ಕ್ರಿಕೆಟ್ ನಿಯಮಗಳು

(೨೦೧೭ ಕೋಡ್ ೩ ನೇಯ ಆವೃತ್ತಿ ೨೦೨೨)

ಅನುವಾದಕರು

ವಿನಾಯಕ ನಾರಾಯಣರಾವ ಕುಲಕರ್ಣಿ

(ಮಾಜಿ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಅಂಪೈರ್)

(ಬಿಸಿಸಿಐ ಅಂಪೈರ್ ಕೋಚ ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಕ)

ಕೃತಿ ಹಕ್ಕು ಎಂ.ಸಿ.ಸಿ.

೫೦೨೩, ಸೊಭಾ ಕ್ರಿಸಂತಮಮ
ಥಣಿಸಂದ್ರ ಮುಖ್ಯ ರಸ್ತೆ
ಬೆಂಗಳೂರು -೫೬೦೦೭೭

ದೂರವಾಣಿ: ೦೮೦-೨೩೬೮೦೩೦೨
ಮೊಬೈಲ್ : +೯೧ ೯೯೦೦೦೮೦೩೮೦
ಈ ಮೇಲ್: **vnumpire@gmail.com**

ಅನುವಾದಕರ ಮಾತು

ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಇಂದು ದೊಡ್ಡ ಆಟ. ಟೆಲಿವಿಷನ್ ಪ್ರಸಾರದಿಂದ ಹಳ್ಳಿ ಹಳ್ಳಿಗೂ ತಲುಪಿರುವ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಕ್ರಾಂತಿಯೇ ಆದಂತಾಗಿದೆ. ಒಂದು ದಿನದ ಪಂದ್ಯಗಳು ಹಾಗೂ ಟಿ೨೦ ಪಂದ್ಯಗಳು ಜನರಲ್ಲಿ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಹುಚ್ಚನ್ನು ಕೆರಳಿಸಿವೆ. ಇಂಥ ಒಂದು ಅದ್ಭುತ ಬೆಳವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ಒತ್ತಡ ಅಂಪೈರುಗಳ ಮೇಲಿದೆ. ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಮಾಡುವ ಒಂದು ಸಣ್ಣ ತಪ್ಪು ಇಂದು ಟೆಲಿವಿಷನ್ ಅಲ್ಟ್ರಾ ಸ್ಲೊ ಮೋಷನ ಮೂಲಕ ದೊಡ್ಡದಾಗಿ ಕಾಣುತ್ತದೆ. ಸಂಪ್ರದಾಯದ ಕಟ್ಟುಪಾಡುಗಳಿಂದ ಹೊರ ಬಂದಿರುವ ಈ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ಆಸಕ್ತಿ ಉಳಿಸಲು ಹಲವು ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಲಾಗಿದೆ. ನಿಯಮಗಳಲ್ಲಿ ವರ್ಷದಿಂದ ವರ್ಷಕ್ಕೆ ಮಾರ್ಪಾಡುಗಳಾಗಿವೆ ಮತ್ತು ಆಗುತ್ತಿರುತ್ತವೆ. ಒಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್ ಅಂತಾರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ದರ್ಜೆಗೆರಲು ಹಲವು ಹಂತಗಳನ್ನು ದಾಟಿ ಬರಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಮೂಲತಃ ಇಂಗ್ಲಿಷ್‌ನವರ ಆಟವಾದ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಸಹಜವಾಗಿಯೇ ಎಲ್ಲ ಸಾಹಿತ್ಯಗಳು ಇಂಗ್ಲಿಷ್‌ನಲ್ಲಿಯೇ ಇವೆ. ಆಟದ ನಿಯಮಗಳ ಪುಸ್ತಕವೂ ಇಂಗ್ಲಿಷ್‌ನಲ್ಲಿದೆ. ಇತ್ತೀಚೆಗೆ ಜಗತ್ತಿನ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಭಾಷೆಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಕಟಿಸುವ ಪ್ರಯತ್ನಗಳು ನಡೆದಿವೆ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ನಿಯಮಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಸಂಪೂರ್ಣ ತಿಳುವಳಿಕೆ ಹೊಂದುವುದು ಅಗತ್ಯವಾದರೂ, ಹೆಚ್ಚಿನವರು ಅದರ ಬಗ್ಗೆ ತಲೆಕೆಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಿಲ್ಲ. ಎಷ್ಟೋ ಸಲ ತಂಡದ ನಾಯಕ, ನಿಯಮಗಳ ಅರಿವಿಲ್ಲದೆ ಪಂದ್ಯ ಸೋತ ಉದಾಹರಣೆಗಳಿವೆ. ಕೆಲವೊಂದು ಕ್ಲಿಷ್ಟಕರ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಕಷ್ಟವೇ ಆಗಿರುತ್ತದೆ. ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್ ಒಂದೊಂದು ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಅರ್ಥೈಸುವುದೂ ಕಂಡು ಬರುತ್ತದೆ. ಕರ್ನಾಟಕ ರಾಜ್ಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಸಂಸ್ಥೆಯ ಸಹಯೊಗದಲ್ಲಿ ಕರ್ನಾಟಕ ಅಂಪೈರುಗಳ ಸಂಘ, ವಿವಿಧ ಜಿಲ್ಲೆಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆಸಿದ ಕಾರ್ಯಾಗಾರಗಳಲ್ಲಿ ಇಂಥ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳು ಕಂಡುಬಂದವು. ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಮಾತೃಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಕೊಟ್ಟರೆ ಆಟಗಾರರಿಗೆ, ಅಂಪೈರುಗಳಿಗೆ ಮತ್ತು ಸಾಮಾನ್ಯ ಜನರಿಗೆ ಅನುಕೂಲವಾಗಬಹುದೆಂಬ ಭಾವನೆ ಮೂಡಿದ್ದು ಆಗಲೇ. ೧೯೯೮ರಲ್ಲಿ ನನ್ನ ಮೊದಲ ಅನುವಾದ ಹೊರಬಂದಿತ್ತು. ಈ ಹತ್ತು ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ, ನಿಯಮಗಳಲ್ಲಿ ಹಾಗೂ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕ ನಿಯಮಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಕಷ್ಟು ಬದಲಾವಣೆಗಳಾಗಿವೆ. ಹಲವಾರು ಮಿತ್ರರು ತಿದ್ದುಪಡಿ ಮಾಡಿದ ಪುಸ್ತಕವನ್ನು ಬರೆಯಲು ಒತ್ತಾಯಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಆದರೆ ಕಾರಣಾಂತರಗಳಿಂದ ಅವರ ಕೋರಿಕೆ ಈಡೇರಿಸಲು ಆಗಿರಲಿಲ್ಲ. ೨೦೧೭ರಲ್ಲಿ ಎಂ. ಸಿ. ಸಿ. ಈ ಎಲ್ಲ ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ಕ್ರೋಢಿಕರಿಸಿ ನಿಯಮಗಳಲ್ಲಿ ಸಮಗ್ರ ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿದೆ. ಹಳೆಯ ನಿಯಮ ೨ನ್ನು ವಿಭಜಿಸಿ ಎರಡು ನಿಯಮಗಳನ್ನಾಗಿ (ನಿಯಮ ೨೪ ಮತ್ತು ೨೫) ಮಾಡಿದೆ. ಹಳೆಯ ನಿಯಮ ೧೦ ಮತ್ತು ೩೩ ಗಳನ್ನು ರದ್ದುಗೊಳಿಸು, ಬೇರೆ ನಿಯಮಗಳಲ್ಲಿ ವಿಲಿನಗೊಳಿಸಿದೆ. ನಿಯಮ ೪೨ನ್ನು ಹೊಸದಾಗಿ ಅಳವಡಿಸಲಾಗಿದೆ. ಹಲವಾರು ನಿಯಮಗಳ ವಿವರಣೆಯ ಭಾಷೆಯನ್ನು ಬದಲಾವಣೆಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಬದಲಿಸಲಾಗಿದೆ. ಕೆಲವು ನಿಯಮಗಳ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಬದಲಿಸಲಾಗಿದೆ. ಈ ಎಲ್ಲವನ್ನೂ ಗಮನದಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಹೊಸ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ ಅನುವಾದಿಸಿ ನಿಮ್ಮ ಕೈಯಲ್ಲಿಡುತ್ತಿದ್ದೇನೆ. ಈ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಕಾಲ ಕಾಲಕ್ಕೆ ಬಿಡುಗಡೆ ಮಾಡುವ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕ ನಿಯಮಗಳ ಜೊತೆಗೆ ಓದಿ ಪ್ರಯೋಗಿಸಬೇಕು.

ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ ಭಾಷಾಂತರ ಸುಲಭವಾಗೇನೂ ಇರಲಿಲ್ಲ. ಇದಕ್ಕೆ ಮೂಲ ಕಾರಣ, ಆಟವನ್ನು ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸುವ ಯತ್ನ ಆಗಿಯೇ ಇಲ್ಲ. ಅಲ್ಲೊಂದು ಇಲ್ಲೊಂದು ಆಗಿರಬಹುದು. ಉತ್ತರ ಕರ್ನಾಟಕದ ಭಾಗಗಳಲ್ಲಿ ರನ್, ವಿಕೆಟ್, ಸ್ಟಂಪ್, ವಿಕೆಟ್ ಕೀಪರಗಳಿಗೆ ಕನ್ನಡ ಶಬ್ದಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಲಾಗಿದೆಯಾದರೂ ಉಳಿದ ಭಾಗಗಳಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಶಬ್ದಗಳೇ ಉಳಿದುಕೊಂಡಿವೆ. ಆದ್ದರಿಂದ ಈ ಪುಸ್ತಕದಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಕನ್ನಡ ಶಬ್ದಗಳನ್ನೇ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಪ್ರಯತ್ನ ಮಾಡಿದ್ದೇನೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಬ್ಯಾಟ್ಸಮನ್ನನಿಗೆ ದಾಂಡಿಗ, ಸ್ಟಂಪುಗಳಿಗೆ ಘೂಟಗಳು, ವಿಕೆಟ್ ಕೀಪರ್ಗೆ - ಘೂಟರಕ್ಷಕ. ಅಂಪೈರ್‌ಗಳಿಗೆ ನಿರ್ಣಾಯಕರು ಅಥವಾ ಪಂಚರು ಎಂದು ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಯೋಚನೆ ಇತ್ತಾದರೂ "ಅಂಪೈರ್" ಎಂಬುದೇ ಸೂಕ್ತವೆನಿಸಿದ್ದರಿಂದ ಹಾಗೆಯೆ ಉಳಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದೇನೆ. ಕೆಲವು ಶಬ್ದಗಳು ಅಭಾಸವೆನಿಸಿದರೂ ಕ್ರಮೇಣ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿ ಬರಬೇಕೆಂಬ ಆಶಾಭಾವನೆಯಿಂದ ಬಳಸಿದ್ದೇನೆ.

ಇದು ನನ್ನ ನಾಲ್ಕನೆಯ ಪ್ರಯತ್ನವಾದದ್ದರಿಂದ ಸ್ವಲ್ಪ ಅನುಕೂಲವಾಯಿತು. ಈ ಪುಸ್ತಕ ಹೊರಬರುವಂತಾಗಲು ನನ್ನ ಅಪಾರ ಗೆಳೆಯರ ಬಳಗ, ಮಕ್ಕಳು, ಪತ್ನಿ ಶ್ರೀಮತಿ ಗೀತಾ ಅವರ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ, ಸಹಾಯ ಮತ್ತು ಬೆಂಬಲ ಕಾರಣ. ನನ್ನ ಕ್ರೀಡಾ ಪ್ರತಿಭೆಯನ್ನು ಚಿಕ್ಕಂದಿನಲ್ಲೇ ಗುರುತಿಸಿ ಈ ಮಟ್ಟಕ್ಕೇರಲು ನನ್ನ ಹಿರಿಯ ಅಣ್ಣ ಶ್ರೀ ರಾಮಚಂದ್ರ, ಸ್ವರ್ಗೀಯ ತಾಯಿ ಇಂದಿರಾಬಾಯಿ ಹಾಗೂ ಸ್ವರ್ಗೀಯ ತಂದೆ ಎನ್. ಬಿ. ಕುಲಕರ್ಣಿ ಅವರ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ ಮರೆಯಲಾರದಂತಹದ್ದು. ೨೦೦೭ ಕೊಡ್ ನಂತರ ಈಗ ೨೦೦೭ ಕೊಡ್ ನ ೩ನೇ ಆವೃತ್ತಿ ೨೦೨೨ನ್ನು ತಮ್ಮೆಲ್ಲರ ಕೈಯಲ್ಲಿಡುತ್ತಿದ್ದೇನೆ.

ಈ ಪುಸ್ತಕ ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು, ಆಟಗಾರರು ಹಾಗೂ ಆಟದ ಅಭಿಮಾನಿಗಳಿಗೆ ಉಪಯುಕ್ತ ಕೈಪಿಡಿಯಾಗುವುದೆಂಬ ನಂಬಿಕೆ, ವಿಶ್ವಾಸ ನನ್ನದು. ಪುಸ್ತಕದ ಬಗ್ಗೆ ನಿಮ್ಮ ನೇರ ಅಭಿಪ್ರಾಯ, ಸಲಹೆ ನನ್ನ ಮುಂದಿನ ಯತ್ನಗಳಿಗೆ ಸಹಾಯಕ ಮತ್ತು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ.

ವಿನಾಯಕ ನಾ ಕುಲಕರ್ಣಿ
ಬೆಂಗಳೂರು

ಮುನ್ನುಡಿ

ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟವು ಹಿಂದಿನ ೨೮೦ ವರ್ಷಗಳಿಂದ ನಿಯಮಗಳ ಸಂಹಿತೆಯ ಮೂಲಕ ನಿಯಂತ್ರಿಸಲ್ಪಡುತ್ತಿದೆ. ಈ ಸಂಹಿತೆಗಳು ಆಯಾ ಕಾಲಕ್ಕೆ ಆಡಳಿತ ಪ್ರಾಧಿಕಾರಗಳು ಮಾಡುವ ಸೇರ್ಪಡೆ ಮತ್ತು ಮಾರ್ಪಾಡಿನ ಶಿಫಾರಿಸುಗಳಿಗೆ ಒಳಪಟ್ಟಿವೆ. ೧೭೮೭ರಲ್ಲಿ ರಚನೆಯಾದಾಗಿನಿಂದ ಮೆಲ್ಬರ್ನ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕ್ಲಬ್ (ಎಂ.ಸಿ.ಸಿ.) ಸಂಸ್ಥೆಯನ್ನು, ಈ ಆಟದ ಸಂಹಿತೆಗಳ ಗೊತ್ತುಪಡಿಸುವಿಕೆ ಹಾಗೂ ತದನಂತರದ ಎಲ್ಲಾ ತಿದ್ದುಪಡಿಗಳಿಗಾಗಿ, ಏಕಮೇವ ಪ್ರಾಧಿಕಾರವನ್ನಾಗಿ ಗುರುತಿಸಲಾಗಿದೆ. ಈ ಕ್ಲಬ್ ವಿಶ್ವ ವ್ಯಾಪಿ ಕೃತಿ ಹಕ್ಕನ್ನು ಪಡೆದಿದೆ.

ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದ ಮೂಲ ನಿಯಮಗಳು ಹಲವಾರು ಪರೀಕ್ಷೆಗಳನ್ನು ಗಮನಾರ್ಹವಾಗಿ ದಾಟಿ ಬಂದಿವೆ. ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟವು ಶತಮಾನಗಳಿಂದ ವಿಕಸನಗೊಳ್ಳುತ್ತಾ ಬಂದಿದೆ, ಆದರೂ ಅದು ಹತ್ತಾರು ವರ್ಷಗಳೇ ಏಕೆ ಶತಮಾನಗಳಿಂದಲೂ ತನ್ನ ಆಟದ ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಂಡು ಬಂದಿದೆ. ೧೮ನೇ ಶತಮಾನಕ್ಕೆ ಹೋಲಿಸಿದರೆ ಇಂದಿನ ನಿಯಮಗಳು ಉದ್ದ ಮತ್ತು ಹೆಚ್ಚು ಕ್ಲಿಷ್ಟಕರ ಎನಿಸಬಹುದು, ಆದರೇ ಅವುಗಳ ಭಾಷೆ ಮತ್ತು ತಿರುಳು ಒಂದೆ ಆಗಿರುತ್ತದೆ. ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರರು ಸಂಪ್ರದಾಯಬದ್ಧವಾಗಿ ಸನ್ ೨೦೦೦ ದಿಂದ ಅಳವಡಿಸಲಾದ ಪೀಠಿಕೆಯಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಿದ ಆಟದ ಸ್ಫೂರ್ತಿ ಹಾಗೆಯೇ ನಿಯಮಗಳ ಅನುಸಾರ ಆಡಲು ಸಿದ್ಧವಾಗಿರುವುದು ಮತ್ತು ಜನಪ್ರಿಯತೆ ಇದರ ನಿಜವಾದ ಕಾರಣ.

ಆಟವು ವಿಕಸನಗೊಂಡಂತೆ ಆಟದ ನಿಯಮಗಳಲ್ಲಿ ಕಾಲ ಕಾಲಕ್ಕೆ ಬದಲಾವಣೆ ಗಳಾಗುವುದು ಸಹಜ. ೨೦೧೭ರ ಕೊಡನಲ್ಲಿ -ಇದು ಮೂರನೆಯ ಬದಲಾವಣೆ- ಮಾಡಿರುವ ಬದಲಾವಣೆಗಳು ಇಂಟರ್‌ನ್ಯಾಶನಲ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕೌನ್ಸಿಲ್ (ಐ.ಸಿ.ಸಿ.), ಆಟದ ಜಾಗತಿಕ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪ್ರಾಧಿಕಾರವನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಂತೆ ಜಾಗತೀಕವಾಗಿ ಎಲ್ಲ ಪಾತಳಿಯ ಆಟಗಾರರು, ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಮತ್ತು ಅಧಿಕಾರಿಗಳೊಂದಿಗೆ ಸಮಾಲೋಚಿಸಿ ಹೊರಬಂದ ಅಭಿಪ್ರಾಯಗಳನ್ನು ಬಿಂಬಿಸುತ್ತವೆ. ಆಟವು ಎಷ್ಟು ಬೇಗ ಬೆಳೆಯಿತೆಂದರೆ ೧೫ ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ೨೦೦೦ ಕೋಡ್‌ನ ಒಂಬತ್ತು ಅವತರಣಿಕೆಗಳನ್ನು ಬಿಡುಗಡೆ ಮಾಡಬೇಕಾಯಿತು. ಈ ಎಲ್ಲ ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ಕ್ರೊಡಿಕರಿಸಿ, ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ತಾರ್ಕಿಕವಾದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ನಮೂದಿಸಲು ಹೊಸ ಕೋಡ್‌ನ ಅವಶ್ಯಕತೆ ಕಂಡುಬಂದಿತು. ೨೦೧೭ರಲ್ಲಿ ಸಮಾಲೊಚನೆಗಳಿಂದ ತಂದ ಬದಲಾವಣೆಗಳ ಉದ್ದೇಶ, ಸಾಧ್ಯವಾದಷ್ಟು ಚೆಂಡು ಮತ್ತು ದಾಂಡಿನ ನಡುವಿನ ಸಮತೋಲನ ಕಾಪಾಡುವುದು, ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಸುಲಭವಾಗಿ ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೆ ಸಹಾಯಕವಾಗುವುದು, ಆಟಗಾರರ ಕ್ಷೇಮವನ್ನು ಕಾಪಾಡುವುದು ಮತ್ತು ಅಂಪೈರ್‌ಗಳಿಗೆ, ಆಟಗಾರರ ಕೆಳಮಟ್ಟದ ವರ್ತನೆಗಳನ್ನು ನಿಯಂತ್ರಿಸಲು ಹೆಚ್ಚು ಅಧಿಕಾರವನ್ನು ಕೊಡುವುದು, ಈ ಬದಲಾವಣೆಗಳ ಹಿಂದಿನ ಮಾರ್ಗದರ್ಶಿ ಉದ್ದೇಶಗಳು ಸಮಾಲೋಚನೆಗಳಿಂದ ಬಂದವುಗಳು. ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಲಿಂಗ ಭೇದವಿಲ್ಲದಂತೆ ಬರೆದಿರುವುದು, ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಆಟದ ಬಗ್ಗೆ ಹೆಚ್ಚುತ್ತಿರುವ ಜನಪ್ರಿಯತೆಯ ದ್ಯೋತಕವಾಗಿದೆ. ಈ ಆವೃತ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದಿ ಹೆಜ್ಜೆ ಮುಂದಿರಿಸಿ ಲಿಂಗ ಭೇದ ಕೊಯ್ದು ಕೊಳ್ಳಲು "ಬ್ಯಾಟ್ಸಮನ್" ಪದವನ್ನು " ಬ್ಯಾಟರ" ಅಂತ ಬದಲಿಸಲಾಗಿದೆ ಯಾಕೆಂದರೇ ಭಾಷೆ ನಮ್ಮ ನಡುವಳಿಕೆಯ ನ್ನು ರೂಪಿಸುತ್ತವೆ.

ಎಂ.ಸಿ.ಸಿ.ಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ನಿಯಮಗಳ ಸುತ್ತಲೂ ಎಲ್ಲ ಪಂದ್ಯಗಳನ್ನು ಆಡಬೇಕು. ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಆಡಳಿತ ಪ್ರಾಧಿಕಾರಗಳು ಮತ್ತು ಸರಣಿ ಪಂದ್ಯಗಳು ಅವಶ್ಯವಿದ್ದಲ್ಲಿ, ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಕಿರಿಯರ ಕ್ರಿಕೆಟ್, ಟಿ೨೦ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಮತ್ತು ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಿಗೆ ಬೇಕಾಗುವ ವಿವಿಧ ಅವಶ್ಯಕತೆಗಳಿಗೆ ಅನುಸಾರವಾಗಿ, ಇವುಗಳ ಮೇಲೆ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ನಿಯಮಗಳ ಬದಲಾವಣೆಗಾಗಿ ರಚಿಸಬಹುದು. ಬಹುತೇಕ ಎಲ್ಲ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ, ಇಂತಹ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕ ನಿಯಮಗಳಲ್ಲಿ, ಆಟದ ಮೂಲವನ್ನು, ಅಂದರೆ ಗಳಿಸುವ ರನಗಳು, ಹುದ್ದರಿ ಪಡೆಯುವುದು/ ಪಥನವಾಗುವುದು, ಬದಲಿಸಬಾರದು.

ಈ ಪುಸ್ತಕದಲ್ಲಿಯ ನಿಯಮಗಳು ಪುಸ್ತಕ ಬಿಡುಗಡೆಯಾದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಸರಿಯಾಗಿವೆ. ಆದರೆ ಎಂ.ಸಿ.ಸಿ. ವೆಬಸೈಟ್ (www.lords.org) ಮತ್ತು ಕ್ರಿಕೆಟ್ ನಿಯಮಗಳ ಡಿಜಿಟಲ ಅವತರಣಿಕೆಗಳನ್ನು ಅಗತ್ಯವಿದ್ದರೆ ಕೆಲವು ಸಣ್ಣ ಬದಲಾವಣೆಯೊಂದಿಗೆ ತಿದ್ದುಪಡಿಸಲಾಗಿರಬಹುದು.

ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದ ನಿಯಮಗಳ ಚರಿತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ಗಮನಾರ್ಹ ದಿನಾಂಕಗಳು ಹೀಗಿವೆ

೧೭೦೦ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟವನ್ನು ಗುರುತಿಸಲಾಗಿತ್ತು.

೧೭೪೪ ಗೊತ್ತಿರುವ ಅತೀ ಮೊದಲಿನ ನಿಯಮಗಳ ಸಂಹಿತೆಯನ್ನು (ಕೋಡ್) ಲಂಡನ್‌ನಲ್ಲಿರುವ ಆರ್ಟಿಲರಿ ಮೈದಾನ ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಕೆಲವು "ಶ್ರೀಮಂತ ಮತ್ತು ಸಭ್ಯ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು" ಗೊತ್ತುಪಡಿಸಿದರು.

೧೭೫೫ ಪಾಲ ಮಾಲನಲ್ಲಿಯ ಕೆಲವು ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕ್ಲಬ್ಬುಗಳು, ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ದಿ ಸ್ಟಾರ್ ಮತ್ತು ಗಾರ್ಟರ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಪರಿಷ್ಕರಿಸಿದವು.

೧೭೭೪ ಕೆಂಟ್, ಹ್ಯಾಂಪಶೈರ್, ಸರ್ರೆ, ಸಸೆಕ್ಸ್, ಮಿಡಲ್‌ಸೆಕ್ಸ್, ಮತ್ತು ಲಂಡನ್ನಿನ ಕೆಲ ಶ್ರೀಮಂತ ಮತ್ತು ಸಭ್ಯ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳ ಒಂದು ಸಮಿತಿ ದಿ ಸ್ಟಾರ್ ಮತ್ತು ಗಾರ್ಟರ್ನಲ್ಲಿ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಮತ್ತಷ್ಟು ಪರಿಷ್ಕರಿಸಿತು.

೧೭೮೬ ಕೆಂಟ್, ಹ್ಯಾಂಪಶೈರ್, ಸರ್ರೆ, ಸಸೆಕ್ಸ್, ಮಿಡಲ್‌ಸೆಕ್ಸ್, ಮತ್ತು ಲಂಡನ್ನಿನ ಕೆಲ ಶ್ರೀಮಂತ ಮತ್ತು ಸಭ್ಯ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳ ಒಂದು ಸಮಿತಿ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಮತ್ತಷ್ಟು ಪರಿಷ್ಕರಿಸಿತು.

೧೭೮೮ ಎಂ.ಸಿ.ಸಿ. ಯ ಮೊಟ್ಟ ಮೊದಲ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದ ಸಂಹಿತೆಯನ್ನು ಮೇ ೩೦ರಂದು ಅಂಗೀಕರಿಸಲಾಯಿತು.

೧೮೩೫ ಹೊಸ ನಿಯಮಗಳ ಸಂಹಿತೆಯನ್ನು ಎಂ.ಸಿ.ಸಿ. ಯ ಸಮಿತಿಯು ಮೇ ೧೯ರಂದು ಅಂಗೀಕರಿಸಿತು.

೧೮೮೪ ವಿಶ್ವಾದ್ಯಂತ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕ್ಲಬ್ಬುಗಳೊಡನೆ ಸಮಾಲೋಚಿಸಿ, ಮುಖ್ಯ ತಿದ್ದುಪಡಿಗಳನ್ನು ಮಾಡಿದ ಹೊಸ ಆವೃತ್ತಿ ಎಂ.ಸಿ.ಸಿ. ಯ ವಿಶೇಷ ಸಾರ್ವತ್ರಿಕ ಸಭೆಯಲ್ಲಿ ಏಪ್ರಿಲ್ ೨೧ರಂದು ಅನುಮೋದಿಸಲಾಯಿತು.

೧೯೪೭ ಮೇ ೭ರಂದು ಎಂ.ಸಿ.ಸಿ. ಯ ವಿಶೇಷ ಸಾರ್ವತ್ರಿಕ ಸಭೆಯಲ್ಲಿ ನಿಯಮಗಳ ಹೊಸ ಸಂಹಿತೆಯನ್ನು ಅನುಮೋದಿಸಲಾಯಿತು. ಮುಖ್ಯ ಬದಲಾವಣೆಗಳ ಗುರಿ ಸ್ಪಷ್ಟೀಕರಣ ಮತ್ತು ನಿಯಮಗಳ ಉತ್ತಮ ಜೋಡಣೆ ಮತ್ತು ಸ್ಪಷ್ಟಿಕರಣದ ಕಡೆ ಇತ್ತು.

೧೯೭೯ ೧೯೪೭ರ ಐದು ಆವೃತ್ತಿಗಳ ನಂತರ, ಕೆಲವು ನ್ಯೂನತೆಗಳನ್ನು ಸರಿಪಡಿಸುವ, ಬೇರೆ ಬೇರೆ ತಿದ್ದುಪಡಿಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ಕ್ರೊಡಿಕರಿಸುವ ಮತ್ತು ಹೆಚ್ಚಿನ ಸ್ಪಷ್ಟತೆ ಹಾಗೂ ಸರಳತೆಯ ಗುರಿಯೊಂದಿಗೆ ಮತ್ತಷ್ಟು ತಿದ್ದುಪಡಿಗಳನ್ನು ಮಾಡಲು ೧೯೭೪ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು. ಹೊಸ ನಿಯಮಗಳ ಸಂಹಿತೆಯನ್ನು ನವೆಂಬರ್ ೨೧ರಂದು ಎಂ.ಸಿ.ಸಿ. ಯ ವಿಶೇಷ ಸಾರ್ವತ್ರಿಕ ಸಭೆಯಲ್ಲಿ ೧೯೮೦ರಲ್ಲಿ ಚಾಲ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಬರುವಂತೆ ಅಂಗೀಕರಿಸಲಾಯಿತು.

೧೯೯೨ ಈ ಮಧ್ಯಂತರದ ೧೨ ವರ್ಷಗಳ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಅನುಮೋದಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಎಲ್ಲಾ ತಿದ್ದುಪಡಿಗಳನ್ನು ಅಳವಡಿಸಿ ೧೯೮೦ರ ಎರಡನೇ ಆವೃತ್ತಿಯನ್ನು ಹೊರತರಲಾಯಿತು.

೨೦೦೦ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದ ಸ್ಫೂರ್ತಿಯ ವಿವರಣೆಯ ಪೀಠಿಕೆ ಇರುವ ಹೊಸ ನಿಯಮಗಳ ಸಂಹಿತೆಯನ್ನು ಮೇ ೩, ೨೦೦೦ರಂದು ಅನುಮೋದಿಸಲಾಯಿತು.

೨೦೦೭ ಎಂ.ಸಿ.ಸಿ. ನಿಯಮಗಳ ಉಪ ಸಮಿತಿಯನ್ನು, ನಿಯಮಗಳ ಕಾರ್ಯಕಾರಿ ಪಂಗಡದ ಬದಲಾಗಿ ರಚಿಸಲಾಯಿತು.

೨೦೧೦ ೨೦೦೦ದ ಸಂಹಿತೆಯ ನಾಲ್ಕನೆಯ ಆವೃತ್ತಿಯನ್ನು ಪ್ರಕಟಿಸಲಾಯಿತು. ಮೇ ೫ರಂದು ನಡೆದ ವಿಶೇಷ ಸಾರ್ವತ್ರಿಕ ಸಭೆಯಲ್ಲಿ ಸದಸ್ಯರ ಅನುಮೋದನೆಯನ್ನು ಪಡೆಯದೆ ಎಂ.ಸಿ.ಸಿ. ನಿಯಮಗಳ ಉಪ ಸಮಿತಿ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವ ಹಕ್ಕಿಗೆ ಸದಸ್ಯರು ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡರು.

೨೦೧೭ ೨೦೦೦ದ ಸಂಹಿತೆಯ ಆರನೆಯ ಆವೃತ್ತಿಯ ನಂತರ, ೨೦೧೭ರ ಹೊಸ ಸಂಹಿತೆ ಅಕ್ಟೋಬರ್ ೧, ರಿಂದ ಚಾಲ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಬಂದಿತು. ಈ ಕೋಡ್ ನ ೨ನೇ ಆವೃತ್ತಿ ೨೦೧೯ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಕಟವಾಯಿತು.

ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಆಧರಿಸಿದ ಬಹಳಷ್ಟು ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಪ್ರತಿ ವರ್ಷ ಎಂ.ಸಿ.ಸಿ.ಗೆ ಕಳಿಸುತ್ತಾರೆ. ಎಂ.ಸಿ.ಸಿ. ನಿಯಮಗಳ ರಕ್ಷಕನಾಗಿ ಯಾವಾಗಲೂ ಉತ್ತರಿಸಲು ಮತ್ತು ಸ್ಪಸ್ಟಿಕರಿಸಲು ತಯಾರಿದೆ. ಆದರೆ, ಎಂ.ಸಿ.ಸಿ. ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು ಕ್ಷುಲ್ಲಕ ಅಥವಾ ಜೂಜಾಟಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ್ದು ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಿದರೆ ಉತ್ತರಿಸದೆ ಇರುವ ಹಕ್ಕನ್ನು ಪಡೆದಿದೆ.

ಲಾರ್ಡ್ಸ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಮೈದಾನ
ಲಂಡನ್ ಎನ್ ಡಬ್ಲ್ಯು ೮ ೮ ಕ್ಯುಎನ್
೧ನೇ ಅಕ್ಟೋಬರ್ ೨೦೨೨

ಜಿ. ಡಬ್ಲ್ಯು. ಲಾವೆಂಡರ
ಮುಖ್ಯ ಕಾರ್ಯವಾಹಕ ಮತ್ತು ಕಾರ್ಯದರ್ಶಿ, ಎಂ.ಸಿ.ಸಿ.

