت عملیاں تیزی سے مستعار لی ہیں۔ Rugby league اور rugby union کے درمیان موروثی مماثلتوں نے کبھی کبھی تجرباتی hybrid games کے کھیلے جانے کا باعث بنا ہے جو دونوں کھیلوں کے قوانین کا مرکب استعمال کرتے ہیں۔

Rugby Union ،Rugby League :Наблюдаемые названия и показатели۔

a. شرطیں اوور ٹائم کو چھوڑ کر، جب تک کہ دوسری صورت میں متعین نہ ہو، باقاعدہ وقت (80 منٹ جمع انجری ٹائم) کے لیے قبول کی جاتی ہیں۔

b. اگر میچ 24 گھنٹے (میچ سے پہلے) یا 48 گھنٹے (لائیو) سے زیادہ کے لیے رکا گیا تھا، تو تمام شرطیں واپسی کے تابع ہیں، سوائے ان شرطوں کے جن کے نتائج میچ کے رکنے کے وقت واضح طور پر متعین ہو چکے تھے۔

c. اگر میچ کے شروع ہونے کا وقت 24 گھنٹے (میچ سے پہلے) یا 48 گھنٹے (لائیو) سے زیادہ کے لیے ملتوی ہو جاتا ہے، تو تمام شرطیں واپس کر دی جاتی ہیں۔ استثنا: اگر، جب میچ ملتوی ہوا، تو فوری طور پر میچ کی نئی تاریخ اور وقت مقرر کر دیا گیا، جس کے مطابق میچ اسی گیم ویک کے دوران کھیلا جائے گا جیسا کہ پہلے منصوبہ بندی کی گئی تھی (پیر سے اتوار، GMT وقت)، تو اس میچ پر تمام شرطیں برقرار رہتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: d. رگبی بیٹنگ کے لیے درج ذیل پوزیشنز پیش کی جاتی ہیں:۔

میچ کے نتیجے کا تعین کرنے کی تجویز ہے۔ شرطیں باقاعدہ وقت پر قبول کی جاتی ہیں۔

Tower Rush

اگر، میچ کے نتیجے میں، اسکور کیے گئے گولز کی کل تعداد شرط کے ٹوٹل کے برابر ہو، تو واپسی ہوتی ہے۔ اسی طرح، کسی ٹیم یا کھلاڑی کے انفرادی ٹوٹل کے لیے بھی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 4۔ ڈبل نتیجہ۔

1X - شرط جیتتی ہے اگر میچ کے نتیجے میں Team 1 جیت گئی یا ڈرا ریکارڈ ہوا؛

X2 - شرط جیتتی ہے اگر میچ کے نتیجے میں Team 2 جیت گئی یا ڈرا ریکارڈ ہوا؛

یہ تعین کرنے کی تجویز ہے کہ اس ٹیم کی اسکور کردہ گولز کی تعداد متعین پیرامیٹر سے زیادہ ہوگی یا کم۔

اگر، میچ کے نتیجے میں، اسکور کیے گئے گولز کی کل تعداد شرط کے ٹوٹل کے برابر ہو، تو واپسی ہوتی ہے۔

صرف مخالف ٹیم کے خلاف اسکور کیے گئے اور ریفری کے ذریعے باضابطہ طور پر اسکور کیے گئے پوائنٹس شمار ہوتے ہیں۔

ٹیموں کی طرف سے اپنے ہی گول کے خلاف اسکور کیے گئے تمام پوائنٹس مخالف ٹیم کے اسکور کردہ پوائنٹس کے طور پر شمار ہوتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 6۔ ٹورنامنٹ فاتح۔

اگر جس ٹیم پر شرط لگائی گئی تھی وہ اس ٹورنامنٹ کے لیے کوالیفائی نہیں کر سکی، نااہل قرار دی گئی یا مقابلے میں شرکت سے انکار کر دیا، تو اس ٹیم پر تمام شرطیں ہاری ہوئی سمجھی جاتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7۔ ٹوٹل طاق / جفت۔

اگر میچ کا نتیجہ 0:0 ہو، تو شرطیں جفت کے طور پر طے کی جائیں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 8۔ پہلا ہاف / میچ۔

پہلے ہاف اور پورے میچ کے نتیجے کا تعین کرنے کی تجویز ہے۔

لائن میں، پہلی جگہ پر پہلے ہاف کا نتیجہ ہے، دوسری میں - پورا میچ۔

Наблюдаемые названия и показатели: 9۔ پہلا پوائنٹ کون لے گا۔

اس کھلاڑی پر شرطیں جیتتی ہیں جو میچ کا پہلا درست گول اسکور کرے۔

اگر میچ کے دوران کھلاڑی میدان میں نہیں آیا، تو اس پوزیشن کے لیے اس پر تمام شرطیں واپس کر دی جاتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 10۔ کوالیفائی کرنے کے لیے۔

شرط کا حساب صرف اس ٹورنامنٹ کے اس راؤنڈ کی سیریز کے آخری میچ کے خاتمے کے بعد کیا جاتا ہے جس میں مذکورہ ٹیمیں شریک ہوں۔

شرط صرف اس صورت میں جیتی جاتی ہے جب مذکورہ ٹیم مقابلے کے اگلے راؤنڈ میں پہنچ جائے، قطع نظر اس نتیجے سے جس پر اس مقابلے کے اس راؤنڈ کا کوئی بھی درمیانی میچ / وقت کا دورانیہ ختم ہوا ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: Rugby sevens۔

a. شرطیں اوور ٹائم کو مدنظر رکھے بغیر، جب تک کہ دوسری صورت میں متعین نہ ہو، باقاعدہ وقت پر قبول کی جاتی ہیں (میچ کا دورانیہ - 2 ہاف ہر ایک 7 منٹ کا جس کے درمیان 1 منٹ کا وقفہ ہوتا ہے (فائنل میں - 2 ہاف 10 منٹ کے جس میں ہافوں کے درمیان 2 منٹ کا وقفہ ہوتا ہے) اگر ضروری ہو تو، اضافی وقت مقرر کیا جاتا ہے - 5 منٹ اگر ان میں سے کوئی ایک ٹیم کامیاب ہو جائے، تو کھیل روک دیا جاتا ہے۔

b. اگر میچ 24 گھنٹے (میچ سے پہلے) یا 48 گھنٹے (لائیو) سے زیادہ کے لیے رکا گیا تھا، تو تمام شرطیں واپسی کے تابع ہیں، سوائے ان شرطوں کے جن کا نتیجہ میچ کے رکنے کے وقت واضح طور پر متعین ہو چکا تھا۔

c. اگر میچ کے شروع ہونے کا وقت 24 گھنٹے (میچ سے پہلے) یا 48 گھنٹے (لائیو) سے زیادہ کے لیے ملتوی ہو جاتا ہے، تو شرطیں واپس کر دی جاتی ہیں۔ استثنا: اگر، جب میچ ملتوی ہوا، تو فوری طور پر میچ کی نئی تاریخ اور وقت مقرر کر دیا گیا، جس کے مطابق میچ اسی گیم ویک کے دوران کھیلا جائے گا جیسا کہ پہلے منصوبہ بندی کی گئی تھی (پیر سے اتوار، GMT وقت)، تو اس میچ پر تمام شرطیں برقرار رہتی ہیں۔

اگر، میچ کے نتیجے میں، اسکور کیے گئے گولز کی کل تعداد شرط کے ٹوٹل کے برابر ہو، تو واپسی ہوتی ہے۔ اسی طرح، کسی ٹیم یا کھلاڑی کے انفرادی ٹوٹل کے لیے بھی۔

اگر ہینڈیکیپ کے صرف دو اختیارات ہوں (صرف ہینڈیکیپ 1 یا ہینڈیکیپ 2، "ڈرا" کے اختیار کے بغیر)، تو ہینڈیکیپ کو مدنظر رکھتے ہوئے برابر اسکور کی صورت میں، واپسی ہوتی ہے (قطع نظر اس کے کہ شرط لگانے کے لیے میچ کا کون سا دورانیہ پیش کیا گیا ہو)۔

4. اوپر درج نہ کی گئی دیگر اقسام کی شرطیں بھی پیش کی جا سکتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: والی بال کے قوانین۔

والی بال کے کھیل کی مختلف اقسام تقریباً 1895 سے رائج ہیں۔ اس کے بعد سے کھیل نے ترقی کی ہے اور یہ 1964 میں تھا جب اس کھیل نے اپنے پہلے اولمپک کھیلوں میں داخلہ لیا۔ اس کھیل کی اب دنیا بھر میں پیروی ہے اور دنیا بھر کی قومیں پیشہ ورانہ طور پر مقابلہ کرتی ہیں۔ اس کھیل کی بلندی اولمپک کھیلوں میں آتی ہے جہاں بہترین کھلاڑی اکثر نمائش میں ہوتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: کھیل کا مقصد۔

والی بال کا مقصد والی بال کو جال کے اوپر سے مارنا ہے (صرف اپنے ہاتھوں کا استعمال کرتے ہوئے) جو کورٹ کے وسط سے گزرتا ہے جبکہ اسے اپنے مخالف کے حصے میں اچھالنے کی کوشش کرنا ہے۔ مخالف ٹیم کو گیند کو واپس کرنے سے پہلے اسے اچھالنے سے روکنے کی کوشش کرنی ہوتی ہے۔ کھیل 3 یا 5 سیٹوں میں بہترین کے طور پر کھیلے جاتے ہیں اور کھیل کے اختتام پر سب سے زیادہ سیٹوں والی ٹیم جیتتی ہے۔

ہر ٹیم کے پاس کسی بھی وقت کورٹ پر 6 کھلاڑی ہوتے ہیں۔ متبادل کھلاڑی پورے کھیل کے دوران استعمال کیے جا سکتے ہیں۔ کوئی پیشہ ورانہ مخلوط جنس ٹیمیں نہیں ہیں۔ ہر کھلاڑی یا تو حملہ آور زون (جال کے قریب) یا دفاعی زون (کورٹ کے پچھلے حصے) میں پوزیشن لیتا ہے۔ ہر زون میں تین کھلاڑی ہوتے ہیں اور ہر پوائنٹ کے بعد گھڑی کی سمت میں گردش کرتے ہیں۔

کورٹ مستطیل شکل کا ہوتا ہے اور اس کی پیمائش 18 میٹر x 9 میٹر ہوتی ہے۔ کورٹ کے پار 2.43 میٹر اونچا نیٹ ہوتا ہے جس میں گیند کا قطر 8 انچ اور وزن 9 سے 10 اونس کے درمیان ہوتا ہے۔ کورٹ کی حدود کے گرد ایک آؤٹ آف باؤنڈز علاقہ ہوتا ہے اور اگر گیند ان حصوں میں اچھال کھائے تو مخالف ٹیم کو ایک پوائنٹ دیا جاتا ہے۔

ہر ٹیم کو فی سیٹ زیادہ سے زیادہ دو ٹائم آؤٹ ملتے ہیں جن میں سے ہر ایک 30 سیکنڈ کا ہوتا ہے۔ ہر سیٹ کے بعد ٹائم آؤٹ کی تعداد دوبارہ دو ہو جاتی ہے چاہے پہلے کتنے ہی استعمال ہوئے ہوں۔

پوائنٹ حاصل کرنے کے لیے گیند کو آپ کے مخالف کے آدھے حصے میں نشان زدہ حصے کے اندر زمین کو چھونا چاہیے۔ آپ پوائنٹ اس وقت بھی حاصل کر سکتے ہیں جب آپ کا مخالف آپ کے آدھے حصے میں نشان زدہ حصے کو نہ مار سکے یا آپ کا مخالف گیند کو نیٹ میں مار دے۔ پوائنٹ کسی بھی ٹیم کی سرو سے حاصل کیا جا سکتا ہے۔

سرو کرنے والے کھلاڑی کو بیس لائن کے پیچھے سے سرو کرنا ہوتا ہے اور وہ اوور یا انڈر آرم ایکشن استعمال کر سکتا ہے اور صرف ہاتھ سے مار سکتا ہے۔ ایک بار سرو ہو جانے کے بعد سرو کرنے والا اپنی ٹیم کے ساتھ کھیل میں شامل ہو سکتا ہے اور پوائنٹ کے لیے مقابلہ کر سکتا ہے۔

ہر ٹیم کو گیند واپس کرنے سے پہلے اسے تین بار مارنے کی اجازت ہوتی ہے۔ کسی کھلاڑی کو لگاتار دو بار گیند مارنے کی اجازت نہیں ہوتی۔ اگر گیند باؤنڈری لائن کو چھوتی ہے تو گیند کو کھیل میں تصور کیا جاتا ہے۔ دفاعی ٹیم چھلانگ لگا کر گیند کو اپنی طرف کورٹ میں واپس آنے سے روکنے کی کوشش کر سکتی ہے۔ اگر بلاک کی کوشش کی جاتی ہے اور گیند مخالف کے آدھے حصے میں اچھال کھاتی ہے تو پوائنٹ دیا جاتا ہے۔ اگر بلاک کے بعد گیند باہر اچھال کھاتی ہے تو مخالف ٹیم کو پوائنٹ دیا جاتا ہے۔

ہر گیم 25 پوائنٹس تک کھیلی جاتی ہے اور دو پوائنٹس کی برتری ضروری ہے۔ اگر اسکور 24-24 تک پہنچ جائے تو گیم اس وقت تک کھیلی جاتی ہے جب تک کوئی ٹیم دو پوائنٹس کی برتری حاصل نہ کر لے۔

تمام زمروں میں تمام میچز 5 سیٹس پر مشتمل ہوتے ہیں؛ اگر اسکور 2:2 پر برابر ہو تو ٹیمیں پانچواں (مختصر) سیٹ کھیلتی ہیں۔ پانچواں سیٹ ایک ٹیم کے دونوں سیٹ جیتنے کے بعد بھی کھیلا جا سکتا ہے ((2:0، لیکن اس سے حتمی نتیجہ متاثر نہیں ہوتا۔ پانچواں سیٹ 15 پوائنٹس تک کھیلا جاتا ہے۔

گیم جیتنے کے لیے آپ کو اپنے مخالفین سے زیادہ پوائنٹس اسکور کرنے ہوں گے۔ عام طور پر 3 یا 5 سیٹوں میں سے بہترین کھیلے جاتے ہیں اور جیتنے والی ٹیم وہ ہوگی جو مطلوبہ تعداد میں سیٹ سب سے پہلے حاصل کر لے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Rules of Volleyball-

ہر ٹیم 6 کھلاڑیوں اور 6 متبادل کھلاڑیوں پر مشتمل ہوتی ہے۔ کھلاڑیوں کو کسی بھی وقت تبدیل کیا جا سکتا ہے لیکن اگر انہیں واپس آنا ہو تو صرف اس کھلاڑی کے بدلے تبدیل کیا جا سکتا ہے جس نے انہیں تبدیل کیا تھا۔

ہر ٹیم گیند واپس کرنے سے پہلے اسے زیادہ سے زیادہ تین بار مار سکتی ہے۔ دفاعی ٹیم پھر بلاک کرنے کی کوشش کر سکتی ہے یا گیند کو دوبارہ واپس کر سکتی ہے اور اسے زیادہ سے زیادہ تین بار مار سکتی ہے۔

گیمز 25 پوائنٹس تک کھیلی جاتی ہیں اور 2 واضح پوائنٹس سے جیتنی ہوتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: Violations will be called for the following:-

سرو کرتے وقت بیس لائن سے آگے قدم رکھنا۔

گیند نیٹ کو چھوتی ہے اور نیٹ کے اوپر سے نہیں گزر پاتی (اگر گیند نیٹ کو چھوتی ہے اور پھر بھی نیٹ کے اوپر سے گزر جاتی ہے تو یہ بالکل قانونی ہے)۔

کھلاڑیوں کو گیند کو پکڑنے، ہتھیلی پر رکھنے یا اس کے ساتھ دوڑنے کی اجازت نہیں ہے۔

کھلاڑیوں کو جسم کے کسی بھی حصے سے نیٹ کو نہیں چھونا چاہیے۔ اگر کہا جائے کہ نیٹ نے انہیں چھوا ہے نہ کہ اس کے برعکس، تو یہ ٹھیک ہے۔

گیند نیٹ کے نیچے سے نہیں جا سکتی۔

کھلاڑی نیٹ کے اوپر سے ہاتھ بڑھا کر گیند کو نہیں مار سکتے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Libero۔

لیبرو ایک کھلاڑی ہے جو دفاعی مہارتوں میں مہارت رکھتا ہے: لیبرو کو اپنے ساتھیوں سے مختلف رنگ کی جرسی پہننی ہوتی ہے اور جب گیند مکمل طور پر نیٹ کی اونچائی سے اوپر ہو تو وہ بلاک یا اٹیک نہیں کر سکتا۔ جب گیند کھیل میں نہ ہو، تو لیبرو بغیر کسی پیشگی اطلاع کے کسی بھی بیک رو کھلاڑی کی جگہ لے سکتا ہے۔

جدید دور کا لیبرو اکثر دوسرے سیٹر کا کردار ادا کرتا ہے۔ جب سیٹر گیند کو ڈگ کرتا ہے، تو لیبرو عام طور پر دوسری گیند کا ذمہ دار ہوتا ہے اور فرنٹ رو اٹیکر کو سیٹ کرتا ہے۔ لیبرو صرف مخصوص پابندیوں کے تحت سیٹر کا کام کر سکتا ہے۔ اوور ہینڈ سیٹ کرنے کے لیے، لیبرو کو 3 میٹر لائن کے پیچھے کھڑا ہونا چاہیے (اور اس پر قدم نہیں رکھنا چاہیے)؛ بصورت دیگر، 3 میٹر لائن کے سامنے نیٹ کے اوپر گیند پر اٹیک نہیں کیا جا سکتا۔ کورٹ کے کسی بھی حصے سے انڈر ہینڈ پاس کی اجازت ہے۔

لیبرو عام طور پر ٹیم کا سب سے زیادہ ہنرمند دفاعی کھلاڑی ہوتا ہے۔ ایک لیبرو ٹریکنگ شیٹ بھی ہوتی ہے، جہاں ریفری یا آفیشیٹنگ ٹیم کو یہ ٹریک رکھنا ہوتا ہے کہ لیبرو کس کی جگہ اندر اور باہر آتا ہے۔ FIVB قواعد کے تحت، کھیل کے آغاز میں دو لیبرو نامزد کیے جاتے ہیں، جن میں سے صرف ایک کسی بھی وقت کورٹ پر ہو سکتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: The ball۔

FIVB ضوابط کے مطابق گیند کروی، چمڑے یا مصنوعی چمڑے سے بنی ہونی چاہیے، اس کا محیط 65–67 سینٹی میٹر، وزن 260–280 گرام اور اندرونی دباؤ 0.30–0.325 کلوگرام/سینٹی میٹر2 ہونا چاہیے۔ دیگر گورننگ باڈیز کے بھی اسی طرح کے ضوابط ہیں۔

تمام میچوں کے دوران ایک معیاری والی بال گیند استعمال ہوتی ہے ((Mikasa MVA 200۔

آفیشیٹنگ کریو بنانے والے والی بال آفیشلز پہلے ریفری، دوسرے ریفری، اسکور کیپر، اسسٹنٹ اسکورر، اور لائن ججز ہیں۔ پہلا ریفری میچ کے آغاز سے لے کر اختتام تک انچارج ہوتا ہے۔ پہلے ریفری کو آفیشیٹنگ کریو کے دیگر تمام ارکان پر اختیار حاصل ہوتا ہے۔

1۔ اگر میچ شروع ہو گیا، لیکن کسی بھی وجہ سے ختم نہیں ہوا، تو حساب کے لیے آپ کو 24 گھنٹے (میچ سے پہلے) یا 48 گھنٹے (لائیو) انتظار کرنا ہوگا، جس کے بعد اس میچ پر تمام شرطیں، سوائے ان شرطوں کے جو پہلے ہی لگ چکی ہیں، واپس کی جائیں گی (1 کے عنصر کے ساتھ حساب کیا گیا)۔

2۔ اگر میچ کی شروعات کی تاریخ 24 گھنٹے سے کم مدت کے لیے ملتوی کی جاتی ہے، تو اس میچ پر تمام شرطیں برقرار رہیں گی۔ بصورت دیگر، اس میچ پر شرطیں واپس کر دی جاتی ہیں۔

والی بال میچ کے لیے ہینڈی کیپ اور ٹوٹل پوائنٹس میں اشارہ کیا جاتا ہے، جب تک کہ مارکیٹ میں دوسری صورت میں بیان نہ کیا گیا ہو۔

والی بال میچ میں 1-4 سیٹس 25 پوائنٹس تک کھیلے جاتے ہیں، جب تک کہ دوسری صورت میں بیان نہ کیا گیا ہو۔ فیصلہ کن (5واں) سیٹ 15 پوائنٹس تک کھیلا جاتا ہے۔

تین سیٹ میچ فارمیٹس ہیں۔ پہلے 1-2 سیٹس 25 پوائنٹس تک کھیلے جاتے ہیں، جب تک کہ دوسری صورت میں بیان نہ کیا گیا ہو۔ فیصلہ کن (3واں) سیٹ 15 پوائنٹس تک کھیلا جاتا ہے۔

شرط "اسکور"۔ لائن میں، متعلقہ کالم اس طرح عنوان دیے گئے ہیں: 3:0؛ 3:1، وغیرہ۔

Tower Rush

اگر میچ کے قواعد تبدیل ہو جائیں (4-1 سیٹس 21 پوائنٹس تک کھیلے گئے یا اس کے برعکس)، تو ان پر شرطیں:

Наблюдаемые названия и показатели: میچ میں ٹیم کی فتح؛؛ سیٹ میں ٹیم کی فتح؛؛ میچ کا درست اسکور؛۔

قبول شدہ مشکلات کے مطابق حساب کی جاتی ہیں، اور دیگر تمام شرطیں واپس کر دی جاتی ہیں۔

اگر ججوں کے فیصلے سے، کسی ایک ٹیم کے پوائنٹس کاٹ لیے جاتے ہیں، تو شرطیں ججوں کے اس فیصلے کے مطابق حساب کی جائیں گی۔

میچ میں کل سیٹس۔ یہ تعین کرنا ضروری ہے کہ ٹیمیں میچ میں مخصوص تعداد سے زیادہ یا کم سیٹس کھیلیں گی۔ اگر میچ میں خلل پڑا اور 24 گھنٹے (میچ سے پہلے) یا 48 گھنٹے (لائیو) کے بعد دوبارہ شروع نہیں ہوا، تو اس پوزیشن پر شرطیں واپس کر دی جاتی ہیں۔

گروپ مرحلے کا فاتح۔ شرط صرف ٹورنامنٹ کے اس راؤنڈ کے اندر مخصوص گروپ کے تمام میچز مکمل ہونے کے بعد حساب کی جاتی ہے۔ اس مقابلے کے راؤنڈ کے اختتام کے بعد کیے گئے ٹورنامنٹ کے نتائج کو منسوخ/تبدیل کرنے کے عدالتی اور دیگر فیصلے مدنظر نہیں رکھے جاتے۔ اگر جس ٹیم پر شرط لگائی گئی تھی وہ نااہل قرار دی گئی یا مقابلے میں شرکت سے انکار کر دیا، تو اس ٹیم پر تمام شرطیں ہار گئی تصور کی جاتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 253؛ 1403؛ 225؛ 556؛ 275؛ 113؛ Gt Sports League, Gt Premier؛ League؛ 11:30؛ Arsenal FC ؛Walnut)) Manchester United FC ؛Scorpion)؛ 1.36؛ 2.16؛ 1.52؛ Manchester Gt Champions League 4؛ 1.62؛ 7.5؛ 1.99؛ 1.38؛ 1.63؛ 6.40؛ Kenzo)) AFC Bournemouth ؛Thug)) City FC ؛Vendetta)) Sporting Cp ؛Fred)) Aston Villa ؛4.5؛ 1.43؛ 1.48؛ Jose)) PSV Eindhoven ؛Carlos)) Villarreal CF ؛1.72؛ 5.40؛ Pascal)) FC Barcelona ؛6.5؛ 1.87؛ 4.95؛ Champions League ؛EAdriatic League, ؛2.35 AFC Champions League Elite, East ؛International Clubs, ؛5.5؛ 1.64؛ 5.50؛ Oliver)) Belgium ؛International VfB Stuttgart ؛2.14؛ 1.53؛ 214+؛ 1.77؛ 1.94؛ 1.83؛ 3.52؛ Shanghai Sipg ؛Newcastle Jets ؛11:45؛ Region Wuhan ؛Henan U20 ؛12:00؛ U20 China League ؛China, ؛11:50؛ 6.25؛ 2.80؛ 1.57؛ 4.90؛ 4.45؛ Habibi)) Yangon City FC ؛Shan United FC U20 ؛13:00؛ U20 League ؛Myanmar, ؛1.47؛ 3.46؛ Three Towns U20 ؛U20 ؛5.09؛ 2.65؛ 14:00؛ Vissel Kobe ؛Ratchaburi ؛6.28؛ 11.27؛ 1.04؛ 1.08؛ 4.38؛ 149+؛ Jeonbuk Motors ؛Bodo/Glimt ؛UEFA Youth League ؛International Youth, ؛147+؛ 2.06؛ 2.27؛ 2.83؛ zim FC'Johor Darul Ta ؛U19 ؛Lille U19 ؛19.55؛ 8.60؛ 4.12؛ 1.03؛ 1.01؛ 129+۔

Наблюдаемые названия и показатели: 30'۔

ہماری کمپنی درج ذیل موٹر اسپورٹس پر شرطیں لگاتی ہے: Formula 1، Rally، Bikes، Nascar، Speedway، DTM، Rallycross، Indycar، Red Bull Air Race، Supercars، Formula 2، Formula E۔

فارمولا ون سنگل سیٹ اور اوپن وہیل گراں پری بند کورس ریسنگ کی ایک کلاس ہے، جس کی گورننس FédérationInternationale de l'Automobile (FIA) کرتی ہے، اور فی الحال اسے نجی ملکیت والی کمپنی Formula One Group منظم کرتی ہے۔ فارمولا ضوابط میں قواعد کا ایک بہت سخت مجموعہ ہے جو گاڑی کی طاقت، وزن، سائز اور ڈیزائن کو کنٹرول کرتا ہے۔ تاہم، قواعد کچھ تبدیلی کی اجازت دیتے ہیں۔

ریلی موٹر اسپورٹ کی ایک شکل ہے جو عوامی یا نجی سڑکوں پر تبدیل شدہ پروڈکشن یا خاص طور پر بنائی گئی سڑک پر قانونی کاروں کے ساتھ ہوتی ہے۔ یہ اس بات سے ممتاز ہے کہ یہ سرکٹ پر نہیں بلکہ پوائنٹ ٹو پوائنٹ فارمیٹ میں چلائی جاتی ہے جس میں شرکاء اور ان کے شریک ڈرائیور مقررہ کنٹرول پوائنٹس (خصوصی مراحل) کے درمیان گاڑی چلاتے ہیں، ایک یا زیادہ اسٹارٹ پوائنٹس سے باقاعدہ وقفوں

Tower Rush

پر روانہ ہوتے ہیں۔ ریلیاں مراحل کے اندر خالص رفتار سے یا متبادل طور پر مراحل کے اندر پہلے سے طے شدہ مثالی سفر کے وقت تک گاڑی چلا کر جیتی جا سکتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: Bikes-

موٹر سائیکل ریسنگ (جسے موٹو ریسنگ اور موٹر بائیک ریسنگ بھی کہا جاتا ہے) ریسنگ موٹر سائیکلوں کا موٹر سائیکل کھیل ہے۔ بڑی اقسام میں موٹر سائیکل روڈ ریسنگ اور آف روڈ ریسنگ شامل ہیں، دونوں یا تو سرکٹس پر یا کھلے کورسز پر، اور ٹریک ریسنگ۔ دیگر اقسام میں ہل کلائمبس، ڈریگ ریسنگ اور لینڈ اسپیڈ ریکارڈ ٹرائلز شامل ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: Nascar-

نیشنل ایسوسی ایشن فار اسٹاک کار آٹو ریسنگ ((NASCAR ایک امریکی آٹو ریسنگ کی منظوری اور آپریٹنگ کمپنی ہے جو اسٹاک کار ریسنگ کے لیے مشہور ہے۔ یہ نجی ملکیت والی کمپنی بل فرانس سینئر نے 1948 میں قائم کی، اور ان کے بیٹے، جم فرانس، اگست 6، 2018 سے سی ای او ہیں۔ کمپنی کا صدر دفتر ڈیٹونا بیچ، فلوریڈا میں ہے۔ ہر سال، 48 NASCAR امریکی ریاستوں کے ساتھ ساتھ کینیڈا، میکسیکو اور یورپ میں 100 سے زیادہ ٹریکس پر 1,500 سے زیادہ ریسوں کی منظوری دیتا ہے۔

موٹر سائیکل اسپیڈوے، جسے عام طور پر اسپیڈوے کہا جاتا ہے، ایک موٹر سائیکل کھیل ہے جس میں چار اور کبھی کبھی چھ سواروں تک ایک بیضوی سرکٹ کے چار گھڑی کی مخالف سمت کے لیپس میں مقابلہ کرتے ہیں۔ موٹر سائیکلیں ماہر مشینیں ہیں جو صرف ایک گیئر استعمال کرتی ہیں اور ان میں بریک نہیں ہوتے؛ ریسنگ ایک ہموار بیضوی ٹریک پر ہوتی ہے جو عام طور پر مٹی، ڈھیلی شیل، یا پسے ہوئے پتھر (زیادہ تر آسٹریلیا اور نیوزی لینڈ میں استعمال ہوتا ہے) پر مشتمل ہوتا ہے۔ مقابلہ کرنے والے اس سطح کا استعمال کرتے ہوئے اپنی مشینوں کو سائیڈ وے سلائیڈ کرتے ہیں، پاور سلائیڈنگ یا براڈ سلائیڈنگ کرتے ہوئے موڑ میں داخل ہوتے ہیں۔ ٹریک کے سیدھے حصوں پر موٹر سائیکلیں 70 میل فی گھنٹہ (110 کلومیٹر فی گھنٹہ) تک کی رفتار تک پہنچتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: DTM-

ڈوئچے ٹورن ویگن ماسٹرز (DTM، جرمن ٹورنگ کار ماسٹرز}) ایک ٹورنگ کار سیریز ہے جس کی منظوری ITR e.V. دیتا ہے جو 1984 سے DMSB-FIA سے وابستہ رہا ہے۔ یہ سیریز جرمنی میں قائم ہے، جس کے راؤنڈز یورپ میں دیگر جگہوں پر ہوتے ہیں، بڑے پیمانے پر تیار شدہ روڈ کار پر مبنی سلیوٹ ریسنگ کار کی ریسنگ ہوتی ہے۔

2000 سے آگے، نئی DTM سابقہ ڈوئچے ٹورن ویگن مائسٹر شافٹ (جرمن ٹورنگ کار چیمپئن شپ) اور ITC (انٹرنیشنل ٹورنگ کار چیمپئن شپ) کو جاری رکھتی ہے جو زیادہ اخراجات کی وجہ سے 1996 کے بعد بند کر دی گئی تھی۔

Наблюдаемые названия и показатели: Rallycross-

ریلی کراس اسپرنٹ طرز کی آٹوموبائل ریسنگ کی ایک شکل ہے، جو ایک بند مخلوط سطح کے ریسنگ سرکٹ پر منعقد ہوتی ہے، تبدیل شدہ پروڈکشن یا خاص طور پر بنائی گئی روڈ کاروں کے ساتھ، ورلڈ ریلی کاروں کی طرح۔ یہ بنیادی طور پر نورڈک ممالک، نیدرلینڈز، بیلجیم، فرانس اور برطانیہ میں مقبول ہے۔ ریلی کراس کی ایک سستی، ابتدائی سطح کی قسم سویڈش فوک ریس یا اس کے نارویجن ہم منصب، نام نہاد بل کروس ہے۔ فوک ریس فن لینڈ میں سب سے زیادہ مقبول ہے جہاں یہ 60 کی دہائی کے آخر میں قائم ہوئی تھی۔ یورپ میں، ریلی کراس 1:8 پیمانے کے آف روڈ ریڈیو کنٹرولڈ بگیز کی ریسنگ کا بھی حوالہ دے سکتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: IndyCar Series-

ایک سیریز جو 1909 جون 12 کو پورٹ لینڈ، اوریگون میں اپنی پہلی ریس سے شروع ہوئی۔ کچھ ہی دیر بعد، انڈیاناپولس موٹر اسپیڈوے 1909 میں کھلا اور 50 سے 200 میل تک کی ریسیں منعقد کیں۔ اس کی پریمیئر ریس انڈیاناپولس 500 ہے جو 1911 مئی 11 کو شروع

ہوئی اور ایک روایت نے جنم لیا۔ آج، Indycar ایک مکمل شیڈول چلاتا ہے جس میں 20 سے زیادہ ٹیمیں اور 40 مختلف ڈرائیور شامل ہیں۔ موجودہ شیڈول میں فی سیزن 17 ریسوں کے دوران 15 ٹریکس شامل ہیں۔ جوزف نیوگارڈن کو ستمبر 2019 میں Indycar سیریز کا موجودہ چیمپئن قرار دیا گیا۔

Наблюдаемые названия и показатели: Red Bull Air Race۔

ریڈ بل ایئر ریس، جو 2003 میں قائم ہوئی اور ریڈ بل GmbH نے بنائی، ایئر ریسوں کی ایک بین الاقوامی سیریز تھی جس میں شرکاء کو تیز ترین وقت میں ایک چیلنجنگ رکاوٹ کورس پر تشریف لے جانا ہوتا تھا۔ پائلٹ انفرادی طور پر گھڑی کے خلاف اڑتے ہیں اور انہیں پائلن پر مشتمل سلیلم کورس کے ذریعے سخت موڑ مکمل کرنے ہوتے ہیں، جنہیں "ایئر گیٹس" کہا جاتا ہے۔

ریسیں بنیادی طور پر شہروں کے قریب پانی پر منعقد ہوتی ہیں، لیکن ایئر فیلڈز یا قدرتی عجوبوں پر بھی منعقد ہوتی ہیں۔ ان کے ساتھ شو پروازوں کا معاون پروگرام بھی ہوتا ہے۔ ریسیں عام طور پر اختتام ہفتہ پر اڑائی جاتی ہیں جن میں پہلا دن کوالیفکیشن کے لیے اور اگلے دن ناک آؤٹ فائنلز ہوتے ہیں۔ یہ تقریبات بڑے ہجوم کو اپنی طرف متوجہ کرتی ہیں اور بہت سی قوموں میں لائیو اور ٹیپ دونوں طرح نشر کی جاتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: Supercars۔

سپر کارس چیمپئن شپ آسٹریلیا میں ٹورنگ کار ریسنگ کی ایک قسم ہے اور FIA)) Automobile'ration Internationale de lédéF کے ضوابط کے تحت بین الاقوامی سیریز کے طور پر چلائی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Formula 2۔

فارمولا ٹو، جسے مختصراً F2 کہا جاتا ہے، اور اسے فارمولا 2 بھی کہا جاتا ہے، اوپن وہیل فارمولا ریسنگ کی ایک قسم ہے جو پہلی بار 1948 میں مرتب کی گئی۔ اسے 1985 میں فارمولا 3000 سے تبدیل کر دیا گیا، لیکن FIA نے 2009–2012 تک FIA فارمولا ٹو چیمپئن شپ کی شکل میں اسے دوبارہ زندہ کیا۔ یہ نام 2017 میں واپس آیا جب سابقہ GP2 سیریز FIA فارمولا 2 چیمپئن شپ کے نام سے مشہور ہوئی۔

فارمولا ای اوپن وہیل آٹو ریسنگ کی ایک کلاس ہے جو صرف برقی طاقت سے چلنے والی کاروں کا استعمال کرتی ہے۔ اس سیریز کا تصور 2012 میں کیا گیا تھا، اور افتتاحی چیمپئن شپ 13 ستمبر 2014 کو بیجنگ میں شروع ہوئی۔ یہ سیریز بھی FIA کی منظوری سے منعقد ہوتی ہے اور ایک مخصوص چیسس/بیٹری کے امتزاج کے ساتھ ریس کرتی ہے جس میں مینوفیکچررز کو اپنے الیکٹرک پاور ٹرین تیار کرنے کی اجازت ہوتی ہے۔ اس سیریز نے حالیہ برسوں میں نمایاں مقبولیت حاصل کی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: عمومی قواعد:؛ 1۔ گاڑیاں:۔

تمام ڈرائیوروں کو ایک ہی سیریز کی ریسنگ مشین کے ساتھ یکساں فزکس کے ساتھ ریس میں حصہ لینا ہوگا۔ مثلاً FVR V8SC 2019

تمام گاڑیوں میں ڈرائیور ایڈز یکساں طور پر فعال/غیر فعال ہونے چاہئیں۔ یعنی ٹیمیج فعال، کوئی ٹریکشن کنٹرول نہیں، کوئی اینٹی لاکنگ بریکس نہیں وغیرہ۔

گاڑیوں کے ٹائر ایک آپشن تک محدود ہو سکتے ہیں یا متعدد ٹائر کی اجازت ہو سکتی ہے۔ اپنی ریسنگ لیگ/سیریز کے لیے اجازت شدہ ٹائر کی فہرست کے لیے ریس سینٹر کے ملازم سے مشورہ کریں۔

گاڑیوں کے سیٹ اپ ریس سینٹر کے عملے کی طرف سے مقرر کیے جا سکتے ہیں – یعنی عملہ آپ کو اپنے سیٹ اپ میں ترمیم کرنے کی اجازت دے سکتا ہے یا یہ آپ کی سیریز کی بنیاد پر ایک مقررہ سیٹ اپ ہو سکتا ہے۔

Tower Rush

Наблюдаемые названия и показатели: 2۔ کوالیفائنگ آداب اور قواعد۔

کوالیفائنگ سیشنز نجی ہوں گے۔ مطلب آپ سیشن میں کوئی دوسری گاڑی نہیں دیکھیں گے۔

ڈرائیور کو صرف ٹریک کی حدود میں گاڑی چلانی ہے۔ کوئی بھی ڈرائیور جو کونے/چیکینز کاٹتا پایا جائے تو اس کے نتیجے میں جرمانہ ہو سکتا ہے۔

ڈرائیور کے پاس گود کے لیے اپنے کوالیفائنگ وقت میں شمار ہونے کے لیے ریسنگ سرکٹ سے زیادہ سے زیادہ دو پہیے باہر ہو سکتے ہیں۔ اس کی خلاف ورزی ہونے پر ری پلے تجزیہ کے بعد ریس کے بعد جرمانے دیے جائیں گے۔

اگر کوئی ڈرائیور کونے/چیکین کو کاٹتا ہے تو انہیں مشورہ دیا جاتا ہے کہ وہ گود ترک کر دیں تاکہ ریس کے بعد جرمانے کا خطرہ نہ رہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3۔ ریسنگ آداب اور قواعد:۔

a۔ ایک بار جب ڈرائیور گرڈ پر ہو تو انہیں بریک پیڈل دبا کر رکھنا ہوگا جب تک اسٹارٹ لائٹس آن نہ ہوں (عام طور پر ایک سرخ روشنی چمکے گی، جو ریس کے آغاز کا اشارہ ہے)۔

ریس گرڈ پر کوئی بھی 'رینگنا' جرمانے کا باعث بن سکتا ہے۔

ڈرائیوروں کو مخالفین کو ٹکرانا یا ٹریک سے باہر دھکیلنا نہیں چاہیے، اگر کوئی ڈرائیور اس آرٹیکل کی خلاف ورزی کرتا ہے تو انہیں ریس کے بعد نااہل یا جرمانہ کیا جا سکتا ہے۔

ڈرائیوروں کو کونے/چیکینز نہیں کاٹنے چاہئیں۔ اس خلاف ورزی پر ریس کے بعد جرمانے لاگو ہوں گے۔

اگر ریس کی پہلی گود میں متعدد ڈرائیور خارج/بجری میں پھنس جائیں تو ریس کو ریڈ فلیگ کیا جا سکتا ہے اور ریس سینٹر کے ملازم کی طرف سے دوبارہ شروع کیا جا سکتا ہے۔

ریس کے حالات میں، کوئی بھی کار جو مبینہ طور پر دوسری سے ٹکراتی ہے، حادثے/خطرناک ڈرائیونگ کی شدت کی بنیاد پر جرمانہ دیا جائے گا۔

اگر ریسنگ آداب میں کوئی تضاد ہو تو ہم مزید وضاحت کے لیے Supercars، FIA یا Blancpain رولز ہینڈ بک سے رجوع کریں گے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 4۔ RFactor قواعد:۔

ڈرائیور کسی بھی صورت میں ڈرائیور ایڈز یا سیٹنگز تبدیل نہیں کرے گا۔ ریس سینٹر کا ملازم یہ کرے گا اگر لیگ سیریز ترمیم کی اجازت دیتی ہے۔

کار کے سیٹ اپ اور ٹائر میں ترمیم صرف اس صورت میں اجازت ہو سکتی ہے جب لیگ سیریز اسے فعال کرے۔ ریس سینٹر کا عملہ ہر لیگ/سیریز کے لیے قواعد طے کرے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5۔ لیگ پوائنٹس سسٹم:۔

پوائنٹس لیگ سیریز کے قواعد کے مطابق مستقل طور پر دیے جائیں گے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 6۔ پرچم کے قواعد:۔

ڈرائیوروں کو اپنی ریسنگ سیریز کے پرچم کے قواعد کی پابندی کرنی ہے۔ جو نہیں کرتے ان پر جرمانے لاگو ہوں گے۔

کالے پرچم لاگو ہو سکتے ہیں، اگر کوئی ڈرائیور اپنی اسکرین پر کالا پرچم دیکھتا ہے تو انہیں فوری طور پر اپنی گاڑی روکنی ہے تاکہ نااہلی سے بچا جا سکے۔

نیلے پرچم لاگو ہو سکتے ہیں، اگر کوئی ڈرائیور نیلا پرچم دیکھتا ہے تو انہیں پیچھے آنے والی گاڑی(وں) کو گزرنے دینا ہے کیونکہ وہ لیپ پیچھے ہیں۔

اگر نیلا پرچم برقرار رہتا ہے، تو اس کا مطلب ہے کہ ڈرائیور کو اپنے پیچھے کی تمام گاڑیوں کو گزرنے دینا ہے۔ ریس میں آپ سے آگے کی گود میں گاڑیوں کو روکنا اس ڈرائیور کو روکنے کے جرمانے کا سامنا کر سکتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7۔ پٹ لین کے قواعد اور آداب:۔

a۔ ڈرائیوروں کو پٹ لین میں داخل اور باہر قطار میں ہونا ہے۔ دوسرے ڈرائیور(وں) کو رکاوٹوں میں دھکیلنا ریس کے بعد جرمانے کا سامنا کر سکتا ہے۔

ڈرائیوروں کو پٹ لین میں رہتے ہوئے پٹ لین لیمیٹر فعال کرنا ہے۔ ایسا نہ کرنے پر ان گیم جرمانے ہو سکتے ہیں۔

پٹ ایگزٹ پر سبز، سرخ اور نیلی روشنیوں والا لائٹ ٹری ہے۔ نیلی روشنیاں، جب چمکتی ہیں، اشارہ کرتی ہیں کہ اسٹارٹ/فنش سیدھی پر ایک کار پوری رفتار سے آ رہی ہے۔ پٹ لین میں موجود ڈرائیور کو پٹ لین سے باہر نکلنے سے پہلے انتظار کرنا ہے جب تک نیلی روشنیاں چمکنا بند نہ ہوں۔ پٹ لین میں داخل ہونے یا باہر نکلنے سے متعلق کوئی بھی واقعہ بھاری جرمانے کا سامنا کر سکتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 8۔ عمومی ڈرائیونگ آداب اور قواعد:۔

سِم ریسنگ کے ساتھ سلپ اسٹریمنگ کی سفارش نہیں کی جاتی، ممکنہ لیگ مسائل کی وجہ سے۔ ڈرائیور کی غلطیاں دوسری کار کے قریب جانے کو ایک خطرناک اقدام بناتی ہیں۔ لہٰذا، کوئی بھی ڈرائیور جو دوسری کار کا پیچھا کرتے ہوئے رابطہ کرتا ہے اسے ذمہ دار ٹھہرایا جائے گا۔ جرمانے لاگو ہو سکتے ہیں جب تک کہ واضح ثبوت نہ ہوں کہ سامنے والی کار بے قاعدہ چلا رہی تھی یا اچانک سست ہو گئی تھی۔

اگر آپ کو نیلا پرچم دکھایا جائے تو معقول حد تک جلد از جلد ریسنگ لائن سے ہٹ جائیں اور کوئی بے قاعدہ حرکت نہ کریں۔ اپنے آئینے پر توجہ دیں تاکہ معلوم ہو سکے کہ کار کس طرف سے گزرے گی۔ ایک بار جب پیچھے والی کار قریب آ جائے تو اپنی رفتار اتنی کم کریں کہ وہ آپ کی کار کے گرد محفوظ طریقے سے گزر سکے۔ جب تک آپ کو یقین نہ ہو کہ پیچھے والی کار گزر گئی ہے اور صاف ہے، تیز نہ کریں۔

بیک مارکر کو اوورٹیک کرتے وقت، سب سے محفوظ طریقہ یہ ہے کہ سست کار کے پیچھے اور ایک طرف پوزیشن برقرار رکھیں تاکہ وہ آپ کو اپنے آئینے میں پوری طرح دیکھ سکیں۔ اوورٹیک کا ارتکاب کرنے سے پہلے انہیں اپنے راستے سے ہٹنے کے لیے کافی وقت دیں۔ براہ کرم شائستہ رہیں اور سیشن کے دوران یا بعد میں آواز دے کر یا شکریہ ادا کر کے ڈرائیور کا شکریہ ادا کریں۔ باہمی احترام بہتر ڈرائیور بناتا ہے۔

ڈرائیوروں کو ٹریک پر دوبارہ داخل ہونے یا ریسنگ لائن دوبارہ شروع کرنے یا اسپن سے بحالی کے بعد اس بات کو یقینی بنانا ہوگا کہ ٹریک صاف ہے۔ اس میں گھاس پر چلنا، آدھے اسپن، مکمل اسپن، عارضی طور پر کنٹرول کھونا یا مکمل طور پر کنٹرول کھونا شامل ہے۔ محفوظ طریقے سے سرکٹ میں دوبارہ شامل نہ ہونے پر جرمانے ہو سکتے ہیں۔

ہر ڈرائیور کی اپنی ذمہ داری ہوگی کہ وہ کسی بھی صورت حال میں صاف گاڑی چلائے۔ اگر آپ ٹریک پر نہیں رہ سکتے (چاہے کار کے نقصان، کنٹرولر کے مسائل وغیرہ کی وجہ سے) تو آپ کو اپنی گاڑی پارک کرنی چاہیے اور ریس سینٹر کے عملے کے رکن کو آگاہ کرنا چاہیے تاکہ وہ آپ کی صورتحال میں مدد کر سکیں۔

جو ڈرائیور مخالف کو ٹکراتے ہیں ان کے جرمانے سے بچنے کے امکانات بہت بہتر ہوں گے اگر وہ دوسری کار کا اپنی پوزیشن دوبارہ حاصل کرنے کا انتظار کریں۔ اگر مخالف کو مرمت کے لیے پٹ جانا پڑے تو آپ کو بھی ان کے پیچھے پٹ لین میں جانا چاہیے اور پوری لین میں اپنا لیمیٹر فعال رکھنا چاہیے پھر ریس میں دوبارہ شامل ہوں۔ آپ کے کھیلوں کے جذبے کو مدنظر رکھا جا سکتا ہے اور جرمانہ لاگو نہیں ہو سکتا۔ اس کے برعکس کرنے پر یقینی طور پر ریس کے بعد جرمانہ ہوگا۔

ریس سینٹر لیگ مقابلے میں شرکت کا مطلب یہاں درج تمام قواعد (1A – 8G) کی مکمل معلومات اور فہم ہے۔ خطرناک ڈرائیونگ، مستقل غیر حقیقی ڈرائیونگ (ڈرائیور ایڈز) یا قواعد کا واضح غلط استعمال وقت کے جرمانے، نااہلی، ریس پر پابندی اور مقابلے سے اخراج کا باعث بن سکتا ہے۔ عام طور پر ہم سنجیدہ کارروائی کرنے سے پہلے ڈرائیوروں کو خبردار کرنے کو ترجیح دیتے ہیں، تاہم ہم انہیں نافذ کرتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 9۔ واقعے کی رپورٹنگ:۔

ریس سینٹر کا عملہ لیگ نائٹ کی میزبانی کی سہولت کے لیے موجود ہے۔ اس میں شامل ہے:

Наблюдаемые названия и показатели: سامان کے موزوں ہونے کو یقینی بنانا؛ موڈز اپ لوڈ اور ٹیسٹ کیے گئے ہوں۔

رات کے دوران کوئی بھی ڈراپ آؤٹ یا مکینیکل مسائل پر توجہ دی جاتی ہے۔

عملہ کسی بھی ریس ایونٹ کے دوران ڈرائیونگ کے واقعات سے نمٹنے کے لیے موجود نہیں ہے۔

نوٹ: کسی بھی ریس کے دوران کسی بھی قسم کی قواعد کی خلاف ورزی، حادثات یا مسائل کی رپورٹ ریس کے بعد کی جانی چاہیے اور ایک کمیٹی اگلے دن (نتائج شائع کرنے سے پہلے) کسی بھی شکایت کے نتائج کا فیصلہ کرے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: c۔ شکایت کنندگان کو رات کو درج ذیل تحریری طور پر فراہم کرنا ہوگا:؛ ایونٹ کا نام اور تاریخ؛ ریس نمبر؛ گود نمبر؛ ملوث افراد۔

واقعے کی تفصیلات۔

Наблюдаемые названия и показатели: 10۔ ہاٹ لیپنگ/ڈیش فار کیش قواعد:۔

آٹو کلچ کے علاوہ تمام ڈرائیور ایڈز غیر فعال ہوں گے۔ ڈرائیور کسی بھی صورت میں ڈرائیور ایڈز تبدیل نہیں کرے گا۔

ڈیمیج کم از کم 50% پر سیٹ ہوگا۔

ڈرائیور کار کو ٹیون کر سکتا ہے۔

ایندھن کا استعمال بند ہے۔

ٹائر کا گھسنا معمول کے مطابق ہے۔

ڈرائیور کو ریس سینٹر کے عملے کو بتانا ہوگا کہ وہ ایک گود یا متعدد گودوں کی کوشش کر رہا ہے۔

ریس سینٹر کا ملازم کسی بھی وقت یہ چیک کر سکتا ہے کہ آیا ایڈز میں تبدیلی کی گئی ہے اور اگر تبدیلیاں کی گئی ہوں تو ایونٹ اور کسی بھی مستقبل کے ایونٹس سے فوری نااہلی ہوگی۔

ڈرائیور کو عملے کو مطلع کرنا ہوگا اگر اس نے ریکارڈ کے لیے کوئی وقت درج کیا ہے۔

کونے/چیکینز کاٹنے کے لیے ری پلے فوٹیج چیک کی جائے گی۔ اگر ریسنگ سرکٹ سے زیادہ سے زیادہ دو پہیے باہر ہوں تو گود نااہل ہو جائے گی۔

ڈیش فار کیش کی کوشش کسی دوسری لیگ کے ساتھ مل کر نہیں کی جا سکتی جب تک کہ شریک نے DNF یا DQ کی وجہ سے ایونٹ سے قبل از وقت دستبرداری نہ کی ہو۔

a۔ یہ قواعد فارمولا 1، ریلی، بائیکس، NASCAR، اسپیڈوے، DTM، ریلی کراس، انڈی کار، ریڈ بل ایئر ریس، سپر کارز، فارمولا 2، فارمولا ای وغیرہ پر لاگو ہوتے ہیں۔

b۔ سواروں کے مقامات، نیز ٹیموں کے پوائنٹس کی تقسیم، ریس کے اختتام کے فوراً بعد شائع ہونے والے سرکاری حتمی پروٹوکول کے مطابق طے کی جاتی ہے۔ سواروں کی نااہلی اور ریس کے بعد بک میکر کمپنی کی طرف سے پروٹوکول میں تبدیلیوں کو مدنظر نہیں رکھا جاتا۔

c۔ تمام کوالیفائنگ شرطوں کے لیے فاتح کا تعین متعلقہ گورننگ فیڈریشن کی طرف سے اس ٹورنامنٹ کے لیے اعلان کردہ سرکاری کوالیفائنگ وقت سے ہوگا۔ d۔ وہ ڈرائیور جو وارم اپ گود میں داخل ہوتے ہیں خود بخود ریس شروع کرنے والوں میں شمار ہوتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: e۔ موٹر اسپورٹ پر درج ذیل قسم کی شرطیں قبول کی جاتی ہیں:؛ 1۔ ریس کا فاتح۔

فاتح وہ ڈرائیور ہے جو ریس کے حتمی پروٹوکول میں پہلی پوزیشن حاصل کرتا ہے۔ اگر مخصوص سوار نے ریس میں حصہ نہیں لیا، تو اس پوزیشن کے لیے اس پر لگائی گئی شرطوں پر رقم واپس کی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2۔ ٹاپ-3۔

یہ تعین کرنا ضروری ہے کہ ریس کے اختتام پر کون سے سوار ٹاپ 3 میں داخل ہوں گے۔ اگر مخصوص سوار نے ریس میں حصہ نہیں لیا، تو اس پوزیشن کے لیے اس پر لگائی گئی شرطوں پر رقم واپس کی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3۔ چیمپئن شپ کا فاتح۔

اگر مخصوص ڈرائیور نے اس چیمپئن شپ کی کسی بھی ریس میں حصہ نہیں لیا، تو اس پوزیشن کے لیے اس پر لگائی گئی شرطوں پر رقم واپس کی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 4۔ چیمپئن شپ میں ٹاپ-3۔

یہ تعین کرنا ضروری ہے کہ اس چیمپئن شپ کے اختتام پر کون سے سوار ٹاپ 3 میں داخل ہوں گے۔ اگر مخصوص ڈرائیور نے اس چیمپئن شپ کی کسی بھی ریس میں حصہ نہیں لیا، تو اس پوزیشن کے لیے اس پر لگائی گئی شرطوں پر رقم واپس کی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5۔ کنسٹرکٹرز کپ کا فاتح۔

یہ تعین کرنا ضروری ہے کہ مخصوص سیزن میں کون سی ٹیم کنسٹرکٹرز کپ جیتے گی۔ اگر اشارہ کردہ ٹیموں میں سے کوئی بھی نااہل ہو جائے یا کسی بھی وجہ سے چیمپئن شپ میں شرکت بند کر دے، تو اس ٹیم پر تمام شرطیں برقرار رہیں گی، تاہم، اگر انکار/نااہلی سیزن کے آغاز سے پہلے ہوئی ہو، تو اس پوزیشن کے لیے اس ٹیم پر تمام شرطوں پر رقم واپس کی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 6۔ ہیڈ ٹو ہیڈ (ریسر)۔

تجویز کردہ جوڑوں میں، اس سوار کا نام بتانا ضروری ہے جو بہتر کارکردگی دکھائے گا۔ اس صورت میں، بہترین وہ سوار ہے جس نے حتمی پروٹوکول میں اعلیٰ مقام حاصل کیا۔ اگر دونوں سوار ریٹائر ہو جائیں، تو بہترین وہ ہے جس نے زیادہ گود مکمل کیے۔ اگر دونوں سوار

ایک ہی گود میں باہر ہوں، تو شرطیں واپس کر دی جائیں گی۔ اگر سواروں میں سے ایک ریس چھوڑ دے، تو ریس مکمل کرنے والا سوار بہترین سمجھا جائے گا۔ اگر کسی سوار نے زیادہ گود مکمل کیے ہوں لیکن ریس کے دوران نااہل کر دیا گیا ہو، تو کوئی بھی دوسرا کھلاڑی جو نااہل نہیں ہوا بہترین سمجھا جائے گا (چاہے اس نے ریس میں ایک گود سے بھی کم مکمل کی ہو)۔ اگر دونوں سوار ریس کے دوران نااہل کر دیے جائیں، تو شرط واپس کر دی جائے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7۔ ہیڈ ٹو ہیڈ ٹیمیں۔

یہ تعین کرنا ضروری ہے کہ کون سی ٹیم سب سے زیادہ پوائنٹس حاصل کرے گی۔ اگر دونوں ٹیموں نے ایک بھی پوائنٹ حاصل نہیں کیا، تو بہترین وہ ٹیم ہے جس کے ڈرائیوروں کے قبضہ کردہ مقامات کی کل تعداد دوسری سے کم ہو۔ اگر اس ٹیم کے کم از کم ایک سوار نے ریس میں حصہ لیا ہو، تو اس پوزیشن پر تمام شرطیں درست رہیں گی۔ بصورت دیگر، اس پوزیشن پر شرطیں واپس کر دی جائیں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 8۔ مکمل فاصلہ، غیر مکمل فاصلہ۔

یہ بتانے کی تجویز ہے کہ آیا کوئی خاص سوار ریس چھوڑے گا یا نہیں چھوڑے گا۔ اس کے ساتھ ساتھ، ایک سوار جو فائنش سے کچھ گود پہلے فاصلہ چھوڑ دیتا ہے، لیکن سرکاری پروٹوکول کے مطابق لیڈر سے مخصوص تعداد میں گودوں کے فرق کے ساتھ ریس کے نتائج کے مطابق درجہ بندی کیا جاتا ہے، اسے مکمل طور پر ریس مکمل کرنے والا سمجھا جاتا ہے۔

اگر مخصوص سوار نے ریس میں حصہ نہیں لیا، تو اس پوزیشن کے لیے اس پر لگائی گئی شرطوں پر رقم واپس کی جاتی ہے۔

سواروں کے مقامات ریس کے اختتام کے فوراً بعد شائع ہونے والے سرکاری حتمی پروٹوکول کے مطابق طے کیے جاتے ہیں۔ سواروں کی نااہلی اور ریس کے بعد پروٹوکول میں تبدیلیوں کو بک میکر کمپنی مدنظر نہیں رکھتی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 9۔ ریس میں تیز ترین گود۔

10۔ سیزن کی باقی ریسوں میں کون سا ڈرائیور زیادہ پوائنٹس حاصل کرے گا؟

اگر سواروں میں سے کم از کم ایک نے سیزن کی باقی ریسوں میں سے کسی میں بھی حصہ نہیں لیا، تو اس پوزیشن کے لیے شرطیں واپس کر دی جائیں گی۔

11۔ اوپر درج نہیں کی گئی دیگر اقسام کی شرطیں پیش کی جا سکتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: چیمپئن شپ۔

ABB FIA فارمولا ای ورلڈ چیمپئن شپ دو الگ الگ ٹائٹلز پر مشتمل ہے - ایک ڈرائیورز کے لیے اور دوسرا ٹیموں کے لیے۔ ڈرائیورز چیمپئن شپ اس ڈرائیور کو دی جاتی ہے جس نے سات ماہ کی مہم کے دوران سب سے زیادہ پوائنٹس حاصل کیے ہوں۔ جبکہ ٹیموں کی چیمپئن شپ پورے سیزن کے دوران دونوں ڈرائیوروں کے اسکورز کا حساب لگا کر طے کی جاتی ہے۔

فارمولا ای ایک معیاری پوائنٹس سسٹم کی پیروی کرتا ہے، جو دیگر FIA سے منظور شدہ سیریز میں استعمال ہوتا ہے - ٹاپ-10 فنشرز کو پوائنٹس دیے جاتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1st -25pts ;2nd -18pts ;3rd -15pts ;4th -12pts ;5th -10pts ;6th -8pts ;7th -6pts ;8th -4pts ;9th -2pts ;10th -1pt.

