



श्री मनीष कुमार श्रीवास्तव
संस्थापक एवं महासचिव
स्विंगशॉट इंटरनेशनल हैमर बॉल स्पोर्ट्स
फेडरेशन
(वर्ल्ड हैमर बॉल)

1. संस्थापक संदेश

भारत देश अलग-अलग संस्कृति, भाषा-शैली, बोली, खान-पान और रीति-रिवाजों को आत्मसात करता आ रहा है, उसी तरह भारत के लोग भी अलग-अलग प्रांतों में अलग-अलग क्षेत्रीय खेल खेलकर लंबे समय से अपना मनोरंजन करते आ रहे हैं। भारत में एक समय ऐसा भी था, जब लोग मनोरंजन के लिए तीरंदाजी, तलवारबाजी, कुश्ती, घुड़दौड़ आदि खेल खेला करते थे। इनमें से कई खेल आज नए अवतार में अवतरित होकर अपना अस्तित्व बचाने में सफल हो गए हैं, वहीं कुछ ऐसे ग्रामीण, प्रादेशिक, क्षेत्रीय खेल भी हैं, जो आज भी किसी भगीरथ की प्रतीक्षा कर रहे हैं या यूं कहें कि आज की आधुनिकता में कहीं खो गए हैं।

भारत देश के कई ऐसे स्वदेशी और पारंपरिक खेल हैं, जो विश्व पटल पर भी खेले जा रहे हैं, जैसे खोखो, कबड्डी, शतरंज आदि, जो कभी भारत में अलग-अलग राज्यों में अलग-अलग नामों से खेले जाते थे। ये सभी खेल स्वदेशी खेल हैं, जिनकी शुरुआत भारत से हुई और आज कई बड़े देशों की पहली पसंद बन गए हैं।

हैमरबॉल खेल की उत्पत्ति भी एक देशी और पारंपरिक खेल से हुई है। यह उत्तर भारत में काड़ी, गुच्छी डंडा, पिलापड़ो जैसे विभिन्न नामों से विभिन्न ग्रामीण क्षेत्रों में खेला जाता रहा है, जबकि पश्चिमी भारत में इस खेल को रेड ब्रिक, लूपो, बॉल टोंक के नाम से जाना जाता रहा है। यह खेल पिछले सात-आठ दशकों से मामूली नियमों में बदलाव के साथ लगभग पूरे देश में खेला जा रहा है। अब हैमर बॉल खेल न केवल भारत में बल्कि पूरे विश्व में एक नाम और एक निशान के साथ एक शब्दावली और नियमों के साथ सभी के लिए एक साझा मंच बन जाएगा। यह पुस्तक हैमर बॉल खेल के नियमों को समझने के लिए बनाई गई है। यह खेल दो टीमों के बीच खेला जाने वाला एक अनूठा खेल है, जिसकी पूरी जानकारी जैसे खेल के नियम, मैदान का आकार और प्रकार आदि अगले पृष्ठ में स्पष्ट रूप से प्रस्तुत किए गए हैं।

जय हिंद जय भारत!



2. हैमरबॉल क्या है?

हैमरबॉल खेल एक बहुत ही आकर्षक, रोमांचक और पूरी तरह से सुरक्षित खेल है। इसे एक विशेष प्रकार की लकड़ी से बने 'हैमर' से खेला जाता है। यह दो टीमों के बीच खेला जाने वाला एक मैदानी खेल है। प्रत्येक टीम में 18 खिलाड़ी होते हैं, 15 खिलाड़ी मैदान में खेलते हैं और 03 अतिरिक्त खिलाड़ी मैच के दौरान प्रतिस्थापन के लिए होते हैं।

खेल का मैदान गोलाकार और त्रिभुजाकार होता है, जिसे 'थ्रोअर एरिया' कहते हैं। थ्रोअर एरिया के तीनों कोनों में 1.5 x 2 मीटर के आयताकार बॉक्स होते हैं। इन्हें 'हिटर ज़ोन' कहते हैं।

थ्रोअर गेंद को थ्रोअर ज़ोन नामक थ्रोअर क्षेत्र में अपने निर्धारित स्थान से हिटर्स को एक-एक करके दक्षिणावर्त दिशा में फेंकता है और हिटर्स अपने हिटिंग ज़ोन से गेंद को मारते हैं। गेंद मैदान के विभिन्न हिस्सों में जाती है, जहाँ हिटर और उसकी टीम को गेंद के पहुँचने के क्षेत्र के अनुसार 'ऑटो स्कोर प्वाइंट' 2, 4, 8 मिलता है। ऑटोस्कोरिंग के साथ-साथ, हिटर अपने हिटिंग ज़ोन के बीच दौड़ते हैं और अपने और अपनी टीम के लिए 'साइकिल प्वाइंट' स्कोर करते हैं।

हैमरबॉल मैच में, प्रत्येक टीम को खेलने के लिए 06, 08, 10 और 12 यूनिट मिलते हैं। यह खेल खेलने और देखने में अधिक रोमांचक है। खेल किसी भी प्रकार के मैदान और किसी भी मौसम में खेला जा सकता है। यह खेल दिन या रात में भी खेला जा सकता है। इस खेल का लक्ष्य खिलाड़ियों की शारीरिक, मानसिक और व्यवहारिक क्षमताओं को बढ़ाना है। यह खेल पुरुष और महिला दोनों श्रेणियों में खेला जाता है। यह एक सस्ता और चोट मुक्त खेल है।



3. तकनीकी विनिर्देश:

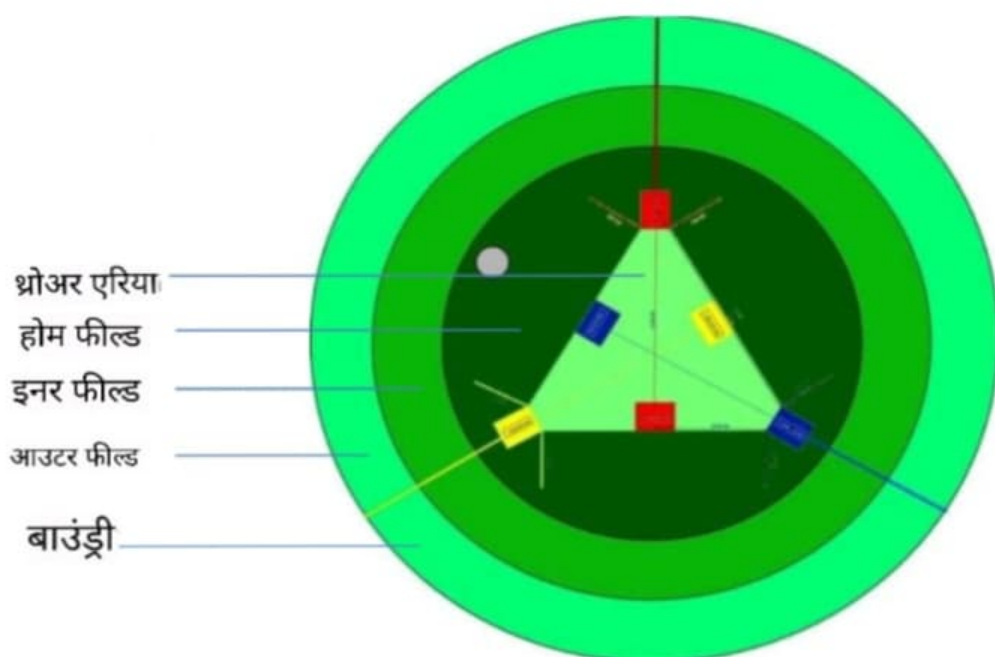
तकनीकी रूप से यह खेल अन्य खेलों से बिल्कुल अलग है। यह खेल का मैदान खुद को अन्य खेलों से अलग करता है। इस खेल में इस्तेमाल किए जाने वाले हैमर बॉल और सुरक्षात्मक कवच खेल को आकर्षक बनाने के साथ-साथ खेल को और भी रोमांचक बनाते हैं।

तकनीकी रूप से हैमर का डिज़ाइन हिटर्स को हिट देने में मदद करता है। हैमर को मजबूत और हल्की लकड़ी के साथ-साथ तकनीकी मापदंडों का उपयोग करके बनाया गया है। इसका डिज़ाइन हिटर्स को बड़े, शक्तिशाली लंबे हिट देने में मदद करता है।

हैमरबॉल गेम में इस्तेमाल की जाने वाली गेंद को इस खेल के लिए खास तौर पर डिज़ाइन किया गया है, जिसमें ठोस सामग्री और रबर की दो परतें शामिल हैं। अलग-अलग खेल श्रेणियों में गेंद का वजन 90 ग्राम से लेकर 120 ग्राम तक होता है। यह खेल चोट मुक्त है क्योंकि गेंद की बाहरी परत नरम होती है। गेंद के अंदर मौजूद विशेष सामग्री और रबर गेंद को मजबूत और भारी बनाती है। गेंद की बाहरी परत एक तकनीकी संरचना से बनी होती है जो आकर्षक होने के साथ-साथ मजबूत पकड़ भी देती है।

हैमरबॉल खेल में इस्तेमाल किए जाने वाले गार्ड हल्के और मजबूत बनाए जाते हैं, जिससे मैदान में दौड़ना आसान होता है। रक्षा कवच को तकनीकी रूप से इस तरह से डिज़ाइन किया गया है कि यह आसानी से शरीर की पूरी तरह से रक्षा कर सके। अलग-अलग खेल मैदानों की स्पष्ट दृश्यता के लिए मैदान को डिस्क, छोटे और मध्यम आकार के शंकु और छोटे झंडों से चिह्नित किया जाता है।

4. हैमरबॉल खेल मैदान



हैमरबॉल खेल के मैदान के भाग:

1. थ्रोअर क्षेत्र
2. होम फील्ड
3. इनर फील्ड
4. आउटर फील्ड

हैमर बॉल खेल का मैदान गोलाकार होता है जिसकी बाहरी सीमा सब-जूनियर, जूनियर और सीनियर आयु वर्ग के लिए केंद्र बिंदु (5.80 मीटर) से 40 से 60 मीटर त्रिज्या की होती है। सभी आयु समूहों के लिए 20 मीटर का 'होम फील्ड' और 'थ्रोअर एरिया' समान रहता है। 'इनर फील्ड' और 'आउटर फील्ड' आयु समूहों के अनुसार क्रमशः 30-40 मीटर और 40-60 मीटर होते हैं। बाहरी मैदान के बाहर की रेखा को सीमा कहा जाता है। 20 मीटर की तीन रेखाओं के मध्य भाग से 5.80 मीटर का केंद्र बिंदु निकालकर 20 - 30 - 40 या 20 - 40 - 60 मीटर त्रिज्या वाले तीन वृत्त बनाए जाते हैं, जिन्हें क्रमशः होम जोन, इनर डिफेंडिंग जोन और आउटर डिफेंडिंग जोन के नाम से जाना जाता है। हैमर बॉल खेल के मैदान का आकार लड़कों और लड़कियों के आयु वर्ग के लिए समान है। हैमर बॉल खेल किसी भी सपाट सतह पर खेला जाने वाला खेल है।



6. हैमर

हैमर का डिज़ाइन तकनीकी रूप से काफी अलग है। हैमर एक खास तरह की लकड़ी से बना है। इसका हैंडल 11 इंच लंबा और 1.5 इंच मोटा बेलनाकार है। हैंडल के नीचे का हिस्सा 7 इंच लंबा और 2.25-2.50 इंच चौड़ा, आगे से चपटा होता है। 7 इंच लंबाई के बाद अगला हिस्सा 10 से 12 इंच लंबा और 3.50 इंच चौड़ा तक चपटा होता है। हैमर का निचला हिस्सा 5 इंच लंबा और 4 इंच चौड़ा चपटा होता है। हैमर की कुल लंबाई 32 से 34 इंच तक होती है। हैमर का पिछला हिस्सा गोल होता है। तकनीकी मापदंडों के अनुसार हैमर मजबूत और हल्की लकड़ी से बना है। इसकी बनावट बल्लेबाजों को बड़े और लंबे हिट लगाने में मदद करती है।



7. बॉल

हैमर बॉल में इस्तेमाल की जाने वाली गेंद को खास तौर पर खेल के लिए डिज़ाइन किया गया है। इसमें ठोस पदार्थ और रबर की दो परतें होती हैं। गेंद का वजन अलग-अलग आयु समूहों में 90 से 120 ग्राम तक होता है। गेंद की परिधि 06 से 08 इंच तक होती है। दिन के खेल के लिए गेंद का रंग लाल और गुलाबी होता है और रात के खेल के लिए हल्का सफ़ेद होता है। गेंद को हल्के पदार्थ से बनाया जाता है ताकि यह हवा में तैर सके, जबकि गेंद की बाहरी परत नरम और मजबूत पकड़ वाली बनाई जाती है। गेंद को इस तरह से डिज़ाइन किया गया है कि खिलाड़ी को चोट न लगे।