ಸೂಚ್ಯಾಂಕ

	ಮುನ್ನುಡಿ : ಪುಟ - ೪. ಪೀಠಿಕೆ - ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದ ಸ್ಫೂರ್ತಿ ಪುಟ - ೮				
ನಿಯಮ	ವಿಷಯ	ಪುಟ	ನಿಯಮ	ನಿಯಮ	ಪುಟ
೧	ಆಟಗಾರರು	೯	೨೬	ಆಟದ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಅಭ್ಯಾಸ	೬೪
೨	ಅಂಪೈರ್	೧೦	೨೭	ಘೂಟ ರಕ್ಷಕ	೬೫
೩	ಸ್ಕೋರರ್‌ಗಳು	೧೬	೨೮	ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕ	೬೮
೪	ಚೆಂಡು	೧೬	೨೯	ವಿಕೆಟ್ ಬೀಳಿಸುವುದು	೭೧
೫	ದಾಂಡು	೧೭	೩೦	ದಾಂಡಿಗ ಅವನ ಜಾಗದಿಂದ ಹೊರಗಿರುವುದು	೭೨
೬	ಆಟದ ಪಟ್ಟಿ	೨೦	೩೧	ಮನವಿಗಳು (ಅಪಿಲ್ಸ್)	೭೩
೭	ಕ್ರೀಸ್‌ಗಳು	೨೧	೩೨	ಬೌಲ್ಡ್	೭೫
೮	ಘೂಟಗಳು	೨೧	೩೩	ಕಾಟ್ (ಬುತ್ತಿ ಹಿಡಿಯುವುದು)	೭೫
೯	ಆಟದ ಮೈದಾನವನ್ನು ಸಿದ್ಧಪಡಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಉಸ್ತುವಾರಿ	೨೨	೩೪	ಚೆಂಡನ್ನು ಎರಡು ಸಲ ಹೊಡೆಯುವುದು (ಹಿಟ್ ದಿ ಬಾಲ್ ಟ್ವೈಸ್)	೭೫
೧೦	ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಹೊದಿಸುವುದು	೨೫	೩೫	ಹಿಟ್ ವಿಕೆಟ್	೭೮
೧೧	ವಿರಾಮಗಳು	೨೫	೩೬	ಎಲ್ ಬಿ ಡಬ್ಲ್ಯು (ಘೂಟಗಳ ಮುಂದೆ ಕಾಲು)	೭೯
೧೨	ಆಟದ ಪ್ರಾರಂಭ ಮತ್ತು ಮುಕ್ತಾಯ	೨೯	೩೭	ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆಗೆ ಅಡಚಣೆ (ಅಬ್‌ಸ್ಟ್ರಕ್ಟಿಂಗ್ ದಿ ಫೀಲ್ಡ್)	೭೯
೧೩	ಸರದಿ (ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್)	೩೨	೩೮	ರನ್ ಔಟ್	೮೧
೧೪	ಮರಳಿ ಸರದಿಯ ಮುಂದುವರಿಕೆ	೩೩	೩೯	ಸ್ಟಂಪ್ಡ್	೮೩
೧೫	ಸರದಿಯ ಸಮಾಪ್ತಿಯ ಘೋಷಣೆ ಮತ್ತು ತ್ಯಜಿಸುವುದು	೩೪	೪೦	ಟೈಮ್ಡ್ ಔಟ್	೮೪
೧೬	ಫಲಿತಾಂಶ	೩೪	೪೧	ನಿಯಮಬಾಹಿರ ಆಟ	೮೪
೧೭	ಓವರ್	೩೭	೪೨	ಆಟಗಾರರ ನಡವಳಿಕೆ	೯೯
೧೮	ಓಟಗಳ ಗಳಿಕೆ	೩೯			
೧೯	ಬೌಂಡರಿಗಳು	೪೪	ಅನುಬಂಧ ಎ - ಉಪಯೋಗಿಸಿದ ಪದಗಳ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನ ಮತ್ತು ವಿವರಣೆ		೧೦೮
೨೦	ಡೆಡ್ ಬಾಲ್	೪೭	ಅನುಬಂಧ ಬಿ - ದಾಂಡು ನಿಯಮ ೫		೧೧೪
೨೧	ನೋ ಬಾಲ್	೫೦	ಅನುಬಂಧ ಸಿ - ನಿಯಮ ೬ (ಆಟದ ಪಟ್ಟಿ) ಮತ್ತು ನಿಯಮ ೭(ಕ್ರೀಸ್ ಗಳು)		೧೧೭
೨೨	ವೈಡ್ ಬಾಲ್	೫೫	ಅನುಬಂಧ ಡಿ - ನಿಯಮ ೮ (ಘೂಟಗಳು)		೧೧೮
೨೩	ಬೈ ಮತ್ತು ಲೆಗ್ ಬೈ	೫೭	ಅನುಬಂಧ ಇ - ಘೂಟರಕ್ಷಕನ ಕೈಗವಚ		೧೧೯
೨೪	ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನ ಅನುಪಸ್ಥಿತಿ ; ಬದಲಿ ಆಟಗಾರ	೫೫			
೨೫	ದಾಂಡಿಗನ ಸರದಿ : ಓಟಗಾರರು	೬೦			

ಪೀಠಿಕೆ : ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದ ಸ್ಫೂರ್ತಿ

ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟವು ತನ್ನದೇ ಆದ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯವನ್ನು ಹೊಂದಿದ್ದು, ಆಟವನ್ನು ನಿಯಮಗಳ ಬದ್ಧತೆಯ ಜೊತೆಗೆ ಆಟದ ಸ್ಫೂರ್ತಿಗೆ ಒಳಪಟ್ಟು ಆಡಬೇಕೆಂಬ ವಾಸ್ತವಾಂಶವನ್ನು ನಿರೀಕ್ಷಿಸುತ್ತದೆ.

ನಿಯಮ ಬದ್ಧ ಆಟದ ಖಚಿತತೆಯ ಜವಾಬ್ದಾರಿಯು ನಾಯಕರಾದ್ದಾಗಿದೆ. ಆದರೂ ಇದು ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರಿಗೆ, ಪಂದ್ಯದ ಅಧಿಕಾರಿಗಳಿಗೆ ಹಾಗೂ ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಕಿರಿಯರ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಅಧ್ಯಾಪಕರಿಗೆ, ತರಬೇತುದಾರರಿಗೆ ಹಾಗೂ ಪೋಷಕರಿಗೆ ವಿಸ್ತೃತಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

ಗೌರವಿಸುವುದು ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದ ಸ್ಫೂರ್ತಿಯ ಕೇಂದ್ರಬಿಂದುವಾಗಿದೆ.

- ನಿಮ್ಮ ನಾಯಕ, ತಂಡದ ಸದಸ್ಯರು, ಎದುರಾಳಿ ತಂಡದವರು ಹಾಗೂ ಅಂಪೈರ್‌ಗಳನ್ನು ಗೌರವಿಸಿ.
- ಶ್ರಮ ವಹಿಸಿ ಹಾಗೂ ನ್ಯಾಯಯುತವಾಗಿ ಆಡಿ.
- ಅಂಪೈರುಗಳ ನಿರ್ಣಯವನ್ನು ಒಪ್ಪಿ.
- ನಿಮ್ಮ ನಡತೆಯಿಂದ ಸಕಾರಾತ್ಮಕ ವಾತಾವರಣವನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಿ, ಇತರರೂ ಅಂತಹ ನಡತೆಯನ್ನು ಹೊಂದಲು ಉತ್ತೇಜಿಸಿ.
- ಸಂದರ್ಭಗಳು ನಿಮ್ಮ ವಿರುದ್ಧವಿದ್ದಾಗಲೂ ಶಿಸ್ತಿನ ನಡತೆ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿ.
- ಎದುರಾಳಿಯು ಯಶಸ್ವಿಯಾದಾಗ ಅವರನ್ನು ಅಭಿನಂದಿಸಿ ಮತ್ತು ನಿಮ್ಮ ತಂಡದ್ದಕ್ಕೆ ಸಂತೋಷಪಡಿ.
- ಫಲಿತಾಂಶವು ಏನೇ ಇರಲಿ, ಪಂದ್ಯದ ನಂತರ ಅಧಿಕೃತ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳಿಗೆ ಹಾಗೂ ಎದುರಾಳಿ ತಂಡದವರಿಗೆ ಧನ್ಯವಾದಗಳನ್ನು ಅರ್ಪಿಸಿ.

ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟವು ಕುತೂಹಲಕಾರಿ ಆಟವಾಗಿದ್ದು, ನಾಯಕತ್ವ, ಸ್ನೇಹ, ಒಂದು ತಂಡವಾಗಿ ಇರುವುದಕ್ಕೆ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ ನೀಡುತ್ತದೆ ಹಾಗೂ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದ ಸ್ಫೂರ್ತಿಯ ಮಿತಿಯೊಳಗೆ ಆಡಿದಾಗ, ವಿವಿಧ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳ ಜನತೆ, ಸಂಪ್ರದಾಯ, ಧರ್ಮ ಇವುಗಳನ್ನು ಒಂದುಗೂಡಿಸುತ್ತದೆ.

ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು, ಅಂಪೈರುಗಳು ಹಾಗೂ ಸ್ಕೋರರ್‌ಗಳು ಯಾವುದೇ ಲಿಂಗದವರಾಗಿರಬಹುದು, ಆದರೆ ಆಟದ ನಿಯಮವು ಸಮಾನವಾಗಿ ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತದೆ. ಈ ನಿಯಮಗಳಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲೆಡೆ ಅವನು/ಅವಳು ಎಂಬ ಬಳಕೆಯು ಸಾಧ್ಯವಾದಷ್ಟು ಸ್ಪಷ್ಟತೆಗಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸಲಾಗಿದೆ. ನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾಗಿ ತಿಳಿಯಪಡಿಸದ ಹೊರತು, ನಿಯಮಗಳ ಎಲ್ಲ ಅವಕಾಶಗಳು, ಲಿಂಗ ಭೇಧವಿಲ್ಲದೆ ಎಲ್ಲ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳಿಗೆ ಅನ್ವಯವಾಗುತ್ತವೆ ಎಂದು ಪರಿಸತಕ್ಕದ್ದು,

ನಿಯಮ ೧ ಆಟಗಾರರು

೧.೧ ಆಟಗಾರರ ಸಂಖ್ಯೆ

ಒಂದು ಪಂದ್ಯವು ಹನ್ನೊಂದು ಆಟಗಾರರಿರುವ ಎರಡು ತಂಡಗಳ ನಡುವೆ ನಡೆಯಬೇಕು. ಈ ಹನ್ನೊಂದು ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು ನಾಯಕನಾಗಿರಬೆಕು.

ಮೊದಲೇ ಒಪ್ಪಂದ ಮಾಡಿಕೊಂಡಿದ್ದಲ್ಲಿ ಪಂದ್ಯವನ್ನು ಹನ್ನೊಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಅಥವಾ ಕಡಿಮೆ ಆಟಗಾರರಿರುವ ತಂಡಗಳ ನಡುವೆ ಆಡಬಹುದು. ಆದರೆ ಪಂದ್ಯದ ಯಾವುದೇ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಹನ್ನೊಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಆಟಗಾರರು ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ಮಾಡುವಂತಿಲ್ಲ.

ಪಂದ್ಯದ ಯಾವುದೇ ಸಮಯದಲ್ಲಿ, ಯಾವುದೇ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ, ಒಂದು ತಂಡವು ಮೂಲತಃ ನೇಮಕಗೊಂಡಿದ್ದ ಆಟಗಾರರ ಸಂಖ್ಯೆಗಿಂತ ಕಡಿಮೆಗೊಂಡರೆ, ಪಂದ್ಯವು ನಿಯಮಗಳ ಅಡಿಯಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಪಂದ್ಯದ ಪ್ರಾರಂಭಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಮಾಡಿಕೊಂಡಂಥ ಒಪ್ಪಂದಗಳ ಮೇರೆಗೆ, ಎಲ್ಲಿಯವರೆಗೆ ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಲ್ಲಿಯವರೆಗೆ ನಡೆಸಬೇಕು.

೧.೨ ಆಟಗಾರರ ನೇಮಕ ಹಾಗೂ ಬದಲಾವಣೆ

೧.೨.೧ ನಾಣ್ಯ ಚಿಮ್ಮುವ ಮೊದಲು, ಆಯಾ ತಂಡದ ನಾಯಕರು ಅವನ / ಅವಳ ತಂಡದ ಆಟಗಾರರ ನೇಮಕದ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಬರವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ಒಬ್ಬ ಅಂಪೈರರಿಗೆ ಸಲ್ಲಿಸಬೇಕು.

೧.೨.೨ ನೇಮಕಾತಿ ಯ ನಂತರ ಎದುರಾಳಿ ತಂಡದ ನಾಯಕನ /ನಾಯಕಳ ಅನುಮತಿ ಇಲ್ಲದೇ, ಯಾವುದೇ ಆಟಗಾರನನ್ನು/ ಆಟಗಾರಳನ್ನು ಬದಲಿಸುವಂತಿಲ್ಲ.

೧.೨.೩ ಈ ಆಟದ ನಿಯಮಗಳಿಗೆ ಯಾವದೇ ಬದಲಾಗಿಬಂದ ಆಟಗಾರನನ್ನು/ ಆಟಗಾರಳನ್ನು, ಅವನು/ ಅವಳು ಯಾವ ನೆಮಕಾತಿಗೊಂಡ ಆಟಗಾರನ/ ಆಟಗಾರಳ ಬದಲಾಗಿ ಬಂದಿರುತ್ತಾನೊ/ ಬಂದಿರುತ್ತಾಳೂ ಅವರಂತೆಯೇ ತಿಳಿಯಬೇಕು.

೧.೨.೩.೧ ಒಂದು ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಬದಲಾಗಿ ಬಂದ ಆಟಗಾರ ಯಾವ ನೆಮಕಾತಿಗೊಂಡ ಆಟಗಾರನ/ಳ ಬದಲಾಗಿ ಬಂದಿರುತ್ತಾನೊ/ ಬಂದಿರುತ್ತಾಳೂ, ಆ ಆಟಗಾರ ತನ್ನ ಸರದಿಯನ್ನು ಪೂರ್ಣ ಗೊಳಿಸಿದ್ದರೆ ಆ ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಬ್ಯಾಟಿಂಗ ಮಾಡುವಂತಿಲ್ಲ.

೧.೨.೩.೨ ನೇಮಕಾತೊಗೊಂಡ ಮೊದಲಿನ ಆಟಗಾರ ಯಾವದೇ ಪೂರ್ತಿ ಗೊಳಸದ ದಂಡದ ಸಮಯ, ಎಚ್ಚರಿಕೆ ಅಥವಾ ಆಮಾನತ್ತುಗೊಂಡಿದ್ದರೇ ಅವು ಬದಲಾಗಿ ಬಂದ ಆಟಗಾರನಿಗೆ / ಆಟಗಾರಳಿಗೆ ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತವೆ.

೧.೩ ನಾಯಕ

೧.೩.೧ ಪಂದ್ಯದ ಯಾವುದೇ ಸಮಯದಲ್ಲಿ, ನಾಯಕನು /ನಾಯಕಳು ಲಭ್ಯವಿಲ್ಲದಿದ್ದರೆ, ಅವನ/ಅವಳ ಪರವಾಗಿ ಉಪನಾಯಕನು ತಂಡವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಬೇಕು.

೧.೩.೨ ಆಟಗಾರರನ್ನು ನೇಮಕ ಮಾಡಲು ನಾಯಕನು/ನಾಯಕಳು ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ, ತಂಡಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಯಾವುದೇ ವ್ಯಕ್ತಿಯು ಅವನನ್ನು/ಅವಳನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಬಹುದು. ೧.೨ ನೋಡಿ.

೧.೩.೩ ತಂಡದ ಆಟಗಾರರ ನೇಮಕದ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಿದ ನಂತರ, ಈ ನಿಯಮಗಳಲ್ಲಿ ಸೂಚಿಸಿರುವ ನಾಯಕರ ಕರ್ತವ್ಯ ಹಾಗೂ ಜವಾಬ್ದಾರಿಗಳನ್ನು, ಆ ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಹೆಸರಿಸಿರುವ ಯಾವುದೇ ಆಟಗಾರ, ನಾಣ್ಯ ಚಿಮ್ಮುವಿಕೆಯನ್ನೂ ಒಳಗೊಂಡಂತೆ, ನಿರ್ವಹಿಸಬೇಕು.

೧.೪ ನಾಯಕರ ಜವಾಬ್ದಾರಿ

ಪಂದ್ಯದ ಎಲ್ಲ ಸಮಯದಲ್ಲಿ, ಆಟವು ಆಟದ ನಿಯಮಗಳಿಗೆ ಹಾಗೂ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದ ಸ್ಫೂರ್ತಿ ಹಾಗೂ ಸಂಪ್ರದಾಯಗಳಿಗಣುವಾಗಿ ನಡೆಯುವುದಕ್ಕೆ ಎರಡೂ ತಂಡದ ನಾಯಕರು ಜವಾಬ್ದಾರರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ. ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದ ಸ್ಫೂರ್ತಿ ಮತ್ತು ನಿಯಮ ೪೧.೧ (ನಿಯಮ ಬದ್ಧ ಮತ್ತು ನಿಯಮಬಾಹಿರ ಆಟ - ನಾಯಕರ ಜವಾಬ್ದಾರಿ)- ಗಮನಿಸಿ.

ನಿಯಮ ೨ - ಅಂಪೈರ್

೨.೧ ನಿಯುಕ್ತಿ ಮತ್ತು ಹಾಜರಾತಿ

ಪಂದ್ಯಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಒಂದೊಂದು ತುದಿಗೆ ಒಬ್ಬರಂತೆ ಆಟವನ್ನು ನಿಷ್ಪಕ್ಷಪಾತವಾಗಿ (ತಟಸ್ಥತನದಿಂದ) ನಿಯಂತ್ರಿಸಲು ಇಬ್ಬರು ಅಂಪೈರ್‌ಗಳನ್ನು ನೇಮಕಗೊಳಿಸಬೇಕು. ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಪ್ರತಿ ದಿನದ ಪಂದ್ಯ ಪ್ರಾರಂಭಗೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೆ ಕನಿಷ್ಠ ४೫ ನಿಮಿಷ ಮೊದಲು ಹಾಜರಿದ್ದು, ಆಟದ ಮೈದಾನದ ಮುಖ್ಯಸ್ಥರ ಬಳಿ ವರದಿ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

೨.೨ ಅಂಪೈರ್ ಬದಲಾವಣೆ

ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯುತ್ತಿರುವಾಗ ಯಾವುದೇ ಅಂಪೈರ್‌ನನ್ನು ಅಸ್ವಸ್ಥ ಅಥವಾ ಗಾಯಗೊಳ್ಳದ ಹೊರತು ಇಲ್ಲವೇ ಅನಿವಾರ್ಯ ಕಾರಣವಿಲ್ಲದೆ ಬದಲಿಸುವಂತಿಲ್ಲ. ಒಂದುವೇಳೆ ಅಂಪೈರ್‌ನನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವ ಅಗತ್ಯ ಬಂದರೆ, ಇಬ್ಬರೂ ನಾಯಕರು ಒಪ್ಪಿದರೆ ಮಾತ್ರ ಆಟದ ಪೂರ್ಣ ಜವಾಬ್ದಾರಿಯನ್ನು ವಹಿಸಬೇಕು, ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಬದಲಿ ಅಂಪೈರ್ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಆಟದ ನಿರ್ವಹಣೆ ಮಾಡಬೇಕು.

೨.೩ ನಾಯಕರೊಡನೆ ಸಮಾಲೋಚನೆ

ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ನಾಣ್ಯ ಚಿಮ್ಮುವ ಮೊದಲು,

೨.೩.೧ ನಾಯಕರನ್ನು ಭೇಟಿ ಮಾಡಿ ಕೆಳಕಂಡ ಅಂಶಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಒಪ್ಪಂದ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು;

೨.೩.೧.೧ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಚೆಂಡುಗಳು. ನಿಯಮ ೪ (ಚೆಂಡು) ಗಮನಿಸಿ.

೨.೩.೧.೨ ಆಟದ ಸಮಯ (ಅವಧಿ), ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡಂತಹ ವಿರಾಮಗಳ ಅವಧಿ ಮತ್ತು ವೇಳೆ. ಒಂದು ದಿನದ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ, ಚಹಾ ವಿರಾಮದ ಸಮಯವನ್ನು ನಿಗದಿ ಪಡಿಸುವ ಬದಲಾಗಿ ಸರದಿಗಳ ನಡುವಿನ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು. ನಿಯಮ ೧೧ (ವಿರಾಮಗಳು) ಗಮನಿಸಿ.

೧.೩.೧.೩ ಪಂದ್ಯದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಯಾವ ಗಡಿಯಾರ ಇಲ್ಲವೇ ಕೈಗಡಿಯಾರ ಮತ್ತು ಬೆಂಬಲಿತ ಗಡಿಯಾರವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕು.

೧.೩.೧.೪ ಆಟದ ಮೈದಾನದ ಬೌಂಡರಿ (ಪರಿಮಿತಿ) ಮತ್ತು ಬೌಂಡರಿಗಳಿಗೆ ಅನುಮತಿಸುವ ಓಟಗಳು, ಆಟದ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿರುವ ಯಾವುದೇ ಅಡೆತಡೆಗಳನ್ನು ಬೌಂಡರಿ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕೆ ಅಥವಾ ಬೇಡವೇ. ನಿಯಮ ೧೯ (ಬೌಂಡರಿಗಳು) ಗಮನಿಸಿ.

೧.೩.೧.೫ ಹೊದಿಕೆಗಳನ್ನು (ಕವರ್) ಬಳಸುವಿಕೆಯ ವಿಧಾನ. ನಿಯಮ ೧೦ (ಅಂಕಣಕ್ಕೆ ಹೊದಿಕೆ ಹಾಕುವುದು) ಗಮನಿಸಿ.

೧.೩.೧.೬ ಪಂದ್ಯ ನಡೆಸಲು, ಪಂದ್ಯದ ಮೇಲೆ ಪರಿಣಾಮ ಬೀರಬಹುದಾದ ಆಟದ ವಿಶೇಷ ನಿಯಮಗಳು.

೧.೩.೨ ೧.೩.೧.೨, ೧.೩.೧.೩, ೧.೩.೧.೪ ಮತ್ತು ೧.೩.೧.೬ ರಲ್ಲಿನ ಒಪ್ಪಂದಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಸ್ಕೋರರ್‌ಗಳಿಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

೧.೪ ಘೂಟಗಳು (ವಿಕೆಟ್ಟುಗಳು), ಕ್ರೀಸ್ ಗಳು ಮತ್ತು ಬೌಂಡರಿಗಳು

ನಾಣ್ಯ ಚಿಮ್ಮುವ ಮೊದಲು ಮತ್ತು ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯುವ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ತಮ್ಮೊಳಗೆ ಕೆಳಕಂಡ ಅಂಶಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಖಾತ್ರಿಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

೧.೪.೧ ಘೂಟಗಳನ್ನು ನಿಯಮಾನುಸಾರ ನೆಟ್ಟಿರುವ ಬಗ್ಗೆ. ನಿಯಮ ೮ (ಘೂಟಗಳು) ಗಮನಿಸಿ.

೧.೪.೨ ಕ್ರೀಸ್‌ಗಳನ್ನು ನಿಯಮಾನುಸಾರ ಗುರುತಿಸಿರುವ ಬಗ್ಗೆ. ನಿಯಮ ೭ (ಕ್ರೀಸ್‌ಗಳು) ಗಮನಿಸಿ.

೧.೪.೩ ಆಟದ ಮೈದಾನದ ಬೌಂಡರಿ ಗೆರೆಯು ನಿಯಮ ೧೯.೧ (ಆಟದ ಮೈದಾನದ ಬೌಂಡರಿಯನ್ನು ಗೊತ್ತು ಪಡಿಸುವುದು), ೧೯.೨ (ಬೌಂಡರಿಯನ್ನು ಗೊತ್ತುಪಡಿಸಿ ಗುರುತು ಮಾಡುವುದು) ಮತ್ತು ೧೯.೩ (ಬೌಂಡರಿಯನ್ನು ಸ್ವಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ತರುವುದು) ಗಳಿಗೆ ಅನುಸಾರವಾಗಿ ಇರುವುದು.

೧.೫ ಪಂದ್ಯವನ್ನು ನಡೆಸುವುದು, ಸಲಕರಣೆಗಳು ಮತ್ತು ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು

೧.೫.೧ ಪಂದ್ಯವನ್ನು ನಿಯಮಗಳ ಪ್ರಕಾರವೆ ನಡೆಸಬೇಕು.

೧.೫.೨ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಸಲಕರಣೆಗಳು ಕೆಳಗಿನ ನಿಬಂಧನೆಗಳ ಅನುಸಾರವಾಗಿರಬೇಕು,

೧.೫.೨.೧ ನಿಯಮ ೪ (ಚೆಂಡು)

೧.೫.೨.೨ ನಿಯಮ ೫ (ದಾಂಡು)ರ ಬಾಹ್ಯವಾಗಿ ಕಾಣಿಸುವ ಮತ್ತು ಅನುಬಂಧ “ಬ” ರ ಅವಶ್ಯಕತೆಗಳು.

೧.೫.೨.೩ ನಿಯಮ ೮.೨ (ಘೂಟಗಳ ಅಳತೆ) ಮತ್ತು ೮.೩ (ಬೇಲ್ಸ್) ಇಲ್ಲವೇ ೮.೪ (ಕಿರಿಯರ ಕ್ರಿಕೆಟ್).

೧.೫.೩ ಯಾವುದೇ ಆಟಗಾರನು ಅನುಮತಿಸಿರುವ ಉಪಕರಣಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಬೇರೆಯದನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬಾರದು. ಅನುಬಂಧ “ಅ” ಗಮನಿಸಿ.

೧.೫.೪ ಘೂಟರಕ್ಷಕನ ಕೈಗವಚವು ನಿಯಮ ೧೭.೧ (ಕೈಗವಚಗಳು)ರ ಅವಶ್ಯಕತೆಗಳ ಅನುಸಾರವಾಗಿರಬೇಕು.

೧.೬ ನಿಯಮಾನುಸಾರ ಹಾಗೂ ನಿಯಮ ಬಾಹಿರ ಆಟ

ಆಟವು ನಿಯಮಾನುಸಾರ ಇಲ್ಲವೇ ನಿಯಮಬಾಹಿರವಾಗಿ ಸಾಗಿದೆಯೊ ಎಂದು ನಿರ್ಣಾಯಿಸುವ ಅಧಿಕಾರ ಅಂಪೈರ್‌ಗೊಬ್ಬರಿಗೇ ಇದೆ.

೧.೭ ಆಟ ನಡೆಸಲು ಯುಕ್ತವಾದ ಅಂಶಗಳು

೧.೭.೧ ಆಟದ ಮೈದಾನದ ಪರಿಸ್ಥಿತಿ, ಹವಾಮಾನ ಅಥವಾ ಬೆಳಕು ಅಥವಾ ವಿಶೇಷ ಸಂದರ್ಭಗಳು ಆಟ ನಡೆಸಲು ಅಪಾಯಕಾರಿಯಾಗಿದೆ ಅಥವಾ ಅನುಚಿತವಾಗಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಅಂಪೈರ್‌ಗಳಿಬ್ಬರೇ ಒಟ್ಟಾಗಿ ನಿರ್ಧರಿಸಬೇಕು.

ಪರಿಸ್ಥಿತಿಯು ಕೇವಲ ಆದರ್ಶವಾಗಿಲ್ಲ ಎಂಬ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ ಅದು ಅಪಾಯಕಾರಿ ಅಥವಾ ಅನುಚಿತ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬಾರದು.

ಮೈದಾನದಲ್ಲಿಯ ಹುಲ್ಲು ಮತ್ತು ಚೆಂಡು ತೇವವಾಗಿವೆ ಎಂಬ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ ಆಟದ ಮೈದಾನ ಅಪಾಯಕಾರಿ ಅಥವಾ ಅನುಚಿತವಾಗಿದೆ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬಾರದು.

೧.೭.೨ ಯಾವುದೇ ಆಟಗಾರ ಅಥವಾ ಅಂಪೈರರಿಗೆ ಸುರಕ್ಷತಾ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಅಪಾಯವಿದೆ ಎಂದು ವಾಸ್ತವಿಕವಾಗಿ ಇಲ್ಲವೇ ಮುಂಜಾಗ್ರತೆಯಿಂದ ಗೊತ್ತಾದರೆ, ಪರಿಸ್ಥಿತಿಯನ್ನು ಅಪಾಯಕಾರಿ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು.

೧.೭.೩ ಸುರಕ್ಷತೆಗೆ ಯಾವುದೇ ರೀತಿಯ ತೊಂದರೆ ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೂ, ಆಟವನ್ನು ಮುಂದುವರೆಸುವುದು ಯುಕ್ತವಲ್ಲ ಎಂದು ಭಾವಿಸಿದರೆ, ಪರಿಸ್ಥಿತಿಯನ್ನು ಅನುಚಿತ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು.

೧.೭.೪ ಅಂಪೈರ್, ಮೈದಾನವು ಅತಿ ಒದ್ದೆಯಾಗಿ ಇಲ್ಲವೇ ಜಾರಿಕೆಯಾಗಿದ್ದು ಬೌಲರನಿಗೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಓಡಲು ಬಾರದ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿದ್ದರೆ, ಕ್ಷೇತ್ರರಕ್ಷಕರು ಸುಲಭವಾಗಿ ಓಡಾಡಲು ಬಾರದಂತಿದ್ದರೆ ಅಥವಾ ದಾಂಡಿಗರು ತಮ್ಮ ಸಹಜವಾದ ಹೊಡೆತಗಳನ್ನು ಮಾಡಲು ಬಾರದ ಮತ್ತು ಓಟಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಲು ತೊಂದರೆಯಾಗುವ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿದ್ದರೆ, ಅಂಕಣವನ್ನು ಆಟವು ಮುಂದುವರೆಯಲು ಅಪಾಯಕಾರಿ ಮತ್ತು ಅನುಚಿತವೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು.

೧.೮ ಅಪಾಯಕಾರಿ ಅಥವಾ ಅನುಚಿತ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಆಟವನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸುವುದು

೧.೮.೧ ಆಟದ ಮೈದಾನಕ್ಕೆ ಉಲ್ಲೇಖಿಸುವ ಎಲ್ಲ ಅಂಶಗಳು ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನೂ ಒಳಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ನಿಯಮ ೬.೧ (ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ವಿಸ್ತೀರ್ಣ) ಗಮನಿಸಿ.

೧.೮.೨ ಯಾವುದೇ ಅಂಪೈರ್ ಮೈದಾನದ ಸ್ಥಿತಿ, ಬೆಳಕು ಇಲ್ಲವೇ ಹವಾಮಾನ ಅಥವಾ ಯಾವುದೇ ಸಂದರ್ಭವು ಅಪಾಯಕಾರಿ ಅಥವಾ ಅನುಚಿತ ಎಂದು ಭಾವಿಸಿದರೆ, ಅಂಪೈರ್‌ಗಳಿಬ್ಬರೂ ಆಟವನ್ನು ಆ ಕೂಡಲೇ ನಿಲ್ಲಿಸತಕ್ಕದ್ದು ಅಥವಾ ಆಟವನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಲು ಅಥವಾ ಪುನರಾರಂಭಿಸಲು ಅನುಮತಿಸಬಾರದು.

೧.೮.೩ ಈ ರೀತಿಯಾಗಿ ಆಟವನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಿರುವ ಸಮಯದಲ್ಲಿ, ಪರಿಸ್ಥಿತಿಯನ್ನು ಗಮನಿಸುವ ಜವಾಬ್ದಾರಿ ಅಂಪೈರ್‌ಗಳದ್ದು. ಅವರಿಬ್ಬರೇ ತಮ್ಮ ಇಚ್ಛೆಗನುಸಾರವಾಗಿ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಲು ವಾತಾವರಣ

ಅನುಕೂಲವಾಗಿದೆಯೋ ಇಲ್ಲವೋ ಎಂಬುದನ್ನು, ಆಟಗಾರರು ಅಥವಾ ಅಧಿಕಾರಿಗಳು ಅವರ ಜೊತೆಗಿಲ್ಲದೆ ಮೇಲಿಂದ ಮೇಲೆ ಪರೀಕ್ಷಿಸಬೇಕು. ಅಂಪೈರ್‌ಗಳಿಬ್ಬರೂ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಯು ಅಪಾಯಕಾರಿಯಾಗಿಲ್ಲ ಅಥವಾ ಅನುಚಿತವಾಗಿಲ್ಲ ಎಂಬ ತೀರ್ಮಾನಕ್ಕೆ ಬಂದಕೂಡಲೇ ಆಟವನ್ನು ಮುಂದುವರೆಸಲು ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಆದೇಶ ನೀಡಬೇಕು.

೨.೯ ಅಂಪೈರ್ ಸ್ಥಾನ

ಅಂಪೈರ್ ತಾವು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವ ನಿರ್ಣಯಕ್ಕೆ ಯಾವ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ನಿಂತುಕೊಂಡರೆ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಆಟ ಕಾಣಬಹುದೋ ಅಂತಹ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ನಿಂತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಮೇಲಿನ ಹೇಳಿಕೆಯನ್ನು ಗಮನದಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು, ಬೌಲರ್ ತುದಿಯ ಅಂಪೈರ್, ಬೌಲರನ ಓಟಕ್ಕೆ ಹಾಗೂ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ನೋಟಕ್ಕೆ ಅಡ್ಡಬರದಂತಹ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ನಿಂತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ತುದಿಯಲ್ಲಿರುವ ಅಂಪೈರ್ ಲೆಗ್ ಸೈಡ್ ಬಿಟ್ಟು ಆಫ್ ಸೈಡ್ ಕಡೆ ನಿಂತುಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಆದರೆ, ಹೀಗೆ ನಿಂತುಕೊಳ್ಳುವಾಗ ತಮ್ಮ ಇಚ್ಛೆಯನ್ನು ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ಮಾಡುತ್ತಿರುವ ತಂಡದ ನಾಯಕ, ದಾಂಡಿಗರಿಗೆ ಹಾಗೂ ಸಹ ಅಂಪೈರರಿಗೆತಿಳಿಸಬೇಕು.

೨.೧೦ ಅಂಪೈರ್ ತುದಿಯನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವುದು

ಅಂಪೈರ್ ಎರಡೂ ತಂಡಗಳ ಒಂದೊಂದು ಸರದಿ ಮುಕ್ತಾಯವಾದ ಮೇಲೆ (ನಂತರ) ತಮ್ಮ ತುದಿಯನ್ನು ಬದಲಿಸಬೇಕು. ನಿಯಮ ೧೩.೩ (ಪೂರ್ಣಗೊಂಡ ಸರದಿ) ಗಮನಿಸಿ.

೨.೧೧ ಭಿನ್ನಾಭಿಪ್ರಾಯ ಹಾಗೂ ವಿವಾದ

ಯಾವುದೇ ವಿಷಯದ ಬಗ್ಗೆ ಭಿನ್ನಾಭಿಪ್ರಾಯ ಅಥವಾ ವಿವಾದವಿದ್ದಲ್ಲಿ, ಇಬ್ಬರೂ ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಒಮ್ಮತದಿಂದ ಅಂತಿಮ ನಿರ್ಣಯವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ನಿಯಮ ೩೧.೬ (ಅಂಪೈರ್‌ಗಳ ಸಮಾಲೋಚನೆ) ಗಮನಿಸಿ.

೨.೧೨ ಅಂಪೈರ್ ನಿರ್ಣಯ

ಅಂಪೈರ್ ತಮ್ಮ ನಿರ್ಣಯವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಬಹುದು, ಆದರೆ ಈ ಬದಲಾವಣೆ ತತ್‌ಕ್ಷಣ ಮಾಡಬೇಕು ಮತ್ತು ನಿಯಮ ೨೦.೬ (ಡೆಡ್ ಬಾಲ್ ಹಿಂಪಡೆಯಬಾರದು)ಕ್ಕೆ ವ್ಯತಿರಿಕ್ತ ವಾಗಿರಬಾರದು. ಇದರ ಹೊರತಾಗಿ ಅಂಪೈರ್ ಒಮ್ಮೆ ಮಾಡಿದ ನಿರ್ಣಯವೇ ಅಂತಿಮ.

೨.೧೩ ಸನ್ನೆಗಳು

೨.೧೩.೧ ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಕೆಳಕಂಡ ಕ್ರೋಢಿಕರಿಸಿದ ಸನ್ನೆಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕು.

೨.೧೩.೧.೧ ಚೆಂಡು ಆಟದ ಗಣನೆಯಲ್ಲಿರುವಾಗ ಮಾಡುವ ಸನ್ನೆಗಳು;

ಡೆಡ್ ಬಾಲ್ ಎರಡೂ ಕೈಗಳ ಮಣಿಕಟ್ಟುಗಳನ್ನು ಸೊಂಟದ ಕೆಳಗೆ ಎಡದಿಂದ ಬಲಕ್ಕೆ ಮತ್ತು ಬಲದಿಂದ ಎಡಕ್ಕೆ ಆಡಿಸುವುದು (ಕತ್ತರಿ ಆಕಾರದಲ್ಲಿ ಮಾಡುವುದು ಹಾಗೂ ಬಿಡುವುದು).