Julius Baer پول پوزیشن حاصل کرنے اور کوالیفائنگ اور ریس میں Fastest Lap حاصل کرنے پر اضافی پوائنٹس بھی دیے جاتے ہیں۔

2019/20 سیزن کے لیے نیا، گروپ کوالیفائنگ میں سب سے تیز ڈرائیور کو ایک بونس پوائنٹ دیا جائے گا۔

Tower Rush

سب سے آگے سے شروع کرنے والا ڈرائیور (Julius Baer پول پوزیشن) اضافی تین پوائنٹس حاصل کرتا ہے، جبکہ کوالیفائنگ کے دوران سب سے تیز لیپ لگانے والا ڈرائیور ایک اضافی پوائنٹ حاصل کرتا ہے۔

ریس کے دوران، سب سے تیز لیپ مکمل کرنے والا ڈرائیور بھی ایک اضافی پوائنٹ حاصل کرتا ہے۔ تاہم، Fastest Lap کا اضافی پوائنٹ حاصل کرنے کے لیے ڈرائیور کو ٹاپ-10 مقامات میں ختم کرنا ضروری ہے۔ اگر نہیں، تو ٹاپ-10 میں شامل اگلی سب سے تیز لیپ والا ڈرائیور یہ اعزاز حاصل کرتا ہے۔

- Fastest driver in Qualifying ;3 points - Julius Baer pole position :Наблюдаемые названия и показатели
Race Day Format. ;if in a top-10 finishing position)) 1 point - Fastest Lap in race ;1 point

Shakedown - زیادہ تر E-Prix میں، شیک ڈاؤن سیشن جمعہ کو - مرکزی ایونٹ سے ایک دن پہلے - منعقد ہوتا ہے، لیکن یہ ٹریک (ہمارے معاملے میں، شہر کی سڑکیں) دستیاب ہونے پر منحصر ہے۔ ڈرائیور اس سیشن کا استعمال الیکٹرانک سسٹمز اور کار کی قابل اعتمادی کی جانچ کے لیے کرتے ہیں، لیکن مجموعی کارکردگی کے لیے نہیں کیونکہ کاریں کم رفتار پر چلتی ہیں۔

اس وقت، FIA ٹریک لے آؤٹ، کربس اور خصوصیات کی جانچ کر سکتا ہے، ڈرائیور بریفنگ میں فراہم کردہ حریفوں کے تاثرات کو مدنظر رکھتے ہوئے۔

POWER - پاور 110KW تک محدود ہے۔

Practice. :Наблюдаемые названия и показатели

ہر ایونٹ میں دو پریکٹس سیشنز ہوتے ہیں - ایک افتتاحی 45 منٹ کا سیشن جس کے بعد مزید 30 منٹ کا سیشن۔ ٹبل ہیڈر کے دوسرے دن یہ کم ہو کر صرف ایک 45 منٹ کے سیشن تک رہ جاتا ہے۔ یہ پہلا موقع ہے جب ٹیمیں اور ڈرائیور ٹائمڈ حالات میں ٹریک پر اتریں گے کیونکہ وہ ٹریک کا اندازہ لگاتے ہیں اور کار کی سیٹ اپ کے مطابق ڈھلتے ہیں۔ اگرچہ ٹائمر چل رہا ہے، یہ حتمی نتیجے میں شمار نہیں ہوتا۔ بہر حال، یہ صرف ایک پریکٹس سیشن ہے۔

POWER - 250KW پورے دوران دستیاب ہے۔

Qualifying and Super Pole shoot-out - کوالیفائنگ اس ترتیب کا تعین کرتی ہے جس میں ڈرائیور ریس شروع کریں گے، سب سے تیز ڈرائیور پہلی پوزیشن پر اور سب سے سست آخر میں۔ سیشن ایک گھنٹہ جاری رہتا ہے اور ڈرائیوروں کو چیمپئن شپ میں ان کی پوزیشن کے مطابق چھ کاروں تک کے چار گروپوں میں تقسیم کیا جاتا ہے۔ تاہم، سیزن کی پہلی ریس کے لیے، ترتیب اس بات سے طے ہوتی ہے کہ وہ پچھلے سیزن میں مجموعی طور پر کہاں ختم ہوئے تھے۔

ایک بار باہر نکلنے کے بعد، ہر ڈرائیور کے پاس اپنا بہترین وقت مقرر کرنے کے لیے چھ منٹ ہوتے ہیں، ٹاپ-چھ ڈرائیور Julius Baer پول پوزیشن اور اضافی تین پوائنٹس حاصل کرنے کی کوشش میں Super Pole shoot-out میں آگے بڑھتے ہیں۔ Super Pole shoot-out کے دوران، ڈرائیور ایک ایک کر کے باہر نکلتے ہیں، گروپ مراحل سے چھٹا سب سے تیز ڈرائیور پہلے باہر نکلتا ہے۔ جب وہ اپنی فلائنگ لیپ شروع کرنے کے لیے لائن عبور کرتے ہیں، پٹ لین کی لائٹ سبز ہو جاتی ہے اور پانچواں سب سے تیز ڈرائیور باہر نکلتا ہے۔ یہ اس وقت تک دہرایا جاتا ہے جب تک تمام چھ ڈرائیور ایک لیپ مکمل نہ کر لیں۔

Tyres and Allocation. :Наблюдаемые названия и показатели

تمام ٹیموں اور ڈرائیوروں کی جانب سے استعمال ہونے والے حسب ضرورت -18انچ ٹریڈڈ آل ویدر ٹائر Michelin فراہم کرتا ہے - جو FIA فارمولا ای ورلڈ چیمپئن شپ کا سرکاری ٹائر سپلائر ہے۔ ہر ڈرائیور ہر ایونٹ کے لیے چار سے زیادہ نئے پچھلے اور چار سے زیادہ

نئے اگلے ٹائر استعمال نہیں کر سکتا۔ اس کا مطلب ہے کہ انہیں کل دو سیٹ ٹائر Shakedown سے لے کر ریس کے اختتام تک چلانے ہوں گے۔

Charging Times. :Наблюдаемые названия и показатели

کوالیفائنگ اور ریس دونوں کے دوران، نیز پارک فرمے اور اسکروٹینیئرنگ کے دوران کار چارج کرنا ممنوع ہے۔ ٹیمیں سیشنز کے درمیان اور پریکٹس کے دوران کاریں چارج کر سکتی ہیں۔

e-Licence. :Наблюдаемые названия и показатели

سڑک پر ڈرائیونگ لائسنس کی طرح - فارمولا ای ڈرائیوروں کو شرکت کے لیے اہلیت حاصل کرنی ہوتی ہے۔ FIA فارمولا ای چیمپئن شپ میں داخل ہونے کے لیے، ڈرائیوروں کو درج ذیل کی تعمیل کرنی ہوگی:

ڈرائیوروں کو FIA کا ایک مخصوص تربیتی سیشن کرنا ہوگا جو برقی حفاظت، مکمل طور پر برقی فارمولا ای کار کی مخصوص خصوصیات، نیز سیریز کے تکنیکی اور کھیلوں کے پہلوؤں کا جائزہ لینے پر مرکوز ہو۔

ڈرائیوروں نے پچھلے تین سالوں میں FIA پوائنٹس سسٹم کے ساتھ مل کر کم از کم 20 پوائنٹس جمع کیے ہوں - جو Super Licence کے لیے اہلیت کے لیے استعمال ہوتا ہے۔ یا، پہلے Super Licence رکھا ہو، یا پچھلی FIA فارمولا ای چیمپئن شپ کے کم از کم تین ایونٹس میں شرکت کی ہو۔

پچھلے سیزن کا چیمپئن اگلے سال خود بخود Super Licence کے لیے اہل ہو جاتا ہے۔

اگر یہ پوائنٹس پورے نہ ہوں - تو ایک ڈرائیور جسے FIA نے سنگل سیٹر کیٹیگریز میں مستقل طور پر شاندار صلاحیت کا مظاہرہ کرنے والا سمجھا ہو، لیکن اہلیت حاصل کرنے کا بہت کم یا کوئی موقع نہ ہو، پھر بھی شرکت کر سکتا ہے۔

ریس کو درست ہونے کے لیے مقررہ وقت کے ایک ہفتے کے اندر منعقد ہونا چاہیے، ورنہ تمام شرطیں کالعدم سمجھی جائیں گی۔ تمام شرطیں سرکاری سائٹ پر بیان کردہ سرکاری نتائج کے مطابق ادا کی جائیں گی، چاہے ریس کسی بھی وجہ سے قبل از وقت روک دی جائے۔

نتیجہ اخذ کرنے کا معیار سرکاری صفحے کے نتائج اور پوڈیم پریزنٹیشن کا استعمال ہے، اگر بعد میں نااہلی کی وجہ سے تبدیلی کی جائے تو نتائج تبدیل ہو سکتے ہیں۔ ریس میں درجہ بند سمجھے جانے کے لیے ڈرائیور کی جانب سے دوڑی گئی لیپس کے تقریباً 90% ہونا چاہیے۔

Championship. ’Drivers ;The following markets are available: :Наблюдаемые названия и показатели

کھلاڑی کو پیش گوئی کرنی ہوگی کہ کون سا ڈرائیور Championship ’Drivers کا فاتح ہوگا۔ Championship ’Drivers کا تعین کرنے کے لیے پوائنٹس انفرادی ریسز سے شمار کیے جاتے ہیں۔ تمام شرطیں اس کی سرکاری ویب سائٹ کی جانب سے فراہم کردہ درجہ بندی کے مطابق طے کی جائیں گی۔

Race Winner. :Наблюдаемые названия и показатели

کھلاڑی کو پیش گوئی کرنی ہوگی کہ اس مخصوص گراں پری کی ریس کون جیتتا ہے۔ حتمی نتیجہ شائع ہونے کے بعد کی تبدیلیاں نظر انداز کی جائیں گی۔ کوئی بھی ڈرائیور جو ریس کے لیے اہل نہ ہو اسے کالعدم سمجھا جائے گا۔ ڈیڈ ہیٹ قاعدہ لاگو ہوتا ہے۔

Qualifying Winner. :Наблюдаемые названия и показатели

کھلاڑی کو پیش گوئی کرنی ہوگی کہ اس مخصوص گراں پری کا ‘Super Pole کون جیتتا ہے۔ حتمی نتیجہ شائع ہونے کے بعد کی تبدیلیاں نظر انداز کی جائیں گی۔ ڈیڈ ہیٹ قاعدہ لاگو ہوتا ہے۔

H2H. :Наблюдаемые названия и показатели

دو ڈرائیوروں کو "head to head" میں جوڑا جاتا ہے کہ کون زیادہ اونچی پوزیشن حاصل کرے گا، بشرطیکہ دونوں ریس شروع کریں۔ اگر دو ڈرائیوروں میں سے ایک دستبردار ہو جائے، تو سب سے زیادہ لیپس کے بعد جانے والا ڈرائیور فاتح سمجھا جائے گا۔ اگر دونوں ڈرائیور ایک ہی لیپ میں ریٹائر ہوں، تو شرط کالعدم ہو جائے گی۔ کوئی بھی مزید معلومات جو نتائج کو بدل سکتی ہوں نظر انداز کی جائیں گی۔

اوپر درج نہ کی گئی اقسام کی مارکیٹیں بھی پیش کی جا سکتی ہیں۔

final) 1. Winner of the race ;A Racing Sport - Formula One :Наблюдаемые названия и показатели classification).

فاتح وہ ڈرائیور ہے جس نے ریس کے حتمی پروٹوکول (حتمی درجہ بندی) میں پہلی پوزیشن حاصل کی۔

2. تمام کوالیفائنگ شرطوں کا فاتح FIA کی جانب سے اعلان کردہ سرکاری کوالیفائنگ اوقات سے طے ہوتا ہے۔

تمام Free Practice Bets ((1,2,3 کا فاتح FIA کی جانب سے اعلان کردہ Official Free Practice Time سے طے ہوتا ہے۔

6.10).) 3. Top 3 :Наблюдаемые названия и показатели

ریس کے حتمی پروٹوکول کے مطابق یہ تعین کرنا ضروری ہے کہ کون سے رائیڈرز ٹاپ 3 ((6, 10 میں داخل ہوں گے۔ اگر مذکورہ رائیڈر نے اس ریس میں حصہ نہیں لیا، تو اس پوزیشن کے لیے اس پر لگائی گئی شرطوں پر رقم واپس کی جاتی ہے۔

4. Fastest lap. :Наблюдаемые названия и показатели

یہ تعین کرنا ضروری ہے کہ کون سے رائیڈرز ایک لیپ سب سے تیز مکمل کریں گے۔ اگر مذکورہ رائیڈر نے ریس میں حصہ نہیں لیا، تو اس پوزیشن کے لیے اس پر لگائی گئی شرطوں پر رقم واپس کی جاتی ہے۔

5. اگر ریس میں کاریں "safety car" کے بعد شروع ہوں، نہ کہ معمول کے مطابق اسٹارٹ سگنلز پر (مثال کے طور پر، خراب موسم کی وجہ سے)، تو شرطوں کا حساب لگاتے وقت اسے "safety car" ٹریک پر جانا نہیں سمجھا جائے گا۔ یہی قاعدہ ان حالات پر بھی لاگو ہوتا ہے جب ریس "safety car" کے نکلنے کے بعد سرخ جھنڈے کے ظاہر ہونے کے فوراً بعد دوبارہ شروع ہو۔

pilots).) 6. Head2head :Наблюдаемые названия и показатели

تجویز کردہ جوڑوں میں، اس رائیڈر کا نام بتانا ضروری ہے جو بہتر کارکردگی دکھائے گا۔ اس صورت میں، بہترین وہ رائیڈر ہے جس نے حتمی پروٹوکول میں زیادہ اونچی جگہ حاصل کی۔ اگر دونوں رائیڈرز ریس سے دستبردار ہو جائیں، تو بہترین وہ ہے جس نے سب سے زیادہ لیپس دوڑی ہوں۔ اگر دونوں رائیڈرز ایک ہی لیپ میں باہر ہوں، تو شرطیں واپس کی جائیں گی۔ اگر رائیڈرز میں سے ایک ریس چھوڑ دے، تو ریس ختم کرنے والا رائیڈر بہترین سمجھا جاتا ہے۔ اگر کسی رائیڈر نے زیادہ لیپس مکمل کیے ہوں، لیکن ریس کے دوران نااہل قرار دیا گیا ہو، تو کوئی بھی دوسرا کھلاڑی جو نااہل نہ ہوا ہو بہترین سمجھا جاتا ہے (چاہے اس نے ریس میں ایک سے کم لیپ مکمل کی ہو)۔ اگر دونوں رائیڈرز ریس کے دوران نااہل قرار دیے جائیں، تو Best اس ٹیم کی بنیاد پر طے کیا جائے گا جس کی بہترین

classified car in the official FIA classification at the time of. :Наблюдаемые названия и показатели

the podium presentation.

Tower Rush

teams).) 7. Head2head :Наблюдаемые названия и показатели

شرطیں اس ٹیم پر قبول کی جاتی ہیں جس کا رائیڈر بین الاقوامی آٹوموبائل فیڈریشن ((FIA کے سرکاری پروٹوکول کے مطابق ریس میں بہترین جگہ حاصل کرے گا۔ اگر دونوں ٹیموں کا کوئی رائیڈر سرکاری حتمی پروٹوکول میں شامل نہ ہو، تو فاتح وہ ٹیم ہے جس کے رائیڈر نے سب سے زیادہ لیپس مکمل کیں۔ اگر دونوں ٹیموں کا کوئی رائیڈر سرکاری حتمی پروٹوکول میں شامل نہ ہو اور دونوں ٹیموں کے بہترین رائیڈرز یکساں تعداد میں لیپس مکمل کریں، تو Best اس ٹیم کی بنیاد پر طے کیا جائے گا جس کی بہترین

8. کتنی کاریں پہلی لیپ مکمل کرنے میں ناکام رہیں گی؟

اس ریٹ میں صرف وہ رائیڈرز شمار کیے جاتے ہیں جنہوں نے براہ راست ریس میں آغاز کیا (یہاں تک کہ پٹ لین سے بھی)۔ جو رائیڈرز ریس میں آغاز نہیں کرتے انہیں سرکاری ریس نتائج میں "DNS" ((Did Not Start کے طور پر درجہ بند کیا جاتا ہے۔ اگر DNS حیثیت والے پائلٹ پر شرط لگی ہو، تو رقم واپس ہوگی۔

9.Which rider will be the first to leave the race. :Наблюдаемые названия и показатели

اس شرط کا حساب لگاتے وقت، صرف وہ رائیڈرز شمار کیے جاتے ہیں جنہوں نے براہ راست ریس میں آغاز کیا (یہاں تک کہ پٹ لین سے بھی)۔ اگر کوئی ڈرائیور ریس میں آغاز نہیں کرتا، تو اس پر لگائی گئی تمام شرطیں کالعدم ہو جاتی ہیں۔ جو رائیڈرز ریس میں آغاز نہیں کرتے انہیں سرکاری ریس نتائج میں "DNS" کے طور پر درجہ بند کیا جاتا ہے۔ اگر کاروں کا تصادم ہو اور کم از کم 2 ڈرائیور ریس جاری نہ رکھ سکیں، تو ان پر لگائی گئی تمام شرطیں 1 کے اوڈز کے ساتھ حساب کی جاتی ہیں۔

10. کون سا کنسٹرکٹر ریس سے سب سے پہلے باہر ہوگا؟

ٹیم کے کم از کم ایک ڈرائیور کو ریس میں آغاز کرنا ضروری ہے، ورنہ اس ٹیم پر لگائی گئی تمام شرطیں کالعدم ہو جائیں گی۔ جو رائیڈرز ریس میں آغاز نہیں کرتے انہیں سرکاری ریس نتائج میں "DNS" کے طور پر درجہ بند کیا جاتا ہے۔

11. کیا Team X کے دونوں رائیڈرز ریس میں پوائنٹس حاصل کریں گے؟

اس شرط کے طے ہونے کے لیے، دونوں رائیڈرز کو ریس شروع کرنی ہوگی۔ جو رائیڈرز ریس میں آغاز نہیں کرتے انہیں سرکاری ریس نتائج میں "DNS" کے طور پر درجہ بند کیا جاتا ہے۔

'Mercedes' 12. Winner excluding :Наблюдаемые названия и показатели.

'Mercedes' کو چھوڑ کر فاتح وہ ڈرائیور ہے جس نے ریس کے حتمی پروٹوکول میں پہلی پوزیشن حاصل کی، Mercedes ٹیم کو چھوڑ کر۔

13. Pole position. :Наблюдаемые названия и показатели

فاتح وہ رائیڈر ہوگا جسے کوالیفائنگ ریس کے نتائج کی بنیاد پر فاتح قرار دیا گیا؛ حساب میں کی گئی مزید تبدیلیاں نظر انداز کی جائیں گی۔

14. Markets for overtakings. :Наблюдаемые названия и показатели

اوورٹیکنگ کو تصفیے کے مقاصد کے لیے شمار کیے جانے کے لیے لیپ کے اختتام تک برقرار رہنا ضروری ہے۔

پہلی لیپ کے دوران اوورٹیکنگ تصفیے کے مقاصد کے لیے شمار نہیں کی جاتی۔

کسی مخصوص ڈرائیور کی اسی لیپ میں اوورٹیکنگ جب وہ پٹ میں داخل یا باہر نکلتا ہے، تصفیے کے مقاصد کے لیے شمار نہیں کی جاتی۔

کسی کار کی اس کی ریٹائرمنٹ والی لیپ میں اوورٹیکنگ تصفیے کے مقاصد کے لیے شمار نہیں کی جاتی۔

Lapping and unlapping is not considered as overtaking. :Наблюдаемые названия и показатели

تمام ایونٹس ایوارڈ تقریب یا مقابلے کے سرکاری اسکور شیٹ کی بنیاد پر طے کیے جاتے ہیں،

کسی بھی بعد کی تحقیقات یا نااہلی کے نتائج کو مدنظر رکھے بغیر۔

کمپنی درج ذیل سرمائی کھیلوں پر اوڈز فراہم کرتی ہے: Alpine Skiing, Biathlon, Bobsleigh, Cross Country, Figure Skating, Freestyle Skiing, Luge, Nordic Combined, Speed Skating, Short Track, Skeleton, Ski Jumping, Snowboard.

SL).) 1. Slalom ;ALPINE SKI RACING ;Alpine skiing :Наблюдаемые названия и показатели

Slalom ایک ٹائمڈ ایونٹ ہے جس میں دو مختلف کورسز کے ذریعے بہت سے مختصر، تیز موڑ لگانے کی ضرورت ہوتی ہے۔ Slalom میں سب سے مختصر کورس اور تیز ترین موڑ ہوتے ہیں۔ Giant Slalom کی طرح، ہر اسکائر ایک ہی ڈھلوان پر دو مختلف کورسز پر دو رنز لگاتا ہے۔ حریفوں کو تمام گیٹس کے درمیان سے گزرنا ہوتا ہے، جو سرخ/نیلے کھمبوں کے جوڑے ہوتے ہیں۔ دونوں رنز اسی دن ہوتے ہیں۔ اوقات کو جمع کیا جاتا ہے، اور سب سے تیز کل وقت فاتح کا تعین کرتا ہے۔

GS).) 2. Giant Slalom :Наблюдаемые названия и показатели

Giant Slalom کو اس نظم کے طور پر بیان کیا جاتا ہے جس میں سب سے زیادہ تکنیکی مہارت درکار ہوتی ہے: اسکائر پہاڑ سے نیچے دوڑتے ہیں، Slalom کے مقابلے میں تیز اور زیادہ کھلے کورس کے ذریعے۔ Giant Slalom Slalom کی طرح ہے، لیکن کم، لیکن چوڑے اور ہموار موڑوں کے ساتھ۔ ہر اسکائر ایک ہی ڈھلوان پر دو مختلف کورسز پر دو رنز لگاتا ہے۔ دونوں رنز اسی دن ہوتے ہیں، عام طور پر پہلا رن صبح اور دوسرا رن دوپہر میں ہوتا ہے۔ اوقات کو جمع کیا جاتا ہے، اور سب سے تیز کل وقت فاتح کا تعین کرتا ہے۔

SG).) 3. Super-G :Наблюдаемые названия и показатели

سپر جی (سپر جائنٹ سلیلم) الپائن ڈسپلنز میں سب سے نیا ہے، جو ڈاؤن ہل کی رفتار کے عناصر کو یکجا کرتا ہے، جبکہ جائنٹ سلیلم سے تیز رفتار تکنیکی موڑ کو شامل کرتا ہے۔ کورس ڈاؤن ہل سے چھوٹا لیکن جائنٹ سلیلم کورس سے لمبا ہوتا ہے۔ ہر اسکائر ایک ہی کورس پر ایک رن کرتا ہے اور تیز ترین وقت فاتح کا تعین کرتا ہے۔ یہ ریس ڈسپلن پنسلوانیا میں شاذ و نادر ہی منعقد ہوتا ہے۔

DH)) ڈاؤن ہل 4۔ :Наблюдаемые названия и показатели

ڈاؤن ہل ایونٹ میں الپائن اسکینگ میں سب سے لمبا کورس اور سب سے زیادہ رفتار ہوتی ہے۔ ریسرز کم سے کم کنٹرول گیٹس کے ساتھ ایک رن میں تیز ترین وقت ریکارڈ کرنے کی کوشش کرتے ہیں۔ یہ ریس ڈسپلن پنسلوانیا میں کبھی منعقد نہیں ہوتا۔

U16) اور U14 ،U12) ڈربی 5۔ :Наблюдаемые названия и показатели

ہر عمر گروپ میں ایک ڈربی (چیمپئن شپ ریس) بھی ہوتی ہے۔ جو ریسرز سیزن کے دوران زیادہ اسکور کرتے ہیں وہ فروری کے آخر میں ڈربی میں جانے کے لیے کوالیفائی کر سکتے ہیں۔ ریسرز کو PARA ویب سائٹ پر اپنی ڈربی اسٹینڈنگ چیک کرنی چاہیے۔ ڈربی میں

Tower Rush

شرکت صرف دعوت نامے کے ذریعے ہوتی ہے جو سیزن کے دوران اسکور کیے گئے پوائنٹس کی بنیاد پر ہوتی ہے۔ فارمولا PARA ویب سائٹ www.paracing.org پر FAQ سیکشن "What are quotas and how are they calculated" کے تحت پایا جا سکتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: الپائن ریس ٹیم کے لیے عمر کی کلاسیں / حدود۔

مقابلہ کا سال جولائی 1 - اگلے سال کے جون 30 تک ہوتا ہے۔ مقابلہ کرنے والے کی کلاس کا تعین مقابلہ کے سال کے ڈسمبر 31 کو ان کی عمر سے ہوتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: SR عمریں 21 اور اس سے زیادہ؛ U21 عمریں 20-18؛ U18 عمریں 16 اور 17؛ U16 عمریں 14 اور 15؛ U14 عمریں 12 اور 13؛ U12 عمریں 10 اور 11؛ U10 عمریں 8 اور 9؛ U8 عمریں 7 اور اس سے کم۔

نوٹ: ریسرز کو اپنے مقامی پروگرام، یا اپنے مقامی دفتر سے تفصیلات یا ممکنہ استثنات کے بارے میں چیک کرنا چاہیے۔ کچھ علاقے، ڈویژن یا ریاستیں U8 کلاس سے نیچے دیگر عمر کے زمرے کو ایوارڈز کے لیے تسلیم کر سکتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: ریس پوائنٹس کا حساب لگانا۔

ذیل کی معلومات اسکورنگ کے مجموعی قواعد کا ایک مختصر خلاصہ ہے اور اسے حتمی سرکاری قواعد کے طور پر استعمال نہیں کرنا چاہیے۔ یہ صرف اسکورنگ کے عمل کا ایک "اعلیٰ سطحی" جائزہ ہے تاکہ نئے اسکائرز اور والدین اس عمل کو بہتر طور پر سمجھ سکیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: A. ریس پوائنٹس اسکورنگ (U16، U14، U12، U10)۔

U10 سے U16 تک کی ریسیں ورلڈ کپ پوائنٹس اسکیل (نیچے) کا استعمال کرتے ہوئے اسکور کی جاتی ہیں۔ PARA ایک ریس کوٹہ فارمولا استعمال کرتا ہے تاکہ یہ طے کیا جا سکے کہ کون سے ریسرز سال کے آخر میں ہونے والی ریس ڈربی میں شرکت کے لیے مدعو کیے جاتے ہیں۔ فارمولا PARA ویب سائٹ www.paracing.org پر FAQ سیکشن کے تحت پایا جا سکتا ہے۔ "What are quotas and how are they calculated"۔

**اس سطح پر جب آپ اپنے ڈویژن سے باہر مقابلہ کرتے ہیں تو آپ پوائنٹس نہیں کماتے۔

Наблюдаемые названия и показатели: USSA پوائنٹس اسکورنگ (U21، U18، U16)۔

سرکاری قواعد USSA الپائن کمپیٹیشن گائیڈ یا WWW.USSA.org ویب سائٹ پر مل سکتے ہیں۔ کچھ عمومی رہنما خطوط:

اسکور کیے جانے والے ریس ڈسپلنز سلیلم، جائنٹ سلیلم، سپر جی، اور ڈاؤن ہل ہیں۔

تمام نئے اسکائرز 990 پوائنٹس کے سیڈڈ پوائنٹس سے شروع کرتے ہیں۔

آپ کے پوائنٹس جتنے کم ہوں گے مجموعی ڈسپلن ریٹنگ میں آپ کا مقام اتنا ہی اونچا ہوگا۔

کم سیڈڈ پوائنٹس آپ کو اس ڈسپلن کی اگلی ریس میں پہلے شروع کرنے کی اجازت دیتے ہیں۔

ریس کے فاتح کو "0" ریس پوائنٹس دیے جاتے ہیں۔

تمام ریسرز کو ایک پنالٹی بھی دی جاتی ہے جو اس ایونٹ کے ریس پوائنٹس میں شامل کی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: پوائنٹس کسی بھی USSA سے منظور شدہ ریس میں کمائے جا سکتے ہیں؛ پوائنٹس لسٹس۔

پوائنٹس لسٹ یا "سیڈ لسٹ" موجودہ سیزن میں ہر ریس ڈسپلن میں بہترین دو ریس نتائج کی اوسط لے کر بنائی جاتی ہے۔ لہٰذا، ایک اسکائر کو اپنے اسکور کے -990ابتدائی اندراج سے تبدیل ہونے سے پہلے ایک ہی ڈسپلن کی دو ریسوں میں مقابلہ کرنا اور اسکور درج کرانا ضروری ہے۔ مزید وضاحت کے لیے، ایک ریسر کو پوائنٹس لسٹ اسٹینڈنگ میں تبدیلی کے لیے ایک ہی ڈسپلن کی دو مختلف ریسوں میں ریس کے دونوں رن مکمل کرنے ہوں گے۔

Наблюдаемые названия и показатели: پوائنٹس لسٹ کے مقاصد یہ ہیں:۔

درجہ بندی کے نظام میں تمام مقابلہ کرنے والوں کی نسبتی کارکردگی کی پیمائش کرنا۔

ریس کے آغاز کی ترتیب کو "سیڈ" (منظم) کرنے کے لیے ایک ٹول کے طور پر کام کرنا۔

ٹیم کے انتخاب کا ایک طریقہ فراہم کرنا۔

Наблюдаемые названия и показатели: پوائنٹس کیسے اسکور کیے جاتے ہیں۔

جبکہ کسی بھی سیڈڈ ریس کے فاتح کو "0" ریس پوائنٹس دیے جاتے ہیں، ایک پنالٹی بھی شمار کی جاتی ہے اور ہر ریسر کے پوائنٹس میں شامل کی جاتی ہے تاکہ اس ایونٹ کے لیے ریسر کا حتمی ریس اسکور بنایا جا سکے۔

Наблюдаемые названия и показатели: پنالٹی کی مقدار کا انحصار اس پر ہے۔

ریس شروع کرنے والے بہترین پانچ ((5 ریسرز کے سیڈ پوائنٹس۔

ریس مکمل کرنے والے بہترین پانچ ((5 ریسرز کے سیڈ پوائنٹس۔

آیا ان پانچ بہترین ریسرز (جو مکمل کرتے ہیں) کے اوقات فاتح کے قریب مرکوز ہیں یا بکھرے ہوئے ہیں

یہ طریقہ کار مختلف ڈھلوانوں اور مختلف دنوں پر ہونے والی مختلف ریسوں کی اسکورنگ کو، جن میں مقابلے کی مختلف سطحیں ہوتی ہیں، ایک مشترکہ پیمانے پر مبنی کرنے کی اجازت دیتا ہے۔ نظریاتی طور پر، یہ تمام ریسرز کو دنیا کے سرکردہ ریسرز کے خلاف اپنا موازنہ کرنے کی اجازت دیتا ہے۔

کسی دیے گئے اسکور شدہ ڈسپلن کے لیے ریسر کے دو بہترین ریس نتائج کی اوسط اس ریسر کی دوسرے ریسرز کے درمیان درجہ بندی کی بنیاد بن جاتی ہے۔ کم سیڈنگ پوائنٹس کے ذریعے بہتر آغاز کی پوزیشن حاصل کرنے کے لیے، مقابلہ کرنے والوں کو اپنی مہارتوں، طاقت اور حکمت عملی کو بہتر بنانا ہوگا اور پھر ریس کی پہاڑی پر اسے ثابت کرنا ہوگا۔

Наблюдаемые названия и показатели: ریس پوائنٹس + پنالٹی = اس ریس کے لیے حتمی ریس پوائنٹس اسکور؛ "ریس پوائنٹس" کا حساب۔

بین الاقوامی اسکی فیڈریشن ((FIS کا اسکی ریسوں کے لیے پوائنٹ اسکورنگ نظام اس لیے تیار کیا گیا تھا کہ ایک ریس میں فاتح سے ایک سیکنڈ پیچھے چوتھے نمبر پر آنے کی بہتر کارکردگی کو دوسری ریس میں فاتح سے دو سیکنڈ پیچھے دوسرے نمبر پر آنے کے مقابلے میں تسلیم کیا جائے۔

ریس پوائنٹس کا تعین فاتح کے وقت اور انفرادی ریسر کے وقت کا موازنہ کر کے کیا جاتا ہے۔ پوائنٹس کا فارمولا موازنہ کرتا ہے اور ریسر کے وقت اور فاتح کے وقت کے تناسب کے مطابق ہر ڈسپلن میں پوائنٹس پیدا کرتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: ریس پوائنٹس کے حساب کا فارمولا؛ P=((Tw / Tr) x F – 1؛ P = دیے گئے ریس پوائنٹس؛ Tr = ریسر کا وقت، سیکنڈوں میں؛ Tw = فاتح کا وقت، سیکنڈوں میں۔

F = ایک مستقل، ہر ریس ڈسپلن کے لیے۔ F=60 / ((CM-1)۔

Наблюдаемые названия и показатели: FIS کے ذریعے طے شدہ F اقدار؛ سلیلم 610؛ جائنٹ سلیلم 880؛ سپر جی 1030؛ ڈاؤن ہل 1350؛ F۔ "پنالٹی پوائنٹس" کا حساب۔

کسی ریس کے لیے پنالٹی پوائنٹس کا حساب لگاتے وقت، نتائج (اوقات) ایک ہی جنس کے ہر اس شخص کے لیے جو ایک ہی ریس کورس پر مقابلہ کرتا ہے، صعودی ترتیب میں درج کیے جاتے ہیں۔ یہاں تک کہ اگر مختلف صلاحیت یا عمر کی کلاسوں کے مقابلہ کرنے والوں نے حصہ لیا ہو، تب بھی USSA ریس پوائنٹس اور پنالٹی پوائنٹس کا حساب لگانے کے لیے ریس نتائج کی درجہ بندی ہمیشہ استعمال کی جانی چاہیے۔

Наблюдаемые названия и показатели: پنالٹی پوائنٹس کا حساب اس طرح لگایا جاتا ہے۔

تازہ ترین USSA "سیڈ لسٹ" کا استعمال کرتے ہوئے، یہ تعین کریں کہ ریس شروع کرنے والے کون سے پانچ ریسرز کے ریس ڈسپلن میں بہترین سیڈ پوائنٹس ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: پانچ ریسرز کے سیڈ پوائنٹس شامل کریں۔ ((B۔

دوبارہ، تازہ ترین USSA "سیڈ لسٹ" کا استعمال کرتے ہوئے یہ تعین کریں کہ ٹاپ ٹین پوزیشن حاصل کرنے والے ریسرز میں سے کون سے پانچ کے ڈسپلن میں بہترین پوائنٹس ہیں۔ ((A

ان پانچ ریسرز کے ریس پوائنٹس کو ایک ساتھ شامل کریں پھر ان پانچ ریسرز کے بہترین پوائنٹس (پچھلی ریس سے حاصل کردہ، جیسا کہ سیڈ لسٹ میں درج ہے) کو تفریق کریں۔ ((C

پوزیشن حاصل کرنے والا ریسر = وہ ریسر جس نے ریس کے دونوں رن کامیابی سے مکمل کیے۔

((A اور ((B کا مجموعہ شامل کریں، پھر ((C کو تفریق کریں، نتیجہ کو 10 سے تقسیم کریں، پوائنٹ کے 100ویں حصے تک گول کریں، پنالٹی کے برابر ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: پنالٹی = (A + B – C) / 10۔

بائیتھلون ایک بہت مقبول موسم سرما کا کھیل ہے جو کراس کنٹری اسکینگ اور رائفل شوٹنگ کو یکجا کرتا ہے۔ اس کی ابتدا نارویجن فوجیوں کی ایک مشق سے ہوئی۔ پہلا معلوم مقابلہ 1767 میں ہوا جب بارڈر پٹرول کمپنیوں نے ایک دوسرے کے خلاف مقابلہ کیا۔ آہستہ آہستہ یہ کھیل پورے نورڈک ممالک میں فوجی خدمت کرنے والے مردوں/خواتین کے لیے متبادل تربیت کے طور پر عام ہو گیا۔

ملٹری پٹرول کہلانے والا، اسکینگ اور شوٹنگ کا امتزاج 1924 میں اولمپک سرمائی کھیلوں میں مقابلہ کیا گیا، اور پھر 1928، 1936 اور 1948 میں مظاہرہ کیا گیا، لیکن اس وقت اولمپک تسلیم دوبارہ حاصل نہ کر سکا، کیونکہ مقابلہ کرنے والے ممالک کی کم تعداد قواعد پر متفق نہیں تھی۔ تاہم، 1950 کی دہائی کے وسط میں، بائیتھلون کو روسی اور سویڈش سرمائی کھیلوں کے حلقوں میں متعارف کرایا گیا اور معاشرے نے اسے بڑے پیمانے پر پسند کیا۔

بائیتھلون کی پہلی ورلڈ چیمپئن شپ 1958 میں آسٹریا میں منعقد ہوئی، اور 1960 میں یہ کھیل بالآخر اولمپک کھیلوں کا حصہ بن گیا۔ پہلی خواتین بائیتھلون اولمپک چیمپئن شپ 1992 میں البرٹ ویل میں منعقد ہوئی۔

بائیتھلون کے اہم بین الاقوامی ایونٹس اولمپک کھیل، ورلڈ چیمپئن شپس اور ورلڈ کپ ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: اہم مقابلے کی شکلیں:؛ انفرادی۔

مردوں کے لیے 20 کلومیٹر انفرادی ریس اور خواتین کے لیے 15 کلومیٹر سب سے پرانا بائیتھلون ایونٹ ہے۔ بائیتھلیٹ کسی بھی شوٹنگ لین میں چار بار گولی چلاتا ہے، ترتیب میں پرون، اسٹینڈنگ، پرون، اسٹینڈنگ، کل 20 اہداف کے لیے۔ ہر چھوٹے ہدف پر کھلاڑیوں کو عام طور پر ایک مقررہ ایک منٹ کی پنالٹی دی جاتی ہے۔ یہ بائیتھلیٹ کے اسکینگ وقت میں شامل کیا جاتا ہے۔ مقابلہ کرنے والوں کے آغاز میں وقفہ ہوتا ہے، عام طور پر تیس سیکنڈ۔

Наблюдаемые названия и показатели: اسپرنٹ۔

اسپرنٹ مردوں کے لیے 10 کلومیٹر (خواتین کے لیے 7.5 کلومیٹر) ہے۔ بائیتھلیٹ کسی بھی شوٹنگ لین میں دو بار گولی چلاتا ہے، ایک بار پرون اور ایک بار اسٹینڈنگ، کل 10 شاٹس کے لیے۔ ہر چھوٹی گولی کے لیے، ریس جاری رکھنے کی اجازت سے پہلے 150 میٹر کا پنالٹی لوپ اسکائی کرنا ہوتا ہے۔ جیسا کہ انفرادی مقابلے میں، بائیتھلیٹ وقفوں سے شروع کرتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: پرسیوٹ۔

پرسیوٹ میں، بائیتھلیٹس کے آغاز پچھلی ریس، عام طور پر اسپرنٹ، سے ان کے وقت کے فرق سے الگ ہوتے ہیں۔ پہلے فنش لائن عبور کرنے والا مقابلہ کرنے والا فاتح ہے۔ فاصلہ مردوں کے لیے 12.5 کلومیٹر اور خواتین کے لیے 10 کلومیٹر ہے، چار شوٹنگ راؤنڈز ہیں (دو پرون، دو اسٹینڈنگ، اسی ترتیب میں)، اور ہر چوک کا مطلب 150 میٹر کا پنالٹی لوپ ہے۔ اسکینگ لوپس کی عجیب اور/یا خطرناک بھیڑ، اور شوٹنگ رینج میں زیادہ گنجائش کو روکنے کے لیے، ورلڈ کپ پرسیوٹس صرف 60 اعلیٰ درجہ کے بائیتھلیٹس کے ساتھ منعقد کیے جاتے ہیں جو پچھلی ریس کے بعد ہوتے ہیں۔ بائیتھلیٹس تمام شوٹنگ راؤنڈز کے لیے اس لین میں گولی چلاتے ہیں جو ان کی آمد کی پوزیشن سے مطابقت رکھتی ہے (وہ مقابلہ کرنے والا جو پانچویں پوزیشن پر پہنچا، اسے پانچویں لین استعمال کرنی چاہیے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: ماس اسٹارٹ۔

ماس اسٹارٹ میں، تمام بائیتھلیٹس ایک ہی وقت میں شروع کرتے ہیں اور پہلے فنش لائن عبور کرنے والا جیتتا ہے۔ اس 15 کلومیٹر اور خواتین کے لیے 12.5 کلومیٹر مقابلے میں، شوٹنگ کے چار راؤنڈز ہیں (دو پرون، دو اسٹینڈنگ، اسی ترتیب میں) جن میں پہلا شوٹنگ راؤنڈ آپ کے بِب کے مطابق لین میں ہوتا ہے (بِب #10 لین #10 میں گولی چلاتا ہے قطع نظر ریس میں پوزیشن کے) باقی شوٹنگ راؤنڈز اس پوزیشن کی لین میں ہوتے ہیں جس پر آپ پہنچے (لین پر 5ویں پوزیشن پر پہنچیں، آپ لین پانچ میں گولی چلاتے ہیں)۔ جیسا کہ اسپرنٹ ریسوں میں، مقابلہ کرنے والوں کو ہر چوک کے لیے ایک 150 میٹر پنالٹی لوپ اسکائی کرنا ہوتا ہے۔ یہاں بھی، ناپسندیدہ بھیڑ سے بچنے کے لیے، ورلڈ کپ ماس اسٹارٹس صرف 30 اعلیٰ درجہ کے کھلاڑیوں کے ساتھ اسٹارٹ لائن پر منعقد کیے جاتے ہیں (پرسیوٹ کے نصف، کیونکہ یہاں تمام مقابلہ کرنے والے بیک وقت شروع کرتے ہیں)۔

Наблюдаемые названия и показатели: ریلے۔

ریلے ٹیمیں چار بائیتھلیٹس پر مشتمل ہوتی ہیں، جو ہر ایک 7.5 کلومیٹر (مرد) یا 6 کلومیٹر (خواتین) اسکائی کرتا ہے، دو شوٹنگ راؤنڈز کے ساتھ؛ ایک پرون، ایک اسٹینڈنگ۔ پانچ اہداف کے ہر راؤنڈ کے لیے آٹھ گولیاں دستیاب ہوتی ہیں، حالانکہ آخری تین صرف اسپیئر راؤنڈ ہولڈرز سے یا مقابلہ کرنے والے کی طرف سے فائرنگ لائن پر ٹرے میں یا چٹائی پر رکھی گئی گولیوں سے ایک وقت میں ایک ہی دستی طور پر لوڈ کی جا سکتی ہیں۔ اگر آٹھ گولیوں کے بعد بھی چوک رہ جائے، تو باقی رہ جانے والے ہر چھوٹے ہدف کے لیے ایک 150 میٹر پنالٹی لوپ لینا ہوگا۔ پہلے لیگ کے شرکاء سب ایک ہی وقت میں شروع کرتے ہیں، اور جیسا کہ کراس کنٹری اسکینگ ریلے میں، ٹیم کے ہر کھلاڑی کو درست تبدیلی کے لیے ٹیم کے اگلے لیگ کے شریک کو چھونا ہوگا۔ پہلے لیگ کے پہلے شوٹنگ مرحلے میں، شریک کو اپنے بِب نمبر کے مطابق لین میں گولی چلانی ہوگی (بِب #10 لین #10 میں گولی چلاتا ہے قطع نظر ریس میں پوزیشن کے)، پھر ریلے کے باقی حصے کے لیے، ریلے ٹیم اس لین میں گولی چلاتی ہے جس پوزیشن پر وہ پہنچی (رینج پر 5ویں پوزیشن پر پہنچیں، آپ لین پانچ میں گولی چلاتے ہیں)۔

Наблюдаемые названия и показатели: سامان اور تربیت۔

بائیتھلیٹس کو دو مختلف مہارتوں کا مجموعہ رکھنا ہوتا ہے — درستگی اور برداشت۔ تیز رفتار سے اسکائی کرنا اور پھر رک کر درستگی سے ہدف پر گولی چلانا کوئی آسان کام نہیں ہے۔ کنٹرول شدہ سانس، برداشت، اور توجہ صرف چند تکنیکیں ہیں جن پر بائیتھلون کے لیے مہارت حاصل کرنی ہوتی ہے۔

یقیناً، اس ایونٹ کے لیے دیگر سرمائی کھیلوں سے کچھ زیادہ سامان کی بھی ضرورت ہوتی ہے۔ بائیتھلیٹس کو مہارت سے استعمال کرنا ہوتا ہے:

اسکیز – بائیتھلیٹ کی اسکیز عام کراس کنٹری اسکیز سے چھوٹی اور سیدھی ہوتی ہیں۔

لائکرا سوٹس - تنگ سوٹ اسکینگ کے دوران مزاحمت کم کرتے ہیں اور آزاد حرکت کی اجازت دیتے ہیں۔ اضافی تہیں گرمی فراہم کر سکتی ہیں۔

گاگلز – بائیتھلیٹس کو یقینی بنانا چاہیے کہ وہ ایسے گاگلز منتخب کریں جنہیں گولی چلانے کے وقت آسانی سے ادھر ادھر منتقل کیا جا سکے۔

Наблюдаемые названия и показатели: اسکی پولز۔

رائفلز – 1978 میں، 22 کیلیبر رائفل بین الاقوامی معیار بن گئی۔ آج کی بائیتھلون رائفل غیر آپٹک سائٹس اور سٹریٹ پل بولٹ ایکشن (کوئی فل یا سیمی آٹومیٹکس نہیں) استعمال کرتی ہے۔ رائفلز میں خاص طور پر بنایا گیا ہلکا اسٹاک ہوتا ہے، حالانکہ بین الاقوامی قاعدے کے مطابق ان کا وزن کم از کم 7.7 پاؤنڈ ہونا چاہیے۔

رائفل ہارنس – اسکینگ کے دوران رائفل کو پیٹھ پر لے جانے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔ رائفل کے بیرل میں برف داخل ہونے سے روکنے کے لیے ایک حفاظتی حصہ ہوتا ہے۔

گولہ بارود – بائیتھلون کے لیے معیاری 22 کیلیبر گولہ بارود استعمال ہوتا ہے۔ یہ میگزینز میں لوڈ کیا جاتا ہے جن میں پانچ راؤنڈ ہوتے ہیں۔ ریلے ریس کے لیے، بائیتھلیٹس اضافی تین راؤنڈ لے جا سکتے ہیں، لیکن وہ ضرورت کے مطابق انہیں انفرادی طور پر رائفل میں رکھنا ہوگا۔ رائفل صرف رینج میں لوڈ کی جاتی ہے۔

آرم سلنگ – استحکام کے لیے بائیتھلیٹس اپنے بازو پر فائرنگ کف سے سلنگ جوڑتے ہیں۔

بائیتھلون کی تربیت کثیر الجہتی ہے۔ سب سے پہلے — کھلاڑی آتشیں اسلحہ استعمال کرنے کے لیے کوئی بھی مطلوبہ لائسنس حاصل کرتے ہیں

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: بنیادی قواعد۔

دوڑ میں حریف متعلقہ سگنل کے بعد شروع کرتے ہیں۔ شعبے کے لحاظ سے، آغاز یا تو سب کے لیے مشترک ہو سکتا ہے یا الگ الگ (کھلاڑی مقررہ وقفوں پر شروع کرتے ہیں)۔ ایک مخصوص فاصلہ طے کرنے کے بعد، بائیتھلیٹس کو ہدف کی شوٹنگ کرنی ہوتی ہے۔ ہر چھوٹی گئی گولی پر یا تو پنالٹی لیپ طے کرنے کی ضرورت یا مقررہ پنالٹی وقت شامل کر کے جرمانہ دیا جاتا ہے۔ فاتح وہ کھلاڑی ہوتا ہے جو دیے گئے فاصلے کے لیے بہترین (تیز ترین) نتیجہ دکھانے میں کامیاب ہو۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: بائیتھلیٹس کے لیے دوڑ میں ممنوع ہے:؛ لیپس میں شارٹ کٹ لگانا؛؛ پنالٹی لیپس کو نظر انداز کرنا؛۔

دوسرے کھلاڑیوں پر جان بوجھ کر جسمانی اثر ڈالنا۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: ریس کے مرحلے کا عمومی جائزہ۔

اسکیئنگ کا مرحلہ کافی واضح ہے؛ یہ معیاری اسکی ریس سے زیادہ مختلف نہیں ہے۔ بائیتھلیٹس اسکی پر فری اسٹائل استعمال کرتے ہیں۔ اس کے ساتھ، ہدف شوٹنگ کے مرحلے پر مزید تفصیل سے غور کرنا ضروری ہے۔ شعبے کے لحاظ سے، بائیتھلیٹس شوٹنگ لین یا تو بے ترتیب ترتیب میں (اسپرنٹ یا پرسیوٹ) یا صحیح ترتیب میں (ماس اسٹارٹ ایونٹس) پہلی آزاد لین سے شروع کرتے ہوئے منتخب کر سکتے ہیں۔ جب ماس اسٹارٹ ایونٹس میں پہلے شوٹنگ مرحلے کی بات آتی ہے، تو حریف کو شوٹنگ لین لینی چاہیے جس کا نمبر بائیتھلیٹس کی ٹیم کے اسٹارٹ نمبر کے برابر ہو۔ یہی قاعدہ ریلے میں شوٹنگ کی ترتیب پر بھی لاگو ہوتا ہے۔

ریلے میں، بائیتھلیٹس ہر شوٹنگ مرحلے پر تین اضافی گولیاں (کل آٹھ کوششیں) استعمال کر سکتے ہیں۔ باقی تمام بائیتھلون شعبوں میں، کھلاڑیوں کے پاس مرحلے کے لیے سختی سے 5 کوششیں ہوتی ہیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: بوبسلی۔

بوبسلیڈنگ، جسے بوبسلائینگ بھی کہا جاتا ہے، برف سے ڈھکی قدرتی یا مصنوعی ڈھلوان پر چار رنر والی سلیگ پر تیزی سے پھسلنے کا کھیل ہے، جسے بوبسلیڈ، بوبسلی یا بوب کہا جاتا ہے، جو دو یا چار افراد کو لے کر چلتی ہے۔

یہ جاننا کوئی حیرت کی بات نہیں ہوگی کہ بوبسلی کی ابتدا سوئٹزرلینڈ سے منسوب کی جا سکتی ہے۔ موسم سرما کے کھیل سوئٹزرلینڈ کی خاصیت ہیں اور برفانی الپائن زمینوں کے شہریوں نے 1860 کی دہائی ہی سے بوبسلائینگ کو مقبول بنانے میں مدد کی۔ تفریحی سرگرمی کے طور پر شروع ہو کر، یہ اب مشہور موسم سرما کا کھیل بعد کی دہائیوں میں مسابقتی کھیل میں تبدیل ہو گیا، اور 1924 میں پہلے اولمپک کھیلوں میں نمودار ہوا۔

اس کی بنیاد اس وقت رکھی گئی جب ہوٹل مالک کاسپر بدرٹ (1848–1904) نے کچھ امیر انگریز باقاعدہ مہمانوں کو قائل کیا کہ وہ سوئٹزرلینڈ کے معدنی سپا قصبے سینٹ مورٹز میں واقع اپنے ہوٹل میں پورا موسم سرما گزاریں۔ وہ اس بات سے مایوس تھے کہ ان کا ہوٹل صرف گرمیوں کے مہینوں میں مصروف رہتا تھا۔ اپنے مہمانوں کو کھانے، شراب اور سرگرمیوں سے محظوظ کر کے، انہوں نے تیزی سے "موسم سرما کی تفریح" کا تصور قائم کیا۔ چند سالوں میں، بدرٹ کے سینٹ مورٹز ہوٹل میں سردیاں گزارنا وکٹورین برطانیہ میں بہت فیشن بن گیا۔ تاہم، بڑھتی ہوئی تعداد کے ساتھ اس نے کچھ مہمانوں کو نئی تفریح تلاش کرنے پر مجبور کیا۔ 1870 کی دہائی کے اوائل میں کچھ مہم جو انگریزوں نے تفریحی مقاصد کے لیے لڑکوں کی ڈیلیوری سلیگ کو ڈھالنا شروع کیا

جب بوبسلائینگ شروع ہوئی، شرکاء ٹریک پر پھسلنے کے لیے لکڑی کی سلیگ استعمال کرتے تھے، حالانکہ بالآخر ان کی جگہ سٹیل پر مبنی گاڑیوں نے لے لی کیونکہ کھیل نے زیادہ توجہ اور پہچان حاصل کی۔ اب اولمپکس میں بوبسلی میں دو آدمیوں اور چار آدمیوں کے ٹورنامنٹ منعقد ہوتے ہیں، مردوں اور خواتین دونوں کے لیے ایونٹس دستیاب ہیں۔

متوقع طور پر، سوئٹزرلینڈ اولمپک بوبسلیڈنگ میں سب سے کامیاب ممالک میں سے ایک ہے، جرمنی اور امریکہ بھی اس کھیل میں مختلف قسم کے تمغے حاصل کر رہے ہیں۔

بوبسلائینگ ایک ریسنگ کھیل ہے – اور دوڑ کے اختتام پر فنش لائن تک پہنچنے والی پہلی ٹیم فاتح قرار پاتی ہے۔ بوبسلی گاڑیوں میں ایونٹ کی قسم کے لحاظ سے دو یا چار کھلاڑی ہوں گے، اور ٹیموں کے عملے گاڑیوں کو کھڑے آغاز سے دھکیلتے ہیں تاکہ ٹریک پر ان کی حرکت شروع ہو۔

بوبسلی ایک ٹیم ایونٹ ہے جس میں دو یا چار شرکاء ایک طرف کی نمائندگی کرتے ہیں۔ بوبسلی گاڑی خود اہم سامان ہے، حالانکہ غور کرنے کے لیے دیگر عوامل بھی ہیں۔

بوبسلی گاڑیاں: بوبسلی میں گاڑیاں آج کل پہلے کے مقابلے میں کہیں زیادہ جدید ہیں۔ ایروڈائنامک سلیگ ڈیزائن کرنے میں کافی کوشش کی گئی ہے، جس میں مختلف قسم کی ہلکی دھات اور سٹیل مواد کے طور پر استعمال ہوتے ہیں۔

Tower Rush

عملہ: چونکہ بوبسلائینگ کشش ثقل سے چلنے والا کھیل ہے، ہر ٹیم کو عملے کے ارکان کی طرف سے عمل میں دھکیلنے کی ضرورت ہوتی ہے – جو لفظی طور پر بوبسلی گاڑی کے پیچھے جاتے ہیں اور رفتار شروع کرنے کے لیے گاڑی کو ٹریک پر دھکیلتے ہیں۔ بوبسلی ٹیم میں ہر شخص کا ایک مخصوص کردار ہوتا ہے، چاہے وہ پائلٹ ہو، بریک مین ہو یا پشر۔

اسٹیئرنگ کا سامان: ہر بوبسلی کار کے دونوں طرف دو دھاتی حلقے لگے ہوتے ہیں جو پائلٹ کو گاڑی کو ہدایت دینے میں مدد کرتے ہیں۔ اگر وہ گاڑی کی رفتار کو بائیں طرف منتقل کرنا چاہتے ہیں، تو پائلٹ بائیں حلقے کو نیچے کھینچتا ہے اور اس کے برعکس۔

بوبسلی ٹیمیں اپنے ٹریک پر ممکنہ حد تک تیز ترین وقت میں فنش لائن تک پہنچنے کی کوشش کرتی ہیں۔ وہ یہ کرتے ہیں:

اسٹیئرنگ: یہ پائلٹ کی طرف سے کی جانے والی کارروائی ہے، اور تیز رفتار پر بوبسلی گاڑی کو ٹریک پر رکھنے کے لیے اسے احتیاط سے اور باریک بینی سے نافذ کرنے کی ضرورت ہے۔

بریکنگ: یہ بریک مین کی طرف سے کی جانے والی کارروائی ہے، جسے گاڑی کے محفوظ طریقے سے زیادہ سے زیادہ رفتار پر موڑ لینے کے لیے ٹریک پر مناسب مقامات پر پیڈ کے ایک سیٹ کو دبانا ہوتا ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: جیتنا۔

بوبسلی ریس کا فاتح وہ ٹیم ہے جو سب سے پہلے فنش لائن تک پہنچتی ہے۔ اولمپکس میں، ریس چار الگ الگ رنز کے مجموعے پر شمار کی جاتی ہیں جنہیں "ہیٹس" کہا جاتا ہے۔ ریس کے اوقات سیکنڈ کے سوویں حصے میں گنے جاتے ہیں۔ وقت اس وقت شروع ہوتا ہے جب بوبسلیڈ کا اگلا حصہ الیکٹرک آئی سے گزرتا ہے۔ اگر تمام رنز کے بعد ٹیمیں برابر ہوں تو انہیں ایک ہی مقام ملتا ہے۔ مقابلے کے اختتام پر، رنز کے اوقات شامل کیے جاتے ہیں اور دوڑ مکمل کرنے میں سب سے کم وقت والی ٹیم مقابلہ جیت لیتی ہے۔ وقت کا حساب کمپیوٹرز سے مکمل کیا جاتا ہے۔

اگر سلیگ الٹ جائے لیکن فنشنگ پوائنٹ تک پہنچ جائے اور ٹیم کے ارکان اب بھی سلیگ کے اندر ہوں، تو دوڑ اہل ہو جاتی ہے۔ اگر ان ٹیم ارکان میں سے کوئی بھی سلیگ سے باہر پھینک دیا جائے، تو پورا عملہ کھیل سے نااہل ہو جاتا ہے۔

جو ٹیمیں پہلے ظاہر ہوتی ہیں وہ ہمیشہ فائدہ حاصل کرتی ہیں کیونکہ بعد میں ٹریک پر زیادہ خراشیں ظاہر ہوتی ہیں جو بعد میں سلیگ اور برف کے درمیان رگڑ بڑھاتی ہیں۔ اولمپکس اور ورلڈ چیمپئن شپ کے لیے، ہر ٹیم چار رنز کرتی ہے جبکہ ورلڈ کپ کے معاملے میں، ہر ٹیم دو رنز کرتی ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: بوبسلیڈنگ کے قواعد؛ گاڑی کا وزن:۔

ہر بوبسلی گاڑی کے اولمپک کھیلوں کی دوڑ کے لیے وزن (عملے کے ارکان سمیت) پر پابندیاں ہیں۔ ضوابط درج ذیل ہیں:

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: چار آدمیوں کی دوڑ: 630 کلوگرام؛ دو آدمیوں کی دوڑ: 390 کلوگرام؛ دو خواتین کی دوڑ: 340 کلوگرام۔

جب دوڑ اپنے اختتام کو پہنچتی ہے، تو یہ یقینی بنانے کے لیے کئی ٹیسٹ کیے جاتے ہیں کہ کھلاڑیوں اور گاڑیوں نے مطلوبہ ضوابط پورے کیے ہیں۔ اگر وزن سے تجاوز کیا گیا ہو، تو تحقیقات شروع کی جاتی ہیں، اور ٹیم کو مکمل طور پر دوڑ (اور ٹورنامنٹ) سے نااہل ہونے کا خطرہ ہوتا ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: رنرز سے متعلق قواعد۔

دوڑ کے دوران برف پر پھسلنے والے رنر کی شکل، ساخت اور درجہ حرارت سے متعلق مخصوص قواعد ہیں۔ بلیڈ یکساں سٹیل سے بنے ہوتے ہیں۔ گورننگ قواعد کی بنیاد پر، ان رنرز کی شکل تیز کے بجائے گول ہونی چاہیے تاکہ غیر ضروری حادثات سے بچا جا سکے۔

زیادہ تر یہ حادثات ڈرائیور کی طرف سے اگلے رنرز کے الٹنے کی وجہ سے ہوتے ہیں۔ حفاظتی اقدامات کے لیے، رنرز کی تعمیر کو لمبائی اور چوڑائی کے بارے میں مقرر کردہ معیاری قواعد کی پیروی کرنی ہوتی ہے۔ انہیں رگڑ سے بچنے کے لیے پالش کیا جا سکتا ہے لیکن تنگ نہیں ہو سکتے کیونکہ وہ پوری سلیگ کو سہارا دیتے ہیں۔

دوڑ کے دوران سلیگ کی رفتار بڑھانے کے لیے رنرز کو کوٹنگ کرنے کی اجازت ہے۔ تاہم، ان رنرز کا درجہ حرارت کچھ ڈگریوں کے درمیان ہونا چاہیے۔ مقابلے سے پہلے، ان رنرز کے درجہ حرارت کی پیمائش کی جاتی ہے اور اگر درجہ حرارت معیاری درجہ حرارت سے 4 ڈگری سے زیادہ مختلف ہو، تو متعلقہ عملہ کھیل سے نااہل ہو جائے گا۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: ٹریک کے قواعد۔

حادثات اور خطرات کو زیادہ سے زیادہ روکنے کے لیے ریس ٹریک کے لیے سخت رہنما خطوط بنائے گئے ہیں۔ ٹریک کی لمبائی 1200 سے 1300 میٹر کے درمیان رہتی ہے اور اسے اس طرح ڈیزائن کیا جانا چاہیے کہ پہلے 250 میٹر میں 80 میل فی گھنٹہ سے 100 میل فی گھنٹہ کی رفتار حاصل کی جا سکے۔ ریس کورس کی بلندی فاصلے پر 110 سے 125 میٹر تک گرتی ہے۔

ٹریک کا ڈیزائن اس طرح ہونا چاہیے کہ یہ نیچے کی طرف ڈھلوان ہو۔ مجموعی ریس کورس میں ایک سیدھا راستہ اور ایک بھولبلییا شامل ہونی چاہیے جس میں یکے بعد دیگرے تین تیز موڑ ہوں۔ بوبسلیز کو اس طرح ڈیزائن کیا جانا چاہیے کہ وہ دیواروں اور کناروں پر شدید اثرات کو برداشت کر سکیں۔ وہ زیادہ تر سٹیل کے فریموں اور فائبر گلاس سے بنے ہوتے ہیں جن میں عملے کے لیے ٹوٹنے والے بار ہوتے ہیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: وزن کے قواعد۔

ہر دوڑ کے اختتام پر، سلیگ رنرز کھیل کے حکام کی طرف سے وزن کے ساتھ ساتھ دیگر تفصیلات کے ٹیسٹ کے لیے جاتے ہیں تاکہ یہ یقینی بنایا جا سکے کہ وہ تمام قواعد کی پابندی کر رہے ہیں۔ دوڑ کے اختتام پر، اگر کوئی کھلاڑی غیر قانونی طور پر زیادہ گرم یا بہتر گلائیڈ کے لیے سلیکون سے لیپت پایا جائے، تو اسے کھیل سے نااہل کیا جا سکتا ہے۔

عملے کو وزن کے رہنما خطوط کی پیروی کرنی ہوتی ہے جو چار آدمیوں کے لیے 630 کلوگرام، دو آدمیوں کے لیے 390 کلوگرام اور دو خواتین کے لیے 340 کلوگرام ہے، جسے نظر انداز کرنے کے نتیجے میں کھیل سے نااہلی ہوگی۔ کھلاڑیوں کو محفوظ رہنے کے لیے مضبوط وردی اور حفاظتی سامان کے رہنما خطوط استعمال کرنے ہوں گے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: حفاظتی قواعد۔

کھلاڑیوں کو سر کی چوٹوں سے بچنے کے لیے ہائی ٹیک پلاسٹک سے بنے ہیلمٹ کے ساتھ ساتھ آنکھوں کے لیے چشمیں پہننے کی ضرورت ہے۔ ریسرز ایروڈائنامک بڑھانے کے لیے تنگ وردی اور برف پر کھینچ حاصل کرنے کے لیے اسپائیک جوتے پہنتے ہیں۔ بریک مین سلیگ کی برف کے ساتھ رگڑ کے دوران تھرڈ ڈگری جلنے سے بچنے کے لیے کیولر ویسٹ پہنتا ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: کھلاڑی کی حفاظت۔