8. गार्ड्स

हैमर बॉल गेम में इस्तेमाल की जाने वाली ढालों को हल्का और मजबूत बनाया गया है। जिनके साथ चलना और दौड़ना बहुत आसान है। रक्षा कवच की रचना तकनीकी रूप से की गई है, ताकि पूरे शरीर की आसानी से रक्षा की जा सके।

आवश्यक रक्षा कवच:

1. हिटिंग ग्लव्स
2. कैचर ग्लव्स
3. एब्डॉमिनल गार्ड
4. हेड गार्ड
5. शिन गार्ड
6. घुटने का गार्ड
7. ग्राइन्ड गार्ड
8. चेस्ट गार्ड
9. कैप्स





9. हैमर बॉल गेम के नियम:

कोई भी खेल बिना नियमों के नहीं खेला जाना चाहिए ताकि खेल की प्रतिस्पर्धा सभी टीमों और खिलाड़ियों के लिए समान हो सके। किसी भी खेल में, खेल के नियम उस खेल की आत्मा होते हैं। खेल के नियम जितने सरल होंगे, खेल उतना ही रोमांचक होगा। हैमर बॉल गेम के नियम लड़कों और लड़कियों के लिए समान हैं।

9.1.1: टीम:

हैमरबॉल गेम में, एक टीम में कुल 18 खिलाड़ी होते हैं। 15 खिलाड़ी खेलते हैं और 03 खिलाड़ी प्रतिस्थापन के लिए अतिरिक्त के रूप में टीम का हिस्सा होते हैं। हैमरबॉल गेम कम से कम 12 खिलाड़ियों के साथ खेला जा सकता है। टीम में शामिल हैं:

1. थ्रोअर
2. कैचर
3. इनर डिफेंडर
4. आउटर डिफेंडर
5. हिटर
6. एक्स्ट्रा प्लेयर

क. थ्रोअर: मैच के दौरान हिटर को बॉल फेंकने वाले खिलाड़ी को थ्रोअर कहा जाता है। वह थ्रोअर के क्षेत्र से बॉल फेंकेगा और थ्रोअर के क्षेत्र और होम फील्ड के अंदर बॉल को डिफेंड कर सकता है।

ख. कैचर: होम फील्ड के अंदर हिटर के पीछे बॉल को पकड़ने के लिए खड़े खिलाड़ी को कैचर कहा जाता है। प्रत्येक हिटर के पीछे तीन कैचर होते हैं। प्रत्येक कैचर मैच के दौरान होम फील्ड में अपने कैचर के क्षेत्र में बॉल को डिफेंड कर सकता है।

ग. इनर डिफेंडर: इनर फील्ड में बॉल को डिफेंड करने वाले खिलाड़ियों को इनर डिफेंडर कहा जाता है। प्रत्येक टीम में 5 इनर डिफेंडर होते हैं।



ग. आउटर डिफेंडर: आउटर फील्ड में गेंद का बचाव करने वाले खिलाड़ियों को आउटर डिफेंडर कहा जाता है। प्रत्येक टीम में 6 आउटर डिफेंडर होते हैं।

घ. हिटर: मैच के दौरान हमला करने वाले सभी टीम के सदस्यों को हिटर कहा जाता है। मैच के दौरान एक बार में 3 हिटर खेलते हैं। वे हेलमेट, कैप और सुरक्षा गार्ड पहनते हैं। प्रत्येक हिटर अपने हिटर जोन में खड़ा होकर खेलेगा और नियमों के अनुसार खेलेगा।

ड. अतिरिक्त खिलाड़ी: प्रत्येक टीम में विकल्प के रूप में 3 अतिरिक्त खिलाड़ी होते हैं। टीम कोच खेल के नियमों के अनुसार मैच के दौरान किसी भी समय इन खिलाड़ियों का उपयोग कर सकता है।

9.1.2: मैदान माप और मैच की अवधि:

खेल आयोजन के अनुसार यूनिट, मैदान माप और समय:

आयु वर्ग	यूनिट	मैदान माप	समय
सब-जूनियर (U-16)	06/08/10/12	20-30-40 या 20-40-60	3 मिनट प्रति यूनिट
जूनियर (U-19)	06/08/10/12	20-30-40 या 20-40-60	3 मिनट प्रति यूनिट
सीनियर (19+)	06/08/10/12	20-30-40 या 20-40-60	3 मिनट प्रति यूनिट

• पहली पारी में यदि डिफेंडर टीम निर्धारित समय में यूनिट पूरी नहीं कर पाती है तो हिटर टीम को हर मिनट की दर से 2 अंक मिलते रहेंगे।

• दूसरी पारी में यदि डिफेंडर टीम निर्धारित समय में यूनिट पूरी नहीं कर पाती है तो टारगेट स्कोर 2 अंक प्रति मिनट की दर से कम हो जाएगा।

• **मास्टर स्कोर यूनिट:** 06 यूनिट वाले मैच की दोनों पारियों में पहली 3 यूनिट और 08-10-12 यूनिट वाले मैच की दोनों पारियों में पहली 4-5-6 यूनिट को मास्टर स्कोर यूनिट कहा जाता है।



•**टारगेट स्कोर यूनिट:** 06 यूनिट मैच की दोनों पारियों में अंतिम 3 यूनिट और 08-10-12 यूनिट मैच की दोनों पारियों में अंतिम 4-5-6 यूनिट को टारगेट स्कोर यूनिट कहा जाता है।

•**पावर हिटिंग यूनिट:** मैच की दोनों पारियों में मास्टर स्कोर यूनिट में पहली यूनिट पावर हिटिंग यूनिट होती है।

•**डबल स्कोर यूनिट:** मैच की दोनों पारियों में टारगेट स्कोर यूनिट में पहली यूनिट डबल स्कोर यूनिट होती है।

9.2 थ्रोअर के नियम:

9.2.1: एक यूनिट में 5 वैध थ्रो होते हैं। 06 यूनिट के मैच में कम से कम 5 थ्रोअर का उपयोग करना अनिवार्य है। एक थ्रोअर अधिकतम दो यूनिट की बॉल फेंक सकता है।

9.2.2: 08 यूनिट के मैच में कम से कम 06 थ्रोअर का उपयोग करना अनिवार्य है। एक थ्रोअर अधिकतम दो यूनिट की बॉल फेंक सकता है।

9.2.3: 10, 12 यूनिट के मैच में कम-से-कम 08 थ्रोअर का उपयोग करना अनिवार्य है। एक थ्रोअर अधिकतम दो यूनिट की बॉल फेंक सकता है।

9.2.4: एक थ्रोअर मैच में अपनी यूनिट के 5 थ्रो तीनों थ्रोअर जोन से एक-एक करके घड़ी की दिशा में फेंकेगा। जब यूनिट के समाप्त होने के बाद नया थ्रोअर थ्रो करने आएगा, तो नया थ्रोअर अगले थ्रोअर जोन से नई यूनिट शुरू करेगा, जहां पहले थ्रोअर ने यूनिट समाप्त की थी।

9.2.5: फेंकने वाले थ्रोअर का हाथ को सिर के ऊपर सीधा उठाकर रखना होता है, हाथ का ऊपरी हिस्सा कान के संपर्क में रहेगा और बिना झटके या कलाई और कोहनी को मोड़े, गेंद को जमीन को छुए बिना सीधे थ्रोअर जोन से हिटिंग जोन में फेंकता है। फेंकने वाला कंधे के नीचे से साइड-टू-साइड नहीं फेंक सकता।

9.2.6: थ्रोअर द्वारा हिटर को गेंद फेंकने के बाद, थ्रोअर, थ्रोअर जोन, थ्रोअर एरिया और होम फील्ड को तब तक नहीं छोड़ सकता है जब तक कि थ्रोअर अपनी यूनिट पूरी नहीं कर लेता।



9.2.7: यूनिट सीमा: एक थ्रोअर किसी भी आयु वर्ग के मैच में अधिकतम दो यूनिट फेंक सकता है।

9.2.8: अनरीचर्ड बॉल: अगर थ्रोअर हिटिंग जोन के बाहर बॉल फेंकता है, तो हिटिंग टीम को अतिरिक्त 2 रन मिलते हैं और थ्रोअर को उसी थ्रोअर जोन से एक अतिरिक्त थ्रो भी देना होता है। थ्रोअर द्वारा फेंकी गई ऐसी बॉल को अनरीचेबल बॉल माना जाता है। ऐसी बॉल में हिटर हिटिंग जोन के बीच में दौड़कर भी अपनी टीम का स्कोर बढ़ा सकता है, बाई स्कोर, ऑटो स्कोर, ऑटो स्कोर पॉइंट। बनाए गए ये सभी रन अतिरिक्त रन माने जाते हैं। इस थ्रो पर हिटर साइकिल आउट और स्टेपिंग आउट हो सकता है।

9.2.9: रॉग बॉल थ्रो 1: अगर थ्रोअर का पैर थ्रो करते समय पूरी तरह से थ्रोअर जोन से बाहर चला जाता है, तो बॉल को रॉग बॉल थ्रो-1 कहा जाता है और हिटिंग टीम को 2 अतिरिक्त रन मिलते हैं। थ्रोअर को फिर से बॉलिंग करनी होती है। इस थ्रो पर ऑटो स्कोर होता है, हिटर बाउंड्री और हिटिंग जोन के बीच दौड़कर अपना और अपनी टीम का स्कोर भी बढ़ा सकता है। हिटर को साइकिल आउट भी किया जा सकता है।

9.2.10: रॉग बॉल थ्रो 2: थ्रोअर बॉल को सीधे सीने के नीचे ही फेंक सकता है। अगर थ्रोअर की बॉल हिटर के कंधे से ऊपर चली जाती है, तो फील्ड रेफरी थ्रो को रॉग बॉल थ्रो घोषित कर देगा और हिटिंग टीम के खाते में पेनल्टी पॉइंट के तौर पर 2 पॉइंट जोड़ दिए जाएंगे। इस बीच, हिटर को ऑटो स्कोर, बाउंड्री, साइकिल रन के तौर पर बाय पॉइंट स्कोर भी मिल सकता है।



9.2.11: राँग बॉल थ्रो 3: यदि थ्रोअर द्वारा फेंकी गई गेंद हिटर से पहले जमीन को छूती है, तो ऐसी गेंद को राँग बॉल थ्रो 3 कहा जाता है और हिट करने वाली टीम को केवल 2 पेनल्टी अंक अतिरिक्त मिलते हैं, और यह गेंद अमान्य हो जाती है और थ्रोअर फिर से गेंद फेंकता है।

नोट: एक यूनिट में, थ्रोअर हिटर से पहले जमीन को छूकर केवल एक गेंद फेंक सकता है, इसे एक लीगल डिलीवरी माना जाता है। लेकिन अगर ऐसा दोबारा होता है, तो उस थ्रो को राँग बॉल थ्रो 3 घोषित किया जाएगा और पेनल्टी के तौर पर हिट करने वाली टीम के खाते में 2 अंक जोड़े जाएंगे।

9.2.12: डेंजर डिलीवरी: यदि किसी भी यूनिट में से कोई थ्रोअर गलती से हिटर के चेहरे पर एक भी बॉल फेंक देता है, तो उस थ्रोअर को रेफरी द्वारा तुरंत रेड फ्लैग ऊपर कर दिया जाता है और थ्रोअर बदलने का इशारा कर दिया जाता है तथा उसे मैच में थ्रो करने से मना कर दिया जाता है और हिट करने वाली टीम को पेनल्टी के रूप में 2 अतिरिक्त अंक मिलते हैं। यह थ्रो यूनिट काउंट में नहीं गिना जाता है और दूसरा थ्रोअर उसी थ्रोअर जोन से दोबारा थ्रो करके उस यूनिट को पूरा करता है। इस डिलीवरी में, थ्रोअर को रेड फ्लैग मिलता है, और एक नया थ्रोअर अपना थ्रो पूरा करने के लिए आता है। जिस थ्रोअर की यूनिट लिमिट पूरी हो गई है, वह अपना थ्रो या यूनिट पूरी करने नहीं आ सकता है। यदि मैदान में खेल रहे 12 खिलाड़ियों में से कोई भी बॉल फेंकने में असमर्थ है या सभी की यूनिट लिमिट पूरी हो गई है, तो टीम के 3 अतिरिक्त खिलाड़ियों को प्रतिस्थापित करके यूनिट को पूरा किया जाता है।