ನೋ ಬಾಲ್ ಒಂದು ಕೈಯನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಸಮಾನಾಂತರದಲ್ಲಿ ಚಾಚುವುದು.

ಔಟ್ ತೋರು ಬೆರಳನ್ನು ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಎತ್ತುವುದು (ನಾಟ್ ಔಟ್ ಇದ್ದರೆ, ನಾಟ್ ಔಟ್ ಎಂದು ಕೂಗಿ ಹೇಳಬೇಕು.)

ವೈಡ್ ಬಾಲ್	ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಸಮಾನಾಂತರವಾಗಿ ಚಾಚುವುದು.

೧.೧೩.೧.೨ ಚೆಂಡು ಆಟದ ಗಣನೆಯಲ್ಲಿ ಇಲ್ಲದಾಗ (ಡೆಡ್ ಆದಾಗ) ಬೌಲರ್ ತುದಿಯ ಅಂಪೈರ್ ೧.೧೩.೧.೧ ರಲ್ಲಿಯ ಸನ್ನೆಗಳನ್ನು, ಔಟ್ ಸನ್ನೆಯನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ, ಸ್ಕೋರರ್‌ಗಳಿಗೆ ಮರುಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು.

೧.೧೩.೧.೩ ಈ ಕೆಳಗಿನ ಸನ್ನೆಗಳನ್ನು ಸ್ಕೋರರ್‌ಗಳಿಗೆ ಚೆಂಡು ಆಟದ ಗಣನೆಯಲ್ಲಿ ಇಲ್ಲದಾಗ ಮಾತ್ರ ಮಾಡಬೇಕು.

ಬೌಂಡರಿ ೪	ಒಂದು ಕೈಯನ್ನು ಎದೆಯ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕಡೆಯಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಕಡೆಗೆ ಆಡಿಸಿ ಎದೆಯ ಹತ್ತಿರ ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸುವುದು.
ಬೌಂಡರಿ ೬	ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಎತ್ತಬೇಕು.
ಬೈ	ಒಂದು ಕೈಯನ್ನು ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಎತ್ತಿ ಅಂಗೈ ತೋರಿಸುವುದು.
ಅಂತಿಮ ತಾಸಿನ ಆಟದ ಪ್ರಾರಂಭ	ಒಂದು ಕೈಯನ್ನು ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಎತ್ತಿ. ಆ ಕೈ ಮಣಿಕಟ್ಟನ್ನು ಇನ್ನೊಂದು ಕೈ ಬೆರಳಿನಿಂದ ತೋರಿಸುವುದು.
ದಾಂಡಿಗ ತಂಡಕ್ಕೆ ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳ ಅನುದಾನ	ಒಂದು ಭುಜವನ್ನು ಮತ್ತೊಂದು ಭುಜದ ಕೈಯಿಂದ ಪದೇ ಪದೇ ತಟ್ಟುವುದು.
ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡಕ್ಕೆ ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳ ಅನುದಾನ	ಒಂದು ಭುಜದ ಮೇಲೆ ಮತ್ತೊಂದು ಭುಜದ ಕೈಯನ್ನು ಇಡುವುದು.
ಲೆಗ್ ಬೈ	ಒಂದು ಕೈಯಿಂದ ಮೇಲೆತ್ತಿದ ಮಂಡಿಯನ್ನು ಮುಟ್ಟುವುದು.
ಹೊಸ ಚೆಂಡು	ಹೊಸ ಚೆಂಡನ್ನು ತಲೆಯ ಮೇಲೆತ್ತಿ ತೋರಿಸುವುದು
ಈಚಿನ ಸನ್ನೆಯನ್ನು ಹಿಂಪಡೆಯುವುದು	ಎರಡೂ ಕೈಗಳಿಂದ ವಿರುದ್ಧ ಭುಜಗಳನ್ನು ಮುಟ್ಟುವುದು.
ಅಪೂರ್ಣ ಓಟ	ಕೈಯನ್ನು ಸಮಾನಾಂತರವಾಗಿ ಮೇಲೆತ್ತಿ ಸನಿಹದ ಭುಜವನ್ನು ಮುಟ್ಟುವುದು.

ಆಟಗಾರರ ನಡತೆಯ ಉಲ್ಲಂಘನೆಗಾಗಿ ಲೆವೆಲ್ ೩ ಮತ್ತು ಲೆವೆಲ್ ೪ ರ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಕೆಳಕಂಡ ಸನ್ನೆಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕು. ಪ್ರತಿ ಸನ್ನೆಯು ಎರಡು ಭಾಗಗಳದ್ದಾಗಿದೆ. ಎರಡೂ ಭಾಗಗಳ ಸನ್ನೆಗೆ ಸ್ಕೋರರ್ ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ಮರುಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು.

ಲೆವೆಲ್ ೩ ನಡತೆ **ಭಾಗ ೧** : ತೋಳನ್ನು ದೇಹದ ಬದಿಗೆ ತಂದು ಮೇಲೆ ಕೆಳಗೆ ಆಡಿಸಿ ಪುನರಾವರ್ತಿಸುವುದು.

ಭಾಗ ೨ : ಭುಜದ ಮಟ್ಟಕ್ಕೆ ಎರಡೂ ಕೈಗಳ ಅಂಗೈಯನ್ನು ಎತ್ತಿ ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ಹರಡಿ ಸ್ಕೋರರಿಗೆ ತೋರಿಸುವುದು.

ಲೆವೆಲ್ ೪ ನಡತೆ **ಭಾಗ ೧ :** ತೋಳನ್ನು ದೇಹದ ಬದಿಗೆ ತಂದು ಮೇಲೆ ಕೆಳಗೆ ಆಡಿಸಿ ಪುನರಾವರ್ತಿಸುವುದು.

ಭಾಗ ೨ : ದೇಹದ ಬದಿಗೆ ಭುಜದ ಮಟ್ಟಕ್ಕೆ ಎತ್ತಿದ ತೋರುಬೆರಳನ್ನು ಸ್ಕೋರರಿಗೆ ತೋರಿಸುವುದು.

೨.೧೩.೧.೪ ಅಪೂರ್ಣ ಓಟದ ಸನ್ನೆಯನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ, ಮೇಲಿನ ೨.೧.೧೩.೧ ರಲ್ಲಿರುವ ಎಲ್ಲ ಸನ್ನೆಗಳನ್ನು, ಬೌಲರ್ ತುದಿಯಲ್ಲಿರುವ ಅಂಪೈರ್ ಮಾಡಬೇಕು. ಅಪೂರ್ಣ ಓಟದ ಸನ್ನೆಯನ್ನು ಅಪೂರ್ಣ ಓಟವು ಯಾರ ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಉಂಟಾಗಿದೆಯೋ ಆ ತುದಿಯಲ್ಲಿರುವ ಅಂಪೈರ್ ಮಾಡಬೇಕು. ಆದರೆ ಸ್ಕೋರರಿಗೆ ಮಾಡುವ ಕೊನೆಯ ಸನ್ನೆ ಮತ್ತು ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಓಟಗಳು ಅಪೂರ್ಣವಾಗಿದ್ದರೆ ಎಷ್ಟು ಓಟಗಳನ್ನು ಲೆಕ್ಕಕ್ಕೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು ಎಂದು ತಿಳಿಸುವ ಜವಾಬ್ದಾರಿ ಬೌಲರ್ ತುದಿಯ ಅಂಪೈರದ್ದು.

೨.೧೩.೨ ಅಂಪೈರ್ ತಾವು ಮಾಡುವ ಪ್ರತಿ ಸನ್ನೆಗೆ ಸ್ಕೋರರ್ ಮರುಸನ್ನೆ ಮಾಡಿದ್ದನ್ನು ಖಚಿತ ಪಡಿಸಿಕೊಂಡ ನಂತರವೇ ಆಟವನ್ನು ಮುಂದುವರೆಸಬೇಕು.

ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಸನ್ನೆಗಳನ್ನು ಮಾಡುವ ಪ್ರಸಂಗ ಬಂದರೆ, ಅವುಗಳನ್ನು ಘಟನೆಗಳು ನಡೆದ ಕ್ರಮಾಂಕದಲ್ಲಿ ಮಾಡಬೇಕು.

೨.೧೪ ಅಂಪೈರ್‌ಗಳಿಗೆ ತಿಳಿಸುವುದು

ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಇಡೀ ನಿಯಮಗಳಲ್ಲಿ, ನಾಯಕರು ಅಥವಾ ಇತರೆ ಆಟಗಾರರಿಂದ ಮಾಹಿತಿ ಪಡೆಯುವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ, ಅಂತಹ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ಒಬ್ಬ ಅಂಪೈರಿಗೆ ತಿಳಿಸಿದರೆ ಸಾಕು ಮತ್ತು ಅವನು/ ಅವಳು ತನ್ನ ಸಹ ಅಂಪೈರರಿಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

೨.೧೫ ಸ್ಕೋರಿನ ನಿಖರತೆ

ಸಂಶಯಾಸ್ಪದ ವಿಷಯದ ಬಗ್ಗೆ ಅಂಪೈರ್ ಹಾಗೂ ಸ್ಕೋರರ್‌ಗಳ ನಡುವಿನ ಸಮಾಲೋಚನೆ ಅತ್ಯಗತ್ಯ. ಪಂದ್ಯದುದ್ದಕ್ಕೂ ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಗಳಿಸಿದ ಓಟಗಳ ಮೊತ್ತ, ಪಥನವಾದ ಹುದ್ದರಿಗಳ ಮತ್ತು ಅವಶ್ಯವಿದ್ದಾಗಲೆಲ್ಲ ಬೌಲ್ ಮಾಡಿರುವ ಓವರ್‌ಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ಸರಿಯಾಗಿ ನಮೂದಿಸಲಾಗಿದೆ ಎಂಬುವುದರ ಬಗ್ಗೆ ತೃಪ್ತಿಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಈ ಅಂಶಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಅಂಪೈರುಗಳು ಪಾನೀಯ ವಿರಾಮವನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ ಉಳಿದ ವಿರಾಮದ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿದ ನಂತರ ಸ್ಕೋರರ್‌ಗಳ ಜೊತೆ ಸಮಾಲೋಚಿಸಿ ಒಪ್ಪಿ ಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ನಿಯಮ ೩.೨ (ಸ್ಕೋರಿನ ನಿಖರತೆ), ೧೬.೮ (ಫಲಿತಾಂಶದ ನಿಖರತೆ) ಮತ್ತು ೨೧.೧೦ (ಫಲಿತಾಂಶ ಬದಲಿಸತಕ್ಕದ್ದಲ್ಲ) ಗಮನಿಸಿ

ನಿಯಮ ೩ ಸ್ಕೋರರ್‌ಗಳು

೩.೧ ಸ್ಕೋರರ್‌ಗಳ ನೇಮಕಾತಿ

ಇಬ್ಬರು ಸ್ಕೋರರಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದ ಎಲ್ಲ ಓಟಗಳು, ಪಡೆದ ಎಲ್ಲ ಹುದ್ದರಿಗಳು ಮತ್ತು ಸೂಕ್ತವಿರುವೆಡೆ ಬೌಲ್ ಮಾಡಲ್ಪಟ್ಟ ಓವರ್‌ಗಳನ್ನು ನೊಂದಾಯಿಸಲು ನೇಮಕಾತಿ ಮಾಡಬೇಕು.

೩.೨ ಸ್ಕೋರಿನ ನಿಖರತೆ

ಸ್ಕೋರರ್‌ಗಳು ತಾವು ನೊಂದಾಯಿಸಿರುವ ಮಾಹಿತಿಗಳು ಪರಸ್ಪರ ಹೊಂದುತ್ತವೆ ಎಂಬುವುದನ್ನು ಮೇಲಿಂದ ಮೇಲೆ ತಾಳೆ ಮಾಡುತ್ತಿರಬೇಕು. ಗಳಿಸಿದ ಎಲ್ಲ ಓಟಗಳು ಪಡೆದ ಎಲ್ಲ ಹುದ್ದರಿಗಳು ಮತ್ತು ಸೂಕ್ತವಿರುವೆಡೆ ಬೌಲ್ ಮಾಡಲ್ಪಟ್ಟ ಓವರ್‌ಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ಸರಿಯಾಗಿರುವುದರ ಬಗ್ಗೆ ಕನಿಷ್ಠ ಪಾನೀಯ ವಿರಾಮವನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ, ಉಳಿದ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ವಿರಾಮದ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿದ ನಂತರ ಅಂಪೈರ್ ಜೊತೆ ಸಮಾಲೋಚಿಸಿ ಒಪ್ಪಂದಕ್ಕೆ ಬರಬೇಕು. ನಿಯಮ ೨.೧೫ (ಸ್ಕೋರಿನ ನಿಖರತೆ) ಗಮನಿಸಿ.

೩.೩ ಸನ್ನೆಗಳನ್ನು ಅಂಗೀಕರಿಸುವುದು

ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ನೀಡುವ ಎಲ್ಲ ಸೂಚನೆಗಳು ಹಾಗೂ ಸನ್ನೆಗಳನ್ನು ಸ್ಕೋರರ್‌ಗಳು ಅಂಗೀಕರಿಸಬೇಕು ಮತ್ತು ಅವರು ನೀಡಿದ ಎಲ್ಲ ಸನ್ನೆಗಳಿಗೆ ಮರುಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು.

ನಿಯಮ ೪ ಚೆಂಡು

೪.೧ ತೂಕ ಮತ್ತು ಅಳತೆ

ಚೆಂಡು ಹೊಸದಾಗಿದ್ದಾಗ, ತೂಕದಲ್ಲಿ ೫.೫ ಔನ್ಸ್/ ೧೫೫.೯ ಗ್ರಾಂ ಗಿಂತ ಕಡಿಮೆ ಇಲ್ಲವೇ ೫.೭೫ ಔನ್ಸ್/ ೧೬೩ ಗ್ರಾಂ ಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚಾಗಿರಬಾರದು. ಅದರ ಸುತ್ತಳತೆ ೮.೮೧ ಅಂಗುಲ / ೨೨.೪ ಸೆಂ. ಮೀ. ಗಿಂತ ಕಡಿಮೆ ಇಲ್ಲವೇ ೯ ಅಂಗುಲ/ ೨೨.೯ ಸೆಂ. ಮೀ. ಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಇರಬಾರದು.

೪.೨ ಚೆಂಡುಗಳ ಅನುಮೋದನೆ ಮತ್ತು ನಿಯಂತ್ರಣ

೪.೨.೧ ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಅನುಮೋದಿಸಿದ, ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸಲ್ಪಡುವ ಎಲ್ಲ ಚೆಂಡುಗಳು ನಾಣ್ಯ ಚಿಮ್ಮುವ ಮೊದಲು ಮತ್ತು ಪಂದ್ಯ ಪೂರ್ಣಗೊಳ್ಳುವವರೆಗೆ ಅಂಪೈರ್‌ಗಳ ನಿಯಂತ್ರಣದಲ್ಲಿರಬೇಕು.

೪.೨.೨ ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಪ್ರತಿ ವಿಕೆಟ್ ಬಿದ್ದಾಗ, ಯಾವುದೇ ವಿರಾಮ ಪ್ರಾರಂಭಗೊಂಡಾಗ ಹಾಗೂ ಆಟದಲ್ಲಿ ವ್ಯತ್ಯಯ ಬಂದು ನಿಂತಾಗ, ಆಟದಲ್ಲಿ ಉಪಯೊಗಿಸುತ್ತಿರುವ ಚೆಂಡನ್ನು ತಮ್ಮ ವಶಕ್ಕೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

೪.೩ ಹೊಸ ಚೆಂಡು

ಪ್ರತಿ ಸರದಿಯ ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಯಾರಾದರೊಬ್ಬ ನಾಯಕನು ಪಂದ್ಯ ಪ್ರಾರಂಭಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಬೇರಾವುದೇ ಒಪ್ಪಂದವಿಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಹೊಸ ಚೆಂಡಿಗೆ ಬೇಡಿಕೆ ಸಲ್ಲಿಸಬಹುದು.

೪.೪ ಒಂದು ದಿನಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ದಿನಗಳ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಹೊಸ ಚೆಂಡಿನ ಬಳಕೆ

ಒಂದು ದಿನಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ದಿನಗಳ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ, ಹಳೆಯ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಮಾಡಿದ ಭಾಗಶಃ ಓವರನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ, ೮೦ ಓವರಗಳಿಗೆ ಸಮಾನ ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಓವರ್‌ಗಳನ್ನು ಮಾಡಿದ್ದಲ್ಲಿ, ಕ್ಷೇತ್ರ

ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದ ನಾಯಕನು ಹೊಸ ಚೆಂಡನ್ನು ಕೇಳಬಹುದು. ಆಟದಲ್ಲಿ ಹೊಸ ಚೆಂಡನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡಾಗಲೆಲ್ಲ ಅಂಪೈರ್ ತನ್ನ ಸಹ ಅಂಪೈರರಿಗೆ, ದಾಂಡಿಗರು ಮತ್ತು ಸ್ಕೋರರ್‌ಗಳಿಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

೪.೫ ಚೆಂಡು ಕಳೆಯುವುದು ಅಥವಾ ಆಡಲು ಬಾರದ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿರುವುದು

ಆಟದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು ಕಳೆದರೆ ಅಥವಾ ಮರಳಿ ಸಿಗದ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿದ್ದರೆ ಅಥವಾ ಸಾಮಾನ್ಯ ಬಳಕೆಯಿಂದ ಆಟಕ್ಕೆ ಉಪಯೋಗಿಸಲಾಗದ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿದೆ ಎಂದು ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಒಪ್ಪಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವ ಅಗತ್ಯತೆ ಕಂಡು ಬಂದರೆ, ಹಳೆಯ ಚೆಂಡಿನಷ್ಟೇ ಉಪಯೊಗಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಬೇರೊಂದು ಚೆಂಡನ್ನು ಆಟಕ್ಕೆ ಕೊಡಬೇಕು. ಈ ರೀತಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿದಾಗ ಅಂಪೈರ್ ದಾಂಡಿಗರಿಗೆ ಮತ್ತು ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

೪.೬ ಮಾಪನಗಳು

ಮೇಲಿನ ೪.೧ರಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಿರುವ ಮಾಪನಗಳು ಕೇವಲ ಪುರುಷರ ಕ್ರಿಕೆಟಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತದೆ. ಇತರೆ ಮಾಪನಗಳು ಈ ಕೆಳಗಿನಂತೆ ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತವೆ.

೪.೬.೧ ಮಹಿಳೆಯರ ಕ್ರಿಕೆಟ್

ತೂಕ : ೪.೯೪ ಔನ್ಸ್ / ೧೪೦ ಗ್ರಾಂ ನಿಂದ ೫.೩೧ ಔನ್ಸ್ / ೧೫೧ ಗ್ರಾಂ ವರೆಗೆ.

ಸುತ್ತಳತೆ: ೮.೨೫ ಅಂಗುಲ / ೨೧.೦ ಸೆಂ. ಮೀ. ನಿಂದ ೮.೮೮ ಅಂಗುಲ / ೨೨.೫ ಸೆಂ. ಮೀ. ವರೆಗೆ.

೪.೬.೨ ಕಿರಿಯರ ಕ್ರಿಕೆಟ್

ತೂಕ : ೪.೬೯ ಔನ್ಸ್ / ೧೩೩ ಗ್ರಾಂ ನಿಂದ ೫.೦೬ ಔನ್ಸ್ / ೧೪೪ ಗ್ರಾಂ ವರೆಗೆ.

ಸುತ್ತಳತೆ : ೮.೦೬ ಅಂಗುಲ / ೨೦.೫ ಸೆಂ. ಮೀ. ನಿಂದ ೮.೬೯ ಅಂಗುಲ / ೨೨.೦ ಸೆಂ. ಮೀ. ವರೆಗೆ

ನಿಯಮ ೫ ದಾಂಡು

೫.೧ ದಾಂಡು

೫.೧.೧ ದಾಂಡು ಎರಡು ಭಾಗಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿದೆ. ಒಂದು ಹಿಡಿಕೆ ಮತ್ತೊಂದು ಆಡುವ ಭಾಗ (ಬ್ಲೇಡ).

೫.೧.೨ ದಾಂಡಿನ ಮೂಲ ಅಗತ್ಯತೆ ಹಾಗೂ ಅಳತೆಗಳನ್ನು ಈ ನಿಯಮದಲ್ಲಿ ತಿಳಿಸಲಾಗಿದೆ. ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಮಾಪನಗಳನ್ನು ಅನುಬಂಧ - "ಬಿ" ದಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಲಾಗಿದೆ.

೫.೨ ಹಿಡಿಕೆ

೫.೨.೧ ಹಿಡಿಕೆಯನ್ನು ಮೂಲತಃ ಬೆತ್ತದಿಂದ ಹಾಗೂ/ಅಥವಾ ಮರದಿಂದ ಮಾಡಿರಬೇಕು.

೫.೨.೨ ಆಡುವ ಭಾಗ (ಬ್ಲೇಡ) ದ ಹೊರಗೆ ಇರುವ ಹಿಡಿಕೆಯ ಇಡೀ ಭಾಗವನ್ನು ಹಿಡಿಕೆಯ ಮೇಲ್ಭಾಗ ಎಂದು ವಿವರಿಸಲಾಗಿದೆ. ದಾಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುವ ಈ ಭಾಗವನ್ನು ನೇರವಾಗಿ ಇರಿಸಲಾಗಿದೆ.

೫.೨.೩ ಹಿಡಿಕೆಯ ಮೇಲ್‌ಭಾಗವನ್ನು ಅನುಬಂಧ ಬಿ೨.೨ ರಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಿರುವಂತೆ ಗ್ರಿಪ್‌ನಿಂದ ಮುಚ್ಚಬಹುದು.

೫.೩ ಆಡುವ ಭಾಗ (ಬ್ಲೇಡ)

೨.೩.೧ ಮೇಲಿನ ೫.೨ ರಲ್ಲಿ ಹಾಗೂ ಅನುಬಂಧ ಬಿ೩ ರಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಿದಂತೆ ಹಿಡಿಕೆಯನ್ನು ಹೊರತು ಪಡಿಸಿ, ಬ್ಲೇಡ ದಾಂಡಿನ ಇಡೀ ಭಾಗವನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿದೆ.

೨.೩.೨ ಬ್ಲೇಡನ ಭಾಗವು ಕೇವಲ ಮರದಿಂದ ಮಾಡಿರಬೇಕು.

೨.೩.೩ ಎಲ್ಲ ದಾಂಡುಗಳ ಬ್ಲೇಡಗಳ ಮೇಲೆ ವಾಣಿಜ್ಯ ಗುರುತುಗಳು ಇರಬಹುದು. ಈ ಗುರುತುಗಳ ಅಳತೆಗಳು ಅನುಬಂಧ ಬಿ೬ ರ ಅನುಸಾರ ಇರಬೇಕು.

೫.೪ ರಕ್ಷಣೆ ಮತ್ತು ದುರಸ್ತಿ

ಕೆಳಗಿನ ೫.೫ ಕ್ಕೆ ಧಕ್ಕೆ ಬರದಂತೆ ಅನುಬಂಧ ಬಿ೪ ರಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಿದ ಮಾಪನಗಳಿಗೆ ಅನುಸಾರವಾಗಿರಬೇಕು.

೫.೪.೧ ಈ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಉದ್ದೇಶಗಳಿಗೆ ಮಾತ್ರ:

ಬ್ಲೇಡನ ಮುಖ, ಬದಿ ಹಾಗೂ ಭುಜದ ಭಾಗಗಳನ್ನು ಹಾನಿಗೊಳ್ಳುವುದರಿಂದ ರಕ್ಷಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಅಥವಾ ಹಾನಿಗೊಂಡ ನಂತರ ಬ್ಲೇಡನ್ನು ದುರಸ್ತಿಗೊಳಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ, ಬ್ಲೇಡಿನ ಮುಖದ ಮೇಲೆ ಅಳವಡಿಸುವಾಗ ಅಥವಾ ತದನಂತರ ಬಿರುಸಾಗದಂತಹ ವಸ್ತುವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕು.

೫.೪.೨ ಹೊರಮೈ ಹೊರತುಪಡಿಸಿ ಹಾನಿಗೊಂಡ ಬ್ಲೇಡಿನ ದುರಸ್ತಿ

೫.೪.೨.೧ ಘನರೂಪದ ವಸ್ತುವನ್ನು ಬ್ಲೇಡಿನಲ್ಲಿ ಅಳವಡಿಸಬಹುದು.

೫.೪.೨.೨ ಆಳವಡಿಸುವಿಕೆಗಾಗಿ ಕೇವಲ ಮರದ ವಸ್ತುವನ್ನು ಕನಿಷ್ಠ ಪ್ರಮಾಣದ ಅಂಟಿನೊಂದಿಗೆ ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕು.

೫.೪.೨.೩ ದಾಂಡಿನ ತಳಭಾಗ ಹಾನಿಯಾಗುವುದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಲು, ಆ ಭಾಗಕ್ಕೆ ಮಾತ್ರ ವಸ್ತುವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು, ಆದರೆ ಅಂತಹ ವಸ್ತು ಬ್ಲೇಡನ ಮುಖಭಾಗ, ಬದಿ ಮತ್ತು ಹಿಂಭಾಗಕ್ಕೆ ವಿಸ್ತರಿಸಬಾರದು.

೫.೫ ಚೆಂಡಿಗೆ ಹಾನಿ

೫.೫.೧ ದಾಂಡಿನ ಯಾವುದೇ ಭಾಗಕ್ಕೆ ಉಪಯೋಗಿಸಿದ ವಸ್ತುವಿನ ಬಿರುಸುತನ, ಅದಕ್ಕೆ ಹೊದಿಕೆ ಹಾಕಿರಲಿ ಅಥವಾ ಇಲ್ಲದಿರಲಿ ಹಾಗೂ ಅದರ ಮೇಲ್ಮೈ ವಿನ್ಯಾಸ, ಇವೆರಡರಲ್ಲಿ ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಅಥವಾ ಅವೆರಡೂ ಚೆಂಡಿಗೆ ಅಂಗೀಕಾರಾರ್ಹವಲ್ಲದ ಹಾನಿಯನ್ನು ಮಾಡಬಾರದು.

೫.೫.೨ ಯಾವುದೇ ಉದ್ದೇಶಕ್ಕಾಗಿ, ದಾಂಡಿನ ಯಾವುದೇ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಅಳವಡಿಸಿರುವ ವಸ್ತುವು ಚೆಂಡಿಗೆ ಅಂಗೀಕಾರಾರ್ಹವಲ್ಲದ ಹಾನಿಯನ್ನು ಮಾಡುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಇರಬಾರದು.

೫.೫.೩ ಈ ನಿಯಮದ ಉದ್ದೇಶಕ್ಕಾಗಿ, ಅಂಗೀಕಾರಾರ್ಹವಲ್ಲದ ಹಾನಿ ಎಂದರೆ, ಚೆಂಡು ಹೊದಿಕೆ ಇಲ್ಲದ ಬ್ಲೇಡಿಗೆ ಬಡಿದಾಗ ಉಂಟಾಗುವ ಸಾಮಾನ್ಯ ಸವೆತಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ಹಾನಿ.

೫.೬ ಚೆಂಡಿನೊಂದಿಗೆ ಸಂಪರ್ಕ

ಈ ನಿಯಮಗಳಲ್ಲಿ

೫.೬.೧ ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸದ ಹೊರತು, ದಾಂಡು ಎಂದರೆ ದಾಂಡಿಗನ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿಯಲ್ಪಟ್ಟಿರುವುದು ಅಥವಾ ಅವನ/ಅವಳ ಕೈಗೆ ತೊಟ್ಟಿರುವ ಕೈಗವಚದಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದಿರುವುದು ಎಂದರ್ಥ.

೫.೬.೨ ಚೆಂಡು ಮತ್ತು ೫.೬.೨.೧ ರಿಂದ ೫.೬.೨.೪ ರಲ್ಲಿ ನಮೂದಿಸಿರುವ ಯಾವುದಾದರೊಂದಿಗಿನ ಸಂಪರ್ಕವನ್ನು, ಚೆಂಡು ದಾಂಡಿಗೆ ಬಡಿದಿದೆ ಅಥವಾ ದಾಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯಲ್ಪಟ್ಟಿದೆ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು.

೫.೬.೨.೧ ದಾಂಡು.

೫.೬.೨.೨ ದಾಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದಿರುವ ದಾಂಡಿಗನ ಕೈ.

೫.೬.೨.೩ ದಾಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದಿರುವ ದಾಂಡಿಗನ ಕೈಗೆ ಧರಿಸಿರುವ ಕೈಗವಚದ ಯಾವುದೇ ಭಾಗ.

೫.೬.೨.೪ ಮೇಲಿನ ೫.೪ ರಲ್ಲಿ ಅನುಮತಿಸಿರುವ ಯಾವುದೇ ಹೆಚ್ಚುವರಿ ವಸ್ತು.

೫.೭ ದಾಂಡಿನ ಅಳತೆಯ ಮಿತಿ

೫.೭.೧ ಹಿಡಿಕೆಯ ಕೆಳಭಾಗವನ್ನು ಬ್ಲೇಡಿನ ಒಳಗೆ ಸೇರಿಸಿದಾಗ, ದಾಂಡಿನ ಒಟ್ಟಾರೆ ಉದ್ದಳತೆಯು ೩೮ ಅಂಗುಲ /೯೮ ಸೆಂ. ಮೀ. ಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿಗಿರಬಾರದು.

೫.೭.೨ ದಾಂಡಿನ ಬ್ಲೇಡನ ಭಾಗವು ಕೆಳಕಂಡ ಅಳತೆಯನ್ನು ಮೀರಬಾರದು.

ಅಗಲ = ೪.೨೫ ಅಂಗುಲ / ೧೦.೮ ಸೆಂ.ಮೀ.

ಆಳ = ೨.೬೪ ಅಂಗುಲ / ೬.೭ ಸೆಂ.ಮೀ.

ಅಂಚುಗಳು = ೧.೫೬ ಅಂಗುಲ / ೪.೦ ಸೆಂ.ಮೀ.

ಇದಲ್ಲದೆ, ಅನುಬಂಧ ಬಿ೮ ರಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಿದಂತೆ, ದಾಂಡನ್ನು ಅಳೆಯುವ ಸಾಧನದಲ್ಲಿ ದಾಂಡು ಹಾದು ಹೋಗಬೇಕು.

೫.೮ ದಾಂಡಿನ ವರ್ಗೀಕರಣಗಳು

೫.೮.೧ ಅ, ಬ ಮತ್ತು ಕ ಎಂದು ವರ್ಗೀಕರಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿರುವ ದಾಂಡುಗಳು ೫.೧ ರಿಂದ ೫.೭ ಗಳಿಗಾನುಸಾರವಾಗಿರಬೇಕು.

೫.೮.೨ ಅ ನಮೂನೆಯ ದಾಂಡುಗಳನ್ನು ಯಾವುದೇ ಮಟ್ಟದ ಆಟದಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು.

೫.೮.೩ ಡ ನಮೂನೆಯ ದಾಂಡುಗಳ ಮಾಪನಗಳನ್ನು ಅನುಬಂಧ ಬಿ೭ರಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಲಾಗಿದ್ದು, ಅವುಗಳನ್ನು ಕಿರಿಯ ಆಟಗಾರರು ಕಿರಿಯರ ಮಟ್ಟದ ಕ್ರಿಕೆಟಿನಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕು.

೫.೮.೪ ಬ, ಕ ಮತ್ತು ಡ ನಮೂನೆಯ ದಾಂಡುಗಳನ್ನು ಆಯಾ ದೇಶದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಮಂಡಳಿಯ ಆಡಳಿತ ಪ್ರಾಧಿಕಾರಗಳು ಗೊತ್ತುಪಡಿಸಿರುವ ಮಟ್ಟ ಅಥವಾ ಅದಕ್ಕಿಂತ ಕೆಳ ಮಟ್ಟದ ಆಟದಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕು.

೫.೮.೫ "ಅ" ಇಂದ "ಡ" ನಮೂನೆಗಳಲ್ಲಿ ಬಾರದ ದಾಂಡುಗಳನ್ನು ಈ ನಿಯಮಗಳಲ್ಲಿ ಮಾನ್ಯಗೊಳಿಸಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ.

ನಿಯಮ ೬ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿ (ಪಿಚ್)

೬.೧ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ವಿಸ್ತೀರ್ಣ

ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯು ಆಯತಾಕಾರದ್ದಾಗಿದ್ದು, ಇದರ ಉದ್ದ ೨೨ ಗಜಗಳು / ೨೦.೧೨ ಮೀ. ಮತ್ತು ಅಗಲ ೧೦ ಅಡಿ / ೩.೦೫ ಮೀ. ಇದರ ಎರಡೂ ತುದಿಗಳಲ್ಲಿ ಬೌಲಿಂಗ್ ರೇಖೆಗಳಿದ್ದು, ಎರಡೂ ಬದಿಗೆ, ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಎರಡೂ ತುದಿಯ ಮಧ್ಯದ ಘೂಟಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸುವ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ರೇಖೆಯ ಎರಡೂ ಬದಿಗೆ ೫ ಅಡಿ / ೧.೫೨ ಮೀ. ಸಮಾನಾಂತರದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಕಾಲ್ಪನಿಕ ರೇಖೆಗಳಿರಬೇಕು. ಒಂದು ವೇಳೆ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ಕೃತಕ ಅಂಕಣ, ಮಧ್ಯದ ಘೂಟಗಳಿಂದ ೫ ಅಡಿ / ೧೦.೫೨ ಮೀ. ಗಳಿಗಿಂತ ಸಮೀಪದಲ್ಲಿದ್ದರೆ, ಆ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಅಗಲ ಈ ಎರಡೂ ಅಂಕಣಗಳು ಸೇರುವ ಜಾಗದವರೆಗೆ ಮಾತ್ರ. ನಿಯಮ ೮.೧ (ವಿವರಣೆ, ಅಗಲ ಮತ್ತು ನೆಡುವಿಕೆ), ೮.೪ (ಕಿರಿಯರ ಕ್ರಿಕೆಟ್) ಹಾಗೂ ೭.೨ (ಬೌಲಿಂಗ್ ರೇಖೆ) ಗಮನಿಸಿ.

೬.೨ ಆಡಲು ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಯುಕ್ತತೆ (Fitness)

ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಆಡಲು ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಯುಕ್ತತೆಯನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುವ ಏಕಮಾತ್ರ ತೀರ್ಪುಗಾರರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ. ನಿಯಮ ೨.೭ (ಆಟ ನಡೆಸಲು ಯುಕ್ತವಾದ ಅಂಶಗಳು.) ಮತ್ತು ೨.೮ (ಅಪಾಯಕಾರಿ ಅಥವಾ ಅನುಚಿತ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಆಟವನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸುವುದು.) ಗಮನಿಸಿ.