ہر بوبسلی کھلاڑی کو حفاظتی لباس کا ایک سیٹ پہننا ضروری ہے۔ اس میں شامل ہے:

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: ہیلمٹ؛ آنکھ کے چشمیں؛ وردی؛ اسپائیک جوتے؛ کیولر ویسٹ (بریک مین کے لیے رگڑ کے جلنے سے بچنے کے لیے)؛ متبادل۔

پائلٹس کو تبدیل کرنے کی اجازت نہیں ہے۔ تاہم، پش کھلاڑیوں کو تبدیل کیا جا سکتا ہے اگر وہ زخمی یا بیمار ہوں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: بوبسلی ٹریک۔

بوبسلی میں چوٹ کے خطرے کو کم سے کم کرنے کے لیے گورننگ باڈیز کی طرف سے سخت ریس ٹریک ڈیزائن ضوابط نافذ ہیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: ٹریک کی لمبائی 1200 – 1300 میٹر کے درمیان ہونی چاہیے۔

ٹریکوں کو گاڑیوں کو ایسے ایڈجسٹ کرنا چاہیے کہ پہلے 250 میٹر میں 80-100 میل فی گھنٹہ کی رفتار حاصل کی جا سکے۔

ٹریکوں کو ایک بلند سطح پر ڈیزائن کیا جانا چاہیے جو نیچے کی طرف ڈھلوان ہو، 110 میٹر سے 125 میٹر تک گرتی ہو۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: کراس کنٹری اسکیئنگ؛ 1۔ گورننگ قواعد۔

کراس کنٹری اسکیئنگ کے لیے آفیشل اسپیشل اولمپکس اسپورٹس رولز تمام اسپیشل اولمپکس مقابلوں کو کنٹرول کریں گے۔ ایک بین الاقوامی کھیلوں کے پروگرام کے طور پر، اسپیشل اولمپکس نے یہ قواعد فیڈریشن انٹرنیشنل ڈی اسکی ((FIS کے کراس کنٹری اسکیئنگ کے قواعد کی بنیاد پر بنائے ہیں جو FIS یا نیشنل گورننگ باڈی ((NGB کے قواعد استعمال کیے جائیں گے سوائے اس کے کہ جب وہ آفیشل اسپیشل اولمپکس اسپورٹس رولز برائے کراس کنٹری اسکیئنگ یا آرٹیکل I سے متصادم ہوں۔ ایسے معاملات میں، آفیشل اسپیشل اولمپکس اسپورٹس رولز برائے کراس کنٹری اسکیئنگ لاگو ہوں گے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 2۔ سرکاری ایونٹس۔

ایونٹس کی رینج کا مقصد تمام صلاحیتوں کے کھلاڑیوں کے لیے مقابلے کے مواقع فراہم کرنا ہے۔ پروگرام پیش کردہ ایونٹس اور، اگر ضروری ہو، تو ان ایونٹس کے انتظام کے لیے رہنما خطوط کا تعین کر سکتے ہیں۔ کوچز ہر کھلاڑی کی مہارت اور دلچسپی کے مطابق تربیت اور ایونٹ کے انتخاب فراہم کرنے کے ذمہ دار ہیں۔

ذیل میں اسپیشل اولمپکس میں دستیاب سرکاری ایونٹس کی فہرست ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 10 میٹر اسکی ریس - کلاسیکل تکنیک؛ 25 میٹر اسکی ریس – کلاسیکل تکنیک؛ 50 میٹر کراس کنٹری اسکیئنگ ریس - کلاسیکل تکنیک؛ 100 میٹر کراس کنٹری اسکیئنگ ریس - کلاسیکل تکنیک؛ 500 میٹر کراس کنٹری اسکیئنگ ریس؛ 1 کلومیٹر کراس کنٹری اسکیئنگ ریس؛ 2.5 کلومیٹر کراس کنٹری اسکیئنگ ریس؛ 5 کلومیٹر کراس کنٹری اسکیئنگ ریس؛ 7.5 کلومیٹر کراس کنٹری اسکیئنگ ریس؛ 10 کلومیٹر کراس کنٹری اسکیئنگ ریس؛ 4x1 کلومیٹر کراس کنٹری اسکیئنگ ریلے؛ 4x1 کلومیٹر یونیفائیڈ کراس کنٹری اسکیئنگ ریلے۔

اگر اسی طرح کے فاصلوں کے الگ الگ کلاسیکل اور فری تکنیک ایونٹس کو مناسب طریقے سے تقسیم کرنے کے لیے کافی کھلاڑی نہ ہوں، تو ایونٹس کو یکجا کیا جائے گا اور فری تکنیک کے قواعد کی پیروی کی جائے گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 3۔ سہولیات؛ 3.1 ٹریلز۔

3.1.1 کراس کنٹری ٹریلز لمبائی اور خطوں میں ابتدائی، درمیانی اور اعلیٰ مہارت کی سطح کے اسکیئرز کو ایڈجسٹ کرنے کے لیے موزوں ہونی چاہئیں۔ موزوں ٹریلز محفوظ ہوں گی اور ہر کھلاڑی کی مہارت اور جسمانی تندرستی کی جانچ کریں گی۔

3.1.2 ٹریل سسٹم میں ایک ایسا ٹریل شامل ہونا چاہیے جو 1 سے 10 کلومیٹر کے ایونٹس کے لیے استعمال ہو سکے، اور جس میں کم از کم 1 کلومیٹر تک خود کو قطع کرنے والے حصے نہ ہوں۔ مثالی طور پر، طویل کورسز (2.5 سے 10 ک) میں خود کو قطع کرنے والے حصے نہیں ہوں گے۔

3.1.3 ٹریلز کو سرخ جھنڈوں یا دیگر شناختی بینرز سے واضح طور پر نشان زد کیا جانا چاہیے، اور ٹریل کے جنکشنوں پر مانیٹر تعینات کیے جانے چاہئیں تاکہ کھلاڑیوں کو صحیح ٹریلز پر ہدایت دی جا سکے جہاں الجھن ہو سکتی ہے۔

Tower Rush

3.1.4 ٹریلز کو ایونٹس سے پہلے پیک کیا جائے گا اور ٹریکس سیٹ کیے جائیں گے۔ مقابلے کے ہر دن کے بعد، کورس کو تازہ تیار کیا جانا چاہیے۔

3.1.5 اگر ایک سے زیادہ ٹریک سیٹ استعمال کیے جائیں، تو وہ ایک ٹریک کے وسط سے دوسرے کے وسط تک ماپا جانے والا 1 سے 1.2 میٹر کے فاصلے پر ہونے چاہئیں۔ انفرادی اسکی ٹریکس ایک ٹریک کے وسط سے دوسرے تک ماپا جانے والا 20 - 24 سینٹی میٹر کے فاصلے پر ہونے چاہئیں۔ ٹریکس کم از کم 2-5 سینٹی میٹر گہرے ہونے چاہئیں۔

3.1.6 مقابلہ کرنے والوں کے میدان کی قابلیت کی سطح پر غور کیا جانا چاہیے جب یہ طے کیا جا رہا ہو کہ اسکیٹنگ لین یا ٹریکس کا دوسرا سیٹ مقرر کیا جائے یا نہیں۔ کم از کم ٹریکس کا ایک سیٹ مقرر کیا جانا چاہیے اور دوسری لین، جو لازمی ہے، اسکیٹنگ لین یا ٹریکس کے دوسرے سیٹ کے طور پر مقرر کی جائے گی۔

3.2 Warming Facilities. :Наблюдаемые названия и показатели

3.2.1 ٹریلز سے وارمنگ سہولت تک آسانی سے رسائی ہونی چاہیے۔ یہ اتنی بڑی ہونی چاہیے کہ شدید موسمی حالات کی صورت میں Special Olympics کے ہجوم کو سمو سکے۔ مزید برآں، ویکسنگ ایڈجسٹمنٹس باہر سردی میں کرنے کی بجائے گرم جگہ کے اندر کرنا آسان ہوتا ہے۔ لہٰذا، وارمنگ سہولت میں ویکسنگ کے لیے جگہ مختص کی جانی چاہیے۔

3.2.2 وارم اپ ایریا اور ویکس ٹیسٹنگ ایریا اسٹارٹ ایریا کے قریب ہونا چاہیے۔

3.3 Ski Area. :Наблюдаемые названия и показатели

3.3.1 اسکی ایریا پارکنگ لاٹ میں ایونٹ کے رضاکاروں، Special Olympics کے عملے، کوچز اور کھلاڑیوں کے لیے کافی پارکنگ جگہیں ہونی چاہیے۔ ایمرجنسی گاڑیوں کی رسائی لازمی ہے۔

4.1 Trail ;4. COURSE AND VENUE SPECIFICATIONS :Наблюдаемые названия и показатели Maintenance Tools and Requirements.

4.1.1 ریس کے منتظمین کو معلوم ہونا چاہیے کہ ٹریل مینٹیننس کا سامان دستیاب اور ایونٹس کے لیے ٹریلز تیار کرنے کے لیے کافی ہے۔

4.1.2 اسنو موبائل، گرومنگ کیٹ، بیلچے، ریک، اور ٹریک سیٹر وہ لازمی اشیاء ہیں جو مقابلے سے پہلے اور دورانِ مقابلہ ہاتھ میں ہونی چاہئیں تاکہ کورس قائم اور مرمت کیا جا سکے اگر کورس کی ٹریفک یا خراب موسم کی وجہ سے ایسا ضروری ہو جائے۔

4.2 Course Layout Equipment. :Наблюдаемые названия и показатели

4.2.1 مارکر، جو سب ایک جیسے سائز اور چمکدار رنگ کے ہوں، ٹریل کے گرد اس طرح وقفوں پر رکھے جائیں کہ اگلا مارکر اس وقت واضح طور پر نظر آئے جب آپ اس سے پہلے والے کے پاس کھڑے ہوں۔

4.2.2 کھمبے اور باڑ لگانا ان ٹریلز کو بند کرنے کے لیے استعمال کیا جائے گا جو مقابلہ کرنے والوں کو ریس کورس سے ہٹا سکتی ہیں۔

4.2.3 اسٹارٹ اور فنش ایریاز کو باڑ لگا کر نشان زد کیا جانا چاہیے تاکہ ان علاقوں میں غیر مقابلہ کرنے والوں اور غیر افسران کی موجودگی کو محدود کیا جا سکے۔

4.2.4 اسنو فینسز لپ لین قائم کریں گی، اگر ضروری ہو۔

4.2.5 بینرز اسٹارٹ اور فنش لائنوں کو نشان زد کریں گے اور ساتھ ہی اس مقام کو Special Olympics ایونٹ کے طور پر نامزد کریں گے۔

4.3 Timing Equipment. :Наблюдаемые названия и показатели

4.3.1 الیکٹرک ٹائمنگ بیک اپ ہینڈ ہیلڈ ٹائمنگ سسٹم کے ساتھ (چار اسٹاپ واچز، دو اسٹارٹ پر اور دو فنش پر) 1 سے 10 کلومیٹر ایونٹس کی ٹائمنگ کے لیے استعمال کی جائے گی۔

4.3.2 100 میٹر ایونٹ کی ٹائمنگ اسٹاپ واچز کی اس تعداد سے کی جانی چاہیے جو کم از کم فی ڈویژن کھلاڑیوں کی تعداد کے برابر ہو اور مزید دو۔ ہر لین کے لیے ایک واچ مختص کی جائے جبکہ دو اضافی بیک اپ کے طور پر کام کریں۔ ہر کھلاڑی کی ٹائمنگ تمام ایونٹس میں کی جانی چاہیے۔ رزلٹ شیٹس میں اس پالیسی کی عکاسی ہونی چاہیے۔ اگر فنش ریفری ٹائمز کے ذریعے طے شدہ فنش آرڈر سے متفق نہ ہو، تو فنش ریفری کا فیصلہ حتمی ہوگا۔

4.4 Public Address System. :Наблюдаемые названия и показатели

4.4.1 ریس کے مقامات کو ایونٹس کی اسٹیجنگ، معلومات کی نشریات اور ریس آپریشنز میں مدد، نیز عمومی ریس کمنٹری میں مدد کے لیے اچھے معیار کا پبلک ایڈریس سسٹم استعمال کرنا چاہیے۔ موسیقی بھی دستیاب ہونی چاہیے۔

4.5 Information Boards. :Наблюдаемые названия и показатели

4.5.1 ایک آفیشل بلیٹن بورڈ جس پر مقابلہ کرنے والوں کے نام اور بِب نمبرز اسٹارٹ کی ترتیب میں ہوں، نیز دیگر اہم ریس معلوماتی اپڈیٹس (جیسے ریس کے اسٹارٹ اوقات، کورس اسٹارٹ/فنش ایریاز پر ہوا اور برف کے درجہ حرارت، کورس کے بلند اور پست مقامات پر ہوا اور برف کے درجہ حرارت، وغیرہ) کھلاڑیوں، کوچز اور تماشائیوں کی سہولت کے لیے فنش ایریا کے قریب قائم کیا جانا چاہیے۔

4.5.2 ایوارڈز کا وقت اور مقام ایوارڈ تقریب سے پہلے اعلان کیا جانا چاہیے۔

4.6 First Aid. :Наблюдаемые названия и показатели

4.6.1 فرسٹ ایڈ کا سامان اور انخلا کے مقاصد کے لیے ایک ٹوبوگن یا ٹوبوگن کے ساتھ اسنو موبائل ہر وقت اسٹارٹ/فنش ایریا کے قریب یا انفارمیشن سینٹر پر دستیاب ہونا چاہیے۔

4.6.2 مستند طبی عملہ موقع پر موجود ہونا چاہیے۔

4.7 Ski Equipment Repair Tools. :Наблюдаемые названия и показатели

4.7.1 اسکی سازوسامان کی مرمت کے اوزار (اسکریو ڈرائیورز، پلائرز، اسکریپرز، فائلز، ویکس، اور P-tex) دستیاب ہونے چاہئیں۔

4.7.2 ویکسنگ بینچز فراہم کیے جائیں گے۔

4.8 Race Staff identification. :Наблюдаемые названия и показатели

4.8.1 ونڈ بریکرز یا آرم بینڈز کورس افسران کی شناخت کے لیے استعمال کیے جا سکتے ہیں جیسے ٹائمرز، کورس مانیٹرز، اسٹارٹ افسران اور ایسکارٹس / پولیس، فنش افسران اور ایسکارٹس/پولیس، اور مقابلہ کے قواعد کمیٹی کے اراکین۔

4.9 Communications Systems. :Наблюдаемые названия и показатели

4.9.1 ریڈیوز چیف آف کمپیٹیشن، ریس سیکرٹری، میڈیکل ایریا، اسٹارٹ اور فنش ایریاز، رزلٹس ٹیبولیشن ایریا، اور ریس ہیڈکوارٹرز تک اور وہاں سے مواصلات کے لیے ضروری ہیں۔

4.9.2 اسٹارٹ اور فنش ایریاز کے ٹائمنگ افسران اور رزلٹس ٹیبولیشن کے عملے کا اپنا چینل ہونا چاہیے نیز عمومی معلوماتی چینل تک رسائی بھی۔ ٹائمنگ افسران کی اپنی عمارت ہونی چاہیے جس سے اسٹارٹ اور فنش کا واضح نظارہ ہو۔

4.10 Temperatures. :Наблюдаемые названия и показатели

4.10.1 تھرمامیٹر دستیاب ہونے چاہئیں تاکہ اسٹارٹ/فنش ایریاز کے ساتھ ساتھ کورس کے بلند ترین اور پست ترین مقامات پر ہوا اور برف کے درجہ حرارت ریکارڈ کیے جا سکیں۔

4.10.2 درجہ حرارت کا اعلان پورے مقابلے کے دوران کیا جانا چاہیے۔

5. COMPETITION STAFF :Наблюдаемые названия и показатели; ریس کے عملے میں شامل ہوں گے:; چیف آف کمپیٹیشن; ریس سیکرٹری; چیف آف کورس; چیف کنٹرولر; چیف ٹائم کیپر; چیف آف انفارمیشن; چیف آف میڈیکل اینڈ ریسکیو سروسز; چیف آف ریس ایکوپمنٹ; چیف اسٹیورڈ; 6. RULES OF COMPETITION; 6.1 General Rules and Modifications.

6.1.1 500 میٹر ریس سے لے کر 10 کلومیٹر ریس تک کے ایونٹس کراس کنٹری اسکیئنگ کے لیے FIS قواعد کے سیکشن 351.1 میں بیان کردہ وقفہ اسٹارٹ فارمیٹ کا استعمال کرتے ہوئے منعقد کیے جانے چاہئیں۔ یعنی، ایک یا دو ریسرز کو ہر 30 سیکنڈ کے وقفوں پر اسٹارٹ کرنا چاہیے۔

6.1.2 کراس کنٹری اسکیئنگ ایونٹس کے لیے اسٹارٹ کمانڈ جو 500 میٹر ریس سے لے کر 10 کلومیٹر ریس تک ہوں، درج ذیل ہوگی: "Racer...15 seconds...10 seconds...5,4,3,2,1, GO"!۔ 100 میٹر اور اس سے کم فاصلے کے انفرادی ایونٹس کے لیے، کوئی ابتدائی وارننگ نہیں ہوگی۔ اسٹارٹ کمانڈ ہوگی "Racers... Ready...BANG (یعنی پستول کی گولی)۔" ریلے ایونٹس کے لیے اسٹارٹ کمانڈ 100 میٹر اور اس سے کم فاصلے کے انفرادی ایونٹس کی طرح ہوگی سوائے اس کے کہ 10 سیکنڈ کی وارننگ ہوگی: "10 seconds. Racers... Ready...BANG (یعنی پستول کی گولی)۔ جب ریسرز ریلے پوائنٹ پر پہنچیں، تو وہ دوسرے ریسرز کے اسٹارٹ میں مداخلت نہ کریں۔

6.1.3 یہ تجویز کیا جاتا ہے کہ 1 کلومیٹر ریس سے لے کر 10 کلومیٹر ریس تک کے ایونٹس ایسے کورسز پر منعقد کیے جائیں جن میں چڑھائیاں، اترائیاں، ہموار حصے، اور موڑ والے حصے شامل ہوں۔ مزید یہ تجویز کیا جاتا ہے کہ جب ممکن ہو کورسز میں ایک تہائی چڑھائیاں، ایک تہائی اترائیاں، اور ایک تہائی ہموار حصے شامل ہوں۔ چڑھائی اور اترائی کے حصوں کی ڈھلوان کی ڈگری کا تعین ایونٹس میں شامل کھلاڑیوں کی قابلیت کی سطحوں سے ہونا چاہیے۔ اس طرح، 1 کلومیٹر ایونٹس کے کورسز میں 2.5 کلومیٹر ایونٹس کے کورسز سے کم شدید خطہ ہونا چاہیے، اور 2.5 کلومیٹر ایونٹس کے کورسز میں 5 کلومیٹر ایونٹس کے کورسز سے کم شدید خطہ ہونا چاہیے۔

6.1.4 یہ تجویز کیا جاتا ہے کہ 500 میٹر ایونٹ کے لیے کورس زیادہ تر ہموار ہونا چاہیے۔ چڑھائیاں اور اترائیاں کورس میں شامل کی جا سکتی ہیں، لیکن ان کی ڈگری 5% سے زیادہ نہیں ہونی چاہیے۔ مزید برآں، کسی بھی اترائی والے حصے میں موڑ شامل نہیں ہونے چاہئیں اور اس کے بعد کم از کم 20 میٹر کا سیدھا اور ہموار حصہ ہونا چاہیے۔

6.1.5 یہ تجویز کیا جاتا ہے کہ 500 میٹر سے لے کر 10 کلومیٹر ریس تک کے ایونٹس ایسے کورسز پر منعقد کیے جائیں جو لوپ کی ترتیب کے ہوں۔

6.1.6 500 میٹر ریس سے لے کر 10 کلومیٹر ریس تک کے ایونٹس ایسے کورسز پر منعقد کیے جائیں جو لوپ کی ترتیب کے ہوں۔ طویل فاصلے کے ایونٹس میں، متعدد لوپ کورسز کی اجازت ہے۔ اسٹارٹ اور فنش ایریاز جتنا ممکن ہو قریب قریب ملحق ہونے چاہئیں۔

6.2 Jury and Sport-Specific Rules Committee. :Наблюдаемые названия и показатели

6.2.1 جیوری یا کھیل سے متعلق مخصوص قواعد کمیٹی کی تشکیل کے بارے میں آرٹیکل I سیکشن G سے رجوع کریں۔

Tower Rush

Наблюдаемые названия и показатели: 6.3 Event Specific Rules and Modifications; 6.3.1 50- اور 100- میٹر کراس کنٹری اسکیئنگ ریس۔

6.3.1.1 100 میٹر ایونٹ FIS قواعد کے مطابق ریلے ریسز شروع کرنے کے لیے منعقد کیا جانا چاہیے، ICR، کتاب II، سیکشنز 372.1 میں FIS قاعدے میں درج ذیل تبدیلیوں کے ساتھ:

6.3.1.1.1. اسٹارٹ لائن ایک سیدھی لائن ہے۔ آٹھ لین ہونی چاہئیں جن میں ہر لین کے مرکز میں ٹریکس مقرر ہوں۔ یہ لینیں کم از کم دو میٹر چوڑی ہونی چاہئیں۔

6.3.1.1.2. سیکشنز 372.2، 371.8، اور Special Olympics 378.1 پر لاگو نہیں ہوتے۔

6.3.1.2 100 میٹر ایونٹ کا کورس جتنا ممکن ہو ہموار ہونا چاہیے۔ کسی بھی صورت میں کورس 5 فیصد سے زیادہ ڈھلوان نہیں ہونا چاہیے۔ اگر کورس ڈھلوانوں پر مقرر کیا جائے، تو ریس کا اسٹارٹ ایسا ہونا چاہیے کہ مقابلہ کرنے والے ریس مکمل کرنے کے لیے چڑھائی پر اسکی کریں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 6.3.2 Cross-Country Skiing Relay Races.

6.3.2.1 کراس کنٹری اسکیئنگ ریلے ریسز کے لیے ڈویژنز ٹیم کوالیفائنگ ٹائمز کی گنتی کے ذریعے قائم کیے جائیں گے۔ ٹیم کوالیفائنگ ٹائم ریلے ایونٹ کی ایک "لیگ" کے مساوی فاصلے کے انفرادی ایونٹ سے ٹائم پری لمینریز میں ٹیم کے اراکین کے اوقات کو ملا کر شمار کیا جاتا ہے (مثلاً 1 کلومیٹر کراس کنٹری اسکیئنگ ریلے سے اوقات)۔

6.3.2.2 ٹیم کے وہ اراکین جو ریلے ایونٹ کی ایک "لیگ" کے مساوی فاصلے کے انفرادی ایونٹ میں شامل نہیں ہوئے، انہیں اس انفرادی ایونٹ کے لیے پری لمینری ایونٹ میں داخل ہونا اور مقابلہ کرنا ہوگا۔

6.3.2.3 ریس افسران ہر ایک منٹ بعد ایک ریلے ڈویژن اسٹارٹ کر سکتے ہیں۔

6.3.2.4 جب 4x1 کلومیٹر کراس کنٹری اسکیئنگ ریلے ریس میں آٹھ سے زیادہ ٹیمیں ہوں، تو ریس کے منتظمین کو میدان کو تقسیم کرنے اور دو الگ الگ ریسز منعقد کرنے پر غور کرنا چاہیے تاکہ اسٹارٹ ایریا ایکسچینج زون اور کورس کی بھیڑ کو کم/کنٹرول کیا جا سکے۔

6.3.2.5 اگر کوئی ٹیم مناسب ایکسچینج انجام نہ دے، تو ایکسچینج زون ریفری فوری طور پر ایکسچینج میں شامل اسکیرز کو مطلع کرے گا۔ اس کے بعد یہ اسکیر کی ذمہ داری ہے کہ وہ فیصلہ کرے کہ ایکسچینج دوبارہ انجام دیا جائے یا نہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 6.3.3 25 Meter Ski Race; 6.3.3.1 Equipment; 6.3.3.1.1 Start/finish poles; 6.3.3.1.2 Food coloring/Paint; 6.3.3.1.3 Stopwatch; 6.3.3.1.4 Whistle; 6.3.3.2 Set-up.

6.3.3.2.1 اسٹارٹ اور فنش لائنوں کو 25 میٹر کے فاصلے پر نشان زد کریں۔ ٹریکس ہموار خطے پر مقرر کریں۔

6.3.3.2.2 کھمبے مقرر کریں۔ لائنوں کے سروں کو مناسب اسٹارٹ اور فنش گیٹس سے نشان زد کریں۔

6.3.3.2.3 کورس کا عمودی گراوٹ ایک میٹر ہو سکتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 6.3.3.3 Rules.

6.3.3.3.1 اسٹارٹ کمانڈ ہے: "racers ready...Whistle" یا، "racers ready... "GO"۔ ٹائمر گھڑی اس وقت شروع کرتا ہے جب افسر اشارہ کرتا ہے کہ کھلاڑیوں کا بوٹ اسٹارٹ لائن کے طیارے کو عبور کر گیا ہے۔

Tower Rush

6.3.3.3.2 کھلاڑی -25میٹر کورس پر اسکی کرتا ہے (کھمبوں کے ساتھ یا ان کے بغیر)۔

6.3.3.3.3 کھلاڑی اسٹارٹ لائن عبور کرنے کے بعد کسی بھی وقت، یا فنش لائن عبور کرنے سے پہلے، کوچز، افسران، رضاکاروں وغیرہ سے مدد نہیں لے سکتا۔

6.3.3.4 Score. :Наблюдаемые названия и показатели

6.3.3.4.1 کھلاڑی کی ٹائمنگ اس وقت سے ہوتی ہے جب ایک بوٹ اسٹارٹ لائن عبور کرتا ہے جب تک ایک بوٹ فنش لائن عبور نہ کرے۔

6.3.3.4.2 کھلاڑی کا حتمی اسکور اور پلیسمنٹ ایک رن کے گزرے ہوئے وقت سے طے ہوتا ہے۔

;6.3.4.1 Equipment ;6.3.4 10 Meter Ski Race without poles :Наблюдаемые названия и показатели
6.3.4.2 ;6.3.4.1.4 Whistle ;6.3.4.1.3 Stopwatch ;6.3.4.1.2 Food coloring/Paint ;6.3.4.1.1 Start/finish poles
Set-up.

6.3.4.2.1 اسٹارٹ اور فنش لائنوں کو 10 میٹر کے فاصلے پر نشان زد کریں۔ ٹریکس ہموار خطے پر مقرر کریں۔

6.3.4.2.2 اسٹارٹ اور فنش گیٹس بنانے کے لیے لائنوں کے سروں پر کھمبے مقرر کریں۔

6.3.4.3 Rules. :Наблюдаемые названия и показатели

6.3.4.3.1 اسٹارٹ کمانڈ ہے: "racers ready...Whistle" یا، "GO" racers ready..."۔ ٹائمر گھڑی اس وقت شروع کرتا ہے جب افسر اشارہ کرتا ہے کہ کھلاڑی کا بوٹ اسٹارٹ لائن کے طیارے کو عبور کر گیا ہے۔

6.3.4.3.2 کھلاڑی -10میٹر کورس پر اسکی کرتا ہے (کھمبوں کے بغیر)۔

6.3.4.3.3 کھلاڑی اسٹارٹ لائن عبور کرنے کے بعد کسی بھی وقت، یا فنش لائن عبور کرنے سے پہلے، کوچز، افسران، رضاکاروں وغیرہ سے مدد نہیں لے سکتا۔

6.3.4.4 Score. :Наблюдаемые названия и показатели

6.3.4.4.1 کھلاڑی کی ٹائمنگ اس وقت سے ہوتی ہے جب ایک بوٹ اسٹارٹ لائن عبور کرتا ہے جب تک ایک بوٹ فنش لائن عبور نہ کرے۔

6.3.4.4.2 کھلاڑی کا حتمی اسکور اور پلیسمنٹ ایک رن کے گزرے ہوئے وقت سے طے ہوتا ہے۔

7.1 Unified Events. ;®7. UNIFIED SPORTS :Наблюдаемые названия и показатели

7.1.1 ایک ریلے ٹیم دو Special Olympics کھلاڑیوں اور دو Unified Sports پارٹنرز پر مشتمل ہوتی ہے۔

7.1.2 کراس کنٹری اسکیئنگ میں Unified Sports تربیت اور مقابلے کے لیے ایک جیسی عمر اور قابلیت کے Special Olympics کھلاڑیوں اور Unified Sports پارٹنرز کا انتخاب ترجیحی ہے۔ عمر اور قابلیت کی مطابقت تربیت اور مقابلے کے تجربے کے معیار کو بڑھائے گی۔

8.1 ;8. DISQUALIFICATIONS :Наблюдаемые названия и показатели ایک مقابلہ کرنے والے کو جیوری کی طرف سے نااہل کیا جا سکتا ہے اگر وہ:۔

Tower Rush

8.1.1 نشان زد کورس کی پیروی نہیں کرتا یا تمام کنٹرول چیک پوائنٹس سے نہیں گزرتا یا شارٹ کٹ لیتا ہے۔

8.1.2 غیر مجاز مدد حاصل کرتا ہے۔

8.1.3 اوور ٹیک کرنے والے مقابلہ کرنے والے کو درخواست پر راستہ دینے میں ناکام رہتا ہے یا کسی دوسرے ریسر کو گزرنے سے روکتا ہے۔

8.1.4 کلاسیکل ریسز میں اسکیٹنگ سے متعلق تکنیک کے حکم کی خلاف ورزی کرتا ہے۔

8.1.5 اپنے پاؤں پر اسکی پہنے بغیر فنش نہیں کرتا۔

8.1.6 گرتا ہے یا ٹریک چھوڑتا ہے: اس فرد کے پاس ریس دوبارہ شروع کرنے کے لیے دو منٹ ہوتے ہیں، مقابلہ کرنے والے کو اس وقت کے اندر کم از کم 20 میٹر آگے بڑھنا بھی ہوگا۔ دو منٹ کے اندر ٹریک پر پیش رفت دوبارہ شروع کرنے میں ناکامی، اور/یا غیر مجاز مدد حاصل کرنا۔ اسکیر سازوسامان مکمل کرنے یا تبدیل کرنے کے لیے جیسا اجازت ہو ٹریک چھوڑ سکتا ہے۔

8.2 Procedures. :Наблюдаемые названия и показатели

8.2.1 FIS کے قواعد جو احتجاج کو کنٹرول کرتے ہیں، اسپیشل اولمپکس مقابلوں پر لاگو ہوں گے۔

Наблюдаемые названия и показатели: فگر اسکیٹنگ کے قواعد۔

فگر اسکیٹنگ ایک کھیل ہے جس میں انفرادی کھلاڑی یا کھلاڑیوں کی ٹیمیں برف پر فنکارانہ مظاہرے کرتی ہیں۔ مرد اور خواتین دونوں اپنے اپنے سنگلز مقابلوں میں حصہ لیتے ہیں، جبکہ پیئر اسکیٹنگ اور آئس ڈانسنگ کے مقابلے دونوں جنسوں کے لیے کھلے ہیں (عام طور پر ایک مرد اور ایک خاتون)۔

کھلاڑی ججز کے پینل کو متاثر کرنے کے لیے مختلف قسم کی حرکتیں کرتے ہیں، جو کھلاڑیوں کو ان کی خوبصورتی، انداز اور کنٹرول کی بنیاد پر اسکور دیتے ہیں۔ حرکات میں ہوا میں چھلانگیں اور اسپائرلز، برف پر اسپنز اور مختلف اسٹیپ سیکوئنسز شامل ہیں۔

فگر اسکیٹنگ 1924 میں کھیلوں کے آغاز سے ہی سرمائی اولمپکس کا حصہ رہی ہے، اور اس سے پہلے 1908 اور 1920 کے سمر اولمپکس میں بھی نمودار ہوئی۔

اولمپک فگر اسکیٹنگ میں ریاستہائے متحدہ اس وقت عالمی سطح پر سب سے آگے ہے، جس کے کل 49 تمغے ہیں۔ روس اور آسٹریا بالترتیب 26 اور 20 تمغوں کے ساتھ قریب ترین حریف ہیں۔ سوویت یونین نے بھی مقابلے میں اپنے دور میں 24 تمغے حاصل کیے۔

Наблюдаемые названия и показатели: اسکیٹنگ کا مقصد۔

فگر اسکیٹنگ میں مجموعی مقصد ججز سے زیادہ سے زیادہ نمبر حاصل کرنا ہے، حالانکہ ایونٹ کی نوعیت کے لحاظ سے پوائنٹس حاصل کرنے کے مختلف طریقے ہیں۔

تمام فگر اسکیٹنگ مقابلوں میں، کھلاڑیوں کو ججز سے زیادہ سے زیادہ ممکنہ اسکور حاصل کرنے کے لیے مختلف حرکتیں کرنا ضروری ہوتا ہے۔ عام کارکردگی کے دوران، کھلاڑی اسپنز، چھلانوں اور قدموں کا انتخاب انجام دیتے ہیں۔

پیئر اسکیٹنگ مقابلوں میں، کھلاڑی زیادہ پوائنٹس حاصل کرنے کے لیے ایک دوسرے کے ساتھ حرکتیں کرتے ہیں، جیسے ساتھی کو ہوا میں اچھالنا اور ساتھی کو مختلف سمتوں میں گھمانا۔

آئس ڈانسنگ کسی حد تک پیئر اسکیٹنگ سے ملتی جلتی ہے، حالانکہ یہاں توجہ فٹ ورک اور ہم آہنگی پر ہے کیونکہ ساتھی اوپر چلنے والی موسیقی کے ساتھ وقت پر رقص کرتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: اسکیٹرز اور سامان۔

مرد اور خواتین دونوں فگر اسکیٹنگ میں حصہ لیتے ہیں، اور خاص طور پر تیار کردہ اسکیٹس کے جوڑے جنہیں "فگر اسکیٹس" کہا جاتا ہے کے علاوہ بہت کم سامان شامل ہوتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: فگر اسکیٹس۔

فگر اسکیٹس خاص طور پر ڈیزائن کیے گئے اسکیٹنگ جوتے ہیں جن کے نیچے موٹی اسٹیل کی بلیڈز اور سامنے دانتے دار نالیوں ہوتی ہیں جنہیں "ٹو پکس" کہا جاتا ہے – جو کھلاڑیوں کو برف پر ان کے فٹ ورک کے ساتھ ساتھ لینڈنگ اور اسپننگ میں مدد کرتی ہیں۔ ٹو پکس کا مخصوص انداز مختلف ہو سکتا ہے۔

بنیادی بلیڈز عام طور پر تقریباً 4 ملی میٹر موٹی ہوتی ہیں، حالانکہ یہ کھلاڑی کے جوتے کے سائز کے لحاظ سے مختلف ہو سکتی ہیں۔ وہ برف پر موڑ میں مدد کے لیے ایک طرف مڑی ہوئی بھی ہوتی ہیں۔

کھلاڑی ہمیشہ فگر اسکیٹ بلیڈز کے بالکل کناروں پر اسکیٹ کرنے کی کوشش کرتے ہیں۔

آئس ڈانسنگ کے لیے، کھلاڑیوں کے جوتوں کے نیچے عام طور پر قدرے چھوٹی بلیڈز ہوتی ہیں، جن کا ڈیزائن قدرے مختلف ہوتا ہے تاکہ چھلانگ لگانے کے بجائے اسٹیپ ورک کو ایڈجسٹ کیا جا سکے۔

Наблюдаемые названия и показатели: ملبوسات۔

مرد اور خواتین کو پیشہ ورانہ اسٹیج پر پرفارم کرنے کے لیے مخصوص ملبوسات پہننے کی ضرورت ہوتی ہے۔ مردوں کو پتلون پہننے کو کہا جاتا ہے، جبکہ خواتین کو ٹائٹس، پتلون، یا یونٹارڈز کے ساتھ ساتھ اسکرٹس پہننے کی ضرورت ہوتی ہے۔

فگر اسکیٹنگ میں کھلاڑیوں کو ISU ججنگ سسٹم کے مطابق ججز کے پینل (عام طور پر نو ججز بشمول ایک تکنیکی انسپکٹر، اور ایک ریفری) کے ذریعے اسکور کیا جاتا ہے۔ یہ نظام مختلف قسم کی حرکات کے لیے کھلاڑیوں کو مختلف پوائنٹس دینے کے ساتھ ساتھ ان حرکات کو کتنی مؤثری اور کارکردگی سے انجام دیا گیا ہے، کی بنیاد پر کام کرتا ہے۔ گریڈ آف ایگزیکیوشن ((GoE کا حساب لگایا جاتا ہے، اور پھر اس گریڈ کو مجموعی نمبر میں تبدیل کرنے کے لیے اسکیل آف ویلیو ٹیبل استعمال کیا جاتا ہے۔

عام فگر اسکیٹنگ کارکردگی کے دوران اسکور کیے جانے والے اہم پہلوؤں میں مہارت، فٹ ورک، کارکردگی، تشریح، مجموعی عمل درآمد، کوریوگرافی اور وقت بندی شامل ہیں۔ اکثر، زیادہ پیچیدہ حرکات کو سب سے زیادہ اسکور دیا جاتا ہے بشرطیکہ وہ صحیح طریقے سے انجام دی جائیں۔ مثال کے طور پر، چھلانگ میں زیادہ گردشیں زیادہ نمبر کا باعث بنتی ہیں۔

چیف ریفری مقابلے کے تنظیمی کنٹرول کا ذمہ دار ہوتا ہے: وہ اسکیٹرز کو برف پر بلاتا ہے، ریڈیو سینٹر کو سگنل دیتا ہے، وقت کی نگرانی کرتا ہے۔

ایک ٹیکنیشن معاون کے ساتھ - عناصر، گرنے کو ٹھیک کرنا۔

ٹیکنیکل کنٹرولر - تکنیکی ٹیم کے کام کی نگرانی کرتا ہے۔

9 ججز کارکردگی کے معیار کا جائزہ لیتے ہیں۔

فگر اسکیٹنگ ایونٹ کا فاتح وہ فرد/ٹیم ہوتی ہے جو سب سے زیادہ مجموعی اسکور حاصل کرتی ہے۔

Tower Rush

Наблюдаемые названия и показатели: فگر اسکیٹنگ کے قواعد۔

فگر اسکیٹنگ میں کھلاڑیوں کو اپنی کارکردگی متنوع رکھنی ہوتی ہے۔ زایاک رول کے مطابق کوئی بھی شریک دو سے زیادہ مواقع پر ٹرپل یا کواڈروپل چھلانگیں نہیں لگا سکتا۔

ججز شرکاء کو کم نمبر بھی دے سکتے ہیں یا انہیں مکمل طور پر نااہل کر سکتے ہیں اگر وہ موسیقی اور ملبوسات کے قواعد و ضوابط پر عمل کرنے میں ناکام رہیں۔ کچھ قسم کی موسیقی کی اجازت نہیں ہے، اور ملبوسات میں "ضرورت سے زیادہ سجاوٹ" نہیں ہو سکتی یا انہیں بہت زیادہ بے پردہ نہیں سمجھا جا سکتا۔

کھلاڑیوں کو وقت کی خلاف ورزی پر بھی نااہل کیا جا سکتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: فری اسٹائل اسکیٹنگ۔

فری اسٹائل اسکیٹنگ مقابلہ ایک فنکارانہ ایونٹ ہے جس میں موڑ، بیک فلپس اور کشش ثقل کو چیلنج کرنے والی چھلانگیں شامل ہیں جب کھلاڑی ریمپ سے اور ہاف پائپ میں تیز رفتار سے خود کو اچھالتے ہیں۔

2017 عالمی چیمپئن اور امریکی اولمپک ٹیم کے رکن میک ری ولیمز کے مطابق، یہ اولمپک سرمائی کھیلوں میں سب سے زیادہ دلچسپ ایونٹس میں سے ایک ہے۔

اسکی ایکروبیٹکس 1930 کی دہائی سے کی جا رہی ہیں۔ ایریل اسکیٹنگ کو 1950 کی دہائی میں اولمپک گولڈ میڈلسٹ اسٹین ایرکسن نے مقبول بنایا۔ ابتدائی امریکی مقابلے 1960 کی دہائی کے وسط میں منعقد ہوئے۔

1969 میں، واٹر ویل ویلی اسکی ایریا، نیو ہیمپشائر نے پہلا فری اسٹائل انسٹرکشن پروگرام تشکیل دیا، جس نے اس ریزورٹ کو فری اسٹائل اسکیئنگ کا جنم مقام بنا دیا۔ اگلے سال، کورکورن اور ڈوگ فیفر نے سنی سائیڈ ٹریلز پر فری اسٹائل اسکیئنگ کی پہلی نیشنل اوپن چیمپئن شپ کا انعقاد کیا۔ 1971 میں، واٹر ویل ویلی نے پہلی پروفیشنل فری اسٹائل اسکیئنگ مقابلہ کی میزبانی کی، جس نے فری اسٹائل اسکیئنگ کے لیجنڈز کو واٹر ویل ویلی کی طرف راغب کیا۔ ان میں سے کچھ مقابلہ کرنے والے، جیسے وین وونگ، فلائیڈ ولکی، اور جارج اسکیوولڈ، پہلی فری اسٹائل اسکی ٹیم کے کوچز کے طور پر واٹر ویل ویلی میں ٹھہرے۔

فری اسٹائل کی الگ الگ شاخیں ہیں جیسے ایریلز، ہاف پائپ، سلوپ اسٹائل، اسکیر کراس، اور موگلز۔ اگر آپ کسی ایونٹ میں مقابلہ کرنے کے قواعد کے بارے میں پوچھ رہے ہیں، تو یہ فیڈریشن انٹرنیشنل ڈو اسکی کی طرف سے طے کیا جاتا ہے۔ ہر فری اسٹائل شاخ کے اپنے ججنگ کے معیار اور اسکورنگ کے قواعد ہیں۔

ایریلز کا جائزہ ججز کے پینل کے ذریعے کیا جاتا ہے جو ہوا، فارم اور لینڈنگ کا اندازہ لگاتے ہیں، جسے چھلانگ کی ڈگری آف ڈیفیکلٹی سے ضرب دیا جاتا ہے۔

موگلز کو رفتار (کورس مکمل کرنے کا وقت)، موڑ کے معیار، اور ہوا (چھلانگیں) کی بنیاد پر اسکور کیا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: خلاصہ۔

اولمپک سرمائی کھیل پیونگ چانگ 2018 میں فری اسٹائل اسکیئنگ مقابلہ پانچ سنسنی خیز شاخوں پر مشتمل تھا: موگلز، ہاف پائپ، اسکی کراس، ایریلز اور اسکی سلوپ اسٹائل، جن میں سے ہر ایک فینکس سنو پارک میں منعقد ہوا۔

بہادری، رفتار اور ایکروبیٹک کوشش پانچوں ایونٹس میں کلیدی حیثیت رکھتی ہے، اور ہر شاخ کا تقاضا ہے کہ سوار اپنی اسکیز پر تکنیکی طور پر ماہر اور بڑی چھلانگیں لگانے میں بھی قابل ہوں۔ ان ایونٹس کو الگ کرنے والی چیز وہ کورسز ہیں جن پر وہ منعقد ہوتے ہیں۔ اسکی کراس ایک ریس ہے جو چھلانوں اور چوڑے موڑوں کے ٹریک پر ہوتی ہے؛ جبکہ اسکی سلوپ اسٹائل ایک جج شدہ ایونٹ ہے جو ریمپس

اور ریلز کے ٹیرین رن پر ہوتا ہے؛ ہاف پائپ میں سواروں کو ٹیوب نما ڈھلوان پر اسکی کرنی ہوتی ہے؛ موگلز ایک ایسی ڈھلوان پر ہوتا ہے جس میں ابھار اور چھلانگیں ہوتی ہیں؛ جبکہ ایریلز میں، کھلاڑی دو سے چار میٹر کی چھلانوں سے خود کو اچھالتے ہیں تاکہ زیادہ سے زیادہ ہوا حاصل کر سکیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: اہم مہارتیں اور بہترین مشورے۔

ایریلز اور ایکروبیٹکس فری اسٹائل اسکیئنگ کے سب سے بڑے حصوں میں سے ایک ہیں کیونکہ ہم وہاں فلپ اور اسپن کر رہے ہوتے ہیں۔ آپ کو یہ جاننا ضروری ہے کہ آپ ہوا میں کہاں ہیں اور اگر آپ کھو جائیں تو آپ کو خود کو تلاش کرنے کے قابل ہونا چاہیے،" ولیمز نے کہا۔

"اپنے پیروں پر رہنا اس کا ایک بڑا حصہ ہے، اور جب ریلز کو رگڑنے کی بات آتی ہے تو مشق کامل بناتی ہے۔ میں 10 سال کی عمر سے ریلز پر سلائیڈ کر رہا ہوں، اس لیے میں اس کا عادی ہو گیا ہوں، جیسا کہ میدان میں موجود دیگر تمام لڑکے بھی ہیں۔ توازن سب سے بڑی چیز ہے۔"

Наблюдаемые названия и показатели: اسکی سلوپ اسٹائل۔

سلوپ اسٹائل میں، کھلاڑی اسکی یا سنو بورڈ پر ایک کورس پر اترتے ہیں جس میں ریلز، چھلانگیں، اور دیگر ٹیرین پارک خصوصیات سمیت مختلف رکاوٹیں شامل ہوتی ہیں۔ پوائنٹس طول و عرض، اصلیت اور چالوں کے معیار کے لیے دیے جاتے ہیں۔ ٹوئن ٹپ اسکیز استعمال کی جاتی ہیں اور خاص طور پر مفید ہیں اگر اسکیر الٹا اترے۔ سلوپ اسٹائل کی چالیں بنیادی طور پر چار اقسام میں آتی ہیں: اسپنز، گرائنڈز، گریبز اور فلپس۔ سلوپ اسٹائل اولمپک ایونٹ بن گیا، اسکیئنگ اور سنو بورڈنگ دونوں شکلوں میں، 2014 کے سرمائی کھیلوں میں سوچی، روس میں۔

سابقہ ایکس گیمز گولڈ میڈلسٹ، اور 2017 ایکس گیمز کے سلور میڈلسٹ، میک ری 27 سال کی عمر میں امریکی اولمپک فری اسٹائل ٹیم کے زیادہ تجربہ کار افراد میں سے ایک ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: موگلز۔

اگرچہ یہ ایسا ایونٹ نہیں ہے جس میں ولیمز نے حصہ لیا ہو، وہ کامیاب موگل اسکیر بننے کے لیے درکار خصوصیات سے واقف ہیں۔ موگلز ایک ٹریل پر ابھاروں کا سلسلہ ہیں جو اس وقت بنتے ہیں جب اسکیر مختصر رداس کے موڑ لگاتے ہوئے برف کو ڈھیروں یا انباروں میں دھکیلتے ہیں۔ موگلز جان بوجھ کر بھی برف کے ڈھیر لگا کر بنائے جا سکتے ہیں۔ مقابلوں میں، کھلاڑیوں کو ان کی تکنیک کے ساتھ ساتھ ان کی رفتار پر بھی پرکھا جاتا ہے کہ وہ پرسکون مگر جارحانہ انداز میں ابھاروں پر قابو پاتے ہیں۔ عام طور پر دو چھلانگیں ہوتی ہیں۔ ابتدائی دنوں میں مقام کا انتخاب مقابلہ کرنے والے کرتے تھے۔ 1980 کی دہائی کے وسط سے وہ چھلانگیں سرکاری ڈھلوان کا حصہ بن گئی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: ہاف پائپ۔

کسی بھی سرمائی کھیلوں کے مقابلے کے شو پیس ایونٹس میں سے ایک، ہاف پائپ ایک اسٹائلسٹک ایونٹ ہے جس میں کھلاڑی برف میں کھودے گئے 'ہاف پائپ' کے ذریعے دوڑتے ہیں اور اوپر سے اڑتے ہوئے چھلانگیں اور موڑ لگاتے ہیں۔

ہاف پائپ اسکیئنگ ہاف پائپ پر سنو اسکیز چلانے کا کھیل ہے۔ مقابلہ کرنے والے فلپس اور چالیں کرتے ہوئے آہستہ آہستہ پائپ کے آخر تک اسکی کرتے ہیں۔ یہ پہلی بار 2014 کے اولمپک کھیلوں میں سوچی، روس میں اولمپک ایونٹ بن گیا۔

Наблюдаемые названия и показатели: اسکی کراس۔

اسکی کراس ایونٹ ایک ایڈرینالائن سے بھرپور ریس ہے جس میں چار کھلاڑی ایک ٹریک پر نیچے دوڑتے ہیں جس میں چھلانگیں، رولرز اور بینکس شامل ہیں۔ سنسنی اور حادثات عام ہیں۔ اسکی کراس سنو بورڈنگ بورڈر کراس پر مبنی ہے۔ اگرچہ یہ ایک وقت پر مبنی ریسنگ ایونٹ ہے، اسے اکثر فری اسٹائل اسکیئنگ کا حصہ سمجھا جاتا ہے کیونکہ یہ ان ٹیرین خصوصیات کو شامل کرتا ہے جو روایتی طور پر فری اسٹائل میں پائی جاتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: ایریلز۔

ایک جج شدہ شاخ، ایریلز ایک شاندار چھلانگ ایونٹ ہے جس میں سوار چھلانوں سے خود کو اچھالتے ہیں، ہوا میں پرواز کرتے ہیں اور پھر اسپنز، فلپس اور موڑ کا سلسلہ انجام دیتے ہیں۔ ایریلسٹ 4-2 میٹر کی چھلانوں سے اسکی کرتے ہیں، جو انہیں 6 میٹر تک ہوا میں اچھالتے ہیں (جو لینڈنگ ڈھلوان کو دیکھتے ہوئے لینڈنگ کی اونچائی سے 20 میٹر تک اوپر ہو سکتا ہے)۔ ہوا میں جانے کے بعد، ایریلسٹ متعدد فلپس اور موڑ انجام دیتے ہیں اور پھر تقریباً 30 میٹر لمبی 34 سے 39 ڈگری جھکی ہوئی لینڈنگ پہاڑی پر اترتے ہیں۔ سب سے بہترین مرد ایریلسٹ اس وقت چار یا پانچ موڑ کے ساتھ ٹرپل بیک فلپس انجام دے سکتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: لوج۔

لوج ایک سرمائی کھیل ہے جس میں کھلاڑی سلیڈز پر مصنوعی ٹریکس پر نیچے جاتے ہیں جو کھڑی بینکس اور ڈھلوانوں کے ساتھ بنائے جاتے ہیں۔ شریک کھلاڑی سلیڈز پر سوار ہوتے وقت خود کو "سپائن" پوزیشن میں رکھتے ہیں (اپنی پیٹھ کے بل لیٹے ہوئے اوپر کی طرف منہ اور پاؤں نیچے کی طرف)

شواہد سے پتہ چلتا ہے کہ لوج ریسیں 800 عیسوی میں بھی منعقد ہو سکتی ہیں جب وائکنگز اوسلوفجورڈ پہاڑوں پر ایک دوسرے کے خلاف مقابلہ کرنے کے لیے سلیڈز استعمال کرتے تھے۔ پہلا تصدیق شدہ اور ریکارڈ شدہ بین الاقوامی لوج ایونٹ 1883 میں منعقد ہوا، جس میں سات ممالک نے ڈیووس، سوئٹزرلینڈ میں حصہ لیا۔

لوج کا کھیل، اسکیلیٹن اور بوبسلیگ کی طرح، 19ویں صدی کے وسط سے آخر تک سوئٹزرلینڈ کے صحت کے سپا شہر سینٹ مورٹز میں ہوٹل کے کاروباری کیسپر بیڈرٹ کی کوششوں سے شروع ہوا۔ بیڈرٹ نے سرمائی ریزورٹ کے ساتھ ساتھ کھانے، پینے اور سرگرمیوں والے کمروں کا خیال کامیابی سے فروخت کیا۔ اس کے زیادہ مہم جو انگریز مہمانوں نے تفریح کے لیے ڈیلیوری بوائز کی سلیڈز کو ڈھالنا شروع کیا، جس کی وجہ سے وہ گاؤں کی گلیوں اور راستوں میں تیزی سے نیچے جاتے ہوئے پیدل چلنے والوں سے ٹکرا گئے۔

لوج نے اولمپکس میں اپنی پہلی نمائش 1964 میں کی، اور تب سے مسلسل موجود ہے۔ جرمنی اولمپک لوج میں تمام ایونٹس بشمول مردوں کے سنگلز، ڈبلز اور خواتین کے سنگلز میں سب سے آگے ہے۔ اٹلی اور آسٹریا قریب ترین حریف ہیں، حالانکہ کافی پیچھے ہیں۔

جارج ہیکل، جان بیرنڈٹ اور اسٹیفن کراؤس جرمنی کے بہترین لوج کھلاڑیوں میں سے تین ہیں، لیکن آج تک اس کھیل میں سب سے کامیاب فرد اٹلی کے آرمین زوگیلر ہیں جن کے مجموعی طور پر 2 گولڈ، 1 سلور اور 3 برونز تمغے ہیں۔

لوج سلیڈ ایک ہائی ٹیک مشین ہے۔ یہ بنیادی طور پر فائبر گلاس اور اسٹیل سے بنی ہوتی ہے، اور ہر کھلاڑی کے لیے اس کے قد، وزن اور تناسب کی بنیاد پر حسب ضرورت بنائی جاتی ہے۔ لوج ٹیمیں اپنی سلیڈز کو حسب ضرورت وضاحتوں کی بنیاد پر ڈیزائن اور بنانے کے لیے کمپنیوں سے معاہدہ کرتی ہیں۔ سلیڈ کا وزن 50 اور 60 پاؤنڈ (27-23 کلوگرام) کے درمیان ہوتا ہے اور یہ سلائیڈر کے کندھوں سے لے کر گھٹنوں تک ہوتی ہے، اور سر کے لیے کوئی سہارا نہیں ہوتا۔

اس کھیل کا مقصد زیادہ سے زیادہ تیز وقت میں ٹریک کے آخر تک پہنچنا ہے۔

لوج میں انفرادی ریسیں اور دو آدمیوں کی ٹیم ریسیں شامل ہیں، جس میں کھلاڑیوں کو سلیڈ کی رفتار اور سمت کو کنٹرول کرنے کے لیے اپنے کندھوں، پیٹ اور ران کے پٹھوں کا استعمال کرنا ہوتا ہے۔ ہر فرد یا ٹیم ایک وقت میں ایک مقابلہ کرتی ہے، گھڑی کے خلاف دوڑتے

ہوئے۔

وہ کھلاڑی/ٹیم جو "رنز" کے سلسلے میں سب سے تیز مجموعی وقت ریکارڈ کرتی ہے وہ فاتح ہے۔

لوج ریس میں شامل سامان کا اہم حصہ ریسنگ سلیڈ ہے۔ کھلاڑیوں کو مخصوص لباس پہننے کی بھی ضرورت ہوتی ہے، اور انہیں محفوظ رہتے ہوئے زیادہ سے زیادہ تیز رفتار سے ٹریک مکمل کرنے کے لیے مخصوص تکنیکیں شروع کرنی ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: سلیڈ۔

کھلاڑیوں اور ان کی کوچنگ ٹیموں کو لوج مقابلے جیتنے کا موقع حاصل کرنے کے لیے اپنی سلیڈز کو بہترین ممکن حالت میں رکھنا ہوتا ہے۔ اس میں سلیڈ کو زیادہ سے زیادہ ایروڈائنامک بنانے کے لیے باقاعدہ تبدیلیاں کرنا بھی شامل ہے۔ سلیڈ کے ڈیزائن پر پابندیاں ہیں، جو نیچے "قواعد" کے حصے میں مل سکتی ہیں۔

ریس کے دوران، ریسنگ ہوٹی میں کسی رکاوٹ جیسی چیز سلیڈر کی ایروڈائنامکس کو اتنا متاثر کر سکتی ہے کہ جیت اور ہار کے درمیان فرق پیدا ہو جائے۔ سلیڈر عام طور پر بالکل نئے گیئر میں ریس کرتے ہیں تاکہ کسی نظر نہ آنے والی خامی کا امکان کم ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: سلیڈ درج ذیل پر مشتمل ہوتی ہے:۔

دو اسٹیلز - اسٹیلز سلیڈ کا واحد حصہ ہیں جو برف سے رابطہ کرتا ہے۔ اسٹیلز دھات سے بنے ہوتے ہیں اور بہت تیز ہوتے ہیں۔

دو پل - پل اسٹیل سے بنے ہوتے ہیں۔ وہ رنرز سے جڑتے ہیں اور پوڈ کو سہارا دیتے ہیں۔

دو رنرز (جنہیں بعض اوقات kufens بھی کہا جاتا ہے، جو جرمن زبان میں "رنرز" کے لیے ہے) - رنرز عام طور پر فائبر گلاس سے بنے ہوتے ہیں اور سلیڈ کا بنیادی اسٹیئرنگ میکانزم ہوتے ہیں۔ ہر رنر کا مڑا ہوا حصہ (کمان) لچکدار ہوتا ہے۔ سلیڈر اپنی ٹانگوں کا استعمال کرتے ہوئے کورس میں اسٹیئر کرنے کے لیے ایک یا دوسرے رنر کی کمان پر دباؤ ڈالتے ہیں (وہ اپنے کندھوں سے چھوٹی حرکتیں کر کے اپنا وزن منتقل کر کے بھی اسٹیئر کر سکتے ہیں)۔

ریسنگ پوڈ - پوڈ وہ پلیٹ فارم ہے جس پر سلیڈر لیٹتا ہے۔ یہ عام طور پر فائبر گلاس سے بنتا ہے۔

دو گرپس - پوڈ کے دونوں طرف ایک ہینڈل ہوتا ہے جسے سلیڈر ریس کے دوران پکڑتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: حفاظتی لباس:۔

لوج کو بہت سے لوگ ایک "انتہائی کھیل" سمجھتے ہیں، اور اس کے نتیجے میں، اس میں مختلف قسم کے خطرات اور مخاطر شامل ہیں جنہیں تنظیموں کو حصہ لینے والے کھلاڑیوں کی حفاظت کو برقرار رکھنے کے لیے کم سے کم کرنے کی پوری کوشش کرنی چاہیے۔ لوج ریس کے انعقاد کے لیے حفاظتی لباس ضروری ہے، تمام مقابلہ کرنے والے ٹریک کے گرد ریس کے دوران اپنے سر کو محفوظ رکھنے کے لیے ہیلمٹ اور ویزر پہنتے ہیں۔ ایروڈائنامکس کو بہتر بنانے کے لیے جلد سے چپکنے والا ربڑ سوٹ بھی پہنا جاتا ہے، جبکہ اسپائیکڈ دستانے استعمال کیے جاتے ہیں تاکہ کھلاڑی اسٹارٹنگ لائن پر ٹریک پر اپنی پوزیشن بنا سکیں۔ خاص طور پر ڈیزائن کیے گئے ریسنگ بوٹس بھی پیروں اور ٹانگوں کو سیدھی حالت میں مقفل رکھنے میں مدد کرتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: قابلیت۔

پیشہ ور لوج کھلاڑی اکثر اعلیٰ ترین سطح پر (جیسے اولمپکس میں) مقابلہ کرنے کے لیے درکار مہارتوں اور تکنیکوں میں مہارت حاصل کرنے کے لیے ایک دہائی سے زیادہ تربیت کرتے ہیں۔ ان کے جسموں کو تیز رفتار سے اپنی سلیڈز کو اسٹیئر کرنے کے لیے بہترین حالت میں ہونا چاہیے، کندھے، پیٹ کے پٹھے، پنڈلیاں اور کواڈز سب ٹریک پر سلیڈ کی پوزیشن کو کنٹرول کرنے کے لیے اہم ہیں۔

لوج میں اسکورنگ کا حساب کھلاڑی یا ٹیم کے "رنز" کی پہلے سے طے شدہ تعداد (ایک "رن" کا مطلب ہے ٹریک کو شروع سے آخر تک مکمل کرنا) مکمل کرنے میں لگنے والے کل وقت کو شمار کر کے لگایا جاتا ہے۔ تمام ریسوں کا وقت ایک سیکنڈ کے ہزارویں حصے تک لیا جاتا ہے۔ یہ لوج کو دنیا کے سب سے درست وقت والے کھیلوں میں شامل کرتا ہے۔

لوج میں، مجموعی فاتح کا تعین رنز کی ایک سیریز کے دوران کیا جاتا ہے۔ اجازت شدہ رنز کی تعداد ایونٹ کی نوعیت کے لحاظ سے مختلف ہوتی ہے۔ ہر کھلاڑی/ٹیم کے رنز کو ایک ساتھ جوڑا جاتا ہے اور کل وقت کا حساب لگایا جاتا ہے۔ سب سے تیز وقت والا شخص/افراد فاتح قرار پاتا/پاتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: لوج کے قواعد۔

لوج کے قواعد کا انحصار منعقد ہونے والے ایونٹ کی قسم پر ہوتا ہے۔

سنگلز ٹورنامنٹس میں، تمام مقابلہ کرنے والے کھلاڑیوں کو ٹریک پر چار الگ الگ رنز لینے کی اجازت ہوتی ہے۔ ڈبلز ٹورنامنٹس میں، دو افراد کی ٹیمیں لوج ٹریک پر دو رنز لیتی ہیں۔

ہر رن کے آغاز میں، لوج سلیڈز کا وزن کیا جاتا ہے اور اہلکاروں کے ذریعے معائنہ کیا جاتا ہے۔ یہ اس بات کا تعین کرنے کے لیے ہے کہ آیا سلیڈ قواعد و ضوابط کے مطابق ہے۔ اگر سلیڈ ان تقاضوں کو پورا کرنے میں ناکام رہتی ہے، تو اس پر سوار کھلاڑی نااہل قرار دیے جائیں گے۔ کھلاڑیوں کا بھی وزن کیا جاتا ہے، اور بعض صورتوں میں وہ بیلاسٹ کے طور پر وزن شامل کر سکتے ہیں۔