9.3 कैचर के नियम:

9.3.1: एक टीम में 3 कैचर होते हैं, जो अपने-अपने कैचिंग ज़ोन के पीछे होम फ़ील्ड में होते हैं। वह थ्रोअर की बॉल को तब पकड़ता है जब वह हिट नहीं होती है और होम फ़ील्ड में डिफेंडिंग भी करता है। मैच के दौरान ये कैचर कैचिंग ज़ोन का आदान-प्रदान नहीं कर सकते। हिटर द्वारा बॉल को हिट करने के बाद हिटिंग ज़ोन कैचिंग ज़ोन में बदल जाता है।



9.3.2: कैचर थ्रोअर के क्षेत्र में प्रवेश नहीं कर सकता। कैचर केवल अपने कैचिंग क्षेत्र में होम फील्ड की रक्षा करता है और पूरे खेल के दौरान होम फील्ड में ही रहता है।

9.3.3: कैचर थ्रोअर द्वारा बॉल फेंकने से पहले या बाद में किसी भी समय अपने क्षेत्र में आगे-पीछे हो सकता है। यदि कैचर थ्रोअर द्वारा बॉल फेंकने समय किसी भी तरह की हरकत करता है तो फील्ड रेफरी थ्रो को गलत थ्रो घोषित कर सकता है और हिटिंग टीम के खाते में पेनल्टी के रूप में 2 पेनल्टी स्कोर जोड़ दिए जाएंगे। थ्रोअर को उसी जगह से फिर से बॉल फेंकनी होगी

9.3.4: थ्रोअर द्वारा बॉल फेंकने के बाद, कैचर होम फील्ड में कहीं भी डिफेंड कर सकता है।

9.3.5: कैचर मैच के बीच में किसी भी डिफेंडर या अन्य कैचर के साथ पोजीशन नहीं बदल सकते। कैचर की जगह टीम के सब्सटीट्यूट खिलाड़ी ही ले सकते हैं।

9.3.6: कैचर को थ्रोअर की तरह यूनिट फेंकने का अधिकार नहीं है, वह कैचिंग जोन के पीछे ही कैचिंग करेगा।

9.3.7: अगर कैचर कैच करते समय गलती से होम फील्ड से बाहर चला जाता है, तो हिटिंग टीम को पेनल्टी के तौर पर 2 पॉइंट का अतिरिक्त स्कोर मिलता है। ऐसी स्थिति में हिटर को किसी भी हालत में डिसमिस नहीं किया जाएगा।

9.3.8: यदि कैचर गेंद के साथ अपने कैचिंग ज़ोन (1.5×2 मीटर आयत के भीतर) में पहुंच जाता है, और हैमर या हिटर के शरीर का कोई हिस्सा 3 मीटर की साइडलाइन को न छुए तो हिटर साइकिल डिसमिस हो जाएगा। यदि हिटर, कैचर के बॉल पकड़ने से पहले 3 मीटर की साइडलाइन में पहुंच जाता है या कैचिंग ज़ोन के अंदर खड़ा कैचर बॉल को ठीक से पकड़ नहीं पाता और हिटर सुरक्षित साइडलाइन पार कर जाता है तो हिटर डिसमिस नहीं माना जाता है।



9.4: डिफेंडर फील्ड प्रतिबंध:

9.4.1: यदि टीम में 15 खिलाड़ी हैं, तो एक थ्रोअर, 3 कैचर, आंतरिक क्षेत्र में 05 डिफेंडर और बाहरी क्षेत्र में 06 डिफेंडर होंगे। यदि टीम में 12 खिलाड़ी हैं, तो आंतरिक क्षेत्र में 05 डिफेंडर और बाहरी क्षेत्र में 03 डिफेंडर बचाव करेंगे।

9.4.2: पावर हिटिंग यूनिट में, टीम में 15 खिलाड़ी होते हैं, आउटर फील्ड में 04 डिफेंडर और इनर फील्ड में 07 डिफेंडर होते हैं और जब टीम में 12 खिलाड़ी होते हैं, तो आउटर फील्ड में 03 डिफेंडर और इनर फील्ड में 05 डिफेंडर होते हैं। डबल स्कोर यूनिट में कोई फील्ड प्रतिबंध नहीं है।

9.4.3: खेल की पारी में यूनिट के मध्यांतर पर डिफेंडिंग टीम का कप्तान इनर या आउटर डिफेंडर खिलाड़ी को बदल सकता है। परंतु चल रहे युनिट के बीच किसी भी खिलाड़ी को इनर से आउटर या आउटर से इनर नहीं बदल सकता है।

9.4.4: मैच शुरू होने से पहले, डिफेंडिंग टीम के कप्तान/कोच को खिलाड़ियों की संख्या में किसी भी कमी के बारे में ऑन-फील्ड रेफरी/टेबल रेफरी को सूचित करना होता है। किसी खिलाड़ी के प्रतिस्थापन के लिए भी डिफेंडिंग टीम के कप्तान/कोच को ऑन-फील्ड रेफरी/टेबल रेफरी से अनुमति लेनी होती है।

9.4.5: अगर ऑन-फील्ड रेफरी किसी भी स्थिति में किसी डिफेंडर को लाल झंडा दिखाता है, तो वह डिफेंडर पूरे मैच के लिए बाहर हो जाता है और टीम उस खिलाड़ी के बिना पूरा मैच खेलेगी। इस स्थिति पर, अतिरिक्त खिलाड़ियों में से कोई दूसरा खिलाड़ी आउटगोइंग खिलाड़ी की जगह मैच में प्रवेश कर सकता है।

9.4.6: यदि कोई डिफेंडर आंतरिक क्षेत्र से बाहरी क्षेत्र में या बाहरी क्षेत्र से आंतरिक क्षेत्र में जाकर कैच/डिफेंड करता है तो हिटर को किसी भी तरह से डिसमिस नहीं किया जाएगा। इस स्थिति में हिटर टीम को पेनल्टी के रूप में अतिरिक्त 02 प्वाइंट स्कोर दिए जाएंगे।



9.5: हिटर के नियम:

9.5.1: जब टीम हिटिंग के लिए मैदान में उतरती है, तो हिटिंग टीम के तीन हिटर एक ही समय पर मैदान में उतरते हैं। तीनों हिटर अपने-अपने हिटिंग जोन में खड़े होकर पारी की शुरुआत करते हैं।

9.5.2: हिटर महत्वपूर्ण सुरक्षात्मक गियर के साथ हिट करने के लिए बाहर जाते हैं।

9.5.3: एक हिटर के आउट होने की स्थिति में, 60 सेकंड के भीतर दूसरे हिटर को उसकी जगह पर आना चाहिए। इससे अधिक समय लेने पर, अगले क्रम का हिटर भी स्वतः आउट हो जाता है।

9.5.4: हिटर दो हिटिंग जोन के बीच थ्रोअर के क्षेत्र के बाहर (वामावर्त) दौड़कर साइकिल प्वाइंट स्कोर बनाते हैं।

9.5.5: रिटायर्ड हर्ट डिसमिस: हैमर बॉल गेम में जब कोई हिटर साइकिल स्कोर करने में असमर्थ होता है, तो दूसरा हिटर रन लेने के लिए नहीं आ सकता। ऐसे हिटर को अपने साइकिल रन स्कोर के लिए खुद ही दौड़ना पड़ता है। अगर ज्यादा परेशानी होती है, तो वह खुद को रिटायर्ड हर्ट घोषित कर सकता है।

9.5.6: डबल हिट: अगर लीगल बॉल पर हिटर द्वारा पहली हिट के बाद भी बॉल थ्रोअर एरिया से बाहर नहीं जाती है, तो तीनों हिटर में से कोई भी उस रुकी हुई या चलती हुई बॉल को थ्रोअर एरिया के अंदर फिर से हिट कर सकता है और वापस सुरक्षित तरीके से हिटिंग जोन में पहुंचकर साइकिल प्वाइंट स्कोर के लिए दौड़ सकता है। इस बीच हिटर को खुद को काणी डिसमिस होने से बचना होता है।

9.5.7: काणी हिट: अगर डिफेंडर द्वारा कैचर या थ्रोअर को वापस फील्ड की गई बॉल थ्रोअर के क्षेत्र में आती है, अगर थ्रोअर थ्रो को सुरक्षित रूप से पकड़ने में असमर्थ है, तो कोई भी हिटर उस समय बॉल को फिर से हिट कर सकता है। ऐसी हिट को काणी हिट कहते हैं। इस हिट में केवल साइकिल रन और बाउंड्री ही मान्य हैं। ये रन हिटर के व्यक्तिगत रन स्कोर में जोड़े जाते हैं। इस हिट में हिटर काणी डिसमिस, साइकिल डिसमिस, मिस द बॉल डिसमिस, बॉडी टच डिसमिस, डायरेक्ट डिसमिस, डबल डिसमिस, स्टेपिंग डिसमिस कर सकता है।

9.5.8: काणी हिट 2: यदि फील्ड की गई गेंद को साइकिल रन के दौरान हिटर के शरीर को लक्ष्य करके फेंका जाता है, और यदि हिटर इसे फिर से हिट करता है - इसे काणी हिट 2 कहा जाता है। ऐसे हिट पर केवल साइकिल रन और बाउंड्री को ही माना जाता है। ये अंक हिटर के व्यक्तिगत स्कोर में जोड़े जाएंगे। इस हिट पर हिटर काणी डिसमिस, साइकिल डिसमिस, बॉडी टच डिसमिस, डायरेक्ट डिसमिस, डबल डिसमिस, स्टेपिंग डिसमिस हो सकता है। यदि गेंद साइड लाइन पर या हिटर जोन के अंदर गिरती है तो हिटर काणी हिट नहीं कर सकता।

9.5.9: अगर गेंद हिट करते समय हिटर की बांह (कोहनी से कलाई तक) पर लगती है, तो इसे हैमर का हिस्सा माना जाता है। लेकिन अगर यह साइकिल रन के दौरान उसी क्षेत्र पर लगती है, तो इसे बॉडी टच माना जाता है और हिटर को डिसमिस कर दिया जाता है।



9.5.10: यदि हिटर अपने घुटनों को मोड़कर खड़ा है और थ्रो उसके कंधे से ऊपर है, तो रेफरी उस थ्रो को रॉग थ्रो घोषित नहीं करेगा।

9.6 पॉइंट स्कोर

इस शब्द का प्रयोग हैमरबॉल खेल में किया जाता है। यह एक टीम के हिटर्स द्वारा किए गए हिट्स से प्राप्त अतिरिक्त स्कोर और दूसरी टीम को दिए गए टारगेट का योग है। हैमरबॉल खेल में मैच के दौरान निम्न प्रकार के पॉइंट स्कोर दिए जाते हैं:

9.6.1: साइकिल पॉइंट स्कोर: यदि हिटर हिटिंग ज़ोन-1 से बॉल को हिट करता है और हिटिंग ज़ोन-2 में सुरक्षित रूप से पहुँचने के लिए वामावर्त दिशा में दौड़ता है और यदि हिटिंग ज़ोन-2 का हिटर हिटिंग ज़ोन-3 में सुरक्षित रूप से पहुँच जाता है और यदि हिटिंग ज़ोन-3 का हिटर हिटिंग ज़ोन-1 में सुरक्षित रूप से पहुँच जाता है, तो इस क्रिया को साइकिल पॉइंट स्कोर कहा जाता है। हिटर और उसकी टीम को एक प्वाइंट स्कोर मिलता है।

9.6.2: डबल साइकिल प्वाइंट स्कोर: जब कोई हिटर एक हिट में दो साइकिल रन पूरे करता है (हिटर जोन A से होकर जोन C तक सुरक्षित पहुँचता है, जोन B से हिटर जोन A तक सुरक्षित पहुँचता है और जोन C से हिटर जोन A से होकर जोन B तक सुरक्षित पहुँचता है) तो डबल साइकिल प्वाइंट स्कोर होता है। जिसमें हिटर और उसकी टीम को 03 साइकिल प्वाइंट स्कोर मिलते हैं।

9.6.3: ट्रिपल साइकिल प्वाइंट स्कोर: जब एक हिटर एक हिट में तीन साइकिल रन पूरा करता है (A जोन से दौड़ना शुरू करके, B और C जोन के ऊपर से सुरक्षित A जोन में वापस आता है और ऐसे ही B और C हिटिंग ज़ोन का हिटर भी एक साथ A की तरह अपना एक चक्कर पूरा कर लेते हैं) तो एक ट्रिपल साइकिल प्वाइंट स्कोर माना जाता है, और इस तरह 06 साइकिल प्वाइंट स्कोर के रूप में गिना जाता है, जो हिटर के व्यक्तिगत और टीम स्कोर में जोड़े जाते हैं। इसे ट्रिपल साइकिल प्वाइंट स्कोर कहा जाता है।