೬.೩ ಆಯ್ಕೆ ಮತ್ತು ಸಿದ್ಧತೆ

ಪಂದ್ಯಕ್ಕೆ ಮುಂಚೆ, ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಆಯ್ಕೆ ಹಾಗೂ ಸಿದ್ಧತೆಯ ಜವಾಬ್ದಾರಿ ಆಟದ ಮೈದಾನದ ಅಧಿಕಾರಿಗಳದ್ದಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯುವ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಅದರ ಬಳಕೆ ಮತ್ತು ಉಸ್ತುವಾರಿಯನ್ನು ನಿಯಂತ್ರಿಸಬೇಕು.

೬.೪ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಬದಲಾವಣೆ

ಪಂದ್ಯ ನಡೆದಿರುವಾಗ, ಆಟವನ್ನು ಮುಂದುವರೆಸಲು ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯು ಅಪಾಯಕಾರಿಯಾಗಿದೆ ಅಥವಾ ಅನುಚಿತವಾಗಿದೆ ಎಂದು ಅಂಪೈರು ನಿರ್ಧರಿಸದ ಹೊರತು ಬದಲಾಯಿಸುವಂತಿಲ್ಲ. ಒಂದು ವೇಳೆ ಬದಲಾಯಿಸಬೇಕಾದರೆ ಇಬ್ಬರೂ ನಾಯಕರ ಸಮ್ಮತಿ ಇರಬೇಕು.

೬.೫ ಹುಲ್ಲಿನಲ್ಲದ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿ

ಹುಲ್ಲಿನಲ್ಲದ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಿದ್ದರೆ, ಅಂತಹ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಕೃತಕ ಮೇಲ್ಭಾಗದ ಅಳತೆ ಮುಂದೆ ಸೂಚಿಸಿರುವ ಪರಿಮಿತಿಯಲ್ಲಿರಬೇಕು;

ಉದ್ದ : ಕನಿಷ್ಠ ೫೮ ಅಡಿ / ೧೭.೬೮ ಮೀ.

ಅಗಲ : ಕನಿಷ್ಠ ೬ ಅಡಿ / ೧.೮೩ ಮೀ.

ನಿಯಮ ೯.೮ (ಹುಲ್ಲಿನಲ್ಲದ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿ) ಗಮನಿಸಿ.

೬ . ೬ ಕಿರಿಯರ ಕ್ರಿಕೆಟ್

ಕಿರಿಯರ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಉದ್ದವನ್ನು ಆಯಾ ದೇಶಗಳ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಡಳಿತ ಮಂಡಳಿಗಳು ನಿರ್ಧರಿಸಬೇಕು.

ನಿಯಮ ೭ ಕ್ರೀಸ್‌ಗಳು

೭.೧ ಕ್ರೀಸ್‌ಗಳು

ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಪ್ರತಿ ತುದಿಯಲ್ಲಿ ೭.೨, ೭.೩ ಮತ್ತು ೭.೪ ರಲ್ಲಿ ತಿಳಿಸಿರುವಂತೆ ಬಿಳಿ ಬಣ್ಣದಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಬೌಲಿಂಗ್, ಪೊಪಿಂಗ್ ಮತ್ತು ಎರಡು ರಿಟರ್ನ್ ಕ್ರೀಸ್‌ಗಳನ್ನು ಹಾಕಬೇಕು. ಅನುಬಂಧ "ಸಿ" ಗಮನಿಸಿ.

೭.೨ ಬೌಲಿಂಗ್ ಕ್ರೀಸ್

ಬೌಲಿಂಗ್ ಕ್ರೀಸ್, ಕ್ರೀಸ್ ಗುರುತಿನ ಹಿಂಬದಿಯ ಅಂಚಾಗಿದ್ದು, ಇದು ೮ ಅಡಿ ೮ ಇಂಚು / ೨.೬೪ ಮೀ. ಉದ್ದವಿರಬೇಕು. ನಿಯಮ ೬.೧ (ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ವಿಸ್ತೀರ್ಣ) ರಲ್ಲಿ ತಿಳಿಸಿರುವಂತೆ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಕೊನೆಯನ್ನು ಗುರುತಿಸುವ ಗೆರೆಯಾಗಿರುತ್ತದೆ.

೭.೩ ಪೊಪಿಂಗ್ ಕ್ರೀಸ್

ಪೊಪಿಂಗ್ ಕ್ರೀಸ್, ಕ್ರೀಸ್ ಗುರುತಿನ ಹಿಂಬದಿಯ ಅಂಚಾಗಿದ್ದು, ಬೌಲಿಂಗ್ ಕ್ರೀಸ್‌ನ ಮುಂಭಾಗದಲ್ಲಿ ೪ ಅಡಿ / ೧.೨೨ ಮೀ. ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಸಮಾನಾಂತರವಾಗಿ ಇರಬೇಕು. ಪೊಪಿಂಗ್ ಕ್ರೀಸ್‌ನ್ನು ಎರಡೂ ಬದಿಯ ಮಧ್ಯದ ಘೂಟಗಳ ಮಧ್ಯಭಾಗಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸುವ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ರೇಖೆಯ ಎರಡೂ ಬದಿಯಲ್ಲಿ ಕನಿಷ್ಠ ೬ ಅಡಿ / ೧.೮೩ ಮೀ. ಗಳವರೆಗೆ ಹಾಕಬೇಕು ಮತ್ತು ಇದರ ಉದ್ದಕ್ಕೆ ಮಿತಿ ಇಲ್ಲ ಎಂದು ಭಾವಿಸಬೇಕು.

೭.೪ ರಿಟರ್ನ್ ಕ್ರೀಸ್

ರಿಟರ್ನ್ ಕ್ರೀಸ್‌ಗಳು, ಕ್ರೀಸ್ ಗುರುತಿನ ಒಳ ಅಂಚಾಗಿದ್ದು, ಇವು ಪೊಪಿಂಗ್ ಕ್ರೀಸ್‌ಗೆ ಲಂಬಕೋನವಾಗಿರಬೇಕು. ಇದನ್ನು ಎರಡೂ ಬದಿಯ ಮಧ್ಯದ ಘೂಟಗಳ ಮಧ್ಯಭಾಗಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸುವ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ರೇಖೆಯ ಎರಡೂ ಬದಿಯಲ್ಲಿ ೪ ಅಡಿ ೪ ಇಂಚು / ೧.೩೨ ಮೀ. ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಹಾಕಬೇಕು. ಪ್ರತಿ ರಿಟರ್ನ್ ಕ್ರೀಸ್‌ನ್ನು ಪೊಪಿಂಗ್ ಕ್ರೀಸ್‌ನ ಹಿಂಭಾಗದಲ್ಲಿ ಕನಿಷ್ಠ ೮ ಅಡಿ / ೨.೪೪ ಮೀ. ಉದ್ದಕ್ಕೆ ಹಾಕಬೇಕು ಹಾಗೂ ಇದರ ಉದ್ದಕ್ಕೆ ಮಿತಿ ಇಲ್ಲ ಎಂದು ಭಾವಿಸಬೇಕು.

ನಿಯಮ ೮ ಘೂಟಗಳು (ವಿಕೆಟ್‌ಗಳು)

೮.೧ ವಿವರಣೆ, ಅಗಲ ಮತ್ತು ನೆಡುವಿಕೆ

ಎರಡು ಜೊತೆ ವಿಕೆಟ್‌ಗಳನ್ನು, ಬೌಲಿಂಗ್ ಕ್ರೀಸ್‌ಗಳ ಮಧ್ಯಭಾಗದಲ್ಲಿ ೨೨ ಗಜಗಳ /೨೦.೧೨ ಮೀ. ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಪರಸ್ಪರ ಅಭಿಮುಖವಾಗಿ ಸಮಾನಾಂತರದಲ್ಲಿ ನೆಡಬೇಕು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಜೊತೆ ೯ ಇಂಚು / ೨೨.೮೬ ಸೆಂ.ಮೀ. ಅಗಲವಿದ್ದು ಮೂರು ಮರದ ಘೂಟಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿದ್ದು ಮೇಲೆ ಎರಡು ಬೆಲ್‌ಗಳಿರಬೇಕು. ಅನುಬಂಧ "ಡಿ" ಗಮನಿಸಿ.

೮.೨ ಘೂಟಗಳ ಅಳತೆ

ಘೂಟಗಳ ಮೇಲಿನ ತುದಿಯು ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲ್ಭಾಗದಿಂದ ೨೮ ಅಂಗುಲ / ೭೧.೧೨ ಸೆಂ. ಮೀ. ಎತ್ತರದಲ್ಲಿದ್ದು, ಅವುಗಳ ಮೇಲ್ಭಾಗ ಬೇಲ್ಸ್ ಇಡಲು ಮಾಡಿದ ಒಂದು ಕಚ್ಚಿನ ಹೊರತಾಗಿ ಅರ್ಧ ವರ್ತುಳಾಕಾರವಾಗಿರಬೇಕು. ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲಿನ ಘೂಟದ ಭಾಗವು ಕೊಳವೆಯಾಕಾರದ್ದಾಗಿದ್ದು ಅದರ ತುದಿಯು ಅರ್ಧ ವರ್ತುಳಾಕಾರವಾಗಿರಬೇಕು ಹಾಗೂ ವೃತ್ತಾಕಾರದ ವ್ಯಾಸವು ೧.೩೮ ಅಂಗುಲ /

೩.೫೦ ಸೆಂ.ಮೀ. ಗಿಂತ ಕಡಿಮೆ ಅಥವಾ ೧.೫ ಅಂಗುಲ / ೩.೮೧ ಸೆಂ.ಮೀ. ಗಿಂತ ಅಧಿಕವಾಗಿರಬಾರದು. ಅನುಬಂಧ “ಡಿ” ಗಮನಿಸಿ.

೮.೩ ಬೇಲ್ಸ್

೮.೩.೧ ಘೂಟಗಳ ಮೇಲೆ ಬೇಲ್ಸ್‌ಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟಾಗ,

- ೦.೫ ಅಂಗುಲ / ೧.೨೭ ಸೆಂ.ಮೀ. ಗಿಂತ ಮೇಲೆ ಬರಬಾರದು.
- ಘೂಟಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಸರಳವಾಗಿ ಕಚ್ಚಿನಲ್ಲಿ ಕೂಡಬೇಕು.

೮.೩.೨ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಬೇಲ್ ಈ ಕೆಳಗಿನ ನಿರ್ದಿಷ್ಟತೆಗೆ ಒಳಪಟ್ಟಿರಬೇಕು. ಅನುಬಂಧ “ಡಿ” ಗಮನಿಸಿ.

ಒಟ್ಟಾರೆ ಉದ್ದಳತೆ	೪.೩೧ ಅಂಗುಲ / ೧೦.೯೫ ಸೆಂ.ಮೀ.
ಬ್ಯಾರಲ್ ಉದ್ದಳತೆ	೨.೧೩ ಅಂಗುಲ / ೫.೪೦ ಸೆಂ.ಮೀ.
ಉದ್ದದ ಸ್ಪಿಗೋಟ್	೧.೩೮ ಅಂಗುಲ / ೩.೫೦ ಸೆಂ.ಮೀ.
ಚಿಕ್ಕ ಸ್ಪಿಗೋಟ್	೦.೮೧ ಅಂಗುಲ / ೨.೦೬ ಸೆಂ.ಮೀ

೮.೩.೩ ಎರಡೂ ಸ್ಪಿಗೋಟ್‌ಗಳು ಹಾಗೂ ಬ್ಯಾರಲ್ ಸಮಾನ ಮಧ್ಯ ರೇಖೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿರಬೇಕು.

೮.೩.೪ ಆಟಗಾರರ ಸುರಕ್ಷತೆಯ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಬೆಲ್ಸ್‌ಗಳು ಘೂಟಗಳಿಂದ ಎಷ್ಟು ದೂರ ಚಲಿಸಬಹುದೆಂದು ಪಂದ್ಯದ ಆಡಳಿತ ಮಂಡಳಿ ಮತ್ತು ಮೈದಾನದ ಪದಾಧಿಕಾರಿಗಳು ನಿರ್ಧರಿಸಿ ಅದಕ್ಕೆ ತಕ್ಕ ಸಲಕರಣೆಯನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು.

೮.೪ ಕಿರಿಯರ ಕ್ರಿಕೆಟ್

ಆಯಾ ದೇಶದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಡಳಿತ ಮಂಡಳಿಯು, ಘೂಟಗಳ ಮತ್ತು ಬೇಲ್ಸ್‌ಗಳ ಅಳತೆ ಹಾಗೂ ವಿಕೆಟ್ಟುಗಳ ನಡುವಿನ ಅಂತರವನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಬೇಕು.

೮.೫ ಬೇಲ್ಸ್‌ಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸದಿರುವುದು

ಅವಶ್ಯವೆಂದು ಕಂಡುಬಂದರೆ, ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಆಟದಲ್ಲಿ ಬೇಲ್ಸ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸದಿರಲು ನಿರ್ಧರಿಸಬಹುದು. ಅವರು ಹಾಗೆ ನಿರ್ಧರಿಸಿದರೆ, ಎರಡೂ ಬದಿಯಲ್ಲಿ ಬೇಲ್ಸ್‌ಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವಂತಿಲ್ಲ. ಪರಿಸ್ಥಿತಿ ಸುಧಾರಿಸಿದ ಕೂಡಲೇ ಬೇಲ್ಸ್‌ಗಳ ಬಳಕೆಯನ್ನು ಮುಂದುವರೆಸಬೇಕು. ನಿಯಮ ೨೯.೪ (ಬೇಲ್ಸ್‌ಗಳನ್ನು ತೆಗೆಯುವುದು) ಗಮನಿಸಿ.

ನಿಯಮ ೯ ಆಟದ ಮೈದಾನವನ್ನು ಸಿದ್ಧಪಡಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಉಸ್ತುವಾರಿ

೯.೧ ರೋಲಿಂಗ್ (ಉರುಳುಕಲ್ಲು ಉರುಳಿಸುವುದು)

ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ೯.೧.೧ ಮತ್ತು ೯.೧.೨ರಲ್ಲಿ ಅನುಮತಿಸಿರುವುದನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ ಪಂದ್ಯದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ರೋಲಿಂಗ್ ಮಾಡುವಂತಿಲ್ಲ.

೯.೧.೧ **ರೋಲಿಂಗ್ ಅವಧಿ ಮತ್ತು ಸಂದರ್ಭ**

ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯುವ ಸಮಯದಲ್ಲಿ, ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ನಾಯಕನ ಕೋರಿಕೆಯ ಮೇರೆಗೆ ೭ ನಿಮಿಷ ಮೀರದ ಅವಧಿಗೆ, ಪಂದ್ಯದ ಮೊದಲ ಸರದಿಯನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ , ಉಳಿದ ಪ್ರತಿ ಸರದಿಯ ಪ್ರಾರಂಭಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಮತ್ತು ಪ್ರತಿ ಮುಂದಿನ ದಿನದ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ರೋಲಿಂಗ್ ಮಾಡಬಹುದು.

೯.೧.೨ ತಡವಾಗಿ ಆರಂಭಗೊಂಡ ನಂತರ ರೋಲಿಂಗ್

ಮೇಲೆ ಅನುಮತಿಸಿರುವುದರ ಜೊತೆಗೆ, ನಾಣ್ಯ ಚಿಮ್ಮುವಿಕೆಯ ನಂತರ ಮತ್ತು ಪಂದ್ಯದ ಮೊದಲ ಸರದಿ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುವ ಮೊದಲು ಆಟದ ಪ್ರಾರಂಭ ವಿಳಂಬಗೊಂಡರೆ, ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ನಾಯಕನು ೭ ನಿಮಿಷಗಳನ್ನು ಮೀರದ ಅವಧಿಗೆ ರೋಲಿಂಗ್ ಕೋರಬಹುದು. ಆದರೆ, ಅಂಪೈರುಗಳು, ವಿಳಂಬವು ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ಗಮನಾರ್ಹ ಪರಿಣಾಮ ಬೀರಿಲ್ಲವೆಂದು ತೀರ್ಮಾನಿಸಿದರೆ, ಅವರು ಇಂತಹ ಕೋರಿಕೆಯನ್ನು ತಿರಸ್ಕರಿಸಬೇಕು.

೯.೧.೩ ಉರುಳುಕಲ್ಲಿನ (ರೋಲರ್) ಆಯ್ಕೆ

ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಉರುಳುಕಲ್ಲುಗಳು (ರೋಲರ್) ಲಭ್ಯವಿದ್ದರೆ, ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ನಾಯಕನು ಯಾವುದೇ ಒಂದನ್ನು ಆಯ್ದುಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

೯.೧.೪ ಅನುಮತಿಸಿದ ರೋಲಿಂಗ್‌ನ ವೇಳೆ

ಯಾವುದೇ ದಿನದ ಆಟದ ಪ್ರಾರಂಭಕ್ಕೆ ಮುಂಚೆ ೭ ನಿಮಿಷಕ್ಕೆ ಮೀರದಂತೆ ಅನುಮತಿಸಿದ ರೋಲಿಂಗ್, ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭದ ನಿಗದಿತ ವೇಳೆ ಅಥವಾ ಪುನರ್ ನಿಗದಿತ ವೇಳೆಯ ೩೦ ನಿಮಿಷಗಳಿಗಿಂತ ಮುಂಚೆ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವಂತಿಲ್ಲ. ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ನಾಯಕನು ರೋಲಿಂಗನ್ನು, ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭದ ನಿಗದಿತ ವೇಳೆ ಅಥವಾ ಪುನರ್ ನಿಗದಿತ ವೇಳೆಯ ೧೦ ನಿಮಿಷಗಳ ಮುಂಚಿನವರೆಗೆ ವಿಳಂಬಿಸಬಹುದು.

೯.೨ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲಿನ ಕಸವನ್ನು ತೆಗೆಯುವುದು

೯.೨.೧ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲಿನ ಯಾವುದೇ ಕಸವನ್ನು ತೆಗೆಯಬೇಕು.

೯.೨.೧.೧ ಪ್ರತಿ ದಿನ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುವುದಕ್ಕೆ ಮುಂಚೆ, ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲಿನ ಹುಲ್ಲು ಕತ್ತರಿಸಿದ ನಂತರ ಮತ್ತು ಯಾವುದೇ ರೋಲಿಂಗ್‌ಗಿಂತ ಮುಂಚೆ, ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಕ್ಕೆ ನಿಗದಿತ ವೇಳೆ ಅಥವಾ ಪುನರ್ ನಿಗದಿತ ವೇಳೆಯ ೩೦ ನಿಮಿಷಗಳಿಗಿಂತ ಮುಂಚೆ ಅಥವಾ ೧೦ ನಿಮಿಷಗಳ ನಂತರ ಮಾಡುವಂತಿಲ್ಲ.

೯.೨.೧.೨ ಸರದಿಗಳ ನಡುವೆ, ರೋಲಿಂಗ್ ಏನಾದರೂ ಇದ್ದರೆ, ಅದಕ್ಕೆ ಮೊದಲು.

೯.೨.೧.೩ ಎಲ್ಲ ಭೋಜನದ ವಿರಾಮಗಳಲ್ಲಿ.

೯.೨.೨ ಮೇಲಿನ ೯.೨.೧ರಲ್ಲಿ ತಿಳಿಸಿರುವಂತೆ ಗುಡಿಸುವ ಮೂಲಕ ಕಸವನ್ನು ತೆಗೆಯಬೇಕು, ಆದರೆ ಇದರಿಂದ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲ್ಭಾಗಕ್ಕೆ ಹಾನಿಯಾಗುತ್ತದೆ ಎಂದು ಅಂಪೈರು ಪರಿಗಣಿಸಿದರೆ ಕಸವನ್ನು ಗುಡಿಸದೆ, ಕೈಯಿಂದ ತೆಗೆಯಬೇಕು.

೯.೨.೩ ಮೇಲಿನ ೯.೨.೧ ತಿಳಿಸಿರುವುದರ ಜೊತೆಗೆ, ಹುಲ್ಲು ಕತ್ತರಿಸುವ ಮೊದಲು ಮತ್ತು ಯಾವುದೇ ಅಂಪೈರ್ ಬೇಕೆನಿಸಿದಾಗ ಗುಡಿಸದೆ, ಕೈಯಿಂದ ಕಸವನ್ನು ತೆಗೆಯಬಹುದು.

೯.೩ ಹುಲ್ಲು ಕತ್ತರಿಸುವುದು

೯.೩.೧ ಹುಲ್ಲು ಕತ್ತರಿಸುವ ಜವಾಬ್ದಾರಿ

೯.೩.೧.೧ ಪಂದ್ಯ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುವುದಕ್ಕೆ ಮೊದಲು, ಎಲ್ಲ ತರದ ಹುಲ್ಲು ಕತ್ತರಿಸುವಿಕೆಯ ಜವಾಬ್ದಾರಿ ಮೈದಾನದ ಅಧಿಕಾರಿಗಳದ್ದು.

೯.೩.೧.೨ ಅನಂತರದ ಎಲ್ಲ ಹುಲ್ಲು ಕತ್ತರಿಸುವ ಕೆಲಸ, ಅಂಪೈರ್‌ಗಳ ಮೇಲ್ವಿಚಾರಣೆಯಲ್ಲಿ ನಡೆಯಬೇಕು.

೯.೩.೨ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿ ಮತ್ತು ಮೈದಾನ

ಪಂದ್ಯದ ಪೂರ್ತಿ ಅವಧಿಗೆ, ಎರಡೂ ತಂಡಗಳಿಗೆ ಮೈದಾನದ ಸ್ಥಿತಿಯು ಸಾಧ್ಯವಾದಷ್ಟೂ ಒಂದೇ ರೀತಿಯದ್ದಾಗಿರಲು, ಹವಾಮಾನ ಹಾಗೂ ಮೈದಾನದ ಸ್ಥಿತಿ ಅನುಕೂಲವಾಗಿದ್ದಲ್ಲಿ, ಆಟವು ಪ್ರಾರಂಭಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ ಎಂದು ನಿರೀಕ್ಷೆ ಇರುವ ಪ್ರತಿ ದಿನದಂದು ಆಟದ ಪಟ್ಟಿ ಮತ್ತು ಮೈದಾನದ ಹುಲ್ಲನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಬೇಕು.

ಮೈದಾನದ ಅಥವಾ ಹವಾಮಾನದ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಯನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ ಇತರ ಕಾರಣಗಳಿಗಾಗಿ ಪೂರ್ತಿ ಮೈದಾನದ ಹುಲ್ಲನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಲು ಆಗದಿದ್ದಲ್ಲಿ, ಪಂದ್ಯದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಹುಲ್ಲು ಕತ್ತರಿಸುವಿಕೆಯ ಕ್ರಮದ ಬಗ್ಗೆ ಮೈದಾನದ ಅಧಿಕಾರಿಗಳು ಅಂಪೈರ್‌ಗಳಿಗೆ ಮತ್ತು ನಾಯಕರುಗಳಿಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

೯.೩.೩ ಹುಲ್ಲು ಕತ್ತರಿಸುವ ಸಮಯ

೯.೩.೩.೧ ಪಂದ್ಯದ ಯಾವುದೇ ದಿನ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಹುಲ್ಲು ಕತ್ತರಿಸುವಿಕೆಯು, ಆಯಾ ದಿನದ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುವುದಕ್ಕೆ ನಿಗದಿತ ಅಥವಾ ಪುನರ್‌ನಿಗದಿತ ವೇಳೆಗಿಂತ ೩೦ ನಿಮಿಷಗಳ ಒಳಗೆ ರೋಲಿಂಗ್‌ಗೆ ಮೊದಲು ಕಸಗುಡಿಸುವ ಮೊದಲೇ ಪೂರ್ತಿಗೊಳ್ಳಬೇಕು. ಅವಶ್ಯವಿದ್ದಲ್ಲಿ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲಿನ ಕಸವನ್ನು ಗುಡಿಸುವ ಬದಲು ಕೈಯಿಂದ ತೆಗೆಯಬಹುದು. ೯.೨.೩ ಗಮನಿಸಿ.

೯.೩.೩.೨ ಪಂದ್ಯದ ಯಾವುದೇ ದಿನ ಪೂರ್ತಿ ಮೈದಾನದ ಹುಲ್ಲು ಕತ್ತರಿಸುವಿಕೆಯು, ಆಯಾ ದಿನದ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುವುದಕ್ಕೆ ನಿಗದಿತ ಅಥವಾ ಪುನರ್‌ನಿಗದಿತ ವೇಳೆಗಿಂತ ೧೫ ನಿಮಿಷಗಳ ಒಳಗೆ ಪೂರ್ತಿಗೊಳ್ಳಬೇಕು.

೯.೪ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಗೆ ನೀರು ಹನಿಸುವುದು

ಪಂದ್ಯದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಗೆ ನೀರನ್ನು ಹನಿಸುವಂತಿಲ್ಲ.

೯.೫ ಕ್ರೀಸ್‌ಗಳನ್ನು ಮರು ಗುರುತು ಮಾಡುವುದು

ಕ್ರೀಸ್‌ಗಳನ್ನು ಯಾವುದೇ ಅಂಪೈರ್ ಅಗತ್ಯವೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಿದಾಗಲೆಲ್ಲ ಮರು ಗುರುತು ಮಾಡಬೇಕು.

೯.೬ ಹೆಜ್ಜೆಯ ಗುರುತುಗಳನ್ನು ಸರಿಪಡಿಸುವುದು

ಆಟವು ಸುಗಮವಾಗಿ ಸಾಗಲು ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಬೌಲರ್ ಹಾಗೂ ದಾಂಡಿಗರ ಹೆಜ್ಜೆಯಿಂದಾದ ಗುರುತುಗಳನ್ನು ಅವಶ್ಯವಿದ್ದಾಗಲೆಲ್ಲ ಸ್ವಚ್ಛವಾಗಿರಿಸಿ ಒಣಗಿಸಬೇಕು.

ಒಂದು ಇಲ್ಲವೇ ಹೆಚ್ಚಿನ ದಿನದ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಅಂಪೈರ್ ಅವಶ್ಯವೆನಿಸಿದರೆ, ಬೌಲರನು ಚೆಂಡು ಎಸೆಯುವ ಅಂತಿಮ ಹೆಜ್ಜೆಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿರುವ ಗುರುತನ್ನು ಸರಿಪಡಿಸಲು ಆ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಹುಲ್ಲನ್ನು ನೆಡಲು ಇಲ್ಲವೇ ಶೀಘ್ರವಾಗಿ ಆವರಿಸಿಕೊಂಡು ಹೊಂದಿಕೊಳ್ಳುವ ಪದಾರ್ಥವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಲು ಅನುಮತಿ ಕೊಡಬೇಕು.

೯.೭ ಹೆಜ್ಜೆಯ ಗುರುತುಗಳನ್ನು ಭದ್ರಪಡಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಉಸ್ತುವಾರಿ

ಆಟದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ತಮ್ಮ ಕಾಲನ್ನು ಭದ್ರವಾಗಿ ಊರಲು ಸಹಾಯಕವಾಗಲು ಮರದ ಹೊಟ್ಟನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಲು ಸಮ್ಮತಿಸಬಹುದು. ಆದರೆ ಇದರಿಂದ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಗೆ ಯಾವುದೇ ಹಾನಿ

ಆಗಬಾರದು ಮತ್ತು ನಿಯಮ ೪೧ (ನಿಯಮಬದ್ಧ ಮತ್ತು ನಿಯಮ ಬಾಹಿರ ಆಟ) ದ ಉಲ್ಲಂಘನೆ ಆಗಬಾರದು.

೯.೮ ಹುಲ್ಲಿನಲ್ಲದ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿ

ಸೂಕ್ತವೆನಿಸುವ ಕಡೆಗಳಲ್ಲಿ ೯.೧ ರಿಂದ ೯.೭ ರಲ್ಲಿ ಗೊತ್ತುಪಡಿಸಿರುವ ನಿಬಂಧನೆಗಳು ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತವೆ.

ನಿಯಮ ೧೦ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಹೊದಿಸುವುದು

೧೦.೧ ಪಂದ್ಯಕ್ಕೆ ಮೊದಲು

ಪಂದ್ಯಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಗೆ ಹೊದಿಕೆ ಹಾಕುವ ಜವಾಬ್ದಾರಿ ಮೈದಾನದ ಅಧಿಕಾರಿಗಳದ್ದಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಆದಾಗ್ಯೂ, ಆಟದ ಮೈದಾನದ ಅಧಿಕಾರಿಗಳು ನಾಯಕರುಗಳಿಗೆ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ತಂಡಗಳನ್ನು ನಾಮಾಂಕಿತ ಮಾಡುವ ಮೊದಲು ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸಲು ಮತ್ತು ಅಂಪೈರ್‌ಗಳಿಗೆ ನಿಯಮ ೨ (ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು), ೬ (ಆಟದ ಪಟ್ಟಿ), ೭ (ಕ್ರೀಸ್‌ಗಳು), ೮ (ಘೂಟಗಳು) ಮತ್ತು ೯ (ಸಿದ್ಧತೆ ಮತ್ತು ಉಸ್ತುವಾರಿ)ಗಳ ಪ್ರಕಾರ ನಿಗದಿತ ಕರ್ತವ್ಯಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಲು ಸೂಕ್ತ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಮಾಡಬೇಕು.

೧೦.೨ ಪಂದ್ಯದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ

ನಿಬಂಧನೆಗಳ ಮೂಲಕ ಇತರೆ ಅವಕಾಶವನ್ನು ಕಲ್ಪಿಸದಿದ್ದಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ನಾಣ್ಯ ಚಿಮ್ಮುವುದಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಒಪ್ಪಂದ ಮಾಡಿಕೊಂಡಿರದಿದ್ದಲ್ಲಿ, ಪಂದ್ಯದ ಪ್ರತಿ ರಾತ್ರಿ ಹಾಗೂ ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯುವ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಕೆಟ್ಟ ಹವಾಮಾನವಿದ್ದಾಗ;

೧೦.೨.೧ ಇಡೀ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿ ಹಾಗೂ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ದಾಟಿ ಕನಿಷ್ಠ ೪ ಅಡಿ/೧.೨೨ ಮೀ. ಗಳಷ್ಟು ಹೊದಿಕೆ ಹಾಕಬೇಕು.

೧೦.೨.೨ ಸಾಧ್ಯವಾದರೆ ಬೌಲರನ ಓಟದ ಪಥವನ್ನೂ ಹೊದಿಸಬೇಕು.

೧೦. ೩ ಹೊದಿಕೆಯನ್ನು ತೆಗೆಯುವುದು

೧೦.೩.೧ ನಾಣ್ಯ ಚಿಮ್ಮುವಿಕೆಯನಂತರ, ಆ ದಿನದ ರಾತ್ರಿ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಹೊದಿಸಿದ್ದರೆ, ನಂತರದ ಪ್ರತಿ ದಿನದಂದು, ಆಟ ನಡೆಯುವ ಸಾಧ್ಯತೆ ಇದ್ದರೆ, ಬೆಳಗ್ಗೆ ಸಾಧ್ಯವಾದಷ್ಟೂ ಬೇಗನೆ ಹೊದಿಕೆಯನ್ನು ತೆಗೆಯಬೇಕು.

೧೦.೩.೨ ಆಟದ ದಿನದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ, ಪ್ರತಿಕೂಲ ಹವಾಮಾನದಿಂದ ರಕ್ಷಿಸಲು, ಹೊದಿಕೆಯನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿದ್ದರೆ ಅಥವಾ ಪ್ರತಿಕೂಲ ಹವಾಮಾನದಿಂದ ರಾತ್ರಿ ಮುಚ್ಚಿದ ಹೊದಿಕೆಯನ್ನು ತೆಗೆಯಲು ವಿಳಂಬವಾದರೆ, ಅವುಗಳನ್ನು ಪರಿಸ್ಥಿತಿ ಸುಧಾರಿಸಿದ ಕೂಡಲೇ ತೆಗೆಯಬೇಕು.

ನಿಯಮ ೧೧ ವಿರಾಮಗಳು

೧೧.೧ ವಿರಾಮವೆಂದರೆ

೧೧.೧.೧ ಈ ಕೆಳಗಿನವುಗಳನ್ನು ವಿರಾಮವೆಂದು ವರ್ಗೀಕರಿಸಬೇಕು.

- ಒಂದು ದಿನದ ಆಟ ಮುಕ್ತಾಯವಾದ ಸಮಯದಿಂದ ಮರು ದಿನದ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುವ ನಡುವಿನ ಅವಧಿ.

- ಎರಡು ಸರದಿಗಳ ನಡುವಿನ ಅವಧಿ.
- ಊಟದ ವಿರಾಮ.
- ಪಾನೀಯ ವಿರಾಮ.
- ಯಾವುದೇ ಇತರ ಒಪ್ಪಿದ ವಿರಾಮ.

೧೧.೧.೨ ನಿಯಮ ೨೪.೬ ರ ಉದ್ದೇಶಕ್ಕಾಗಿ ಈ ಎಲ್ಲ ವಿರಾಮಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ನಿಗದಿತ ವಿರಾಮ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು.

೧೧.೨ ವಿರಾಮಗಳ ಅವಧಿ

೧೧.೨.೧ ಊಟ ಅಥವಾ ಚಹಾ ವಿರಾಮದ ಅವಧಿಯು, ನಿಯಮ ೨.೩ (ನಾಯಕರೊಂದಿಗೆ ಸಮಾಲೋಚನೆ) ರಲ್ಲಿ ಒಪ್ಪಿದ ಅವಧಿಯದಾಗಿದ್ದು, ಇದು ವಿರಾಮದ ಮೊದಲು "ಟೈಂ" ಕರೆದ ಸಮಯದಿಂದ ಆ ವಿರಾಮ ಮುಗಿದನಂತರದ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಗೊಳ್ಳುವ ಮೊದಲು "ಪ್ಲೇ" ಎಂದು ಕರೆಯುವ ಸಮಯದ ನಡುವಿನ ಅವಧಿ.

೧೧.೨.೨ ಎರಡು ಸರದಿಯ ನಡುವಿನ ವಿರಾಮ ೧೦ ನಿಮಿಷಗಳದ್ದಾಗಿದ್ದು, ಇದು ಒಂದು ಸರದಿಯ ಮುಕ್ತಾಯದಿಂದ ಮತ್ತೊಂದು ಸರದಿಯ ಪ್ರಾರಂಭಕ್ಕೆ "ಪ್ಲೇ" ಎಂದು ಕರೆಯುವ ನಡುವಿನ ಅವಧಿ. ಆದಾಗ್ಯೂ, ಕೆಳಗಿನ ೧೧.೩ ೧೧.೫ ಮತ್ತು ೧೧.೬ ಗಮನಿಸಿ.