سنگلز اور ڈبلز دونوں ایونٹس میں، مقابلہ کرنے والوں کو چار اسٹارٹنگ گروپس میں تقسیم کیا جاتا ہے۔ رننگ آرڈر فنشنگ ٹائمز کے لحاظ سے تبدیل ہوتا ہے۔

تمام چار رنز مکمل ہونے کے بعد "سلیڈ کنٹرول" کے نام سے ایک حتمی جانچ بھی کی جاتی ہے تاکہ یہ یقینی بنایا جا سکے کہ ٹیموں یا کھلاڑیوں نے کوئی تبدیلی نہیں کی۔ ان جانچوں میں ناکام ہونے والی کسی بھی سلیڈ کے کھلاڑی نااہل قرار دیے جائیں گے۔

Наблюдаемые названия и показатели: اولمپک قواعد؛ اولمپک لوج کے بنیادی قواعد کافی سیدھے ہیں:۔

چونکہ وزن ایک فائدہ ہے، مرد کھلاڑیوں کا وزن کم از کم 198 پاؤنڈ (90 کلوگرام) ہونا چاہیے، اور خواتین کا وزن کم از کم 165 پاؤنڈ (75 کلوگرام) ہونا چاہیے۔ یہ میدان کو نسبتاً برابر رکھنے میں مدد کرتا ہے۔ کم از کم وزن سے کم وزن والے سلیڈر اس کمی کو پورا کرنے کے لیے اپنے ساتھ اضافی وزن لگا سکتے ہیں۔

سنگلز سلیڈز کا وزن 50.6 پاؤنڈ (23 کلوگرام) سے زیادہ نہیں ہونا چاہیے؛ ڈبلز سلیڈز 59.5 پاؤنڈ (27 کلوگرام) سے زیادہ نہیں ہو سکتیں۔ ریسنگ سوٹس کا وزن 8.8 پاؤنڈ (4 کلوگرام) سے زیادہ نہیں ہونا چاہیے۔

سلیڈز میں کسی بھی قسم کے مکینیکل بریک نہیں ہو سکتے۔

اسٹیلز (سلیڈ کے بلیڈز -- واحد حصہ جو برف کو چھوتا ہے) کو گرم نہیں کیا جا سکتا۔ یہ رن کے دوران برف کو پگھلا دے گا، اسٹیلز اور برف کے درمیان رگڑ کو کم کر کے غیر منصفانہ رفتار کا فائدہ فراہم کرے گا۔ 1968 میں، مشرقی جرمنی کی خواتین کی اولمپک لوج ٹیم کو اپنی سلیڈز پر اسٹیلز گرم کرنے پر نااہل قرار دیا گیا تھا۔

Наблюдаемые названия и показатели: ایونٹس۔

لوج کے چار شعبے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: مردوں کے سنگلز؛ ڈبلز (دونوں جنسوں کے لیے کھلا)؛ خواتین کے سنگلز؛ ٹیم ریلے (اولمپک شعبہ جو 2014 سے شروع ہوتا ہے)۔

انہیں مزید کئی عمر کی کلاسوں میں تقسیم کیا گیا ہے - متعدد نوجوان اور جونیئر کلاسیں جو عمر 7–20 کی حد کو محیط ہیں، اور عمومی کلاس (عمر 21 اور اس سے زیادہ)۔ زیادہ عمر کے مقابلہ کرنے والے ماسٹرز (عمر 30–(50، اور سینئر ماسٹرز (عمر (+51 کلاسوں میں اس کھیل سے لطف اندوز ہو سکتے ہیں۔ ٹیم ریلے مقابلے میں، ایک مرد، ایک عورت، اور ایک ڈبلز جوڑی ایک ٹیم بناتی ہے۔ رن کے نچلے حصے میں ایک ٹچ پیڈ کو ایک مقابلہ کرنے والا چھوتا ہے جو رن کے اوپری حصے میں ایک ساتھی کو شروع کرنے کا اشارہ دیتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: نورڈک کمبائنڈ۔

نورڈک کمبائنڈ برف کے میدان پر منعقد ہوتا ہے۔ تمام کھلاڑیوں کو ایک ریمپ نما ڈھانچے کے ساتھ نیچے کی طرف جانا ہوتا ہے جسے اِن-رن کہا جاتا ہے۔ اسے/اسے زیادہ سے زیادہ طاقت کے ساتھ اس سے چھلانگ لگانی ہوتی ہے اور کھڑی پہاڑی کے ساتھ اڑنا ہوتا ہے۔

نورڈک کمبائنڈ ایک کھیل ہے جس میں اسکی جمپنگ اور کراس کنٹری اسکیئنگ شامل ہیں۔ فی الحال نورڈک کمبائنڈ سرمائی اولمپکس میں کھیلا جاتا ہے اور اس کھیل کو مقبول بنانے کے لیے، FIS نورڈک کمبائنڈ ورلڈ کپ کھیلا جاتا ہے۔ نورڈک کمبائنڈ کو منظم کرنے والی اعلیٰ ترین اتھارٹی انٹرنیشنل اسکی فیڈریشن ہے۔ اس نے کسی بھی خواتین کے مقابلے کی منظوری نہیں دی ہے۔ نورڈک کمبائنڈ پر بڑی حد تک اسکینڈینیوین ممالک کا غلبہ ہے۔ یہ کھیل نارویجن لوگوں نے ایجاد کیا اور بہت سے عظیم کھلاڑی مقابلوں میں حصہ لینے کے لیے ناروے آتے ہیں۔

گنڈرسن طریقہ کے مطابق، وہ کھلاڑی جو کراس کنٹری ریس کے اختتام پر سب سے پہلے ٹیپ کو چھوئے گا وہ مجموعی فاتح ہوگا۔

نورڈک کمبائنڈ تین میڈل ایونٹس کے ساتھ کھیلا جاتا تھا جن میں انفرادی، ٹیم، اور اسپرنٹ شامل ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: انفرادی ایونٹس۔

انفرادی ایونٹ میں کھلاڑی مقابلے کے پہلے دن ایک پہاڑی سے دو اسکی چھلانگیں لگاتے ہیں اور رینج یا تو 295 فٹ یا 90 میٹر ہوتی ہے۔ اگلے دن کراس کنٹری ریس ہوتی ہے جس میں کھلاڑیوں کو 15 کلومیٹر طے کرنا ہوتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: ٹیم ایونٹس۔

ٹیم ایونٹ عام طور پر ناظرین میں پسندیدہ ہوتا ہے اور فطرتاً ہجوم کو بھی کھینچتا ہے۔ یہاں ہر ملک کے چار کھلاڑی ہوں گے جنہیں بالکل پہلے دن ایک پہاڑی سے دو چھلانگیں لگانی ہوں گی۔

ہر ٹیم کو اس دن کی گئی اپنی آٹھ چھلانوں کی بنیاد پر درجہ بندی ملتی ہے۔ وہی کھلاڑی جو پہلے دن حصہ لیتے ہیں اگلے دن 20 کلومیٹر کی ریلے ریس کے طور پر کراس کنٹری ریس کھیلتے ہیں۔ ہر کھلاڑی 5 کلومیٹر اسکی کرے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: اسپرنٹ ایونٹس۔

اسپرنٹ ایونٹ بھی ناظرین میں بہت مقبول ہے۔ یہاں دیگر ایونٹس کے برعکس اسکی جمپ ایک بڑی پہاڑی سے کی جائے گی اور رینج یا تو 394 فٹ یا 120 میٹر ہوگی، اور دیگر کی طرح، کراس کنٹری اگلے دن ہوگی جس کی لمبائی تقریباً 7.5 کلومیٹر ہوگی۔

Наблюдаемые названия и показатели: نورڈک کمبائنڈ کی مختصر تاریخ۔

نورڈک کمبائنڈ کھیل میں اسکی جمپنگ اور کراس کنٹری اسکیئنگ شامل ہیں۔ بنیادی طور پر، اسکیئنگ کی تکنیک اسکیز پر برف پر سفر کرنے کے لیے ایجاد کی گئی تھی۔ خیال کیا جاتا ہے کہ اسکیئنگ 600 قبل مسیح میں ایجاد ہوئی اور اس پر عمل کیا گیا۔ اسکی جمپنگ کا

Tower Rush

آغاز، جو نورڈک کمبائنڈ کا حصہ ہے، ناروے میں 1808 میں شروع ہوا، جب Ole Rye نے 9.5 میٹر کی اونچائی پر چھلانگ لگائی۔

دنیا کا پہلا اسکی جمپنگ مقابلہ ناروے میں سال 1866 میں منعقد ہوا۔ Sondre Norheim نے وہ چیمپئن شپ جیتی اور انہیں آج کی اسکی جمپنگ کا باپ سمجھا جاتا ہے۔ پہلی عالمی جنگ کے بعد، ایک نئی تکنیک تیار کی گئی جسے Kongsberger Technique کے نام سے جانا جاتا ہے جس نے آسٹریا کے Sepp Bradl کو 1936 میں 101 میٹر چھلانگ حاصل کرنے میں مدد کی۔

نورڈک کمبائنڈ پر واپس آتے ہوئے، پہلا بڑا مقابلہ 1892 میں OSLO میں ہوا۔ یہ کھیل اس وقت نمایاں ہوا جب اسے 1924 سرمائی اولمپکس میں شامل کیا گیا۔ ابتدائی طور پر، کراس کنٹری ریس پہلے ہوتی تھی اور اسکی جمپنگ اگلے دن۔ لیکن 1950 کے بعد انداز الٹ گیا اور اسکی جمپنگ پہلے ہونے لگی۔

Наблюдаемые названия и показатели: شریک ممالک۔

نورڈک کمبائنڈ نے پوری دنیا میں بہت مقبولیت حاصل کی ہے۔ 1924 میں جدید اولمپکس میں اس کے تعارف کے بعد سے، مختلف ممالک میں اس کھیل کی مقبولیت تیزی سے بڑھی۔ بہت سے ایشیائی اور غیر ایشیائی ممالک اس کھیل میں فعال طور پر حصہ لیتے ہیں۔ کچھ بڑے غالب ایشیائی ممالک قازقستان، کوریا، جاپان ہیں۔ لیکن یورپی، بنیادی طور پر اسکینڈینیوین ممالک اس کھیل میں غالب ہیں۔ فہرست میں پولینڈ، اٹلی، ناروے، آسٹریا، جرمنی شامل ہیں۔

سوچی اولمپکس میں، جرمنی کے Eric Frenzel نے مردوں کے انفرادی میں طلائی تمغہ جیتا۔ ناروے نے نورڈک کمبائنڈ میں ہمیشہ عظیم کھلاڑی پیدا کیے ہیں کیونکہ ناروے کی مردوں کی ٹیم نے سوچی اولمپکس میں طلائی تمغہ جیتا۔ نیز، ناروے کے Jorgen Graabak نے مردوں کے انفرادی LH زمرے میں طلا جیتا۔

Наблюдаемые названия и показатели: اسکورنگ کے قواعد۔

نورڈک کمبائنڈ کھیل میں اسکورنگ کے نظام کو آسان بنانے اور اسے شائقین کے لیے دوستانہ بنانے کے لیے، Calgary میں منعقدہ 1988 سرمائی کھیلوں میں اسکورنگ کا نیا طریقہ متعارف کرایا گیا۔ اس نے کھیل کو تماشائیوں کے لیے دوستانہ بنا دیا کیونکہ شائقین کو حتمی نتیجے کا انتظار نہیں کرنا پڑتا۔

ناروے کے Gunder Gunderson ایک اسکی جمپر اور کراس کنٹری رنر ہیں جنہوں نے نیا فارمولا ایجاد کیا۔ قاعدے کے مطابق، جو بھی کراس کنٹری اسکیئنگ میں سب سے پہلے فنشنگ لائن عبور کرے گا اسے فاتح قرار دیا جاتا ہے۔

لیکن کراس کنٹری سے پہلے، اسکی جمپنگ کا نتیجہ اعلان کیا جاتا ہے۔ طریقہ پوائنٹ پر مبنی ہے جس میں ہر کھلاڑی باقاعدہ وقفے سے اسکیئنگ شروع کرتا ہے۔ پہلا کھلاڑی وہ ہوتا ہے جس نے اسکی جمپنگ میں زیادہ سے زیادہ پوائنٹس حاصل کیے ہوں۔ ایک بار اسکی جمپنگ کا فاتح یا لیڈر اعلان ہو جائے یا کھلاڑیوں کی درجہ بندی کا اعلان ہو جائے، ہر کھلاڑی ریس جاری رکھنے کے لیے خود کو تیار کرتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: پرسیوٹ ریس کے قواعد۔

پرسیوٹ ریس نورڈک کمبائنڈ کے سب سے اہم پہلوؤں میں سے ایک ہے کیونکہ کراس کنٹری اور نورڈک کمبائنڈ کے فاتح کا تعین کرنا بہت ضروری ہے۔ پرسیوٹ ریس کا تصور یہ ہے کہ اسکی جمپنگ کا فاتح اپنے اگلے کھلاڑی سے چند سیکنڈ کا فائدہ اٹھائے گا۔

اسکی جمپنگ کا فاتح اگلے مرحلے کے لیے سب سے پہلے ریس شروع کرے گا اور وہ کھلاڑی جو ریس میں اس کے بعد ہے یا ریس میں ایک مخصوص وقت کے فرق سے دوسرے نمبر پر ہے وہ اسی وقت کے فرق سے اس کے پیچھے چلے گا۔

فرض کریں کہ دوسرا کھلاڑی پہلے کھلاڑی کے دو سیکنڈ بعد لائن پر پہنچتا ہے۔ تو، اگلے مرحلے میں، دوسرا کھلاڑی پہلے والے کے دو سیکنڈ بعد شروع کرے گا۔ ہم یہ بھی کہہ سکتے ہیں کہ پہلے کھلاڑی اور دوسرے کھلاڑی کے درمیان دو سیکنڈ کا وقفہ ہے۔ یہی طریقہ ریس کے تمام کھلاڑیوں پر لاگو ہوتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: کھیل کا ماحول۔

نورڈک کمبائنڈ ایک ایسا کھیل ہے جس کے لیے کھیلنے کے لیے برف کے میدان اور پہاڑی علاقوں کی ضرورت ہوتی ہے۔ برف کی ضرورت ہے کیونکہ کھلاڑیوں کو کھلی ہموار سطح پر اسکی کرنی ہوتی ہے۔ عام طور پر، آپ کو صرف برف کے لحاظ سے ہی مسکی ہموار سطح مل سکتی ہے۔ اس کے علاوہ، کسی کو اپنی سلائیڈنگ، موڑنے اور اونچی نیچی پہاڑیوں پر چھلانگ لگانے کی مہارتیں دکھانی ہوتی ہیں۔ اس کا مطلب ہے کہ علاقہ پہاڑی ہونا چاہیے جس میں بہت زیادہ سلائیڈنگ کنارے ہوں۔

آئیے اب نورڈک کمبائنڈ کھیلتے وقت استعمال ہونے والے سامان پر بات کریں۔

Наблюдаемые названия и показатели: بائنڈنگز۔

جب آپ بائنڈنگ لگا رہے ہوں، تو اسے دوڑ کی سمت کے متوازی باندھنے کی کوشش کریں۔ اسکی کو اس طرح جوڑا جانا چاہیے کہ اس کا 60% سامنے کا حصہ کے طور پر استعمال ہو سکے۔

Наблюдаемые названия и показатели: بوٹس۔

بوٹ اس وقت کافی آرام دہ ہونا چاہیے جب اسکیئر اسکیئنگ کرتے وقت آگے جھکتا ہے۔ اگر آپ اسکیئنگ کے لیے نیا جوتا خریدنے جا رہے ہیں، تو درج ذیل خصوصیات ضرور دیکھیں –

Наблюдаемые названия и показатели: اونچی پشت؛ سامنے سے کم کٹا ہوا؛ لچکدار؛ کنکشن کورڈ۔

یہ بائنڈنگ کا ایک لازمی حصہ ہے۔ یہ اسکی کو کھلاڑی کے بوٹ سے جڑنے میں مدد کرتا ہے۔ اگر کنیکٹنگ کورڈ صحیح طریقے سے نہ جڑے تو پرواز کے دوران اسکی کی غیر مستحکم حرکت ہوگی۔

Наблюдаемые названия и показатели: لباس۔

یہ لازمی ہے کہ سوٹ کا تمام حصہ ایک ہی قسم کے مواد سے بنا ہو۔ ان میں ہوا کی کچھ حد تک پارگمیتا ہونی چاہیے۔ چونکہ یہ کھیل برف کے ٹریک پر کھیلا جاتا ہے، بہتر ہے کہ سوٹ کی موٹائی زیادہ ہو۔ کھیل کے دوران لچک کے لیے، سوٹ کا سائز کھلاڑی کے لیے اس وقت بہترین ہونا چاہیے جب وہ سیدھی حالت میں ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: جمپنگ اسکیز۔

یہ خاص طور پر کھڑی پہاڑیوں پر اسکیئنگ کے مقصد کے لیے ڈیزائن کیے گئے ہیں۔ اسکی کی لمبائی کھلاڑی کے جسم کی اونچائی کے 146% تک ہو سکتی ہے۔

تاہم؛ سوٹ کی شکل اور گھماؤ کچھ ہندسی خصوصیات کو مدنظر رکھتے ہوئے کیا جاتا ہے۔ ایک مخصوص لمبائی تک چھلانگ لگانے کے لیے، کھلاڑی کو ایک مخصوص جسمانی وزن کی ضرورت ہوتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: بیک پیک۔

کھلاڑی کو بیک پیک لے کر چلنا چاہیے کیونکہ یہ ضروری ہے اگر وہ کسی مدد سے فائدہ نہ اٹھا سکے۔ بیک پیک ہلکا ہونا چاہیے اور اس میں کچھ میٹھی چاکلیٹس، پانی، فرسٹ ایڈ باکس، ایک کیمرہ، موبائل یا واکی ٹاکی یا GPS ہونا چاہیے۔

میٹھی چاکلیٹ اسے کاربوہائیڈریٹ اور فوری توانائی فراہم کرے گی جبکہ پانی اسے پانی کی کمی سے بچائے گا۔ ان کے علاوہ، ایک GPS آپ کو اپنی جگہ کا تعین کرنے کے قابل بنائے گا اور ایک موبائل فون آپ کو خطرے میں دوسروں سے رابطہ کرنے میں مدد کر سکتا ہے۔ فرسٹ ایڈ لازمی ہے کیونکہ یہ ضرورت کے وقت آپ کو طبی امداد فراہم کرے گا اور آخری لیکن اہم بات یہ ہے کہ ایک کیمرہ آپ کو شاندار نظاروں کی تصاویر لینے کی اجازت دے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: اسپیڈ اسکیٹنگ۔

اسپیڈ اسکیٹنگ ایک موسم سرما کا کھیل ہے جس میں کھلاڑی برف پر مبنی سرکٹ پر ایک دوسرے کے خلاف مقابلہ کرتے ہیں، ٹریک کے گرد اپنا راستہ طے کرنے کے لیے اسکیٹس کا استعمال کرتے ہیں۔ اسپیڈ اسکیٹنگ کی تین اہم اقسام ہیں – لانگ ٹریک اسپیڈ اسکیٹنگ، شارٹ ٹریک اسپیڈ اسکیٹنگ، اور میراتھن اسپیڈ اسکیٹنگ۔ اولمپکس میں، "اسپیڈ اسکیٹنگ" لانگ ٹریک کے زمرے کو بیان کرنے کے لیے استعمال ہونے والی اصطلاح ہے، جبکہ شارٹ ٹریک اسپیڈ اسکیٹنگ کو "شارٹ ٹریک" کا مخفف کیا جاتا ہے۔

اسپیڈ اسکیٹنگ 19ویں صدی کے دوران کسی وقت تیار ہوئی، اور اگرچہ اس کی صحیح ابتدا پر معمول کے مطابق بحث کی جاتی ہے، پہلے مسابقتی مقابلوں کا سراغ ناروے میں 1863 تک لگایا جا سکتا ہے۔

اسپیڈ اسکیٹنگ جمی ہوئی جھیلوں اور دریاؤں کے پار تیز رفتار نقل و حمل کے طور پر شروع ہوئی۔ اس نے 1924 سرمائی کھیلوں میں اولمپک پروگرام میں اپنا آغاز کیا۔

اسپیڈ اسکیٹنگ شروع سے ہی سرمائی اولمپکس کا حصہ رہی ہے جس میں 1924 میں چار الگ الگ مردوں کے مقابلوں کا انعقاد کیا گیا۔ 1960 سے، متعدد خواتین کے مقابلوں کے ساتھ ساتھ حالیہ برسوں میں ٹیم پرسوٹ مقابلوں کو بھی متعارف کرایا گیا ہے۔

نیدرلینڈز نے مجموعی طور پر سب سے زیادہ اولمپک اسپیڈ اسکیٹنگ کے تمغے حاصل کیے ہیں، امریکہ اور ناروے نے بھی کامیابی حاصل کی ہے۔ امریکہ کے ایرک ہائیڈن اور فن لینڈ کے کلاس تھنبرگ اولمپکس میں پانچ پانچ گولڈ میڈل کے ساتھ سب سے زیادہ انفرادی طور پر سجے ہوئے اسپیڈ اسکیٹرز ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: اولمپک تاریخ۔

اسپیڈ اسکیٹنگ پہلی بار 1924 میں شامونی میں پہلے اولمپک سرمائی کھیلوں میں نمودار ہوئی۔ ابتدائی طور پر، صرف مردوں کو حصہ لینے کی اجازت تھی۔ یہ صرف 1932 میں لیک پلاسیڈ کھیلوں میں تھا کہ خواتین کو اسپیڈ اسکیٹنگ میں مقابلہ کرنے کا اختیار دیا گیا، جو اس وقت صرف ایک مظاہرہ کھیل تھا۔ یہ 1960 میں اسکوا ویلی کے کھیلوں تک نہیں تھا کہ خواتین کی اسپیڈ اسکیٹنگ کو باضابطہ طور پر اولمپک پروگرام میں شامل کیا گیا۔

مقابلے تقریباً ہمیشہ یورپی نظام کی پیروی کرتے ہیں، جس میں اسکیٹرز دو دو کر کے مقابلہ کرتے ہیں۔ 1932 اولمپک کھیلوں میں، امریکیوں نے امریکی طرز کے مقابلوں کا اہتمام کیا، یعنی ماس اسٹارٹ کے ساتھ۔ اس فیصلے نے بہت سے یورپی حریفوں کے بائیکاٹ کو جنم دیا، جس نے امریکیوں کو چار گولڈ میڈل جیتنے کی اجازت دی۔ اس نظام نے شارٹ ٹریک اسپیڈ اسکیٹنگ کو جنم دیا، جسے 1992 میں البرٹ ول میں اولمپک پروگرام میں شامل کیا گیا۔

Наблюдаемые названия и показатели: ریس کا مقصد۔

اسپیڈ اسکیٹنگ ایک ریسنگ کھیل ہے، لہذا بنیادی مقصد ہر سرکٹ کو ممکنہ حد تک تیز ترین وقت میں مکمل کرنا ہے۔ کھلاڑی ایک وقت میں دو کی دوڑ میں مقابلہ کرتے ہیں، ہر ایک کے لیے ایک لین مخصوص ہوتی ہے۔ دوڑ کے دوران، کھلاڑی ایک مخصوص مقام پر پہنچتے ہیں جہاں وہ لین تبدیل کرتے ہیں تاکہ یہ یقینی بنایا جا سکے کہ وہ مجموعی طور پر ایک دوسرے کے برابر فاصلہ طے کریں۔ اگر

Tower Rush

دوڑ کانٹے کا مقابلہ ہو اور دونوں حریف کسی موڑ پر ملیں، تو اندرونی لین میں موجود کھلاڑی کو باہر والے حریف کو راستہ دینا ہوگا۔ جو کھلاڑی پہلے فائنش لائن تک پہنچتا ہے اسے فاتح قرار دیا جاتا ہے۔

اسپیڈ اسکیٹنگ کی دوڑ میں، کھلاڑی عام طور پر ایک وقت میں دو کے حساب سے سرکٹ کے گرد دوڑتے ہیں۔ ہر شریک کو مخصوص سامان پہننا ضروری ہوتا ہے، جس میں درج ذیل شامل ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: سوٹ۔

کھلاڑیوں کو خاص طور پر تیار کردہ سوٹ کی ضرورت ہوتی ہے جو برف پر تحفظ فراہم کریں بلکہ انہیں تیز رفتار سے ٹریک کے گرد اسکیٹ کرنے کے قابل بھی بنائیں۔ کم ہوا کی مزاحمت کے لیے، یہ سوٹ عام طور پر جلد سے چپکے ہوئے ڈیزائن کے ہوتے ہیں اور ہر انفرادی کھلاڑی کے مخصوص جسمانی شکل کے مطابق بنائے جاتے ہیں۔ ان میں اضافی تحفظ کے لیے کیولر بھی شامل ہوتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: جوتے۔

جوتے پیشہ ور اسپیڈ اسکیٹرز کے لیے خاص طور پر بنائے جاتے ہیں، جن کے بیس پر بلیڈز کی لمبائی 14 سے 18 انچ تک مختلف ہوتی ہے۔ یہ بلیڈز سرکٹ کے گرد دوڑتے وقت موڑنے میں مدد کے لیے ایک خم کے ساتھ بھی ڈیزائن کیے گئے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: حفاظت۔

کھلاڑی دوڑ کے دوران اپنے سوٹ کے ساتھ ساتھ ہیلمٹ، گردن کے محافظ، چشمے، اور ٹخنوں کی ڈھالیں بھی پہنتے ہیں، جو گرنے کی صورت میں تحفظ کی اضافی تہیں فراہم کرتے ہیں۔

لانگ ٹریک اور شارٹ ٹریک میں استعمال ہونے والا مخصوص سامان قدرے مختلف ہے، جس میں لانگ ٹریک میں زیادہ تر اہم حفاظتی اشیاء کی ضرورت نہیں ہوتی۔

فائنش لائن تک پہلے پہنچنے کے اپنے امکانات کو بہتر بنانے کے لیے، اسپیڈ اسکیٹرز کو تکنیکوں کا ایک خاص مجموعہ اپنانا ہوتا ہے۔ ان میں شامل ہیں:

Наблюдаемые названия и показатели: توازن۔

کھلاڑیوں کو ممکنہ حد تک تیز رفتار سے اسکیٹ کرنے اور موڑ کو مؤثر طریقے سے لینے کے لیے اپنے گھٹنوں کو موڑ کر کشش ثقل کا کم مرکز برقرار رکھنا چاہیے۔ زمین کے جتنا قریب، اتنا بہتر۔

Наблюдаемые названия и показатели: پوزیشننگ۔

اسپیڈ اسکیٹرز کو مقابلہ کرتے وقت سرکٹ کو مدنظر رکھنا چاہیے۔ ایک اصول کے طور پر، اندرونی لین والے اسکیٹر کو برتری حاصل ہوگی، لہذا کھلاڑیوں کو بیرونی لین میں ہونے پر زمین بناتے رہنا چاہیے اور یہ پہچاننا چاہیے کہ خود کو صحیح طریقے سے کیسے کھڑا کرنا ہے۔

اسپیڈ اسکیٹنگ ریس کا فاتح وہ کھلاڑی ہوتا ہے جو پہلے فائنش لائن تک پہنچتا ہے۔ اسپیڈ اسکیٹنگ میں اکثر دوسرے ریسنگ کھیلوں کی طرح ہیٹس یا فائنلز نہیں ہوتے۔

Наблюдаемые названия и показатели: اسپیڈ اسکیٹنگ کے قواعد۔

اولمپک اسپیڈ اسکیٹنگ میں، ریسیں 400 میٹر کے بیضوی ٹریک پر ہوتی ہیں۔ شارٹ ٹریک میں، وہ 111 میٹر کے سرکٹ پر ہوتی ہیں۔

ریسیں کھڑے آغاز سے شروع ہوتی ہیں، جس کا اشارہ بندوق چلا کر دیا جاتا ہے۔ اگر کوئی کھلاڑی بہت جلد حرکت کرتا ہے، تو اسے "فالس اسٹارٹ" کہا جاتا ہے اور اسے انتباہ دیا جاتا ہے۔ ایک سے زیادہ فالس اسٹارٹ کھلاڑی کو نااہل ہونے کے سنگین خطرے میں ڈال دیتا ہے۔

اگر دو کھلاڑی کسی موڑ پر ملیں، تو اندرونی لین والے ریسر کو بیرونی لین والے حریف کو راستہ دینا ہوگا۔ اس ضابطے کی تعمیل نہ کرنا یا کسی بھی طرح سے حریف کو روکنا نااہلی کا باعث بنے گا۔

ریس کی نوعیت کے لحاظ سے، گرنے والے کھلاڑی کے پاس دوبارہ دوڑنے کا اختیار ہو سکتا ہے۔

اسکیٹرز کو فائنش لائن کے قریب پہنچتے وقت لین تبدیل کرنے کی اجازت نہیں ہے۔

بعض ریسوں میں، ایک اسکیٹر "ریلے پلیئر" کو بلا سکتا ہے، جو بنیادی طور پر ایک متبادل ہے۔ ریلے پلیئر کو بلانے سے پہلے، جس کھلاڑی نے ریس شروع کی تھی اسے کم از کم ایک لیپ مکمل کرنا ضروری ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: عمر کے زمرے؛ +30، +35،+40،+45،+50۔

اسکیٹر کی عمر کا زمرہ ایونٹ کے سال کے 1 جولائی سے پہلے اسکیٹر کی عمر کے طور پر بیان کیا جائے گا۔ ہر اسکیٹر کو اس کے متعلقہ عمر کے زمرے میں مقابلہ کرنا ہوگا۔

Наблюдаемые названия и показатели: ممکنہ مقابلوں اور شعبوں؛ لانگ ٹریک؛ 500m، 1000m، 1500m، 3000m، 5000m، 10000m؛ شارٹ ٹریک۔

شارٹ ٹریک اسپیڈ اسکیٹنگ ایک موسم سرما کا کھیل اور برف پر اسپیڈ اسکیٹنگ کی ایک شکل ہے۔ مقابلوں میں، متعدد اسکیٹرز (عام طور پر چار سے چھ کے درمیان) 111.112 میٹر (364.54 فٹ) لمبائی کے بیضوی برفانی ٹریک پر اسکیٹ کرتے ہیں۔ رنگ خود 60 میٹر (200 فٹ) لمبا اور 30 میٹر (98 فٹ) چوڑا ہوتا ہے، جو اولمپک سائز کے فگر اسکیٹنگ رنگ اور بین الاقوامی سائز کے آئس ہاکی رنگ کے برابر ہے۔ شارٹ ٹریک اسپیڈ اسکیٹنگ لانگ ٹریک اسپیڈ اسکیٹنگ اور ان لائن اسپیڈ اسکیٹنگ سے ملتا جلتا کھیل ہے۔

چار سے آٹھ حریفوں کے گروپوں میں دوڑتے ہوئے، اسکیٹرز انڈور ٹریک پر مقابلہ کرتے ہیں جس کی لمبائی آئس ہاکی رنگ کے سائز کی 111 میٹر (364 فٹ) ہوتی ہے۔ ہر ہیٹ سے پہلے دو فائنشر اگلے راؤنڈ میں پہنچتے ہیں۔ پاسنگ کی حکمت عملی اور رفتار اس کھیل کے اہم اجزاء ہیں۔ اسکیٹرز کے پوزیشن کے لیے مقابلہ کرنے کے دوران اکثر رابطہ ہوتا ہے۔ تیز رفتار سے تیز موڑ کی وجہ سے، ایک خاص اسپیڈ اسکیٹ استعمال کیا جاتا ہے، جس میں اونچا بلیڈ اور اونچا بوٹ ہوتا ہے، تاکہ اسکیٹر کو اضافی مدد اور تحفظ فراہم کیا جا سکے۔ شارٹ ٹریک ریسنگ میں گرنا عام ہے، اور اسکیٹرز اپنی کہنیوں اور گھٹنوں پر حفاظتی پیڈ کے ساتھ ساتھ ہیلمٹ اور دستانے بھی پہنتے ہیں۔ ٹریک کی دیواریں بھی پیڈڈ ہوتی ہیں۔ انفرادی شارٹ ٹریک ریسیں مردوں اور خواتین دونوں کے لیے 500 میٹر، 1,000 میٹر، 1,500 میٹر، اور 3,000 میٹر پر منعقد ہوتی ہیں۔ چار افراد پر مشتمل ریلے 3,000 میٹر (خواتین) اور 5,000 میٹر (مرد) کے فاصلے طے کرتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: تاریخ۔

شارٹ ٹریک اسپیڈ اسکیٹنگ اسپیڈ اسکیٹنگ کے ان مقابلوں سے تیار ہوئی جو ماس اسٹارٹ کے ساتھ منعقد ہوتے تھے۔ اسپیڈ اسکیٹنگ کی یہ شکل بنیادی طور پر ریاستہائے متحدہ اور کینیڈا میں منعقد ہوتی تھی، بین الاقوامی شکل کے برخلاف، جہاں کھلاڑی جوڑوں میں اسکیٹ کرتے تھے۔ 1932 سرمائی اولمپکس میں، اسپیڈ اسکیٹنگ کے مقابلے ماس اسٹارٹ کی شکل میں منعقد کیے گئے تھے۔ شمالی امریکہ میں مقابلے انڈور منعقد ہوتے تھے، مثال کے طور پر میڈیسن اسکوائر گارڈن، نیو یارک میں، اور اس وجہ سے باہر اسکیٹنگ کے معمول سے چھوٹے ٹریکس پر۔

1967 میں، بین الاقوامی اسکیٹنگ یونین ((ISU نے شارٹ ٹریک اسپیڈ اسکیٹنگ کو اپنایا، حالانکہ اس نے 1976 تک بین الاقوامی مقابلوں کا اہتمام نہیں کیا۔ شارٹ ٹریک اسپیڈ اسکیٹنگ میں عالمی چیمپئن شپ باضابطہ طور پر 1981 سے منعقد ہو رہی ہیں، حالانکہ 1976–

Tower Rush

1980 میں مختلف ناموں سے منعقد ہونے والے مقابلوں کو بعد میں عالمی چیمپئن شپ کا درجہ دیا گیا ہے۔ مقابلے کا نام کئی بار تبدیل کیا گیا اس سے پہلے کہ اسے بالآخر 1989 میں "عالمی شارٹ ٹریک اسپیڈ اسکیٹنگ چیمپئن شپ" کا عنوان دیا گیا؛ چیمپئن شپ اب سالانہ منعقد ہوتی ہے۔

شارٹ ٹریک اسپیڈ اسکیٹنگ کو کینیڈا کے البرٹا، کیلگری میں 1988 سرمائی اولمپکس میں مظاہرہ کھیل کے طور پر متعارف کرایا گیا تھا۔ اسے 1992 میں مکمل اولمپک کھیل کا درجہ دیا گیا اور تب سے سرمائی اولمپکس کا حصہ ہے۔ 1992 سرمائی کھیلوں میں صرف چار شارٹ ٹریک مقابلے تھے، لیکن پروگرام کو 1994 اور 1998 میں چھ مقابلوں تک بڑھایا گیا، اور آخر کار 2002 سرمائی کھیلوں میں آٹھ مقابلوں تک۔ مقابلے مردوں اور خواتین دونوں کے لیے یکساں ہیں: 500 میٹر، 1000 میٹر، 1500 میٹر، نیز ریلے ایونٹ (مردوں کے لیے 5000 میٹر، خواتین کے لیے 3000 میٹر)۔ 2018-2019 ورلڈ کپ سیزن سے شروع کرتے ہوئے، ایک 2000 میٹر مکسڈ ٹیم ریلے شامل کیا گیا، اور یہ 2022 سرمائی اولمپکس میں نظر آئے گا۔ یورپی چیمپئن شپ میں 3000 میٹر کا سپر فائنل ایونٹ شامل ہے، لیکن یہ فی الحال اولمپک شارٹ ٹریک پروگرام کا حصہ نہیں ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: شارٹ ٹریک اسپیڈ اسکیٹنگ کے قواعد۔

اگر کوئی اسکیٹر ان میں سے کسی جرم کا ارتکاب کرتا ہے تو یہ اقدامات ہوتے ہیں: انہیں ریس سے فوری نااہلی کا خطرہ ہوتا ہے، اور ان کا وقت غلط قرار دیا جاتا ہے۔

رکاوٹ ڈالنا: جان بوجھ کر دھکا دینا، روکنا، ٹھوکر مارنا یا کسی اور طرح سے دوسرے اسکیٹر کے لیے رکاوٹ پیدا کرنا

Наблюдаемые названия и показатели: ٹریک سے باہر: مقررہ ٹریک سے باہر اسکیٹنگ کرنا۔

مدد: کسی دوسرے اسکیٹر کو جسمانی مدد فراہم کرنا۔ مثال کے طور پر: اضافی رفتار کے لیے کسی ساتھی کو پیچھے سے دھکا دینا، یا موڑ میں استحکام کے لیے کسی ساتھی کو دوسرے پر جھکنے دینا

لائن شوٹ کرنا یا کِکنگ آؤٹ: تیزی سے فائنش تک پہنچنے کے لیے آگے والا پاؤں آگے بڑھانا، جس کے نتیجے میں آگے والا پاؤں برف سے اٹھ جاتا ہے اور دوسروں کے لیے خطرناک صورتحال پیدا ہوتی ہے

کھیل کے غیر اخلاقی رویے: کسی کھلاڑی یا رول ماڈل کے شایان شان نہ ہونے والے انداز میں برتاؤ کرنا۔ جس میں حریف کو گالی دینا، پاؤں مارنا، دوسرے اسکیٹرز یا عہدیداروں کو مارنا وغیرہ شامل ہیں۔

سامان: مناسب حفاظتی سامان نہ پہننا، ریس کے دوران سامان کھو دینا، یا چہرے یا گردن کے علاوہ جلد کا ظاہر ہونا۔

فالس اسٹارٹ: اسٹارٹر کی پستول چلنے سے پہلے نکل جانا۔ ریس میں دوسری خلاف ورزی پر، اس اسٹارٹ پر خلاف ورزی کرنے والا نااہل ہو جاتا ہے۔

مکمل نہیں کیا: عام طور پر چوٹ کی وجہ سے، اسکیٹر نے ریس مکمل نہیں کی۔

اسکیٹ نہیں کیا: اسکیٹر اسٹارٹنگ لائن پر نہیں گیا۔

ریلے ریسوں میں، ہر ٹیم میں چار اسکیٹر ہوتے ہیں، جو ٹیگ کر کے آزادانہ طور پر باری لے سکتے ہیں۔ ہر ٹیم کے تمام اسکیٹرز کو کم از کم ایک باری لینی ہوگی، اور آخری تین لیپس میں صرف ایک تبادلہ کی اجازت ہے۔ عام طور پر، باہر جانے والا اسکیٹر اندر آنے والے اسکیٹر کو دھکا دیتا ہے تاکہ ساتھی کو رفتار حاصل کرنے میں مدد ملے۔

Наблюдаемые названия и показатели: اسکیلیٹن۔

Tower Rush

اسکیلیٹن ایک موسم سرما کا سلائیڈنگ کھیل ہے جس میں ایک شخص چہرے کے بل (پیٹ کے بل) لیٹ کر ایک چھوٹی سلیج پر جمی ہوئی پٹڑی پر نیچے سفر کرتا ہے، جس کے دوران سوار 5 جی تک قوتیں محسوس کرتا ہے اور 130 کلومیٹر فی گھنٹہ سے زیادہ رفتار تک پہنچتا ہے۔ اس کھیل کا نام سلیج کی ہڈی نما شکل سے رکھا گیا تھا۔ اسے 2002 سرمائی اولمپکس کے لیے اولمپک پروگرام میں شامل کیا گیا تھا؛ اس سے پہلے، یہ صرف سینٹ مورٹز، سوئٹزرلینڈ میں 1928 میں اور 1948 میں بھی اولمپک پروگرام میں شامل تھا۔

بابسلیگ اور لوج جیسے دیگر سلائیڈنگ کھیلوں کے برعکس، اسکیلیٹن میں ہمیشہ واحد سوار شامل ہوتے ہیں۔ بابسلیگ کی طرح، لیکن لوج کے برعکس، ریس کورس کے اوپری حصے میں ابتدائی گیٹ سے دوڑ کے آغاز کے ساتھ شروع ہوتی ہے۔ اسکیلیٹن سلیج لوج سلیج سے پتلی اور بھاری ہوتی ہے، اور اسکیلیٹن سوار کو سلیج پر زیادہ درست کنٹرول فراہم کرتا ہے۔ اسکیلیٹن تین سلائیڈنگ کھیلوں میں سب سے سست ہے، کیونکہ اسکیلیٹن کی چہرے کے بل، سر پہلے سوار ہونے کی پوزیشن لوج کی چہرے کے بل، پاؤں پہلے سوار ہونے سے کم ایروڈائنامک ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: اسکیلیٹن ریسنگ۔

کوئی بریک نہیں، کوئی اسٹیئرنگ نہیں اور سوار ممکنہ حد تک تیز رفتار سے موڑ کے گرد سر پہلے اڑتے ہیں - خلائی شٹل خلا کی طرف بڑھتی ہے۔ یہ کسی قسم کی عجیب خطرناک دوڑ نہیں ہے - یہ اسکیلیٹن ریسنگ ہے اور یہ 2002 میں اولمپکس میں 50 سال سے زیادہ عرصے میں پہلی بار دوبارہ نمودار ہوئی۔

Наблюдаемые названия и показатели: ریس کیسے شروع ہوتی ہے۔

اسکیلیٹن ریسنگ 1800 کی دہائی میں سوئٹزرلینڈ میں برطانوی سیاحوں نے ایجاد کی تھی۔ سلائیڈرز دو قصبوں کے درمیان ایک پہاڑی سے نیچے دوڑتے تھے اور فاتح کو شیمپین کی ایک بوتل سے نوازا جاتا تھا۔ اس کھیل کو اس وقت نام ملا جب زیادہ تر دھات سے بنی ایک نئی سلیج متعارف کرائی گئی۔ لوگوں نے سوچا کہ یہ اپنی ظاہری شکل سے اسکیلیٹن سے مشابہت رکھتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: یہ کیسے کام کرتا ہے۔

سلائیڈرز اسکیلیٹن کو تقریباً 40 میٹر تک دھکیلتے ہیں اس سے پہلے کہ وہ سر کے بل سلیج پر غوطہ لگائیں اور اپنے بازوؤں کو اپنے جسم کے نیچے دبا لیں۔ پھر وہ تقریباً 145 کلومیٹر فی گھنٹہ کی رفتار سے برفیلی اور مڑے ہوئے ٹریک پر نیچے اڑتے ہیں۔ کچھ موڑ سے گزرتے وقت، سلائیڈرز پانچ جی قوتیں محسوس کرتے ہیں - خلائی شٹل کی ٹیک آف کے برابر۔ سلیجوں میں کوئی بریک یا اسٹیئرنگ وہیل نہیں ہوتا - سلائیڈرز اپنے جسموں کو موڑ کر سلیج کو کنٹرول کرتے ہیں۔ رکنے کا واحد طریقہ یہ ہے کہ ڈھلوان ختم ہو جائے یا کسی چیز سے ٹکرا جائیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: ریس کا مقصد۔

ریس کا مقصد زیادہ سے زیادہ سلائیڈ کرنا ہے۔ مشترکہ 4 رنز میں سب سے تیز سلائیڈ کرنے والا ریسر جیتتا ہے۔ ہر ریسر کو چار سلائیڈز کرنی ہوتی ہیں اور ان میں سے کم ترین وقت والا جیتتا ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: اسکیلیٹن کی اولمپک کہانی۔

اسکیلیٹن پہلی بار 1928 میں اولمپکس میں نمودار ہوا - اور پھر 1948 کے سرمائی اولمپکس تک منعقد نہیں ہوا۔ آئی او سی نے کھیل کو دوبارہ 2002 تک خارج کر دیا۔ 2002 کے سرمائی اولمپکس وہ پہلا موقع تھے جب خواتین کو مقابلے میں شرکت کی اجازت دی گئی۔ امریکی اسکیلیٹن ریسنگ میں سرفہرست سلائیڈر ثابت ہوئے جب 2002 میں اسکیلیٹن اولمپک گیمز میں واپس آیا۔ جمی شی نے امریکہ کے لیے طلائی تمغہ جیتا، اور اپنے خاندان کی تیسری نسل بنے جنہوں نے سرمائی اولمپکس میں حصہ لیا۔ ان کے والد نے 1964 کے سرمائی اولمپکس میں کراس کنٹری اسکیئنگ میں حصہ لیا اور ان کے دادا نے 1932 گیمز میں اسپیڈ اسکیٹنگ مقابلوں میں دو اولمپک طلائی تمغے

جیتے۔ امریکی ٹرسٹن گیل نے خواتین کا اسکیلیٹن مقابلہ جیتا جبکہ ان کے بالوں میں سرخ، سفید اور نیلی لکیریں تھیں۔ ساتھی امریکی، لیا این پارسلے نے چاندی حاصل کی۔ تاہم 2006 میں امریکہ کے لیے سب کچھ ڈھلوان پر تھا، کیونکہ کینیڈا اور سوئٹزرلینڈ نے اپنا کھیل بہتر کیا اور چھ اسکیلیٹن تمغوں میں سے پانچ حاصل کیے۔ چھٹا تمغہ برطانیہ کو گیا۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: اسکیلیٹن کریش اینڈ برنز۔

جب سلائیڈر بغیر بریک کے سلیج پر تیز رفتاری سے دوڑ رہے ہوں، تو یہ حیرت کی بات نہیں کہ بہت سی چوٹیں لگتی ہیں۔ بہت سے ریسر موڑ کاٹتے ہوئے اپنی گردنیں زور سے کھینچتے ہیں یا اپنے سر ٹریک سے ٹکراتے ہیں۔ کرس سول، جو امریکہ کے لیے اسکیلیٹن ریس کرتے ہیں، کوالیفائنگ ریس کے دوران سلیج کے ہینڈل پر اپنی پکڑ کھو بیٹھے۔ انہوں نے دوبارہ پکڑنے کی کوشش کی لیکن ان کا ہاتھ سلیج اور دیوار کے درمیان پھنس گیا اور دباؤ سے ان کی ہتھیلی پھٹ گئی۔ 2001 میں، لیٹوین ریسر کی موت واقع ہو گئی جب ان کا سلیج ٹریک پر موجود ایک خالی بوب سلیج سے ٹکرا گیا۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: چن گارڈ والا الپائن ریسنگ ہیلمٹ، یا اسکیلیٹن کے لیے مخصوص ہیلمٹ؛ بغیر کوٹنگ والے ٹیکسٹائل مواد سے بنا جلد سے چپکا ہوا ریسنگ اسپیڈ سوٹ؛ اسپائکڈ جوتے، ٹریک اسپائکس کی طرح؛ گوگلز یا فیس شیلڈز؛ سوٹ کے نیچے اختیاری کہنی اور کندھے کے پیڈز؛ سلیج؛ سلیج کا ڈیزائن۔

"19ویں صدی کے آخر میں الپائن ممالک میں استعمال ہونے والے "ٹوبوگن' کینیڈین/پاکستانی سلیجوں سے متاثر تھے جو نقل و حمل کے لیے استعمال ہوتی تھیں"۔ کھلاڑیوں کی مختلف اضافوں اور دوبارہ ڈیزائن کی کوششوں نے آج استعمال ہونے والے اسکیلیٹن سلیج کی شکل دی ہے۔ 1892 میں، ایل۔ پی۔ چائلڈ نے "امریکہ" متعارف کرایا، ایک نیا دھاتی سلیج جس نے اسکیلیٹن کو بطور کھیل انقلابی بنا دیا۔ سادہ ڈیزائن نے دھاتی رنرز کے ساتھ ایک کمپیکٹ سلیج فراہم کیا، اور یہ ڈیزائن تیزی سے مقبول ہو گیا۔ 1902 میں، آرڈن بوٹ نے ایک سلائیڈنگ سیٹ شامل کیا تاکہ کھلاڑیوں کو اپنا وزن آگے پیچھے منتقل کرنے میں مدد ملے، یہ خصوصیت اب جدید سلیجوں میں شامل نہیں ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: مقابلے۔

کانٹینینٹل کپس - دو کانٹینینٹل کپ سیریز یورپ کپ اور نارتھ امریکن کپ ہیں۔ دونوں تمام شریک ممالک کے کھلاڑیوں کے لیے کھلے ہیں، لیکن کچھ پابندیوں کے ساتھ: مشترکہ رینکنگ میں سرفہرست 15 کھلاڑیوں کو کانٹینینٹل کپس میں دوڑنے کی اجازت نہیں ہے، اور کھلاڑیوں کو دوڑنے کی اجازت نہیں ہے جب تک کہ ان کی ٹیم نے ورلڈ کپ میں اپنے تمام مختص کوٹہ اسپورٹس نہ بھرے ہوں۔

انٹرکانٹینینٹل کپ - انٹرکانٹینینٹل کپ (آئی سی سی) کو کانٹینینٹل کپس اور ورلڈ کپ کے درمیان ایک درمیانی سطح کے طور پر متعارف کرایا گیا تھا۔

ورلڈ کپ - ورلڈ کپ بین الاقوامی اسکیلیٹن مقابلے کی اعلیٰ سطح ہے، اور اس میں سب سے سخت ٹیم کوٹے ہیں، کسی بھی ٹیم کو خودکار داخلہ نہیں ملتا۔ کوالیفائی کرنے کے لیے، ٹیم کو مجموعی رینکنگ ٹیبل کے سرفہرست 60 میں کم از کم ایک کھلاڑی رکھنا ضروری ہے (خواتین کے لیے سرفہرست 45)۔

کانٹینینٹل چیمپئن شپس - سال میں ایک ورلڈ کپ ریس کو اس براعظم کے لیے کانٹینینٹل چیمپئن شپ نامزد کیا جا سکتا ہے جس پر یہ منعقد ہوتی ہے۔

سینئر ورلڈ چیمپئن شپس - غیر اولمپک سالوں میں، ایک قومی فیڈریشن رضاکارانہ طور پر (سینئر) ورلڈ چیمپئن شپس (بوب سلیج اور اسکیلیٹن دونوں کے لیے) منعقد کرتی ہے، جو ان تمام کھلاڑیوں کے لیے کھلی ہیں جو ورلڈ کپ اور آئی سی سی پر لاگو تجربے کی ضروریات پوری کرتے ہیں (بشمول جونیئر کھلاڑی)۔

جونیئر ورلڈ چیمپئن شپس - جونیئر ورلڈ چیمپئن شپس ہر سال منعقد ہوتی ہیں، لیکن اولمپکس اور سینئر ورلڈ چیمپئن شپس سے تصادم سے بچنے کے لیے شیڈول کی جاتی ہیں۔

اولمپک سرمائی گیمز - سرمائی اولمپکس میں اسکیلیٹن مقابلہ ورلڈ چیمپئن شپس کی طرح دو دن، چار ہیٹ فارمیٹ استعمال کرتا ہے، لیکن ٹیم کوٹے نمایاں طور پر کم ہیں۔

اسکی جمپنگ ان سب سے مشہور اور قابل تعریف سرمائی کھیلوں میں سے ایک ہے جس میں مقابلہ کرنے والے ایک بڑے ریمپ سے چھلانگ لگانے اور کامیابی سے اترنے کی کوشش کرتے ہیں اور سب سے زیادہ پوائنٹس حاصل کرتے ہیں۔ سرمائی اولمپکس کا حصہ ہونے کے بعد سے جو 1924 میں مردوں کے لیے شروع ہوا اور 2014 سے خواتین کے لیے، اس نے سرمائی اولمپکس کو اس کے کچھ انتہائی ڈرامائی لمحات فراہم کیے ہیں۔ اسکی جمپنگ دراصل نورڈک اسکیئنگ کی ایک شکل ہے حالانکہ اسکیئنگ کی دیگر اقسام کے برعکس یہ پستے پر نہیں، بلکہ ایک خاص طور پر تعمیر شدہ ریمپ پر کی جاتی ہے جسے اِن رن کہا جاتا ہے۔

پہلا اسکی جمپنگ مقابلہ 1875 میں اوسلو، ناروے میں ہسی بیرینٹ پہاڑی پر منعقد ہوا۔ اس کے بہت اچھے نہ ہونے والے بنیادی ڈھانچے اور خراب موسمی حالات کی وجہ سے، 1892 میں ایونٹ کو ہولمینکولن منتقل کر دیا گیا، جو آج بھی سیزن کے دوران اہم اسکی جمپنگ ایونٹس میں سے ایک ہے۔

دنیا بھر میں ایک مقبول سرمائی کھیل، یہ 1988 میں وسیع عالمی توجہ میں آیا جب برطانیہ کے ایڈی دی ایگل ایک غیر متوقع عالمی ستارہ بن گئے جب وہ 1988 کے سرمائی گیمز میں 73 مقابلہ کرنے والوں میں آخری رہے۔

جغرافیائی مقامات نے اس کھیل کے رہنماؤں کو سنجیدگی سے متاثر کیا جیسے ناروے، فن لینڈ اور آسٹریا، جو اب تک سب سے کامیاب اسکی جمپنگ ممالک ہیں۔

اسکی جمپنگ کا مقصد بہت سادہ ہے۔ یہ ججز سے دوسرے مقابلہ کرنے والوں سے زیادہ پوائنٹس حاصل کرنا ہے۔ ہر حریف کو ایک خاص طور پر تعمیر شدہ ریمپ سے نیچے اترنا ہوتا ہے، جسے اِن رن کہا جاتا ہے، یہاں تک کہ وہ آخر میں ریمپ کے سرے تک پہنچ جائیں جہاں سے وہ اسکی کرتے ہیں۔ یہاں سے، ہر مقابلہ کرنے والا ہوا میں جتنی دور ممکن ہو چھلانگ لگانے کی کوشش کرتا ہے اور پھر نیچے واقع کھڑی ڈھلوان والی پہاڑی پر 'کے لائن' کے جتنا قریب ممکن ہو سکے کامیابی سے اترنے کی کوشش کرتا ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: جمپر اور سامان۔

اسکی جمپنگ ایک انفرادی ایونٹ کھیل ہے اور ایسا کھیل جس میں نسبتاً کم سامان ہوتا ہے۔

جمپنگ اسکیز: یہ خاص طور پر ڈیزائن کی گئی اسکیز ہیں جو خاص طور پر اسکی جمپنگ کے لیے بنائی گئی ہیں۔ یہ عام اسکیز سے لمبی ہوتی ہیں، تقریباً 252 سینٹی میٹر لمبی، اور بھاری بھی ہوتی ہیں، کیونکہ اترنے کے اثرات کو برداشت کرنے کے لیے انہیں زیادہ مضبوط ہونا پڑتا ہے۔ تمام اسکی جمپنگ اسکیز میں فری ہیل بائنڈنگز ہوتی ہیں۔

اسکی بوٹس: پھر، ماہر سامان کی ضرورت ہوتی ہے۔ اسکی جمپنگ میں، جمپر کو ایسے جوتے چاہیے جو انہیں پرواز کے دوران آگے جھکنے دیں۔ انہیں لچکدار بھی ہونا چاہیے اور اونچی پشت لیکن کم کٹے ہوئے سامنے والے۔

اسکی سوٹ: اسکی سوٹس کو پورے میں ایک ہی مواد سے تیار کرنا ضروری ہے اور یہ چکنے، ہموار اور لچکدار ہوتے ہیں۔

ہیلمٹ: اس کھیل کے ممکنہ خطرات کے پیش نظر اسکی جمپنگ مقابلوں میں ہیلمٹ لازمی ہیں۔

ہر پہاڑی پر ایک لکیر شمار اور نشان زد ہوتی ہے جسے کے لائن کہا جاتا ہے۔ جمپرز کو جتنا ممکن ہو سکے اس کے قریب اترنے کی کوشش کرنی چاہیے۔ اسکی جمپر کے اترنے کے ہر میٹر اوپر یا نیچے پر پوائنٹس کی کٹوتی کی جاتی ہے۔ کچھ اور پہلو بھی ہیں جن پر جج

توجہ دیتے ہیں۔ مثال کے طور پر:

انداز: اسکی جمپر کی شکل جتنی بہتر ہوگی، اتنے زیادہ پوائنٹس دیے جائیں گے

جسمانی وزن: جن اسکی جمپرز کا وزن قابل قبول سے کم ہوتا ہے انہیں کم سے کم زیادہ سے زیادہ اسکی لمبائی کی سزا دی جاتی ہے، جس سے وہ حاصل کر سکنے والی ایروڈائنامک لفٹ کم ہو جاتی ہے۔ اس کی وجہ یہ ہے کہ ہلکے جمپر اکثر زیادہ فاصلے کے ساتھ آگے جا سکتے ہیں۔

گیٹ فیکٹر: متغیر بیرونی حالات کے لیے کچھ معاوضہ دیا جاتا ہے۔ یہ یقینی بنانے کے لیے ہے کہ اگر مقابلے کے دوران موسمی حالات تبدیل ہوں تو تمام حریف کے ساتھ یکساں سلوک کیا جائے۔

ہوا کے حالات: نیز، انصاف فراہم کرنے کا ایک اور عنصر کیونکہ جن جمپرز کے پیچھے تیز ہوا ہوتی ہے وہ زیادہ فائدے میں ہوں گے۔ لہٰذا، ان کی چھلانگوں کو اسے مدنظر رکھتے ہوئے فیکٹر کیا جا سکتا ہے۔

اسکی جمپنگ کا فاتح وہ ہوتا ہے جس کے مقابلے کے اختتام پر سب سے زیادہ جمع شدہ پوائنٹس ہوں۔

زیادہ تر بڑے اسکی جمپنگ مقابلے 2 راؤنڈز پر مشتمل ہوتے ہیں۔

پہلا راؤنڈ 50 جمپرز پر مشتمل ہوتا ہے جن میں سے ہر ایک کو 2 چھلانگیں ملتی ہیں۔

صرف درست چھلانگیں جن میں جمپر کامیابی سے اترتا ہے بغیر اپنے ہاتھوں سے زمین کو چھوئے شمار کی جاتی ہیں۔

چھلانگوں کا جائزہ 5 جج لیتے ہیں۔

اترانے کی ویڈیو ریکارڈنگ کی جاتی ہے تاکہ بالکل درست پیمائش کو یقینی بنایا جا سکے۔

ہر جمپر کی چھلانگوں کے مجموعی اسکور جمع کیے جاتے ہیں اور سرفہرست 30 مقابلہ کرنے والے اگلے راؤنڈ میں آگے بڑھتے ہیں۔

30 مقابلہ کرنے والے ہر ایک مزید دو چھلانگیں لگاتے ہیں اور ہر ایک کے اسکور جمع کیے جاتے ہیں۔ سب سے زیادہ پوائنٹس والا جمپر فاتح قرار دیا جاتا ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: اسکور کیسے دیے جاتے ہیں۔

مقابلہ کرنے والوں کو درج ذیل کی بنیاد پر اجزاء کو جمع کر کے حاصل کردہ عددی اسکور کے مطابق درجہ بندی کیا جاتا ہے: فاصلہ، انداز، اِن رن کی لمبائی (گیٹ فیکٹر) اور ہوا کے حالات۔ انفرادی ایونٹ میں، ہر جمپر کی دو کوشش چھلانگوں کے اسکور کو ملا کر فاتح کا تعین کیا جاتا ہے۔

فاصلے کا اسکور پہاڑی کے کے پوائنٹ پر منحصر ہے۔ K-90 اور K-120 مقابلوں کے لیے، کے پوائنٹ بالترتیب 90 میٹر اور 120 میٹر مقرر ہے۔ مقابلہ کرنے والوں کو 60 پوائنٹس (نارمل اور بڑی پہاڑیوں) اور 120 پوائنٹس (فلائنگ پہاڑیوں) دیے جاتے ہیں اگر وہ کے پوائنٹ پر اتریں۔ کے پوائنٹ سے آگے ہر میٹر کے لیے، مقابلہ کرنے والے کو اضافی پوائنٹس دیے جاتے ہیں؛ عام قدر چھوٹی پہاڑیوں میں 2 پوائنٹس فی میٹر، بڑی پہاڑیوں میں 1.8 پوائنٹس اور اسکی فلائنگ پہاڑیوں میں 1.2 پوائنٹس ہے۔ مقابلہ کرنے والے کا فاصلہ ٹیک آف اور اس مقام کے درمیان ماپا جاتا ہے جہاں پاؤں لینڈنگ ڈھلوان کے ساتھ مکمل رابطے میں آئے (غیر معمولی لینڈنگ کے لیے، ایک پاؤں یا جسم کے کسی اور حصے کے ٹچ پوائنٹ کو مدنظر رکھا جاتا ہے)۔ تمام مقابلوں کے لیے چھلانگیں 0.5 میٹر کی درستگی کے ساتھ ماپی جاتی ہیں۔

مقابلے کے دوران، پانچ جج متوقع لینڈنگ پوائنٹ کے پہلو میں ایک ٹاور میں بیٹھتے ہیں۔ وہ جمپنگ اسٹائل کے لیے ہر ایک کو 20 پوائنٹس تک دے سکتے ہیں، جو پرواز کے دوران اسکیز کو مستحکم رکھنے، توازن، بہترین جسمانی پوزیشن اور لینڈنگ پر مبنی ہوتے ہیں۔ سب سے زیادہ اور سب سے کم اسٹائل اسکور کو نظر انداز کیا جاتا ہے، باقی تین اسکور فاصلے کے اسکور میں شامل کیے جاتے ہیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: سنو بورڈ۔

سنو بورڈنگ ایک تفریحی اور مسابقتی سرگرمی ہے جس میں برف سے ڈھکی ڈھلوان پر اترنا شامل ہے جبکہ سوار کے پیروں سے منسلک سنو بورڈ پر کھڑے ہوتے ہیں۔ یہ سرمائی اولمپک گیمز اور سرمائی پیرا اولمپک گیمز میں شامل ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: حفاظتی مشورے۔

سنو بورڈنگ سردیوں میں مزے اور ورزش کرنے کا ایک بہترین طریقہ ہے۔ یہ سیکھنا آسان ہے، لیکن کبھی کبھی چوٹیں لگ جاتی ہیں، جن میں سے کچھ سنگین ہو سکتی ہیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: ڈھلوانوں پر محفوظ رہنے کے مشورے:؛ محفوظ سنو بورڈنگ گیئر۔

صحیح گیئر چوٹوں کو روکنے میں مدد کر سکتا ہے۔ اس کھیل کی پیروی کرنے والوں کو چاہیے:

ایک سنو بورڈ، بوٹس، اور بائنڈنگز جو تربیت یافتہ پیشہ ور نے فٹ کیے ہوں۔

ایک ہیلمٹ جو سنو بورڈنگ کے لیے بنایا گیا ہو۔

گوگلز جو صحیح سائز کے ہوں اور دھوپ سے تحفظ کے لیے رنگے ہوئے ہوں۔ دھوپ کے چشمے بھی پہنے جا سکتے ہیں، لیکن گوگلز بارش یا برف باری میں بہتر دیکھنے میں مدد کرتے ہیں، چہرہ زیادہ گرم رکھتے ہیں، اور آنکھوں کی حفاظت میں بہتر ہیں۔

گرم کپڑے، بشمول ٹوپی، دستانے یا مٹنز، سنو پینٹس، اور سرمائی جیکٹ۔ نیک گیٹر (جو آپ کی گردن کے گرد جاتا ہے اور چہرے پر اوپر کھینچا جا سکتا ہے) چہرہ گرم رکھنے میں مدد کر سکتا ہے۔ تہوں میں کپڑے پہننا اگر موسم بہت گرم ہو تو ایڈجسٹ کرنے میں مدد کر سکتا ہے۔

دن کے وقت سنو بورڈنگ کے لیے سن اسکرین اور لپ بام جس کا ایس پی ایف 30 یا اس سے زیادہ ہو، ابر آلود دنوں میں بھی۔

کلائی کے محافظ، خاص طور پر ابتدائیوں کے لیے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: سنو بورڈنگ کے بہت سے انداز ہیں:۔

چونکہ سنو بورڈنگ کو سرمائی کھیل کے طور پر قائم کیا گیا تھا، اس نے مختلف انداز تیار کیے ہیں، ہر ایک کی اپنی مخصوص سامان اور تکنیک ہے۔ آج کل سب سے زیادہ دیکھے جانے والے انداز ہیں: فری رائیڈ، فری اسٹائل، اور فری کارو/ریس۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: جبنگ۔

'جبنگ' غیر معیاری سطحوں پر تکنیکی سواری کی اصطلاح ہے، جس میں عام طور پر کرتب دکھانا شامل ہے۔ لفظ 'جب' لفظ کے استعمال کے لحاظ سے اسم اور فعل دونوں ہے۔ بطور اسم: جب میں دھاتی ریلز، بکس، بینچز، کنکریٹ کے کنارے، دیواریں، گاڑیاں، چٹانیں اور لکڑیاں شامل ہیں۔ بطور فعل: جب کرنا برف کے علاوہ دیگر اشیاء پر چھلانگ لگانے، سلائیڈ کرنے یا سواری کرنے کے عمل کو کہتے ہیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: فری رائیڈنگ۔

فری رائیڈنگ ایک ایسا انداز ہے جس میں کوئی مقررہ قواعد یا مقررہ کورس نہیں ہوتا، عام طور پر قدرتی، غیر تیار شدہ خطوں پر۔ بنیادی اصول قدرتی ناہموار خطوں کے ذریعے روانی حرکت اور بے ساختگی میں مختلف سنو بورڈنگ انداز کی اجازت دیتا ہے۔ یہ فری اسٹائل کی طرح ہو سکتا ہے سوائے اس کے کہ کوئی انسان ساختہ خصوصیات استعمال نہیں کی جاتیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: فری اسٹائل۔

فری اسٹائل سنو بورڈنگ وہ سواری ہے جس میں کرتب دکھانا شامل ہے۔ فری اسٹائل میں، سوار کرتب دکھانے کے لیے قدرتی اور انسان ساختہ خصوصیات جیسے ریلز، جمپس، بکس، اور بے شمار دیگر استعمال کرتا ہے۔ یہ ایک مقبول ہمہ گیر تصور ہے جو سنو بورڈنگ کے تخلیقی پہلوؤں کو نمایاں کرتا ہے، الپائن سنو بورڈنگ جیسے انداز کے برعکس۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: الپائن سنو بورڈنگ۔

الپائن سنو بورڈنگ سنو بورڈنگ کے کھیل کے اندر ایک شعبہ ہے۔ یہ تیار شدہ پستوں پر کی جاتی ہے۔ یہ 1998 سے اولمپک ایونٹ رہا ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: سلوپ اسٹائل۔

مقابلہ کرنے والے کورس سے اترتے ہوئے کرتب دکھاتے ہیں، خطوں کی خصوصیات کے گرد، اوپر، پار، اوپر یا نیچے حرکت کرتے ہیں۔ کورس رکاوٹوں سے بھرا ہوتا ہے بشمول بکس، ریلز، جمپس، جِبز، یا کوئی بھی چیز جس پر بورڈ یا سوار سلائیڈ کر سکے۔ سلوپ اسٹائل ایک جج شدہ ایونٹ ہے اور سلوپ اسٹائل مقابلہ جیتنا عام طور پر ٹیرین پارک میں سب سے مشکل لائن کو کامیابی سے نافذ کرنے سے آتا ہے جبکہ رکاوٹوں پر مشکل، بغیر غلطی کے کرتب کی ہموار بہتی لائن پیش کی جاتی ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: بگ ایئر۔

بگ ایئر مقابلے وہ مقابلے ہیں جہاں رائیڈرز ایونٹ کے لیے خاص طور پر بنائی گئی مصنوعی چھلانگ سے اچھل کر کرتب دکھاتے ہیں۔ مقابلہ کرنے والے ہوا میں کرتب دکھاتے ہیں، جس کا مقصد نمایاں بلندی اور فاصلہ حاصل کرنا ہوتا ہے، اور ساتھ ہی صاف لینڈنگ کو یقینی بناتے ہیں۔ بہت سے مقابلوں میں رائیڈر کو ایک پیچیدہ کرتب بھی کرنا ہوتا ہے۔ لیکن تمام مقابلے گولڈ جیتنے کے لیے کرتب کا تقاضا نہیں کرتے؛ کچھ وقفے وقفے سے ہونے والے مقابلے صرف سنو بورڈر کی چھلانگ کی بلندی اور فاصلے پر مبنی ہوتے ہیں۔ کچھ مقابلوں میں رائیڈر کو بڑا انعام جیتنے کے لیے ایک مخصوص کرتب بھی کرنا ہوتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Half-pipe.