9.6.4: ऑटो पॉइंट स्कोर: अगर हिटर द्वारा हिट की गई बॉल होम फील्ड को पार करके इनर फील्ड एरिया में पहुँचती है, तो टीम को 2 अतिरिक्त पॉइंट स्कोर मिलते हैं। इसी तरह, जब बॉल इनर फील्ड एरिया को पार करके आउटर फील्ड एरिया में पहुँचती है, तो टीम को 4 अतिरिक्त पॉइंट स्कोर मिलते हैं। चाहे बॉल ज़मीन को छुए या सीधे उस फील्ड एरिया में पहुँचे, टीम को एक हिट में सिर्फ़ एक अधिकतम ऑटो पॉइंट स्कोर मिलता है। यह ऑटो पॉइंट स्कोर टीम के कुल स्कोर में जुड़ जाता है। ऑटो पॉइंट स्कोर हिटर के व्यक्तिगत पॉइंट स्कोर में भी जुड़ जाता है।

9.6.5: बाउंड्री पॉइंट स्कोर: हिटर द्वारा हिट किए जाने पर जब गेंद बाहरी फ़ील्ड बाउंड्री को छूती है या पार करती है, तो 8 पॉइंट स्कोर किए जाते हैं। चाहे गेंद सीधे हवा से बाहर जाए या ज़मीन को छूए, उसे बाउंड्री कहा जाता है। अगर बाउंड्री पॉइंट स्कोर है, तो साइकिल पॉइंट स्कोर में नहीं जोड़े जाते हैं। सिर्फ़ बाउंड्री से स्कोर किए गए 8 पॉइंट हिटर के व्यक्तिगत और टीम स्कोर में जोड़े जाते हैं।

9.6.6: हिटिंग एडवांटेज पॉइंट स्कोर: अगर हिटर द्वारा गेंद को हिट करने के बाद गेंद को बिना ज़मीन को छुए डिफेंडर/कैचर द्वारा दोनों हाथों से पकड़ा जाता है, तो हिटर डिसमिस हो जाता है, लेकिन हिटर और टीम को जिस भी फ़ील्ड में गेंद कैच होता है, उसमें ऑटो पॉइंट स्कोर मिलता है और जब तक गेंद कैचर या थ्रोअर के पास वापस नहीं आती, तब तक साइकिल पॉइंट स्कोर और थ्रो बाय पॉइंट स्कोर भी माना जाता है।

9.6.7: थ्रो बाय पॉइंट स्कोर: जब गेंद हिटर द्वारा हिट की जाती है, तो डिफेंडर गेंद को फील्ड करता है और उसे थ्रोअर या कैचर को वापस फेंक देता है। यदि कैचर और थ्रोअर थ्रो को ठीक से नहीं पकड़ पाते हैं और गेंद वापस इनर फील्ड या आउटर फील्ड में चली जाती है, तो हिटर तब तक साइकिल पॉइंट स्कोर करते रहते हैं जब तक कैचर या थ्रोअर गेंद को पकड़ नहीं लेता। ये सभी साइकिल पॉइंट स्कोर हिटर के व्यक्तिगत पॉइंट स्कोर में जोड़े जाएँगे। लेकिन अगर गेंद फिर से इनर या आउटर फील्ड में चली जाती है, तो ऑटो स्कोर प्वाइंट नहीं मिलता है।



9.6.8: अतिरिक्त बाई पॉइंट स्कोर: जब थ्रोअर द्वारा फेंकी गई बॉल अनरीचेबल बॉल होती है, तो ऑटो पॉइंट स्कोर, बाउंड्री पॉइंट स्कोर और साइकिल पॉइंट स्कोर के साथ-साथ अनरीचेबल बॉल के 2 पॉइंट स्कोर को हिटिंग टीम के कुल स्कोर में जोड़ा जाएगा और बनाए गए सभी पॉइंट को अतिरिक्त बाई पॉइंट स्कोर कहा जाएगा।

9.6.9: पेनाल्टी पॉइंट स्कोर: बनाए गए अतिरिक्त प्वाइंट स्कोर हिटिंग टीम के कुल स्कोर में जोड़े जाते हैं। अतिरिक्त रन अधिकतम 2 प्वाइंट स्कोर ही दिए जाते हैं। जैसे अनरीचेबल बॉल, राँग बॉल थ्रो, 01, 02, 03 साइकिल, डेंजर डिलेवरी, डिफेंडर द्वारा मैच के दौरान अपने जोन से दूसरे जोन में जाने पर या ऑटो रन द्वारा बनाए गए सभी स्कोर केवल बाई में या अतिरिक्त रन स्कोर में आते हैं।

9.6.10: शॉर्ट साइकिल रन: हिटर द्वार साइकिल स्कोर लेते समय (दौड़ते समय) हिटर थ्रोइंग एरिया या हिटिंग जोन/ कैचिंग जोन के अंदर से दौड़ लगाए या अंदर चला जाए तो वाह शॉर्ट साइकिल कहलाता है

9.6.11: पावर हिटिंग यूनिट: मैच की दोनों पारियों में मास्टर स्कोर यूनिट की पहली यूनिट पावर हिटिंग यूनिट होती है। पावर हिटिंग यूनिट में डिफेंडर डिफेंडर फील्ड प्रतिबंध नियम 9.4.2 का पालन करते हैं। इस यूनिट में स्कोर किए गए अंक नियमों के अनुसार हिटर और टीम के स्कोर में जोड़े जाते हैं।

9.6.12: डबल स्कोर यूनिट: मैच की दोनों पारियों में टारगेट स्कोर यूनिट की पहली यूनिट डबल स्कोर यूनिट होती है। इस यूनिट में स्कोर किए गए कुल अंकों का दोगुना हिटर और हिटर की टीम के स्कोर में जोड़ा जाता है। डबल स्कोर यूनिट में, बचाव करने वाली टीम डिफेंडर फील्ड प्रतिबंध नियम 9.4.2 का पालन करेगी।

9.6.13: मास्टर स्कोर: मैच की प्रत्येक पारी के मास्टर स्कोर यूनिट (06 यूनिट मैच में पहली से तीसरी यूनिट, 08 यूनिट मैच में पहली से चौथी यूनिट, 10 यूनिट मैच में पहली से पांचवीं यूनिट, 12 यूनिट मैच में पहली से छठी यूनिट) में कुल स्कोर को मास्टर स्कोर यूनिट कहा जाता है। अगर दूसरी टीम के बल्लेबाज अपनी पारी के मास्टर स्कोर यूनिट में पहली टीम के मास्टर स्कोर से ज्यादा स्कोर बनाते हैं। तो कुल स्कोर का टारगेट स्कोर 20 रन कम हो जाएगा। अगर दूसरी पारी के बल्लेबाज अपनी पारी के मास्टर जोन यूनिट में पहली टीम के मास्टर स्कोर को बनाने में असफल रहते हैं, तो उस टीम के टारगेट स्कोर में 20 रन की बढ़ोतरी हो जाती है। अगर दूसरी पारी के बल्लेबाज पहली टीम के मास्टर स्कोर की बराबरी ही कर पाते हैं, तो कुल टारगेट स्कोर अपरिवर्तित रहेगा।



9.6.14: हिटर द्वारा पहला वैध थ्रो चूक जाने के बाद, यदि थ्रोअर दूसरी गेंद को पहुंच से बाहर फेंकता है, तो इस स्थिति में पेनाल्टी स्कोर, ऑटो स्कोर, बाउंड्री स्कोर अंक दिया जाएगा और कोई साइकिल अंक नहीं दिया जाएगा।

9.7 हिटर का डिसमिस होना:

हैमरबॉल गेम में, हिटर की अपनी गलतियाँ और डिफेंडर का बेहतरीन खेल हिटर की व्यक्तिगत पारी को समाप्त कर देता है। हैमरबॉल गेम में, हिटर की पारी के अंत को हिटर का आउट होना कहा जाता है। हैमरबॉल गेम में, हिटर को 12 तरीकों से आउट किया जाता है।

9.7.1: गेंद को मिस करने वाला डिसमिस: अगर हिटर लगातार दो गेंदें मिस करता है तो हिटर को आउट घोषित कर दिया जाता है। पहली गेंद मिस होने पर, अधिकारी हिटर को पहली मिस बॉल का संकेत दिखाता है और लगातार दूसरी गेंद मिस होने पर, गेंद को मिस करने वाले हिटर को आउट घोषित कर दिया जाता है। पहली गेंद मिस करने के बाद, हिटर को उसी क्षेत्र से अगली गेंद का सामना करना पड़ता है।

9.7.2: बॉडी टच डिसमिसल: अगर थ्रोअर द्वारा फेंकी गई वैध गेंद हिटर के सीने पर या सीने के नीचे सीधे लगती है, तो हिटर को बॉडी टच डिसमिसल माना जाता है। अगर थ्रोअर की गेंद हिटर के हाथ (कोहनी तक) पर लगती है, तो इस हिस्से को हैमर माना जाता है।

9.7.3: साइकिल डिसमिस 1: हिटर द्वारा हिट किए जाने के बाद, हिटर साइकिल रन स्कोर पूरा करने के लिए हिटिंग ज़ोन के बीच में दौड़ते हैं। इस बीच, डिफेंडर गेंद को कैचर को वापस फेंक देता है। यदि कैचर हिटर के हिटिंग ज़ोन या साइड लाइन पर पहुँचने से पहले गेंद के साथ हिटिंग ज़ोन में पहुँच जाता है, तो हिटर को डिसमिस कर दिया जाता है। यदि साइकिल डिसमिस हो जाती है, तो हिटर और टीम को साइकिल प्वाइंट स्कोर नहीं मिलता है। लेकिन ऑटो पॉइंट स्कोर टीम के स्कोर में जोड़ दिए जाते हैं।



9.7.4: साइकिल डिसमिस 2: जब हिटर साइकिल प्वाइंट स्कोर के लिए दौड़ रहा होता है, तब किसी थ्रोअर या डिफेंडर द्वारा किया गया रिटर्न थ्रो हिटर के शरीर पर छाती के नीचे लगता है, तो हिटर की पारी समाप्त हो जाती है। यदि हिटर को साइकिल डिसमिस किया जाता है, तो हिटर और टीम को साइकिल प्वाइंट स्कोर नहीं मिलता है। लेकिन ऑटो प्वाइंट स्कोर टीम के स्कोर में जोड़े जाते हैं।

9.7.5: दोनों हाथों से डायरेक्ट डिसमिस: यदि हिटर द्वारा किया गया हिट हवा में है और गेंद को डिफेंडर, कैचर या थ्रोअर द्वारा दोनों हाथों से जमीन में छूने से पहले पकड़ लिया जाता है, तो हिटर को डायरेक्ट डिसमिस-2 किया जाएगा। लेकिन हिटर ऑटो प्वाइंट स्कोर के साथ-साथ साइकिल प्वाइंट स्कोर के लिए दौड़ता रहेगा और साइकिल प्वाइंट स्कोर तब तक स्कोर किया जा सकता है जब तक कि गेंद कैचर या थ्रोअर तक न पहुंच जाए।

9.7.6: एक हाथ से डायरेक्ट डिसमिस: यदि हिटर द्वारा मारा गया हिट डिफेंडर, कैचर या थ्रोअर द्वारा एक हाथ से हवा में जमीन को छुए से पहले पकड़ा जाता है, तो हिटर को एक हाथ का डायरेक्ट डिसमिस-1 कर दिया जाएगा और ऑटो प्वाइंट स्कोर, साइकिल प्वाइंट स्कोर या किसी अन्य तरीके से कोई प्वाइंट स्कोर नहीं माना जाएगा, लेकिन हिटर व उसकी टीम के कुल स्कोर से 10 अंक काट लिए जाएंगे।

9.7.7: डबल डिसमिस/ट्रिपल डिसमिस: थ्रोअर द्वारा फेंकी गई गेंद पर हिटर के दो हाथों से डायरेक्ट डिसमिस होने के बाद भी साइकिल रन बनते रहते हैं और यदि साइकिल डिसमिस भी हो जाती है, तो एक गेंद पर 2/3 हिटर का डिसमिस होना डबल डिसमिस/ट्रिपल डिसमिस कहलाता है। इस तरह से आउट होने पर केवल ऑटो स्कोर दिया जाता है और यह प्वाइंट स्कोर हिटर के व्यक्तिगत स्कोर में जोड़ा जाता है।