೧೧.೩ ಸರದಿಗಳ ನಡುವಿನ ವಿರಾಮದ ಅವಧಿ

೧೧.೫ ಮತ್ತು ೧೧.೭ರ ಅವಕಾಶಗಳೊಂದಿಗೆ,

೧೧.೩.೧ ಯಾವುದೇ ದಿನದ ಆಟ ಮುಗಿಯಲು ೧೦ ನಿಮಿಷ ಅಥವಾ ಕಡಿಮೆ ಸಮಯ ಇದ್ದಾಗ, ಒಂದು ಸರದಿಯ (**innings**) ಮುಕ್ತಾಯವಾದರೆ ಆಟವನ್ನು ಮುಂದುವರೆಸಬಾರದು (ಅಲ್ಲಿಗೇ ಮುಕ್ತಾಯಗೊಳಿಸಬೇಕು). ಮರುದಿವಸದ ಆಟದ ಪ್ರಾರಂಭದ ಸಮಯಕ್ಕೆ ಯಾವುದೇ ಬದಲಾವಣೆ ಈ ಸರದಿಯ ಮಧ್ಯದ ೧೦ ನಿಮಿಷಗಳ ವಿರಾಮಕ್ಕೋಸ್ಕರ ಮಾಡಬಾರದು.

೧೧.೩.೨ ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ನಾಯಕನು ತನ್ನ ಸರದಿ ಮುಕ್ತಾಯವಾಯಿತೆಂದು ಅಥವಾ ತ್ಯಜಿಸಿದೆನೆಂದು ಯಾವುದೇ ಅಡಚಣೆಯಿಂದ ಆಟ ೧೦ ನಿಮಿಷಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ಅವಧಿಗೆ ಸ್ಥಗಿತಗೊಂಡಿದ್ದಾಗ ಘೋಷಿಸಿದರೆ ಮತ್ತು ಆಗ ಆಟದ ಪ್ರಾರಂಭಕ್ಕೆ ೧೦ ನಿಮಿಷ ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚಿಗೆ ಸಮಯವಿದ್ದರೆ, ಸರದಿಗಳ ನಡುವಿನ ೧೦ ನಿಮಿಷಗಳ ವಿರಾಮವು ಅಡಚಣೆ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಸೇರಿದೆ ಎಂದು ತಿಳಿಯಬೇಕು. ಒಂದು ವೇಳೆ ಅಡಚಣೆಯ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ೧೦ ನಿಮಿಷಕ್ಕಿಂತ ಕಡಿಮೆ ಸಮಯವಿದ್ದಾಗ ನಾಯಕನು ಸರದಿಯ ಸಮಾಪ್ತಿಯನ್ನು ಘೋಷಿಸಿದರೆ ಇಲ್ಲವೇ ಸರದಿಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಕೊಟ್ಟರೆ/ ತ್ಯಜಿಸಿದರೆ ಮುಂದಿನ ಸರದಿಯು ಘೋಷಣೆಯ ಸಮಯದಿಂದ ೧೦ ನಿಮಿಷಗಳ ನಂತರ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗಬೇಕು.

೧೧.೩.೩ ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ನಾಯಕನು ತನ್ನ ಸರದಿ, ಪಾನಿಯ ವಿರಾಮವನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಬೇರಾವುದೇ ವಿರಾಮದಲ್ಲಿ ಕನಿಷ್ಠ ೧೦ ನಿಮಿಷ ಉಳಿದಿರುವಾಗ ಮುಕ್ತಾಯವಾಯಿತೆಂದು ಅಥವಾ ತ್ಯಜಿಸಿದೆನೆಂದು ಘೋಷಿಸಿದರೆ, ವಿರಾಮವು ನಿರ್ಧಾರಿತ ಸಮಯದ್ದೆ ಇರಬೇಕು ಮತ್ತು ೧೦ ನಿಮಿಷಗಳ ಸರದಿ ಮಧ್ಯದ ವಿರಾಮ ಈ ವಿರಾಮದಲ್ಲಿ ವಿಲೀನಗೊಂಡಿದೆ ಎಂದು ಭಾವಿಸಬೇಕು. ಒಂದು ವೇಳೆ ವಿರಾಮದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ೧೦ ನಿಮಿಷಕ್ಕಿಂತ ಕಡಿಮೆ ಸಮಯವಿದ್ದಾಗ ನಾಯಕನು ಸರದಿಯ ಸಮಾಪ್ತಿಯನ್ನು ಘೋಷಿಸಿದರೆ ಇಲ್ಲವೇ ಸರದಿಯನ್ನು

ಬಿಟ್ಟು ಕೊಟ್ಟರೆ/ ತ್ಯಜಿಸಿದರೆ, ವಿರಾಮವನ್ನು ಅಗತ್ಯವಿರುವ ಅವಧಿಗೆ ಹೆಚ್ಚಿಸಿ ಮುಂದಿನ ಸರದಿಯ ಘೋಷಣೆಯ ಸಮಯದಿಂದ ೧೦ ನಿಮಿಷಗಳ ನಂತರ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗಬೇಕು.

೧೧.೪ ವಿರಾಮಗಳ ನಿರ್ಧಾರಿತ ಅವಧಿಯನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವುದು

ಪಂದ್ಯದ ಯಾವುದೇ ಸಮಯದಲ್ಲಿ,

ಆಟದ ಸಮಯ, ಮೈದಾನದ ಸ್ಥಿತಿ, ಪ್ರತಿಕೂಲ ಹವಾಮಾನ ಅಥವಾ ಬೆಳಕು ಅಥವಾ ವಿಶೇಷ ಕಾರಣಗಳಿಗಾಗಿ ಹಾಳಾಗಿದ್ದರೆ ಅಥವಾ ನಿರ್ಧಾರಿತ ವಿರಾಮಗಳ ಹೊರತಾಗಿ ಆಟಗಾರರು ಮೈದಾನದಿಂದ ಹೊರ ಬಂದರೆ, ಊಟದ ಮತ್ತು ಚಹಾ ವಿರಾಮದ ನಿಗದಿತ ಸಮಯವನ್ನು ಇಬ್ಬರೂ ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಮತ್ತು ಇಬ್ಬರೂ ನಾಯಕರು ಒಪ್ಪಿದರೆ, ನಿಯಮ ೧೧.೨ ರ ಅಗತ್ಯಗಳನುಸಾರವಾಗಿ ಮತ್ತು ನಿಯಮ ೧೧.೫, ೧೧.೬, ೧೧.೭ ಮತ್ತು ೧೧.೮.೩ ಗಳನ್ನು ಉಲ್ಲಂಘಿಸದೆ ಬದಲಾಯಿಸಬಹುದು.

೧೧.೫ ಊಟದ ವಿರಾಮದ ನಿರ್ಧಾರಿತ ಸಮಯವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವುದು

೧೧.೫.೧ ಒಂದು ವೇಳೆ ಊಟದ ವಿರಾಮದ ನಿಗದಿತ ವೇಳೆಗೆ ೧೦ ನಿಮಿಷ ಅಥವಾ ಕಡಿಮೆ ಸಮಯವಿರಬೇಕಾದರೆ, ಒಂದು ಸರದಿಯ ಸಮಾಪ್ತಿಯಾದರೆ. ಊಟದ ವಿರಾಮವನ್ನು ಕೂಡಲೇ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು ಮತ್ತು ಅದು ನಿಗದಿತ ಅವಧಿಯದ್ದಾಗಿರಬೇಕು ಮತ್ತು ಈ ಅವಧಿ ೧೦ ನಿಮಿಷದ ಸರದಿಗಳ ಮಧ್ಯದ ಅವಧಿಯನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿದೆ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು.

೧೧.೫.೨ ಒಂದು ವೇಳೆ ಪ್ರತಿಕೂಲ ಹವಾಮಾನ, ಬೆಳಕು ಅಥವಾ ಮೈದಾನದ ಸ್ಥಿತಿಯಿಂದ ಅಥವಾ ವಿಶೇಷ ಕಾರಣಗಳಿಗಾಗಿ ಊಟದ ವಿರಾಮದ ನಿರ್ಧಾರಿತ ಸಮಯದ ೧೦ ನಿಮಿಷಗಳ ಒಳಗೆ ಆಟ ಸ್ಥಗಿತಗೊಂಡರೆ, ನಿಯಮ ೧೧.೪ರ ಪ್ರಕಾರ ಒಪ್ಪಂದ ಮಾಡಿಕೊಂಡಿರಲಿ ಅಥವಾ ಇಲ್ಲದಿರಲಿ, ಊಟದ ವಿರಾಮವನ್ನು ಕೂಡಲೇ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ವಿರಾಮವು ನಿರ್ಧಾರಿತ ಅವಧಿಯದಿದ್ದು, ಆಟ ವಿರಾಮದ ಅವಧಿ ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ಅಥವಾ ಪರಿಸ್ಥಿತಿ ಸುಧಾರಿಸಿದ ಕೂಡಲೇ ಆಟವನ್ನು ಮುಂದುವರೆಸಬೇಕು.

೧೧.೫.೩ ನಿರ್ಧಾರಿತ ಊಟದ ವಿರಾಮಕ್ಕೆ ೧೦ಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ನಿಮಿಷಗಳಿರಬೇಕಾದರೆ, ಯಾವುದೇ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ ಆಟಗಾರರು ಮೈದಾನ ಬಿಟ್ಟು ಬಂದರೆ, ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಮತ್ತು ಇಬ್ಬರೂ ನಾಯಕರು ಒಪ್ಪದ ಹೊರತು, ಊಟದ ವಿರಾಮವನ್ನು ನಿರ್ಧಾರಿತ ಸಮಯಕ್ಕೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

೧೧.೬ ಚಹಾ ವಿರಾಮದ ನಿರ್ಧಾರಿತ ಸಮಯವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವುದು

೧೧.೬.೧ ನಿರ್ಧಾರಿತ ಚಹಾ ವಿರಾಮದ ಸಮಯಕ್ಕೆ ೩೦ ಅಥವಾ ಕಡಿಮೆ ನಿಮಿಷಗಳಿದ್ದಾಗ, ಸರದಿಯ ಸಮಾಪ್ತಿಯಾದರೆ, ಚಹಾ ವಿರಾಮವನ್ನು ಕೂಡಲೇ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ವಿರಾಮವು ನಿರ್ಧಾರಿತ ಅವಧಿಯದ್ದಾಗಿರಬೇಕು ಹಾಗೂ ಸರದಿಗಳ ಮಧ್ಯದ ೧೦ ನಿಮಿಷಗಳ ಅವಧಿಯನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿದೆ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು.

೧೧.೬.೨ ನಿರ್ಧಾರಿತ ಚಹಾ ವಿರಾಮದ ಸಮಯಕ್ಕೆ ೩೦ ನಿಮಿಷಗಳಿದ್ದಾಗ, ಸರದಿಗಳ ನಡುವಿನ ವಿರಾಮ ಚಾಲ್ತಿಯಲ್ಲಿದ್ದರೆ, ಆ ೧೦ ನಿಮಿಷಗಳ ವಿರಾಮ ಮುಗಿದ ನಂತರ ಪರಿಸ್ಥಿತಿ ಪ್ರತಿಕೂಲ ವಿಲ್ಲದಿದ್ದರೆ, ಆಟವನ್ನು ಮುಂದುವರೆಸಬೇಕು.

೧೧.೬.೩ ನಿರ್ಧಾರಿತ ಚಹಾ ವಿರಾಮದ ಸಮಯಕ್ಕೆ ೩೦ ನಿಮಿಷ ಅಥವಾ ಕಡಿಮೆ ಸಮಯವಿದ್ದಾಗ, ಪ್ರತಿಕೂಲ ಹವಾಮಾನ, ಬೆಳಕು ಅಥವಾ ಮೈದಾನದ ಸ್ಥಿತಿಯಿಂದ ಅಥವಾ ವಿಶೇಷ ಕಾರಣಗಳಿಗಾಗಿ ಆಟ ಸ್ಥಗಿತಗೊಂಡರೆ,

ನಿಯಮ ೧೧.೪ ರ ಪ್ರಕಾರ ಚಹಾ ವಿರಾಮದ ಸಮಯವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಲು ಒಪ್ಪಂದವಿರದಿದ್ದರೆ,

ಅಥವಾ ೧೧.೯ ಪ್ರಕಾರ ಚಹ ವಿರಾಮವನ್ನು ತ್ಯಜಿಸಲು ಒಪ್ಪಿಲ್ಲದಿದ್ದರೆ,

ವಿರಾಮವನ್ನು ಕೂಡಲೇ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ವಿರಾಮವು ನಿರ್ಧಾರಿತ ಅವಧಿಯದ್ದಿರಬೇಕು. ಆಟವು ವಿರಾಮದ ಅವಧಿ ಮುಗಿದನಂತರ ಇಲ್ಲವೇ ಪರಿಸ್ಥಿತಿ ಸುಧಾರಿಸಿದ ಕೂಡಲೇ ಮುಂದುವರೆಸಬೇಕು.

೧೧.೬.೪ ನಿರ್ಧಾರಿತ ಚಹಾ ವಿರಾಮಕ್ಕೆ ೩೦ ನಿಮಿಷಗಳಿರುವಾಗ ಆಟ ಸ್ಥಗಿತಗೊಂಡಿದ್ದರೆ ನಿಯಮ ೧೧.೪ ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತದೆ.

೧೧.೭ ಊಟದ ಅಥವಾ ಚಹಾ ವಿರಾಮ – ೯ ಹುದ್ದರಿಗಳ ಪಥನ

ಊಟದ ಮತ್ತು ಚಹಾ ವಿರಾಮಗಳಿಗೆ,

ವಿರಾಮದ ನಿರ್ಧಾರಿತ ಸಮಯಕ್ಕೆ ೩ ನಿಮಿಷಗಳಿರುವಾಗ, ೯ ಹುದ್ದರಿಗಳ ಪಥನವಾಗಿದ್ದರೆ ಅಥವಾ ೯ನೇ ಹುದ್ದರಿ ವಿರಾಮದ ೩ ನಿಮಿಷಗಳ ಒಳಗೆ ಅಥವಾ ನಿರ್ಧಾರಿತ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಚಾಲ್ತಿಯಲ್ಲಿರುವ ಓವರಿನ ಕೊನೆಯ ಎಸೆತವನ್ನೂ ಸೇರಿ ೯ ನೆಯ ಹುದ್ದರಿಯ ಪಥನವಾದರೆ,

ನಿಯಮ ೧೨.೫ರ ನಿಬಂಧನೆಗಳು ಅನ್ವಯವಾಗುವುದಿಲ್ಲ ಮತ್ತು ನಿರ್ಧಾರಿತ ಸಮಯದ ೩೦ ನಿಮಿಷಗಳ ನಂತರ ಚಾಲ್ತಿಯಲ್ಲಿರುವ ಓವರಿನ ಮುಕ್ತಾಯದ ನಂತರ, ಆಟಗಾರರು ಯಾವುದೇ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ ಮೈದಾನದಿಂದ ಹೊರಬರದ ಹೊರತು ಅಥವಾ ಸರದಿಯು ಮುಕ್ತಾಯವಾಗದ ಹೊರತು, ವಿರಾಮವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ನಿಯಮದ ಈ ಭಾಗದ ಉದ್ದೇಶಕ್ಕಾಗಿ, ದಾಂಡಿಗನೊಬ್ಬನ ನಿವೃತ್ತಿಯನ್ನು ಹುದ್ದರಿಯ ಪಥನವೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬಾರದು.

೧೧.೮ ಪಾನೀಯ ವಿರಾಮ

೧೧.೮.೧ ಯಾವುದೇ ದಿನದ ಆಟದಂದು ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಪಾನೀಯ ವಿರಾಮವಿರುತ್ತದೆಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಿದರೆ, ಪಾನೀಯ ವಿರಾಮವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವ ಅವಕಾಶ ಎರಡೂ ತಂಡಗಳಿಗೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಪ್ರತಿ ಪಾನೀಯ ವಿರಾಮವು ಗರಿಷ್ಠ ೫ ನಿಮಿಷಗಳಿಗೆ ಮೀರದಂತೆ, ಸಾಧ್ಯವಾದಷ್ಟೂ ಕಡಿಮೆ ಅವಧಿಗೆ ಸೀಮಿತಗೊಳಿಸಬೇಕು.

೧೧.೮.೨ ನಿಯಮ ೧೧.೯ ರಲ್ಲಿ ಅನುಮತಿಸಿರುವಂತೆ ಇಬ್ಬರೂ ನಾಯಕರು ಈ ವಿರಾಮವನ್ನು ತ್ಯಜಿಸಲು ಒಪ್ಪಿರದಿದ್ದರೆ, ಪಾನೀಯ ವಿರಾಮವನ್ನು ಅದರ ನಿರ್ಧಾರಿತ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಚಾಲ್ತಿ ಇರುವ ಓವರ್ ಮುಗಿದನಂತರ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಆದರೆ, ನಿರ್ಧಾರಿತ ಸಮಯದ ೫ ನಿಮಿಷಗಳ ಒಳಗೆ ಹುದ್ದರಿಯ ಪಥನವಾದರೆ ಅಥವಾ ದಾಂಡಿಗನು ನಿವೃತ್ತನಾದರೆ, ಪಾನೀಯ ವಿರಾಮವನ್ನು ಕೂಡಲೇ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಪಾನೀಯ ವಿರಾಮದ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ ೧೧.೮.೩ ರಲ್ಲಿ ತಿಳಿಸಿರುವುದನ್ನು ಬಿಟ್ಟು, ಬೇರಾವುದೇ ಬದಲಾವಣೆಯನ್ನು ಮಾಡಬಾರದು.

೧೧.೮.೩ ಪಾನೀಯ ವಿರಾಮದ ನಿರ್ಧಾರಿತ ಸಮಯದ ೩೦ ನಿಮಿಷಗಳೊಳಗೆ, ಸರದಿ ಸಮಾಪ್ತಿಯಾದರೆ ಅಥವಾ ಆಟಗಾರರು ಯಾವುದೇ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ ಮೈದಾನದಿಂದ ಹೊರಬಂದರೆ, ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಮತ್ತು ಇಬ್ಬರೂ ನಾಯಕರು ಒಟ್ಟಿಗೆ ಆಟದ ಆ ಭಾಗದ ಪಾನೀಯ ವಿರಾಮದ ಸಮಯವನ್ನು ಪುನರ್ ನಿಗದಿ ಪಡಿಸಬಹುದು.

೧೧.೮.೪ ನಿಯಮ ೧೨.೬ (ಪಂದ್ಯದ ಕೊನೆಯ ಒಂದು ಘಂಟೆಯ ಅವಧಿ - ಓವರ್‌ಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ) ರಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಿರುವಂತೆ, ಪಂದ್ಯದ ಕೊನೆಯ ಒಂದು ಘಂಟೆಯ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಪಾನೀಯ ವಿರಾಮವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬಾರದು. ಈ ನಿಬಂಧನೆಗೆ ಒಳಪಟ್ಟು ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಪಾನೀಯ ವಿರಾಮದ ಸಮಯವನ್ನು ನಾಣ್ಯ ಚಿಮ್ಮುವ ಮೊದಲು ಮತ್ತು ತದನಂತರದ ಪ್ರತಿ ದಿನದ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುವ ನಿರ್ಧಾರಿತ ಸಮಯಕ್ಕಿಂತ ೧೦ ನಿಮಿಷಗಳ ಮೊದಲು ನಿರ್ಧರಿಸಬಹುದು.

೧೧.೯ ವಿರಾಮಗಳನ್ನು ತ್ಯಜಿಸಲು ಒಪ್ಪಂದ

ಪಂದ್ಯದ ಯಾವುದೇ ಸಮಯದಲ್ಲಿ, ಇಬ್ಬರೂ ನಾಯಕರು ಚಹಾ ಅಥವಾ ಯಾವುದೇ ಪಾನೀಯ ವಿರಾಮಗಳನ್ನು ತ್ಯಜಿಸಲು ಒಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಈ ನಿರ್ಧಾರವನ್ನು ಅಂಪೈರ್‌ಗಳಿಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

ಆಟವು ಚಾಲ್ತಿಯಲ್ಲಿದ್ದರೆ, ಆಟದ ಪಟ್ಟಿ ಮೇಲಿರುವ ದಾಂಡಿಗರು ಆಟದ ಆ ಭಾಗದ ಪಾನೀಯ ವಿರಾಮ ತ್ಯಜಿಸಲು ನಾಯಕನನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಬಹುದು.

೧೧.೧೦ಸ್ಕೋರರ್‌ಗಳಿಗೆ ತಿಳಿಸುವುದು

ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಸ್ಕೋರರ್‌ಗಳಿಗೆ, ಆಟದ ಅವಧಿ ಮತ್ತು ವಿರಾಮಗಳ ಸಮಯದ ಬಗ್ಗೆ ಮತ್ತು ಅದರಲ್ಲಿ ನಿಯಮಗಳಿಗಾನುಸಾರವಾಗಿ ಏನಾದರೂ ಬದಲಾವಣೆ ಮಾಡಿದ್ದರೆ, ಅದರ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿದಿದೆ ಎಂದು ಖಚಿತಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ನಿಯಮ ೧೨ ಆಟದ ಪ್ರಾರಂಭ ಮತ್ತು ಮುಕ್ತಾಯ

೧೨.೧ "ಪ್ಲೇ" ಕರೆಯುವುದು

ಬೌಲರ್ ತುದಿಯಲ್ಲಿರುವ ಅಂಪೈರ್ "ಪ್ಲೇ" ಎಂದು, ಪಂದ್ಯದ ಮೊದಲನೆಯ ಚೆಂಡು ಬೌಲ್ ಮಾಡುವ ಮೊದಲು ಮತ್ತು ಯಾವುದೇ ವಿರಾಮದ ಹಾಗೂ ತಡೆಯ ನಂತರ ಆಟದ ಮುಂದುವರಿಕೆಯ ಮೊದಲು ಕರೆಯಬೇಕು.

೧೨.೨ "ಟೈಂ" ಕರೆಯುವುದು

ಬೌಲರ್ ತುದಿಯಲ್ಲಿರುವ ಅಂಪೈರ್ "ಟೈಂ" ಎಂದು ಯಾವುದೇ ಆಟದ ಭಾಗದ ಕೊನೆಗೆ (ವಿರಾಮದ ಮೊದಲು) ಚೆಂಡು ಡೆಡ್ ಆದಾಗ ಅಥವಾ ನಿಯಮಾನುಸಾರ ಯಾವಾಗ ಕರೆಯಬೇಕೊ ಆವಾಗ ಕರೆಯಬೇಕು. ನಿಯಮ ೨೦.೩ (ಓವರ್ ಇಲ್ಲವೇ "ಟೈಂ" ಕರೆಯುವುದು) ಗಮನಿಸಿ.

೧೨.೩ ಬೇಲ್ಸ್‌ಗಳನ್ನು ತೆಗೆಯುವುದು

"ಟೈಂ" ಎಂದು ಕರೆದ ನಂತರ ಎರಡೂ ಬದಿಯ ವಿಕೆಟ್‌ಗಳಿಂದ ಬೇಲ್ಸ್‌ಗಳನ್ನು ತೆಗೆಯಬೇಕು.

೧೨.೪ ಹೊಸ ಓವರ್ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವುದು

೧೨.೫.೨ರಲ್ಲಿ ತಿಳಿಸಿರುವಂತೆ ವಿರಾಮವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದ ಸಂದರ್ಭದ ಹೊರತಾಗಿ, ಯಾವುದೇ ವಿರಾಮ ಅಥವಾ ದಿನದ ಆಟದ ಮುಕ್ತಾಯದ ನಿರ್ಧಾರಿತ ವೇಳೆಯ ಮೊದಲು ಅಂಪೈರ್ ತನ್ನ ಸಹಜ

ನಡಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಬೌಲಿಂಗ್ ತುದಿಯ ವಿಕೆಟ್ ಹಿಂದೆ ತನ್ನ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ತಲುಪಿದರೆ, ಮತ್ತೊಂದು ಓವರ್ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಬೇಕು.

೧೨.೫ ಓವರ್ ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸುವುದು

ಪಂದ್ಯದ ಸಮಾಪ್ತಿಯನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ,

೧೨.೫.೧ ಓವರ್ ಚಾಲ್ತಿಯಲ್ಲಿರುವಾಗ ವಿರಾಮದ ನಿರ್ಧಾರಿತ ಸಮಯ ತಲುಪಿದರೆ, ೧೨.೫.೨ರಲ್ಲಿ ಸೂಚಿಸಿರುವುದರ ವಿನಃ ಬೇರೆ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಬೇಕು.

೧೨.೫.೨ ಮುಂದಿನ ವಿರಾಮದ ನಿರ್ಧಾರಿತ ವೇಳೆಗೆ ೩ ನಿಮಿಷಗಳಿಗಿಂತ ಕಡಿಮೆ ಅವಧಿ ಇದ್ದಾಗ, ಓವರಿನ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ;
ಹುದ್ದರಿಯ ಪಥನವಾದರೆ ಇಲ್ಲವೇ ದಾಂಡಿಗ ನಿವೃತ್ತನಾದರೆ ಅಥವಾ
ಆಟಗಾರರು ಮೈದಾನ ಬಿಡುವ ಸಂದರ್ಭ ಬಂದರೆ,
ಸರದಿಯ ಮುಕ್ತಾಯವನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಬೇರೆ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ವಿರಾಮವನ್ನು ಕೂಡಲೇ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಒಂದು ವೇಳೆ ಈ ರೀತಿಯಾಗಿ ಓವರ್ ಅಪೂರ್ಣಗೊಂಡಿದ್ದರೆ, ಆಟವು ಪುನಃ ಆರಂಭವಾದಾಗ ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಬೇಕು.

೧೨.೬ ಪಂದ್ಯದ ಕೊನೆಯ ಒಂದು ಘಂಟೆ – ಓವರ್‌ಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ

ಪಂದ್ಯದ ನಿರ್ಧಾರಿತ ಅವಧಿಯ ಪ್ರಕಾರ, ಪಂದ್ಯದ ಕೊನೆಯ ಒಂದು ಘಂಟೆ ಬಾಕಿ ಇರುವಾಗ ಚಾಲ್ತಿಯಲ್ಲಿರುವ ಓವರ್ ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಬೇಕು. ಮುಂಚಿತವಾಗಿ ಫಲಿತಾಂಶ ಬರದಿದ್ದರೆ ಇಲ್ಲವೇ ವಿರಾಮ ಇಲ್ಲವೇ ತಡೆ ಬರದ ಹೊರತು, ಮುಂದಿನ ಓವರ್, ಬೌಲ್ ಮಾಡಬೇಕಾದ ಕನಿಷ್ಠ ೨೦ ಓವರ್‌ಗಳ ಮೊದಲ ಓವರ್ ಆಗಿರುತ್ತದೆ.

ಬೌಲರ್ ತುದಿಯಲ್ಲಿರುವ ಅಂಪೈರ್, ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಮತ್ತು ಸ್ಕೋರರ್‌ಗಳಿಗೆ ಈ ೨೦ ಓವರ್‌ಗಳ ಪ್ರಾರಂಭದ ಬಗ್ಗೆ ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಇದರಿಂದಾಚೆಯ ಅವಧಿ, ವಾಸ್ತವಿಕವಾಗಿ ಅದು ಎಷ್ಟೇ ಇದ್ದರೂ, ಪಂದ್ಯದ ಕೊನೆಯ ಒಂದು ಘಂಟೆಯ ಅವಧಿ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು.

ಪಂದ್ಯದ ಮೊದಲೇ ನಿರ್ಧರಿಸಿದ ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿಯುವ ನಿರ್ಧಾರಿತ ಸಮಯದ ಮೊದಲೇ ಈ ಕನಿಷ್ಠ ೨೦ ಓವರ್‌ಗಳು ಮುಗಿದರೆ ಮತ್ತಷ್ಟು ಓವರ್‌ಗಳನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು. ನಿಯಮ ೧೨.೭ ಮತ್ತು ೧೨.೮ ಗಮನಿಸಿ.

೧೨.೭ ಪಂದ್ಯದ ಕೊನೆಯ ಒಂದು ಘಂಟೆ –ಆಟದಲ್ಲಿ ತಡೆಗಳು

ಪಂದ್ಯದ ಕೊನೆಯ ಒಂದು ಘಂಟೆ ಆಟದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ತಡೆ ಉಂಟಾದರೆ, ಬೌಲ್ ಮಾಡಬೇಕಾಗಿರುವ ಕನಿಷ್ಠ ೨೦ ಓವರ್‌ಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಈ ರೀತಿಯಾಗಿ ಕಡಿಮೆ ಮಾಡಬೇಕು;

೧೨.೭.೧ ತಡೆಗಳ ಅವಧಿಯನ್ನು ಅಂಪೈರ್ "ಟೈಂ" ಕರೆದಾಗಿನಿಂದ ಅವರು ನಿರ್ಧರಿಸುವ ಆಟದ ಪುನರ್ ಆರಂಭದ ಸಮಯದವರೆಗೆ ಲೆಕ್ಕ ಮಾಡಬೇಕು.

೧೨.೭.೨ ವ್ಯರ್ಥವಾದ ಪ್ರತಿ ಪೂರ್ಣ ೩ ನಿಮಿಷಗಳಿಗೆ ಒಂದು ಓವರ್ ಕಳೆಯಬೇಕು.

೧೨.೭.೩ ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ತಡೆಗಳಾದ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ, ವ್ಯರ್ಥವಾದ ನಿಮಿಷಗಳನ್ನು ಒಟ್ಟಾಗಿ ಲೆಕ್ಕ ಹಾಕದೆ ಪ್ರತಿ ತಡೆಗೆ ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ಲೆಕ್ಕ ಮಾಡಬೇಕು.

೧೨.೭.೪ ಒಂದು ಘಂಟೆಯ ಆಟದ ಅವಧಿ ಬಾಕಿ ಇದ್ದಾಗ, ಅಡಚಣೆ ಚಾಲ್ತಿಯಲ್ಲಿದ್ದರೆ;

೧೨.೭.೪.೧ ಓವರ್‌ಗಳ ಲೆಕ್ಕಾಚಾರಕ್ಕಾಗಿ, ಆ ಕ್ಷಣದಿಂದ ವ್ಯರ್ಥವಾದ ಸಮಯವನ್ನು ಮಾತ್ರ ಗಣನೆಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

೧೨.೭.೪.೨ ತಡೆಯ ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಚಾಲ್ತಿಯಲ್ಲಿರುವ ಓವರನ್ನು ಆಟ ಮತ್ತೆ ಆರಂಭವಾದ ಮೇಲೆ ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಬೇಕು ಮತ್ತು ಅದನ್ನು ಮಾಡಬೇಕಾದ ಕನಿಷ್ಠ ಓವರುಗಳ ಲೆಕ್ಕದ ಗಣನೆಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬಾರದು.

೧೨.೭.೫ ಕೊನೆಯ ಒಂದು ಘಂಟೆಯ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಗೊಂಡ ನಂತರ, ಓವರ್ ಚಾಲ್ತಿಯಲ್ಲಿದ್ದಾಗ ತಡೆ ಉಂಟಾದರೆ, ಆ ಓವರನ್ನು ಆಟ ಪುನಃ ಆರಂಭವಾದಾಗ ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಬೇಕು. ಎರಡು ಭಾಗಗಳಲ್ಲಿ ಪೂರ್ಣಗೊಂಡ ಈ ಓವರನ್ನು ಮಾಡಬೇಕಾದ ಕನಿಷ್ಠ ಓವರುಗಳ ಪೈಕಿ ಒಂದು ಎಂದು ಲೆಕ್ಕಹಾಕಬೇಕು.

೧೨.೮ ಪಂದ್ಯದ ಕೊನೆಯ ಒಂದು ಘಂಟೆ – ಸರದಿಗಳ ನಡುವಿನ ವಿರಾಮಗಳು

ಪಂದ್ಯದ ಕೊನೆಯ ಒಂದು ಘಂಟೆಯ ಆಟದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಸರದಿಯು ಮುಗಿದು ಮತ್ತೊಂದು ಸರದಿಯು ಆರಂಭವಾದರೆ, ಸರದಿಗಳ ನಡುವಿನ ವಿರಾಮವು ಒಂದು ಸರದಿ ಮುಗಿದಾಗಿನಿಂದ ೧೦ ನಿಮಿಷಗಳ ನಂತರ ಅಂತ್ಯಗೊಳ್ಳಬೇಕು.

೧೨.೮.೧ ಈ ವಿರಾಮವು ಪಂದ್ಯದ ಕೊನೆಯ ಘಂಟೆಯ ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಚಾಲ್ತಿಯಲ್ಲಿದ್ದರೆ, ಹೊಸ ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಬೌಲ್ ಮಾಡಬೇಕಾದ ಕನಿಷ್ಠ ಓವರ್‌ಗಳನ್ನು ೧೨.೭ ರಲ್ಲಿ ತಿಳಿಸಿರುವಂತೆ ಲೆಕ್ಕ ಮಾಡಬೇಕು.

೧೨.೮.೨ ಸರದಿಯು ಕೊನೆಯ ಘಂಟೆ ಪ್ರಾರಂಭವಾದಮೇಲೆ ಸಮಾಪ್ತಿಯಾದರೆ, ೧೨.೮.೩ ಮತ್ತು ೧೨.೮.೪ರಲ್ಲಿ ತಿಳಿಸಿರುವಂತೆ ಎರಡು ಲೆಕ್ಕಗಳನ್ನು ಮಾಡಬೇಕು. ಈ ಎರಡು ಲೆಕ್ಕಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದರಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಓವರುಗಳು ಬರುತ್ತವೆಯೋ ಅವುಗಳು ಹೊಸ ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಬೇಕಾದ ಕನಿಷ್ಠ ಓವರುಗಳು.

೧೨.೮.೩ ಬಾಕಿ ಇರುವ ಓವರ್‌ಗಳನ್ನು ಆಧರಿಸಿದ ಲೆಕ್ಕಾಚಾರ

- ಸರದಿ ಮುಗಿದ ನಂತರ, ಕೊನೆಯ ಘಂಟೆಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಬೇಕಾದ ಕನಿಷ್ಠ ಓವರಗಳಲ್ಲಿ ಬಾಕಿ ಇರುವ ಓವರ್‌ಗಳನ್ನು ನೊಂದಾಯಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.
- ಇದು ಪೂರ್ಣ ಸಂಖ್ಯೆ ಅಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಅದನ್ನು ಮುಂದಿನ ಪೂರ್ಣ ಸಂಖ್ಯೆಗೆ ಪರಿವರ್ತಿಸಬೇಕು.
- ಮಾಡಬೇಕಾದ ಓವರುಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಲು, ಈ ಸಂಖ್ಯೆಯಿಂದ ಸರದಿಗಳ ನಡುವಿನ ವಿರಾಮಕ್ಕಾಗಿ ೩ ಓವರ್‌ಗಳನ್ನು ಕಳೆಯಬೇಕು.