ہاف پائپ پہاڑ میں کھودی گئی نیم دائرہ نالی یا برف سے بنایا گیا مقصد کے لیے تیار کردہ ریمپ ہے، جس کی دیواریں 8 سے 23 فٹ کے درمیان ہوتی ہیں۔ مقابلہ کرنے والے ایک طرف سے دوسری طرف جاتے ہوئے اور پائپ کے اطراف کے اوپر ہوا میں رہتے ہوئے کرتب دکھاتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: Boardercross.

بورڈر کراس، جسے "بورڈر X" اور "سنو بورڈ X" بھی کہا جاتا ہے، انتہائی مقبول لیکن نسبتاً نیا سرمائی کھیل ہے، جو 1980 کی دہائی میں شروع ہوا اور 2006 ٹورن گیمز میں باضابطہ سرمائی اولمپک کھیل کے طور پر اپنی جگہ بنائی۔ بورڈر کراس میں، کئی رائیڈرز (عام طور پر 4 سے 6) موٹر سائیکل موٹو کراس ٹریک جیسے کورس پر نیچے کی طرف دوڑتے ہیں (جس میں چھلانگیں، کنارے اور دیگر رکاوٹیں برف سے بنائی گئی ہیں نیچے کی طرف جانے والے کورس پر)۔ روایتی آمنے سامنے کی دوڑ کے برعکس، مقابلہ کرنے والے ایک ہی خطے کا استعمال کرتے ہیں، جس کے نتیجے میں کبھی کبھی حادثاتی ٹکراؤ بھی ہو جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Snowboard racing.

Tower Rush

سنو بورڈ ریسنگ میں، سنو بورڈرز کو نیچے کی طرف جانے والا کورس مکمل کرنا ہوتا ہے جو موڑ کے اشاروں (گیٹس) کی ایک سیریز سے بنایا گیا ہوتا ہے جو برف میں مقررہ فاصلوں پر رکھے جاتے ہیں۔ ایک گیٹ ایک لمبے کھمبے اور ایک چھوٹے کھمبے پر مشتمل ہوتا ہے، جو ایک مثلثی پینل سے جڑے ہوتے ہیں۔ ریسر کو گیٹ کے چھوٹے طرف سے گزرنا ہوتا ہے۔ سنو بورڈ ریسنگ میں 3 اہم فارمیٹس استعمال ہوتے ہیں جن میں شامل ہیں؛ اکیلا شخص، متوازی کورسز یا ایک ہی وقت میں کورس پر متعدد افراد ((SBX۔

کچھ بڑے سنو بورڈنگ مقابلوں میں شامل ہیں: یورپین ایئر اینڈ اسٹائل، جاپانی ایکس-ٹریل جیم، برٹن گلوبل اوپن سیریز، شیک ڈاؤن، FIS ورلڈ چیمپئن شپ، سالانہ FIS ورلڈ کپ، ونٹر ایکس گیمز، فری رائیڈ ورلڈ ٹور اور ونٹر ڈیو ٹور۔

سنو بورڈنگ 1998 سرمائی اولمپکس سے سرمائی اولمپک کھیل رہا ہے۔ سالوں کے دوران ایونٹس بدلتے رہے۔ 2018 سرمائی اولمپکس کے دوران، سنو بورڈنگ ایونٹس بگ ایئر، ہاف پائپ، متوازی وشال سلیلم، سلوپ اسٹائل اور سنو بورڈ کراس تھے۔

سنو بورڈنگ کے نقطہ نظر کا ایک حصہ زیادہ سے زیادہ تفریح، دوستی اور ایونٹ کے معیار کو یقینی بنانا ہے۔

ریاستہائے متحدہ امریکہ سنو بورڈنگ ایسوسی ایشن ((USASA میں تین مختلف ڈویژن شامل ہیں جن میں الپائن، فری اسٹائل، اور بورڈر کراس شامل ہیں۔ الپائن وشال سلیلم اور سلیلم پر مشتمل ہے جو ایک مقابلہ ہے جس میں سنو بورڈرز کی چستی اور تیز موڑ لینے کی صلاحیت کا امتحان لیا جاتا ہے۔ فری اسٹائل سلوپ اسٹائل اور ہاف پائپ پر مشتمل ہے۔ بورڈر کراس میں، خیال یہ ہے کہ پہلا سنو بورڈر پہاڑ سے نیچے اترے جہاں سب ایک دوسرے کے ساتھ سخت موڑوں کے رکاوٹ کورس سے دوڑ رہے ہوتے ہیں اور گرنے کا امکان بہت زیادہ ہوتا ہے۔ USASA میں 36 علاقائی سنو بورڈ سیریز ہیں جن میں کوئی بھی مقابلہ کر سکتا ہے۔

a. فاصلے میں تبدیلی، مقابلے کے راؤنڈز کی تعداد میں تبدیلی، نیز مقابلے کے مقام میں تبدیلی کی صورت میں، اس ایونٹ پر لگائی گئی تمام شرطیں واپس کر دی جاتی ہیں۔

b. اگر ایونٹ کے شروع ہونے کا وقت 24 گھنٹے سے زیادہ ملتوی ہو جاتا ہے، تو ایونٹ پر لگائی گئی تمام شرطیں واپسی کے تابع ہیں۔

c. اگر ایونٹ میں خلل پڑا اور روکنے کے لمحے سے 24 گھنٹے کے اندر دوبارہ شروع نہیں ہوا، تو اس ایونٹ پر لگائی گئی تمام شرطیں، سوائے ان شرطوں کے جن کا نتیجہ ریس روکنے کے وقت واضح طور پر طے ہو چکا ہو، واپسی کے تابع ہیں۔

d. اگر روکنے کے بعد، ایونٹ کسی مختلف ٹریک پر دوبارہ شروع ہوا، تو اس ایونٹ پر لگائی گئی تمام شرطیں، سوائے ان شرطوں کے جن کا نتیجہ ریس روکنے کے وقت واضح طور پر طے ہو چکا ہو، واپس کر دی جائیں گی۔

e. کھلاڑیوں کے مقامات کا تعین ریس کے خاتمے کے فوراً بعد شائع ہونے والے سرکاری حتمی پروٹوکول کے مطابق کیا جاتا ہے۔ ریس کے بعد کھلاڑیوں کی نااہلی سے متعلق مقابلے کے پروٹوکول میں تبدیلیوں کو بک میکر کمپنی مدنظر نہیں رکھتی

f. :Наблюдаемые названия и показатели سرمائی کھیلوں پر شرط لگانے کے لیے درج ذیل پوزیشنز پیش کی جاتی ہیں:؛ 1۔ مقابلے کے فاتح پر شرط لگائیں۔

فاتح وہ شریک ہوتا ہے جس نے حتمی پروٹوکول میں پہلی پوزیشن حاصل کی ہو۔ اگر شریک مقابلے کے آغاز پر نہیں گیا، تو شرطیں واپس کر دی جاتی ہیں۔

یہ تعین کرنا ضروری ہے کہ شرکاء میں سے کون ٹاپ 3 میں ختم کرے گا۔ اگر شریک مقابلے کے آغاز پر نہیں گیا، تو شرطیں واپس کر دی جاتی ہیں۔

-Head2Head -3 :Наблюдаемые названия и показатели

تجویز کردہ جوڑوں میں، اس شریک کا نام بتانا ضروری ہے جو بہتر کارکردگی دکھائے گا۔ اس صورت میں، بہترین شریک وہ سمجھا جاتا ہے جس نے حتمی پروٹوکول میں اعلیٰ مقام حاصل کیا ہو۔ شرطوں کا تصفیہ متعلقہ مقابلے کی گورننگ باڈی / فیڈریشن کی طرف سے مقابلے کے خاتمے کے فوراً بعد شائع کردہ سرکاری پروٹوکول کی بنیاد پر کیا جاتا ہے۔ مقابلے کے بعد کھلاڑیوں کی نااہلی سے متعلق مقابلے کے پروٹوکول میں تبدیلیوں کو بک میکر مدنظر نہیں رکھتا۔ اگر دونوں شرکاء ریس سے دستبردار ہو جائیں، تو تمام شرطیں واپس کر دی جاتی ہیں۔ اگر کھلاڑیوں میں سے ایک نے مقابلہ مکمل نہیں کیا، تو اس پوزیشن کے لیے شرحوں کا حساب لگاتے وقت، یہ سمجھا جاتا ہے کہ اس کے حریف نے اعلیٰ مقام حاصل کیا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: SNOOKER کے کھیلنے کے قواعد؛ سیکشن -1سامان؛ 1۔ معیاری میز؛ طول و عرض۔

((a کشن کے چہروں کے اندر کا کھیل کا علاقہ 11 فٹ 8 ½ انچ x 5 فٹ 10 انچ (3569 ملی میٹر x 1778 ملی میٹر) ناپا جائے گا جس میں دونوں طول و عرض پر +/- ½ انچ {+/- 13 ملی میٹر) کی رواداری ہوگی

Наблюдаемые названия и показатели: اونچائی۔

((b فرش سے کشن ریل کے اوپری حصے تک میز کی اونچائی 2 فٹ 9 ½ انچ سے 2 فٹ 10 ½ انچ (851 ملی میٹر سے 876 ملی میٹر) تک ہونی چاہیے۔ جیب کے سوراخ۔

Наблюдаемые названия и показатели: ((c۔

((i کونوں پر جیبیں ہوں گی (دو اسپاٹ اینڈ پر جنہیں ٹاپ پاکٹس کہا جاتا ہے اور دو باؤلک اینڈ پر جنہیں باٹم پاکٹس کہا جاتا ہے) اور لمبی اطراف کے وسط میں ایک ایک (جنہیں مڈل پاکٹس کہا جاتا ہے)۔

((ii جیب کے سوراخ ورلڈ پروفیشنل بلئرڈ اینڈ SNOOKER ایسوسی ایشن ((WPBSA کی طرف سے مجاز ٹیمپلیٹس کے مطابق ہوں گے۔ باؤلک لائن اور باؤلک

((d نیچے والے کشن کے چہرے سے 29 انچ (737 ملی میٹر) کی دوری پر اور اس کے متوازی کھینچی گئی سیدھی لکیر کو باؤلک لائن کہا جاتا ہے، اور اس لکیر اور درمیانی جگہ کو باؤلک کہا جاتا ہے۔ "D"

((e "D" ایک نیم دائرہ ہے جو باؤلک میں بیان کیا گیا ہے جس کا مرکز باؤلک لائن کے وسط میں ہے اور رداس 11 ½ انچ (292 ملی میٹر) ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: اسپاٹس؛ ((f میز کی مرکزی طولانی لکیر پر چار اسپاٹس نشان زد کیے جاتے ہیں:۔

((i اسپاٹ (جسے بلیک اسپاٹ کہا جاتا ہے)، ٹاپ کشن کے چہرے کے عموداً نیچے ایک نقطے سے 12 ¾ انچ (324 ملی میٹر)۔

((ii سینٹر اسپاٹ (جسے بلیو اسپاٹ کہا جاتا ہے)، جو ٹاپ اور باٹم کشنز کے چہروں کے درمیان وسط میں واقع ہے۔

((iii پیرامڈ اسپاٹ (جسے پنک اسپاٹ کہا جاتا ہے)، جو سینٹر اسپاٹ اور ٹاپ کشن کے چہرے کے درمیان وسط میں واقع ہے۔

((iv باؤلک لائن کا وسط (جسے براؤن اسپاٹ کہا جاتا ہے) 16 دو دیگر اسپاٹس جو استعمال ہوتے ہیں وہ 'D' کے کونوں پر واقع ہیں۔ باؤلک اینڈ سے دیکھنے پر، دائیں طرف والے کو یلو اسپاٹ اور بائیں طرف والے کو گرین اسپاٹ کہا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2۔ گیندیں۔

گیندیں منظور شدہ ساخت کی ہوں گی اور ہر ایک کا قطر 52.5 ملی میٹر ہوگا جس میں +/- 0.05 ملی میٹر کی رواداری ہوگی اور:۔

Tower Rush

Наблюдаемые названия и показатели: ((a وہ فی سیٹ 3 گرام کی رواداری کے اندر برابر وزن کی ہوں گی۔

((b کھلاڑیوں کے درمیان معاہدے سے یا ریفری کے فیصلے سے ایک گیند یا گیندوں کا سیٹ تبدیل کیا جا سکتا ہے

Наблюдаемые названия и показатели: گیندوں کی صحیح قدر درج ذیل ہے۔

سرخ – 1۔ پیلا – 2۔ سبز – 3۔ بھورا – 4۔ نیلا – 5۔ گلابی – 6۔ سیاہ – 7۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3۔ کیو۔

کیو کی لمبائی 3 فٹ (914 ملی میٹر) سے کم نہیں ہونی چاہیے اور اس کی روایتی اور عام طور پر قبول شدہ شکل و صورت سے کوئی نمایاں انحراف نہیں ہونا چاہیے۔

4۔ معاون سامان مختلف کیو ریسٹس، لمبے کیوز (لمبائی کے مطابق بٹس اور ہاف بٹس کہلاتے ہیں)، ایکسٹینشنز اور اڈاپٹرز کا استعمال کھلاڑی کیو کرنے کے لیے مشکل پوزیشنوں کا سامنا کرنے پر کر سکتے ہیں۔ یہ میز پر عام طور پر پائے جانے والے سامان کا حصہ ہو سکتے ہیں لیکن اس میں کسی بھی کھلاڑی یا ریفری کی طرف سے متعارف کرایا گیا سامان بھی شامل ہے (سیکشن 3 قاعدہ 18 بھی دیکھیں)۔ کیو کرنے میں مدد کے لیے تمام ایکسٹینشنز، اڈاپٹرز اور دیگر آلات WPBSA کی طرف سے منظور شدہ ڈیزائن کے ہونے چاہئیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: سیکشن 2 - تعریفیں؛ 1۔ فریم۔

SNOOKER کا ایک فریم پہلی اسٹروک سے کھیل کی مدت پر مشتمل ہوتا ہے، جس میں تمام گیندیں سیکشن 3 قاعدہ 2 میں بیان کردہ ترتیب کے مطابق ہوتی ہیں، یہاں تک کہ فریم مکمل ہو جائے بذریعہ:۔

Наблюдаемые названия и показатели: ((a کسی بھی کھلاڑی کی طرف سے اپنی باری کے دوران دستبرداری،۔

((b اسٹرائیکر کی طرف سے دعویٰ جب صرف بلیک باقی ہو اور اس کے حق میں اسکور کے درمیان سات پوائنٹس سے زیادہ فرق ہو،۔

Наблюдаемые названия и показатели: ((c حتمی پاٹ یا فاؤل جب صرف بلیک باقی ہو، یا۔

((d سیکشن 3 قاعدہ 14(c) یا سیکشن 4 قاعدہ 2 کے تحت ریفری کی طرف سے عطا کیا جانا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2۔ گیم۔

گیم فریموں کی ایک طے شدہ یا متفقہ تعداد ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3۔ میچ۔

میچ گیمز کی ایک طے شدہ یا متفقہ تعداد ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 4۔ گیندیں۔

((a سفید گیند کیو-بال ہے۔

(15 (b سرخ اور 6 رنگ آبجیکٹ بالز ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5۔ اسٹرائیکر۔

وہ شخص جو کھیلنے والا ہے یا کھیل میں ہے اسٹرائیکر ہے اور اس وقت تک رہتا ہے جب تک ریفری فیصلہ نہ کرے کہ اس نے اپنی باری کے اختتام پر میز چھوڑ دی ہے۔

Tower Rush

Наблюдаемые названия и показатели: 6۔ اسٹروک۔

((a اسٹروک اس وقت بنتا ہے جب اسٹرائیکر کیو کی نوک سے کیو-بال کو مارتا ہے۔

((b اسٹروک منصفانہ ہوتا ہے جب قاعدہ کی کوئی خلاف ورزی نہ ہو۔

((c اسٹروک اس وقت تک مکمل نہیں ہوتا جب تک تمام گیندیں ساکن نہ ہو جائیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: ((d اسٹروک براہ راست یا بالواسطہ بنایا جا سکتا ہے، اس طرح:۔

((i اسٹروک براہ راست ہوتا ہے جب کیو-بال پہلے کشن کو مارے بغیر آبجیکٹ بال کو مارتی ہے،

((ii اسٹروک بالواسطہ ہوتا ہے جب کیو-بال آبجیکٹ بال کو مارنے سے پہلے ایک یا زیادہ کشنز کو مارتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7۔ پاٹ۔

پاٹ اس وقت ہوتا ہے جب کوئی آبجیکٹ بال، کسی دوسری گیند سے رابطے کے بعد اور ان قواعد کی کسی خلاف ورزی کے بغیر، جیب میں داخل ہو جائے۔ گیند کو پاٹ کرنے کا سبب بننے کو پاٹنگ کہا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 8۔ بریک۔

بریک ایک فریم کے دوران کھلاڑی کی طرف سے کسی ایک باری میں لگاتار اسٹروک میں پاٹس کی تعداد ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 9۔ ان-ہینڈ؛ ((a کیو-بال ان-ہینڈ ہے؛ ((i ہر فریم کے شروع سے پہلے،؛ ((ii جب یہ جیب میں داخل ہو جائے، یا۔

((iii جب اسے میز سے زبردستی ہٹا دیا گیا ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: ((b یہ ان-ہینڈ رہتا ہے جب تک؛ ((i اسے ان-ہینڈ سے منصفانہ طریقے سے کھیلا جائے، یا۔

((ii گیند میز پر ہونے کے دوران کوئی فاؤل کیا جائے۔

((c اسٹرائیکر کو ان-ہینڈ کہا جاتا ہے جب کیو-بال اوپر کے مطابق ان-ہینڈ ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: 10۔ گیند کھیل میں؛ ((a کیو-بال کھیل میں ہے جب یہ ان-ہینڈ نہ ہو۔

((b آبجیکٹ بالز فریم کے شروع سے لے کر جیب میں ڈالے جانے یا میز سے زبردستی ہٹائے جانے تک کھیل میں ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: ((c رنگ دوبارہ اسپاٹ ہونے پر دوبارہ کھیل میں آ جاتے ہیں؛ 11۔ گیند آن۔

کوئی بھی گیند جسے کیو-بال کے پہلے اثر سے قانونی طور پر مارا جا سکتا ہے، یا کوئی بھی گیند جسے اس طرح نہیں مارا جا سکتا لیکن پاٹ کیا جا سکتا ہے، اسے آن کہا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 12۔ نامزد گیند۔

((a نامزد گیند وہ آبجیکٹ بال ہے جس کا اسٹرائیکر اعلان کرتا ہے، یا ریفری کے اطمینان تک اشارہ کرتا ہے، کہ وہ کیو-بال کے پہلے اثر سے اسے مارنے کا عہد کرتا ہے۔

((b اگر ریفری کی طرف سے درخواست کی جائے، تو اسٹرائیکر کو اعلان کرنا ہوگا کہ وہ کس گیند پر ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 13۔ فری بال۔

فری بال وہ گیند ہے جسے اسٹرائیکر آن بال کے طور پر نامزد کرتا ہے جب فاؤل کے بعد سنوکر ہو (سیکشن 3 قاعدہ 10 دیکھیں)

Наблюдаемые названия и показатели: 14۔ میز سے زبردستی ہٹایا گیا۔

ایک گیند میز سے زبردستی ہٹائی گئی سمجھی جاتی ہے اگر یہ میز کے بستر یا جیب کے علاوہ کہیں ساکن ہو، یا اگر اسٹرائیکر اسے کھیل میں ہونے کے دوران اٹھا لے سوائے سیکشن 3 قاعدہ 14(h) میں فراہم کردہ صورت کے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 15۔ فاؤل۔

فاؤل ان قواعد کی کوئی بھی خلاف ورزی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 16۔ سنوکرڈ۔

کیو-بال کو سنوکرڈ کہا جاتا ہے جب ہر آن بال تک سیدھی لکیر میں براہ راست اسٹروک کسی آن نہ ہونے والی گیند یا گیندوں کی طرف سے مکمل یا جزوی طور پر رکاوٹ کا شکار ہو۔ اگر ایک یا زیادہ آن بالز کو کسی بھی آن نہ ہونے والی گیند کی رکاوٹ کے بغیر دونوں انتہائی کناروں پر مارا جا سکے، تو کیو-بال سنوکرڈ نہیں ہے۔

((a اگر ان-ہینڈ ہو، تو کیو-بال سنوکرڈ ہے اگر یہ "D" کی لکیروں پر یا اندر کی تمام ممکنہ پوزیشنوں سے اوپر بیان کردہ طریقے سے رکاوٹ کا شکار ہو۔

((b اگر کیو-بال کو ایک سے زیادہ آن نہ ہونے والی گیندوں کی طرف سے آن بال کو مارنے سے رکاوٹ ہو

((i کیو-بال کے سب سے قریب گیند کو مؤثر سنوکرنگ گیند سمجھا جاتا ہے، اور

((ii اگر ایک سے زیادہ رکاوٹ ڈالنے والی گیندیں کیو-بال سے مساوی فاصلے پر ہوں، تو ایسی تمام گیندوں کو مؤثر سنوکرنگ گیندیں سمجھا جائے گا۔

((c جب سرخ آن بال ہو، اگر کیو-بال کو مختلف آن نہ ہونے والی گیندوں کی طرف سے مختلف سرخ گیندوں کو مارنے سے رکاوٹ ہو، تو کوئی مؤثر سنوکرنگ گیند نہیں ہے۔

((d اسٹرائیکر کو سنوکرڈ کہا جاتا ہے جب کیو-بال اوپر کے مطابق سنوکرڈ ہو۔

((e کیو-بال کو کشن سے سنوکرڈ نہیں کیا جا سکتا۔ اگر کشن کا مڑا ہوا چہرہ کیو-بال کو رکاوٹ ڈالتا ہے اور کسی بھی آن نہ ہونے والی رکاوٹ ڈالنے والی گیند سے کیو-بال کے زیادہ قریب ہے، تو کیو-بال سنوکرڈ نہیں ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 17۔ اسپاٹ پر قبضہ۔

ایک اسپاٹ پر قبضہ شدہ کہا جاتا ہے اگر کسی گیند کو دوسری گیند کو چھوئے بغیر اس پر نہ رکھا جا سکے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 18۔ پش اسٹروک۔

پش اسٹروک اس وقت بنتا ہے جب کیو کی نوک کیو-بال کے ساتھ رابطے میں رہتی ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: (a) cue-ball کے آگے کی طرف حرکت شروع کرنے کے بعد، یا۔

Tower Rush

((b جب cue-ball کسی object ball سے ٹکرائے، سوائے اس کے کہ جہاں cue-ball اور کوئی object ball تقریباً چھو رہے ہوں، اگر cue-ball object ball کے بہت باریک کنارے کو چھوئے تو اسے push stroke نہیں سمجھا جائے گا۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 19- Jump Shot۔

Jump shot اس وقت ہوتا ہے جب cue-ball کسی object ball کے کسی بھی حصے کے اوپر سے گزرے، خواہ اس دوران اسے چھوئے یا نہ چھوئے، سوائے:

((a جب cue-ball پہلے ایک object ball سے ٹکرائے اور پھر کسی دوسری ball کے اوپر سے چھلانگ لگائے۔

((b جب cue-ball چھلانگ لگائے اور کسی object ball سے ٹکرائے، لیکن اس ball کے پار دوسری طرف نہ اترے۔

((c جب کسی object ball کو قانونی طور پر مارنے کے بعد، cue-ball کسی cushion یا دوسری ball سے ٹکرا کر اس ball کے اوپر سے چھلانگ لگائے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 20- Miss۔

Miss اس وقت ہوتی ہے جب cue-ball کسی ball on کو پہلے نہ چھو سکے اور referee یہ سمجھے کہ striker نے ball on کو مارنے کی کافی اچھی کوشش نہیں کی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: THE GAME - SECTION 3؛ 1- Description۔

Snooker دو یا زیادہ کھلاڑی کھیل سکتے ہیں، خواہ الگ الگ ہوں یا ٹیموں کی صورت میں۔ کھیل کا خلاصہ درج ذیل ہے:

((a ہر کھلاڑی وہی سفید cue-ball استعمال کرتا ہے اور اکیس object balls ہیں - پندرہ Reds جن میں سے ہر ایک کی قیمت 1 ہے، اور چھ رنگ: Yellow جس کی قیمت 2، Green 3، Brown 4، Blue 5، Pink 6 اور Black 7۔

((b کھلاڑی کی باری میں scoring strokes Reds اور رنگوں کو باری باری pot کر کے بنائے جاتے ہیں یہاں تک کہ تمام Reds میز سے ہٹ جائیں اور پھر رنگ ان کی قیمت کے بڑھتے ہوئے ترتیب میں۔

(c) scoring strokes کے لیے دیے گئے پوائنٹس striker کے اسکور میں شامل کیے جاتے ہیں۔

(d) fouls سے حاصل ہونے والے penalty پوائنٹس مخالف کے اسکور میں شامل کیے جاتے ہیں۔

(e) frame کے دوران کسی بھی وقت اپنائی جانے والی ایک حکمتِ عملی یہ ہے کہ cueball کو کسی ایسی ball کے پیچھے چھوڑا جائے جو on نہ ہو تاکہ اگلا کھلاڑی snookered ہو جائے۔ اگر کوئی کھلاڑی یا ٹیم میز پر بچی ہوئی balls سے دستیاب پوائنٹس سے زیادہ پوائنٹس پیچھے ہو، تو fouls سے پوائنٹس حاصل کرنے کی امید میں snookers بچھانا انتہائی اہم ہو جاتا ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: (f) frame کا فاتح وہ کھلاڑی یا ٹیم ہے؛ ((i سب سے زیادہ اسکور بنانے والا؛ ((ii جسے frame conced کیا جائے، یا۔

((iii جسے Section 3 Rule 14(c) یا Section 4 Rule 2 کے تحت دیا جائے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: (g) game کا فاتح وہ کھلاڑی یا ٹیم ہے؛ ((i سب سے زیادہ، یا مطلوبہ تعداد میں frames جیتنے والا؛ ((ii سب سے زیادہ مجموعی اسکور بنانے والا جہاں aggregate points کا تعلق ہو، یا۔

((iii جسے Section 4 Rule 2 کے تحت دیا جائے۔

Tower Rush

(h) match کا فاتح وہ کھلاڑی یا ٹیم ہے جو سب سے زیادہ games جیتے یا، جہاں aggregate points کا تعلق ہو، سب سے زیادہ مجموعی اسکور کے ساتھ۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 2- Position of Balls۔

((a ہر frame کے آغاز پر cue-ball in hand ہوتی ہے اور object balls میز پر درج ذیل ترتیب سے رکھی جاتی ہیں:

(i) Reds ایک کسے ہوئے متوازی الاضلاع مثلث کی شکل میں، جس میں سب سے اوپر والا Red میز کی مرکزی لکیر پر، Pyramid Spot کے اوپر اس طرح کھڑا ہو کہ یہ Pink کے جتنا ممکن ہو قریب ہو مگر اسے چھوئے نہیں، اور مثلث کی بنیاد top cushion کے سب سے قریب اور اس کے متوازی ہو۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: (ii) Yellow "D" کے دائیں کونے پر؛ (iii) Green "D" کے بائیں کونے پر؛ (iv) Brown Baulk-line کے وسط پر؛ (v) Blue Centre Spot پر؛ (vi) Pink Pyramid Spot پر اور۔

(vii) Black Spot پر، (b) frame شروع ہونے کے بعد، کھیل میں موجود کسی ball کو صرف referee striker کی معقول درخواست پر صاف کر سکتا ہے اور

(i) ball کی جگہ، اگر spotted نہ ہو، ball کو صفائی کے لیے اٹھانے سے پہلے کسی مناسب آلے سے نشان زد کی جائے گی،

((ii صفائی کی جانے والی ball کی جگہ نشان زد کرنے کے لیے استعمال ہونے والا آلہ اس ball کے طور پر سمجھا جائے گا اور اس ball کی قیمت اختیار کرے گا جب تک کہ ball صاف ہو کر واپس نہ رکھ دی جائے۔ اگر striker کے علاوہ کوئی کھلاڑی اس آلے کو چھوئے یا اسے ہلائے، تو اس پر ایسے جرمانہ عائد ہوگا جیسے وہ striker ہو، بغیر کھیل کی ترتیب متاثر کیے۔ referee آلے یا صفائی کی جانے والی ball کو، اگر ضروری ہو، اپنی تسلی کے مطابق اس کی جگہ پر واپس رکھے گا، چاہے وہ اٹھایا گیا ہو۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 3- Mode of Play۔

کھلاڑی قرعہ اندازی سے یا کسی بھی باہمی طور پر طے شدہ طریقے سے کھیل کی ترتیب کا تعین کریں گے۔

((a اس طرح طے شدہ کھیل کی ترتیب پورے frame میں غیر تبدیل شدہ رہنی چاہیے، سوائے اس کے کہ کسی foul کے بعد اگلا کھلاڑی کسی کھلاڑی سے دوبارہ کھیلنے کو کہہ سکتا ہے۔

(b) game کے دوران ہر frame کے لیے پہلے strike کرنے والے کھلاڑی یا ٹیم کی باری باری ہونی چاہیے۔ جب بھی کوئی frame غلط کھلاڑی یا ٹیم شروع کرے تو اسے درست کھلاڑی یا ٹیم سے دوبارہ شروع کرنا ہوگا بشرطیکہ صرف پہلا stroke یا foul ہوا ہو۔ یہ سلسلہ جاری رہ سکتا ہے کہ مسلسل تین frames ایک ہی کھلاڑی یا ٹیم شروع کرے۔

((c پہلا کھلاڑی in-hand سے کھیلتا ہے، frame اس وقت شروع ہوتا ہے جب cue-ball میز پر رکھی جائے اور cue کی tip اسے چھوئے، یا تو

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: ((i جب stroke کیا جائے، یا۔

(ii) cue-ball کو address کرتے وقت۔

(d) stroke کے fair ہونے کے لیے، ذیل میں Rule 12، Penalties میں بیان کردہ خلاف ورزیوں میں سے کوئی نہ ہونی چاہیے۔ ((e ہر turn کے پہلے stroke کے لیے، جب تک تمام Reds میز سے نہ ہٹ جائیں، Red یا کوئی free ball جو Red کے طور پر نامزد ہو، اسی stroke میں pot ہونے پر اسکور ہوتا ہے۔

Tower Rush

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: ((f۔

((i اگر کوئی Red، یا Red کے طور پر نامزد کوئی free ball، pot ہو جائے، تو وہی کھلاڑی اگلا stroke کھیلتا ہے اور اگلی ball on striker کی پسند کا کوئی رنگ ہوتا ہے جو، اگر pot ہو، تو اسکور ہوتا ہے اور پھر رنگ spotted کر دیا جاتا ہے۔

(ii break Reds) اور رنگوں کو باری باری pot کر کے جاری رہتا ہے یہاں تک کہ تمام Reds میز سے ہٹ جائیں اور، جہاں قابلِ اطلاق ہو، آخری Red pot ہونے کے بعد ایک رنگ کھیلا گیا ہو۔

((iii پھر رنگ Section 3 Rule 1(a) کے مطابق ان کی قیمت کے بڑھتے ہوئے ترتیب میں on ہو جاتے ہیں اور اگلی بار pot ہونے پر میز سے ہٹے رہتے ہیں، سوائے اس کے جو ذیل میں Rule 4 میں فراہم کیا گیا ہے، اور striker اگلا stroke اگلے رنگ on پر کھیلتا ہے۔

(g Reds) ایک بار pocket ہونے یا میز سے زبردستی ہٹائے جانے کے بعد میز پر واپس نہیں رکھے جاتے، قطع نظر اس حقیقت کے کہ کسی کھلاڑی کو اس طرح foul سے فائدہ ہو سکتا ہے۔ اس تصور کے استثنات Section 3 Rules 2(b) ((ii، 9، 14(f)، 14(h) اور15 میں فراہم کیے گئے ہیں۔

((h اگر striker اسکور کرنے میں ناکام رہے یا foul کرے، تو اس کا turn ختم ہو جاتا ہے اور اگلا کھلاڑی وہاں سے کھیلتا ہے جہاں cue-ball رک جائے، یا inhand سے اگر cue-ball میز سے باہر ہو۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 4۔ End of Frame, Game or Match۔

((a جب صرف Black باقی رہے، تو پہلا اسکور یا foul frame ختم کر دیتا ہے سوائے اس کے کہ درج ذیل دونوں شرائط لاگو ہوں:

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: ((i اسکور اس وقت برابر ہوں، اور۔

(ii Aggregate scores) کا تعلق نہ ہو۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: ((b جب اوپر ((a میں دونوں شرائط لاگو ہوں؛ (i Black spotted) کیا جائے؛ ((ii کھلاڑی کھیلنے کے انتخاب کے لیے قرعہ اندازی کریں؛ ((iii اگلا کھلاڑی in-hand سے کھیلے، اور۔

((iv اگلا اسکور یا foul frame ختم کرے۔

((c جب aggregate scores game یا match کا فاتح طے کریں، اور آخری frame کے اختتام پر aggregate scores برابر ہوں، تو اس frame کے کھلاڑی اوپر ((b میں بیان کردہ respotted Black کے طریقہ کار کی پیروی کریں گے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 5۔ Playing from In-hand۔

in-hand سے کھیلنے کے لیے cue-ball کو "D" کی لکیروں پر یا ان کے اندر کسی جگہ سے strike کرنا ہوگا، لیکن اسے کسی بھی سمت کھیلا جا سکتا ہے۔

(a referee)، پوچھے جانے پر، بتائے گا کہ cue-ball صحیح طور پر رکھی گئی ہے یا نہیں (یعنی "D" کی لکیروں سے باہر نہیں)۔

((b اگر cue کی tip اسے رکھتے وقت cue-ball کو چھو جائے اور referee مطمئن ہو کہ striker stroke کھیلنے کی کوشش نہیں کر رہا تھا، تو cue-ball کھیل میں نہیں ہوگی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 6۔ Hitting۔

Tower Rush

دو Balls بیک وقت دو balls، سوائے دو Reds یا ایک free ball اور ایک ball on کے، cue-ball کے پہلے اثر سے بیک وقت نہیں مارے جانے چاہئیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 7۔ Spotting Colours۔

کوئی بھی رنگ جو pocket ہو یا میز سے زبردستی ہٹایا جائے، اگلا stroke کرنے سے پہلے spotted کیا جائے گا، یہاں تک کہ Section 3 Rule 3(f) کے تحت حتمی طور پر pot ہو جائے۔

((a کسی ball کو صحیح طور پر spot کرنے میں referee کی کسی غلطی کا ذمہ دار کھلاڑی کو نہیں ٹھہرایا جائے گا۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Brown pot ہونے کے بعد Red کی جگہ Brown spotted کیا گیا:

1۔ اگر غلطی اس وقت معلوم ہو جب Red ابھی اسی spot پر ہو جہاں اسے رکھا گیا تھا، یا اگر اسے ہٹا دیا گیا ہو مگر پھر بھی شناخت ہو سکے، تو اسے ہٹا دیا جاتا ہے اور Brown spotted کیا جاتا ہے (Red کی جگہ واپس نہیں رکھا جاتا، الا یہ کہ وہ بےقاعدہ Red اتفاقاً درست spot پر ہو)۔

2۔ اگر اسے اس طرح ہٹا دیا گیا ہو کہ اس کی شناخت نہ ہو سکے، تو Brown spotted کیا جاتا ہے اور frame 16 red ball frame کے طور پر جاری رہتا ہے۔

((b اگر کوئی رنگ Section 3 Rule 3(f) ((iii کے مطابق بڑھتی ترتیب میں pot ہونے کے بعد غلطی سے spotted کر دیا جائے، تو غلطی معلوم ہونے پر اسے بغیر جرمانہ میز سے ہٹا دیا جائے گا اور کھیل جاری رہے گا۔

((c اگر کوئی stroke کسی ball یا balls کے ساتھ کیا جائے جو صحیح طور پر spotted نہ ہوں، تو وہ بعد کے strokes کے لیے صحیح طور پر spotted تصور کیے جائیں گے۔ کوئی بھی رنگ جو غلطی سے میز سے غائب ہو، spotted کیا جائے گا:

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: ((i بغیر جرمانہ جب معلوم ہو اگر پہلے کی کوتاہی کی وجہ سے غائب ہو،

((ii جرمانہ کے تابع اگر striker نے referee کے spotting کرنے سے پہلے کھیل دیا ہو۔

((d اگر کسی رنگ کو spot کرنا ہو اور اس کا اپنا spot مقبوض ہو، تو اسے دستیاب سب سے زیادہ قیمت والے spot پر رکھا جائے گا۔

((e اگر spot کرنے کے لیے ایک سے زیادہ رنگ ہوں اور ان کے اپنے spots مقبوض ہوں، تو spotting کی ترتیب میں سب سے زیادہ قیمت والی ball کو ترجیح دی جائے گی۔

((f اگر تمام spots مقبوض ہوں، تو رنگ کو اس کے اپنے spot کے جتنا ممکن ہو قریب، اس spot اور top cushion کے قریب ترین حصے کے درمیان رکھا جائے گا۔

(Pink) g) اور Black کے معاملے میں، اگر تمام spots مقبوض ہوں اور متعلقہ spot اور top cushion کے قریب ترین حصے کے درمیان کوئی جگہ دستیاب نہ ہو، تو رنگ کو اس کے اپنے spot کے جتنا ممکن ہو قریب، میز کی مرکزی لکیر پر spot کے نیچے رکھا جائے گا۔

((h تمام صورتوں میں، رنگ spotted کرتے وقت کسی دوسری ball کو نہیں چھو رہا ہونا چاہیے۔

((j رنگ کو صحیح طور پر spot کرنے کے لیے، ان Rules میں مقرر کردہ spot پر ہاتھ سے رکھا جانا چاہیے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 8۔ Touching Ball۔

Tower Rush

((a اگر cue-ball کسی دوسری ball یا balls کو چھوتے ہوئے رک جائے جو on ہیں، یا on ہو سکتی ہیں، تو referee TOUCHING BALL کا اعلان کرے گا اور بتائے گا کہ cue-ball کون سی ball یا balls کو چھو رہی ہے۔

((b جب touching ball کا اعلان ہو جائے، تو striker کو cue-ball اس ball سے ہٹا کر کھیلنا ہوگا بغیر اسے ہلائے ورنہ یہ push stroke ہوگا۔

((c بشرطیکہ striker object ball کو ہلانے کا سبب نہ بنے، کوئی جرمانہ نہیں ہوگا اگر:

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: (i ball on ہو؛ (ii ball on ہو سکتی ہو اور striker اعلان کرے کہ وہ اسی پر ہے، یا۔

(iii ball on ہو سکتی ہو اور striker اعلان کرے، اور پہلے کسی دوسری ball کو مارے جو on ہو سکتی ہو۔

((d اگر cue-ball کسی ایسی ball کو چھوتے یا تقریباً چھوتے ہوئے رک جائے جو on نہ ہو، تو referee، اگر پوچھا جائے کہ کیا یہ چھو رہی ہے، YES یا NO جواب دے گا۔ striker کو اوپر کی طرح اسے ہلائے بغیر ہٹا کر کھیلنا ہوگا مگر پہلے کوئی ball on مارنی ہوگی۔

((e جب cue-ball بیک وقت کسی ball on اور کسی ball not on کو چھو رہی ہو، تو referee صرف ball on کو touching کے طور پر بتائے گا۔ اگر striker referee سے پوچھے کہ کیا cue-ball ball not on کو بھی چھو رہی ہے، تو اسے بتانے کا حق ہے۔

((f اگر referee مطمئن ہو کہ striking کے لمحے touching ball کی کوئی حرکت striker کی وجہ سے نہیں ہوئی، تو وہ foul کا اعلان نہیں کرے گا۔

((g اگر کوئی ساکن object ball، جو referee کے معائنے کے وقت cue-ball کو نہیں چھو رہی تھی، بعد میں stroke کرنے سے پہلے cue-ball کے ساتھ رابطے میں دیکھی جائے، تو referee balls کو اپنی تسلی کے مطابق دوبارہ رکھے گا۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 9۔ Ball on Edge of Pocket۔

((a اگر کوئی ball کسی دوسری ball کے مارے بغیر pocket میں گر جائے، اور یہ کسی جاری stroke کا حصہ نہ ہو، تو اسے واپس رکھا جائے گا اور تمام بنائے گئے پوائنٹس شمار ہوں گے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: ((b اگر اسے کسی stroke میں شامل کوئی ball مار دیتا:

((i ان Rules کی کوئی خلاف ورزی کیے بغیر، تمام balls واپس رکھی جائیں گی اور وہی stroke دوبارہ کھیلا جائے گا، یا اسی striker کی صوابدید پر کوئی مختلف stroke کھیلا جا سکتا ہے۔

((ii اگر foul کیا جائے، تو striker مقررہ جرمانہ برداشت کرے گا، تمام balls واپس رکھی جائیں گی اور اگلے کھلاڑی کو foul کے بعد معمول کے اختیارات حاصل ہوں گے۔

((c اگر کوئی ball لمحہ بھر pocket کے کنارے پر توازن میں رہ کر پھر گر جائے، تو یہ pocket میں گرنے کے طور پر شمار ہوگی اور واپس نہیں رکھی جائے گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 10۔ Snookered After a Foul۔

foul کے بعد، اگر cue-ball snookered ہو، تو referee FREE BALL کا اعلان کرے گا (دیکھیں Section 2 Rule 16)۔

Tower Rush

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: ((a اگر باری کے مطابق اگلا کھلاڑی اگلا stroke کھیلنے کا انتخاب کرے؛ ((i وہ کسی بھی ball کو ball on کے طور پر نامزد کر سکتا ہے، اور۔

((ii کوئی بھی نامزد ball ball on کے طور پر سمجھی جائے گی اور اس کی قیمت اختیار کرے گی سوائے اس کے کہ، اگر pot ہو، تو پھر اسے spotted کیا جائے گا۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: ((b یہ foul ہے اگر :cue-ball

((i نامزد ball کو پہلے نہ مارے، یا ball on کے ساتھ پہلے بیک وقت نہ مارے، یا

((ii اس طرح نامزد free ball کی وجہ سے تمام Reds، یا ball on پر snookered ہو جائے، سوائے اس کے جب میز پر صرف Pink اور Black ہی object balls باقی ہوں۔

((c اگر free ball pot ہو جائے، تو اسے spotted کیا جاتا ہے اور ball on کی قیمت اسکور ہوتی ہے۔

((d اگر ball on pot ہو جائے، بعد اس کے کہ cue-ball نے نامزد ball کو پہلے مارا، یا ball on کے ساتھ پہلے بیک وقت مارا، تو ball on اسکور ہوتی ہے اور میز سے ہٹی رہتی ہے۔

((e اگر نامزد ball اور ball on دونوں pot ہو جائیں، تو صرف ball on اسکور ہوتی ہے الا یہ کہ وہ Red ہو، جب pot ہونے والی ہر ball اسکور ہوتی ہے۔ پھر free ball spotted کیا جاتا ہے اور ball on میز سے ہٹی رہتی ہے۔

((f اگر مجرم کو دوبارہ کھیلنے کے لیے کہا جائے تو فری بال کا اعلان کالعدم ہو جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 11۔ فاؤلز۔

اگر کوئی فاؤل کیا جائے تو ریفری فوراً FOUL کا اعلان کرے گا۔

((a اگر اسٹرائیکر نے کوئی اسٹروک نہیں کیا تو اس کی باری فوراً ختم ہو جاتی ہے اور ریفری پنالٹی کا اعلان کرے گا۔

((b اگر اسٹروک کیا گیا ہے تو ریفری پنالٹی کا اعلان کرنے سے پہلے اسٹروک مکمل ہونے کا انتظار کرے گا۔

((c اگر کوئی فاؤل نہ تو ریفری کی طرف سے دیا گیا ہو اور نہ ہی اگلے اسٹروک سے پہلے نان اسٹرائیکر نے کامیابی سے دعویٰ کیا ہو تو اسے معاف کر دیا جاتا ہے۔

((d کوئی بھی رنگ جو صحیح طور پر اسپاٹ نہیں کیا گیا وہ جہاں رکھا گیا ہے وہیں رہے گا سوائے اس کے کہ اگر وہ میز سے باہر ہو تو اسے صحیح طور پر اسپاٹ کیا جائے گا۔

((e فاؤل دیے جانے سے پہلے ایک بریک میں اسکور کیے گئے تمام پوائنٹس کی اجازت ہے لیکن اسٹرائیکر فاؤل قرار دیے گئے اسٹروک میں پاکٹ کی گئی کسی بھی بال کے لیے کوئی پوائنٹ اسکور نہیں کرے گا۔

((f اگلا اسٹروک وہاں سے کھیلا جاتا ہے جہاں کیو بال رکتی ہے یا، اگر کیو بال میز سے باہر ہو تو، ان ہینڈ سے۔

((g اگر ایک ہی اسٹروک میں ایک سے زیادہ فاؤل کیے جائیں تو سب سے زیادہ ویلیو کی پنالٹی عائد ہوگی۔

Наблюдаемые названия и показатели: ((h وہ کھلاڑی جس نے فاؤل کیا؛ ((i نیچے قاعدہ 12 میں مقرر کردہ پنالٹی برداشت کرتا ہے، اور۔

Tower Rush

((ii اگر اگلے کھلاڑی کی درخواست ہو تو اگلا اسٹروک کھیلنا ہوگا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 12۔ پنالٹیز۔

تمام فاؤلز پر چار پوائنٹس کی پنالٹی عائد ہوگی جب تک کہ نیچے پیراگراف ((a سے ((d میں اس سے زیادہ کی نشاندہی نہ کی گئی ہو۔ پنالٹیز یہ ہیں:

Наблюдаемые названия и показатели: ((a آن بال کی ویلیو؛ ((i جب دونوں پاؤں فرش سے اٹھے ہوں اس وقت اسٹرائیک کرنا؛ ((ii باری کے خلاف کھیلنا؛ ((iii ان ہینڈ سے غلط طریقے سے کھیلنا، بشمول افتتاحی اسٹروک؛ ((iv کیو بال کو تمام آبجیکٹ بالز سے چوکنا؛ ((v کیو بال کو پاکٹ میں داخل ہونے دینا؛ ((vi فری بال کے پیچھے اسنوکر کھیلنا؛ ((viii جمپ شاٹ کھیلنا؛ ((ix غیر معیاری کیو سے کھیلنا، یا۔

((x سیکشن 3 قاعدہ 17(e) کے خلاف پارٹنر سے مشورہ کرنا۔

Наблюдаемые названия и показатели: ((b آن بال کی ویلیو یا متعلقہ بال کی ویلیو جو بھی زیادہ ہو، بذریعہ، جس میں:؛ ((i جب کوئی بال ساکن نہ ہو اس وقت اسٹرائیک کرنا؛ ((ii ریفری کے رنگین بال کی اسپاٹنگ مکمل کرنے سے پہلے اسٹرائیک کرنا؛ ((iii غیر آن بال کو پاکٹ میں داخل ہونے دینا؛ ((iv کیو بال کو پہلے غیر آن بال سے ٹکرانے دینا؛ ((v پش اسٹروک کرنا۔

((vi اسٹروک کے وقت کیو کی نوک سے کیو بال کے علاوہ کھیل میں موجود کسی بال کو چھونا، یا

((vii کسی بال کو زبردستی میز سے باہر نکالنے دینا۔

((c آن بال کی ویلیو یا متعلقہ دو بالز کی زیادہ ویلیو بذریعہ کیو بال کو پہلے بیک وقت دو بالز سے ٹکرانے دینا، سوائے دو ریڈز یا ایک فری بال اور ایک آن بال کے۔

Наблюдаемые названия и показатели: ((d سات پوائنٹس کی پنالٹی عائد ہوتی ہے اگر اسٹرائیکر؛ ((i کسی بھی مقصد کے لیے میز سے باہر کی بال استعمال کرے،؛ ((ii خلا یا فاصلہ ناپنے کے لیے کوئی بھی چیز استعمال کرے،۔

((iii لگاتار اسٹروکس میں ریڈز پر، یا فری بال کے بعد ریڈ پر کھیلے،

((iv فریم شروع ہونے کے بعد کسی بھی اسٹروک کے لیے کیو بال کے طور پر سفید کے علاوہ کوئی بھی بال استعمال کرے،

((v ریفری کی درخواست پر یہ اعلان کرنے میں ناکام رہے کہ وہ کس بال پر ہے، یا

((vi ریڈ یا ریڈ کے طور پر نامزد فری بال پاکٹ کرنے کے بعد، رنگ نامزد کرنے سے پہلے فاؤل کرے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 13۔ دوبارہ کھیلنا۔

ایک بار جب کھلاڑی فاؤل کے بعد مخالف کو دوبارہ کھیلنے کی درخواست کر دے تو ایسی درخواست واپس نہیں لی جا سکتی۔ مجرم، دوبارہ کھیلنے کے لیے کہے جانے کے بعد، حقدار ہے کہ

Наблюдаемые названия и показатели: ((a اپنا ارادہ بدلے؛ ((i کون سا اسٹروک کھیلے گا، اور۔

((ii کس آن بال کو مارنے کی کوشش کرے گا۔

((b کسی بھی بال یا بالز کے لیے پوائنٹس اسکور کرے جو وہ پاکٹ کرے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 14۔ فاؤل اور مس۔

اسٹرائیکر اپنی پوری صلاحیت سے آن بال کو مارنے کی کوشش کرے گا۔ اگر ریفری سمجھے کہ قاعدہ کی خلاف ورزی ہوئی ہے تو وہ FOUL AND A MISS کا اعلان کرے گا جب تک کہ میز پر صرف بلیک باقی نہ ہو، یا ایسی صورت حال نہ ہو جہاں آن بال کو مارنا ناممکن ہو۔ مؤخر الذکر صورت میں یہ فرض کیا جانا چاہیے کہ اسٹرائیکر آن بال کو مارنے کی کوشش کر رہا ہے بشرطیکہ وہ براہ راست یا بالواسطہ آن بال کی سمت میں کافی طاقت سے کھیلے، ریفری کی رائے میں، آن بال تک پہنچنے کے لیے لیکن رکاوٹ ڈالنے والی بال یا بالز کی وجہ سے نہ پہنچ سکے۔

((a فاؤل اور مس کا اعلان ہونے کے بعد، اگلا کھلاڑی مجرم سے چھوڑی گئی پوزیشن سے دوبارہ کھیلنے کی درخواست کر سکتا ہے یا، اپنی صوابدید پر، اصل پوزیشن سے، جس مؤخر الذکر صورت میں آن بال وہی ہوگی جو آخری اسٹروک سے پہلے تھی، یعنی:

Наблюдаемые названия и показатели: ((i کوئی بھی ریڈ، جہاں ریڈ آن بال تھا؛ ((ii کوئی بھی رنگ آن، جہاں تمام ریڈز میز سے باہر تھے، یا۔

((iii اسٹرائیکر کی پسند کا کوئی رنگ، جہاں ریڈ پاکٹ ہونے کے بعد آن بال ایک رنگ تھا۔

((b اگر اسٹرائیکر، اسٹروک کرتے وقت، پہلے آن بال کو مارنے میں ناکام رہے جبکہ کیو بال سے کسی بھی آن بال یا ہو سکنے والی بال کے کسی بھی حصے تک سیدھی لکیر میں واضح راستہ موجود ہو، تو ریفری FOUL AND A MISS کا اعلان کرے گا جب تک کہ کسی بھی کھلاڑی کو اسٹروک کھیلنے سے پہلے یا اس کے نتیجے میں اسنوکرز کی ضرورت نہ ہو اور ریفری مطمئن ہو کہ مس جان بوجھ کر نہیں تھی۔

((c اوپر پیراگراف ((b کے تحت مس کا اعلان ہونے کے بعد جب کیو بال سے کسی آن بال یا آن ہو سکنے والی بال تک سیدھی لکیر میں واضح راستہ موجود تھا، ایسا کہ مرکزی، مکمل بال، رابطہ دستیاب تھا (ریڈز کے معاملے میں، یہ کسی بھی ریڈ کے مکمل قطر کے طور پر لیا جائے گا جو کسی رنگ سے رکا نہ ہو)، تو:

((i اسی پوزیشن سے اسٹروک کرتے وقت پہلے آن بال کو مارنے میں مزید ناکامی کو FOUL AND A MISS قرار دیا جائے گا قطع نظر اسکور کے فرق کے، اور

((ii اگر اصل پوزیشن سے دوبارہ کھیلنے کی درخواست کی جائے تو مجرم کو ریفری کی طرف سے خبردار کیا جائے گا کہ تیسری ناکامی کے نتیجے میں فریم اس کے مخالف کو دیا جائے گا۔

((d اس قاعدہ کے تحت کیو بال کو تبدیل کرنے کے بعد، جب کیو بال سے کسی بھی آن بال یا آن ہو سکنے والی بال کے کسی بھی حصے تک سیدھی لکیر میں واضح راستہ موجود ہو، اور اسٹرائیکر اسٹروک کھیلنے کی تیاری میں کسی بھی بال کو فاؤل کرے، بشمول کیو بال، تو مس کا اعلان نہیں کیا جائے گا اگر اسٹروک نہ کھیلا گیا ہو۔ اس صورت میں مناسب پنالٹی عائد کی جائے گی اور

((i اگلا کھلاڑی خود اسٹروک کھیلنے کا انتخاب کر سکتا ہے یا مجرم سے چھوڑی گئی پوزیشن سے دوبارہ کھیلنے کو کہہ سکتا ہے، یا

((ii اگلا کھلاڑی ریفری سے کہہ سکتا ہے کہ تمام ہلائی گئی بالز کو ان کی اصل پوزیشن پر واپس رکھا جائے اور مجرم وہاں سے دوبارہ کھیلے، اور

((iii اگر مذکورہ صورت حال مس کالز کے سلسلے کے دوران پیش آئے تو فریم مخالف کو دینے کے حوالے سے کوئی بھی انتباہ نافذ رہے گا۔

((e دیگر تمام مس ریفری کی صوابدید پر قرار دیے جائیں گے۔

((f مس اور اگلے کھلاڑی کی کیو بال تبدیل کرنے کی درخواست کے بعد، کوئی بھی ہلائی گئی آبجیکٹ بالز وہیں رہیں گی جہاں وہ ہیں جب تک کہ ریفری نہ سمجھے کہ مجرم کھلاڑی کو فائدہ ہو سکتا ہے یا ہوگا۔ مؤخر الذکر صورت میں، کوئی بھی یا تمام ہلائی گئی بالز ریفری کی اطمینان کے مطابق تبدیل کی جا سکتی ہیں اور دونوں صورتوں میں، غلط طور پر میز سے باہر رنگین بالز کو مناسب طریقے سے اسپاٹ یا تبدیل کیا جائے گا۔