9.7.8: 60 सेकंड ऑटो डिसमिस: यदि कोई हिटर डिसमिस हो जाता है और अगला हिटर 60 सेकंड के भीतर मैदान पर नहीं आता है, तो उसी क्रम में अगला हिटर भी डिसमिस हो जाता है। इसे 60 सेकंड ऑटो डिसमिस कहते हैं।

9.7.9: रिटायर्ड हर्ट: हिटर खेल के दौरान या तो खेलना जारी रखकर या फील्ड रेफरी को किसी शारीरिक परेशानी या दौड़ने में कठिनाई के बारे में बताकर रिटायर्ड हर्ट हो सकता है। इस स्थिति में हिटर उस मैच में फिर से हिट करने के लिए मैदान पर नहीं लौट सकता है और जैसे ही वह हिटर रिटायर्ड हर्ट होता है, उसे डिसमिस मान लिया जाता है।



9.7.10: इंटेंशनल डिसमिसल: हैमरबॉल खेल में, यदि हिटर प्रत्यक्ष या अप्रत्यक्ष रूप से खेल की भावना का उल्लंघन करता है या जानबूझकर खेल में बाधा डालता है, तो रेफरी उसे डिसमिस कर सकता है। जिसे इंटेंशनल डिसमिसल करना कहते हैं।

9.7.10 a) साइकिल स्कोर करते समय, यदि हिटर साइड लाइन पर न जाकर सीधे हिटर/कैचर जोन में आ जाता है या कैचर के हैमर या बॉडी से टकराने की स्थिति में हिटर को डिसमिस माना जाएगा। इसे इंटेंशनल साइकिल डिसमिस कहा जाता है।

9.7.10 b) रेफरी के किसी भी निर्णय की अवहेलना करने, या रेफरी या किसी विपक्षी खिलाड़ी के साथ बहस या झगड़ा करने के लिए रेफरी हिटर को डिसमिस घोषित कर सकता है।

9.7.11: काणी डिसमिस: जब हिटर डबल हिट या काणी हिट करने के लिए थ्रोइंग एरिया में जाता है। हिटर के हिटिंग कर पाने या ना कर पाने की स्थिति में हिटर को वापस उसी हिटिंग जोन में पहुंचने से पहले किसी डिफेंडर या थ्रोअर द्वारा कैचर को बॉल देने पर कैचर कैचिंग जोन में हिटर के पहुँचने से पहले गेंद के साथ पहुंच जाने पर या डिफेंडर या थ्रोअर के द्वारा हिटर के बॉडी पर बॉल मार देने पर हिटर काणी डिसमिस हो जाएगा। इसमें किसी भी प्रकार का पॉइंट स्कोर नहीं माना जाएगा।

9.7.12: स्टेपिंग डिसमिस: एक हिटर थ्रोअर द्वारा फेंकी गई गेंद को हिट करने के लिए हिटिंग जोन से बाहर निकल सकता है, लेकिन यदि हिटर गेंद को मिस कर देता है, तो यदि गेंद पहुंच से बाहर है, तो कैचर गेंद को पकड़ता है और हिटर से पहले हिटिंग जोन में पहुंच जाता है, तो वह हिटर स्टेपिंग डिसमिस हो जाएगा।



9.8 पारी का समापन:

पारी का समापन एक तरह से मैच का आधिकारिक रूप से समापन या मैच का परिणाम होता है। मैच तब समाप्त होता है जब दोनों टीमों अपनी निर्धारित पारी खेल चुकी होती हैं या दूसरी पारी में टीम पहली टीम के लक्ष्य स्कोर को पार कर चुकी होती है या उनके सभी खिलाड़ी डिसमिस हो चुके होते हैं। इसे पारी का समापन कहते हैं।

9.8.1: जब किसी टीम की पारी में 15 में से 13 हिटर डिसमिस हो जाते हैं तो पारी समाप्त हो जाती है। अगर टीम में 12 खिलाड़ी हैं, तो 10 खिलाड़ियों के डिसमिस होने पर पारी समाप्त हो जाएगी।

9.8.2: अगर सभी 15 या 12 खिलाड़ी पहली टीम द्वारा बनाए गए स्कोर को पार कर चुके होते हैं, तो भी पारी समाप्त हो जाती है।

9.8.3: अगर टीम ने मैच में अपनी पूरी यूनिट का खेल खेला है, तो भी पारी समाप्त हो जाएगी।

9.9 टाई/स्कोर लेवल:

यदि पहली टीम के कुल स्कोर और दूसरी टीम द्वारा खेली गई कुल पारियों के बाद स्कोर बराबर होता है, तो सुपर यूनिट और गोल्डन हिट मैच का फैसला करेंगे, जिसके नियम इस प्रकार हैं:

9.9.1: सुपर यूनिट नियम:

9.9.1 a) स्कोर बराबर करने वाली टीम किसी भी 3 हिटर के साथ मैदान में पहले स्ट्राइक करेगी। सुपर यूनिट में हैमरबॉल के सभी नियमों का पालन किया जाएगा।

9.9.1 b) दोनों टीमों के बीच फिर से सिर्फ 1 यूनिट का मैच होता है।

9.9.1 c) इस यूनिट में, यदि 3 हिटर में से कोई एक हिटर डिसमिस हो जाता है, तो पूरी हिटिंग टीम डिसमिस हो जाएगी।



9.9.1 d) मैच का निर्णय इस आधार पर किया जाता है कि दूसरी टीम पहली टीम द्वारा प्राप्त किए गए लक्ष्य स्कोर को पार कर पाती है या नहीं।

9.9.1 e) यदि सुपर यूनिट में भी स्कोर बराबर हो जाता है और मैच का निर्णय नहीं हो पाता है, तो मैच का निर्णय गोल्डन हिट द्वारा किया जाता है।

9.9.2: गोल्डन हिट:

फील्ड रेफरी द्वारा पुनः टॉस किया जाएगा तथा टॉस जीतने वाली टीम को पहले हिट या डिफेंड करने का मौका दिया जाएगा। पहले खेलने वाली टीम केवल 03 हिट्स के साथ केवल 03 हिट खेलेगी। इन हिट्स में केवल बाउंड्री स्कोर/ऑटो स्कोर ही माना जाएगा। गोल्डन हिट में एक्स्ट्रा पॉइंट स्कोर, डबल हिट पॉइंट स्कोर, साइकिल पॉइंट स्कोर, काणी हिट मान्य नहीं होंगे। थ्रोअर तीनों हिट्स को एक-एक थ्रो फेंकेगा। दोनों टीमों के 03 हिट्स का बाउंड्री स्कोर/ऑटो स्कोर ही मैच की हार या जीत तय करेगा। यह क्रम तब तक जारी रहेगा जब तक उस मैच का निर्णय नहीं हो जाता। थ्रोअर गेंद को सीधे हिटर की ओर फेंकेगा। यदि गेंद जमीन को छूती हुई हिटर के पास पहुंचती है तो वह अमान्य बॉल होगी। यदि इन तीन हिट्स में से कोई भी हिटर आउट हो जाता है तो बॉल को डॉट बॉल माना जाएगा तथा अगला हिटर अगला थ्रो फेंकेगा।

9.10 मैच का परिणाम:

9.10 a) यदि पहली टीम के द्वारा बनाए गए स्कोर को दूसरी टीम द्वारा शेष बची युनिट या गेंदों के साथ पार कर लिया जाता है, तो दूसरी टीम को विजेता टीम माना जाएगा।

9.10 b) यदि पहली टीम के हिट्स द्वारा बनाए गए स्कोर को दूसरी टीम के हिट्स द्वारा पारी के अंत तक नहीं बनाया जाता है या सभी हिट्स डिसमिस हो जाते हैं, तो पहली टीम को विजेता टीम माना जाएगा।

9.10 c) दोनों टीमों द्वारा बराबर स्कोर बनाए जाने की स्थिति में मैच का निर्णय टाई मैच नियम से किया जाएगा।

9.10 d) हैमर बॉल में प्रतियोगिता के किसी भी चरण में मैच का परिणाम का आना तय होता है।



10. हैमर बॉल टीम के नियम:

हैमर बॉल गेम में एक टीम में कुल 18 खिलाड़ी होते हैं। 15 खिलाड़ी खेलते हैं और 3 खिलाड़ी अतिरिक्त प्रतिस्थापन के लिए टीम में बने रहते हैं। हैमर बॉल गेम को कम से कम 12 खिलाड़ियों के साथ भी खेला जा सकता है। अगर किसी टीम में 12 से कम खिलाड़ी हैं, तो वह टीम प्रतियोगिता में भाग नहीं ले सकती। पुरुष और महिला दोनों टीमों के लिए नियम समान हैं। एक टीम में एक कप्तान, एक उप-कप्तान, तीन कैचर और अन्य खिलाड़ी होने चाहिए।

10.1 खिलाड़ी/कप्तान/उपकप्तान/टीम कोच/टीम मैनेजर की जिम्मेदारियां:

10.1.1: प्रतियोगिता शुरू होने से पहले टीम के सभी खिलाड़ियों और टीम अधिकारियों का पंजीकरण होना चाहिए।

10.1.2: सभी खिलाड़ियों को संयम और अनुशासन पर ध्यान देना चाहिए।

10.1.3: यदि टीम में खिलाड़ियों की संख्या कम है, तो प्रतियोगिता शुरू होने से पहले प्रतियोगिता निदेशक को इसकी जानकारी देनी होगी।

10.1.4: मैच शुरू होने से पहले, हिटिंग टीम के कोच या कप्तान को टेबल रेफरी को हिटर्स के क्रम में अपने हिटर्स का नाम और चेस्ट नंबर बताना होगा।

10.1.5: टीम कोच/टीम मैनेजर के लिए टीम को उनकी टीम की वर्दी, हैंड ग्लव्स और सेफ्टी गार्ड के साथ मैदान पर लाना अनिवार्य है।

10.1.6: हैमरबॉल खेल के मैदान में, रेफरी के फैसले पर बहस करने या रेफरी के फैसले की अवहेलना करने पर, रेफरी उस टीम के खिलाड़ी या पूरी टीम को लाल झंडा दिखाकर उस मैच से बाहर कर सकता है।



10.1.7: सभी खिलाड़ी और टीम अधिकारी विपक्षी टीम के खिलाड़ियों, टीम अधिकारियों और हैमरबॉल खेल अधिकारियों जैसे फील्ड रेफरी, टेबल रेफरी के प्रति सम्मान और गरिमा दिखाएंगे। ऐसा न करने पर पूरी टीम या खिलाड़ी या टीम अधिकारी को टूर्नामेंट से अयोग्य घोषित किया जा सकता है।

10.1.8: यदि कोई खिलाड़ी या टीम अधिकारी हैमरबॉल के खेल के नियमों का उल्लंघन करता है या नकारात्मक गतिविधि में शामिल होता है, तो ऐसे व्यक्ति पर अनुशासनात्मक कार्रवाई या आजीवन प्रतिबंध लगाया जा सकता है।

10.1.9: यदि कोई खिलाड़ी या टीम अधिकारी खेल के मैदान में पान मसाला, गुटखा-तंबाकू, सिगरेट या नशीले पदार्थ/पेय का सेवन करते या दुर्व्यवहार करते पाया जाता है, तो उस पर आजीवन प्रतिबंध लगाया जा सकता है।

10.1.10: हैमरबॉल गेम खेलने से पहले खेल के सभी नियमों को ध्यान से पढ़ना और समझना बहुत जरूरी है।

10.2 प्रतिस्थापन नियम:

10.2.1: डिफेंड करने वाली टीम के खिलाड़ी का प्रतिस्थापन: जब टीम डिफेंड कर रही होती है, तो डिफेंड करने वाली टीम का कप्तान/कोच, ऑन-फील्ड रेफरी/टेबल रेफरी को बताकर, युनिट के अंतराल के दौरान अतिरिक्त खिलाड़ियों में से किसी डिफेंडर, कैचर या थ्रोअर को प्रतिस्थापित कर सकता है। लेकिन यह कार्रवाई पूरे मैच की एक पारी में केवल एक बार की जा सकती है।

10.2.2: हिटिंग टीम के खिलाड़ी का प्रतिस्थापन: हिटिंग टीम का कप्तान पूरी टीम के आउट होने से पहले टेबल रेफरी को अतिरिक्त (खिलाड़ियों) हिटर्स को नॉट-डिसमिस हिटर्स के बारे में सूचित करके एक बार में अधिकतम तीन हिटर्स का प्रतिस्थापन कर सकता है। लेकिन यह कार्रवाई पूरे मैच की एक पारी में केवल एक बार की जा सकती है।