೧೨.೮.೪ ಬಾಕಿ ಇರುವ ಅವಧಿಯನ್ನು ಆಧರಿಸಿದ ಲೆಕ್ಕಾಚಾರ

- ಸರದಿ ಮುಗಿದ ನಂತರ, ನಿರ್ಧಾರಿತ ಆಟದ ಮುಕ್ತಾಯದ ಸಮಯಕ್ಕೆ ಬಾಕಿ ಇರುವ ಅವಧಿಯನ್ನು ನೊಂದಾಯಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.
- ಉಳಿದಿರುವ ಆಟದ ಸಮಯವನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಲು ಈ ಸಮಯದಿಂದ ೧೦ ನಿಮಿಷಗಳ ಸರದಿಯ ವಿರಾಮದ ಅವಧಿಯನ್ನು ಕಳೆಯಬೇಕು.
- ಈ ಆಟದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ, ಪ್ರತಿ ಪೂರ್ಣ ೩ ನಿಮಿಷಗಳಿಗೆ ಒಂದರಂತೆ ಮತ್ತು ೩ ನಿಮಿಷಗಳಿಗಿಂತ ಕಡಿಮೆ ಸಮಯ ಬಾಕಿ ಇದ್ದರೆ ಅದಕ್ಕೆ ಒಂದು ಓವರ್ ಎಂದು ಲೆಕ್ಕ ಮಾಡಬೇಕು.
-

೧೨.೯ ಪಂದ್ಯದ ಮುಕ್ತಾಯ

೧೨.೯.೧ ಪಂದ್ಯವು ಯಾವಾಗ ಮುಕ್ತಾಯಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆಂದರೆ,

೧೨.೯.೧.೧ ನಿಯಮ ೧೬.೧ ರಿಂದ ೧೬.೪ ಮತ್ತು ೧೬.೫.೧ (ಫಲಿತಾಂಶ) ತಿಳಿಸಿರುವಂತೆ ಫಲಿತಾಂಶ ಬಂದಕೂಡಲೇ.

೧೨.೯.೧.೨ ಮೊದಲೇ ಫಲಿತಾಂಶ ಬರದ ಹೊರತು, ಕೆಳಗಿನವೆರಡೂ ಆದ ಕೂಡಲೇ, ಕೊನೆಯ ಘಂಟೆಯಲ್ಲಿಯ ಕನಿಷ್ಠ ಓವರುಗಳು ಪೂರ್ಣಗೊಂಡಕೂಡಲೇ ಮತ್ತು ಆಟದ ಮುಕ್ತಾಯದ ನಿರ್ಧಾರಿತ ಸಮಯ ತಲುಪಿದ ಕೂಡಲೇ

೧೨.೯.೧.೩ ನಿಯಮ ೧೩.೧.೨ರಲ್ಲಿಯಂತೆ ಮಾಡಿಕೊಂಡಿರುವ ಒಪ್ಪಂದದ ಮೇರೆಗೆ, ನಿಯಮ ೧೩.೩.೫ರಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಿದಂತೆ ಅಂತಿಮ ಸರದಿಯು ಮುಗಿದ ಕೂಡಲೇ.

೧೨.೯.೨ ಮೇಲಿನ ೧೨.೯.೧ರ ಅನುಸಾರ ಪಂದ್ಯ ಮುಕ್ತಾಯವಾಗದೆ, ಪ್ರತಿಕೂಲ ಮೈದಾನದ ಸ್ಥಿತಿ, ಹವಾಮಾನ ಅಥವಾ ಬೆಳಕು ಅಥವಾ ವಿಶೇಷ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಗಳಲ್ಲಿ ಮೈದಾನ ಬಿಟ್ಟು ಬಂದ ನಂತರ ಆಟ ಮುಂದುವರೆಯದಿದ್ದರೆ, ಪಂದ್ಯವು ಮುಕ್ತಾಯವಾದಂತೆ.

೧೨.೧೦ ಪಂದ್ಯದ ಕೊನೆಯ ಓವರನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸುವುದು

ಪಂದ್ಯದ ನಿಗದಿತ ಸಮಾಪ್ತಿಯ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಚಾಲ್ತಿಯಲ್ಲಿರುವ ಓವರನ್ನು ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕಾರಣಗಳನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಬೇಕು.

ಫಲಿತಾಂಶ ಬಂದರೆ

ಆಟಗಾರರು ಮೈದಾನ ಬಿಡುವ ಪ್ರಸಂಗ ಬಂದರೆ, ನಿಯಮ ೧೬.೯ (ಸ್ಕೋರಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿಯ ಲೋಪ)ದ ಹೊರತಾಗಿ ಆಟವನ್ನು ಮುಂದುವರೆಸುವಂತಿಲ್ಲ ಮತ್ತು ಆಟವು ಮುಗಿದಂತೆ.

೧೨.೧೧ ಪಂದ್ಯದ ಕೊನೆಯ ಘಂಟೆಯ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಬೌಲರ್ ಓವರನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಲಾಗದಿರುವುದು

ಪಂದ್ಯದ ಕೊನೆಯ ಘಂಟೆಯ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಬೌಲರ್ ಯಾವುದೇ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ ಓವರನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಲಾಗದಿದ್ದರೆ, ನಿಯಮ ೧೭.೮ (ಬೌಲರ್ ಓವರಿನ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಅಸ್ವಸ್ಥನಾಗುವುದು ಇಲ್ಲವೇ ಅಮಾನತ್ತುಗೊಳ್ಳುವುದು) ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತದೆ. ಇಂತಹ ಓವರಿನ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಭಾಗಗಳನ್ನು ಕನಿಷ್ಠ ಓವರಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ಓವರ್ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು.

ನಿಯಮ ೧೩ ಸರದಿ (ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್)

೧೩.೧ ಸರದಿಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ

೧೩.೧.೧ ಒಂದು ಪಂದ್ಯವು ಪಂದ್ಯದ ಮೊದಲೇ ಒಪ್ಪಂದ ಮಾಡಿಕೊಂಡಂತೆ ಪ್ರತಿ ತಂಡಕ್ಕೆ ಒಂದು ಇಲ್ಲವೇ ಎರಡು ಸರದಿಯದಾಗಿರಬೇಕು.

೧೩.೧.೨ ಯಾವುದೇ ಸರದಿಯನ್ನು ಒಪ್ಪಂದ ಮಾಡಿಕೊಂಡರೆ, ಓವರಗಳಿಗೆ ಇಲ್ಲವೇ ಅವಧಿಗೆ ಸೀಮಿತಗೊಳಿಸಬಹುದು.

೧೩.೧.೨.೧ ಒಂದು ಸರದಿಯ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಎರಡೂ ಸರದಿಗಳಿಗೆ ಒಂದೇ ರೀತಿಯ ಒಪ್ಪಂದ ಇರಬೇಕು.

೧೩.೧.೨.೨ ಎರಡು ಸರದಿಯ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ, ಒಂದೇ ರೀತಿಯ ಒಪ್ಪಂದವು ಈ ಕೆಳಗಿನಂತೆ ಇರಬೇಕು;

ಪ್ರತಿ ತಂಡದ ಮೊದಲನೆಯ ಸರದಿಗೆ ಇಲ್ಲವೇ

ಪ್ರತಿ ತಂಡದ ಎರಡನೇ ಸರದಿಗೆ ಇಲ್ಲವೇ

ಪ್ರತಿ ತಂಡದ ಎರಡೂ ಸರದಿಗಳಿಗೆ

ಒಂದು ಮತ್ತು ಎರಡು ಸರದಿಯ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ, ನಿಯಮ ೧೬.೧ (ಗೆಲವು ಎರಡು ಸರದಿಯ ಪಂದ್ಯ) ಇಲ್ಲವೇ ೧೬.೨ (ಗೆಲವು ಒಂದು ಸರದಿಯ ಪಂದ್ಯ) ಅನ್ವಯಿಸದಿದ್ದರೆ, ಒಪ್ಪಂದವು ಹೇಗೆ ಫಲಿತಾಂಶ ನಿರ್ಧರಿಸುವುದೆಂಬುದನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರಬೇಕು.

೧೩.೨ ಅದಲು ಬದಲು ಸರದಿ

ಎರಡು ಸರದಿಯ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ನಿಯಮ ೧೪ (ಮರಳಿ ಸರದಿಯ ಮುಂದುವರಿಕೆ) ಇಲ್ಲವೇ ನಿಯಮ ೧೫.೨ (ಸರದಿಯನ್ನು ತ್ಯಜಿಸುವುದು) ಗಳ ಸಂದರ್ಭಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಪ್ರತಿ ತಂಡವು ಅದಲು ಬದಲಾಗಿ ತಮ್ಮ ಸರದಿಯನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

೧೩.೩ ಪೂರ್ಣಗೊಂಡ ಸರದಿ

ಕೆಳಗಿನ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ತಂಡದ ಸರದಿ ಮುಗಿದಿದೆ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು.

೧೩.೩.೧ ತಂಡದ ಎಲ್ಲ ಹುದ್ದರಿಗಳ ಪಥನವಾದಾಗ.

೧೩.೩.೨ ಹುದ್ದರಿಯ ಪಥನವಾದಾಗ ಇಲ್ಲವೇ ದಾಂಡಿಗನು ನಿವೃತ್ತನಾದಾಗ, ಬೌಲ್ ಮಾಡಲು ಎಸೆತಗಳು ಉಳಿದಿದ್ದು, ಆಡಲು ಬರಲು ದಾಂಡಿಗರಿಲ್ಲದಿದ್ದಾಗ.

೧೩.೩.೩ ನಾಯಕನು ತನ್ನ ಸರದಿ ಮುಗಿದಿದೆ ಎಂದು ಘೋಷಿಸಿದಾಗ.

೧೩.೩.೪ ನಾಯಕನು ತನ್ನ ಸರದಿಯನ್ನು ತ್ಯಜಿಸಿದಾಗ.

೧೩.೩.೫ ೧೩.೧.೨ರಲ್ಲಿನ ಒಪ್ಪಂದದ ಪ್ರಕಾರ;

ನಿಗದಿತ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಓವರ್‌ಗಳನ್ನು ಮಾಡಿದಾಗ ಇಲ್ಲವೇ

ನಿಗದಿತ ಅವಧಿಯು ಮುಕ್ತಾಯವಾದಾಗ.

೧೩.೪ ನಾಣ್ಯ ಚಿಮ್ಮುವಿಕೆ

ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗಲು ನಿಗದಿತ ಸಮಯದ ಇಲ್ಲವೇ ಪುನರ್ ನಿಗದಿತ ಸಮಯದ ೩೦ ನಿಮಿಷಗಳ ಒಳಗೆ ಆದರೆ ೧೫ ನಿಮಿಷಗಳಿಗಿಂತ ಮುಂಚೆ, ನಾಯಕರುಗಳು ಆಟದ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಅಥವಾ ಇಬ್ಬರೂ ಅಂಪೈರ್‌ಗಳ ಸಮ್ಮುಖದಲ್ಲಿ ಸರದಿಗಳನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಲು ನಾಣ್ಯ ಚಿಮ್ಮಬೇಕು. ಆದರೂ, ನಿಯಮ ೧.೩ (ನಾಯಕ)ರಲ್ಲಿಯ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿ.

೧೩.೫ ನಿರ್ಧಾರವನ್ನು ತಿಳಿಸುವುದು

ನಾಣ್ಯ ಚಿಮ್ಮುವಿಕೆ ಮುಗಿದ ಕೂಡಲೇ, ನಾಣ್ಯ ಚಿಮ್ಮುವುಕೆಯಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದ ನಾಯಕನು, ಎದುರಾಳಿ ನಾಯಕನಿಗೆ ಮತ್ತು ಅಂಪೈರ್‌ಗೆ ಬ್ಯಾಟಿಂಗ್ ಅಥವಾ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ಮಾಡುವ ತನ್ನ ನಿರ್ಧಾರವನ್ನು ತಿಳಿಸಬೇಕು. ಒಮ್ಮೆ ತಿಳಿಸಿದ ನಿರ್ಧಾರವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವಂತಿಲ್ಲ.

ನಿಯಮ ೧೪ ಮರಳಿ ಸರದಿಯ ಮುಂದುವರಿಕೆ

೧೪.೧ ಮೊದಲನೆಯ ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಮುನ್ನಡೆ

೧೪.೧.೧ ೫ ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚಿನ ದಿನಗಳ ಎರಡು ಸರದಿಗಳ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ, ಮೊದಲು ಬ್ಯಾಟಿಂಗ್ ಮಾಡಿದ ಪಂಗಡವು ಕನಿಷ್ಠ ೨೦೦ ಓಟಗಳ ಮುನ್ನಡೆ ಪಡೆದರೆ, ಎದುರಾಳಿ ತಂಡವನ್ನು ತನ್ನ ಸರದಿಯನ್ನು ಮರಳಿ ಮುಂದುವರೆಸಲು ಕೋರುವ ಅವಕಾಶವನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತದೆ.

೧೪.೧.೨ ಇದೇ ಅವಕಾಶವು ಕಡಿಮೆ ದಿನಗಳ ಎರಡು ಪಾಳಿಗಳ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ, ಕನಿಷ್ಠ ಓಟಗಳ ಮುನ್ನಡೆಯೊಂದಿಗೆ ಕೆಳಕಂಡಂತೆ ಲಭ್ಯವಿದೆ;

- ೩ ಅಥವಾ ೪ ದಿನಗಳ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ೧೫೦ ಓಟಗಳು
- ೨ ದಿನಗಳ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ೧೦೦ ಓಟಗಳು
- ೧ ದಿನದ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ೭೫ ಓಟಗಳು

೧೪.೨ ತಿಳಿಸುವುದು

ಒಬ್ಬ ನಾಯಕನು ಈ ಅವಕಾಶವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಬಗ್ಗೆ ಎದುರಾಳಿ ನಾಯಕನಿಗೆ ಮತ್ತು ಅಂಪೈರ್‌ಗಳಿಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು. ಒಮ್ಮೆ ತಿಳಿಸಿದ ನಿರ್ಧಾರವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವಂತಿಲ್ಲ.

೧೪.೩ ಮೊದಲ ದಿನದ ಆಟ ಆಗದಿದ್ದರೆ

ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ದಿನದ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ, ಮೊದಲ ದಿನದ ಆಟ ಆಗದೆ ಇದ್ದರೆ, ನಿಯಮ ೧೪.೧, ಆಟವು ಪ್ರಾರಂಭವಾದ ದಿನದಿಂದ ಎಷ್ಟು ದಿನ ಇರುತ್ತದೊ, ಅದರಂತೆ ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತದೆ. ಈ ಉದ್ದೇಶಕ್ಕಾಗಿ, ಆಟವು ದಿನದ ಯಾವುದೇ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಪ್ರಾರಂಭಗೊಂಡರೂ ಆ ದಿನವನ್ನು ಪೂರ್ತಿ ದಿನವೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು. “ಪ್ಲೇ” ಎಂದು ಕರೆದ ಮೇಲೆ, ಮೊದಲ ಓವರ್ ಪ್ರಾರಂಭಗೊಂಡ ಕೂಡಲೇ ದಿನದ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭ ಆದಂತೆ. ನಿಯಮ ೧೭.೨ (ಓವರ್ ಪ್ರಾರಂಭ) ಗಮನಿಸಿ.

ನಿಯಮ ೧೫ ಸರದಿಯ ಸಮಾಪ್ತಿಯ ಘೋಷಣೆ ಮತ್ತು ತ್ಯಜಿಸುವುದು

೧೫.೧ ಸರದಿ ಸಮಾಪ್ತಿಗೊಳಿಸುವ ಸಮಯ

ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ನಾಯಕನು/ಅವಳು ತನ್ನ ತಂಡದ ಸರದಿಯ ಯಾವುದೇ ಸಮಯದಲ್ಲಿ, ಚೆಂಡು ಗಣನೆಯಲ್ಲಿ ಇಲ್ಲದಿರುವಾಗ, ಸರದಿ ಸಮಾಪ್ತಿಗೊಂಡಿದೆ ಎಂದು ಘೋಷಿಸಬಹುದು. ಸರದಿ ಸಮಾಪ್ತಿ ಎಂದು ಘೋಷಿಸಿದ ಸರದಿಯನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಂಡ ಸರದಿ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು.

೧೫.೨ ಸರದಿಯನ್ನು ತ್ಯಜಿಸುವುದು

ನಾಯಕನು/ನಾಯಕಳು, ತನ್ನ ತಂಡದ ಯಾವುದೇ ಸರದಿ ಪ್ರಾರಂಭಗೊಳ್ಳುವ ಮೊದಲು ತ್ಯಜಿಸಬಹುದು. ಹೀಗೆ ತ್ಯಜಿಸಿದ ಸರದಿಯನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಂಡ ಸರದಿ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು.

೧೫.೩ ತಿಳಿಸುವುದು

ಒಬ್ಬ ನಾಯಕನು/ನಾಯಕಳು ಸರದಿಯು ಸಮಾಪ್ತಿಗೊಂಡ ಅಥವಾ ತ್ಯಜಿಸಿದ ಬಗ್ಗೆ ಎದುರಾಳಿ ನಾಯಕನಿಗೆ ಮತ್ತು ಅಂಪೈರ್‌ಗಳಿಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು. ಒಮ್ಮೆ ತಿಳಿಸಿದ ನಿರ್ಧಾರವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವಂತಿಲ್ಲ.

ನಿಯಮ ೧೬ ಫಲಿತಾಂಶ

೧೬.೧ ಗೆಲವು – ಎರಡು ಪಾಳಿಗಳ ಪಂದ್ಯ

ಯಾವ ತಂಡವು ಎದುರಾಳಿ ತಂಡದ ಎರಡು ಪೂರ್ಣಗೊಂಡ ಸರದಿಗಳಲ್ಲಿ ಗಳಿಸಿದ ಓಟಗಳಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಓಟಗಳನ್ನು ಗಳಿಸುತ್ತದೋ, ಆ ತಂಡ ಪಂದ್ಯವನ್ನು ಗೆದ್ದಂತೆ. ನಿಯಮ ೧೩.೩ (ಸರದಿಯ ಮುಕ್ತಾಯ) ಗಮನಿಸಿ. ೧೬.೬ನ್ನು ಸಹ ಗಮನಿಸಿ.

೧೬.೨ ಗೆಲವು – ಒಂದು ಸರದಿಯ ಪಂದ್ಯ

ಒಂದು ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಯಾವ ತಂಡ ಎದುರಾಳಿ ತಂಡದ ಪೂರ್ಣಗೊಂಡ ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಗಳಿಸಿದ ಓಟಗಳಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಓಟಗಳನ್ನು ಗಳಿಸುತ್ತದೋ, ಆ ತಂಡ ಪಂದ್ಯವನ್ನು ಗೆದ್ದಂತೆ. ನಿಯಮ ೧೩.೩ (ಸರದಿಯ ಮುಕ್ತಾಯ) ಗಮನಿಸಿ. ೧೬.೬ನ್ನು ಸಹ ಗಮನಿಸಿ.

೧೬.೩ ಅಂಪೈರ್ ಪಂದ್ಯವನ್ನು ಅನುದಾನಿಸುವುದು

ನಿಯಮ ೧೩.೧.೨ (ಸರದಿಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ) ರ ಅನುಸಾರ ಮಾಡಿಕೊಂಡ ಯಾವುದೇ ಒಪ್ಪಂದಗಳ ಹೊರತಾಗಿಯೂ;

೧೬.೩.೧ ಒಂದು ತಂಡ ಕೆಳಗಿನ ಕಾರಣಗಳಿಂದ ಪಂದ್ಯ ಸೋತಂತೆ.

೧೬.೩.೧.೧ ಸೋಲನ್ನು ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡರೆ

೧೬.೩.೧.೨ ಅಂಪೈರ್‌ಗಳ ಅಭಿಪ್ರಾಯದಲ್ಲಿ ಆಟವನ್ನು ಮುಂದುವರೆಸಲು ನಿರಾಕರಿಸಿದರೆ, ಪಂದ್ಯವನ್ನು ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಎದುರಾಳಿ ತಂಡಕ್ಕೆ ಅನುದಾನಿಸಬೇಕು.

೧೬.೩.೨ ಯಾವುದೇ ಅಂಪೈರ್ ಅಭಿಪ್ರಾಯದಲ್ಲಿ, ಯಾವುದೇ ಆಟಗಾರನ ಇಲ್ಲವೇ ಆಟಗಾರರ ವರ್ತನೆ ಅವರವರ ತಂಡ ಆಟ ಆಡುವುದಕ್ಕೆ ನಿರಾಕರಿಸುತ್ತಿದೆ ಎಂದಾದರೆ, ಇಬ್ಬರೂ ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಅಂತಹ ವರ್ತನೆಯ ಕಾರಣವನ್ನು ತಿಳಿದು ಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಇಬ್ಬರೂ ಅಂಪೈರ್‌ಗಳ ಅಭಿಪ್ರಾಯದಲ್ಲಿ ಅಂತಹ ವರ್ತನೆ ಆಟ ಮುಂದುವರೆಸಲು ನಿರಾಕರಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಕಾರಣವೆಂದಾದರೆ, ಆ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ಇದರ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು. ಆದರೂ ನಾಯಕನು ಆ ವರ್ತನೆಯನ್ನು ಮುಂದುವರೆಸಿದರೆ, ನಿಯಮ ೧೬.೩.೧ರ ಪ್ರಕಾರ ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಪಂದ್ಯವನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಬೇಕು. ನಿಯಮ ೪೨.೬.೧ (ನಾಯಕನು ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಮೈದಾನದ ಹೊರಗೆ ಕಳಿಸಲು ನಿರಾಕರಿಸುವುದು) ಗಮನಿಸಿ.

೧೬.೩.೩ ಮೇಲಿನ ೧೬.೩.೨ರಲ್ಲಿಯಂತಹ ವರ್ತನೆ ಪಂದ್ಯ ಪ್ರಾರಂಭವಾದ ನಂತರ ಕಂಡುಬಂದರೆ ಮತ್ತು ಇದು ಆಟ ಮುಂದುವರೆಸಲು ನಿರಾಕರಿಸಲು ಕಾರಣವಲ್ಲ ಎಂದಾದರೆ,

– ನಷ್ಟವಾದ ಆಟದ ಅವಧಿಯನ್ನು “ಟೈಂ” ಕರೆ ಇಂದ “ಪ್ಲೇ” ಕರೆಯುವವರೆಗೆ, ವಿರಾಮಗಳ (ನಿಯಮ ೧೧) ಮತ್ತು ಆಟ ತಾತ್ಕಾಲಿಕವಾಗಿ ನಿಂತ (ನಿಯಮ ೨.೮) ಸಮಯವನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ, ಲೆಕ್ಕಹಾಕಬೇಕು.
– ಆ ದಿನದ ಆಟದ ಮುಕ್ತಾಯದ ಸಮಯವನ್ನು ಹೀಗೆ ನಷ್ಟವಾದ ಅವಧಿಯಷ್ಟು ಹೆಚ್ಚಿಸಬೇಕು.
– ಅನ್ವಯಿತವಾದಲ್ಲಿ, ಕೇವಲ ಈ ಅವಧಿಗೊಸ್ಕರ, ಪಂದ್ಯದ ಕೊನೆಯ ಘಂಟೆಯ ಆಟದಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ಓವರ್‌ಗಳನ್ನು ಕಡಿಮೆ ಮಾಡಬಾರದು.

೧೬.೪ ನಿಯಮ ೧೩.೧.೨ರ ಅನುಸಾರ ಒಪ್ಪಂದಗಳುಳ್ಳ ಪಂದ್ಯಗಳು

ನಿಯಮ ೧೩.೧.೨(ಸರದಿಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ) ರ ಅನುಸಾರ ಒಪ್ಪಂದಗಳಿರುವ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ, ೧೬.೧, ೧೬.೨ ಇಲ್ಲವೇ ೧೬.೩ರ ಅನುಸಾರ ಫಲಿತಾಂಶ ಗೊತ್ತುಪಡಿಸಲಾಗದಿದ್ದರೆ, ಫಲಿತಾಂಶವು ಒಪ್ಪಂದದ ಅನುಸಾರ ಇರಬೇಕು.

೧೬.೫ ಇತರ ಎಲ್ಲಾ ಪಂದ್ಯಗಳು – ಟೈ ಅಥವಾ ಸಮ (ಡ್ರಾ)

೧೬.೫.೧ ಟೈ

ಎಲ್ಲ ಸರದಿಗಳು ಮುಗಿದಾಗ ಎರಡೂ ತಂಡಗಳ ಓಟಗಳ ಮೊತ್ತ ಸಮನಾಗಿದ್ದರೆ ಪಂದ್ಯದ ಫಲಿತಾಂಶ "ಟೈ" ಎಂದಾಗುತ್ತದೆ.

೧೬.೫.೨ ಸಮ (ಡ್ರಾ)

೧೬.೧, ೧೬.೨, ೧೬.೩, ೧೬.೪, ೧೬.೫.೧ ರಲ್ಲಿ ತಿಳಿಸಿರುವಂತೆ ನಿರ್ಣಯ ಬರದಿದ್ದರೆ ಅಥವಾ ೪೨.೬(ಇಬ್ಬರೂ ನಾಯಕರು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಆಟಗಾರರನ್ನು/ ಆಟಗಾರಳನ್ನು ಆಟದ ಮೈದಾನದಿಂದ ಹೊರ ತೆಗೆಯಲು ನಿರಾಕರಿಸುವುದು) ಅನ್ವಯಿಸಿದಾಗ ಪಂದ್ಯದ ಫಲಿತಾಂಶ "ಸಮ" ಎನ್ನಬೇಕು.

೧೬.೬ ಗೆಲುವಿನ ಹೊಡೆತ ಇಲ್ಲವೇ ಅತಿರಿಕ್ತ ಓಟಗಳು

೧೬.೬.೧ ಮೇಲಿನ ೧೬.೧, ೧೬.೨, ೧೬.೩, ೧೬. ಇಲ್ಲವೇ ೧೬.೫.೧ರಲ್ಲಿ ತಿಳಿಸಿರುವಂತೆ ಫಲಿತಾಂಶ ಬಂದಕೂಡಲೇ ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿದಂತೆ. ಆ ಕ್ಷಣದಿಂದಾಗುವ ಯಾವುದೇ ಘಟನೆಯನ್ನು ನಿಯಮ ೪೧.೮.೨ (ದಂಡದ ಓಟಗಳು)ನ್ನು ಹೊರತು ಪಡಿಸಿ, ಆಟದ ಭಾಗವೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬಾರದು. ೧೬.೯ ಸಹ ಗಮನಿಸಿ.

೧೬.೫.೨ ಕೊನೆಯ ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡುವ ತಂಡದ ಓಟಗಳ ಮೊತ್ತ, ದಾಂಡಿಗರು ಬುತ್ತಿ (ಕ್ಯಾಚ್) ಹಿಡಿಯುವ ಪ್ರಯತ್ನ ಪೂರ್ತಿಗೊಳ್ಳುವ ಮೊದಲು ಇಲ್ಲವೇ ಬುತ್ತಿ ಹಿಡಿಯುವುದಕ್ಕೆ ಅಡಚಣೆ ಮಾಡುವುದರಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ಔಟ್ ಆಗುವ ಸಂದರ್ಭದ ಮೊದಲು ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಿದ ಓಟಗಳ ಹೊರತಾಗಿ ಪಂದ್ಯ ಗೆಲ್ಲಲು ಸಾಕಷ್ಟು ಇರಬೇಕು.

೧೬.೫.೩ ಪಂದ್ಯ ಗೆಲ್ಲಲು ಅಗತ್ಯವಾದ ಓಟಗಳನ್ನು ಓಡಿ ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸುವ ಮೊದಲು ಬೌಂಡರಿ ಗಳಿಕೆಯಾದರೆ, ಆ ಬೌಂಡರಿಯ ಓಟಗಳನ್ನು ತಂಡದ ಓಟಗಳ ಮೊತ್ತಕ್ಕೆ ಸೇರಿಸಬೇಕು ಮತ್ತು ದಾಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆದಿದ್ದರೆ ದಾಂಡಿಗನ ಖಾತೆಗೂ ಸೇರಿಸಬೇಕು.

೧೬.೭ ಫಲಿತಾಂಶದ ವ್ಯಾಖ್ಯೆ

ಕೊನೆಯ ಸರದಿಯ ದಾಂಡಿಗ ತಂಡವು ತನ್ನ ಎಲ್ಲ ಹುದ್ದರಿ ಗಳನ್ನು ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳದೆ ಪಂದ್ಯವನ್ನು ಗೆದ್ದರೆ, ಗೆದ್ದಾಗ ಎಷ್ಟು ಹುದ್ದರಿಗಳ ಪತನವಾಗಬೇಕಿತ್ತೊ ಅಷ್ಟು ಹುದ್ದರಿಗಳಿಂದ ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಕೊನೆಯ ಸರದಿಯ ದಾಂಡಿಗ ತಂಡವು ಎದುರಾಳಿ ತಂಡವು ಗಳಿಸಿದ ಒಟ್ಟಾರೆ ಓಟಗಳನ್ನು ಗಳಿಸದೇ ತನ್ನ ಸರದಿಯನ್ನು ಮುಕ್ತಾಯಗೊಳಿಸಿ, ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳಿಂದ, ಅದರ ಓಟಗಳ ಮೊತ್ತ ಪಂದ್ಯ ಗೆಲ್ಲಲು ಸಾಕಾದರೆ, ದಂಡದ ಓಟಗಳಿಂದ ಗೆದ್ದಿದೆ ಎಂದು ಹೇಳಬೇಕು.

ಕೊನೆಯ ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ಮಾಡುವ ತಂಡ ಗೆದ್ದರೆ, ಫಲಿತಾಂಶವನ್ನು ಓಟಗಳಿಂದ ಗೆದ್ದಿದೆ ಎಂದು ಹೇಳಬೇಕು.

ಪಂದ್ಯದ ಫಲಿತಾಂಶವನ್ನು ಯಾವುದೇ ತಂಡ ಸೋಲನ್ನು ಒಪ್ಪಿ ಕೊಳ್ಳುವ ಇಲ್ಲವೇ ಆಡಲು ನಿರಾಕರಿಸುವ ಮೂಲಕ ನಿರ್ಧರಿಸಿದರೆ, ಫಲಿತಾಂಶವನ್ನು ಸೋಲನ್ನು ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡಿದೆ ಇಲ್ಲವೇ ಪಂದ್ಯವನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಿದೆ ಎಂದು ನೊಂದಾಯಿಸಬೇಕು.

೧೬.೮ ಸರಿಯಾದ ಫಲಿತಾಂಶ

ಓಟಗಳ ಮೊತ್ತ ಸರಿಯಾಗಿದೆಯೋ ಇಲ್ಲವೋ ಎಂದು ನಿರ್ಧರಿಸುವ ಜವಾಬ್ದಾರಿ ಅಂಪೈರ್‌ಗಳದ್ದು. ನಿಯಮ ೨೧.೫ (ಸ್ಕೋರಿನ ನಿಖರತೆ) ಗಮನಿಸಿ.

೧೬.೯ ಸ್ಕೋರಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ಲೋಪಗಳು

ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಮತ್ತು ಆಟಗಾರರು ನಿರ್ಣಯ ಬಂದಿದೆ ಎಂದು ಮೈದಾನದ ಹೊರಬಂದು, ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಪಂದ್ಯದ ಮೇಲೆ ಪರಿಣಾಮ ಬೀರುವಂತಹ ತಪ್ಪನ್ನು ಸ್ಕೋರಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ಕಂಡುಹಿಡಿದರೆ, ಅಂಶ ೧೬.೧೦ಕ್ಕೆ ಒಳಪಟ್ಟು, ಕೆಳಕಂಡ ಕ್ರಮಗಳನ್ನು ಅನುಸರಿಸಬೇಕು.

೧೬.೯.೧ ಆಟಗಾರರು ಮೈದಾನ ಬಿಟ್ಟಾಗ, ಕೊನೆಗೆ ದಾಂಡು ಮಾಡುತ್ತಿರುವ ತಂಡದ ಸರದಿ ಪೂರ್ತಿಯಾಗಿರದಿದ್ದರೆ ಮತ್ತು

ಕೊನೆಯ ಘಂಟೆಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಬೇಕಾದ ಕನಿಷ್ಠ ಓವರುಗಳು ಇಲ್ಲವೇ ಆ ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಬೇಕಾದ ಓವರುಗಳು ಮುಗಿದಿರದಿದ್ದರೆ

ಇಲ್ಲವೇ ಪಂದ್ಯದ ಮುಕ್ತಾಯಕ್ಕೆ ಇಲ್ಲವೇ ಆ ಸರದಿಯ ಮುಕ್ತಾಯಕ್ಕೆ ನಿರ್ಧರಿಸಿದ ಸಮಯ ಆಗಿರದಿದ್ದರೆ

ಒಂದು ತಂಡ ಸೋಲನ್ನು ಒಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳದಿದ್ದರೆ, ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಆಟವನ್ನು ಮುಂದುವರೆಸಲು ನಾಯಕರಿಗೆ ಆದೇಶಿಸಬೇಕು.

ಶೀಘ್ರವೇ ಫಲಿತಾಂಶ ಬರದಿದ್ದರೆ, ಪರಿಸ್ಥಿತಿಯು ಅನುಮತಿಸಿದರೆ, ಆಟವು ನಿಗದಿತ ಓವರ್‌ಗಳನ್ನು ಮುಗಿಸುವವರೆಗೆ ಮತ್ತು ನಿಗದಿತ ಆಟದ ಮುಕ್ತಾಯದ ಸಮಯ ಆಗುವವರೆಗೆ ಅಥವಾ ಆ ಸರದಿಗೆ ನಿಗದಿಪಡಿಸಿದ ಅವಧಿ ಮುಗಿಯುವವರೆಗೆ ಮುಂದುವರೆಸಬೇಕು. ಉಳಿದಿರುವ ಓವರುಗಳು ಇಲ್ಲವೇ ಸಮಯವನ್ನು ಆಟ ಮುಗಿದಿದೆ ಎಂದು ಈ ಮೊದಲು “ಟೈಂ” ಕರೆದಾಗ ಹೇಗಿತ್ತೋ ಹಾಗೇ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಆ ಕ್ಷಣದಿಂದ ಆಟ ಪುನರಾರಂಭಗೊಂಡ ನಡುವಿನ ಅವಧಿಯನ್ನು ಗಣನೆಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬಾರದು.

೧೬.೯.೨ “ಟೈಂ” ಎಂದು ಕರೆದಾಗ, ಓವರುಗಳು ಪೂರ್ಣಗೊಂಡಿದ್ದರೆ ಮತ್ತು ಆಟದ ಅವಧಿ ಮುಗಿದಿದ್ದರೆ ಅಥವಾ ಕೊನೆಯ ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ದಾಂಡು ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದ ತಂಡ ತನ್ನ ಸರದಿ ಮುಗಿಸಿದ್ದರೆ, ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಕೂಡಲೇ ಇಬ್ಬರೂ ನಾಯಕರಿಗೆ ಸ್ಕೋರ್‌ಗೆ ಮತ್ತು ಫಲಿತಾಂಶಕ್ಕೆ ಮಾಡಿದ ತಿದ್ದುಪಡಿ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

೧೬.೧೦ ಫಲಿತಾಂಶ ಬದಲಿಸಬಾರದು

ಸ್ಕೋರರ್‌ಗಳು ಮತ್ತು ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಸ್ಕೋರ್ ಸರಿ ಇದೆ ಎಂದು ಪಂದ್ಯದ ಮುಕ್ತಾಯದನಂತರ ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡ ನಂತರ - ನಿಯಮ ೨.೧೫ (ಸ್ಕೋರ್‌ನ ನಿಖರತೆ) ಮತ್ತು ३.೨ (ಸ್ಕೋರ್‌ನ ನಿಖರತೆ) ಗಮನಿಸಿ- ಫಲಿತಾಂಶವನ್ನು ಬದಲಿಸಬಾರದು.