((g جب مس کے بعد کوئی بھی بال تبدیل کی جا رہی ہو تو مجرم اور اگلے کھلاڑی دونوں سے اس کی پوزیشن کے بارے میں مشورہ کیا جائے گا، جس کے بعد ریفری کا فیصلہ حتمی ہوگا۔

((h ایسے مشورے کے دوران، اگر کوئی بھی کھلاڑی کھیل میں موجود کوئی بال چھوئے تو اس پر اس طرح پنالٹی عائد ہوگی جیسے وہ اسٹرائیکر ہو، بغیر کھیل کی ترتیب متاثر کیے۔ چھوئی گئی بال کو ریفری اپنی اطمینان کے مطابق تبدیل کرے گا، اگر ضروری ہو، چاہے وہ اٹھائی گئی ہو۔

((i اگلا کھلاڑی پوچھ سکتا ہے کہ کیا ریفری کیو بال کے علاوہ دیگر بالز تبدیل کرنے کا ارادہ رکھتا ہے اگر وہ اصل پوزیشن سے اسٹروک کھیلنے کی درخواست کرے، اور ریفری اپنے ارادے بتائے گا۔ 1

Наблюдаемые названия и показатели: 15۔ اسٹرائیکر کے علاوہ کسی اور کی طرف سے بال ہلانا۔

اگر کوئی بال، ساکن یا حرکت پذیر، اسٹرائیکر کے علاوہ کسی اور کی طرف سے ہلائی جائے تو ریفری اسے اس جگہ دوبارہ رکھے گا جہاں اس کی رائے میں بال تھی، یا ختم ہوتی، بغیر پنالٹی کے۔

((a اس قاعدہ میں وہ صورتیں شامل ہوں گی جہاں کوئی اور واقعہ یا شخص، اسٹرائیکر کے پارٹنر کے علاوہ، اسٹرائیکر سے بال ہلوا دے۔

((b کسی بھی کھلاڑی پر ریفری کی طرف سے بالز ہلانے پر کوئی پنالٹی عائد نہیں ہوگی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 16۔ تعطل۔

اگر ریفری سمجھے کہ تعطل کی صورت حال موجود ہے، یا قریب آ رہی ہے، تو وہ کھلاڑیوں کو فریم دوبارہ شروع کرنے کا فوری اختیار پیش کرے گا۔ اگر کوئی کھلاڑی اعتراض کرے تو ریفری کھیل جاری رکھنے دے گا اس شرط کے ساتھ کہ صورت حال ایک مقررہ مدت میں بدلنی چاہیے، عام طور پر ہر فریق کے تین مزید اسٹروکس کے بعد لیکن ریفری کی صوابدید پر۔ اگر مقررہ مدت ختم ہونے کے بعد صورت حال بنیادی طور پر ویسی ہی رہے تو ریفری تمام اسکور کالعدم کرے گا اور تمام بالز کو فریم کے آغاز کی طرح دوبارہ ترتیب دے گا اور

((a وہی کھلاڑی دوبارہ افتتاحی اسٹروک کرے گا۔

((b کھیل کی وہی ترتیب برقرار رکھی جائے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 17۔ چار ہاتھ والا اسنوکر۔

((a چار ہاتھ والے کھیل میں ہر فریق باری باری فریمز کھولے گا اور کھیل کی ترتیب ہر فریم کے آغاز میں طے کی جائے گی اور، جب اس طرح طے ہو جائے، تو پورے اس فریم میں برقرار رکھنی ہوگی۔

((b کھلاڑی ہر نئے فریم کے آغاز میں کھیل کی ترتیب بدل سکتے ہیں۔

((c اگر فاؤل کیا جائے اور دوبارہ کھیلنے کی درخواست کی جائے تو وہی کھلاڑی جس نے فاؤل کیا دوبارہ کھیلے گا، چاہے فاؤل باری کے خلاف کیا گیا ہو اور کھیل کی اصل ترتیب برقرار رہے ایسا کہ مجرم کا پارٹنر باری کھو سکتا ہے۔

Tower Rush

((d جب فریم برابری پر ختم ہو تو سیکشن 3 قاعدہ 4 لاگو ہوتا ہے۔ اگر دوبارہ اسپاٹ شدہ بلیک ضروری ہو تو جو جوڑی پہلا اسٹروک کھیلتی ہے اسے انتخاب ہوگا کہ کون سا کھلاڑی وہ اسٹروک کرے گا۔ اس کے بعد کھیل کی ترتیب فریم کی طرح جاری رہنی چاہیے۔

((e پارٹنرز میچ کے دوران صرف میز سے دور مشورہ کر سکتے ہیں۔ ایک بار جب اسٹرائیکر میز پر اپنی پوزیشن لے لے تو مشورہ بند ہونا چاہیے۔ اسٹرائیکر اپنی مرضی سے، اور اسٹروک کھیلنے سے پہلے، اپنے پارٹنر سے مشورہ کرنے کے لیے میز سے ہٹ سکتا ہے۔ اس کا پارٹنر اسے بلانے کا مجاز نہیں۔ ایک بار بریک کا پہلا اسٹروک کھیل لیا جائے تو پارٹنرز بریک ختم ہونے تک مشورہ نہیں کر سکتے۔

اگر ایسا ہو تو ریفری فاؤل کا اعلان کرے گا (پنالٹی، آن بال کی ویلیو)۔ ریفری کو پھر تمام کھلاڑیوں کو بتانا چاہیے کہ یہ جائز نہیں۔ اگر دوسری خلاف ورزی ہو تو ایک اور فاؤل کا اعلان کیا جائے گا۔ تاہم اگر گفتگو مستقل ہو جائے تو ریفری بیان کر سکتا ہے کہ مزید مداخلت ممکنہ طور پر سیکشن 4، نمبر 2 کے تحت 'غیر شریفانہ طرز عمل' کی بنا پر فریم مخالف کو دینے کا سبب بن سکتی ہے۔

کسی بھی وقت پارٹنرز مشورہ کرنے کے لیے میز کے قریب نہیں آ سکتے۔

کوئی بھی انتباہ صرف اسی مخصوص میچ کے لیے نافذ رہتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 18۔ معاون سامان کا استعمال۔

اسٹرائیکر کی ذمہ داری ہے کہ وہ میز پر استعمال ہونے والا کوئی بھی سامان رکھے اور ہٹائے۔ ((a اسٹرائیکر تمام اشیاء کا ذمہ دار ہے بشمول، لیکن ان تک محدود نہیں، ریسٹس اور ایکسٹینشنز جو وہ میز پر لاتا ہے، چاہے اس کی ملکیت ہوں یا مستعار (ریفری سے کے علاوہ)، اور اس سامان کے استعمال میں اس کی طرف سے کیے گئے کسی بھی فاؤل پر اس پر پنالٹی عائد ہوگی۔ ((b میز پر عام طور پر پائی جانے والی اشیاء جو کسی اور فریق نے فراہم کی ہوں بشمول ریفری، اسٹرائیکر کی ذمہ داری نہیں ہیں۔ اگر یہ سامان خراب ثابت ہو اور اس طرح اسٹرائیکر سے کوئی بال یا بالز چھو جائیں تو کوئی فاؤل نہیں کہا جائے گا۔ ریفری، اگر ضروری ہو، اوپر قاعدہ 15 کے مطابق کسی بھی بالز کو دوبارہ ترتیب دے گا اور اسٹرائیکر، اگر بریک میں ہو، بغیر پنالٹی کے جاری رکھنے کا مجاز ہوگا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 19۔ تشریح۔

((a ان تمام قواعد و تعریفات میں، مذکر جنس کے مفہوم رکھنے والے الفاظ مؤنث جنس پر بھی یکساں طور پر لاگو ہوں گے اور اسے شامل کریں گے۔

((b حالات جسمانی معذوری والے افراد کے لیے قواعد کے اطلاق میں ایڈجسٹمنٹ کی ضرورت پیدا کر سکتے ہیں۔ خاص طور پر اور مثال کے طور پر:

((i سیکشن 3 قاعدہ 12(a) ((ii وہیل چیئر پر موجود کھلاڑیوں پر لاگو نہیں کیا جا سکتا، اور

((ii ایک کھلاڑی، ریفری سے درخواست پر، اسے بال کا رنگ بتایا جائے گا اگر وہ رنگوں میں تمیز نہیں کر سکتا، مثلاً، سرخ اور سبز۔

((c جب کوئی ریفری نہ ہو، جیسے سماجی کھیل میں، تو ان قواعد کے مقصد کے لیے مخالف کھلاڑی یا فریق کو بطور ریفری سمجھا جائے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: سیکشن 4 - کھلاڑی؛ 1۔ وقت ضائع کرنا۔

اگر ریفری سمجھے کہ کوئی کھلاڑی کسی اسٹروک یا اسٹروک کے انتخاب پر غیر معمولی وقت لے رہا ہے تو وہ کھلاڑی کو خبردار کرے گا کہ اسے فریم اپنے مخالف کو دیے جانے کا امکان ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2۔ طرز عمل؛ ((a درج ذیل صورت میں:۔

((i کوئی کھلاڑی کسی اسٹروک یا اسٹروک کے انتخاب پر غیر معمولی وقت لے، یا:

((ii کھلاڑی کا کوئی بھی طرز عمل جو ریفری کی رائے میں جان بوجھ کر یا مستقل طور پر غیر منصفانہ ہو، یا

((iii کھلاڑی کا کوئی بھی اور طرز عمل جو بصورت دیگر غیر شریفانہ طرز عمل کے مترادف ہو؛ یا

Наблюдаемые названия и показатели: ((iv فریم جاری رکھنے سے انکار؛ ریفری یا تو:-

((v کھلاڑی کو خبردار کرے کہ ایسے مزید طرز عمل کی صورت میں فریم اس کے مخالف کو دیا جائے گا؛ یا

Наблюдаемые названия и показатели: ((vi فریم اس کے مخالف کو دے؛ یا۔

((vii اگر طرز عمل کافی سنگین ہو تو کھیل اس کے مخالف کو دے۔

((b اگر ریفری نے اوپر ((v کے تحت کھلاڑی کو خبردار کیا ہو، تو اوپر بیان کردہ کسی بھی مزید طرز عمل کی صورت میں، ریفری کو یا تو:-

Наблюдаемые названия и показатели: ((i فریم اس کے مخالف کو دے؛ یا۔

((ii اگر مزید طرز عمل کافی سنگین ہو تو کھیل اس کے مخالف کو دے۔

((c اگر ریفری نے مذکورہ بالا دفعات کے مطابق کسی کھلاڑی کے مخالف کو فریم دیا ہو، تو متعلقہ کھلاڑی کی طرف سے اوپر بیان کردہ کسی بھی مزید طرز عمل کی صورت میں، ریفری کو کھیل کھلاڑی کے مخالف کو دینا ہوگا۔

((d ریفری کا کسی کھلاڑی کے مخالف کو فریم اور/یا کھیل دینے کا کوئی بھی فیصلہ حتمی ہوگا اور کسی اپیل کے تابع نہیں ہوگا۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 3۔ جرمانہ؛ ((a اگر اس سیکشن کے تحت کوئی فریم ضائع ہو جائے تو خاطی کو؛ ((i فریم ہارنا ہوگا، اور۔

((ii تمام حاصل کردہ پوائنٹس ضائع کرنے ہوں گے اور غیر خاطی کو میز پر باقی گیندوں کی قیمت کے برابر پوائنٹس ملے گا، جس میں ہر سرخ گیند آٹھ پوائنٹس شمار ہوگی اور کوئی بھی رنگ جو غلطی سے میز سے باہر ہو اسے اس طرح شمار کیا جائے گا جیسے وہ اسپاٹ پر ہو۔

((b اگر اس سیکشن کے تحت کوئی گیم ضائع ہو جائے تو خاطی کو ((a کی طرح جاری فریم ہارنا ہوگا، اور مزید گیم مکمل کرنے کے لیے مطلوبہ تعداد میں نہ کھیلے گئے فریم بھی ہارنے ہوں گے جہاں فریمز کا تعلق ہو، یا

((iii مزید باقی فریم بھی ہارنے ہوں گے، ہر ایک کی قیمت 147 پوائنٹس، جہاں مجموعی پوائنٹس لاگو ہوں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 4۔ غیر اسٹرائیکر۔

غیر اسٹرائیکر کو، جب اسٹرائیکر کھیل رہا ہو، اسٹرائیکر کی نظر کی لکیر میں کھڑے ہونے یا حرکت کرنے سے گریز کرنا چاہیے۔ اسے میز سے معقول فاصلے پر بیٹھنا یا کھڑا ہونا چاہیے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 5۔ غیر حاضری۔

کمرے سے اس کی غیر حاضری کی صورت میں، غیر اسٹرائیکر اپنے مفادات کی نگرانی کے لیے اور اگر ضروری ہو تو فاؤل کا دعویٰ کرنے کے لیے ایک نائب مقرر کر سکتا ہے۔ ایسی تقرری روانگی سے قبل ریفری کو بتائی جانی چاہیے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 6۔ تسلیم کرنا۔

((a کوئی کھلاڑی صرف اس وقت تسلیم کر سکتا ہے جب وہ اسٹرائیکر ہو۔ مخالف کو تسلیم کرنے یا رد کرنے کا حق ہے، جو کہ باطل ہو جاتا ہے اگر مخالف کھیلنا جاری رکھنے کا انتخاب کرے۔

((b جب مجموعی اسکور لاگو ہوں اور کوئی فریم تسلیم کیا جائے، تو میز پر باقی کسی بھی گیند کی قیمت دوسری طرف کے اسکور میں شامل کی جاتی ہے۔ ایسی صورت میں، سرخ گیندیں ہر ایک آٹھ پوائنٹس شمار ہوں گی اور کوئی بھی رنگ جو غلطی سے میز سے باہر ہو اسے اس طرح شمار کیا جائے گا جیسے وہ اسپاٹ پر ہو۔

((c کوئی کھلاڑی کسی بھی میچ میں فریم تسلیم نہیں کرے گا جب تک سنوکرز کی ضرورت نہ ہو۔ اس قاعدے کی کسی بھی خلاف ورزی کو متعلقہ کھلاڑی کی غیر شریفانہ حرکت سمجھا جائے گا۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: سیکشن 5 - عہدیداران؛ 1۔ ریفری؛ ((a ریفری کو؛ ((i منصفانہ اور غیر منصفانہ کھیل کا واحد فیصلہ کنندہ ہونا چاہیے،۔

((ii کسی بھی ایسی صورتحال کے لیے جو قاعدے میں مناسب طور پر شامل نہ ہو، منصفانہ کھیل کے مفاد میں فیصلہ کرنے کے لیے آزاد ہونا چاہیے،

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: ((iii ان قواعد کے تحت کھیل کے مناسب انعقاد کا ذمہ دار ہونا چاہیے،؛ ((iv اگر وہ ان قواعد کی کوئی خلاف ورزی دیکھے تو مداخلت کرنی چاہیے،؛ ((v اگر پوچھا جائے تو کھلاڑی کو گیند کا رنگ بتانا چاہیے، اور۔

((vi کھلاڑی کی معقول درخواست پر کوئی بھی گیند صاف کرنی چاہیے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: ((b ریفری کو یہ نہیں کرنا چاہیے؛ ((i ان قواعد میں اجازت شدہ کے علاوہ کوئی سوال جواب نہ دے،؛ ((ii کوئی اشارہ نہ دے کہ کوئی کھلاڑی فاؤل اسٹروک کرنے والا ہے،؛ ((iii کھیل کو متاثر کرنے والے پوائنٹس پر کوئی مشورہ یا رائے نہ دے، اور نہ۔

((iv اسکور کے فرق کے بارے میں کوئی سوال جواب نہ دے۔

((c اگر ریفری کسی واقعے کو نوٹ کرنے میں ناکام رہا ہو، تو وہ مارکر یا دیگر عہدیداران یا تماشائیوں کا ثبوت لے سکتا ہے جو مشاہدے کے لیے بہترین جگہ پر ہوں تاکہ اس کے فیصلے میں مدد ملے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 2۔ مارکر۔

مارکر اسکور بورڈ پر اسکور رکھے گا اور ریفری کو اس کے فرائض انجام دینے میں مدد کرے گا۔ وہ ضرورت پڑنے پر ریکارڈر کا کردار بھی ادا کرے گا۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 3۔ ریکارڈر۔

ریکارڈر ہر کھیلے گئے اسٹروک کا ریکارڈ رکھے گا، جہاں مناسب ہو فاؤل دکھائے گا اور ہر کھلاڑی یا فریق کی طرف سے کتنے پوائنٹس اسکور کیے گئے جیسا کہ مطلوب ہو۔ وہ بریک کے مجموعوں کا بھی نوٹ لے گا۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 4۔ عہدیداران کی مدد۔

((a اسٹرائیکرز کی درخواست پر، ریفری یا مارکر کسی بھی روشنی کے آلات کو جو اسٹرائیکر کے اسٹروک کرنے میں رکاوٹ ڈالے، حرکت دے کر پوزیشن میں رکھے گا۔

((b ریفری یا مارکر کے لیے یہ جائز ہے کہ وہ معذور کھلاڑیوں کو ان کے حالات کے مطابق ضروری مدد فراہم کریں۔

1. میچ کے نتیجے پر شرطیں۔

اگر میچ روک دیا جائے، تو وہ کھلاڑی جو اگلے راؤنڈ میں پہنچا ہو، فاتح سمجھا جائے گا اگر کم از کم ایک فریم مکمل ہو چکا ہو۔

2. کل فریمز، ہینڈی کیپ فریمز اور اسپیشلز پر شرطیں۔

یہ شرطیں اس وقت شمار کی جاتی ہیں جب میچ کے فاتح کا تعین کرنے کے لیے درکار فریمز کی پوری تعداد کھیلی جا چکی ہو۔ اگر کسی بھی وجہ سے، کوئی کھلاڑی میچ مکمل ہونے سے پہلے جیت جائے، تو کل فریمز، فریم ہینڈی کیپس اور خصوصی شرطوں پر تمام شرطیں "1" کے اوڈز کے ساتھ شمار کی جائیں گی، الا یہ کہ شرط کا نتیجہ پہلے ہی طے ہو چکا ہو۔

3. اگر کوئی میچ 24 گھنٹے (پری میچ) یا 48 گھنٹے (لائیو) سے زیادہ کے لیے رکا یا معطل ہو، تو اس میچ پر تمام شرطیں "1" کے برابر جیتنے والے اوڈز حاصل کرتی ہیں، الا یہ کہ میچ میں رکاوٹ کے وقت شرطوں کے نتائج پہلے ہی طے ہو چکے ہوں۔

4. اگر گیم 24 گھنٹے (پری میچ) یا 48 گھنٹے (لائیو) سے زیادہ کے لیے ملتوی ہو، تو شرطیں "1" کے اوڈز کے ساتھ طے کی جائیں گی۔

5. اگر کسی فریم میں کسی ایک کھلاڑی کو تکنیکی شکست دی گئی ہو، تو اس فریم میں اس فریم کے لیے ہینڈی کیپ اور ٹوٹل "1" کے اوڈز کے ساتھ شمار کیے جائیں گے، الا یہ کہ میچ روکنے کے وقت شرطوں کے نتائج پہلے ہی طے ہو چکے ہوں۔

6. ٹورنامنٹ کے فاتح پر شرطیں۔

اگر کھلاڑی ٹورنامنٹ شروع ہونے سے پہلے شرکت سے انکار کر دے، تو جیتنے والی شرطوں کے اوڈز "1" فرض کیے جاتے ہیں۔

7. "-nواں فریم: جیب میں پہلی رنگین گیند" پر شرطیں۔

یہ تعین کرنا ضروری ہے کہ فریم میں رنگین گیندوں (پیلی، سبز، بھوری، نیلی، گلابی، کالی) میں سے پہلی گرائی گئی گیند کون سا رنگ ہوگا۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: UFC 246؛ UFC 334: Gane vs. Hokit؛ 15 نومبر؛ Elder, Evan؛ Sanches, Samuel؛ 02:20؛ Gordon, Jared؛ Costa, Melquizael؛ 3.94؛ 03:20؛ Chiasson, Macy؛ Mesquita, Beatriz؛ 2.61؛ 1.44؛ Johnson, Donte؛ Almeida, Cesar؛ Miller, Jim؛ Mckinney, Terrance؛ 2.66؛ Dober, Drew؛ Duncan, Chris؛ Thompson, Stephen؛ Radtke, Charles؛ 1.78؛ Hasan, Bilal؛ Gurule, Luis؛ 1.09؛ 6.18؛ Medic, Uros؛ Holland, Kevin؛ Borralho, Caio؛ Belgaroui, Yousri؛ 1.58؛ 2.24؛ Harrison, Kayla؛ Nunes, Amanda؛ 1.51؛ 2.39؛ +2؛ Gane, Ciryl؛ Hokit, Josh؛ UFC Fight Night: Bonfim vs. Brady؛ 8 نومبر؛ Parsons, Jonny؛ Nascimento De Souza, Jose Henrique؛ 2.71؛ 1.69؛ +6؛ Cachoeira, Priscila؛ Milosevic, Nina؛ 4.18؛ Nakamura, Keiichiro؛ Schmid, Ollie؛ 3.38؛ 1.28؛ 3.33؛ 1.92؛ Delano, Jose؛ Magomedov, Murtazali؛ 1.91؛ Raposo, Mitch؛ Degli, Marcos؛ 2.72؛ 2.68؛ 1.73؛ 03:00؛ Silva, Karine؛ Fernandes, Gabriella؛ 2.73؛ 2.69؛ 2.34؛ Lorenco, Gabriel؛ Petersen, Thomas؛ 2.22؛ Kondratavicius, Mantas؛ Petroski, Andre؛ 3.28؛ 2.60۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: MyStake اسپورٹس بک؛ واپس جائیں؛ مالیات؛ ذکر؛ آب و ہوا اور موسم؛ اشیاء؛ معاشیات؛ تفریح؛ سائنس اور ٹیکنالوجی؛ کمپنیاں؛ کرپٹو؛ سماجی؛ صحت۔

NVIDIA Vera Rubin کب جاری کرے گا؟

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: جنوری 2027 سے پہلے؛ 1.02؛ 5.56؛ اکتوبر 2026 سے پہلے؛ 1.33؛ 5 مارکیٹس؛ مالی سال 2026 میں Talen Energy TWh پیداوار؛ 46 Twh سے زیادہ؛ 16.67؛ 47 Twh سے زیادہ؛ 21 مارکیٹس؛ مالی سال 2026 میں Wingstop کل

سسٹم وائڈ ریستوران؛ 3500 سے زیادہ؛ 2.94؛ 3400 سے زیادہ؛ 11.11؛ 9 مارکیٹس؛ Q2 میں Wingstop امریکی سیم اسٹور فروخت میں اضافہ؛ 4% سے زیادہ؛ 0% سے زیادہ؛ 12.50؛ Q3 میں s'Domino کل امریکی اسٹورز؛ 7250 سے زیادہ؛ 7300 سے زیادہ؛ Q3 میں s'Domino امریکی سیم اسٹور فروخت میں اضافہ؛ 2% سے زیادہ؛ 10 مارکیٹس؛ Q3 میں Charles Schwab فعال بروکریج اکاؤنٹس؛ 41 ملین سے زیادہ؛ 9.09؛ 40.2 ملین سے زیادہ؛ 12 مارکیٹس؛ Q2 میں Wingstop کل سسٹم وائڈ ریستوران؛ 3200 سے زیادہ؛ 3300 سے زیادہ؛ 33.33؛ 7 مارکیٹس؛ Q2 میں First Solar میگاواٹ فروخت؛ 3300 MW سے زیادہ؛ 3400 MW سے زیادہ؛ 11 مارکیٹس؛ مالی سال 2026 میں Wingstop امریکی سیم اسٹور فروخت میں اضافہ؛ -2% سے زیادہ؛ Q3 میں Alaska Air مسافر لوڈ فیکٹر؛ 83.5% سے زیادہ؛ 6.67؛ 84.5% سے زیادہ؛ Q3 میں Google سرچ بامعاوضہ کلکس میں تبدیلی؛ 16% سے زیادہ؛ 3.70؛ 17% سے زیادہ؛ مالی سال 2026 میں American Airlines مسافر لوڈ فیکٹر؛ 8 مارکیٹس؛ Q3 میں American Airlines مسافر لوڈ فیکٹر؛ مالی سال 2026 میں Alaska Air مسافر لوڈ فیکٹر؛ 7.14؛ مزید دیکھیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: SUMO؛ سومو کے مقابلے کے قواعد:؛ I - تفصیل۔

سومو ایک قومی جاپانی کشتی (جاپانی مارشل آرٹ) ہے۔

یہ یکلڑائی، شو اور مذہبی رسومات کے عناصر کو یکجا کرتا ہے۔ اس طرح کی فلسفیانہ رسم، بطور سلام مقابلے سے پہلے، کسی بھی قسم کے کھیل میں نہیں ہوتی۔ مخالفین ایک دوسرے کو سلام کرتے ہیں، اشاروں سے ظاہر کرتے ہیں کہ وہ ارادوں کے ساتھ، بغیر ہتھیار کے آئے ہیں، اور ایک ایماندار لڑائی میں اپنی برتری ثابت کرنے کے لیے تیار ہیں۔ جاپانی سومو کشتی کے اہم اجزاء روح، تکنیک، جسم ہیں۔ سوموٹوری کے ایک اہم اصول کے الفاظ یہ ہیں: جیت کر، غرور نہیں؛ ہار کر، گرنا نہیں!

سومو کے لیے پلیٹ فارم (دوحیو) زمین سے اٹھا ہوا ایک رنگ پیش کرتا ہے اور مٹی کی بنیاد پر ٹکا ہوتا ہے، کشتی کے لیے دائرہ چاول کے تنکوں کے گٹھوں سے گھیرا جاتا ہے، جن کے سرے زمین میں گاڑے جاتے ہیں۔

مقابلے میں دو پہلوان حصہ لیتے ہیں۔ فاتح وہ ہے جو مخالف کو اکھاڑے سے باہر دھکیل دے یا اس کے پاؤں میں سے کسی ایک کے ذریعے اسے زمین کو چھوائے۔ مقابلے کے دوران پہلوان ایک خاص بیلٹ میں آتے ہیں، جس کی لمبائی 9 میٹر اور چوڑائی 80 سینٹی میٹر تک ہوتی ہے، جو کمر کے گرد ٹانگوں کے درمیان باندھی جاتی ہے، کشتی کے شارٹس کی طرح۔ کشتی شروع ہونے سے پہلے، پہلوان علامتی اقدار کے ساتھ مختلف رسمی اعمال انجام دیتے ہیں: دوحیو پر جانا، اکھاڑے کو بری قوتوں سے پاک کرنے کے لیے نمک بکھیرنا، خاص سکو ((siko بیٹھک کرنا۔ مقابلے سے پہلے سیکیری ((sikiri کی نفسیاتی کشتی ہوتی ہے، جب مٹھیوں کے ساتھ جھک کر، پہلوان آہستہ آہستہ قریب آتے ہیں اور ایک دوسرے کو گھور کر دیکھتے ہیں (نیرامیا) مخالف کو ڈرانے کی کوشش کرتے ہیں اور پھر مقابلہ شروع کرتے ہیں۔

عام طور پر، مقابلہ کئی سیکنڈ سے کئی منٹ تک جاری رہتا ہے اور تناؤ کے لمحات سے بھرا ہوتا ہے، جو شرکاء کے 150 کلوگرام اور 150 کلوگرام تک کے بھاری حجم کی وجہ سے خاص طور پر شدید ہوتا ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: II - مقابلے کی جگہ (دوحیو)۔

سومو کے مقابلے ایک مربع کھیل کے رنگ پر منعقد ہوتے ہیں جس کی ایک طرف 7,27 میٹر ہوتی ہے جسے دوحیو کہا جاتا ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: دوحیو کی دو قسمیں ہیں:؛ - موری-دوحیو مٹی کا ٹریپیزوئڈ 34 یا 60 سینٹی میٹر اونچا؛۔

- ہیرا-دوحیو جو تربیت کے لیے اور موری-دوحیو کی غیر موجودگی کے موقع پر مقابلوں کے لیے استعمال ہوتا ہے۔

کشتی کا اکھاڑا 4.55 میٹر قطر کا ایک دائرہ ہے۔ اس کا مرکز مربع کی دو ترچھی لکیروں کا تقاطع ہے۔ چاول کے تنکوں کے گٹھے – سیبوداوارا، کشتی کے اکھاڑے کے گرد گھیرا بناتے ہیں۔

دائرے کے مرکز میں دوحیو کے مشرقی اور مغربی اطراف سے سطح پر ایک دوسرے سے 70 سینٹی میٹر کے فاصلے پر سفید رنگ کی دو ابتدائی لکیریں (سیکیریسن) ہیں۔ سیکیریسن کی لمبائی 80 سینٹی میٹر، چوڑائی 6 سینٹی میٹر ہے۔

دائرے کے اندر ریت بکھیری جاتی ہے۔ ریت دائرے کے باہر سیبیو-داوارا کے قریب بھی بکھیری جاتی ہے، تقریباً 25 سینٹی میٹر چوڑی، تاکہ "کنٹرول" لکیر بن جائے - جیانومے۔ متنازعہ صورتوں میں، جیانومے کے نشانات کی موجودگی یا عدم موجودگی مقابلے کے نتیجے کو درست طریقے سے تعین کرنے میں مدد کرتی ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: III - ریفری باڈی کی تشکیل۔

ریفری باڈی میں چیف ریفری، ڈپٹی چیف ریفری، چیف سیکرٹری، ریفریز، معلوماتی اور دیگر خدماتی عملہ شامل ہیں۔ چیف ریفری عمومی ریفرینگ ضوابط بشمول ریفری باڈی سے متعلق تمام ضوابط کو انجام دینے کا ذمہ دار ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: IV - ریفری باڈی کی تشکیل۔

ریفری باڈی 6 افراد پر مشتمل ہے: ٹیم کا لیڈر – سیمپائنے، ریفری - گیڈزی، 4 جج - سیمپانی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: V - کشتی کے قواعد۔

درج ذیل پوزیشنیں خصوصی حالات کے علاوہ مقابلے کے فاتح کا تعین کرتی ہیں:

- پہلوان جیت جائے گا اگر مخالف جسم کے کسی حصے کے ساتھ سیبیو-داوارا میں دوحیو سے باہر قدم رکھے؛
- پہلوان جیت جائے گا اگر وہ اپنے مخالف کو سیبیو-داوارا کے اندر اپنے پاؤں کے تلووں کے علاوہ جسم کے کسی حصے سے زمین کو چھونے پر مجبور کرے۔

خصوصی صورت میں شینی-تائی ("مردہ جسم") کی صورتحال شامل ہے جو نرمی کے لیے ناگزیر طور پر شکست کا باعث بنتی ہے۔

حملہ آور مقابلہ نہیں ہارتا، دوحیو کو اپنے ہاتھ سے چھوتے ہوئے، گرنے کے ساتھ اور تکنیکی عمل کے اختتام پر چوٹ سے بچتے ہوئے، جس کی وجہ سے مخالف شینی-تائی کی پوزیشن میں گر جاتا ہے۔ اس صورتحال کو کبائیتے کہا جاتا ہے۔

حملہ آور مقابلہ نہیں ہارتا، سیبو-داوارا کی وجہ سے، گرنے والے کو کچلنے اور تکنیکی عمل کی تکمیل پر چوٹوں سے بچنے کے لیے، جس کے نتیجے میں مخالف شینی-تائی کی پوزیشن میں گر جاتا ہے۔ اس صورتحال کو کباياشی کہا جاتا ہے۔

حملہ آور مقابلہ نہیں ہارتا، سیبو-داوارا کے لیے کھڑے ہو کر، جب وہ مخالف کو اٹھاتا ہے اور اسے اپنے سیبو-داوارا سے باہر لے جاتا ہے۔ اس صورتحال کو اوکوریاشی کہا جاتا ہے۔ تاہم، حملہ آور مقابلہ ہار جاتا ہے اگر یہ تکنیکی عمل انجام دیتے ہوئے؛ وہ اپنی پیٹھ سامنے کی طرف کر کے سیبو-داوارا سے باہر چلا جائے۔

حملہ آور مقابلہ نہیں ہارتا؛ اگر فتح کے تھرو کے دوران اس کے پاؤں کا اٹھانا دوحیو کو چھو لے۔

یہ شکست نہیں ہے اگر ماواشی (اوریکومی) کا افقی سامنے کا حصہ دوحیو کو چھو لے۔

ایک پہلوان کو ججوں کے فیصلے سے درج ذیل صورتوں میں ہارا ہوا قرار دیا جا سکتا ہے:

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: اگر وہ چوٹ کی وجہ سے لڑائی جاری نہ رکھ سکے؛ اگر وہ کنجیتے (ممنوع اعمال) کرے؛؛ اگر وہ خود مختار طور پر مقابلہ ختم کرے؛؛ اگر وہ جان بوجھ کر ابتدائی پوزیشن سے نہ اٹھے؛؛ اگر وہ گیوتسی کے احکامات پورے نہ کرے؛۔

اگر وہ دوسری سرکاری کال کے بعد انتظار کے شعبے میں حاضر نہ ہو؛ اگر ماے بوکورو (گلفک) ماواشی کھل جائے اور مقابلے کے دوران گر جائے۔

اگر مقابلہ مقررہ وقت سے زیادہ جاری رہے، لیکن فاتح کا تعین نہ ہو، تو یہ رک جاتا ہے اور دوبارہ مقابلہ ہوتا ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: V - ممنوع اعمال (کنجیتا)؛ سومو میں درج ذیل اعمال ممنوع ہیں:؛ اپنی انگلیوں سے مکہ یا ٹہوکا مارنا؛؛ سینے یا پیٹ میں لات مارنا؛؛ بال کھینچنا؛؛ گلے سے پکڑنا:؛ ماواشی کے عمودی حصوں کو پکڑنا،؛ مخالف کی انگلیاں مروڑنا؛؛ کاٹنا؛۔

سر پر براہ راست پھونک مارنا۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: VI – رسومات۔

جاپان میں دیگر روایتی مارشل آرٹس کی طرح، سومو میں بھی رسومات اور آداب کے فنون کو محفوظ اور عزت دی جاتی ہے۔

پانی اور شیکیری کے ذریعے پاکیزگی۔ رسومات میں ریتسو-ری (کھڑے ہو کر جھکنا) شامل ہیں، تیریتیزو تیریتیدزو ایک منفرد رسم ہے جو قدیم جاپانیوں سے شروع ہوتی ہے۔

تیریتیدزو ایک منفرد رسم ہے جو جنگ سے پہلے جنگجو کو نہلانے کے قدیم جاپانی رواج سے شروع ہوتی ہے۔

کشتی سے پہلے جنگجو کو نہلانے کا رواج۔ تیریتیزو تیریتیدزو کی رسم دونوں پہلوان بیک وقت دوہیو پر باہر نکلنے کے مقام پر ادا کرتے ہیں۔ وہ سونوک کے انداز میں جھک کر بیٹھتے ہیں، اپنے پنجوں پر توازن رکھتے ہوئے۔ ایڑیاں فرش سے اٹھی ہوئی، جسم اور سر سیدھے رکھے جاتے ہیں، ہاتھ گھٹنوں تک نیچے کیے جاتے ہیں۔ پہلوان اپنے ہاتھ نیچے رکھتے ہیں اور ایک دوسرے کو سر ہلاتے ہیں۔ پھر کھلاڑی اپنے بازوؤں کو سینے کی سطح پر پھیلائے ہوئے کم کرتے ہیں، انہیں ہاتھ نیچے کر کے اطراف میں پھیلاتے ہیں اور دوبارہ انہیں سامنے سے ہتھیلیوں میں روئی کے ساتھ کم کرتے ہیں، اپنے بازوؤں کو سیدھا کرتے ہیں اور انہیں زمین کے متوازی اطراف میں ہتھیلیاں اوپر کر کے پھیلاتے ہیں، اور رسم کے اختتام پر اپنے ہاتھ نیچے کی طرف موڑتے ہیں۔ سیکیری پیشگی تیاری کی حرکات۔ پہلوان عدالت پر بیٹھتے ہیں اپنی ٹانگیں چوڑی کر کے پھیلاتے ہیں اور جسم کو آگے جھکاتے ہیں۔ کولہے اور کندھے بیک وقت افقی طور پر رکھے جاتے ہیں، اور مٹھیوں میں بندھے ہاتھ دوہیو کی سطح پر سیکیریسن کے ساتھ ٹیک لگاتے ہیں، بغیر چھوئے، جو "تیار!" کی حالت کے مطابق ہے۔

ساکیری رسم - تتئیائی (شروعاتی جھٹکا-اٹھان) سے منتقلی کھلاڑیوں میں سیکیری کے ذریعے بیک وقت ہونی چاہیے۔ رسومات سومو کا لازمی اور اہم حصہ ہیں اور بغیر جلد بازی کے، وقار اور سکون کے ساتھ ادا کی جانی چاہئیں، ہم آہنگی اور عظمت پر زور دیتے ہوئے۔

Наблюдаемые названия и показатели: VII - مقابلہ۔

بالغوں 18 سال اور اس سے زیادہ کے لیے مقابلے کی مدت 5 منٹ ہے۔ اگر مقررہ وقت کے بعد فاتح کا تعین نہ ہو تو دوبارہ مقابلہ (تورینوسی) مقرر کیا جاتا ہے۔ اگلا مقابلہ، مقابلوں کے درمیان کوئی وقفہ مقرر نہیں ہے۔ پچھلے کے خاتمے کے فوراً بعد شروع ہوتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: VIII - چیلنج شرکاء؛ مقابلے کے شرکاء درج ذیل ترتیب میں دوہیو-داماری میں جاتے ہیں:۔

- ٹیم مقابلوں میں، وہ دو ٹیمیں جنہیں اگلا مقابلہ کرنا ہے، پچھلی ملاقات کے اختتام تک باہر نکل کر دوہیو-داماری میں بیٹھ جائیں؛
- انفرادی مقابلوں میں پہلوان کو اپنے مقابلے سے 2 مقابلے پہلے دوہاداماری میں ہونا چاہیے۔

دوہیو اور دوہیو-داماری پر رہتے ہوئے، مقابلے کے شرکاء کو وقار کے ساتھ برتاؤ کرنا چاہیے، بدتمیزی کے الفاظ کی اجازت نہ دیں، تاکہ دوسروں کے جذبات کو ٹھیس نہ پہنچے۔

پہلوانوں کو معلوماتی جج مائیکروفون پر بلند اور واضح آواز میں 2 بار دوہیو پر مدعو کرتا ہے۔ اگر دوسری سرکاری پکار کے بعد بھی مقابلہ کرنے والا دوہیو پر نہ جائے تو اسے ہارا ہوا سمجھا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: IX - شرکاء کی نمائندگی۔

پہلوان مقابلے میں ان نمبروں کے تحت حصہ لیتے ہیں جو انہیں قرعہ اندازی میں ملے۔ معلوماتی جج مقابلے کے آغاز میں ہر وزن کے زمرے میں تمام پہلوانوں کو نام سے متعارف کراتا ہے۔ ہر مقابلے کے آغاز سے پہلے، شرکاء کو ان کے نام کے ساتھ ان کے ڈیٹا (عمر، قد اور وزن)، خطابات اور القاب کے ساتھ درج کیا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: X - مقابلے کا آغاز۔

مقابلہ گیوجی کی ٹیم پر ضروری رسومات ادا کرنے کے بعد شروع ہوتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: XI - مقابلہ روکیں۔

گیوجی چوٹ، لباس (ماواشی) میں بے ترتیبی یا کسی اور وجہ سے جو شریک کی خواہش پر منحصر نہ ہو، مقابلہ ایک یا زیادہ بار روک سکتا ہے۔

ایک پہلوان کے لیے وقفوں پر خرچ ہونے والا وقت مقابلوں کے ضوابط کے ذریعے مقرر کیا جا سکتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: XII - مقابلے کا اختتام۔

مقابلہ اس وقت ختم ہوتا ہے جب گھولی، مقابلے کے نتیجے کا تعین کر کے، اعلان کرتا ہے: "سیبو آٹا!" - اور اپنے ہاتھ سے دوہا (مشرق یا مغرب) کی سمت اشارہ کرتا ہے، جس سے فاتح نے مقابلہ شروع کیا تھا۔ اس ٹیم کے پہلوانوں کو مقابلہ روک دینا چاہیے۔

XIII - فاتح کا اعلان (کاتینیوری)۔

مقابلے کے اختتام اور "سیبو آٹا!" کے اعلان کے بعد، گیوجی اور پہلوان اپنی اصل پوزیشنوں پر واپس آتے ہیں۔

ہارنے والا جھکنا (رے) ادا کرتا ہے اور دوہا چھوڑ دیتا ہے۔ فاتح خواب کی پوزیشن لیتا ہے اور گیوجی کے بعد، اپنے ہاتھ سے اس کی طرف اشارہ کرتے ہوئے، اعلان کرے گا "ہیگاشی نو کاتی!" ("مشرق کی فتح!") یا "نیشی-نو کاتی!" ("مغرب کی فتح!")، اپنا دایاں ہاتھ اطراف اور نیچے کی طرف پھیلاتا ہے۔

مقابلے کے خاتمے کی صورت میں ایک پہلوان کی طرف سے ممنوعہ قبولیت کے استعمال کی وجہ سے، فاتح کا اعلان مقررہ ترتیب میں ہوتا ہے۔ اس صورت میں کہ ایک پہلوان چوٹ کی وجہ سے مقابلہ جاری نہیں رکھ سکتا، اس کا مخالف خواب کی پوزیشن لیتا ہے، اور گیوجی مقررہ ترتیب میں اسے فاتح قرار دیتا ہے۔

اس صورت میں کہ ہارنے والے پہلوانوں میں سے ایک، دوہو پر ابھرنے والا پہلوان خواب کی پوزیشن قبول کرتا ہے، اور گیوجی مقررہ ترتیب میں اسے فاتح قرار دیتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: XIV - لباس۔

مقابلہ کرنے والوں کو لنگوٹی بیلٹ-ماواشی پہننا چاہیے۔ تاہم، شوقیہ سومو میں ماواشی کے نیچے سیاہ رنگ کے ٹرنک یا تنگ شارٹس پہننے کی اجازت ہے۔

ماواشی کی چوڑائی 40 سینٹی میٹر ہے، کوئی خاص لمبائی مقرر نہیں، لیکن ماواشی کی لمبائی اتنی ہونی چاہیے کہ اسے کھلاڑی کے دھڑ کے گرد 4-5 بار لپیٹا جا سکے۔

کھلاڑی وہ اشیاء پہن کر کشتی میں نہیں جاتے جو مخالف کو زخمی کر سکیں۔ یہ بنیادی طور پر دھاتی زیورات (انگوٹھیاں، کنگن، زنجیریں وغیرہ) پر لاگو ہوتا ہے۔ لڑاکا کا جسم مکمل طور پر صاف اور خشک ہونا چاہیے، ہاتھوں اور ٹانگوں کے ناخن چھوٹے کٹے ہوئے ہوں۔ کلب کا نشان، فیڈریشن، نمبر وغیرہ ماواشی پر لگانے کی اجازت ہے۔

a. اگر میچ نہ ہو یا لڑاکاوں میں سے کوئی ہار مان جائے یا حاضر نہ ہو، تو شرط واپس کر دی جاتی ہے۔

b. اگر میچ شروع ہونے سے پہلے اعلان کردہ شرکاء میں سے کوئی انکار کر دے یا تبدیل ہو جائے، تو اس ایونٹ پر شرطیں واپس کی جائیں گی۔

c. :Наблюдаемые названия и показатели درج ذیل بیٹنگ پوزیشنز پیش کی جاتی ہیں:؛ 2۔ جیتنے کا طریقہ۔

کون سی تکنیک سے فتح حاصل کی گئی۔

3۔ ٹورنامنٹ کا فاتح۔

شرط کا حساب صرف ٹورنامنٹ کے اختتام کے بعد ٹورنامنٹ کے اختتام کے وقت حقیقت میں طے شدہ نتیجے کے مطابق کیا جاتا ہے۔ ٹورنامنٹ کے نتائج کو منسوخ/تبدیل کرنے کے عدالتی اور دیگر فیصلے، جو اس کے اختتام کے بعد کیے گئے، ان پر غور نہیں کیا جاتا۔ اگر میچ شروع ہونے سے پہلے اعلان کردہ شرکاء میں سے کوئی انکار کر دے یا تبدیل ہو جائے، تو اس ایونٹ پر شرطیں واپس کی جائیں گی۔

4۔ اوپر درج نہ کی گئی شرطوں کی اقسام بھی پیش کی جا سکتی ہیں۔

اگر "ڈبل ایشین ہینڈی کیپ" کی شرط $ 400 پر لگائی گئی تھی: مانچسٹر یونائیٹڈ

ادائیگی: (200 * 2.0 + 200 * (2.0 = $ 800، اور "پارلے" میں شرط کے اوڈز برابر ہیں 800/400 = 2.0۔

ادائیگی: (200 * 0.0 + 200 * (1.0 = $ 200، اور "پارلے" میں شرط کے اوڈز برابر ہیں 200/400 = 0.5۔

ادائیگی: (200 * 0.0 + 200 * (0.0 = $ 0، اور "پارلے" میں شرط کے اوڈز برابر ہیں 0/400 = 0.0۔

Наблюдаемые названия и показатели: اگر "ڈبل ایشین ہینڈی کیپ" کی شرط $ 400 پر لگائی گئی تھی: لیورپول۔

ادائیگی: (200 * 1.8 + 200 * (1.8 = $ 720، اور "پارلے" میں شرط کے اوڈز برابر ہیں 720/400 = 1.8۔

ادائیگی: (200 * 1.8 + 200 * (1.0 = $ 560، اور "پارلے" میں شرط کے اوڈز برابر ہیں 560/400 = 1.4۔

ادائیگی: (200 * 2.0 + 200 * (1.0 = $ 600، اور "پارلے" میں شرط کے اوڈز برابر ہیں 600/400 = 1.5

ادائیگی: (200 * 2.0 + 200 * (1.0 = $ 600، اور "پارلے" میں شرط کے اوڈز برابر ہیں 600/400 = 1.5۔

ادائیگی: (200 * 0.0 + 200 * (1.0 = $ 200، اور "پارلے" میں شرط کے اوڈز برابر ہیں 200/400 = 0.5

ادائیگی: (200 * 1.8 + 200 * (1.0 = $ 560، اور "پارلے" میں شرط کے اوڈز برابر ہیں 560/400 = 1.4

Наблюдаемые названия и показатели: $400۔

ادائیگی: (200*1.0+200*(0 = $ 200، اور "پارلے" میں شرط کے اوڈز برابر ہیں 200 / 400 = 0.5

ادائیگی: (200 * 1.0 + 200 * (1.8 = $ 560، اور "پارلے" میں شرط کے اوڈز برابر ہیں 560/400 = 1.4

ادائیگی: (200 * 0 + 200 * (0 = $ 0، اور "پارلے" میں شرط کے اوڈز برابر ہیں 0/400 = 0

ادائیگی: (200 * 1.9 + 200 * (1.9 = $ 760، اور "پارلے" میں شرط کے اوڈز برابر ہیں 760/400 = 1.9

Наблюдаемые названия и показатели: حقیقت کی نقل کریں۔

سیمولیٹ حقیقی دنیا کے فکسچر اور اوڈز کا استعمال کرتے ہوئے طلب پر مبنی ورچوئل نتیجہ تیار کرتا ہے۔ تمام سیمولیٹ شرطوں کے نتائج کا تعین رینڈم نمبر جنریٹر ((RNG کے ذریعے کیا جاتا ہے،

نتیجہ حقیقی زندگی کے فکسچر سے متعلق نہیں ہے۔ آپ کی سیمولیٹڈ شرط کے لیے حقیقی رقم استعمال کی جائے گی

حقیقی میچ کے نتائج سے آزاد منصفانہ اور غیر جانبدارانہ نتائج کو یقینی بناتے ہوئے۔

Наблюдаемые названия и показатели: جن مارکیٹوں کی نقل کی جا سکتی ہے:؛ تھری وے؛ ہاف ٹائم تھری وے؛ مقابلہ کرنے والا 1 گول/کوئی گول نہیں؛ مقابلہ کرنے والا 2 گول/کوئی گول نہیں؛ ڈبل چانس؛ ایچ ٹی ڈبل چانس؛ 1 پہلا ہاف درست اسکور؛ 2 دوسرا ہاف درست اسکور؛ اوور/انڈر؛ مقابلہ کرنے والا 1 اوور/انڈر؛ مقابلہ کرنے والا 2 اوور/انڈر؛ تھری وے اور اوور/انڈر؛ ایچ ٹی گول گول؛ گول گول؛ تھری وے اور گول/کوئی گول نہیں؛ ایچ ٹی تھری وے؛ کل گول؛ کل گول طاق/جفت؛ سرکاری کھیلوں کے مقابلے الٹیمیٹ پنالٹی لیگ کے قواعد؛ مقابلے کے قواعد؛ 1۔ عمومی دفعات۔

الٹیمیٹ پنالٹی لیگ PlayStation 5 پلیٹ فارم پر EA SPORTS FC 26 اسپورٹس سیمولیٹر میں ایک مقابلہ ہے۔

تمام میچ آف لائن منعقد کرنے والے کے مقام پر منعقد ہوتے ہیں۔

میچ مقررہ شیڈول کے مطابق 1-بمقابلہ-1 فارمیٹ میں کھیلے جاتے ہیں۔

میچوں کے آغاز کے درمیان منصوبہ بند وقفہ 5 منٹ ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2۔ مقابلے کا فارمیٹ۔

مقابلہ روزانہ منعقد ہوتا ہے۔ کھیل کا دن 07:00 سے 23:00 UTC تک ہوتا ہے۔

کھیل کا دن مراحل میں تقسیم ہوتا ہے، ہر ایک 4 گھنٹے طویل۔

ہر مرحلے میں 3 کھلاڑی حصہ لیتے ہیں۔

کھلاڑیوں کی جوڑی بندی اور میچوں کی ترتیب منعقد کرنے والے کے ذریعے طے کی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3۔ میچ کا فارمیٹ۔

میچ EA SPORTS FC 26 میں پنالٹی ککس کی ایک سیریز ہے۔

کھلاڑی باری باری اپنے ککس لیتے ہیں۔

ہر کھلاڑی کم از کم 3 اور زیادہ سے زیادہ 5 پنالٹی ککس لیتا ہے۔

ہر کھلاڑی کے تین ککس لینے کے بعد، سیریز قبل از وقت ختم کی جا سکتی ہے اگر باقی ککس فاتح کے تعین کو مزید متاثر نہ کر سکیں۔

اگر تین ککس کے بعد فاتح کا تعین نہ ہو تو سیریز جاری رہتی ہے، لیکن ہر کھلاڑی کے لیے زیادہ سے زیادہ پانچ ککس تک۔

اگر ہر ایک کے پانچ ککس کے بعد، اسکور کیے گئے پنالٹیوں کی تعداد برابر ہو، تو میچ ڈرا پر ختم ہوتا ہے۔ کوئی اضافی پنالٹی سیریز نہیں ہوتی۔

مسلسل ککس کے درمیان منصوبہ بند وقفہ 15 سیکنڈ ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 4۔ میچ کا نتیجہ اور اسکورنگ۔

انفرادی میچ کا فاتح وہ کھلاڑی ہے جس نے سیریز کے اختتام تک زیادہ پنالٹی اسکور کیے ہوں۔

Наблюдаемые названия и показатели: میچ کے ممکنہ نتائج:؛ پہلے کھلاڑی کی فتح؛؛ ڈرا؛۔

دوسرے کھلاڑی کی فتح۔

ہر کھیلے گئے میچ کے لیے، ایک شریک کو ٹورنامنٹ پوائنٹس کی ایک حساب شدہ تعداد دی جاتی ہے، جو نتیجے اور میچ کے دوران کی بنیاد پر طے کی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: پوائنٹس کے حساب میں، دیگر چیزوں کے علاوہ، شامل ہیں:؛ اسکور کیے گئے پنالٹیوں کی تعداد؛؛ چھوڑی گئی/تسلیم کی گئی پنالٹیوں کی تعداد؛؛ اسکور کی گئی اور چھوڑی گئی/تسلیم کی گئی پنالٹیوں کے درمیان فرق؛؛ فاتح کا تعین کرنے کے لیے درکار ککس کی تعداد؛۔

سیریز کا قبل از وقت خاتمہ۔

اس طرح، جیت یا کسی اور نتیجے کے لیے پوائنٹس کی تعداد اس بات پر منحصر ہو سکتی ہے کہ فاتح کتنی جلدی طے ہوا اور میچ کس حتمی اسکور پر ختم ہوا۔

متعلقہ مرحلے کے تمام میچوں میں ایک شریک کے حاصل کردہ پوائنٹس کا مجموعہ کیا جاتا ہے۔

مرحلے کا فاتح وہ شریک ہے جس نے مرحلے کے تمام میچوں میں سب سے زیادہ کل پوائنٹس جمع کیے ہوں۔

ٹورنامنٹ پوائنٹس کے حساب کا طریقہ کار اور فارمولا منعقد کرنے والے کے ذریعے قائم کیا جاتا ہے اور مقابلے کے تمام شرکاء پر یکساں طور پر لاگو ہوتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5۔ کھیل کی شرائط

کھیل کی ٹیمیں، سیمولیٹر کی ترتیبات، اور سامان منعقد کرنے والے کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں۔

میچ کے دوران کھیل کو جان بوجھ کر روکنا، PlayStation سسٹم مینو کھولنا، یا ایسے اعمال کرنا جو میچ کے معمول کے انعقاد کو روکیں، ممنوع ہے۔

کوئی بھی عمل جو غیر منصفانہ فائدہ حاصل کرنے یا میچ کے نتیجے کو جان بوجھ کر تبدیل کرنے کا مقصد رکھتا ہو، ممنوع ہے۔

سرکاری نتیجہ وہ ہے جو منعقد کرنے والے کے ذریعے ریکارڈ اور تصدیق کیا گیا ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: 6۔ تکنیکی اور متنازعہ صورتحال۔

تکنیکی خرابی کی صورت میں، منعقد کرنے والا یا ریفری فیصلہ کرتا ہے کہ میچ جاری رکھا جائے، بحال کیا جائے، یا دوبارہ کھیلا جائے۔

اگر پہلے لیے گئے ککس کے نتائج قابل اعتماد طریقے سے طے کیے جا سکیں، تو میچ کے دوبارہ شروع ہونے پر وہ محفوظ رہتے ہیں۔

متنازعہ صورتوں میں، میچ کی ویڈیو ریکارڈنگز، گیم کے اندرونی ڈیٹا، اور تکنیکی لاگز استعمال کیے جا سکتے ہیں۔

گیم پلے اور تکنیکی صورتوں پر منعقد کرنے والے یا ہیڈ ریفری کا فیصلہ حتمی ہے۔

Mystake کے ریفنڈ طریقوں کو بیان کرنے والی درج ذیل پالیسی کو احتیاط سے پڑھیں۔

یقینی بنائیں کہ آپ ہماری شرائط و ضوابط کو سمجھتے ہیں۔

ریفنڈ دستیاب نہیں ہے اگر مبینہ ڈپازٹ اور بونس سروسز کا استعمال کرتے ہوئے کھیلے گئے ہوں

ریفنڈ کی درخواست پر صرف اس صورت میں غور کیا جائے گا اگر یہ مبینہ لین دین کے پہلے چودہ ((14 دنوں کے اندر، یا تیس ((30 کیلنڈر دنوں کے اندر درخواست کی گئی ہو اگر کوئی کھلاڑی یہ الزام لگاتا ہے کہ کسی اور فرد نے اس کے کھلاڑی اکاؤنٹ تک رسائی حاصل کی ہے۔

قانون کے مطابق، ہمارے صارفین Mystake کی طلب کے مطابق تیس ((30 دنوں کے اندر کوئی بھی تصدیق شدہ شناخت پیش کرنے کے پابند ہیں۔ اگر ایسی دستاویزات ہماری درخواست کے تیس ((30 دنوں کے اندر فراہم نہ کی جائیں، تو صارف کے تمام فنڈز منسوخ کر دیے جائیں گے، جبکہ اکاؤنٹ - بند کر دیا جائے گا۔ اس قسم کا فیصلہ اپیل کے قابل نہیں ہے۔

تمام صارفین کو منصفانہ طریقے سے کھیلنا چاہیے، یعنی انہیں کمپیوٹر ایڈز یا دیگر طریقوں سے کھیل کے نتیجے کو متاثر نہیں کرنا چاہیے۔

ریفنڈ کے طریقہ کار پر ہونے والے تمام اخراجات کھلاڑی پر ہیں۔ ان اخراجات میں کمپنی کی واحد صوابدید پر 20% کی رقم کی انتظامی فیس اور ریفنڈ کی کارروائی کے دوران جمع ہونے والی کوئی بھی اور تمام فیس شامل ہو سکتی ہے

بنیادی طور پر باکسنگ شاید دنیا کا قدیم ترین کھیل ہو۔ اپنی سادہ ترین شکل میں یہ لڑائی ہے اور جب سے انسان ہے، تب سے تنازعہ ہے۔ یہ یقیناً کم از کم 688 قبل مسیح جتنا قدیم ہے جب اسے قدیم اولمپک کھیلوں میں شامل کیا گیا تھا، حالانکہ باکسنگ کے زیادہ باقاعدہ، ضابطہ بند ورژن تقریباً 1500 کی دہائی کے ہیں۔ تاہم، 3 ویں صدی قبل مسیح کے نقش و نگار دکھاتے ہیں کہ لوگ سامعین کے سامنے مکہ بازی کرتے تھے، لہٰذا یہ کہنا محفوظ ہے کہ مکہ بازی کا فن واقعی ایک قدیم فن ہے۔

زیادہ جدید قواعد میں 1743 کے بروٹن کے قواعد، لندن پرائز رنگ کے قواعد ((1838 اور زیادہ مشہور مارکوئس آف کوئنزبری قواعد شامل ہیں جو 1867 کے ہیں۔ اپنے بہترین انداز میں باکسنگ خوبصورت، شائستہ اور دھماکہ خیز ہے اور انسانی جسم کی صلاحیتوں کی ایک شاندار مثال ہے اور دو بہترین ہیوی ویٹ کھلاڑیوں کو آمنے سامنے لڑتے دیکھنے کا منظر بہت کم تماشوں کا مقابلہ کر سکتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: لڑائی کا مقصد۔

بے رحمی سے کہا جائے تو باکسنگ کا مقصد یہ بیان کیا جا سکتا ہے کہ اپنے ساتھی انسان کو ہچکولے پہنچانا؛ کم وحشیانہ لفظوں میں، مارنا اور مار نہ کھانا، اسے دیکھنے کا ایک بہتر طریقہ ہو سکتا ہے، جو آپ کے نقطہ نظر پر منحصر ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: کھلاڑی اور سامان۔

بعض سامان کی صحیح تفصیلات منظوری دینے والے ادارے کے مطابق مختلف ہوتی ہیں لیکن رنگ (ستم ظریفی سے، یقیناً، عام طور پر مربع) ہر طرف سے عام طور پر تقریباً 16-25 فٹ (4.9-7.6 میٹر) ہوتا ہے۔ کونے کے کھمبے رنگ کی سطح سے 5 فٹ بلند ہوتے ہیں اور رنگ خود عام طور پر ایک اٹھے ہوئے پلیٹ فارم پر زمین سے تقریباً تین یا چار فٹ بلند ہوتا ہے۔

باکسر دستانے پہنتے ہیں اور اگرچہ ننگے ہاتھ کی باکسنگ کی ایک طویل تاریخ رہی ہے، ہاتھ کی حفاظت قدیم یونان سے ہے۔ جدید دستانے عام طور پر 12 اونس، 14 اونس یا 16 اونس ہوتے ہیں اور ہاتھ اور حریف دونوں کی حفاظت کے لیے بنائے گئے ہیں، حالانکہ یہ دلائل بھی ہیں کہ وہ دراصل باکسر کو زیادہ نقصان دہ وار وصول کرنے میں سہولت دے کر دماغی چوٹیں بڑھاتے ہیں۔

باکسروں کو ان کے وزن کے مطابق تقسیم کیا جاتا ہے، مختلف گورننگ اداروں کے مختلف وزن اور گروہ بندیوں کے مختلف نام ہوتے ہیں۔ کھلاڑی صرف ملتے جلتے وزن کے حریفوں سے لڑتے ہیں کیونکہ جسمانی حجم مقابلے کے لیے بہت اہم ہے۔

پیشہ ورانہ سطح پر، مقابلے تین رنگ سائیڈ ججوں کی طرف سے ایک موضوعی طریقے سے اسکور کیے جاتے ہیں جس کی بنیاد پر یہ ہوتا ہے کہ ان کے خیال میں ہر انفرادی راؤنڈ کس باکسر نے جیتا۔ اگر میچ ناک آؤٹ، ریٹائرمنٹ یا نااہلی سے طے نہ ہو تو پھر ججوں کے اسکور کارڈ استعمال کیے جاتے ہیں۔ اگر تینوں جج متفق ہوں تو فیصلہ متفقہ ہوتا ہے، جبکہ اگر دو کے خیال میں ایک کھلاڑی جیتا تو یہ منقسم فیصلہ ہوتا ہے۔ اگر دو جج لڑائی کو برابر قرار دیں، یا ایک دے اور باقی دو منقسم ہوں، تو لڑائی کو ڈرا قرار دیا جاتا ہے۔