10.3 खिलाड़ियों की वर्दी: सभी टीमों अपनी अलग पहचान बनाने के लिए अलग-अलग रंग की वर्दी (किट) पहन सकती हैं। जिसमें टी-शर्ट में उनकी टीम का नाम और खिलाड़ी का चेस्ट नंबर 2 अंकों में छपा होना चाहिए। कप्तान और उप कप्तान का चेस्ट नंबर क्रमशः 01, 02 तय होना चाहिए।

टीम की जर्सी का रंग उस टीम के प्रमुख संघ द्वारा तय किया जाता है। जिस तरह जिला स्तरीय प्रतियोगिता में जिला इकाई और राज्य स्तरीय प्रतियोगिता में राज्य की प्रमुख इकाई तय करती है, उसी तरह राष्ट्रीय और अंतरराष्ट्रीय प्रतियोगिता में उनकी प्रमुख इकाई किट का रंग तय करती है। किट में खिलाड़ी की टी-शर्ट, लोअर, जूते और टोपी जरूरी है।

टी-शर्ट के पीछे छपे नंबर की छपाई 8x3 इंच की होती है, जबकि टी-शर्ट के सामने छपे नंबर की छपाई 3x1 इंच की होती है।



11. रेफरी:

हैमरबॉल खेल में भी सभी खेलों की तरह दो टीमों के बीच मध्यस्थता करने वाले और खेल के नियमों का सही तरीके से पालन करवाने वाले को रेफरी कहा जाता है। मैच के दौरान मैदान में 3 रेफरी होते हैं। इन्हें फील्ड रेफरी या ग्राउंड रेफरी कहते हैं। दो स्कोरर होते हैं जिन्हें टेबल रेफरी कहते हैं।

11.1. ग्राउंड/फील्ड रेफरी: मैदान में ग्राउंड रेफरी का काम बहुत चुनौतीपूर्ण और जिम्मेदारी वाला होता है। उसका एक गलत फैसला मैच का रुख बदल सकता है। ग्राउंड रेफरी को खेल के नियमों की पूरी जानकारी होनी चाहिए। रेफरी का फैसला अंतिम और बाध्यकारी होता है। रेफरी का काम सिर्फ मैच शुरू करने से लेकर मैच का नतीजा देने तक ही नहीं होता, बल्कि मैदान, थ्रोअर एरिया, बाउंड्री का सही नियमों के हिसाब से सही माप लेना और बॉल और हैमर का सही इस्तेमाल करना भी होता है। मैदान से टेबल रेफरी तक सांकेतिक भाषा में संवाद करना भी एक कला है जिसे ग्राउंड रेफरी को अच्छी तरह से आना चाहिए।

11.2 ग्राउंड/फील्ड रेफरी के कर्तव्य:

11.2.1: मैच शुरू होने से पहले ग्राउंड रेफरी को ग्राउंड को देखना चाहिए या सही तरीके से माप करवाना चाहिए।

11.2.2: मैच शुरू होने से 20 मिनट पहले दोनों टीमों के कप्तानों को एक-दूसरे की टीम सूची देखने के लिए बुलाया जाना चाहिए और दोनों कप्तानों को भी दिखाया जाना चाहिए। टॉस करवाने के बाद टेबल रेफरी को टॉस के बारे में सूचित किया जाना चाहिए।

11.2.3: मैच और मैच की पारी को बिना किसी विवाद या झगड़े के निर्धारित समय में खत्म करने की प्रतिबद्धता होनी चाहिए।



11.2.4: यह भी देखा जाना चाहिए कि खिलाड़ी मैच में सुरक्षात्मक गियर का उपयोग कर रहा है या नहीं।

11.2.5: मैच के समापन और पारी के पूरा होने या हिटर के आउट होने पर, गेंद को अपने कब्जे में लेना चाहिए।

11.2.6: आपका निर्णय स्पष्ट, सरल और आधिकारिक सांकेतिक भाषा में टेबल रेफरी को स्पष्ट रूप से बताया जाना चाहिए।

11.2.7: खराब मौसम, कम रोशनी, खराब मैदान की स्थिति में, मैच आयोजित किया जाना चाहिए या नहीं या इसे कैसे आयोजित किया जाना चाहिए, इन सभी का निर्णय ग्राउंड रेफरी और उनकी टीम द्वारा किया जाता है।

11.2.8: स्थिति के आधार पर, मैच को इकाइयों में कम करने का निर्णय भी फील्ड रेफरी/तकनीकी टीम द्वारा लिया जाता है।

11.2.9: तीनों रेफरी ग्राउंड पर अलग-अलग स्थानों पर खड़े होते हैं। एक थ्रोअर ज़ोन के पास खड़ा होता है और दूसरा व तीसरा मैदान के अंदरूनी और बाहरी क्षेत्रों के बीच थ्रोइंग एरिया के दाईं या बाईं ओर खड़ा होता है।

11.2.10: गेंद बदलने का निर्णय, गेंद के खो जाने, फट जाने या गेंद के एक तरफ से घिस जाने, गंदी हो जाने जैसी किसी भी वजह से गेंद बदलने का निर्णय फील्ड रेफरी के पास होता है।

11.2.11: मैच के बीच में किसी भी फील्ड रेफरी को नहीं बदला जा सकता।

11.2.12: मैच के दौरान कोई भी खिलाड़ी रेफरी से बहस करता है या रेफरी के फैसले को नहीं मानता है, तो रेफरी उस खिलाड़ी या पूरी टीम को रेड फ्लैग दिखाकर उस मैच से बाहर कर सकता है।

11.2.13: रेफरी को डिफेंडर पर भी नजर रखनी चाहिए कि कोई डिफेंडर इनर फील्ड से आउटर फील्ड में या आउटर फील्ड से इनर फील्ड में डिफेंस तो नहीं कर रहा है। अगर वह ऐसा होता देखता है, तो उसे तुरंत टेबल रेफरी को इशारा करके हिट करने वाली टीम को अतिरिक्त 2 प्वाइंट स्कोर देने चाहिए।



11.2.14: ग्राउंड रेफरी मैच तभी शुरू करता है जब टेबल रेफरी/स्कोरर पूरी तरह से तैयार हो जाता है (स्कोरर के संकेत के बाद)।

11.3 टेबल रेफरी (स्कोरर):

टेबल रेफरी का काम मैदान पर मौजूद रेफरी के संकेतों को समझना, डेटा इकट्ठा करना और स्कोर बोर्ड या स्कोर बुक में मैच सारांश, मैच का मुख्य खिलाड़ी, चैंपियनशिप का सर्वश्रेष्ठ खिलाड़ी, मैच रिकॉर्ड, चैंपियनशिप रिकॉर्ड, थ्रोअर रिकॉर्ड, हिटर रिकॉर्ड आदि को स्पष्ट रूप से लिखना होता है।

11.4 टेबल रेफरी (स्कोरर) के कर्तव्य:

11.4.1: स्कोरर द्वारा अपनी स्कोर बुक और स्कोर बोर्ड में सभी आवश्यक नाम लिखने के बाद, वह फील्ड रेफरी को हरी झंडी दिखाकर मैच शुरू होने का संकेत देता है।

11.4.2: फील्ड रेफरी द्वारा सिग्नल प्राप्त करने के बाद, मैदान पर मौजूद रेफरी को यह बताने के लिए हरी झंडी दिखाई जाती है कि स्कोरर द्वारा दिया गया सिग्नल प्राप्त हो गया है और फील्ड रेफरी खेल को फिर से शुरू कर देता है। यह क्रिया पूरे मैच के दौरान फील्ड रेफरी और टेबल रेफरी के बीच गेंद दर गेंद चलती रहती है।

11.4.3: टेबल रेफरी को फील्ड रेफरी के संकेतों को स्पष्ट रूप से समझना चाहिए (बिना काटे और ओवरराइटिंग के) और उन्हें स्कोर बुक या स्कोर बोर्ड में दर्ज करना चाहिए।



11.4.4: मैच शुरू होने से पहले डिफेंडिंग टीम के सभी खिलाड़ियों के नाम और चेस्ट नंबर तथा हिटिंग टीम के खिलाड़ियों के नाम और चेस्ट नंबर उनके हिटिंग ऑर्डर के अनुसार अपने पास रख लेने चाहिए, ताकि मैच शुरू होने का संकेत मिल सके।

11.4.5: दिन के सभी मैच खत्म होने के बाद स्कोर-बुक, बॉल काउंटर, वॉकी-टॉकी, हैमर, बॉल, पेन-मार्कर व अन्य आवश्यक वस्तुएं अपने पास सुरक्षित रख लेना चाहिए।

11.4.6: प्रतियोगिता खत्म होने के बाद सभी मैच सारांश, मैच का मुख्य खिलाड़ी, चैंपियनशिप का सर्वश्रेष्ठ खिलाड़ी, मैच रिकॉर्ड, चैंपियनशिप रिकॉर्ड, थ्रोअर रिकॉर्ड, हिटर रिकॉर्ड आदि दर्ज करके टूर्नामेंट डायरेक्टर को सौंपने चाहिए।

11.5 कमेंटेटर: कमेंटेटर वह होता है जो खेल का सीधा प्रसारण करता है। जिसे क्षेत्रीय भाषा, हिंदी, अंग्रेजी भाषा का पूरा ज्ञान होता है।

11.6 कमेंटेटर के कर्तव्य:

11.6.1: कमेंटेटर को हैमर एंड डाई के खेल के नियमों और डाई बॉल के खेल की शब्दावली का पूरा ज्ञान होना चाहिए।

11.6.2: कमेंटेटर को क्षेत्रीय भाषा, हिंदी, अंग्रेजी का पूरा ज्ञान होना चाहिए, साथ ही भाषा का उच्चारण भी शुद्ध और स्पष्ट होना चाहिए।

11.6.3: कमेंटेटर को डेड बॉल गेम रिकॉर्ड, मैच रिकॉर्ड, चैंपियनशिप रिकॉर्ड, थ्रोअर रिकॉर्ड, हिटर रिकॉर्ड और व्यक्तिगत खिलाड़ी रिकॉर्ड की जानकारी होनी चाहिए।



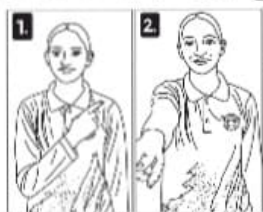
11.6.4: कमेंटेटर को यह ध्यान रखना चाहिए कि कमेंट्री करते समय उसे कोई ऐसी बात या कोई ऐसा उदाहरण नहीं कहना चाहिए जिससे खिलाड़ियों या टीम का मनोबल टूट जाए। कोई ऐसी बात नहीं बोलनी चाहिए जो सुनने में अशोभनीय लगे।

11.7. रेफरी द्वारा दिए गए संकेत:

फील्ड रेफरी द्वारा टेबल रेफरी को दिए गए संकेत इस प्रकार हैं:-



11.7.1: प्ले: अपने दोनों हाथों को अपनी छाती के सामने ज़मीन के समानांतर खोलें, हथेलियाँ एक दूसरे की तरफ हों और ज़ोर से और साफ़ तौर पर 'प्ले' का उच्चारण करें। इस संकेत के साथ खेल शुरू हो जाएगा।



11.7.2: पहली गेंद छूट जाना: यदि पहली गेंद हिटर से छूट जाती है, तो फील्ड रेफरी दाएं हाथ से बाएं कंधे को छूता है और फिर दाएं हाथ की तर्जनी से हिटर की ओर इशारा करता है।

11.7.3: मिस द बॉल डिसमिस/साइकिल डिसमिस: हिटर की व्यक्तिगत पारी के अंत में, एक हाथ से लाल झंडा सिर के ऊपर उठाया जाता है तथा दूसरे हाथ से हिटर को ओर इंगित किया जाता है।



11.7.4: डबल डिसमिस/ट्रिपल डिसमिस: एक हाथ से दोनों/सभी 3 हिटर्स की ओर इंगित करता है तथा दूसरे हाथ को सीधे सिर के ऊपर रखते हुए लाल झंडा उठाता है।

11.7.5: रॉग थ्रो: दोनों हाथों को सिर के ऊपर उठाकर एक दूसरे को क्रॉस करना और बाद में 2 अतिरिक्त रनों के लिए हरी झंडी दिखाना।



11.7.6: अनरीचेबल थ्रो: दाहिने हाथ को जमीन के समानांतर बगल में उठाना और दूसरे हाथ को सामने उठाए गए हाथ के कंधे पर रखना, इसके बाद 2 अतिरिक्त अंकों के लिए हरी झंडी दिखाना।