ನಿಯಮ ೧೭ ಓವರ್

೧೭.೧ ಎಸೆತಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ

ಚೆಂಡನ್ನು ಎರಡೂ ತುದಿಯಿಂದ ಅದಲು ಬದಲಾಗಿ ೬ ಎಸೆತಗಳ ಓವರ್ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಬೌಲ್ ಮಾಡಬೇಕು.

೧೭.೨ ಓವರ್ ಪ್ರಾರಂಭ

ಆಯಾ ಓವರಿನ ಮೊದಲಿನ ಎಸೆತಕ್ಕಾಗಿ ಬೌಲರ್ ಓಡಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದೊಡನೆ ಇಲ್ಲವೇ ರನ ಅಪ್

ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಓಡದೆ ಬೌಲ್ ಮಾಡಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದೊಡನೆ, ಓವರ್ ಪ್ರಾರಂಭವಾದಂತೆ.

೧೭.೩ ಎಸೆತಗಳ ನಿಯಮ ಬದ್ಧತೆ

೧೭.೩.೧ ನಿಯಮ ೪೧.೧೬ (ಬೌಲರ್ ತುದಿಯ ದಾಂಡಿಗನು/ದಾಂಡಿಗಳು ತನ್ನ ನೆಲವನ್ನು ಮುಂಚಿತವಾಗಿ ಬಿಡುವುದು)ರಲ್ಲಿ ತಿಳಿಸಿರುವಂತೆ ದಾಂಡಿಗನೊಬ್ಬನನ್ನು ಔಟ್ ಮಾಡಬಹುದಾಗಿದ್ದರೂ, ಇಲ್ಲವೇ ಬೇರಾವುದೇ ಘಟನೆ ಬೌಲ್ ಮಾಡದೆ ನಡೆದರೂ ಸಹ, ಚೆಂಡನ್ನು ಬೌಲ್ ಮಾಡದ ಹೊರತು ಆ ಎಸೆತ ಓವರಿನಲ್ಲಿಯ ೬ ಎಸೆತಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ಎಸೆತ ಎಂದು ಎಣಿಸಬಾರದು.

೧೭.೩.೨ ಈ ಕೆಳಗಿನ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಬೌಲರ್ ಬೌಲ್ ಮಾಡಿದ ಎಸೆತ ಓವರಿನ ೬ ಎಸೆತಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ಎಂದು ಎಣಿಸಬಾರದು,

೧೭.೩.೨.೧ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು, ಚೆಂಡನ್ನು ಆಡಲು ಅವಕಾಶ ಹೊಂದುವ ಮೊದಲು , ಆ ಚೆಂಡನ್ನು ಡೆಡ್ ಎಂದು ಕರೆದರೆ ಇಲ್ಲವೇ ಡೆಡ್ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಿದರೆ. ನಿಯಮ ೨೦.೬ (ಡೆಡ್ ಬಾಲ್: ಚೆಂಡನ್ನು ಓವರಿನ ಒಂದು ಎಸೆತ ಎಂದು ಎಣಿಸುವುದು.) ಗಮನಿಸಿ.

೧೭.೨.೨.೨ ನಿಯಮ ೨೦.೪.೨.೬ರ ಅನುಸಾರ ಡೆಡ್ ಎಂದು ಕರೆದಾಗ. ನಿಯಮ ೨೦.೪.೨.೫ರ ವಿಶೇಷ ಅವಕಾಶಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿ.

೧೭.೨.೨.೩ ಎಸೆತವು ನೋ ಬಾಲ್ ಎಂದಾದರೆ. ನಿಯಮ ೨೧ (ನೋ ಬಾಲ್ ಗಮನಿಸಿ).

೧೭.೩.೨.೪ ಎಸೆತವು ವೈಡ್ ಆದರೆ. ನಿಯಮ ೨೨ (ವೈಡ್) ಗಮನಿಸಿ.

೧೭.೩.೨.೫ ನಿಯಮ ೨೪.೪ (ಅನುಮತಿ ಇಲ್ಲದೇ ಆಟಗಾರನು ಮೈದಾನದೊಳಗೆ ಹಿಂತಿರುಗಿ ಬರುವುದು.). ೨೮.೨ (ಚೆಂಡಿನ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ), ೪೧.೪ (ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನನ್ನು ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಚಿತ್ತ ವಿಚಲಿತಗೊಳಿಸುವುದು), ಇಲ್ಲವೇ ೪೧.೫ (ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ದಾಂಡಿಗನ ಚಿತ್ತ ವಿಚಲಿಸುವುದು, ವಂಚಿಸುವುದು ಅಥವಾ ಅಡ್ಡಿಪಡಿಸುವುದು.) ಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದಾದರೂ ಅನ್ವಯವಾದಾಗ.

೧೭.೩.೩ ೧೭.೩.೧ ಹಾಗೂ ೧೭.೩.೨ರಲ್ಲಿ ಸೂಚಿಸಿರುವ ಎಸೆತಗಳನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ, ಬೌಲ್ ಮಾಡಿದ ಯಾವುದೇ ಎಸೆತವನ್ನು ನಿಯಮಬದ್ಧ ಎಸೆತವೆನ್ನಬೇಕು. ನಿಯಮಬದ್ಧ ಎಸೆತಗಳು ಮಾತ್ರ ಓವರಿನ ೬ ಎಸೆತಗಳಲ್ಲಿ ಎಣಿಸಬೇಕು.

೧೭.೪ ಓವರ್ ಕರೆಯುವುದು

ನಿಯಮಬದ್ಧವಾದ ೬ ಎಸೆತಗಳನ್ನು ಬೌಲ್ ಮಾಡಿದನಂತರ ಚೆಂಡು ಡೆಡ್ ಆದಾಗ, ಅಂಪೈರ್ ತಮ್ಮ ಜಾಗವನ್ನು ಬಿಡುವ ಮೊದಲು "ಓವರ್" ಎಂದು ಕರೆಯಬೇಕು.

೧೭.೫ ಅಂಪೈರ್ ತಪ್ಪಾಗಿ ಎಣಿಸುವುದು

೧೭.೫.೧ ಅಂಪೈರ್ ನಿಯಮಬದ್ಧ ಎಸೆತಗಳನ್ನು ತಪ್ಪಾಗಿ ಎಣಿಸಿದರೆ, ಆ ಓವರ್ ಅಂಪೈರ್ ಎಣಿಸಿದಂತೆಯೇ ಇರಬೇಕು.

೧೭.೫.೨ ಅಂಪೈರ್ ತಪ್ಪಾಗಿ ಎಣಿಸಿದ ಕಾರಣ, ೬ ನಿಯಮಬದ್ಧವಾದ ಎಸೆತಗಳನ್ನು ಬೌಲ್ ಮಾಡಿದನಂತರವೂ ಒಂದು ಓವರನ್ನು ಮುಂದುವರೆಸಿ, ನಂತರದ ಯಾವುದೇ ಎಸೆತದ ನಂತರ, ಆ ಎಸೆತ ನಿಯಮಬಾಹಿರವಾಗಿದ್ದರೂ ಸಹ, ಚೆಂಡು ಡೆಡ್ ಆದಮೇಲೆ ಓವರ್ ಕರೆಯಬಹುದು.

೧೭.೬ ಬೌಲರ್ ತುದಿ ಬದಲಾಯಿಸುವುದು

ಒಬ್ಬ ಬೌಲರ್ ಎರಡು ಸತತ ಓವರ್‌ಗಳನ್ನು ಇಲ್ಲವೇ ಅವುಗಳ ಭಾಗವನ್ನು ಮಾಡದಂತೆ ಎಷ್ಟುಸಲ ಬೇಕಾದರೂ ತುದಿ ಬದಲಾಯಿಸಬಹುದು.

೧೭.೭ ಓವರ್ ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸುವುದು

೧೭.೭.೧ ಸರದಿಯೊಂದು ಮುಕ್ತಾಯಗೊಳ್ಳುವುದನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ, ಒಬ್ಬ ಬೌಲರ್ ಅಸ್ವಸ್ಥನಾಗದ ಅಥವಾ ಯಾವುದೇ ನಿಯಮಗಳಿಗಾನುಸಾರವಾಗಿ ಅಮಾನತ್ತುಗೊಳ್ಳದ ಹೊರತು, ಪ್ರಗತಿಯಲ್ಲಿರುವ ಓವರನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಬೇಕು.

೧೭.೭.೨ ಸರದಿಯೊಂದು ಮುಕ್ತಾಯಗೊಳ್ಳುವುದನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ, ಯಾವುದೇ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ, ವಿರಾಮದ ಅಥವಾ ಅಡಚಣೆಯ ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಓವರ್ ಅಪೂರ್ಣಗೊಂಡಿದ್ದರೆ, ಆಟವು ಪುನರಾರಂಭವಾದಾಗ ಅದನ್ನು ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಬೇಕು.

೧೭.೮ ಓವರಿನ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಬೌಲರ್ ಅಸ್ವಸ್ಥನಾಗುವುದು ಇಲ್ಲವೇ ಅಮಾನತ್ತುಗೊಳ್ಳುವುದು

ಯಾವುದೇ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ, ಒಬ್ಬ ಬೌಲರ್ ಓವರಿನ ಮೊದಲ ಎಸೆತಕ್ಕೆ ಓಡಿ ಬರುವಾಗ ಅಸ್ವಸ್ಥನಾದರೆ ಇಲ್ಲವೇ ಓವರ್ ನಡೆದಾಗ ಅಸ್ವಸ್ಥನಾದರೆ ಇಲ್ಲವೇ ಅಮಾನತ್ತುಗೊಂಡರೆ, ಅಂಪೈರ್ ಡೆಡ್ ಬಾಲ್ ಎಂದು ಕೂಗಿ ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಒಬ್ಬ ಬೌಲರ್ ಓವರ್ ನಡೆದಾಗ ಅಸ್ವಸ್ಥನಾದರೆ ಇಲ್ಲವೇ ಅಮಾನತ್ತುಗೊಂಡರೆ, ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಬೌಲರ್ ಅದೇ ತುದಿಯಿಂದ ಓವರನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಬೇಕು. ಆದರೆ ಆ ಬೌಲರ್ ಆ ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಸತತವಾಗಿ ಎರಡು ಓವರ್ ಇಲ್ಲವೇ ಅವುಗಳ ಭಾಗವನ್ನು ಮಾಡಬಾರದು.

ನಿಯಮ ೧೮ ಓಟಗಳ ಗಳಿಕೆ

೧೮.೧ ಓಟ

ಮೊತ್ತವನ್ನು ಓಟಗಳಿಂದ ಲೆಕ್ಕ ಮಾಡಬೇಕು. ಓಟ ಯಾವಾಗ ಗಳಿಕೆಯಾಗುತ್ತದೆ ಎಂದರೆ,

೧೮.೧.೧ ಚೆಂಡು ಆಟದಲ್ಲಿ ಇದ್ದಾಗ, ಎಷ್ಟು ಸಲ ಇಬ್ಬರೂ ದಾಂಡಿಗರು ಒಬ್ಬರನ್ನೊಬ್ಬರು ದಾಟಿ ಒಂದು ತುದಿಯಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ತುದಿಯ ನಿಗದಿತ ಜಾಗವನ್ನು ಮುಟ್ಟುತ್ತಾರೋ ಅಷ್ಟು.

೧೮.೧.೨ ಬೌಂಡರಿ ಗಳಿಸಿದಾಗ ನಿಯಮ ೧೯ (ಬೌಂಡರಿಗಳು) ಗಮನಿಸಿ

೧೮.೧.೩ ದಂಡದ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಿದಾಗ. ೧೮.೬ ಗಮನಿಸಿ.

೧೮.೨ ಅನುಮತಿಸದ ಓಟಗಳು ಮತ್ತು ಗಳಿಕೆಯಾಗದ ಓಟಗಳು.

ಈ ನಿಯಮಗಳಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲೆಲ್ಲಿ ಓಟಗಳ ಗಳಿಕೆಗೆ ಅಥವಾ ದಂಡದ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಅವಕಾಶವಿದೆಯೋ, ಅಂತಹ ಅಥವಾ ದಂಡದಓಟಗಳು, ಓಟಗಳನ್ನು ರದ್ದುಗೊಳಿಸುವದು ಅಥವಾ ಓಟಗಳು ಗಳಿಕೆಯಾಗದಿರುವದು (ಅನುಭಂದ ಅ-೧೧ ನೋಡಿರಿ) ಅಥವಾ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸದಿರುವದಕ್ಕೆ ಇರುವ ಅವಕಾಶಗಳಿಗೆ ಒಳಪಟ್ಟಿರುತ್ತದೆ.

ಓಟಗಳನ್ನು ರದ್ದುಗೊಳಿಸಿದಾಗ, ನೋಬಾಲ್ ಅಥವಾ ವೈಡ್ ಬಾಲ್‌ಗೆ ಕೊಡುವಂತಹ ದಂಡದ ಒಂದು ಓಟ ರದ್ದಾಗುವುದಿಲ್ಲ ಮತ್ತು ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳನ್ನು ನಿಯಮ ೨೮.೩ (ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡಕ್ಕೆ ಸೇರಿದ ಶಿರಸ್ತ್ರಾಣ)ದ ಅನುಸಾರ ಅನುದಾನಿಸುವ ಓಟಗಳನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ ಅನುಮತಿಸಬೇಕು.

೧೮.೩ ಅಪೂರ್ಣ ಓಟಗಳು

೧೮.೩.೧ ದಾಂಡಿಗನು ಮತ್ತೊಂದು ಓಟಕ್ಕಾಗಿ ಒಂದು ತುದಿಯ ನಿಗದಿತ ಜಾಗವನ್ನು ಮುಟ್ಟದೆ ತಿರುಗಿ ಓಡಿದರೆ, ಆ ಓಟ ಅಪೂರ್ಣವಾಗುತ್ತದೆ.

೧೮.೩.೨ ಒಂದು ಅಪೂರ್ಣ ಓಟವು ಮುಂದಿನ ಓಟವನ್ನು ಮೊಟಕುಗೊಳಿಸಿದರೂ, ನಂತರದ ಓಟವನ್ನು ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಿದರೆ, ಆ ಓಟವನ್ನು ಅಪೂರ್ಣ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬಾರದು. ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ಪಾಪಿಂಗ್ ಕ್ರೀಸ್‌ನ ಹೊರಗಡೆಯಿಂದ ಮೊದಲ ಓಟವನ್ನು ದಂಡವಿಲ್ಲದೆ ಓಡಬಹುದು.

೧೮.೪ ಉದ್ದೇಶರಹಿತ ಅಪೂರ್ಣ ಓಟ

೧೮.೫ ರಲ್ಲಿರುವುದನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ,

೧೮.೪.೧ ಬೌಂಡರಿ ಗಳಿಕೆಯಾಗದ ಹೊರತು, ಯಾವುದೇ ದಾಂಡಿಗ ಅಪೂರ್ಣ ಓಟ ಓಡಿದಾಗ, ಚೆಂಡು ಡೆಡ್ ಆದ ಕೂಡಲೇ, ಸಂಬಂಧಿತ ಅಂಪೈರ್ ಅಪೂರ್ಣ ಓಟ ಎಂದು ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು ಮತ್ತು ಆ ಓಟವನ್ನು ಲೆಕ್ಕಕ್ಕೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬಾರದು.

೧೮.೪.೨ ಮೇರೆ ಮೀರಿದ ಎಸೆತ ಇಲ್ಲವೇ ಕ್ಷೇತ್ರರಕ್ಷಕನ ಉದ್ದೆಶಪೂರಿತ ಕೃತ್ಯ (ನಿಯಮ ೧೯.೮ಮೇರೆ ಮೀರಿದ ಎಸೆತ ಅಥವಾ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕರ ಉದ್ದೇಶ ಪೂರಿತ ಕೃತ್ಯ) ದಿಂದ ಬೌಂಡರಿ ಬರದ ಹೊರತು, ಒಬ್ಬ ಅಥವಾ ಇಬ್ಬರೂ ದಾಂಡಿಗರು ಅಪೂರ್ಣ ಓಟ ಓಡಿದ ನಂತರ ಬೌಂಡರಿ ಗಳಿಕೆಯಾದರೆ, ಆ ಅಪೂರ್ಣ ಓಟವನ್ನು ಪರಿಗಣಿಸಬಾರದು ಮತ್ತು ಅಪೂರ್ಣ ಓಟವೆಂದು ಕರೆಯಬಾರದು ಮತ್ತು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬಾರದು.

೧೮.೪.೩ ಒಂದು ವೇಳೆ ಒಂದೇ ಓಟದಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರೂ ದಾಂಡಿಗರು ಅಪೂರ್ಣ ಓಟ ಓಡಿದರೆ, ಒಂದೇ ಓಟ ಅಪೂರ್ಣ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು.

೧೮.೪.೪ ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಅಪೂರ್ಣ ಓಟಗಳಿದ್ದರೆ, ೧೮.೪.೨ ಹಾಗೂ ೧೮.೪.೩ರ ಅನುಸಾರ ಅಪೂರ್ಣ ಎಂದು ಕರೆದ ಎಲ್ಲಾ ಓಟಗಳನ್ನು ಲೆಕ್ಕಕ್ಕೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬಾರದು.

೧೮.೪.೫ ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಅಪೂರ್ಣ ಓಟಗಳಿದ್ದರೆ, ಅಂಪೈರ್ ಸ್ಕೋರರ್‌ಗೆ ಎಷ್ಟು ಓಟಗಳನ್ನು ಲೆಕ್ಕಕ್ಕೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕೆಂದು ತಿಳಿಸಬೇಕು.

೧೮.೫ ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕ ಅಪೂರ್ಣ ಓಟಗಳು

೧೮.೫.೧ ಯಾವುದೇ ಒಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್ ತನ್ನ ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ದಾಂಡಿಗ ಅಥವಾ ಇಬ್ಬರೂ ದಾಂಡಿಗರು ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಅಪೂರ್ಣ ಓಟ ಓಡಿದ್ದಾರೆ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಿದರೆ, ಬಾಲ್ ಡೆಡ್ ಆದ ಕೂಡಲೇ ಆ ಅಂಪೈರ್, ಅಪೂರ್ಣ ಓಟ ಎಂದು ಕೂಗಿ ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು ಮತ್ತು ತನ್ನ ಸಹವರ್ತಿ ಅಂಪೈರರಿಗೆ ಏನು ನಡೆಯಿತೆಂದು ತಿಳಿಸಬೇಕು ಮತ್ತು ನಿಯಮ ೧೮.೫.೨ನ್ನು ಅನ್ವಯಿಸಬೇಕು.

೧೮.೫.೨ ಬೌಲರ್ ತುದಿಯ ಅಂಪೈರ್;

– ದಾಂಡಿಗ ತಂಡ ಗಳಿಸಿದ ಎಲ್ಲ ಓಟಗಳನ್ನು ರದ್ದು ಪಡಿಸಬೇಕು.

– ಔಟ್ ಆಗಿರದ ದಾಂಡಿಗನನ್ನು/ ದಾಂಡಿಗಳನ್ನು ಸ್ವಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಮರಳಿಸಬೇಕು.
– ಅನ್ವಯಿಸಿದ್ದಲ್ಲಿ, ನೋ ಬಾಲ್ ಅಥವಾ ವೈಡ್ ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು.
– ಅಪೂರ್ಣ ಓಟದ ಸನ್ನೆಯನ್ನು ಸ್ಕೋರರಿಗೆ ಮರಳಿ ಮಾಡಬೇಕು.
– ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡಕ್ಕೆ ೫ ದಂಡದ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಬೇಕು.
– ನಿಯಮ ೨೮.೩ (ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡಕ್ಕೆ ಸೇರಿದ ಶಿರಸ್ತ್ರಾಣ)ದ ಅಡಿಯಲ್ಲಿನ ೫ ದಂಡದ ಓಟಗಳನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ, ಅನ್ವಯವಾಗುವ ಇತರೆ ಯಾವುದೇ ೫ ದಂಡದ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಬೇಕು.
– ಎಷ್ಟು ಓಟಗಳನ್ನು ಲೆಕ್ಕಕ್ಕೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕೆಂದು ಸ್ಕೋರರ್ ಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು.
– ಕೈಕೊಂಡ ಕ್ರಮದ ಬಗ್ಗೆ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ಮತ್ತು ವ್ಯವಹಾರಿಕವಾಗಿ ಆದಷ್ಟು ಶೀಘ್ರವಾಗಿ ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

೧೮.೫.೩ ಅಂಪೈರ್‌ಗಳಿಬ್ಬರೂ ಕೂಡಿ ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ಆದಷ್ಟು ಶೀಘ್ರವಾಗಿ ತಪ್ಪೆಸಗಿದ ತಂಡದ ಅಧಿಕಾರಿಗಳಿಗೆ ಮತ್ತು ಪಂದ್ಯದ ಹೊಣೆಗಾರಿಕೆ ಹೊತ್ತ ಆಡಳಿತ ಸಂಸ್ಥೆಯ ಪಧಾಧಿಕಾರಿಗಳಿಗೆ ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ವರದಿ ಸಲ್ಲಿಸಬೇಕು, ಅಧಿಕಾರಿಗಳು ನಾಯಕ, ಸಂಬಂಧಿತ ಇತರೆ ಯಾವುದೇ ಆಟಗಾರ ಮತ್ತು ಯುಕ್ತವೆಂದು ಕಂಡುಬಂದಲ್ಲಿ ತಂಡದ ಮೇಲೆ ಯುಕ್ತವಾದ ಕ್ರಮವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

೧೮.೬ ಅನುದಾನಿಸುವ ದಂಡದ ಓಟಗಳು

೧೮.೫ ಮತ್ತು ನಿಯಮ ೨೧ (ನೋ ಬಾಲ್), ೨೨ (ವೈಡ್ ಬಾಲ್), ೨೪.೪ (ಅನುಮತಿ ಇಲ್ಲದೇ ಆಟಗಾರ ಮೈದಾನದೊಳಗೆ ಹಿಂತಿರುಗುವುದು), ೨೬.೪ (ಉಲ್ಲಂಘನೆಗಾಗಿ ದಂಡ), ೨೮.೨ (ಚೆಂಡಿನ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ), ೨೮.೩ (ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡಕ್ಕೆ ಸೇರಿದ ಶಿರಸ್ತ್ರಾಣ), ೪೧ (ನಿಯಮಬಾಹಿರ ಆಟ) ಹಾಗೂ ೪೨(ಆಟಗಾರರ ನಡತೆ) ಗಳ ಅಡಿಯಲ್ಲಿ ದಂಡದ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಬಹುದು.

ಆದರೂ, ನಿಯಮ ೧೮.೫, ೨೩.೩ (ಲೆಗ್ ಬೈ ಕೊಡಬಾರದು), ೨೫.೬.೫ (ದಾಂಡಿಗ ಮತ್ತು ಅವನ/ಅವಳ ಓಟಗಾರನನ್ನು ಔಟ್ ಮಾಡುವುದು ಹಾಗೂ ನಡತೆ), ೨೫.೭ (ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ಬದಲಿ ಓಟಗಾರನ ಮೇಲಿನ ನಿರ್ಬಂಧಗಳು), ೨೮.೩ (ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡಕ್ಕೆ ಸೇರಿದ ಶಿರಸ್ತ್ರಾಣ) ಮತ್ತು ೩೪ (ಚೆಂಡನ್ನು ಎರಡುಸಲ ಹೊಡೆಯುವುದು), ೪೧.೧೪ (ದಾಂಡಿಗನು ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಹಾಳುಮಾಡುವುದು) ಮತ್ತು ೪೧.೧೫ (ಕಾಪಾಡಬೇಕಾದ ಜಾಗದಮೇಲೆ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗ) ಗಳಲ್ಲಿಯ ದಂಡದ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸುವ ನಿರ್ಭಂದಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿ.

೧೮.೭ ಬೌಂಡರಿಗಳಿಂದ ಓಟ ಗಳಿಕೆ

ನಿಯಮ ೧೯ ರ ಅನ್ವಯ ಬೌಂಡರಿಗಳಿಂದ ಗಳಿಸಿದ ಓಟಗಳನ್ನು ಲೆಕ್ಕಕ್ಕೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

೧೮.೮ ದಾಂಡಿಗನು ಔಟ್ ಆದಾಗ ಓಟಗಳ ಗಳಿಕೆ

ಯಾವುದೇ ದಾಂಡಿಗನು ಔಟ್ ಆದಾಗ, ಯಾವುದೇ ತಂಡಕ್ಕೆ ದಂಡದ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಿದರೆ, ಅವು ಲೆಕ್ಕಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತವೆ. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಸಂದರ್ಭಗಳನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ, ಬೇರಾವುದೇ ಓಟಗಳನ್ನು ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ಓಟಗಳಿಗೆ ಸೇರಿಸುವಂತಿಲ್ಲ.

೧೮.೮.೧ ಒಬ್ಬ ದಾಂಡಿಗನು ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆಗೆ ಅಡಚಣೆ ಉಂಟುಮಾಡಿದ್ದಕ್ಕಾಗಿ ಔಟ್ ಆದಾಗ. ದಾಂಡಿಗ ತಂಡ ಅಂತಹ ತಪ್ಪನ್ನು ಎಸಗುವ ಮುಂಚೆ ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಿದ ಓಟಗಳನ್ನು ಗಳಿಸುತ್ತದೆ.

ಆದರೆ, ಬುತ್ತಿ (ಕ್ಯಾಚ್) ಹಿಡಿಯುವಾಗ ಅಂತಹ ಅಡಚಣೆ ಮಾಡಿದ್ದರೆ, ದಂಡದ ಓಟಗಳನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ ಬೇರಾವುದೇ ಓಟಗಳನ್ನು ಲೆಕ್ಕಕ್ಕೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬಾರದು.

೧೮.೨.೨ ಒಬ್ಬ ದಾಂಡಿಗನು ರನ್ ಔಟ್ ಆದಾಗ. ದಾಂಡಿಗ ತಂಡ, ಘೂಟಗಳನ್ನು ಬೀಳಿಸುವ ಮೊದಲು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಿದ ಓಟಗಳನ್ನು ಗಳಿಸುತ್ತದೆ.

ಆದರೆ, ನಿಯಮ ೨೫.೭.೫ (ಒಬ್ಬ ದಾಂಡಿಗ ಮತ್ತು ಅವನ/ಅವಳ ಬದಲಿ ಓಟಗಾರನ/ಓಟಗಾರಳ ವರ್ತನೆ ಮತ್ತು ಔಟ್ ಆಗುವುದು.) ರ ಅನ್ವಯ ಬದಲಿ ಓಟಗಾರನನ್ನು ಹೊಂದಿದ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನೇ/ದಾಂಡಿಗಳೇ ರನ್ ಔಟ್ ಆದರೆ, ಬದಲಿ ಓಟಗಾರ ಮತ್ತು ಮತ್ತೊಬ್ಬ ದಾಂಡಿಗ ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಿದ ಓಟಗಳನ್ನು ಗಣನೆಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬಾರದು.

೧೮.೯ ದಾಂಡಿಗನು ಔಟ್ ಆದ ಸಂದರ್ಭಗಳನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ, ಚೆಂಡು ಡೆಡ್ ಆದಾಗ ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕಾದ ಓಟಗಳು.

ದಾಂಡಿಗನೊಬ್ಬನು ಔಟ್ ಆದ ಸಂದರ್ಭಗಳನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ ಯಾವುದೇ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ ಬಾಲ್ ಡೆಡ್ ಆದಾಗ ಅಥವಾ ಅಂಪೈರ್ ಡೆಡ್ ಬಾಲ್ ಎಂದು ಕರೆದಾಗ, ನಿಯಮಗಳಲ್ಲಿಯ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಅವಕಾಶಗಳನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ, ಯಾವುದೇ ತಂಡಕ್ಕೆ ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಬಹುದು. ಆದರೂ ನಿಯಮ ೨೩.೩ (ಲೆಗ್ ಬೈ ಕೊಡಬಾರದು) ಮತ್ತು ೨೮.೩ (ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡಕ್ಕೆ ಸೇರಿದ ಶಿರಸ್ತ್ರಾಣ), ಗಮನಿಸಿ.

ಇವುಗಳ ಜೊತೆಗೆ ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ಓಟಗಳಿಗೆ,

ಡೆಡ್ ಬಾಲ್ ಎಂದು ಕರೆಯುವುದಕ್ಕೆ ಅಥವಾ ಕರೆಯುವ ಸಂದರ್ಭದ ಮೊದಲು ದಾಂಡಿಗರು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಿದ ಓಟಗಳನ್ನು

ಮತ್ತು ಡೆಡ್ ಬಾಲ್ ಎಂದು ಕರೆದಾಗ ಇಲ್ಲವೇ ಕರೆಯುವ ಸಂದರ್ಭದ ಮೊದಲು ಚಾಲ್ತಿಯಲ್ಲಿರುವ ಓಟದಲ್ಲಿ ದಾಂಡಿಗರು ಒಬ್ಬರನ್ನೊಬ್ಬರು ದಾಟಿದ್ದರೆ, ಆ ಓಟವನ್ನೂ ಲೆಕ್ಕಕ್ಕೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಆದರೂ, ನಿಯಮ ೪೧.೫.೮ (ದಾಂಡಿಗನನ್ನು ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಚಿತ್ತ ಭ್ರಮಣೆ ಅಥವಾ ವಂಚಿಸುವುದು ಇಲ್ಲವೇ ಅಡ್ಡಿಪಡಿಸುವುದು) ರಲ್ಲಿಯ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಅವಕಾಶಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿ.

೧೮.೧೦ ಗಳಿಸಿದ ಓಟಗಳನ್ನು ಗಣನೆಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು

ಯಾವುದೇ ನಿಯಮಗಳಲ್ಲಿ ಅನ್ಯಥಾ ತಿಳಿಸಿರದ ಹೊರತು,

೧೮.೧೦.೧ ಚೆಂಡನ್ನು ದಾಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆದಿದ್ದರೆ, ಈ ಕೆಳಗಿನ ಸಂದರ್ಭಗಳನ್ನು ಹೊರತು ಪಡಿಸಿ, ದಾಂಡಿಗ ತಂಡವು ಗಳಿಸಿದ ಓಟಗಳನ್ನು ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸಿದ ದಾಂಡಿಗನ ಲೆಕ್ಕಕ್ಕೆ ಸೇರಿಸಬೇಕು.

- ಅನುದಾನಿಸಿದ ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳನ್ನು, ದಂಡದ ಓಟಗಳೆಂದೇ ಲೆಕ್ಕಿಸಬೇಕು.
- ನೋ ಬಾಲ್ ಪ್ರಯುಕ್ತದ ದಂಡದ ೧ ಓಟವನ್ನು ನೋ ಬಾಲ್ ಅತಿರಿಕ್ತ ಓಟ ಎಂದೇ ಲೆಕ್ಕಿಸಬೇಕು.

೧೮.೧೦.೨ ಚೆಂಡನ್ನು ದಾಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆದಿರದಿದ್ದರೆ, ಓಟಗಳನ್ನು ಸಂದರ್ಭಾನುಸಾರ ದಂಡದ ಓಟಗಳು, ಬೈಸ್, ಲೆಗ್ ಬೈಸ್, ನೋ ಬಾಲ್ ಅತಿರಿಕ್ತ ಅಥವಾ ವೈಡ್ ಎಂದು ಲೆಕ್ಕಿಸಬೇಕು. ನೋ ಬಾಲ್ ಎಸೆತದಿಂದ ಬೈಸ್ ಇಲ್ಲವೇ ಲೆಗ್ ಬೈಸ್ ಓಟಗಳು

ಲಭ್ಯವಾದರೆ ಒಂದು ಓಟವನ್ನು ನೋ ಬಾಲ್ ಎಂದು ಹಾಗೂ ಉಳಿದವುಗಳನ್ನು ಬೈಸ್ ಅಥವಾ ಲೆಗ್ ಬೈಸ್ ಯಾವುದು ಸರಿಯೋ ಹಾಗೇ ಲೆಕ್ಕಿಸಬೇಕು.

೧೮.೧೦.೩ ಬೌಲರ್ ಲೆಕ್ಕಕ್ಕೆ ಓಟಗಳನ್ನು ಈ ಕೆಳಗಿನಂತೆ ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು.

- ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸಿದ ದಾಂಡಿಗನು ಗಳಿಸಿದ ಎಲ್ಲಾ ಓಟಗಳು.
- ನೋ ಬಾಲ್ ಅತಿರಿಕ್ತ ಎಂದು ಗಳಿಸಿದ ಎಲ್ಲಾ ಓಟಗಳು.
- ವೈಡ್ ಎಂದು ಗಳಿಸಿದ ಎಲ್ಲಾ ಓಟಗಳು.

೧೮.೧೧ ದಾಂಡಿಗರು ತಾವು ಬಿಟ್ಟ ತುದಿಗೆ ಮರಳಿ ಬರುವುದು.

೧೮.೧೧.೧ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗ ೧೮.೧೧.೧.೧ದಿಂದ ೧೮.೧೧.೧.೬ರ ಸಂದರ್ಭಗಳನ್ವಯ ಔಟ್ ಆದಾಗ, ಔಟ್ ಆಗದಿರುವ ದಾಂಡಿಗ ತನ್ನ ಮೂಲ ತುದಿಗೆ ಮರಳಿ ಬರಬೇಕು.

೧೮.೧೧.೧.೧ ನಿಯಮ ೨೫.೬.೪ ಅಥವಾ ೨೫.೬.೫ (ಒಬ್ಬ ದಾಂಡಿಗ ಮತ್ತು ಅವನ/ಅವಳ ಬದಲಿ ಓಟಗಾರನ/ಓಟಗಾರಳ ವರ್ತನೆ ಮತ್ತು ಔಟ್ ಆಗುವುದು.)

೧೮.೧೧.೧.೨ ಬೌಲ್ಡ್.

೧೮.೧೧.೧.೩ ಸ್ಟಂಪ್ಡ್.

೧೮.೧೧.೧.೪ ಚೆಂಡನ್ನು ಎರಡು ಸಾರಿ ಹೊಡೆಯುವುದು.

೧೮.೧೧.೧.೫ ಎಲ್. ಬಿ. ಡಬ್ಲ್ಯು.

೧೮.೧೧.೧.೬ ಹಿಟ್ ವಿಕೆಟ್.

೧೮.೧೧.೧.೭ ಬುತ್ತಿ ಹಿಡಿದು (ಕ್ಯಾಚ್)

೧೮.೧೧.೧.೮ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆಗೆ ಅಡಚಣೆ, ಅಡಚಣೆ ಅಥವಾ ಚಿತ್ತ ಭ್ರಮಣೆ, ಚೆಂಡನ್ನೆದಿರುಸುವ ದಾಂಡಿಗ ಬುತ್ತಿ (ಕ್ಯಾಚ್) ಹಿಡಿದು ಔಟ್ ಆಗುವುದಕ್ಕೆ ಆದರೆ.