تاہم، یہ زیادہ عام ہے کہ لڑائی، خاص طور پر بھاری وزن میں، 12 راؤنڈ پورے ہونے سے پہلے روک دی جائے۔ ایک باکسر ناک آؤٹ ہوتا ہے اگر وہ گر جائے اور 10 سیکنڈ کے اندر اٹھ نہ سکے، جبکہ ریفری کسی کھلاڑی کو بعض غلط کھیل کے لیے نااہل قرار دے سکتا ہے۔ جیتنے کا دوسرا طریقہ ٹیکنیکل ناک آؤٹ یا TKO ہے۔ اگر کوئی باکسر جاری رکھنے کو تیار نہ ہو، یا ریفری یا اس کی کونر ٹیم یا طبی عملہ اسے ایسا کرنے سے قاصر قرار دے تو یہ TKO ہے۔ یہ بھی دیا جا سکتا ہے اگر کوئی کھلاڑی ایک راؤنڈ میں متعین تعداد میں (عام طور پر تین) گرایا جائے۔

Наблюдаемые названия и показатели: لڑائی جیتنا۔

فاتح یا تو ججوں کے اسکور کے مطابق ہوتا ہے اگر لڑائی پوری دورانیے تک چلے یا ناک آؤٹ، ٹیکنیکل ناک آؤٹ یا نااہلی سے طے ہو، جیسا کہ اوپر تفصیل سے بتایا گیا ہے۔

شوقیہ مقابلوں میں مختلف طریقے استعمال کیے جاتے ہیں، مثلاً ریفری سادہ فیصلہ کر سکتا ہے یا رنگ سائیڈ جج الیکٹرانک اسکورنگ استعمال کرتے ہیں تاکہ لگائے گئے واروں کی تعداد گنی جائے۔

Наблюдаемые названия и показатели: باکسنگ کے قواعد۔

باکسنگ کے قواعد دائرہ اختیار سے دائرہ اختیار تک مختلف ہوتے ہیں، اور اس پر بھی کہ یہ شوقیہ مقابلہ ہے یا پیشہ ورانہ۔ درج ذیل قواعد کی خلاف ورزی کو غلط کھیل سمجھا جاتا ہے، اور اس کے نتیجے میں ریفری کی طرف سے انتباہ، پوائنٹ کٹوتی، یا نااہلی ہو سکتی ہے:

پیشہ ورانہ باکسنگ میں، مقابلے 12 تین منٹ کے راؤنڈ پر ہوتے ہیں جن کے درمیان ایک منٹ کا آرام ہوتا ہے۔

حملے کا واحد طریقہ بند مٹھی سے مکہ مارنا ہے اور آپ بیلٹ کے نیچے، گردوں میں یا حریف کے سر یا گردن کے پچھلے حصے میں (ریبیٹ پنچ) وار نہیں کر سکتے۔

آپ فائدے کے لیے رسیوں کا استعمال نہیں کر سکتے۔

آپ حریف کو اس وقت نہیں مار سکتے جب وہ کینوس پر گرا ہو۔

کم وار کھانے والا باکسر صحت یاب ہونے کے لیے پانچ منٹ لے سکتا ہے۔

اگر کوئی غیر ارادی غلط کھیل (جیسے سروں کی ٹکر) چار راؤنڈ مکمل ہونے سے پہلے لڑائی ختم کر دے تو یہ "بلا مقابلہ" ہے، پانچویں سے آگے فیصلہ جج کے کارڈز پر جاتا ہے اور یہ کسی بھی کھلاڑی کے لیے ٹیکنیکل فیصلہ یا ٹیکنیکل ڈرا ہوتا ہے۔

آپ بیلٹ کے نیچے وار نہیں کر سکتے، پکڑ نہیں سکتے، ٹانگ نہیں پھنسا سکتے، لات نہیں مار سکتے، سر نہیں مار سکتے، کشتی نہیں لڑ سکتے، کاٹ نہیں سکتے، تھوک نہیں سکتے، یا حریف کو دھکا نہیں دے سکتے۔

آپ اپنے سر، کندھے، بازو، یا کہنی سے وار نہیں کر سکتے۔

آپ کھلے دستانے، دستانے کے اندرونی حصے، کلائی، بیک ہینڈ، یا ہاتھ کے پہلو سے وار نہیں کر سکتے۔

گرا ہوا باکسر کسی بھی راؤنڈ میں گھنٹی سے نہیں بچایا جا سکتا، مقامی دائرہ اختیار کے قواعد پر منحصر ہے۔

غیر ارادی کم وار کھانے والے باکسر کے پاس صحت یاب ہونے کے لیے پانچ منٹ تک ہوتے ہیں۔ اگر وہ پانچ منٹ کے بعد جاری نہ رکھ سکے، تو اسے ناک آؤٹ سمجھا جاتا ہے۔

اگر غلط کھیل کے نتیجے میں ایسی چوٹ لگے جو لڑائی کو فوراً ختم کر دے، تو غلط کھیل کرنے والا باکسر نااہل قرار دیا جاتا ہے۔

اگر غلط کھیل سے چوٹ لگے لیکن مقابلہ جاری رہے، تو ریفری ججوں کو حکم دیتا ہے کہ چوٹ کا سبب بننے والے باکسر سے دو پوائنٹ کاٹیں۔

اگر کوئی باکسر رنگ سے باہر گر جائے، تو اسے واپس اندر اور اپنے قدموں پر آنے کے لیے 20 کی گنتی ملتی ہے۔ اس کی مدد نہیں کی جا سکتی۔

بعض دائرہ اختیار میں کھڑے آٹھ کی گنتی یا تین بار گرنے کا قاعدہ بھی نافذ ہو سکتا ہے۔

دیگر دائرہ اختیار میں، صرف ریفری ہی مقابلہ روک سکتا ہے۔

آپ آرام حاصل کرنے کے لیے جان بوجھ کر اپنا ماؤتھ پیس نہیں تھوک سکتے۔

جب ریفری آپ کو کلنچ سے الگ کرے، تو آپ کو پورا ایک قدم پیچھے ہٹنا ہوگا؛ آپ فوراً اپنے حریف کو نہیں مار سکتے--اسے "ہٹنگ آن دی بریک" کہا جاتا ہے اور یہ غیر قانونی ہے۔

آپ اپنے حریف کو پکڑ کر اور ایک ہی وقت میں اسے مار نہیں سکتے، یا اتنا نیچے نہیں جھک سکتے کہ آپ کا سر حریف کی بیلٹ لائن سے نیچے ہو۔

اگر آپ اپنے حریف کو گرانے کا اسکور کریں، تو آپ کو دور ترین غیر جانبدار کونے میں جانا ہوگا جبکہ ریفری گنتی کرتا ہے۔

گرے ہوئے باکسر کے پاس ناک آؤٹ سے مقابلہ ہارنے سے پہلے اپنے قدموں پر اٹھنے کے لیے دس سیکنڈ تک ہوتے ہیں۔

1۔ تاریخ: اگر لڑائی ملتوی ہو جائے اور لڑائی کی اصل منصوبہ بند تاریخ کے بعد 24 گھنٹے سے زیادہ دیر بعد نہ ہو، تو پہلے لگائی گئی تمام شرطیں نئی منظم لڑائی کے لیے درست ہیں۔ اگر میچ کی مقررہ تاریخ کے بعد 24 گھنٹے کے اندر یہ نہ ہوا، تو لگائی گئی تمام شرطیں کالعدم سمجھی جائیں گی اور واپسی کے تابع ہوں گی (اوڈز 1 کے ساتھ حساب کیا گیا)۔ اگر باکسنگ میچ 24 گھنٹے سے زیادہ رکا یا معطل رہے، تو اس میچ پر تمام شرطوں کو "1" کے برابر جیتی ہوئی اوڈز ملتی ہیں؛ اگر یہ 24 گھنٹے کے اندر کھیلا جائے، تو اس پر تمام شرطیں برقرار رہیں گی۔

لائیو شرطوں کی صورت میں، کمپنی کو 48 گھنٹے انتظار کرنا ہوگا۔ اگر میچ 48 گھنٹے کے اندر جاری نہ رکھا جائے، تو شرط کالعدم ہو جائے گی۔

2. لڑائی کے اختتام پر اعلان کردہ نتیجہ حتمی ہے۔ یہ اسکور شیٹ میں ججوں کی طرف سے درج پوائنٹس کی دوبارہ گنتی سے متعلق ہے۔ اگر لڑائی کا نتیجہ "ٹیکنیکل ڈرا" ہو، تو شرط کا جیتنے والا نتیجہ ڈرا ہے۔

3. لڑائی پہلی گھنٹی کے بعد شروع ہوئی سمجھی جاتی ہے۔ کسی ایک شریک کی جیت پر کھیلتے وقت، "جیت" کا تصور پوائنٹس پر جیت، ناک آؤٹ ((KO سے جیت، ٹیکنیکل ناک آؤٹ ((TKO سے جیت، حریف کی نااہلی ((DQ یا اس کے انکار کو ظاہر کرتا ہے۔

4. اصطلاح "جلدی جیت" کا مطلب ناک آؤٹ، ٹیکنیکل ناک آؤٹ، حریف کی نااہلی یا اس کا انکار ((KO, TKO, DQ ہے۔

5. "پوائنٹس پر جیت" کا تصور مقابلے کے تمام راؤنڈ ختم ہونے کے بعد ججوں کے فیصلے سے حاصل کی گئی جیت کو ظاہر کرتا ہے۔

6. اگر راؤنڈز کی منصوبہ بند تعداد بدل جائے، تو مقابلے کے نتیجے پر تمام شرطیں درست رہتی ہیں، اور راؤنڈز کی تعداد پر شرطیں واپسی کے تابع ہیں۔

7. اگر لڑائی میں شرکاء میں سے کسی ایک کو دوسرے شریک سے بدل دیا جائے، تو اس لڑائی پر تمام شرطیں واپسی کے تابع ہیں۔

8. راؤنڈ شرط: شرطیں اس راؤنڈ پر قبول کی جاتی ہیں جس میں میچ ختم ہوتا ہے۔ اگر کوئی بھی باکسر اگلے راؤنڈ کے لیے اہل نہ ہو، تو پچھلا مکمل شدہ راؤنڈ اس قسم کی شرطوں میں "جیتنے والا" نتیجہ سمجھا جاتا ہے۔

9. راؤنڈ میں ناک ڈاؤن / کاؤنٹ ڈاؤن: اس قسم کی شرطوں کے لیے صرف ناک ڈاؤنز کو شمار کیا جاتا ہے، جن کے نتیجے میں جج گنتی شروع کرتا ہے، یا اگر جج خود گنتی شروع کرے۔ (پھسلنے والے فرش پر گرنا اور دیگر ایسے واقعات شمار نہیں کیے جاتے۔)

10. کل راؤنڈز - لڑائی میں راؤنڈز کی کل تعداد۔ ایک مخصوص مقدار سے زیادہ یا کم ہونی چاہیے۔ اگر لڑائی ہار ماننے یا ناک آؤٹ کی وجہ سے روکی جائے، تو جس راؤنڈ میں یہ ہوا وہ مکمل طور پر منعقد شدہ سمجھا جاتا ہے۔

راؤنڈز کی کل تعداد پر شرطوں کی صورت میں: (1.5 راؤنڈز سے زیادہ = راؤنڈ 2 (1 منٹ 30 سیکنڈ اور بعد)، 1.5 راؤنڈز سے کم = راؤنڈ 2 (1 منٹ 29 سیکنڈ اور پہلے)) سیکنڈز کی درستگی ضروری ہے۔

امریکن فٹ بال شمالی امریکہ کے سب سے بڑے کھیلوں میں سے ایک ہے۔ اگرچہ یہ کھیل دنیا بھر میں کھیلا جاتا ہے، شمالی امریکہ کی پیشہ ورانہ لیگیں (جیسے (NFL آسانی سے دنیا کے بہترین کھلاڑیوں کو اپنی طرف متوجہ کرتی ہیں جس سے ان کی لیگیں سب سے زیادہ مسابقتی بن جاتی ہیں۔ کھیل کی بلندی سپر باؤل کی شکل میں آتی ہے جو ہر سال دنیا بھر کے لاکھوں لوگوں کے سامنے کھیلا جاتا ہے۔

امریکن فٹ بال ریاستہائے متحدہ میں پروان چڑھا، اس کی ابتدا ساکر اور رگبی کے کھیلوں سے ہوئی۔ پہلا امریکن فٹ بال میچ 6 نومبر، 1869 کو دو کالج ٹیموں، Rutgers اور Princeton کے درمیان کھیلا گیا، جس میں اس وقت کے ساکر کے قواعد پر مبنی قواعد استعمال کیے گئے۔ 1880 سے آگے والٹر کیمپ، "امریکن فٹ بال کے باپ"، کی طرف سے تیار کردہ قواعد کی تبدیلیوں کے ایک مجموعے نے اسنیپ، لائن آف اسکریمیج، گیارہ کھلاڑیوں کی ٹیمیں، اور ڈاؤنز کا تصور قائم کیا۔ بعد کی قواعد کی تبدیلیوں نے فارورڈ پاس کو قانونی حیثیت دی، غیر جانبدار زون بنایا اور فٹ بال کے سائز اور شکل کی وضاحت کی۔ یہ کھیل کینیڈین فٹ بال سے گہرا تعلق رکھتا ہے، جو امریکی کھیل کے متوازی اور اسی وقت پروان چڑھا (حالانکہ ان کے قواعد کیمپ کے قواعد سے آزادانہ طور پر تیار ہوئے)۔ امریکن فٹ بال کو رگبی اور ساکر سے ممتاز کرنے والی زیادہ تر خصوصیات کینیڈین فٹ بال میں بھی موجود ہیں۔ دونوں کھیلوں کو گرڈیرون فٹ بال کی بنیادی اقسام سمجھا جاتا ہے۔

امریکن فٹ بال ریاستہائے متحدہ کا سب سے مقبول کھیل ہے۔ کھیل کی سب سے مقبول شکلیں پیشہ ورانہ اور کالج فٹ بال ہیں، دیگر بڑی سطحیں ہائی اسکول اور نوجوانوں کا فٹ بال ہیں۔ 2012 تک، تقریباً 1.1 ملین ہائی اسکول کھلاڑی اور 70,000 کالج کھلاڑی سالانہ ریاستہائے متحدہ میں یہ کھیل کھیلتے ہیں۔ نیشنل فٹ بال لیگ، سب سے مقبول امریکن فٹ بال لیگ، دنیا کی کسی بھی پیشہ ورانہ کھیل لیگ کے مقابلے میں سب سے زیادہ اوسط حاضری رکھتی ہے۔ اس کا چیمپئن شپ کھیل، سپر باؤل، دنیا کے سب سے زیادہ دیکھے جانے والے

Tower Rush

کلب کھیلوں کے مقابلوں میں شمار ہوتا ہے۔ لیگ کی سالانہ آمدنی تقریباً 13$US بلین ہے۔ دنیا بھر میں دیگر پیشہ ورانہ لیگیں موجود ہیں، لیکن اس کھیل کو بیس بال یا باسکٹ بال جیسے دیگر امریکی کھیلوں جیسی بین الاقوامی مقبولیت حاصل نہیں ہے۔

امریکن فٹ بال کا مقصد مقررہ وقت میں اپنے حریفوں سے زیادہ پوائنٹس اسکور کرنا ہے۔ ایسا کرنے کے لیے انہیں کھیل کے مراحل میں گیند کو پچ پر نیچے لے جانا ہوتا ہے اور بالآخر ٹچ ڈاؤن کے لیے گیند کو 'اینڈ زون' میں پہنچانا ہوتا ہے۔ یہ یا تو گیند کو ساتھی کھلاڑی کی طرف پھینک کر یا گیند کے ساتھ دوڑ کر حاصل کیا جا سکتا ہے۔

ہر ٹیم کو گیند کو 10 گز آگے بڑھانے کے لیے 4 مواقع (ڈاؤنز) ملتے ہیں۔ ایک بار جب وہ 10 گز عبور کر لیں تو ان کے ڈاؤنز دوبارہ ترتیب پا جاتے ہیں اور وہ مزید 10 گز کے لیے دوبارہ شروع کرتے ہیں۔ 4 ڈاؤنز گزر جانے اور مطلوبہ 10 گز عبور کرنے میں ناکام ہونے کے بعد گیند دفاعی ٹیم کو دے دی جائے گی۔

اگرچہ کسی بھی وقت میدان پر ہر ٹیم کے صرف 11 کھلاڑی ہوتے ہیں، ایک امریکن فٹ بال ٹیم دراصل 45 کھلاڑیوں پر مشتمل ہوتی ہے۔ ٹیمیں عام طور پر تین گروہوں میں تقسیم ہوتی ہیں: حملہ آور (عام طور پر چھوٹے، مضبوط، تیز قسم کے کھلاڑی، جن میں ایک کوارٹر بیک شامل ہوتا ہے جس کے بارے میں کہا جاتا ہے کہ وہ حملہ آور کھیل چلاتا ہے اور گیند اپنے ساتھیوں کی طرف پھینکتا ہے)، دفاع (بڑے، زیادہ طاقتور کھلاڑی جو کھلاڑیوں کو دوڑنے سے روکنے کے لیے بنائے گئے ہیں) اور خصوصی ٹیم کے کھلاڑی (کھیل کے ککنگ اور پنٹنگ پہلو کے ذمہ دار، بڑے اور تیز کھلاڑیوں کا مرکب)۔

گرڈیرون فٹ بال میں حفاظتی سامان ("فٹ بال گیئر") فٹ بال کے کھیل کے دوران جسم کی حفاظت کے لیے فٹ بال کھلاڑیوں کے پہنے جانے والے سامان پر مشتمل ہوتا ہے۔ زیادہ تر فٹ بال کھلاڑیوں کے پہنے جانے والے بنیادی سامان میں ہیلمٹ، کندھے کے پیڈ، دستانے، جوتے، اور ران اور گھٹنے کے پیڈ، ماؤتھ گارڈ، اور محافظ کپ کے ساتھ یا اس کے بغیر جوک اسٹرپ یا کمپریشن شارٹس شامل ہیں۔ گردن کے رول، کہنی کے پیڈ، کولہے کے پیڈ، دمچی کے پیڈ، پسلی کے پیڈ، اور دیگر سامان مذکورہ بالا بنیادی چیزوں کے علاوہ پہنے جا سکتے ہیں۔ فٹ بال کا حفاظتی سامان مصنوعی مواد سے بنایا جاتا ہے: فوم ربڑ، لچکدار، اور پائیدار، صدمہ مزاحم، ڈھالا ہوا پلاسٹک۔ فٹ بال کا حفاظتی سامان کئی دہائیوں سے استعمال میں مستقل رہا ہے، وقت کے ساتھ ڈیزائن اور مواد میں کچھ معمولی تبدیلیاں کی گئی ہیں۔ فٹ بال گیئر کی تفویض اور دیکھ بھال ٹیم کے سامان کے مینیجر کی ذمہ داری ہے۔

ہیلمٹ – جبڑے کے پیڈ، ایک مربوط فیس ماسک، چن اسٹرپ، ماؤتھ گارڈ اور گیند کے اثرات کی قوت کو کم کرنے کے لیے خاص صدمہ جذب کرنے والے اجزاء پر مشتمل ہوتا ہے۔

کندھے کے پیڈ – ایک اہم سامان جس کا سخت بیرونی حصہ پلاسٹک سے اور اندرونی حصہ صدمہ جذب کرنے والے فوم سے بنا ہوتا ہے، کھلاڑیوں کو چوڑے کندھوں والی شکل دیتا ہے

Наблюдаемые названия и показатели: بازو کے پیڈ – ہلکے اور لچکدار بازو کے پیڈ کھلاڑیوں کو زخموں سے پاک رہنے میں مدد کرتے ہیں۔

کہنی کے پیڈ – اپنی جلد سے چپکنے والی ویبنگ کے ساتھ اثر سے حفاظت کرتے ہیں اور اسے بدل دیتے ہیں۔

پسلی کے پیڈ – صدمے کو جذب اور تقسیم کرتے ہیں، پسلی کا پیڈ خاص طور پر کھلاڑیوں کے جسمانی درجہ حرارت کو معمول پر لانے اور چوٹوں سے بچانے کے لیے ڈیزائن کیا گیا ہے۔

کولہے اور دمچی کے پیڈ – پتلون کے نیچے پہنی جانے والی بیلٹ کی جیبوں میں رکھے جاتے ہیں۔

ران اور گھٹنے کے پیڈ – پلاسٹک اور فوم سے بنے رزئی پیڈ جو پتلون کے اندر سلے ہوئے جیبوں میں رکھے جاتے ہیں

دستانے – کھلاڑیوں کے لیے ہاتھ کے دستانے لازمی نہیں ہیں لیکن موٹی پیڈنگ والا کتان انگلیوں اور ہاتھوں کی حفاظت میں مدد کرتا ہے۔

کلیٹس (پاؤں کا جوتا) – کھلاڑیوں کو تلوے کے نیچے اسپائیکس کے ساتھ بہترین واحد جوتا درکار ہوتا ہے جسے "کلیٹس" کہا جاتا ہے جو خاص طور پر گھاس پر کھیل کے لیے ڈیزائن کیے گئے ہیں

جرسی – تمام کھلاڑی نائلون مواد کی ڈھیلی رنگین قمیض پہنتے ہیں جس کے اطراف رنگین پینل ہوتے ہیں۔ عام طور پر کھلاڑی کا نام اور نمبر اس کی ٹیم کے رنگ میں درج ہوتا ہے۔

پتلون – نائلون میش رنگین پتلون جس کی اندرونی طرف چار الگ الگ جیبیں ہوتی ہیں جو ران اور گھٹنے کے پیڈ رکھنے کے لیے ہیں۔ کولہے اور دمچی کی ہڈی کے پیڈ کے ساتھ پیڈ محفوظ کرنے کے لیے حفاظتی بیلٹ بھی فراہم کیا جاتا ہے۔

ایک امریکن فٹ بال کا میدان عام طور پر تقریباً 100 گز لمبا اور 160 گز چوڑا ہوتا ہے۔ میدان پر 10 گز کے وقفے سے لکیریں کھینچی جاتی ہیں تاکہ یہ ظاہر ہو کہ ہر ٹیم کو اینڈ زون تک پہنچنے سے پہلے کتنی دور جانا ہے۔ پچ کے ہر سرے پر اینڈ زونز شامل کیے جاتے ہیں اور ہر ایک کی لمبائی تقریباً 20 گز ہوتی ہے۔ ہر سرے پر پوسٹس بھی پائے جاتے ہیں جن پر ککر گیند کو کک کرتا ہے۔

جب کوئی کھلاڑی ٹچ ڈاؤن اسکور کرتا ہے تو اس کی ٹیم کو چھ پوائنٹس دیے جاتے ہیں۔ ٹچ ڈاؤن یا تو گیند کو اینڈ زون میں لے جا کر یا اینڈ زون میں ہوتے ہوئے پاس سے گیند وصول کر کے اسکور کیا جا سکتا ہے۔ ٹچ ڈاؤن اسکور کرنے کے بعد حملہ آور ٹیم کو اضافی پوائنٹ کے لیے گیند کو کک کرنے کا موقع ملتا ہے۔ کامیاب کک کے لیے گیند کو سیدھے پوسٹس کے درمیان سے گزرنا ضروری ہے۔

فیلڈ گول میدان میں کہیں سے بھی کسی بھی وقت اسکور کیا جا سکتا ہے (عام طور پر آخری ڈاؤن پر) اور کامیاب کک کے نتیجے میں تین پوائنٹس ملتے ہیں۔ سیفٹی وہ ہے جہاں دفاعی ٹیم اپنے ہی اینڈ زون میں حملہ آور مخالف کو ٹیکل کرنے میں کامیاب ہو جاتی ہے؛ اس کے لیے ٹیم کو 2 پوائنٹس ملتے ہیں۔

Advancing the ball and downs. :Наблюдаемые названия и показатели

گیند کو آگے بڑھانے کے دو اہم طریقے ہیں: دوڑنا اور پاسنگ۔ ایک عام کھیل میں، سینٹر گیند کو پیچھے کی طرف اور اپنی ٹانگوں کے درمیان سے کوارٹر بیک کو پاس کرتا ہے، اس عمل کو اسنیپ کہا جاتا ہے۔ اس کے بعد کوارٹر بیک یا تو گیند کسی بیک کو ہینڈ آف کرتا ہے، گیند پھینکتا ہے، یا اس کے ساتھ دوڑتا ہے۔ کھیل اس وقت ختم ہوتا ہے جب گیند والے کھلاڑی کو ٹیکل کیا جائے یا وہ آؤٹ آف باؤنڈز چلا جائے یا کوئی پاس زمین سے ٹکرا جائے بغیر کسی کھلاڑی کے اسے پکڑے۔ فارورڈ پاس قانونی طور پر صرف اس صورت میں کوشش کی جا سکتی ہے جب پاسر لائن آف اسکریمیج کے پیچھے ہو؛ فی ڈاؤن صرف ایک فارورڈ پاس کی کوشش کی جا سکتی ہے۔ رگبی کی طرح، کھلاڑی کھیل کے دوران کسی بھی وقت گیند کو پیچھے کی طرف بھی پاس کر سکتے ہیں۔ NFL میں، اگر رنر کا ہیلمٹ نکل جائے تو ڈاؤن فوراً ختم ہو جاتا ہے۔

حملہ آور ٹیم کو چار کھیلوں کی ایک سیریز دی جاتی ہے، جسے ڈاؤنز کہا جاتا ہے۔ اگر حملہ آور ٹیم چار ڈاؤنز میں دس یا اس سے زیادہ گز آگے بڑھ جاتی ہے، تو انہیں چار ڈاؤنز کا ایک نیا سیٹ دیا جاتا ہے۔ اگر وہ دس گز آگے بڑھانے میں ناکام رہتے ہیں، تو فٹ بال کا قبضہ دفاع کو دے دیا جاتا ہے۔ زیادہ تر حالات میں، اگر حملہ آور ٹیم اپنے چوتھے ڈاؤن پر پہنچ جاتی ہے تو وہ گیند کو دوسری ٹیم کی طرف پنٹ کرے گی، جس سے وہ میدان میں مزید آگے سے اپنی ڈرائیو شروع کرنے پر مجبور ہوں گے؛ اگر وہ فیلڈ گول رینج میں ہیں، تو وہ اس کے بجائے فیلڈ گول اسکور کرنے کی کوشش کر سکتے ہیں۔ اہلکاروں کا ایک گروپ، چین کریو، ڈاؤنز اور فاصلے کی پیمائش دونوں کا حساب رکھتا ہے۔ ٹیلی ویژن پر، دیکھنے والے سامعین کو پہلی ڈاؤن لائن دکھانے کے لیے میدان پر الیکٹرانک طور پر ایک پیلی لکیر لگائی جاتی ہے۔

Kicking. :Наблюдаемые названия и показатели

فٹ بال میں کک کی دو اقسام ہیں: اسکریمیج ککس، جو حملہ آور ٹیم کسی بھی ڈاؤن پر لائن آف اسکریمیج کے پیچھے یا اس پر انجام دے سکتی ہے، اور فری ککس۔ فری ککس میں کک آف شامل ہے، جو پہلی اور تیسری کوارٹر اور اوور ٹائم شروع کرتا ہے اور ٹرائی کی کوشش یا کامیاب فیلڈ گول کے بعد ہوتا ہے؛ سیفٹی کک سیفٹی کے بعد ہوتا ہے۔

Tower Rush

کک آف پر، پیشہ ورانہ اور کالج کھیل میں گیند ککنگ ٹیم کی 35 گز لائن پر رکھی جاتی ہے اور ہائی اسکول کھیل میں 40 گز لائن پر۔ گیند کو ڈراپ کک یا پلیس کک کیا جا سکتا ہے۔ اگر پلیس کک کا انتخاب کیا جائے، تو گیند کو زمین پر یا ٹی پر رکھا جا سکتا ہے؛ دونوں صورتوں میں ہولڈر استعمال کیا جا سکتا ہے۔ سیفٹی کک پر، ککنگ ٹیم اپنی 20 گز لائن سے گیند کو کک کرتی ہے۔ وہ گیند کو پنٹ، ڈراپ کک یا پلیس کک کر سکتے ہیں، لیکن پیشہ ورانہ کھیل میں ٹی استعمال نہیں کی جا سکتی۔ وصول کرنے والی ٹیم کا کوئی بھی رکن گیند کو پکڑ سکتا ہے یا آگے بڑھا سکتا ہے۔ گیند کو ککنگ ٹیم اس وقت واپس حاصل کر سکتی ہے جب وہ کم از کم دس گز آگے جا چکی ہو اور زمین کو چھو چکی ہو یا وصول کرنے والی ٹیم کے کسی بھی رکن نے اسے چھو لیا ہو۔

اسکریمیج کک کی تین اقسام ہیں: پلیس ککس، ڈراپ ککس، اور پنٹس۔ صرف پلیس ککس اور ڈراپ ککس ہی پوائنٹس اسکور کر سکتی ہیں۔ پلیس کک پوائنٹس اسکور کرنے کا معیاری طریقہ ہے، کیونکہ فٹ بال کی نوکیلی شکل اسے قابل اعتماد طریقے سے ڈراپ کک کرنا مشکل بناتی ہے۔ ایک بار جب گیند کو اسکریمیج کک سے کک کر دیا جائے، تو ککنگ ٹیم اسے صرف اس صورت میں آگے بڑھا سکتی ہے جب اسے لائن آف اسکریمیج کے پیچھے پکڑا یا حاصل کیا جائے۔ اگر اسے اس لائن سے آگے ککنگ ٹیم نے چھو لیا یا حاصل کیا، تو یہ جہاں چھوا گیا وہیں ڈیڈ ہو جاتی ہے۔ ککنگ ٹیم کو وصول کنندہ کے گیند پکڑنے کے موقع میں مداخلت سے منع کیا گیا ہے۔ وصول کرنے والی ٹیم کے پاس فیئر کیچ کا اشارہ دینے کا اختیار ہے، جو دفاع کو وصول کنندہ کو بلاک کرنے یا ٹیکل کرنے سے روکتا ہے۔ گیند پکڑے جانے کے ساتھ ہی کھیل ختم ہو جاتا ہے اور گیند کو آگے نہیں بڑھایا جا سکتا۔

کھیل کے اختتام پر سب سے زیادہ پوائنٹس والی ٹیم کو فاتح سمجھا جائے گا۔ اگر پوائنٹس برابر ہوں تو اوور ٹائم کھیلا جائے گا جہاں ٹیمیں ایک اضافی کوارٹر کھیلیں گی جب تک کہ فاتح کا تعین نہ ہو جائے۔

Rules of American Football. :Наблюдаемые названия и показатели

کھیل چار 15 منٹ کے کوارٹرز پر مشتمل ہوتے ہیں۔ 1ویں اور 2ویں اور 3ویں اور 4ویں کوارٹرز کے درمیان 2 منٹ کا وقفہ ہوتا ہے اور 2ویں اور 3ویں کوارٹرز کے درمیان 15 منٹ کا آرام (ہاف ٹائم) ہوتا ہے۔

ہر ٹیم کے پاس 10 یا اس سے زیادہ گز حاصل کرنے کے لیے 4 ڈاؤنز ہوتے ہیں۔ وہ گز بنانے کے لیے گیند کو پھینک یا دوڑ سکتے ہیں۔ جیسے ہی ٹیم مطلوبہ گز حاصل کر لیتی ہے تو ڈاؤنز ری سیٹ ہو جاتے ہیں اور یارڈیج ری سیٹ ہو جاتی ہے۔ 4 ڈاؤنز کے بعد یارڈیج نہ بنانے کے نتیجے میں ٹرن اوور ہو جائے گا۔

سینکڑوں مختلف کھیل ہیں جو کھلاڑی کسی بھی ڈاؤن پر چلا سکتے ہیں۔ کھیل ٹیموں کے ذریعہ بنائے جاتے ہیں اور اکثر کھلاڑی ہر جگہ دوڑتے ہیں (روٹس) جسے بنیادی طور پر منظم افراتفری کہا جاتا ہے۔ ہیڈ کوچ یا کوارٹر بیک حملہ آور ٹیم کے لیے میدان پر کھیل کا اعلان کرتا ہے جبکہ دفاعی کپتان دفاعی ٹیم کے لیے کھیل کا اعلان کرتا ہے۔

ہر کھیل کے آغاز میں سکے کا ٹاس ہوتا ہے تاکہ یہ فیصلہ ہو سکے کہ کون سی ٹیم پہلے گیند وصول کرے گی اور وہ پچ کے کس حصے سے شروع کرنا چاہتی ہے۔

کھیل کک آف سے شروع ہوتا ہے جہاں ایک ٹیم گیند کو میدان میں آگے پنٹ کرتی ہے تاکہ دوسری ٹیم گیند کے ساتھ جتنا ممکن ہو سکے واپس دوڑے۔

چوتھے ڈاؤن پر حملہ آور ٹیم کے پاس یہ اختیار ہوتا ہے کہ یا تو وہ کمی پوری کرنے کی کوشش کرے یا گیند کو کک کرے۔ اگر وہ کک کرنے کا فیصلہ کرتے ہیں، تو ان کے پاس دو اختیارات ہوتے ہیں؛ پنٹ کرنا یا فیلڈ گول کی کوشش کرنا۔ میدان پر ان کی پوزیشن پر منحصر ہوتا ہے کہ وہ کیا کھیلیں گے۔ مخالف کے گول پوسٹس کے تقریباً 40 گز کے اندر کوئی بھی چیز فیلڈ گول کی کوشش کا نتیجہ دے گی۔ مزید پیچھے کا مطلب ہوگا کہ وہ پنٹ کا اختیار لیں گے۔

Teams and positions. :Наблюдаемые названия и показатели

فٹ بال کا کھیل دو ٹیموں کے درمیان کھیلا جاتا ہے جن میں سے ہر ایک میں 11 کھلاڑی ہوتے ہیں۔ میدان میں زیادہ کھلاڑیوں کے ساتھ کھیلنا جرمانے کے قابل ہے۔ ٹیمیں ڈاؤنز کے درمیان اپنے کھلاڑیوں کی کسی بھی تعداد کو تبدیل کر سکتی ہیں؛ اس "پلاٹون" نظام نے اصل نظام کی جگہ لے لی، جس میں محدود متبادل کے قواعد تھے، اور اس کے نتیجے میں ٹیمیں خصوصی حملہ آور، دفاعی اور خصوصی ٹیموں کے یونٹ استعمال کرتی ہیں۔

فٹ بال کے کھیل میں انفرادی کھلاڑیوں کو 1 اور 99 کے درمیان یکساں نمبر کے ساتھ نامزد کیا جانا چاہیے۔ NFL ٹیموں کو لیگ سے منظور شدہ نمبرنگ نظام کے مطابق اپنے کھلاڑیوں کو نمبر دینے کی ضرورت ہوتی ہے، اور کسی بھی استثناء کو کمشنر سے منظوری حاصل کرنی ہوتی ہے۔ NCAA اور NFHS ٹیموں کو "سختی سے مشورہ" دیا جاتا ہے کہ وہ اپنے حملہ آور کھلاڑیوں کو لیگ کے تجویز کردہ نمبرنگ اسکیم کے مطابق نمبر دیں۔

اگرچہ یہ کھیل تقریباً خصوصی طور پر مرد کھیلتے ہیں، خواتین ہائی اسکول، کالج اور پیشہ ورانہ فٹ بال میں کھیلنے کی اہل ہیں۔ کسی خاتون نے کبھی NFL میں نہیں کھیلا، لیکن خواتین نے ہائی اسکول اور کالج فٹ بال کے کھیلوں میں کھیلا ہے۔ 2018 میں، پاپ وارنر لٹل اسکالرز یوتھ فٹ بال میں 225,000 کھلاڑیوں میں سے 1,100 لڑکیاں تھیں، اور اسپورٹس اینڈ فٹنس انڈسٹری ایسوسی ایشن کے مطابق 5.5 ملین امریکیوں میں سے جنہوں نے ٹیکل فٹ بال کھیلنے کی اطلاع دی ہے، تقریباً 11% خواتین ہیں۔ خواتین اہلکار کے طور پر بھی خدمات انجام دے سکتی ہیں؛ سارہ تھامس 2015 میں NFL کی پہلی خاتون اہلکار بنیں۔

Offensive unit. :Наблюдаемые названия и показатели

حملہ آور یونٹ کا کردار فٹ بال کو میدان میں آگے بڑھانا ہے جس کا حتمی مقصد ٹچ ڈاؤن اسکور کرنا ہے۔

ایک خاکہ جس میں سبز پس منظر ہے جسے سفید افقی لکیر دو حصوں میں تقسیم کرتی ہے، لکیر کے اوپر ایک تشکیل میں گیارہ چھوٹے نیلے مربع دفاعی کھلاڑیوں کی نمائندگی کرتے ہیں، اور لکیر کے نیچے ایک اور تشکیل میں گیارہ چھوٹے سرخ دائرے حملہ آور کھلاڑیوں کی نمائندگی کرتے ہیں، دو متن کے عنوانات "Defense" اور "Offense" کے ساتھ، پہلا لکیر کے اوپر اور دوسرا لکیر کے نیچے رکھا گیا ہے۔

حملہ آور ٹیم کو گیند اسنیپ کرنے سے پہلے قانونی تشکیل میں قطار میں کھڑا ہونا چاہیے۔ حملہ آور تشکیل کو غیر قانونی سمجھا جاتا ہے اگر بیک فیلڈ میں چار سے زیادہ کھلاڑی ہوں یا حملہ آور لائن پر 50–79 نمبر والے پانچ سے کم کھلاڑی ہوں۔ کھلاڑی عارضی طور پر ایسی پوزیشن میں کھڑے ہو سکتے ہیں جس کی اہلیت ان کے نمبر سے مختلف ہو، بشرطیکہ وہ فوری طور پر ریفری کو تبدیلی کی اطلاع دیں، جو پھر دفاعی ٹیم کو تبدیلی سے آگاہ کرتا ہے۔ سینٹر ((C کے علاوہ کسی بھی ٹیم کے کھلاڑیوں کو گیند اسنیپ ہونے تک نیوٹرل زون میں کھڑے ہونے یا اسے عبور کرنے کی اجازت نہیں ہے۔ اندرونی حملہ آور لائن مین کو گیند اسنیپ ہونے تک حرکت کرنے کی اجازت نہیں ہے۔

بیک فیلڈ کی اہم پوزیشنز کوارٹر بیک ((QB، ہاف بیک/ٹیل بیک ((HB/TB اور فل بیک ((FB ہیں۔ کوارٹر بیک حملہ آور ٹیم کا رہنما ہے۔ کوارٹر بیک یا کوچ کھیل کا اعلان کرتا ہے۔ کوارٹر بیک عام طور پر ٹیم کے قطار میں کھڑے ہونے سے پہلے ہڈل میں باقی حملہ آور ٹیم کو کھیل سے آگاہ کرتا ہے۔ کوارٹر بیک اسنیپ لینے کے لیے سینٹر کے پیچھے کھڑا ہوتا ہے اور پھر گیند کو ہینڈ آف کرتا ہے، پھینکتا ہے یا اس کے ساتھ دوڑتا ہے۔

ہاف بیک کا بنیادی کردار، جسے رننگ بیک یا ٹیل بیک بھی کہا جاتا ہے، رننگ کھیلوں میں گیند کو لے جانا ہے۔ ہاف بیک وصول کنندہ کے طور پر بھی کام کر سکتے ہیں۔ فل بیک عام طور پر ہاف بیک سے بڑے ہوتے ہیں اور بنیادی طور پر بلاکر کے طور پر کام کرتے ہیں، لیکن وہ کبھی کبھی مختصر یارڈیج حالات میں رنر کے طور پر استعمال ہوتے ہیں اور پاسنگ حالات میں شاذ و نادر ہی استعمال ہوتے ہیں۔

Tower Rush

حملہ آور لائن ((OL کئی کھلاڑیوں پر مشتمل ہوتی ہے جن کا بنیادی کام رننگ کھیلوں میں دفاعی لائن کے ارکان کو گیند لے جانے والے کو ٹیکل کرنے سے روکنا یا پاسنگ کھیلوں میں کوارٹر بیک کو سیک کرنے سے روکنا ہے۔ حملہ آور لائن کا رہنما سینٹر ہوتا ہے، جو گیند کو کوارٹر بیک کو اسنیپ کرنے، بلاک کرنے، اور اس بات کو یقینی بنانے کا ذمہ دار ہے کہ کھیل کے دوران دیگر لائن مین اپنے کام انجام دیں۔ سینٹر کے دونوں طرف گارڈز ((G ہوتے ہیں، جبکہ ٹیکلز ((T گارڈز کے باہر قطار میں کھڑے ہوتے ہیں۔

بنیادی وصول کنندگان وائیڈ ریسیورز ((WR اور ٹائٹ اینڈز ((TE ہیں۔ وائیڈ ریسیورز لائن آف اسکریمیج پر یا اس کے قریب قطار میں کھڑے ہوتے ہیں، لائن سے باہر پھیلے ہوئے۔ وائیڈ ریسیور کا بنیادی مقصد کوارٹر بیک کے پھینکے گئے پاسز کو پکڑنا ہے، لیکن وہ رننگ کھیلوں کے دوران ڈیکوئے یا بلاکر کے طور پر بھی کام کر سکتے ہیں۔ ٹائٹ اینڈز ٹیکلز کے باہر قطار میں کھڑے ہوتے ہیں اور وصول کنندہ اور بلاکر دونوں کے طور پر کام کرتے ہیں۔

Defensive unit. :Наблюдаемые названия и показатели

دفاع کا کردار گیند لے جانے والے کو ٹیکل کرکے یا ٹرن اوور (انٹرسیپشن یا فمبل) کرکے حملہ آور ٹیم کو اسکور کرنے سے روکنا ہے۔

دفاعی لائن ((DL دفاعی اینڈز ((DE اور دفاعی ٹیکلز ((DT پر مشتمل ہوتی ہے۔ دفاعی اینڈز لائن کے سروں پر قطار میں کھڑے ہوتے ہیں، جبکہ دفاعی ٹیکلز اندر، دفاعی اینڈز کے درمیان قطار میں کھڑے ہوتے ہیں۔ دفاعی اینڈز اور دفاعی ٹیکلز کی بنیادی ذمہ داریاں بالترتیب باہر اور اندر رننگ کھیلوں کو روکنا، پاسنگ کھیلوں میں کوارٹر بیک پر دباؤ ڈالنا، اور لائن پر قبضہ کرنا ہے تاکہ لائن بیکرز اسے توڑ سکیں۔

لائن بیکرز دفاعی لائن کے پیچھے لیکن دفاعی بیک فیلڈ کے سامنے قطار میں کھڑے ہوتے ہیں۔ وہ دو اقسام میں تقسیم ہیں: مڈل لائن بیکرز ((MLB اور آؤٹ سائیڈ لائن بیکرز ((OLB۔ لائن بیکرز دفاعی رہنما ہوتے ہیں اور دفاعی کھیلوں کا اعلان کرتے ہیں۔ ان کے متنوع کرداروں میں رن کا دفاع کرنا، کوارٹر بیک پر دباؤ ڈالنا، اور پاسنگ کھیل میں بیکس، وائیڈ ریسیورز اور ٹائٹ اینڈز کی حفاظت کرنا شامل ہے۔

دفاعی بیک فیلڈ، جسے اکثر سیکنڈری کہا جاتا ہے، کورنربیکس ((CB اور سیفٹیز ((S پر مشتمل ہوتا ہے۔ سیفٹیز خود فری سیفٹیز ((FS اور سٹرانگ سیفٹیز ((SS میں تقسیم ہیں۔ کورنربیکس دفاعی تشکیل کے باہر قطار میں کھڑے ہوتے ہیں، عام طور پر ایک وصول کنندہ کے مخالف تاکہ اسے کور کر سکیں۔ سیفٹیز کورنربیکس کے درمیان لیکن سیکنڈری میں مزید پیچھے قطار میں کھڑے ہوتے ہیں۔ سیفٹیز دفاع کی آخری لائن ہیں اور گہرے پاسنگ کھیلوں کے ساتھ ساتھ رننگ کھیلوں کو روکنے کی ذمہ دار ہیں۔

Special teams unit. :Наблюдаемые названия и показатели

خصوصی ٹیموں کا یونٹ تمام ککنگ کھیلوں کا ذمہ دار ہے۔ گیند پر قابض ٹیم کا خصوصی ٹیموں کا یونٹ فیلڈ گول ((FG کی کوششیں، پنٹس اور کک آفس انجام دینے کی کوشش کرتا ہے، جبکہ مخالف ٹیم کا یونٹ انہیں بلاک کرنے یا واپس کرنے کا ہدف رکھتا ہے۔

تین پوزیشنیں فیلڈ گول اور PAT (پوائنٹ-آفٹر-ٹچ ڈاؤن) یونٹ کے لیے مخصوص ہیں: پلیس ککر (K یا (PK، ہولڈر ((H اور لانگ اسنیپر ((LS۔ لانگ اسنیپر کا کام فٹ بال کو ہولڈر کو اسنیپ کرنا ہے، جو اسے پکڑ کر پلیس ککر کے لیے پوزیشن دے گا۔ کک آفس پر عام طور پر کوئی ہولڈر نہیں ہوتا، کیونکہ گیند ٹی سے کک کی جاتی ہے؛ تاہم، ہولڈر کچھ خاص حالات میں استعمال کیا جا سکتا ہے، جیسے کہ اگر ہوا گیند کو ٹی پر سیدھا رہنے سے روک رہی ہو۔ وصول کرنے والی ٹیم کا وہ کھلاڑی جو گیند پکڑتا ہے اسے کک آف ریٹرنر ((KR کہا جاتا ہے۔

Officials and fouls. :Наблюдаемые названия и показатели

اہلکار کھیل کے قواعد نافذ کرنے اور گھڑی کی نگرانی کے ذمہ دار ہیں۔ تمام اہلکار سیٹی رکھتے ہیں اور سیاہ و سفید دھاری دار قمیضیں اور سیاہ ٹوپیاں پہنتے ہیں سوائے ریفری کے، جس کی ٹوپی سفید ہوتی ہے۔ ہر ایک وزنی پیلا جھنڈا رکھتا ہے جو فاؤل کی اطلاع دینے کے لیے زمین پر پھینکا جاتا ہے۔ جو اہلکار متعدد فاؤل دیکھتا ہے وہ ثانوی اشارے کے طور پر اپنی ٹوپی پھینکے گا۔ میدان میں سات اہلکار

Tower Rush

(معیاری سات آدمیوں کے عملے کے؛ کالج سطح تک کھیل کی نچلی سطحیں کم اہلکار استعمال کرتی ہیں) ہر ایک کو مختلف ذمہ داریاں سونپی جاتی ہیں:

ریفری جارحانہ بیکس کے پیچھے اور ایک طرف کھڑا ہوتا ہے۔ ریفری کھیل کی نگرانی اور کنٹرول کا ذمہ دار ہے اور اسکور، ڈاؤن نمبر، اور دیگر اہلکاروں کے درمیان بحث میں کسی بھی قاعدے کی تشریح کا اختیار رکھتا ہے۔ ریفری تمام پنلٹیز کا اعلان کرتا ہے اور خلاف ورزی کرنے والی ٹیم کے کپتان سے خلاف ورزی پر بات کرتا ہے، کوارٹر بیک کے خلاف غیر قانونی ہٹ کی نگرانی کرتا ہے، پہلے ڈاؤن کی پیمائش کی درخواستیں کرتا ہے، اور جب بھی کوئی کھلاڑی نکالا جائے ہیڈ کوچ کو مطلع کرتا ہے۔ ریفری خود کو کوارٹر بیک کے پاسنگ بازو کی طرف کھڑا کرتا ہے۔ زیادہ تر کھیلوں میں، ریفری اسکرمیج سے پہلے فٹ بال کو اسپاٹ کرنے کا ذمہ دار ہوتا ہے۔

امپائر دفاعی بیک فیلڈ میں کھڑا ہوتا ہے، سوائے NFL کے، جہاں امپائر فارمیشن کے مخالف سمت میں ریفری کے پہلو میں کھڑا ہوتا ہے۔ امپائر اسکرمیج کی لائن کے ساتھ کھیل دیکھتا ہے تاکہ یقینی بنائے کہ اسنیپ سے پہلے میدان میں 11 سے زیادہ جارحانہ کھلاڑی نہ ہوں اور پاس کھیلوں میں کوئی جارحانہ لائن مین غیر قانونی طور پر ڈاؤن فیلڈ نہ ہو۔ امپائر جارحانہ اور دفاعی لائن مینوں کے درمیان رابطے کی نگرانی کرتا ہے اور زیادہ تر ہولڈنگ پنلٹیز کا اعلان کرتا ہے۔ امپائر ٹائم آؤٹس کی تعداد اور سکے ٹاس کا فاتح اور کھیل کا اسکور ریکارڈ کرتا ہے، اسکرمیج کی لائن کے قریب گیند کے قبضے سے متعلق حالات میں ریفری کی مدد کرتا ہے، فیصلہ کرتا ہے کہ کھلاڑی کا سامان قانونی ہے یا نہیں، اور اگر بارش میں کھیل ہو رہا ہو تو اسنیپ سے پہلے گیلی گیندوں کو خشک کرتا ہے۔

بیک جج دفاعی بیک فیلڈ میں گہرائی میں، امپائر کے پیچھے کھڑا ہوتا ہے۔ بیک جج یقینی بناتا ہے کہ دفاعی ٹیم کے پاس میدان میں 11 سے زیادہ کھلاڑی نہ ہوں اور فیصلہ کرتا ہے کہ کیچز قانونی ہیں یا نہیں، فیلڈ گول یا ایکسٹرا پوائنٹ کی کوششیں درست ہیں یا نہیں، اور پاس انٹرفیرنس کی خلاف ورزی ہوئی ہے یا نہیں۔ بیک جج پلے کلاک کا بھی ذمہ دار ہے، ہر کھیل کے درمیان وقت، جب کوئی نظر آنے والی پلے کلاک استعمال نہ ہو۔

ہیڈ لائنزمین/ڈاؤن جج اسکرمیج کی لائن کے ایک سرے پر کھڑا ہوتا ہے۔ ہیڈ لائنزمین/ڈاؤن جج کسی بھی لائن آف اسکرمیج اور ہاتھوں کے غیر قانونی استعمال کی خلاف ورزیوں پر نظر رکھتا ہے اور لائن جج کی غیر قانونی شفٹ یا غیر قانونی حرکت کے اعلانات میں مدد کرتا ہے۔ ہیڈ لائنزمین/ڈاؤن جج میدان کے اپنی طرف ہونے والے آؤٹ آف باؤنڈز کے اعلانات پر بھی فیصلہ کرتا ہے، چین کریو کی نگرانی کرتا ہے اور جب کھیل سیٹی کے ذریعے ختم ہو جائے تو رنر کی آگے کی پیش رفت کو نشان زد کرتا ہے۔

ایک جدید ڈاؤن انڈیکیٹر باکس ایک کھمبے پر نصب ہوتا ہے اور موجودہ اسکرمیج کی لائن کو نشان زد کرنے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔ مارکر پر نمبر ایک ڈائل کا استعمال کرتے ہوئے تبدیل کیا جاتا ہے۔

سائیڈ جج ہیڈ لائنزمین سے بیس گز ڈاؤن فیلڈ پر کھڑا ہوتا ہے۔ سائیڈ جج بنیادی طور پر فیلڈ جج کے فرائض کی نقل کرتا ہے۔ فیلڈ گول اور ایکسٹرا پوائنٹ کی کوششوں پر، سائیڈ جج امپائر کے پہلو میں کھڑا ہوتا ہے۔

لائن جج اسکرمیج کی لائن کے سرے پر، ہیڈ لائنزمین کے مخالف کھڑا ہوتا ہے۔ وہ کھلاڑیوں کی تبدیلیوں، پنٹس کے دوران اسکرمیج کی لائن، اور کھیل کے وقت کی نگرانی کرتا ہے۔ لائن جج ریفری کو مطلع کرتا ہے جب کوارٹر کے اختتام پر وقت ختم ہو جاتا ہے اور ہوم ٹیم کے ہیڈ کوچ کو مطلع کرتا ہے جب ہاف ٹائم کے لیے پانچ منٹ باقی رہتے ہیں۔ NFL میں، لائن جج ریفری کو یہ بھی آگاہ کرتا ہے جب ہاف میں دو منٹ باقی رہتے ہیں۔ اگر گھڑی خراب ہو جائے یا ناقابل استعمال ہو جائے، تو لائن جج سرکاری ٹائم کیپر بن جاتا ہے۔

فیلڈ جج لائن جج سے بیس گز ڈاؤن فیلڈ پر کھڑا ہوتا ہے۔ فیلڈ جج پلے کلاک کی نگرانی اور کنٹرول کرتا ہے، میدان میں دفاعی کھلاڑیوں کی تعداد گنتا ہے اور جارحانہ پاس انٹرفیرنس اور جارحانہ کھلاڑیوں کی طرف سے ہاتھوں کے غیر قانونی استعمال کی خلاف ورزیوں پر نظر رکھتا ہے۔ فیلڈ جج کیچز، ریکوریز، جب کوئی کھلاڑی آؤٹ آف باؤنڈز جاتا ہے تو گیند کے مقام، اور اسکرمیج کی لائن عبور کرنے والی

Tower Rush

فمبل شدہ گیندوں کے غیر قانونی لمس کے بارے میں بھی فیصلے کرتا ہے۔ فیلڈ گول اور ایکسٹرا پوائنٹ کی کوششوں پر، فیلڈ جج بیک جج کے مخالف اپ رائٹ کے نیچے تعینات ہوتا ہے۔

سینٹر جج ایک آٹھواں اہلکار ہے جو صرف کالج فٹ بال کی اعلیٰ سطح میں استعمال ہوتا ہے۔ سینٹر جج ریفری کے پہلو میں کھڑا ہوتا ہے، اسی طرح جیسے NFL میں امپائر کرتا ہے۔ سینٹر جج ہر کھیل کے بعد فٹ بال کو اسپاٹ کرنے کا ذمہ دار ہے اور اس کی بہت سی ذمہ داریاں ریفری جیسی ہیں، سوائے پنلٹیز کے اعلان کے۔

اہلکاروں کا ایک اور گروپ، چین کریو، زنجیروں کو حرکت دینے کا ذمہ دار ہے۔ زنجیریں، جو دو بڑی لاٹھیوں پر مشتمل ہوتی ہیں جن کے درمیان 10 گز لمبی زنجیر ہوتی ہے، پہلے ڈاؤن کی پیمائش کے لیے استعمال ہوتی ہیں۔ چین کریو کھیل کے دوران سائیڈ لائنز پر رہتا ہے، لیکن اگر اہلکار درخواست کریں تو وہ مختصر طور پر پیمائش کے لیے زنجیریں میدان میں لے آئیں گے۔ ایک عام چین کریو میں کم از کم تین افراد ہوں گے—چین کریو کے دو ارکان دو لاٹھیوں میں سے کوئی ایک پکڑیں گے، جبکہ تیسرا ڈاؤن مارکر پکڑے گا۔ ڈاؤن مارکر، ایک بڑی لاٹھی جس پر ڈائل ہوتا ہے، ہر کھیل کے بعد موجودہ ڈاؤن کی نشاندہی کے لیے پلٹ دیا جاتا ہے اور عام طور پر گیند کے قریبی مقام پر منتقل کیا جاتا ہے۔ چین کریو کا نظام 100 سال سے زیادہ عرصے سے استعمال ہو رہا ہے اور اسے فاصلے کی درست پیمائش سمجھا جاتا ہے، شاذ و نادر ہی کسی بھی فریق کی تنقید کا نشانہ بنتا ہے۔

The game. ;More: :Наблюдаемые названия и показатели

عام کھیل میدان میں 11 کھلاڑیوں کی دو ٹیموں پر مشتمل ہوتا ہے (ایک جارحانہ دوسری دفاعی) جو چار 15 منٹ کے کوارٹرز کے دوران مقابلہ کرتی ہیں۔

عام طور پر ہر ٹیم کے لیے فی ہاف تین 'ٹائم آؤٹس' ہوتے ہیں، جس میں 12 منٹ کا ہاف ٹائم وقفہ ہوتا ہے۔

کھیل کا مقصد گیند کو مخالف کی 'اینڈ زون' میں لے جانا ہے، یا تو گیند کے ساتھ دوڑ کر جب تک ٹیکل نہ ہو، یا گیند کو ڈاؤن فیلڈ میں ساتھی کھلاڑی کو پاس کر کے، اینڈ زون کی طرف۔

اگرچہ کسی بھی وقت میدان میں ہر طرف سے صرف 11 کھلاڑی ہوتے ہیں، ایک ٹیم دراصل 45 کھلاڑیوں پر مشتمل ہوتی ہے۔ ہر طرف کا اہم کھلاڑی کوارٹر بیک ہوتا ہے جو کھیل کو چلانے کی کوشش کرتا ہے۔

Downs. :Наблюдаемые названия и показатели

ڈاؤنز کھیل کا وہ حصہ ہیں جو اکثر نئے آنے والوں کو بلاوجہ الجھا دیتے ہیں۔ وہ دراصل کافی سیدھے ہیں۔ مختصراً، قاعدہ درج ذیل ہے:

گیند کے قبضے میں رہنے والی ٹیم (جارحانہ) کو جارحانہ رہتے ہوئے گیند کو کم از کم 10 گز آگے بڑھانا ہوتا ہے۔ یہی وجہ ہے کہ پچ پر واضح طور پر نشان زد گز کی لکیریں ہوتی ہیں۔

ان کے پاس وہ 10 گز حاصل کرنے کے چار مواقع، یا ڈاؤنز، ہوتے ہیں اور اگر وہ گیند کو اس حد تک آگے بڑھا دیں، تو گنتی دوبارہ ترتیب دی جاتی ہے اور ٹیم مزید 10 گز جانے کی کوشش کے لیے چار ڈاؤنز کا ایک اور سیٹ حاصل کرتی ہے۔

اگر جارحانہ ٹیم چار ڈاؤنز کے اندر یہ 10 گز آگے بڑھانے میں ناکام رہتی ہے، تو قبضہ چھوڑ دیا جاتا ہے اور دفاعی فریق کو جارحانہ کھیلنے کی باری ملتی ہے۔ ٹیمیں عام طور پر چوتھے ڈاؤن پر فیلڈ گول یا ڈاؤن فیلڈ کی طرف دفاعی ٹیم کو کک کرتی ہیں تاکہ قبضہ کھونے سے پہلے کچھ پوائنٹس بچا سکیں۔

Scoring in American football. :Наблюдаемые названия и показатели

Tower Rush

امریکن فٹ بال میں حتمی مقصد تقریباً ہر دوسرے کھیل کی طرح ہے – مخالف سے زیادہ پوائنٹس اسکور کرنا۔ اسکورنگ کھیل میں اس طرح کی جاتی ہے:

Наблюдаемые названия и показатели: Touchdown (6 Points).

ٹچ ڈاؤن اس وقت اسکور کیا جاتا ہے جب کوئی ٹیم گیند کے ساتھ مخالف کی گول لائن عبور کرتی ہے، یا اینڈ زون میں گیند کو پکڑتی یا حاصل کرتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Field Goal (3 Points).

ایک ٹیم عام طور پر چوتھے ڈاؤن پر ان کی کوشش کرتی ہے - اگر ککر اینڈ زون کے کافی قریب ہو کہ گیند کو اپ رائٹ پوسٹوں کے درمیان سے کک کر سکے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Extra Point (1 Or 2 Points).

ٹچ ڈاؤن کے بعد گیند کو اپ رائٹس کے درمیان سے کک کر کے ایک ایکسٹرا پوائنٹ حاصل کیا جاتا ہے (یہ رگبی میں کنورژن کی طرح ہے)۔ دو پوائنٹس گیند کو دوبارہ اینڈ زون میں لے جا کر حاصل کیے جاتے ہیں، لیکن چونکہ یہ زیادہ مشکل ہے، زیادہ تر ٹیمیں 1 پوائنٹ لینے کا انتخاب کرتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: Safety (2 Points).

دفاعی ٹیم 2 پوائنٹس حاصل کر سکتی ہے اگر وہ جارحانہ ٹیم کے کسی رکن کو گیند کے ساتھ ان کے اپنے اینڈ زون میں ٹیکل کر دے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Quarterback Sack.

امریکن فٹ بال میں، سیک اس وقت ہوتا ہے جب کوارٹر بیک (یا پاسر کے طور پر کام کرنے والا کوئی اور جارحانہ کھلاڑی) فارورڈ پاس پھینکنے سے پہلے اسکرمیج کی لائن کے پیچھے ٹیکل کر دیا جاتا ہے، جب کوارٹر بیک "پاکٹ" میں اسکرمیج کی لائن کے پیچھے ٹیکل ہو جاتا ہے اور اس کا ارادہ واضح نہیں ہوتا، یا جب دفاعی دباؤ کی وجہ سے پاسر اسکرمیج کی لائن کے پیچھے آؤٹ آف باؤنڈز بھاگ جاتا ہے۔ یہ اکثر اس وقت ہوتا ہے جب مخالف ٹیم کی دفاعی لائن، لائن بیکرز یا دفاعی بیکس جارحانہ ٹیم کے بلاکنگ کھلاڑیوں (کوارٹر بیک کی حفاظت) کو تیزی سے پیچھے چھوڑنے کے لیے پاس پریشر (جسے پاس رش بھی کہا جاتا ہے) لگانے میں کامیاب ہو جاتے ہیں، یا جب کوارٹر بیک گیند حوالے کرنے کے لیے کوئی بیک یا گیند پکڑنے کے لیے کوئی دستیاب اہل ریسیور تلاش کرنے سے قاصر ہوتا ہے، جس سے دفاع کو کوارٹر بیک کو ٹیکل کرنے کا زیادہ موقع ملتا ہے۔

سیک کرنا دفاعی ٹیم کے لیے فائدہ مند ہے کیونکہ جارحیت ایک ڈاؤن کھو دیتی ہے، اور اسکرمیج کی لائن کئی گز پیچھے ہٹ جاتی ہے۔ دفاع کے لیے اس سے بھی بہتر سیک ہے جو کوارٹر بیک سے اسکرمیج کی لائن پر یا اس کے پیچھے گیند فمبل کروا دے؛ اسے اسٹرپ سیک بھی کہا جاتا ہے اور اگر دفاع گیند حاصل کر لے تو اس کے نتیجے میں ٹرن اوور ہو سکتا ہے۔ جس کوارٹر بیک پر دباؤ ڈالا جاتا ہے لیکن وہ سیک سے بچ جاتا ہے وہ بھی جلد بازی پر مجبور ہونے سے بری طرح متاثر ہو سکتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Turnover.