11.7.7: सिंगल ऑटो, डबल ऑटो और बाउंड्री पॉइंट स्कोर के लिए ऑटो स्कोर: रेफरी अपने हाथों को सिर के ऊपर वामावर्त गोलाकार गति में घुमाएगा, सिंगल ऑटो के लिए एक बार, डबल ऑटो के लिए दो बार और बाउंड्री पॉइंट स्कोर के लिए तीन बार।





11.7.8: सायकल स्कोर (सिंगल सायकल, डबल सायकल और ट्रिपल सायकल): फील्ड रेफरी अपने हाथों को ज़मीन के समानांतर, अपने सामने वामावर्त वृत्ताकार (घड़ी की सुई की विपरीत दिशा में) घुमाएंगे — एक बार सिंगल सायकल के लिए, दो बार डबल सायकल के लिए, और तीन बार ट्रिपल सायकल के लिए।



11.7.9: शॉर्ट सायकल: उसी हाथ से उसी कंधे को छूना और फिर उस हाथ को ऊपर उठाना।



11.7.10: यूनिट अप: फील्ड रेफरी अपना दायां हाथ सिर के ऊपर उठाकर उंगलियों को खोलेंगे और बंद करेंगे।



11.7.11: 2 अंकों की सज़ा (मैदान की सीमाओं का उल्लंघन): दोनों हाथों से एक साथ सिर के ऊपर लाल झंडी और हरी झंडी उठाना।

11.7.12: बाई: जब थ्रोअर की बॉल अनरीचेबल बॉल फेंकी जाती है, तब रेफरी अनरीचेबल बॉल को इंगित करता है, फिर अपने दोनों हाथ कमर पर रखता है, फिर अगर ऑटो प्वाइंट स्कोर, साइकिल प्वाइंट स्कोर होता है तो वह उसे भी इंगित करता है। ये सभी प्वाइंट स्कोर अतिरिक्त प्वाइंट स्कोर में जोड़े जाते हैं।



11.7.13: डेंजर डिलीवरी: यदि कोई थ्रोअर गलती से गेंद को हिटर के कंधे के ऊपर से चेहरे पर फेंक देता है, तो रेफरी तुरंत, बिना किसी चेतावनी के, एक हाथ चेहरे पर रखता है और दूसरे हाथ से सिर के ऊपर लाल झंडा उठाता है, जिससे उस थ्रोअर को उस मैच में गेंद फेंकने से प्रतिबंधित कर दिया जाता है और थ्रोअर को बदलने का संकेत दिया जाता है।

11.7.14: थ्रोअर का परिवर्तन: किसी भी कारण से यूनिट के बीच में थ्रोअर को बदलने के लिए, फील्ड रेफरी अपने दोनों हाथों की मुठियों को बंद करेगा और कोहनी को छाती की ओर मोड़ेगा और प्रत्येक हाथ की कलाई को एक दूसरे के ऊपर गोलाकार गति में घमाएगा।



11.7.15: पावर हिटिंग यूनिट: एक हाथ से बॉल बनाना और दूसरे हाथ से उसे हिट करने का इशारा करते हुए चारों दिशाओं में घूमना।

11.7.16: डबल स्कोर यूनिट: रेफरी दोनों हाथों से हैमर बनाएगा और चारों दिशाओं में घूमते हुए दाएं हाथ से बाएं हाथ पर टैप करेगा।





11.7.17: वीडियो रेफरल: सबसे पहले दाहिने हाथ से दाहिने कंधे पर टैप करें और फिर अपने दाहिने हाथ को घड़ी की दिशा में घुमाएं और एक बड़ा वृत्त बनाएं।



11.7.18: एक हाथ से डायरेक्ट डिसमिसल: रेफरी अपना दायां हाथ ऊपर ले जाकर एक हाथ से कैच करने की क्रिया करेंगे, उसके बाद दाहिनी कोहनी से हाथ मोड़कर छाती के सामने माइनस की क्रिया करेंगे, फिर दोनों हाथ ऊपर उठाकर 10 अंकों की माइनस का संकेत देंगे।

11.7.19: दुर्व्यवहार/हिंसा के लिए दंड: नियमों के विरुद्ध खेल को प्रभावित करने वाली हिंसा के कारण, फील्ड रेफरी दोषी खिलाड़ी को लाल कार्ड दिखाता है, जिसके कारण उस खिलाड़ी की टीम के खाते से 8 अंक काट लिए जाते हैं।



11.7.20: स्कोर: यदि किसी भी टीम का फील्ड रेफरी/कप्तान मैच के दौरान स्कोर जानना चाहता है तो रेफरी अपनी छाती के सामने दोनों हाथों से त्रिकोण बनाता है।

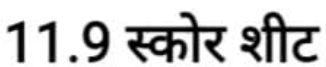
11.7.21: आधिकारिक टाइमआउट: यदि किसी कारण से खेल को रोकना बिल्कुल आवश्यक हो जाता है, तो फील्ड रेफरी एक हाथ को कोहनी से मोड़कर छाती के सामने रखेगा, हथेली ज़मीन की ओर होगी और दूसरे हाथ से मुट्ठी बनाकर हथेली के नीचे रखेगा।



11.7.22: पारी समाप्त: बायां हाथ छाती के सामने फैलाया जाता है तथा दाहिनी हथेली को बायीं हथेली के ऊपर रखा जाता है, यह पारी समाप्ति का संकेत है।

11.8: स्कोर बोर्ड:

स्कोर बोर्ड मैदान में चल रहे मैच के प्रदर्शन को प्रदर्शित करता है। जैसे मैदान में कौन सी टीम हिट कर रही है, कौन सी टीम डिफेंड कर रही है, मैच में कौन सा थ्रोअर थ्रो कर रहा है, कौन हिट कर रहा है, मैच किस टीम के बीच खेला जा रहा है, आदि। हाथ से हाथ के खेलों में इलेक्ट्रॉनिक और मैनुअल दोनों तरह के स्कोर बोर्ड का इस्तेमाल किया जाता है।



Championship Name.....

Ground 1st Innings 2nd Innings

Tons We're By.....	Elected To - 11
--------------------	-----------------

Hitting Team

Thus

Age group

Danks

- (Continued)

Match me

78



12. शब्दावली

12.1 हिटिंग ज़ोन: हिटिंग ज़ोन वह जगह है जहाँ हिटर खड़ा होता है और अपने और अपनी टीम के स्कोर को बढ़ाने के लिए हिट करता है, उस जगह को हिटिंग ज़ोन कहा जाता है।

12.2 हिटर: हिटिंग टीम का वह खिलाड़ी जो हिटिंग ज़ोन में खड़े होकर हिट लेता है, उसे हिटर कहा जाता है।

12.3 हिट: हिट हिटर द्वारा गेंद पर किए गए स्ट्राइक होते हैं। मैच के रन इन हिट से बनाए जाते हैं।

12.4 थ्रोअर: डिफेंडिंग टीम का वह खिलाड़ी जो थ्रोअर ज़ोन से हिटर को एक यूनिट थ्रो करता है, उसे थ्रोअर कहा जाता है।

12.5 थ्रोअर एरिया: 20 मीटर की 3 पट्टियों से बना त्रिकोणीय क्षेत्र थ्रोअर एरिया कहलाता है।

12.6 थ्रोअर जोन: 20 मीटर प्रत्येक की तीन पट्टियों के बीच में 2 मीटर × 1.5 मीटर का एक आयताकार क्षेत्र होता है, जहाँ से डिफेंडिंग टीम का खिलाड़ी हिटर की ओर थ्रो करता है, इसे थ्रोअर जोन कहते हैं।

12.7 यूनिट: एक यूनिट में 5 लीगल थ्रो होते हैं।

12.8 लीगल थ्रो: थ्रोइंग जोन में खड़ा थ्रोअर हिटिंग जोन में खड़े हिटर के कंधे और पैर के बीच से सीधा बॉल फेंकता है, इस थ्रो को लीगल थ्रो कहते हैं।

12.9 कैचर: डिफेंडिंग टीम के तीन खिलाड़ी, जो होम जोन में होते हैं, हिटिंग जोन/कैचिंग जोन के पीछे खड़े होते हैं, उन्हें कैचर कहते हैं।

12.10 डिफेंडर: एक खिलाड़ी जिसकी मुख्य भूमिका हिटिंग टीम को अंक स्कोर करने से रोकना है। हैमरबॉल में, होम ज़ोन में 03 कैचर, इनर डिफेंडिंग ज़ोन में 05 डिफेंडर और आउटर डिफेंडिंग ज़ोन में 06 डिफेंडर होते हैं। केवल 1 थ्रोअर ही थ्रोअर एरिया और होम ज़ोन दोनों में बचाव कर सकता है।



12.11 होम फील्ड: पहला घेरा थ्रोअर के क्षेत्र के केंद्र से 20 मीटर की त्रिज्या के साथ बनाया जाता है। इसके अंदर का क्षेत्र होम फील्ड कहलाता है।

12.12 इनर फील्ड: हैमरबॉल खेल में होम फील्ड के बाद बना दूसरा घेरा, जो अलग-अलग आयु वर्ग के मैचों में 30 या 40 मीटर का होता है, इस घेरे को इनर फील्ड कहते हैं।

12.13 आउटर फील्ड: हैमर बॉल के खेल में इनर फील्ड के बाद बना तीसरा घेरा, जो अलग-अलग आयु वर्ग के मैचों में 40 या 60 मीटर का होता है, इस घेरे को आउटर फील्ड कहते हैं। डिफेंडिंग टीम के 3 से 5 डिफेंडर आउटर फील्ड में खड़े होते हैं।

12.14 बाउंड्री: हैमरबॉल के खेल में जब कोई हिटर जमीन पर हिट करता है या सीधे होम फील्ड, इनर फील्ड और आउटर फील्ड को पार करता है, तो उसे बाउंड्री कहते हैं।

12.15 हैमर: हैमरबॉल के खेल में हिटर तकनीकी रूप से लकड़ी की बनी हुई छड़ी से हिट करता है, जिसे डेड बैट कहते हैं।

12.16 डिसमिस: जब हैमरबॉल गेम में हिटर की व्यक्तिगत पारी समाप्त होती है, तो इसे हिटर का डिसमिस कहा जाता है।

12.17 स्कोर पॉइंट: हैमरबॉल गेम में, हिटर टीम द्वारा साइकिल पॉइंट स्कोर, ऑटो पॉइंट स्कोर, बाउंड्री, कंधी पॉइंट स्कोर और अतिरिक्त पॉइंट स्कोर के कुल पॉइंट स्कोर को स्कोर कहा जाता है।

12.18 पेनल्टी: हैमरबॉल गेम में, फील्ड रेफरी द्वारा एक साथ लाल और हरा झंडा दिखाना पेनल्टी कहलाता है।

12.19 कैचिंग ज़ोन: थ्रोअर के क्षेत्र के तीन कोनों पर 1.5 मीटर × 2 मीटर का आयताकार क्षेत्र जिसे हिटिंग ज़ोन कहा जाता है। गेंद को हैमर से मारने के बाद, हिटिंग ज़ोन कैचिंग ज़ोन में बदल जाता है।



13. प्रतियोगिता और टूर्नामेंट:

इन दो शब्दों का अक्सर गलत इस्तेमाल किया जाता है। प्रतियोगिता का इस्तेमाल आम तौर पर व्यक्तिगत इवेंट के लिए किया जाता है जबकि टूर्नामेंट का इस्तेमाल टीम इवेंट के लिए किया जाता है। हैमरबॉल में, मैच पूल कम नॉकआउट संयोजन प्रणाली में खेले जाने चाहिए। पूल सिस्टम का इस्तेमाल तभी किया जाएगा जब किसी टूर्नामेंट में 6 या उससे ज़्यादा टीमों हिस्सा लेंगी।

क. अगर 11 या 11 से कम टीमों हैं, तो टीमों को 2 पूल में बांटा जाएगा।

ख. अगर 23 या 23 से कम टीमों हैं, तो टीमों को 4 पूल में बांटा जाएगा।

ग. अगर 24 या 24 से ज़्यादा टीमों हैं, तो टीमों को 8 पूल में बांटा जाएगा।

घ. अगर 5 या उससे कम टीमों हैं, तो टूर्नामेंट 'राउंड रॉबिन सिस्टम' से खेला जाएगा और शीर्ष 2 टीमों फ़ाइनल मैच खेलेंगी।

पूल सिस्टम के कुछ उदाहरण इस प्रकार हैं:

उदाहरण 1 - दो पूल प्रणाली

टीम	पूल ए	पूल बी
1		
2		
3		
4		
5		
6		



लीग मैच:

प्रत्येक टीम अपने-अपने पूल में एक-दूसरे के साथ लीग मैच खेलेगी।
प्रत्येक पूल से शीर्ष दो टीमों नॉक आउट मैचों के लिए क्वालीफाई करेंगी।

नॉक आउट मैच:

सेमी फ़ाइनल मैच:

सेमी फ़ाइनल 1: पूल ए (विजेता) बनाम पूल बी (उपविजेता)

सेमी फ़ाइनल 2: पूल बी (विजेता) बनाम पूल ए (उपविजेता)

फ़ाइनल मैच:

सेमी फ़ाइनल 1 (विजेता) बनाम सेमी फ़ाइनल 2 (विजेता)

उदाहरण 2 - चार पूल प्रणाली

टीम	पूल ए	पूल बी	पूल सी	पूल डी
1				
2				
3				
4				
5				
6				

लीग मैच:

प्रत्येक टीम अपने-अपने पूल में एक-दूसरे के साथ लीग मैच खेलेगी।
प्रत्येक पूल से शीर्ष दो टीमों नॉक आउट मैचों के लिए क्वालीफाई करेंगी।



नॉक आउट मैच

क्वार्टर फाइनल मैच:

- क्वार्टर फाइनल 1 पूल ए (विजेता) बनाम पूल बी (उपविजेता)
 क्वार्टर फाइनल 2 पूल बी (विजेता) बनाम पूल ए (उपविजेता)
 क्वार्टर फाइनल 3 पूल सी (विजेता) बनाम पूल डी (उपविजेता)
 क्वार्टर फाइनल 4 पूल डी (विजेता) बनाम पूल सी (उपविजेता)

सेमी फाइनल मैच:

सेमी फाइनल 1: क्वार्टर फाइनल 1 (विजेता) बनाम क्वार्टर फाइनल 4 (विजेता)

सेमी फाइनल 2: क्वार्टर फाइनल 2 (विजेता) बनाम क्वार्टर फाइनल 3 (विजेता)

फाइनल मैच:

सेमी फाइनल 1 (विजेता) बनाम सेमीफाइनल 2 (विजेता)

उदाहरण 3 - आठ पूल प्रणाली

टीम	पूल ए	पूल बी	पूल सी	पूल डी	पूल ई	पूल एफ	पूल ऐच	पूल आई
1								
2								

लीग मैच:

प्रत्येक टीम अपने-अपने पूल में एक-दूसरे के साथ लीग मैच खेलेगी। प्रत्येक पूल से शीर्ष दो टीमों नॉक आउट मैचों के लिए क्वालीफाई करेंगी।



नॉक आउट मैच:

प्री-क्वार्टर फाइनल मैच:

प्री-क्वार्टर फाइनल 1: पूल ए {विजेता} बनाम पूल ई {उपविजेता}

प्री-क्वार्टर फाइनल 2: पूल ई {विजेता} बनाम पूल ए {उपविजेता}

प्री-क्वार्टर फाइनल 3: पूल बी {विजेता} बनाम पूल एफ {उपविजेता}

प्री-क्वार्टर फाइनल 4: पूल एफ {विजेता} बनाम पूल बी {उपविजेता}

प्री-क्वार्टर फाइनल 5: पूल सी {विजेता} बनाम पूल जी {उपविजेता}

प्री-क्वार्टर फाइनल 6: पूल जी {विजेता} बनाम पूल सी {उपविजेता}

प्री-क्वार्टर फाइनल 7: पूल डी {विजेता} बनाम पूल एच {उपविजेता}

प्री-क्वार्टर फाइनल 8: पूल एच {विजेता} बनाम पूल डी {उपविजेता}

क्वार्टर फाइनल मैच:

क्वार्टर फाइनल 1:

प्री-क्वार्टर फाइनल 1 (विजेता) बनाम प्री-क्वार्टर फाइनल 8 (विजेता)

क्वार्टर फाइनल 2:

प्री-क्वार्टर फाइनल 2 (विजेता) बनाम प्री-क्वार्टर फाइनल 7 (विजेता)

क्वार्टर फाइनल 3:

प्री-क्वार्टर फाइनल 3 (विजेता) बनाम प्री-क्वार्टर फाइनल 6 (विजेता)

क्वार्टर फाइनल 4:

प्री-क्वार्टर फाइनल 4 (विजेता) बनाम प्री-क्वार्टर फाइनल 5 (विजेता)



सेमी फ़ाइनल मैच:

सेमी फ़ाइनल 1: क्वार्टर फ़ाइनल 1 (विजेता) बनाम क्वार्टर फ़ाइनल 4 (विजेता)

सेमी फ़ाइनल 2: क्वार्टर फ़ाइनल 2 (विजेता) बनाम क्वार्टर फ़ाइनल 3 (विजेता)

फ़ाइनल मैच:

सेमी फ़ाइनल 1 (विजेता) बनाम सेमी फ़ाइनल 2 (विजेता)

13.1: मैन ऑफ़ द मैच के नियम

मैच की विजेता टीम में सबसे ज़्यादा अंक पाने वाले खिलाड़ी को 'मैन ऑफ़ द मैच' घोषित किया जाता है।

उसे हिटर द्वारा बनाए गए हर अंक के लिए एक अंक मिलेगा।

अगर थ्रोअर किसी हिटर को आउट करता है जो गेंद को मिस करता है, तो उसे 16 अंक मिलेंगे।

14. खेल को बीच में छोड़ना

खेल के दौरान खराब रोशनी, बारिश या किसी अन्य तकनीकी समस्या के कारण मैच को रद्द किया जा सकता है, यदि खेल को कम से कम 2 घंटे के लिए रोकना पड़े। इस मामले में, यदि खेल 'मास्टर स्कोर यूनिट' तक पूरा नहीं हुआ है, तो खेल फिर से खेला जाएगा। यह मैच उसी दिन या अगले दिन खेला जाएगा, जिसका निर्णय तकनीकी समिति द्वारा लिया जाएगा। जिस स्थिति में मैच ने 'मास्टर स्कोर यूनिट' पूरा कर लिया है, उसे दूसरी टीम के लिए 'लक्ष्य स्कोर' माना जाएगा और मैच का फैसला क्रमशः 4,5,6 यूनिट में किया जाएगा। यदि लीग चरण में स्कोर बराबर हैं, तो दोनों टीमों को 1 (एक) अंक दिया जाएगा। यदि दो या अधिक टीमों के बराबर अंक होने पर टीम की स्थिति तय करनी है, तो फिर से मैच खेला जाएगा, जिसका फैसला सीधे 'सुपर ओवर' पर होगा। यदि मैच फ़ाइनल मैच है, तो दोनों टीमों को संयुक्त विजेता घोषित किया जाएगा।



यदि कोई टूर्नामेंट बारिश या किसी अन्य तकनीकी समस्या के कारण बाधित हुआ है, जहाँ लीग मैच या प्रारंभिक नॉकआउट भी दिए गए समय या दिनों के भीतर पूरा नहीं हो सकता है, तो ऐसी स्थिति में, पूरे टूर्नामेंट को किसी अन्य तिथि या दिन के लिए पुनर्निर्धारित किया जाएगा। इस नए टूर्नामेंट में मैच शुरू से ही आयोजित किए जाएंगे।

15. खेल में फिक्सिंग

कोई भी खिलाड़ी या टीम खेल के दौरान अनुचित रणनीति का उपयोग नहीं करेगा, जिससे टीम को विरोधी टीम के लिए खेल को जब्त करने में मदद मिलेगी, जिसके परिणामस्वरूप खेल या टूर्नामेंट का परिणाम बदल सकता है। प्रत्येक खेल के लिए एक मैच पर्यवेक्षक नियुक्त किया जाएगा जो खेल के निष्पक्ष खेल का फैसला करेगा। ऐसे मामले में जहाँ पर्यवेक्षक को लगता है कि खेल फिक्स किया गया है या अनुचित रणनीति के साथ खेला गया है, तो उसके पास टूर्नामेंट की तकनीकी समिति के साथ अनुचित रणनीति का उपयोग करने वाले खिलाड़ी, कोच या टीम के लिए दंड तय करने का अधिकार होगा।

15.1 फील्ड रेफरी/टेबल रेफरी/मैच रेफरी/टूर्नामेंट निदेशक/तकनीकी निकाय को जुर्माना/आजीवन प्रतिबंध लगाया जाएगा यदि वे किसी टीम का पक्ष लेते हुए, पक्षपात दिखाते हुए, या किसी भी तरह से प्रत्यक्ष या अप्रत्यक्ष रूप से फिक्सिंग में शामिल पाए जाते हैं।

15.2 किसी भी टीम के कोच की शिकायत, चाहे वह परिणाम, नियम, गलत निर्णय, या फील्ड रेफरी या जूरी के खिलाफ आरोप, या आधिकारिक वीडियो रिकॉर्डिंग देखने के बारे में हो, केवल लिखित शिकायत के बाद ही सुनी जाएगी और साथ में \$20 का भुगतान करना होगा। और अगर आरोप सही साबित होता है, तो शिकायत शुल्क वापस कर दिया जाएगा और शिकायत करने वाली टीम को विजेता घोषित किया जाएगा। दोषी पाए जाने वाले व्यक्ति या टीम को हैमरबॉल नियमों के अनुसार दंडित किया जाएगा।

16. डोपिंग नियम:

निष्पक्ष खेल और अच्छे चरित्र का प्रदर्शन करने के लिए, सभी खिलाड़ियों, कोचों और अधिकारियों के लिए WADA (विश्व डोपिंग निरोधक एजेंसी) द्वारा निर्दिष्ट एंटी डोपिंग नियमों और विनियमों का पालन करना आवश्यक है। SIHSF के साथ पंजीकृत सभी खिलाड़ी, कोच और अधिकारी अनिवार्य रूप से नियमों और विनियमों का पालन करेंगे। WADA द्वारा निर्दिष्ट किसी भी नियम का उल्लंघन करने पर दोषियों के खिलाफ आधिकारिक तौर पर SIHSF के अधिकार क्षेत्र के तहत कार्रवाई की जाएगी।



एंटी-डोपिंग नियम निम्नलिखित कर्मियों पर लागू होंगे और नियमों का उल्लंघन करने पर आवश्यक कार्रवाई की जाएगी:

क. सभी खिलाड़ी किसी भी प्रतिबंधित पदार्थ, प्रदर्शन बढ़ाने वाले पदार्थ और अन्य डोपिंग विधियों के सेवन के लिए पूरी तरह से जिम्मेदार होंगे, जिन्हें WADA द्वारा अनुमोदित नहीं किया गया है।

ख. SIHSF के साथ पंजीकृत सभी खिलाड़ी, कोच और अधिकारी किसी भी एंटी-डोपिंग नियम के उल्लंघन पर दंड के पात्र होंगे।

ग. SIHSF के साथ पंजीकृत नहीं होने वाले खिलाड़ी, कोच और अधिकारी, लेकिन SIHSF द्वारा आयोजित किसी भी अंतरराष्ट्रीय ओपन चैंपियनशिप, लीग या किसी अन्य चैंपियनशिप में भाग लेना चाहते हैं।

घ. SIHSF के साथ अनुबंध में खिलाड़ी, कोच और अधिकारी।

ङ. SIHSF के अधिकार क्षेत्र में किसी भी टीम, क्लब, संघ या महासंघ का कोई भी सहायक कर्मचारी। कोई भी खिलाड़ी, कोच, अधिकारी या कोई अन्य संबंधित कर्मचारी वर्ष के दौरान या किसी प्रशिक्षण शिविर या किसी आधिकारिक टूर्नामेंट/मैच के दौरान किसी अन्य SIHSF पंजीकृत खिलाड़ी/अधिकारी को प्रतिबंधित पदार्थ का उपयोग/आपूर्ति करने के संबंध में किसी भी प्रकार की सहायता नहीं करेगा, उसका सेवन नहीं करेगा या सहायता नहीं करेगा। कोई भी खिलाड़ी, कोच, अधिकारी या ऊपर वर्णित कोई अन्य कर्मचारी वर्ष के दौरान किसी भी समय SIHSF द्वारा सुझाए गए डोप परीक्षण से गुजरने से इनकार नहीं करेगा। कोई भी संबंधित खिलाड़ी/अधिकारी एंटी-डोपिंग नियमों और विनियमों का उल्लंघन करते हुए पाया जाता है तो उसे WADA कोड के अनुसार दंड का सामना करना पड़ेगा।