گرڈیرون فٹ بال میں، ٹرن اوور اس وقت ہوتا ہے جب گیند والی ٹیم بغیر کک کیے گیند کا قبضہ کھو دیتی ہے، جسے پھر دوسری ٹیم حاصل کر لیتی ہے۔ امریکن فٹ بال میں، دو واقعات جنہیں سرکاری طور پر "ٹرن اوورز" کے طور پر درجہ بندی کیا جاتا ہے وہ فمبلز (کسی کھلاڑی کے قبضے کے بعد لائیو گیند کا حادثاتی طور پر ضائع ہونا) اور انٹرسیپشنز (پاسنگ ٹیم کے کسی رکن کے لیے ارادہ شدہ پاس، لیکن دفاعی ٹیم کے کسی رکن نے پکڑ لیا) ہیں۔

Tower Rush

a. اوور ٹائم تمام مارکیٹوں کے لیے شمار ہوتا ہے سوائے فرسٹ ہاف / میچ، ونگ مارجن اور فورتھ کوارٹر آؤٹ کم کے۔

b. اگر میچ میں خلل پڑا اور وہ 24 گھنٹے (پری میچ) یا 48 گھنٹے (لائیو) کے اندر ختم نہیں ہوا، تو تمام شرطیں واپسی کے تابع ہیں، سوائے ان شرطوں کے جن کا نتیجہ میچ روکنے کے وقت تک غیر واضح طور پر طے ہو چکا تھا۔

c. اگر میچ کے شروع ہونے کا وقت 24 گھنٹے (پری میچ) یا 48 گھنٹے (لائیو) سے زیادہ ملتوی ہو جاتا ہے، تو تمام شرطیں واپس کر دی جاتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: d. امریکن فٹ بال پر شرط لگانے کے لیے درج ذیل پوزیشنز پیش کی جاتی ہیں:.

میچ کا نتیجہ طے کرنے کی تجویز ہے۔ شرطیں اوور ٹائم کو مدنظر رکھتے ہوئے قبول کی جاتی ہیں۔

اگر میچ کے نتیجے میں، اسکور کیے گئے گولز کی کل تعداد شرط کے کل کے برابر ہو، تو واپسی ہوتی ہے۔ اسی طرح، کسی ٹیم یا کھلاڑی کے انفرادی کل کے لیے بھی۔ شرطیں اوور ٹائم کو مدنظر رکھتے ہوئے قبول کی جاتی ہیں۔

اگر ہینڈی کیپ میں صرف دو آپشنز ہوں (صرف "Victory 1" یا "Victory 2"، "Draw" آپشن کے بغیر)، تو ہینڈی کیپ کو مدنظر رکھتے ہوئے برابر اسکور کی صورت میں، واپسی ہوتی ہے (اس سے قطع نظر کہ شرط لگانے کے لیے میچ کا کون سا دورانیہ پیش کیا گیا ہے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: match. / 4. First half

شرط جیتنے کے لیے، آپ کو پہلے ہاف اور میچ کے نتیجے کی درست پیش گوئی کرنی ہوگی۔ اوور ٹائم کو مدنظر نہیں رکھا جاتا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5. Quarter Bets.

شرطیں فاتح، ہینڈی کیپ کے ساتھ فاتح یا میچ کے متعلقہ کوارٹر کے کل پوائنٹس پر پیش کی جاتی ہیں۔ متعلقہ کوارٹر کے بعد کون سی ٹیم میچ میں آگے ہے اسے مدنظر نہیں رکھا جاتا۔ اوور ٹائم کو مدنظر نہیں رکھا جاتا۔

Наблюдаемые названия и показатели: last touchdown writer. / 6. First

شرط جیتنے کے لیے، آپ کو بالترتیب میچ میں پہلے یا آخری ٹچ ڈاؤن کے مصنف کا اندازہ لگانا ہوگا۔ شرطوں کے درست ہونے کے لیے، کھلاڑی کو میچ میں ایک سیکنڈ سے زیادہ کھیلنا ہوگا، ورنہ شرطیں کالعدم ہو جائیں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7. First half betting.

شرط جیتنے کے لیے، آپ کو میچ کے پہلے ہاف کے فاتح کا اندازہ لگانا ہوگا۔ اگر میچ دوسرے کوارٹر کے اختتام سے پہلے رک جائے تو شرطیں کالعدم ہو جائیں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: next effective action. / 8. First

شرط جیتنے کے لیے، آپ کو اندازہ لگانا ہوگا کہ پہلا / اگلا مؤثر عمل کیا ہوگا: ٹچ ڈاؤن، گول میں گول یا سیفٹی۔ اگر میچ ٹچ ڈاؤن، گول یا سیفٹی ہونے سے پہلے رک گیا یا ختم ہو گیا، تو شرطیں کالعدم ہو جائیں گی۔

9. اوپر درج نہ ہونے والی دیگر اقسام کی شرطیں بھی پیش کی جا سکتی ہیں۔

رینڈم نمبر جنریٹر ((RNG گیم کی فعالیت اور کھلاڑی کے گیم کے نتائج اور انصاف پر اعتماد کا مرکز ہے۔ کمپنی نے ایک معتبر لائسنس لیبارٹری کے ذریعے مختلف RNGs کی جانچ اور تصدیق کی ہے۔

سورس کوڈ کے جائزے نے تصدیق کی کہ RNG کا نفاذ تکنیکی تقاضوں کے مطابق ہے۔ اس میں شامل ہیں، لیکن ان تک محدود نہیں:

Наблюдаемые названия и показатели: a) الگورتھم کی شناخت؛؛ b) اندرونی حالت کی حفاظت، سیڈنگ اور دوبارہ سیڈنگ، تھریڈ سیفٹی؛.

c) انسٹنٹ گیم کے لیے اسکیلنگ۔

RNG کے ہمارے مکمل ٹیسٹ شماریاتی بے ترتیبی، غیر پیش گوئی اور RNG کی عدم تکرار کا جائزہ لیتے ہیں۔

RNGs یا رینڈم نمبر جنریٹرز وہ پروگرام ہیں جو ہمارے تمام کیسینو گیمز پر سیٹ کیے گئے ہیں، اس حقیقت کو تقویت دیتے ہیں کہ تمام نتائج بے ترتیب رہتے ہیں۔ یہ گیمز کسی بھی صورت میں پیش گوئی یا ہیرا پھیری کے قابل نہیں ہیں۔

قابل ثبوت انصاف کا بنیادی تصور یہ ہے کہ کھلاڑیوں کے پاس یہ ثابت کرنے اور تصدیق کرنے کی صلاحیت ہوتی ہے کہ ان کے نتائج منصفانہ اور غیر ہیرا پھیری شدہ ہیں۔

کمیٹمنٹ اسکیم اس بات کو یقینی بنانے کے لیے استعمال ہوتی ہے کہ کھلاڑی کا تمام پیدا کردہ نتائج پر اثر ہو۔

کمپنی امید کرتی ہے کہ ایک آسان، لطف اندوز، اور شفاف گیمنگ ماحول آپ کے کمپیوٹر یا موبائل ڈیوائس پر لائے گی۔

شرط لگانے والے کھلاڑیوں کے لیے بُک میکر کمپنیاں زیادہ تفریح کے لیے شرطوں کی خصوصی اقسام بناتی ہیں۔ اس قسم کی مارکیٹوں میں ہر طرح کی مختلف شرطیں شامل ہیں، جنہیں بُک میکنگ کی صنعت میں ایک کھیل سمجھا جاتا ہے۔ یہ ہیں: باقاعدہ کھیلوں، سیاست، ٹی وی شوز اور فلموں وغیرہ پر خصوصی شرطیں۔

شرطوں کی اقسام عام طور پر 'آؤٹ رائٹ' ہوتی ہیں۔ بُک میکرز کسی مخصوص مقابلے کے فاتح کے بارے میں اندازہ لگانے کی پیشکش کرتے ہیں، وغیرہ۔

سیاسی شرط لگانے میں درج ذیل مارکیٹیں پیش کی جا سکتی ہیں جیسے: کون سا سیاستدان یا سیاسی جماعت انتخاب میں کامیابی حاصل کرے گی۔ دنیا بھر میں پارلیمانی انتخابات، صدارتی انتخابات اور مختلف سیاسی نتائج پر شرطوں کی پیشکش موجود ہے۔

گاہک سیاسی مارکیٹوں سے لطف اندوز ہو سکتے ہیں، جیسے لاس اینجلس کا اگلا میئر کون ہوگا، برطانیہ میں پارلیمانی انتخاب میں کون سی سیاسی جماعت جیتے گی، وغیرہ۔

ٹی وی پر شرطیں واقعات کی ایک بہت بڑی قسم کا احاطہ کرتی ہیں: ریئلٹی ٹی وی سے لے کر ٹی وی سیریز تک، اور یہاں تک کہ تفریحی ایوارڈز بھی شامل ہیں۔

روایتی کھیل بھی خصوصی شرطوں میں شامل ہیں۔ مثال کے طور پر، کھلاڑی BBC Sports Personality وغیرہ پر شرط لگا سکتا ہے۔

اگر گاہک فیصلہ کریں کہ آسکر کس کو ملے گا، کون صدر بنے گا، بہترین ہدایت کار کون ہوگا، سال کا بہترین کھلاڑی کون ہوگا، انتخاب میں کون سی جماعت جیتے گی، منتخب امیدوار اگلے انتخاب میں صدر کے لیے حصہ لے گا یا نہیں، وغیرہ، تو ہماری کمپنی بہترین شرطیں پیش کرتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1- عمومی۔

بطور ڈیٹا کنٹرولر، جوئے کے ضوابط کے تحت ہماری قانونی ذمہ داری ہے کہ ہم کھلاڑیوں سے ذاتی ڈیٹا پر کارروائی کریں تاکہ وہ کھیلوں میں حصہ لے سکیں اور انہیں معاون خدمات فراہم کی جا سکیں۔

یہ پرائیویسی پالیسی وضاحت کرتی ہے کہ ہم کھلاڑیوں سے کون سا ذاتی ڈیٹا جمع کرتے ہیں، کیوں جمع کرتے ہیں اور اسے کیسے استعمال کرتے ہیں۔ mystake.com کو GTW B.V. چلاتی ہے، جو aoçCura کے قوانین کے تحت قائم کردہ کمپنی ہے جس کا کمپنی نمبر 165433 ہے اور اسے ao Gaming Control BoardçCura نے National Ordinance on Offshore Games of Hazard ((Landsverordening buitengaatse hazardspelen, P.B. 1993, no. 63)) کے مطابق لائسنس نمبر OGL/2024/250/0115 کے تحت موقع کے کھیل پیش کرنے کا لائسنس دیا ہے۔ CYGTW LTD لائسنس ہولڈر اور پیرنٹ کمپنی GTW B.V. کے بطور پیمنٹ ایجنٹ کام کرتی ہے۔

ویب سائٹ پر پلیئر اکاؤنٹ رجسٹر کر کے آپ اس پرائیویسی پالیسی سے اپنی رضامندی کی تصدیق کرتے ہیں۔ اگر آپ اس پرائیویسی پالیسی کی شرائط سے متفق نہیں ہیں اور ہمیں مطلوبہ ذاتی معلومات فراہم نہیں کرنا چاہتے، تو براہ کرم اس ویب سائٹ کا استعمال نہ کریں۔ براہ کرم نوٹ کریں کہ یہ پرائیویسی پالیسی آپ اور کمپنی کے درمیان ایک معاہدہ تشکیل دیتی ہے۔ ہم وقتاً فوقتاً اس پالیسی میں تبدیلیاں کر سکتے ہیں۔ اگرچہ ہم ایسی تبدیلیوں کی آپ کو اطلاع دینے کی پوری کوشش کریں گے، ہم تجویز کرتے ہیں کہ آپ اس پرائیویسی پالیسی کا باقاعدگی سے دوبارہ جائزہ لیں۔ ویب سائٹ اور/یا اس کی خدمات کا آپ کا مسلسل استعمال پرائیویسی پالیسی سے آپ کی رضامندی تصور ہوگا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2. Information.

ہم ذاتی معلومات جمع کرتے ہیں جن کی ہم درخواست کر سکتے ہیں استعمال اور کارروائی کے لیے، جن میں شامل ہوں گے، بغیر کسی حد کے: کوئی بھی معلومات جو آپ ہمیں فراہم کرتے ہیں جب آپ ہمارے اکاؤنٹ رجسٹریشن صفحات پر فارم بھرتے ہیں، نیز کوئی بھی دیگر ڈیٹا جو آپ مزید ویب سائٹ یا ای میل کے ذریعے جمع کراتے ہیں (مثلاً پہلا اور آخری نام، تاریخ پیدائش، ای میل پتہ، فون نمبر)؛ ویب سائٹ، ای میل، ویب چیٹ یا دیگر ذرائع ابلاغ کے ذریعے ہم سے کی گئی خط و کتابت؛ تمام پلیئر اکاؤنٹ لین دین کی تاریخ، چاہے یہ ویب سائٹ(ز) کے ذریعے ہو یا دیگر ذرائع ابلاغ کے ذریعے؛ ویب سائٹ لاگ ان اور ان کی تفصیلات، بشمول ٹریفک ڈیٹا، GeoIP مقام کا ڈیٹا، براؤزر/ڈیوائس ڈیٹا، ویب لاگز، سرگرمی لاگز اور ہمارے نظام میں ریکارڈ شدہ دیگر ٹریفک معلومات؛ دستاویزات اور ثبوت جن کی ہم آپ کے اکاؤنٹ کی تصدیق، جمع رقوم یا نکاسی کی کارروائی اور دھوکہ دہی کے خلاف جانچ کے لیے معقول طور پر درخواست کریں (اپنی پہل یا قابلِ اطلاق قانون سازی کے تقاضے کے مطابق)۔ ایسے ثبوت میں پاسپورٹ اسکین، ادائیگی سلپس، بینک اسٹیٹمنٹس وغیرہ شامل ہو سکتے ہیں۔ سروے میں شرکت یا کوئی بھی دیگر کسٹمر تشخیصات جو ہم وقتاً فوقتاً کر سکتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3. ہم آپ کی معلومات کیسے استعمال کرتے ہیں۔

ہم اپنی خدمات فراہم کرنے کے لیے آپ سے جمع کی گئی ذاتی معلومات پر کارروائی کرتے ہیں۔ خاص طور پر، ہم آپ کا ڈیٹا درج ذیل مقاصد کے لیے استعمال کریں گے: آپ کی شرطوں اور لین دین پر کارروائی۔ اس میں کریڈٹ کارڈ اور آن لائن ادائیگی کے نظاموں کا آپ کا استعمال شامل ہے؛ آپ کو گیمنگ اور دیگر معاون خدمات فراہم کرنا جن کی آپ ہماری ویب سائٹ سے طلب کرتے ہیں؛ کسٹمر سپورٹ فراہم کرنا، جیسے آپ کا اکاؤنٹ قائم کرنے اور اسے منظم کرنے میں معاونت؛ ضروری تصدیقی جانچ کی شناخت اور انجام دہی؛ رجسٹرڈ کھلاڑیوں کو ہماری پروموشنل پیشکشوں کے بارے میں معلومات فراہم کرنا، یا ہمارے منتخب کردہ کاروباری شراکت داروں، ساتھیوں اور ملحقہ اداروں کی جانب سے پروموشنل معلومات فراہم کرنا (صرف اس صورت میں جب کھلاڑیوں نے ایسے مارکیٹنگ مواد کی وصولی پر خاص طور پر رضامندی دی ہو)؛ قانونی ذمہ داریوں کی تعمیل، بشمول انسدادِ منی لانڈرنگ ((AML اور دہشت گردی کی مالی معاونت کے خلاف جنگ ((CFT کے قوانین کی تعمیل؛ دھوکہ دہی، شرائط کے غلط استعمال، منی لانڈرنگ اور دیگر غیر قانونی یا بے ضابطہ گیمنگ سرگرمیوں کی روک تھام کے مقاصد کے لیے لین دین کی نگرانی اور تحقیقات؛ مارکیٹ اسٹڈی جائزوں کے ذریعے کسٹمر رجحانات کا تجزیہ (سروے میں شرکت لازمی نہیں ہے اور آپ ہمیشہ شرکت نہ کرنے کا انتخاب کر سکتے ہیں)؛ مجموعی ڈیٹا کی تحقیق اور شماریاتی تجزیہ۔

Наблюдаемые названия и показатели: 4. مارکیٹنگ مواصلات۔

Tower Rush

جب تک آپ نے پروموشنل مواد وصول نہ کرنے کا انتخاب نہیں کیا، ہم آپ کی ذاتی معلومات، بشمول آپ کا ای میل پتہ اور فون نمبر، مصنوعات، خدمات اور پروموشنز کے حوالے سے آپ کو مارکیٹنگ مواصلات بھیجنے کے لیے استعمال کر سکتے ہیں۔ اس میں ہمارے کاروباری شراکت داروں، جیسے کیسینو گیم فراہم کنندگان، کی مصنوعات اور خدمات کے بارے میں معلومات شامل ہو سکتی ہیں۔ جب بھی آپ ایسا مارکیٹنگ اور اشتہاری مواد وصول کرنا بند کرنے کا فیصلہ کریں، آپ اپنی Player Account کی ترتیبات میں اس سے دستبردار ہو سکتے ہیں یا support@mystake.email پر ہماری کسٹمر سپورٹ سے رابطہ کر کے۔ مزید برآں، نوٹ کریں کہ ہماری طرف سے کسی بھی مقابلے کا انعام یا جیتی رقم قبول کرنے سے، آپ اپنے نام اور/یا عرفیت کو بغیر کسی اضافی معاوضے کے اشتہاری اور پروموشنل مقاصد کے لیے استعمال کرنے کی رضامندی دیتے ہیں، سوائے اس کے جہاں قانون کی طرف سے ممنوع ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5۔ ذاتی معلومات حاصل کرنا۔

ہم آپ کی جانکاری کے بغیر آپ کے بارے میں کوئی ذاتی معلومات جمع نہیں کریں گے۔ تاہم، ہم آپ کے بارے میں کچھ ڈیٹا خودکار طور پر جمع کر سکتے ہیں جہاں آپ نے ہماری خدمات کے استعمال اور ہم سے اپنے تعاملات کے ذریعے ایسی معلومات فراہم کی ہوں۔ ہم آن لائن فروشوں اور خدمت فراہم کنندگان، جیسے فراڈ کی روک تھام کرنے والی کمپنیوں سے بھی کچھ ذاتی معلومات قانونی طور پر حاصل کر سکتے ہیں۔ اس کے علاوہ، ہم تکنیکی معاونت فراہم کرنے کے لیے فریق ثالث فراہم کنندگان کی خدمات حاصل کرنے کا حق محفوظ رکھتے ہیں، تاکہ آپ کے آن لائن لین دین پر کارروائی کی جا سکے اور گیمنگ مواد حاصل کیا جا سکے۔ براہ کرم سمجھ لیں کہ ہمیں ایسے فروشوں، خدمت فراہم کنندگان اور فریق ثالث ای-کامرس خدمات کو آپ کی فراہم کردہ کسی بھی معلومات تک رسائی دی جا سکتی ہے۔ یقین رکھیں کہ ہم اس طرح حاصل کی گئی کسی بھی ذاتی معلومات کو اس پالیسی میں بیان کردہ طریقے سے استعمال اور محفوظ کریں گے۔ آپ کی فراہم کردہ کوئی بھی معلومات کمپنی سے باہر فریق ثالث کو صرف اس پرائیویسی پالیسی کے مطابق ظاہر کی جائیں گی، اور ہم اس بات کو یقینی بنانے کے لیے تمام ضروری اقدامات کریں گے کہ فریق ثالث خدمت فراہم کنندگان کے ساتھ ہمارے معاہدے ہمیشہ آپ کی نجی معلومات کا تحفظ کریں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 6۔ ڈیٹا وصول کنندگان۔

ہم آپ کی فراہم کردہ معلومات اپنی کمپنیوں کے گروپ کے اندر دیگر اداروں اور اپنے کاروباری شراکت داروں کو دے سکتے ہیں۔ ان کمپنیوں میں ہماری بنیادی کمپنیاں، ان کی بنیادی کمپنیاں اور ان متعلقہ کمپنیوں کی تمام ذیلی کمپنیاں شامل ہیں، نیز وہ دیگر کمپنیاں جن کے ساتھ ہم کاروبار کرتے ہیں اور ضروری معاہدے رکھتے ہیں۔ آپ کی معلومات کی ڈیٹا پروسیسنگ ہم یا کمپنیوں کے گروپ کی کوئی دوسری کمپنی کر سکتی ہے، جو ایسی ڈیٹا پروسیسنگ کی ضروریات پوری کرنے کے لیے کسی تیسرے فریق کو استعمال کر سکتی ہے۔ کمپنی کے ملازمین، بالخصوص ڈیٹا پروٹیکشن آفیسر، منی لانڈرنگ آفیسر، پیمنٹس اینڈ اینٹی فراڈ تجزیہ کار، کسٹمر سپورٹ ایجنٹس، کسٹمر ریٹینشن ٹیم کے اراکین، VIP پلیئر مینیجرز نیز دیگر منتخب ملازمین کو بھی اپنے فرائض کی انجام دہی اور آپ کو معاونت فراہم کرنے کے مقصد سے آپ کی ذاتی معلومات تک رسائی حاصل ہوگی۔ ہمارے وہ ملازمین جن کو کھلاڑی کی ذاتی معلومات تک رسائی حاصل ہے یا جو ان کی پروسیسنگ سے وابستہ ہیں، نے قابلِ اطلاق گیمنگ، ڈیٹا پروٹیکشن اور پرائیویسی قوانین کے تحت کھلاڑی کی معلومات کی رازداری کے احترام کے لیے رازداری کے معاہدوں پر دستخط کیے ہیں۔ آپ کو موثر سروس فراہم کرنے کے لیے، ہمیں اور/یا ہمارے سروس فراہم کنندگان کو آپ کا ذاتی ڈیٹا یورپی یونین ((EU اور یورپی فری ٹریڈ ایسوسی ایشن ((EFTA کے علاقوں میں ایک ملک سے دوسرے ملک منتقل کرنے کی ضرورت پڑ سکتی ہے اور نیز کچھ ایسے ڈیٹا پروسیسرز کو بھی جن کا مرکز یورپی اقتصادی علاقے ((EEA سے باہر ہو سکتا ہے۔ لہٰذا، ویب سائٹ براؤز کرنے اور ہمارے ساتھ الیکٹرانک طور پر رابطہ کرنے سے، آپ تسلیم کرتے ہیں اور اس بات سے اتفاق کرتے ہیں کہ ہم (یا ہمارے سپلائرز یا ذیلی ٹھیکیدار) ان ممالک میں آپ کا ڈیٹا پروسیس کریں۔ ہم ہمیشہ اپنی بہترین کوششیں کریں گے تاکہ یقینی بنایا جا سکے کہ آپ کی معلومات اور ڈیٹا کو محفوظ طریقے سے اور اس پرائیویسی پالیسی کے مطابق برتا جائے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 7۔ تیسرے فریق کو ڈیٹا جاری کرنا۔

ہم آپ کا ذاتی ڈیٹا تیسرے فریق کو فروخت یا کرائے پر نہیں دیتے۔ اگر قانون، ضابطے، یا دیگر قانونی سمن یا وارنٹ کے تحت ضروری ہو تو ہم آپ کی ذاتی معلومات ظاہر کر سکتے ہیں۔ ہم آپ کی ذاتی معلومات کسی ریگولیٹری یا قانون نافذ کرنے والے ادارے کو بھی ظاہر کر سکتے ہیں اگر ہمیں یہ یقین ہو کہ یہ کمپنی، اس کے صارفین یا کسی تیسرے فریق کے جائز مفادات کے تحفظ کے لیے ضروری ہے۔ ذاتی ڈیٹا صرف درج ذیل صورتوں میں تیسرے فریق کو ظاہر کیا جائے گا: جہاں قانون ہمیں ایسا کرنے کا پابند کرتا ہو؛ اگر ویب سائٹ کو ادائیگی کے لین دین کی سہولت کے لیے اپنے پیمنٹ پروسیسرز کے ساتھ ڈیٹا شیئر کرنے کی ضرورت ہو، ان کی پرائیویسی پالیسیوں کے مطابق۔ (خاص طور پر، زیادہ تر بینکنگ کارڈ لین دین Wirecard Bank AG کے ذریعے پروسیس کیے جاتے ہیں جن کی پرائیویسی پالیسی ایسے لین دین پر لاگو ہوتی ہے)؛ متعلقہ لائسنسنگ اور ریگولیٹری حکام کے ساتھ ساتھ کسی بھی دیگر قابلِ اطلاق قانون سازی کے تحت تمام فرائض اور ذمہ داریوں کی تعمیل کے لیے اور دیگر دائرہ اختیار میں کسی بھی دیگر قابلِ اطلاق ریگولیٹرز کے لیے؛ جب کمپنی کو یقین ہو کہ انکشاف کمپنی یا کھلاڑی کی حفاظت، یا دوسروں کی حفاظت کے لیے ضروری ہے، دھوکہ دہی کی تحقیقات کے لیے، یا کسی حکومتی درخواست کا جواب دینے کے لیے؛ اگر ہمارے مارکیٹنگ سروس فراہم کنندگان کو اپنے کام انجام دینے کے لیے ڈیٹا کی ضرورت ہو؛ کسی بھی دیگر تیسرے فریق کو کھلاڑی کی پیشگی رضامندی کے ساتھ۔ ہم اپنی جانب سے محدود ذاتی ڈیٹا کی پروسیسنگ کے لیے تیسرے فریق کے ڈیٹا پروسیسرز استعمال کرتے ہیں۔ ایسے سروس فراہم کنندگان ویب سائٹ کی معاونت کرتے ہیں، خاص طور پر ویب سائٹس کی ہوسٹنگ اور آپریشن، مارکیٹنگ، تجزیات، ویب سائٹس کی بہتری، اور ای میل نیوز لیٹرز بھیجنے کے حوالے سے۔ ہم اس بات کو یقینی بنائیں گے کہ ذاتی ڈیٹا کی وصول کنندہ کو منتقلی قابلِ اطلاق ڈیٹا پروٹیکشن قانون سازی کے مطابق ہو اور پروسیسر پر وہی ذمہ داریاں عائد ہوں جو متعلقہ سروسز معاہدے کے تحت ہم پر عائد ہوتی ہیں۔ ہماری ویب سائٹس میں سوشل میڈیا خصوصیات (مثلاً "شیئر" یا "لائک" بٹن) بھی شامل ہو سکتی ہیں۔ ایسی خصوصیات تیسرے فریق کے سوشل میڈیا پلیٹ فارمز جیسے Facebook فراہم کرتے ہیں۔ جہاں اس طریقے سے ڈیٹا جمع کیا جاتا ہے، اس کی پروسیسنگ متعلقہ سوشل میڈیا پلیٹ فارمز کی پرائیویسی پالیسی کے تابع ہوتی ہے۔ مذکورہ بالا کے علاوہ، اگر ہم کوئی نئے کاروبار حاصل کریں تو ہم ذاتی ڈیٹا بھی جاری کر سکتے ہیں۔ اگر کمپنی کی ساخت میں کوئی تبدیلی واقع ہو جیسے انضمام، کسی دوسری کمپنی کے ذریعے حصول یا جزوی حصول، تو زیادہ امکان ہے کہ ہمارے صارفین کا ذاتی ڈیٹا فروخت یا منتقلی میں شامل ہو۔ ہم اپنی پالیسی کے حصے کے طور پر، ذاتی ڈیٹا کی ایسی منتقلی کو مؤثر بنانے سے قبل اپنے کھلاڑیوں کو ای میل کے ذریعے مطلع کریں گے۔ براہ کرم نوٹ کریں کہ ہمارا مواد متعلقہ حوالہ جات فراہم کرنے کے لیے تیسرے فریق کی ویب سائٹس سے لنک کر سکتا ہے۔ ہم ایسے بیرونی مواد کے ذمہ دار نہیں ہیں، جس میں الگ پرائیویسی پالیسیاں اور ڈیٹا پروسیسنگ کے انکشافات شامل ہو سکتے ہیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 8۔ ڈیٹا کی حفاظت۔

جیسا کہ ہماری شرائط و ضوابط میں بیان کیا گیا ہے، آپ اور Casino دونوں کسی بھی وقت اپنے Player Account کو بند کرنے کا فیصلہ کر سکتے ہیں۔ آپ کے اکاؤنٹ کی بندش کے بعد، ہم آپ کا ذاتی ڈیٹا قانون کی طرف سے مطلوبہ مدت تک ریکارڈ پر محفوظ رکھیں گے۔ یہ ڈیٹا صرف اس صورت میں استعمال کیا جائے گا جب مالیاتی اور محصولاتی ریکارڈز، فراڈ، منی لانڈرنگ یا کسی دیگر غیر قانونی سرگرمی کی تحقیقات کے حوالے سے متعلقہ حکام کو اس کی ضرورت ہو۔ آپ کو نوٹ کرنا چاہیے کہ یورپی یونین کے لائسنس یافتہ گیمنگ دائرہ اختیار میں منی لانڈرنگ کے خلاف ضوابط کی وجہ سے، ہم رجسٹریشن کے دوران جمع کرائے گئے کھلاڑیوں کے ذاتی ڈیٹا اور Player Account کے فعال دورانیے میں فراہم کردہ کسی بھی ڈیٹا کو آخری کھلاڑی کے لین دین یا اکاؤنٹ کی بندش سے کم از کم پانچ سال تک محفوظ رکھنے کے پابند ہیں۔ لہٰذا، اس مدت کے گزرنے سے پہلے ڈیٹا حذف کرنے کی درخواستیں قابلِ سماعت نہیں ہوں گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 9۔ آپ کے ڈیٹا کی حفاظت۔

ہم اس بات کا اعتراف کرتے ہیں کہ آپ کے پلیئر اکاؤنٹ کے انتظام کے مقاصد کے لیے آپ کی ذاتی معلومات جمع کرنے اور ان پر کارروائی کرنے میں، ہم ذاتی ڈیٹا کے تحفظ سے متعلق سخت قانونی دفعات کے پابند ہیں۔ نتیجتاً، ہم بہترین کاروباری طریقوں اور قابلِ اطلاق ضوابط کے مطابق آپ کی ذاتی معلومات کے تحفظ اور آپ کی رازداری کے احترام کی کوشش کرتے ہیں۔ ہم کھلاڑیوں کو محفوظ خدمات فراہم کرنے کے پابند ہیں، اور ہم تمام معقول احتیاطی تدابیر اختیار کریں گے تاکہ یہ یقینی بنایا جا سکے کہ آپ کی ہمیں فراہم کردہ تمام

معلومات محفوظ رہیں۔ پلیئر اکاؤنٹس تک صرف کھلاڑی کی منفرد ID اور پاس ورڈ کے ذریعے ہی رسائی حاصل کی جا سکتی ہے۔ آپ اپنے اکاؤنٹ کے غیر مجاز استعمال سے اضافی تحفظ کے طور پر دو عنصری توثیق ((2FA بھی ترتیب دے سکتے ہیں۔ آپ اپنی لاگ ان معلومات کو خفیہ رکھنے اور اس بات کو یقینی بنانے کے ذمہ دار ہیں کہ کسی دوسرے شخص کی اس تک رسائی نہ ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: 10۔ ہم سے رابطہ کریں۔

آپ اس پالیسی کے حوالے سے ہم سے ہمیشہ رابطہ کر سکتے ہیں اگر آپ چاہیں تو: اس ذاتی معلومات کی درستگی کی تصدیق کریں جو ہم نے آپ کے بارے میں جمع کی ہیں؛ ہمارے ذریعے آپ کی ذاتی معلومات کے استعمال کے بارے میں پوچھ گچھ کریں؛ براہ راست مارکیٹنگ کے مقاصد کے لیے آپ کے ڈیٹا کے مستقبل کے استعمال کو روکیں؛ آپ کی فراہم کردہ کوئی بھی معلومات اپ ڈیٹ یا درست کریں (ایسی صورتوں میں آپ کو کوئی بھی ایسا ثبوت فراہم کرنا ہوگا جو ہمیں ایسی تبدیلیاں کرنے کے لیے معقول طور پر درکار ہو سکتا ہے)۔ نوٹ کریں کہ ہمیں اپنے بارے میں جھوٹی معلومات فراہم کرنا غیر قانونی ہے اور یہ آپ کی ذمہ داری ہے کہ آپ کو یقینی بنائیں کہ ہمارے پاس ہمیشہ آپ کا درست ڈیٹا اپ ڈیٹ رہے۔ ہم نے ایک ڈیٹا پروٹیکشن آفیسر (“DPO”) مقرر کیا ہے جو اس پرائیویسی پالیسی سے متعلق سوالات کی نگرانی کا ذمہ دار ہے۔ اگر آپ کے اس پرائیویسی پالیسی کے بارے میں کوئی سوالات ہیں، تو براہ کرم support@mystake.email پر DPO سے رابطہ کریں۔ اس کے علاوہ، GDPR کے آرٹیکل 77 کے مطابق، آپ کو یہ حق حاصل ہے کہ آپ اپنی ڈیٹا پروسیسنگ سے متعلق کسی نگران اتھارٹی کے پاس شکایت درج کروائیں، بالخصوص آپ کی معمول کی رہائش کے رکن ریاست، کام کی جگہ، یا مبینہ خلاف ورزی کی جگہ میں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 11۔ کوکی پالیسی۔

جب آپ ویب سائٹ پر تشریف لاتے ہیں تو ہمارا نظام خودکار طور پر آپ کے دورے کے بارے میں معلومات جمع کرتا ہے، جیسے آپ کا براؤزر، IP پتہ، اور حوالہ دینے والی ویب سائٹ۔ یہ جمع آوری ہمارے پلیٹ فارم فراہم کنندگان اور شراکت داروں کے ساتھ مل کر کی جا سکتی ہے۔ ہم ان سے اپنی ویب سائٹ کے زائرین کا عمومی آبادیاتی یا استعمال کا ڈیٹا وصول کر سکتے ہیں۔ ہم اضافی رضامندی حاصل کیے بغیر آپ کی ذاتی شناخت کے لیے خودکار طور پر معلومات جمع نہیں کرتے۔ زیر بحث معلومات جمع کرنے کے لیے ہم کوکیز اور اسی طرح کے ٹریکنگ ٹولز استعمال کرتے ہیں۔ کوکیز چھوٹی ٹیکسٹ فائلیں ہیں جو آپ کے کمپیوٹر یا آلات پر اس وقت محفوظ ہوتی ہیں جب آپ ہمارے ویب صفحات پر تشریف لاتے ہیں۔ کچھ کوکیز ویب سائٹ کے چلنے کے لیے لازمی ہیں؛ دیگر آپ کے ویب سائٹ کے تجربے کو بہتر بناتی ہیں اور ہمیں بہتر خدمت فراہم کرنے میں مدد کرتی ہیں۔ ذیل میں ہماری استعمال کردہ کوکیز کی اقسام اور ان کے مقاصد درج ہیں۔ لازمی کوکیز: ویب سائٹس کی نیویگیشن اور بنیادی فعالیت کو فعال کرتی ہیں، مثلاً ویب سائٹ کے ممبر علاقوں تک رسائی۔ فعال کوکیز: ہمیں آپ کے ویب سائٹ کے استعمال اور ویب سائٹ پر آپ کے انتخاب (مثلاً آپ کی سیشن کلید، زبان، یا خطہ) کا تجزیہ کرنے کی اجازت دیتی ہیں، تاکہ ہم ان ترتیبات کو محفوظ کر سکیں اور آپ کو مزید ذاتی نوعیت کا تجربہ پیش کر سکیں۔ اشتہاری کوکیز: ہمیں یہ اندازہ لگانے کی اجازت دیتی ہیں کہ ہماری مواد مارکیٹنگ کتنی مؤثر ہے۔ یہ کوکیز ہمارے شراکت داروں کی جانب سے ویب سائٹ کے دوروں اور اشتہارات سے نئے کھلاڑیوں کی رجسٹریشن کو ٹریک کرنے کے لیے فراہم کی جاتی ہیں۔ ہم آپ کی ذاتی معلومات (جیسے نام یا ای میل) منسلک شراکت داروں کے ساتھ شیئر نہیں کرتے سوائے اس سائٹ کے دورے کے ڈیٹا کے جو براہ راست ایسی اشتہاری کوکیز کے ذریعے جمع کیا جاتا ہے۔ تاہم، آپ کے سائٹ کے دورے کا ڈیٹا فراہم کنندگان کی جانب سے دیگر ذرائع سے جمع کردہ دیگر ذاتی معلومات سے منسلک کیا جا سکتا ہے۔ مؤخر الذکر بیرونی ڈیٹا پروسیسنگ ان تیسرے فریق فراہم کنندگان کے پرائیویسی نوٹس اور پالیسیوں کے تابع ہے۔ مذکورہ بالا کے علاوہ، ہم متعدد تیسرے فریق خدمت فراہم کنندگان کا استعمال کرتے ہیں جو اس ویب سائٹ پر کوکیز بھی مقرر کرتے ہیں، تاکہ وہ ہمیں فراہم کی جانے والی خدمات انجام دے سکیں۔ ایسی خدمات میں شامل ہیں، لیکن ان تک محدود نہیں، ویب سائٹ پر آپ کی سرگرمی کو ٹریک کر کے آپ کے تجربے کو بہتر بنانے میں ہماری مدد کرنا، ویب سائٹ کی مؤثریت اور ہماری مارکیٹنگ مہمات کی مؤثریت کی پیمائش کرنا۔ زیادہ تر آن لائن براؤزر خودکار طور پر کوکیز قبول کرتے ہیں۔ اگر آپ ترجیح دیں تو اپنے براؤزر کی ترتیبات میں تبدیلی کر کے کچھ یا

تمام کوکیز کو بلاک کرنا، یا پہلے سے مقرر شدہ کوکیز کو حذف کرنا ممکن ہے۔ تاہم، ہم تجویز کرتے ہیں کہ آپ اپنی کوکیز کو بلاک یا حذف نہ کریں کیونکہ اس سے ہماری ویب سائٹ کے آپ کے استعمال میں رکاوٹ آ سکتی ہے۔

ہم، ایک ذمہ دار iGaming کمپنی کے طور پر، چاہتے ہیں کہ ہمارے صارفین جوئے کو تفریح اور دل لگی کا ذریعہ سمجھیں۔ جوئے سے متعلق مسائل کو روکنے کے لیے، ہم آپ کو مشورہ دیتے ہیں کہ آپ اس بات کا خیال رکھیں: جوا آمدنی کا ذریعہ نہیں ہے، بلکہ یہ تفریح کا طریقہ ہے، صرف اس صورت میں جب آپ کے پاس کچھ اضافی پیسے اور وقت ہو۔

ایک ذمہ دار جوئے فراہم کنندہ کے طور پر، ہم اپنے قابل قدر کھلاڑیوں کے لیے ایک محفوظ اور پرلطف آن لائن کیسینو ماحول بنانے کے لیے پُرعزم ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: کم عمر صارفین کا تحفظ

مناسب ریگولیٹری بنیادوں اور داخلی پالیسیوں کے تحت، 18 سال سے کم عمر افراد کے لیے اکاؤنٹ بنانا اور/یا ہماری سائٹ پر کھیلنا اجازت نہیں ہے۔

ہم کم عمر صارفین کے حقوق کو روکنے اور ان کے تحفظ کے لیے اپنی بہترین کوششیں کرتے ہیں۔ ہر صارف کو معقول اقدامات کرنے چاہئیں تاکہ کوئی نابالغ آن لائن گیمز تک رسائی اور/یا انہیں کھیلنے سے باز رہے:

• کیسینو میں سائن اِن ہونے کے دوران اپنے کمپیوٹر یا موبائل کے قریب 18 سال سے کم عمر افراد کو غیر حاضر نہ چھوڑیں؛

Наблюдаемые названия и показатели: • 18 سال سے کم عمر افراد کو کسی بھی جوئے کی سرگرمی میں حصہ لینے کی اجازت نہ دیں؛؛ • 18 سال سے کم عمر افراد کے ساتھ کریڈٹ کارڈ یا بینک اکاؤنٹ کی تفصیلات شیئر نہ کریں؛؛ • کیسینو میں لاگ اِن کرتے وقت 'Save Password' کا اختیار استعمال نہ کریں؛؛ • اپنے کمپیوٹر استعمال کرنے والے ہر فرد کے لیے الگ پروفائلز بنائیں؛

• بچوں کے تحفظ کا سافٹ ویئر استعمال کریں، جیسے Cyberpatrol، Net Nanny یا CYBERsitter، تاکہ نابالغوں کے لیے جوئے کی سائٹس کو بلاک کیا جا سکے؛

اگر آپ کے پاس کسی ایسے شخص کی معلومات ہیں جو 18 سال سے کم عمر ہے اور ہمارے ساتھ رجسٹرڈ ہے یا iGaming تک رسائی رکھتا ہے، تو براہ کرم فوری طور پر ہم سے support@mystake.email پر رابطہ کریں۔

18 سال سے کم عمر کوئی بھی شخص جو کھیلتا ہوا پایا جائے یا کسی بھی شکل میں شریک/ملوث ہو، اسے فوری طور پر بلاک کر دیا جائے گا۔

چونکہ ہم نابالغ افراد کو ہم سے جڑے کسی بھی نقصان سے بچانا چاہتے ہیں، اس لیے ہم انہیں mystake.com پر رجسٹر ہونے کی اجازت نہیں دیتے۔ پھر بھی، بچے iGaming میں ملوث ہوتے ہیں۔ ہم اپنی طرف سے نابالغوں کے والدین کو مشورہ دیتے ہیں کہ وہ کمپیوٹر فلٹرز استعمال کریں جو ان کے بچوں کو جوئے کی ویب سائٹس تک رسائی سے روکتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: Here are some of them: www.netnanny.com; www.cyberpatrol.com; عملے کی آگاہی اور قابلیت۔

یہ ہماری ذمہ داری ہے کہ ہم یقینی بنائیں کہ ہمارا تمام عملہ مسئلہ جوئے کی کسی بھی علامت کو پہچاننے اور اپنے ممبران کے تحفظ کے لیے ضروری اقدامات کرنے کی تربیت یافتہ ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: • اکاؤنٹ کی حدود؛ • وقفے کی مدت؛ • خود کو خارج کرنے کی مدتیں؛ • 24/7 کسٹمر سپورٹ؛ • آپ کے جوئے کو منظم کرنے میں مدد کے لیے اکاؤنٹ ٹولز؛ • ذمہ دار جوئے کی تنظیموں کے براہ راست لنکس۔

Tower Rush

آپ طویل عرصے کے لیے جوئے سے خود کو خارج کرنا چاہ سکتے ہیں۔ براہ کرم کسی بھی وقت ہماری کسٹمر سپورٹ ٹیم سے سرکاری ای میل کے ذریعے رابطہ کریں اور 6 ماہ سے 5 سال تک کی مدت کے لیے خود کو خارج کرنے کی درخواست کریں۔

کیا آپ کو جوئے کے ساتھ مسائل ہیں؟

چند سوالات ہیں جو آپ کو یہ جاننے میں مدد کریں گے کہ آیا آپ کو جوئے کے ساتھ مسائل ہیں یا نہیں:

• کیا آپ کے خاندان کے افراد اکثر آپ کے گیمنگ میں ملوث ہونے کی شکایت کرتے ہیں؟

• کیا آپ دوسرے کام کرتے ہوئے بھی جوا کھیلنے کے خواہشمند ہوتے ہیں؟

• کیا آپ سمجھتے ہیں کہ جوا کمانے کا ایک طریقہ ہے؟

• کیا آپ کے خیالات اور خواب جیک پاٹ جیتنے سے جڑے ہیں؟

• کیا گیمنگ کے بغیر دن گزارنا بورنگ ہے؟ اوپر دیے گئے سوالات میں سے کم از کم ایک اثباتی جواب آپ کے لیے یہ اشارہ ہے کہ آپ کو جوئے کے بارے میں اپنے رویے کا تجزیہ شروع کرنا چاہیے۔ اگر آپ کو اس معاملے میں مدد کی ضرورت ہو، تو یہاں کچھ لوگ ہیں جو آپ کی لت سے بچنے کے خواہشمند ہیں:

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: • Gambling Anonymous؛ • GamCare؛ • Gambling Therapy؛ رابطہ معلومات۔

اگر آپ کے کوئی سوالات ہیں یا مزید معلومات درکار ہیں تو درج ذیل ذرائع سے ہم سے رابطہ کریں:

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: پیغام Live chat۔

ہم مدد کے لیے دن میں 24 گھنٹے، ہفتے میں 7 دن دستیاب ہیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 224؛ 274؛ 109؛ +391؛ 3.93؛ 2.37؛ +497؛ 6.86؛ 7.76؛ +459؛ 2.19؛ +383؛ 4.24؛ +390؛ 3.54؛ +471؛ 4.28؛ 4.47؛ +484؛ 1.34؛ 5.93؛ 7.49؛ 3.34؛ +479؛ +331؛ 9.28؛ 6.69؛ +330؛ +279؛ 10.09؛ 6.23؛ 3.91؛ +258؛ +261؛ 5.01؛ 6.38؛ 2.82؛ +259؛ 1.98؛ 3.66۔

MyStake — اکاؤنٹ، KYC اور مدد

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Sportsbook & Online Casino - MyStake۔

MyStake

°N	کھلاڑی	پوائنٹس	انعام
1	6****A	107363	100 مفت اسپنز
2	D****Y	32575.09	75 مفت اسپنز

°N	کھلاڑی	پوائنٹس	انعام
3	_****M	32186.18	50 مفت اسپنز
4	9****S	29930.33	25 مفت اسپنز
5	M****K	26114.6	25 مفت اسپنز
6	5****J	22457.2525	25 مفت اسپنز
7	5****R	14065.0875	25 مفت اسپنز
8	7****W	11794.28	25 مفت اسپنز
9	0****M	10857.61	25 مفت اسپنز
10	6****N	10485.5	25 مفت اسپنز
11	3****M	9760	10 مفت اسپنز
12	4****F	9514.94410325	10 مفت اسپنز
13	5****D	9166	10 مفت اسپنز
14	8****R	8700.925	10 مفت اسپنز
15	X****G	7882.6	10 مفت اسپنز
16	E****B	7803.55	10 مفت اسپنز
17	4****I	7750.775	10 مفت اسپنز
18	A****P	7531.2	10 مفت اسپنز
19	E****M	6890.4	10 مفت اسپنز
20	6****T	6604.91425	10 مفت اسپنز
21	L****1	5463.75	10 مفت اسپنز
22	K****B	5461.8	10 مفت اسپنز
23	Y****W	5402	10 مفت اسپنز
24	2****M	5243.5	10 مفت اسپنز
25	J****J	5137.48	10 مفت اسپنز

°N	کھلاڑی	پوائنٹس	انعام
26	5****I	4937.8	10 مفت اسپنز
27	7****0	4628.8	10 مفت اسپنز
28	G****C	4549.25	10 مفت اسپنز
29	O****S	4483.8	10 مفت اسپنز
30	6****L	4058.2	10 مفت اسپنز

مثال: 2nd		
ٹیمیں	ڈبل ایشین ہینڈی کیپ	اوڈز
Manchester United:	1)- 0.5,-) 0.75	2.0
Liverpool:	1)+ 0.5,+) 0.75+	1.8

مثال: 5th		
ٹیمیں	ڈبل ایشین ہینڈی کیپ	اوڈز
Manchester United:	2.5)- 2,-) 2.25-	2.0
Liverpool:	2.5)+ 2,+) 2.25+	1.8

سفید کوئین سائیڈ کاسلنگ سے پہلے۔ سیاہ کنگ سائیڈ کاسلنگ سے پہلے۔	سفید کوئین سائیڈ کاسلنگ کے بعد۔ سیاہ کوئین سائیڈ کاسلنگ کے بعد۔

گیم 'DELETE'
آپ ریموو فنکشن اس وقت تک استعمال کر سکتے ہیں جب تک ایکٹو ٹکٹ میں موجود کوئی بھی گیم شروع نہ ہو جائے۔
ایکٹو ٹکٹ سے گیم ہٹانے کے بعد، ہر بار موجودہ بیٹ کا 10% بیٹ کی رقم سے کاٹا جائے گا۔ مثال کے طور پر: اگر ٹکٹ پر بیٹ 100 USD ہے، گیم ہٹانے کے بعد موجودہ بیٹ کا 10% کاٹا جائے گا (اس صورت میں (10 USD اور 90 USDT باقی رہے گا۔ دوسرا گیم ہٹانے کے بعد دوبارہ 10% کاٹا جائے گا ((9 USDT اور آپ کے پاس 81 USDT ہوگا۔
آپ ریموو فنکشن اس وقت تک استعمال کر سکتے ہیں جب تک ٹکٹ میں صرف ایک پوزیشن باقی رہے۔

'DELETE' گیم
آپ کسی بھی اوڈ کے ساتھ گیم ہٹا سکتے ہیں، الا یہ کہ لائیو اوڈ ایکٹو ٹکٹ کے اوڈ سے 30% سے زیادہ ہو جائے۔ ریموو فنکشن استعمال کرنے کے بعد، آپ پھر بھی Replace، Add اور Cash out فنکشنز استعمال کر سکتے ہیں۔
ریموو فنکشن استعمال کرنے کے بعد، کیش آؤٹ فنکشن موجودہ بیٹ سے حساب کیا جائے گا۔
ٹکٹ سے کوئی مخصوص پوزیشن ہٹانے کے بعد، اسے دوبارہ شامل نہیں کیا جا سکتا۔
ٹکٹ سے کوئی مخصوص پوزیشن ہٹانے کے بعد، اسے دوبارہ اسی پوزیشن سے تبدیل نہیں کیا جا سکتا۔ ریموو فنکشن استعمال کرنا ممکن نہیں ہوگا اگر بیٹ کی رقم 0.10 USDT سے کم ہو جائے۔

گیم 'REPLACE' کریں
شرائط و ضوابط:
'REPLACE' فنکشن کے ذریعے، آپ موجودہ ٹکٹ تبدیل کر سکتے ہیں، یعنی 1 پوزیشن ہٹا کر اس کی جگہ 1 یا کئی دیگر شامل کر سکتے ہیں۔
ٹکٹ میں، 'REPLACE' کو эффициент کے ذریعے ہوتا ہے: تبدیل شدہ коэффициент یا коэффициент ملٹی پلائر تبدیل شدہ پوزیشن کے коэффициент سے کم نہیں ہونا چاہیے (تبدیلی کے وقت)۔ مثال کے طور پر: اگر آپ 3 коэффициенты تبدیل کرتے ہیں، تو آپ کو کم از کم 3 коэффициенты یا کئی коэффициенты تلاش کرنے ہوں گے جن کا ملٹی پلائر تین کے برابر یا اس سے زیادہ ہو۔ مثال کے طور پر: коэффициенты 1.8 اور 1.25 والی دو پوزیشنز (1.50 X 2 = 3۔ یا коэффициенты (1.44 X 1.44 X 1.45 = (3.0 والی 3 پوزیشنز، وغیرہ۔ ایک ٹکٹ کے لیے متبادل صرف ایک بار استعمال کرنا ممکن ہے۔
'REPLACE' فی ٹکٹ صرف ایک بار استعمال کیا جا سکتا ہے۔
صرف ایک پوزیشن تبدیل کی جا سکتی ہے۔
پوزیشن کو اسی میچ سے متعلق کسی دوسری پوزیشن سے تبدیل نہیں کیا جا سکتا۔
'REPLACE' فنکشن صرف پری میچ ایونٹس میں استعمال کیا جا سکتا ہے۔
'REPLACE' فنکشن استعمال کرتے وقت، اس ٹکٹ کے لیے 'CASHOUT' فنکشن دستیاب نہیں ہوگا۔
اضافی ایونٹس تبدیل شدہ ایونٹس کے حساب میں شمار نہیں ہوں گے۔ مثال کے طور پر: اگر آپ کی اصل ٹکٹ سے صرف 1 غیر شروع شدہ ایونٹ باقی ہے، لیکن آپ 'ADD' فنکشن کے ساتھ بیک وقت ایک ایونٹ شامل کرتے ہیں، تو replace فنکشن دستیاب نہیں ہوگا کیونکہ اصل ٹکٹ سے کم از کم دو ایونٹس غیر شروع شدہ ہونے چاہئیں۔ مثال کے طور پر: اگر آپ کی اصل ٹکٹ سے صرف 1 غیر شروع شدہ ایونٹ ہے، لیکن آپ نے 'ADD' فنکشن کے ساتھ بیک وقت ایک ایونٹ شامل کیا، تو 'REPLACE' فنکشن دستیاب نہیں ہوگا، کیونکہ اصل ٹکٹ سے کم از کم دو ایونٹس غیر شروع شدہ ہونے چاہئیں۔

3rd مثال:		
ٹیمیں	ڈبل ایشین ہینڈی کیپ	اوڈز
Manchester United:	1.5)- 1,-) 1.25-	2.0
Liverpool:	1.5)+ 1,+) 1.25+	1.8

4th مثال:		
ٹیمیں	ڈبل ایشین ہینڈی کیپ	اوڈز
Manchester United:	2)- 1.5,-) 1.75-	2.0
Liverpool:	2)+ 1.5,+) 1.75+	1.8

		ڈبل ٹوٹل بیٹس کی مثال		
№	میچ	ڈبل ٹوٹل بیٹ	اوڈز	بیٹ
1	Bayern-Borussia	اوور 2.25 ((2, 2.5)	2.0	400$
2	Bayern-Borussia	انڈر 2.25 ((2, 2.5)	1.8	400$
3	Bayern-Borussia	اوور 2.75 ((2.5, 3)	1.9	400$
4	Bayern-Borussia	انڈر 2.75 ((2.5, 3)	1.9	400$

گیم 'SAVE' کریں

مطلوبہ ایونٹس کو نشان زد کریں، اوڈز کے بدلتے عمل کا مشاہدہ کریں اور ڈرافٹ سیکشن سے باہر نکلے بغیر ٹکٹ بنائیں!

ڈرافٹ آپشن کی منفرد فعالیت آپ کو ایک آرام دہ مینو میں پوزیشنز منتخب کرنے، تجزیہ کرنے اور مطلوبہ گیمز کی معلومات محفوظ کرنے کا موقع دیتی ہے۔

سفید کنگ سائیڈ کاسلنگ سے پہلے۔ سیاہ کوئین سائیڈ کاسلنگ سے پہلے۔	سفید کنگ سائیڈ کاسلنگ کے بعد۔ سیاہ کوئین سائیڈ کاسلنگ کے بعد۔

ایک سفید بادشاہ		ایک سیاہ بادشاہ	
ایک سفید ملکہ		ایک سیاہ ملکہ	
دو سفید روکس		دو سیاہ روکس	
دو سفید بشپس		دو سیاہ بشپس	
دو سفید نائٹس		دو سیاہ نائٹس	
آٹھ سفید پیادے		آٹھ سیاہ پیادے	

		ڈبل ٹوٹل بیٹس کی مثال		
№	میچ	ڈبل ٹوٹل بیٹ	اوڈز	بیٹ
1	Bayern-Borussia	اوور 2.25 ((2, 2.5)	2.0	400(متعلقہ کرنسی)
2	Bayern-Borussia	انڈر 2.25 ((2, 2.5)	1.8	400(متعلقہ کرنسی)
3	Bayern-Borussia	اوور 2.75 ((2.5, 3)	1.9	400(متعلقہ کرنسی)
4	Bayern-Borussia	انڈر 2.75 ((2.5, 3)	1.9	400(متعلقہ کرنسی)

مثال: 1st		
ٹیمیں	ڈبل ایشین ہینڈی کیپ	اوڈز
Manchester United:	-0.25 (0,- 0.5)	2.0
Liverpool:	+0.25 (0,+ 0.5)	1.8

'CASHOUT'
بیٹ میں 'CASHOUT' فنکشن کا استعمال کسی بھی وقت، کسی بھی تعداد میں پوزیشنز کے لیے، کسی بھی قسم کی ٹکٹ کے لیے دستیاب ہے، سوائے 'System' کے۔
'CASHOUT' فنکشن استعمال کرنے کے لیے، بیٹ میں پوزیشنز فعال ہونی چاہئیں۔
اگر ایکٹو بیٹ میں بیان کردہ پری میچ ایونٹ لائیو بیٹنگ میں دستیاب نہ ہو، تو 'CASHOUT' فنکشن دستیاب نہیں ہوگا۔ اگر ایکٹو بیٹ میں بیان کردہ لائیو ایونٹ لائیو بیٹنگ میں دستیاب نہ ہو (گیم غیر فعال یا کوئی بھی وجہ)، تو 'CASHOUT' فنکشن دستیاب نہیں ہوگا۔ Cashout 8.0 سے زیادہ коэффициент والی بیٹ سلپس اور/یا 7 سے زیادہ ایونٹس والی ایکسپریس بیٹ سلپس کے لیے دستیاب نہیں ہے

'CASHOUT'
شرائط و ضوابط
'CASHOUT' فنکشن کا استعمال کسی بھی کھیلوں کے ایونٹ (پری میچ، لائیو، ورچوئل اسپورٹس) کے لیے ممکن ہے۔
'CASHOUT' فنکشن استعمال کرنے کے بعد، کیش آؤٹ کے بعد اس کے نتیجے سے قطع نظر ٹکٹ خود بخود ادا کر دی جاتی ہے۔
'CASHOUT' فنکشن ان بیٹس کے لیے دستیاب نہیں ہوگا جن میں 'Replace' کا فنکشن استعمال کیا گیا ہو۔
'CASHOUT' کی مقدار بدل سکتی ہے
'CASHOUT' فنکشن ان بیٹس کے لیے دستیاب نہیں ہے جو FreeBet استعمال کر کے لگائی گئی ہوں۔
کمپنی کا حق محفوظ ہے کہ وہ کسی بھی وقت، کلائنٹ کو پیشگی اطلاع کے بغیر 'CASHOUT' فنکشن غیر فعال کر سکے۔

MyStake — نامزد تصاویر اور کیپشنز

گرافیکل مواد MyStake; CGA Verified Certificate Seal; lime_cube; lime_cube_fragmented;
lime_cube_small_fragmented; purple_cube_def; purple_cube_fragmented; red_cube; red_cube_def;
red_cube_fragmented; red_cube_small_fragmented; Desktop; MAIN_PAGE__VIP_CLUB; 10% Reload;
Deposit Bonus; 3,4f2c9867c8fd.webp; 3,4c5b6644f3e8.webp; 4,4ea94097e6c3.webp.

MyStake — محفوظ شدہ پرومو بینرز سے اضافے

Promotions صفحے پر گرافیکل بینر **Crypto Deposit Bonus** پہلی کرپٹو ڈپازٹ پر **100 free spins** کا وعدہ کرتا ہے۔ کارڈ کا ٹیکسٹ لیئر میں کیپشن صرف Crypto Deposit Bonus بتاتا ہے؛ پہلی ڈپازٹ کی تعداد اور شرط تصویر پر نظر آتی ہے۔

کارڈ **Sport Reload Bonus** میں گرافیکل پیشکش **35% Reload Bonus** شامل ہے۔ یہ اسپورٹس پیشکش ہے؛ Tower Rush پر اطلاق متعلقہ بونس کی شرائط سے طے ہوتا ہے۔

بینر **10% Crypto Cashback** اشتہاری الفاظ کی وضاحت کرتا ہے: **10% cashback on all crypto deposits**۔ اس cashback کی حساب کی بنیاد کرپٹو ڈپازٹس ہیں؛ گیم نقصانات کا فیصد اس شرط سے متعلق نہیں۔

بینر **1 Freebet + 3** وضاحت کرتا ہے: **Every 4th ticket is a gift** — ہر چوتھا ٹکٹ تحفے میں۔ کم از کم ڈپازٹ، کم از کم کوائف، تحفے کی پابندیاں اور شرکت کی مکمل شرائط ماہر ڈیٹا بیس میں منظور شدہ ہیں۔

تمام چار مشاہدات MyStake کی منظور شدہ اشتہاری شرائط سے متعلق ہیں؛ بونسز کی جمع، ادائیگیاں اور Tower Rush پر پروموشنز کا اطلاق متعلقہ شرائط اور رپورٹنگ اقساط میں درج ہیں۔

Tower Rush

MyStake — محفوظ شدہ پرومو بینرز سے اضافے — VIP Club کی مثال اور الگ گیم

VIP Club کی گرافیکل مثال ستارہ نشان والے انعامی کارڈز دکھاتی ہے: £500 Bonus — 30 Free Spins;110 — 700 Dino;100 — Free Bet;280 — 1400 Bonus£;300 — Chicken Cross 3 Free Bet;125۔ الگ سے ستارہ جیٹن100,200,300 بنائے گئے ہیں۔ پہیے پر سیکٹر5,10,320,160,80,40,20,10 درج ہیں۔ یہ VIP Club کی اشتہاری مثال کی منظور شدہ اقدار ہیں؛ ستاروں کا موجودہ تبادلہ ریٹ، سیکٹرز کے امکانات اور مخصوص اکاؤنٹ کے لیے انعامات کی دستیابی متعلقہ پروگرام کے پیرامیٹرز میں درج ہیں۔

کارڈ **Mystake Sevens** ((Evoplay کے artwork پر **35000$ MAX WIN** دکھایا گیا ہے۔ یہ کسی دوسرے گیم کی مقامی اشتہاری قدر ہے؛ یہ Tower Rush سے متعلق نہیں۔

Tower Rush