೧೮.೧೧.೨ ೧೮.೧೧.೨.೧ ರಿಂದ ೧೮.೧೧.೨.೩ರ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ದಾಂಡಿಗರು ತಮ್ಮ ಮೂಲ ತುದಿಗೆ ಮರಳಿ ಬರಬೇಕು.

೧೮.೧೧.೨.೧ ಬೌಂಡರಿ ಗಳಿಸಿದಾಗ.

೧೮.೧೧.೨.೨ ಯಾವುದೇ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ ಓಟಗಳನ್ನು ರದ್ದುಗೊಳಿಸಿದಾಗ.

೧೮.೧೧.೨.೩ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲಿರುವ ದಾಂಡಿಗನು ನಿಯಮ ೪೧.೫ (ದಾಂಡಿಗನನ್ನು ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಚಿತ್ತ ಭ್ರಮಣೆ ಅಥವಾ ವಂಚಿಸುವುದು ಇಲ್ಲವೇ ಅಡ್ಡಿಪಡಿಸುವುದು)ರ ಅನ್ವಯ ಹಾಗೇ ನಿರ್ಧರಿಸಿದಲ್ಲಿ.

೧೮.೧೨ ದಾಂಡಿಗರು ತಾವು ಬಿಟ್ಟ ವಿಕೆಟ್‌ಗೆ ಮರಳಿ ಬರುವುದು

೧೮.೧೨.೧ ದಾಂಡಿಗನೊಬ್ಬನು ೧೮..೧೨.೧ರಿಂದ ೧೮.೧೨.೬ರ ಅನ್ವಯ ಔಟ್ ಆದರೆ, ಔಟ್ ಆಗದೆ ಇರುವ ದಾಂಡಿಗನು ತಾನು ಬಿಟ್ಟ ವಿಕೆಟ್‌ಗೆ ಒಬ್ಬ ದಾಂಡಿಗನು ಔಟ್ ಆಗುವ ಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಪರಸ್ಪರ ದಾಟಿರದಿದ್ದರೆ ಮರಳಿ ಬರಬೇಕು. ಒಂದು ವೇಳೆ ಓಟಗಳನ್ನು ರದ್ದುಪಡಿಸಿದರೂ ಔಟ್ ಆಗದೆ ಇರುವ ದಾಂಡಿಗ ತಾನು ಬಿಟ್ಟ ತುದಿಗೆ ಮರಳಿ ಬರಬೇಕು.

೧೮.೧೨.೧.೧ ಬುತ್ತಿ (ಕಾಟ್)

೧೮.೧೨.೧.೨ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆಗೆ ಅಡಚಣೆ

೧೮.೧೨.೧.೩ ನಿಯಮ ೨೫.೬.೪ ಇಲ್ಲವೇ ೨೫.೬.೫ (ಒಬ್ಬ ದಾಂಡಿಗ ಮತ್ತು ಅವನ/ಅವಳ ಬದಲಿ ಓಟಗಾರನ/ಅವಳ ವರ್ತನೆ ಮತ್ತು ಔಟ್ ಆಗುವುದು.) ಗಳನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ ರನ್ ಔಟ್ ಆಗುವುದು.

೧೮.೧೨.೨ ಓಟವು ಪ್ರಗತಿಯಲ್ಲಿದ್ದಾಗ, ದಾಂಡಿಗನು ಔಟ್ ಆದದ್ದನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ, ಯಾವುದೇ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ ಚೆಂಡು ಡೆಡ್ ಆದರೆ, ಆ ಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ದಾಂಡಿಗರು ಪರಸ್ಪರ ಒಬ್ಬರನ್ನೊಬ್ಬರು ದಾಟಿರದಿದ್ದರೆ, ತಾವು ಬಿಟ್ಟ ತುದಿಗೆ ಮರಳಿ ಬರಬೇಕು. ಆದಾಗ್ಯೂ, ೧೮.೧೧.೨.೧ ರಿಂದ ೧೮.೧೧.೨.೩ರ ಸಂದರ್ಭಗಳು ಅನ್ವಯಿಸಿದರೆ, ದಾಂಡಿಗರು ತಮ್ಮ ಮೂಲ ತುದಿಗೆ ಮರಳಬೇಕು.

ನಿಯಮ ೧೯ ಬೌಂಡರಿಗಳು

೧೯.೧ ಆಟದ ಮೈದಾನದ ಸೀಮಾ ರೇಖೆಯನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುವುದು

೧೯.೧.೧ ನಾಣ್ಯಚಿಮ್ಮುವ ಮೊದಲು ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಇಡೀ ಪಂದ್ಯದ ಅವಧಿಗೆ ಆಟದ ಮೈದಾನದ ಸೀಮಾ (ಬೌಂಡರಿ) ರೇಖೆಯನ್ನು ನಿಗದಿಪಡಿಸಬೇಕು. ನಿಯಮ ೨.೩.೧.೪ ಗಮನಿಸಿ.

೧೯.೧.೨ ಸೀಮಾ ರೇಖೆಯನ್ನು ಹೇಗೆ ನಿರ್ಧರಿಸಬೇಕೆಂದರೆ, ನೋಟದ ಪರದೆಯ ಯಾವುದೇ ಭಾಗವು ಪಂದ್ಯದ ಯಾವುದೇ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಸೀಮಾ ರೇಖೆಯ ಒಳಗಿರಬಾರದು.

೧೯.೨ ಸೀಮಾ ರೇಖೆಯನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದು

೧೯.೨.೧ ಸಾದ್ಯವಿರುವೆಡೆಯಲ್ಲೆಲ್ಲ, ಬೌಂಡರಿ ರೇಖೆಯನ್ನು ಬಿಳಿಯ ಗೆರೆಯಿಂದ ಇಲ್ಲವೇ ಮೈದಾನದ ನೆಲಕ್ಕೆ ಸಂಪರ್ಕವಿರುವಂತೆ ಒಂದು ವಸ್ತುವಿನಿಂದ ಮೈದಾನದ ಇಡೀ ಉದ್ದಕ್ಕೆ ಗುರುತಿಸಬೇಕು.

೧೯.೨.೨ ಸೀಮಾ ರೇಖೆಯನ್ನು ಬಿಳಿಗೆರೆಯಿಂದ ಗುರುತು ಮಾಡಿದ್ದರೆ,

೧೯.೨.೧ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಗೆ ಹತ್ತಿರವಿರುವ ರೇಖೆಯ ಅಂಚು ಬೌಂಡರಿಯಾಗಿರುತ್ತದೆ.

೧೯.೨.೨ ಸೀಮಾ ರೇಖೆಯನ್ನು ಸ್ಪಷ್ಟ ಪಡಿಸಲು ಬಾವುಟ, ಘೂಟ ಅಥವಾ ಫಲಕವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿದರೆ, ಅದನ್ನು ಸೀಮಾ ರೇಖೆಯ ಹೊರ ಅಂಚಿನ ಆಚೆ ಇಡತಕ್ಕದ್ದು ಮತ್ತು ಅದನ್ನೇ ಬೌಂಡರಿ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬಾರದು.

೧೯.೨.೩ ಬೌಂಡರಿಯನ್ನು ಮೈದಾನದ ನೆಲಕ್ಕೆ ಸಂಪರ್ಕವಿರುವಂತೆ ಒಂದು ವಸ್ತುವಿನಿಂದ ಗುರುತಿಸಿದ್ದರೆ, ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಗೆ ಹತ್ತಿರವಿರುವ ಆ ವಸ್ತುವಿನ ನೆಲಕ್ಕೆ ಸಂಪರ್ಕಿಸಿರುವ ಅಂಚು ಬೌಂಡರಿ ಆಗಿರುತ್ತದೆ.

೧೯.೨.೪ ಮೈದಾನದ ಇಡೀ ಉದ್ದಕ್ಕೆ ಬೌಂಡರಿಯನ್ನು ಗುರುತಿಸಲು ಬಿಳಿ ಗೆರೆ ಅಥವಾ ವಸ್ತುವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿರದಿದ್ದರೆ, ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸ್ಥಳಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಲು ಬಾವುಟ, ಘೂಟ ಅಥವಾ ಫಲಕವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು. ಇಂತಹ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಬೌಂಡರಿಯು ಹೀಗೆ ಗುರುತಿಸಿದ ಎರಡು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಗುರುತುಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸುವ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಸರಳ ರೇಖೆಯಾಗಿರುತ್ತದೆ.

೧೯.೨.೫ ಒಂದು ವೇಳೆ ಬೌಂಡರಿಯನ್ನು ೧೯.೨.೨, ೧೯.೨.೩ ಮತ್ತು ೧೯.೨.೪ರಲ್ಲಿರುವಂತೆ ಗುರುತು ಮಾಡಲು ಆಗದಿದ್ದರೆ, ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ನಾಣ್ಯ ಚಿಮ್ಮುವ ಮೊದಲು ಬೌಂಡರಿ ಯಾವುದೆಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಬೇಕು.

೧೯.೨.೭ ಆಟದ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿರುವ ಅಡೆತಡೆಗಳನ್ನು ೧೯.೨.೭ನಲ್ಲಿ ತಿಳಿಸಿರುವುದನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ ಬೌಂಡರಿ ಎಂದು ನಾಣ್ಯ ಚಿಮ್ಮುವ ಮೊದಲು ನಿರ್ಧರಿಸಿರದಿದ್ದರೆ ಅದನ್ನು ಬೌಂಡರಿ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬಾರದು. ನಿಯಮ ೨.೩.೧.೪ (ನಾಯಕರೊಡನೆ ಸಮಾಲೋಚನೆ) ಗಮನಿಸಿ.

೧೯.೨.೭ ಚೆಂಡು ಆಟದಲ್ಲಿದ್ದಾಗ ಒಬ್ಬ ವ್ಯಕ್ತಿ ಅಥವಾ ಪ್ರಾಣಿ ಅಥವಾ ವಸ್ತು ಆಟದ ಮೈದಾನದೊಳಗೆ ಬಂದು ಚೆಂಡಿನ ಸಂಪರ್ಕದಲ್ಲಿ ಬಂದರೆ ಅಂಪೈರ್ ಬೌಂಡರಿ ಎಂದು ನಿರ್ಧರಿಸದ ಹೊರತು ಬೌಂಡರಿ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬಾರದು. ಅಂಪೈರ್ ಪ್ರತಿ ಸಂದರ್ಭವನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ಪರಿಗಣಿಸಿ ನಿರ್ಧರಿಸಬೇಕು. ನಿಯಮ ೨೦.೪.೨.೧೨ (ಅಂಪೈರ್ ಡೆಡ್ ಬಾಲ್ ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡುವುದು) ಸಹ ನೋಡಿರಿ.

೧೯.೩ ಸೀಮಾ ರೇಖೆಯನ್ನು ಸ್ವಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ತರುವುದು

ಬೌಂಡರಿಯನ್ನು ಗುರುತಿಸಲು ಉಪಯೋಗಿಸಿದ ಘನ ವಸ್ತು ಯಾವುದೇ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ ಸ್ಥಾನಪಲ್ಲಟವಾದಾಗ;

೧೯.೩.೧ ಘನ ವಸ್ತು ಇದ್ದ ಮೂಲ ಸ್ಥಾನವೇ ಬೌಂಡರಿ.

೧೯.೩.೨ ಆ ಘನ ವಸ್ತುವನ್ನು ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ಎಷ್ಟು ಶೀಘ್ರವೊ ಅಷ್ಟು ಶೀಘ್ರವಾಗಿ ಸ್ವಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಮರಳಿಸಬೇಕು. ಒಂದು ವೇಳೆ ಆಟ ಚಾಲ್ತಿಯಲ್ಲಿದ್ದರೆ ಚೆಂಡು ಡೆಡ್ ಆದಮೇಲೆ ಮರಳಿಸಬೇಕು.

೧೯.೩.೩ ಬೇಲಿಯ ಯಾವುದೇ ಭಾಗ ಇಲ್ಲವೇ ಇತರ ಗುರುತುಗಳು ಮೈದಾನದ ಒಳಗೆ ಬಂದರೇ, ಆ ಭಾಗವನ್ನು ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ಎಷ್ಟು ಶೀಘ್ರವೊ ಅಷ್ಟು ಶೀಘ್ರವಾಗಿ ಮೈದಾನದ ಹೊರ ಹಾಕಬೇಕು. ಒಂದು ವೇಳೆ ಆಟ ಚಾಲ್ತಿಯಲ್ಲಿದ್ದರೆ ಚೆಂಡು ಡೆಡ್ ಆದಮೇಲೆ ಹೊರ ಹಾಕಬೇಕು.

೧೯.೪ ಚೆಂಡು ಬೌಂಡರಿಯಾಚೆ ನೆಲಕ್ಕೆ ತಾಗುವುದು

೧೯.೪.೧ ಆಟದಲ್ಲಿರುವ ಚೆಂಡು ಬೌಂಡರಿಯಾಚೆ ನೆಲಕ್ಕೆ ತಾಗಿದೆ ಎಂದು ಈ ಕೆಳಗಿನ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು.

- ಬೌಂಡರಿ ಅಥವಾ ಬೌಂಡರಿಯನ್ನು ಗುರುತು ಮಾಡಲು ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಯಾವುದೇ ವಸ್ತುವಿನ ಸಂಪರ್ಕಕ್ಕೊಳಗಾದರೆ,
- ಬೌಂಡರಿಯಾಚೆ ಇರುವ ನೆಲದ ಸಂಪರ್ಕಕ್ಕೊಳಗಾದರೆ,
- ಬೌಂಡರಿಯಾಚೆ ನೆಲಕ್ಕೆ ಸಂಪರ್ಕಿಸಿರುವ ಯಾವುದೇ ವಸ್ತುವಿನ ಸಂಪರ್ಕಕ್ಕೊಳಗಾದರೆ,

೧೯.೪.೨ ಆಟದಲ್ಲಿರುವ ಚೆಂಡು ಈ ಕೆಳಗಿನ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಬೌಂಡರಿಯಾಚೆ ನೆಲಕ್ಕೆ ತಾಗಿದಂತೆ;

- ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕ ೧೯.೫ರಲ್ಲಿ ತಿಳಿಸಿರುವಂತೆ ಬೌಂಡರಿಯಾಚೆಯ ನೆಲದ ಸಂಪರ್ಕದಲ್ಲಿದ್ದಾಗ ಚೆಂಡನ್ನು ಸಂಪರ್ಕಿಸಿದರೆ.
- ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕ ಬೌಂಡರಿಯೊಳಗೆ ಬುತ್ತಿ ಹಿಡಿದು, ಬುತ್ತಿಯ ಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸುವ ಮೊದಲು ಚೆಂಡಿನೊಡನೆ ಬೌಂಡರಿಯಾಚೆಯ ನೆಲದ ಸಂಪರ್ಕಕ್ಕೆ ಬಂದರೆ.

೧೯.೫ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನು ಬೌಂಡರಿಯಾಚೆ ನೆಲದ ಸಂಪರ್ಕದಲ್ಲಿರುವುದು

೧೯.೫.೧ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನ/ರಕ್ಷಕಳ ದೇಹದ ಯಾವುದೇ ಭಾಗ ಕೆಳಗಿನ ಯಾವುದಾದರೊಂದಿಗೆ ಸಂಪರ್ಕಿಸಿದರೆ ಅವನು/ಅವಳು ಬೌಂಡರಿಯಾಚೆ ಇದ್ದಂತೆ.

- ಬೌಂಡರಿ ಅಥವಾ ಬೌಂಡರಿಯನ್ನು ಗುರುತಿಸಲು ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಯಾವುದೇ ವಸ್ತು.
- ಬೌಂಡರಿಯಾಚೆಯ ನೆಲ.

– ಬೌಂಡರಿಯಾಚೆ ನೆಲಕ್ಕೆ ಸಂಪರ್ಕಿಸಿರುವ ಯಾವುದೇ ವಸ್ತು.

– ಬೌಂಡರಿಯಾಚೆ ನೆಲದ ಸಂಪರ್ಕದಲ್ಲಿರುವ ಬೇರೊಬ್ಬ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನ ಸಂಪರ್ಕದಲ್ಲಿ ಬಂದರೆ ಮತ್ತು ಈ ಕೃತ್ಯ ಅಂಪೈರ್ ಅಭಿಪ್ರಾಯದಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನ ಉದ್ದೇಶ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆಗೆ ಸಹಾಯವಾಗುತ್ತೆಂದಾದರೆ.

೧೯.೫.೨ ಬೌಂಡರಿ ಒಳಗೆ ಇರುವ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕ, ಬೌಲರ್ ಚೆಂಡನ್ನು ಬೌಲ್ ಮಾಡಿದ ನಂತರ, ಚೆಂಡಿನ ಜೊತೆಗಿನ ಅವನ/ಅವಳ ಮೊದಲ ಸಂಪರ್ಕದ ಮುಂಚೆ ಅವನ/ಅವಳ ನೆಲದ ಅಂತಿಮ ಸಂಪರ್ಕವು ಬೌಂಡರಿಯೊಳಗೆ ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ, ಬೌಂಡರಿಯಾಚೆ ನೆಲದ ಸಂಪರ್ಕದಲ್ಲಿದ್ದಾನೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು.

೧೯.೬ ಬೌಂಡರಿ ಗಳಿಕೆ

೧೯.೬.೧ ನಾಣ್ಯ ಚಿಮ್ಮುವ ಮೊದಲು ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು, ಇಬ್ಬರೂ ನಾಯಕರೊಡಗೂಡಿ ಬೌಂಡರಿ ಬಾರಿಸಿದಾಗ ಕೊಡುವ ಓಟಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಬೇಕು. ಹೀಗೆ ನಿರ್ಧರಿಸುವಾಗ ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಮತ್ತು ನಾಯಕರು ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಅನುಸರಿಸುವ ಪದ್ಧತಿಗಳನ್ನು ಗಣನೆಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

೧೯.೬.೨ ೧೯.೬.೧ರ ಅನ್ವಯ ಬೇರೆ ರೀತಿಯಾಗಿ ಒಪ್ಪಂದ ಆಗಿರದ ಹೊರತು, ಬೌಂಡರಿ ೬ ಗೆ ೬ ಓಟಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಬೌಂಡರಿ ೪ ಗೆ ೪ ಓಟಗಳನ್ನು ಕೊಡಬೇಕು. ೧೯.೭ನ್ನೂ ಸಹ ಗಮನಿಸಿ.

೧೯.೭ ಬೌಂಡರಿಗಳಿಂದ ಓಟಗಳ ಗಳಿಕೆ

೧೯.೭.೧ ದಾಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯಲ್ಪಟ್ಟ ಚೆಂಡು ಸೀಮಾ ರೇಖೆಯ ಒಳಗೆ ನೆಲಕ್ಕೆ ತಾಗದೆ ಸೀಮಾ ರೇಖೆಯ ಹೊರಗೆ ಮೊದಲ ಪುಟಿಗೆಯಾದಲ್ಲಿ ಬೌಂಡರಿ ೬ ಗಳಿಕೆಯಾದಂತೆ. ಇದು, ಚೆಂಡು ಮೊದಲೇ ಯಾವುದೇ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನಿಗೆ ತಗಲಿದ್ದರೂ ಸಹ ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತದೆ.

೧೯.೭.೨ ಚೆಂಡು ಸೀಮಾ ರೇಖೆಯ ಹೊರಗೆ ನೆಲಕ್ಕೆ ತಾಗಿದಾಗ ಬೌಂಡರಿ ೪ ಯಾವಾಗ ಗಳಿಕೆಯಾಗುತ್ತದೆಂದರೆ;

– ದಾಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆದಿರಲಿ ಬಿಡಲಿ, ಸೀಮಾ ರೇಖೆಯ ಒಳಗೆ ನೆಲಕ್ಕೆ ತಾಗಿದ್ದರೆ,

– ದಾಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆದಿರದಿದ್ದರೆ.

೧೯.೭.೩ ಬೌಂಡರಿ ಗಳಿಕೆಯಾದಾಗ ೧೯.೭.೮ರ ಸಂದರ್ಭಗಳನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಹೆಚ್ಚೋ, ಆ ಓಟಗಳನ್ನು ಕೊಡಬೇಕು.

೧೯.೭.೩.೧ ಬೌಂಡರಿಗೆ ನಿರ್ಧರಿಸಿದ ಓಟಗಳು.

೧೯.೭.೩.೨ ಬೌಂಡರಿ ಗಳಿಸಿದ ಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ದಾಂಡಿಗರು ಪರಸ್ಪರರನ್ನು ದಾಟಿದ್ದರೆ ಚಾಲ್ತಿಯಲ್ಲಿರುವ ಓಟವನ್ನೂ ಸೇರಿ ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಿದ ಓಟಗಳು.

೧೯.೭.೪ ೧೯.೭.೩.೨ರ ಅನ್ವಯ ಗಳಿಸಿದ ಓಟಗಳು ಬೌಂಡರಿಗೆ ನಿರ್ಧರಿಸಿದ ಓಟಗಳಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿಗಿದ್ದರೆ ಅವುಗಳನ್ನು ನಿಯಮ ೧೮.೧೨.೨(ದಾಂಡಿಗರು

ತಾವು ಬಿಟ್ಟ ಘೂಟಗಳ ತುದಿಗೆ ಮರಳಿ ಬರುವುದು)ರ ಉದ್ದೇಶಕ್ಕಾಗಿ ಬೌಂಡರಿ ಬದಲಾಗಿ ಲೆಕ್ಕಕ್ಕೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

೧೯.೭.೫ ಬೌಂಡರಿ ಬಾರಿಸಿದಾಗ ಯಾವುದೇ ತಂಡ ಗಳಿಸಿದ ದಂಡದ ಓಟಗಳಿಗೆ ಧಕ್ಕೆ ಬರುವುದಿಲ್ಲ.

೧೯.೮ ಮೇರೆ ಮೀರಿದ ಎಸೆತ ಅಥವಾ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕರ ಉದ್ದೇಶ ಪೂರಿತ ಕೃತ್ಯ

ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕರ ಮೇರೆ ಮೀರಿದ ಎಸೆತ ಅಥವಾ ಉದ್ದೇಶ ಪೂರಿತ ಕೃತ್ಯದಿಂದ ಬೌಂಡರಿ ಗಳಿಕೆಯಾದರೆ, ಗಳಿಸಿದ ಓಟಗಳು;

ಯಾವುದೇ ತಂಡಕ್ಕೆ ಅನುದಾನಿಸಿದ ದಂಡದ ಓಟಗಳು

ಮತ್ತು ಬೌಂಡರಿಗೆ ನಿರ್ಧರಿಸಿದ ಓಟಗಳು

ಮತ್ತು ಮೇರೆ ಮೀರಿದ ಎಸೆತದ ಇಲ್ಲವೇ ಉದ್ದೇಶಪೂರಿತ ಕೃತ್ಯದ ಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ದಾಂಡಿಗರು ಒಬ್ಬರನ್ನೊಬ್ಬರು

ದಾಟಿದ್ದರೆ ಚಾಲ್ತಿಯಲ್ಲಿರುವ ಓಟವನ್ನು ಸೇರಿ ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಿದ ಓಟಗಳು.

ನಿಯಮ ೧೮.೧೨.೨(ದಾಂಡಿಗರು ತಾವು ಬಿಟ್ಟ ಘೂಟಗಳ ತುದಿಗೆ ಮರಳಿ ಬರುವುದು)ನ್ನು ಎಸೆತದ ಇಲ್ಲವೇ ಕೃತ್ಯದ ಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಅನ್ವಯಿಸಬೇಕು.

ನಿಯಮ ೨೦ ಡೆಡ್ ಬಾಲ್

೨೦.೧ ಬಾಲ್ ಡೆಡ್ ಆಗಿದೆ

೨೦.೧.೧ ಬಾಲ್ ಡೆಡ್ ಯಾವಾಗ ಆಗುತ್ತದೆಂದರೆ.

೨೦.೧.೧.೧ ಘೂಟ ರಕ್ಷಕ ಅಥವಾ ಬೌಲರ್ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಅಂತಿಮವಾಗಿ ನೆಲೆಸಿದಾಗ.

೨೦.೧.೧.೨ ಬೌಂಡರಿ ಬಾರಿಸಿದಾಗ ನಿಯಮ ೧೯.೭ (ಬೌಂಡರಿಗಳಿಂದ ಓಟಗಳ ಗಳಿಕೆ) ಗಮನಿಸಿ.

೨೦.೧.೧.೩ ದಾಂಡಿಗನು ಔಟ್ ಆದಾಗ. ಔಟ್ ಆಗಲು ಕಾರಣವಾದ ಘಟನೆಯ ಕ್ಷಣದಿಂದ ಬಾಲ್ ಡೆಡ್ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು.

೨೦.೧.೧.೪ ಆಡಿರಲಿ ಬಿಡಲಿ ಅದು ದಾಂಡು ಮತ್ತು ದಾಂಡಿಗನ ದೇಹದ ನಡುವೆ ಇಲ್ಲವೇ ಅವನ/ಅವಳ ಉಡಿಗೆ ಅಥವಾ ಉಪಕರಣಗಳ ನಡುವೆ ಸಿಕ್ಕಿಹಾಕಿಕೊಂಡರೆ.

೨೦.೧.೧.೫ ಆಡಿರಲಿ ಬಿಡಲಿ ಅದು ದಾಂಡಿಗನ ಉಡುಗೆಯಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಉಪಕರಣದಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಅಂಪೈರ್ ಉಡುಗೆಯಲ್ಲಿ ಸಿಕ್ಕಿಹಾಕಿಕೊಂಡರೆ.

೨೦.೧.೧.೬ ನಿಯಮ ೨೪.೪ (ಆಟಗಾರನು ಅನುಮತಿ ಇಲ್ಲದೇ ಹಿಂತಿರುಗುವುದು) ಅಥವಾ ೨೮.೨ (ಚೆಂಡಿನ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ) ಅನ್ವಯ ದಂಡದ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಿದಾಗ. ಬೌಲ್ ಮಾಡಲ್ಪಟ್ಟ ಎಸೆತವನ್ನು ಆ ಓವರಿನ ಒಂದು ಎಸೆತವೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬಾರದು.

೨೦೧.೧.೭ ನಿಯಮ ೨೮.೩ (ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದ ಸುರಕ್ಷಾ ಶಿರಸ್ತ್ರಾಣ)ರ ಉಲ್ಲಂಘನೆ ಆದಾಗ.

೨೦.೧.೧.೮ ನಿಯಮ ೧೨.೯(ಪಂದ್ಯದ ಮುಕ್ತಾಯ)ರನ್ವಯ ಯಾವುದೇ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿದಾಗ.

೨೦.೧.೨ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡ ಹಾಗೂ ಘೂಟಗಳ ಬಳಿ ಇರುವ ಇಬ್ಬರೂ ದಾಂಡಿಗರು ಚೆಂಡು ಆಟದಲ್ಲಿಲ್ಲ ಎಂದು ಭಾವಿಸಿದ್ದಾರೆ ಎಂದು ಬೌಲರ್ ತುದಿಯಲ್ಲಿರುವ ಅಂಪೈರರಿಗೆ ಸ್ಪಷ್ಟವಾದಾಗ, ಚೆಂಡನ್ನು ಡೆಡ್ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು.

೨೦.೨ ಚೆಂಡು ಅಂತಿಮವಾಗಿ ಕೈ ಸೇರುವುದು

ಚೆಂಡು ಅಂತಿಮವಾಗಿ ಕೈ ಸೇರಿದೆಯೋ ಇಲ್ಲವೋ ಎಂಬುದನ್ನು ಅಂಪೈರ್ ಮಾತ್ರ ನಿರ್ಧರಿಸಬೇಕು.

೨೦.೩ ಓವರ್ ಅಥವಾ "ಟೈಂ" ಕರೆಯುವುದು

೨೦.೧ ಅಥವಾ ೨೦.೪ರ ಅನ್ವಯ ಚೆಂಡು ಡೆಡ್ ಆಗುವವರೆಗೆ ಓವರ್ (ನಿಯಮ ೧೭.೪ ಗಮನಿಸಿ) ಇಲ್ಲವೇ "ಟೈಂ" (ನಿಯಮ ೧೨.೨ ಗಮನಿಸಿ) ಎಂದು ಕರೆಯಬಾರದು.

೨೦.೪ ಅಂಪೈರ್ "ಡೆಡ್ ಬಾಲ್" ಎಂದು ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡುವುದು

೨೦.೪.೧ ೨೦.೧ರ ಅನ್ವಯ ಚೆಂಡು ಡೆಡ್ ಆದಾಗ, ಆಟಗಾರರಿಗೆ ತಿಳಿಸುವುದು ಅವಶ್ಯವೆನಿಸಿದರೆ, ಬೌಲರ್ ತುದಿಯ ಅಂಪೈರ್ ಡೆಡ್ ಬಾಲ್ ಎಂದು ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು.

೨೦.೪.೨ ಯಾವದೇ ಅಂಪೈರ್ ನಿಯಮ ೨೦.೪.೨.೧ ರಿಂದ ೨೦.೪.೨.೧೪ ಅಡಿಯಲ್ಲಿ ಡೆಡ್ ಬಾಲ್ ಎಂದು ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡ ಬೇಕಾಗಿ ಬಂದರೆ ಚೆಂಡು ಬಾಲ್ ಡೆಡ್ ಆಗಲು ಕಾರಣವಾದ ಸಂದರ್ಭದ ಕ್ಷಣದಿಂದ ಡೆಡ್ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು. ಆದಾಗ್ಯೂ ಎಲ್ಲೆಲ್ಲಿ ನಿಯಮಗಳು ನಿಖರವಾಗಿ ನಿಯಮ 25.7 (ಬ್ಯಾಟರನ ಬದಲಿ ಓಟಗಾರನ/ಳ ಮೇಲಿನ ನಿರ್ಭಂದ), ನಿಯಮ ೩೪.೪ (ನಿಯಮ ಬದ್ಧವಾಗಿ ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಲ ಹೊಡೆಯುವುದು), ನಿಯಮ ೪೧.೨.೧ (ನಿಯಮ ಬಾಹಿರ ಕೃತ್ಯ) ಮತ್ತು ನಿಯಮ ೪೨.೨.೨ (ಅಂಗಿಕಾರವಲ್ಲದ ಕೃತ್ಯ) ಗಳಲ್ಲಿ ತಪ್ಪು ಮಾಡದ ತಂಡಕ್ಕೆ ಅನಾನುಕೂಲವಾಗಬಾರದೆಂದು, ಡೆಡ್ ಬಾಲ್ ಕರೆಯನ್ನು ತಡವಾಗಿ ಮಾಡಬೇಕೆಂದು ತಿಳಿಸಿದೆಯೋ ಅಂಥಹ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಅಂಪೈರ್ ಡೆಡ ಬಾಲ್ ಎಂದು ಕರೆದ ತತಕ್ಷಣ ಬಾಲ್ ಡೆಡ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು.

ಈ ಕೆಳಗಿನ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರಲ್ಲೊಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್ "ಡೆಡ್ ಬಾಲ್" ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು.

೨೦.೪.೨.೧ ನಿಯಮಬಾಹಿರ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮಧ್ಯೆ ಪ್ರವೇಶಿಸ ಬೇಕಾದಾಗ.

೨೦.೪.೨.೨ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಅಥವಾ ಅಂಪೈರಿಗೆ, ಭವಿಷ್ಯ ತೀವ್ರ ಸ್ವರೂಪದ ಗಾಯ ಆಗಿದೆ ಎಂದಾಗ.

೨೦.೪.೨.೩ ಸಮಾಲೋಚನೆಗಾಗಿ ಅವನ/ಅವಳ ನಿಯಮಿತ ಸ್ಥಾನದಿಂದ ಹೊರಡುವಾಗ.

೨೦.೪.೨.೪ ಒಂದು ಅಥವಾ ಎರಡೂ ಬೇಲ್ಸ್‌ಗಳು ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ಚೆಂಡನ್ನು ಆಡುವ ಅವಕಾಶ ಪಡೆಯುವ ಮೊದಲೇ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ತುದಿಯ ಘೂಟಗಳಿಂದ ಬಿದ್ದರೆ.

೨೦.೪.೨.೫ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸಲು ಸಿದ್ಧನಾಗಿಲ್ಲದಾಗ, ಚೆಂಡನ್ನು ಬೌಲ್ ಮಾಡಿದರೆ, ಅದನ್ನು ಆಡಲು ಯಾವುದೇ ಪ್ರಯತ್ನ ಮಾಡದಿದ್ದಾಗ. ಆದರೆ, ಅಂಪೈರರಿಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ಆಡಲು ಸಿದ್ಧವಿಲ್ಲದೆ ಇರಲು ಸಾಕಷ್ಟು ಕಾರಣಗಳಿತ್ತು ಎಂದು ತೃಪ್ತಿ

ಯಾಗಿರಬೇಕು. ಬೌಲ್ ಮಾಡಲ್ಪಟ್ಟ ಎಸೆತವನ್ನು ಆ ಓವರಿನ ಒಂದು ಎಸೆತವೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬಾರದು.

೧೦.೪.೧.೬ ದಾಂಡಿಗನು ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸಲು ಸಿದ್ಧನಾಗುವಾಗ ಅಥವಾ ಎದುರಿಸುವಾಗ ಯಾವುದೇ ಶಬ್ದ ಇಲ್ಲವೇ ಚಲನೆ ಅಥವಾ ಇತರ ಕಾರಣಗಳಿಂದ ಗಮನ ವಿಚಲಿತವಾದಾಗ. ಹೀಗೆ ವಿಚಲಿತವಾಗುವ ಕಾರಣ ಪಂದ್ಯದ ಒಳಗಡೆ ಅಥವಾ ಹೊರಗಡೆಯಿಂದ ಬಂದರೂ ಅನ್ವಯವಾಗುತ್ತದೆ.

ಬೌಲ್ ಮಾಡಲ್ಪಟ್ಟ ಎಸೆತವನ್ನು ಆ ಓವರಿನ ಒಂದು ಎಸೆತವೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬಾರದು.

೧೦.೪.೧.೭ ನಿಯಮ ४೧.४ (ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನನ್ನು ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಬೆದರಿಸುವ ಪ್ರಯತ್ನ) ಅಥವಾ ४೧.೫ (ದಾಂಡಿಗನನ್ನು ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಬೆದರಿಸುವ, ವಂಚಿಸುವ ಇಲ್ಲವೇ ವಿಚಲಿತಗೊಳಿಸುವ ಪ್ರಯತ್ನ) ಇವೆರಡರಲ್ಲಿ ಯಾವುದಾದರೊಂದರನ್ವಯ ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಬೆದರಿಸುವ ಪ್ರಯತ್ನವಾದಾಗ. ಬೌಲ್ ಮಾಡಲ್ಪಟ್ಟ ಎಸೆತವನ್ನು ಆ ಓವರಿನ ಒಂದು ಎಸೆತವೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬಾರದು.

೧೦.೪.೧.೮ ಬೌಲರ್, ಬೌಲ್ ಮಾಡುವ ಮೊದಲೇ ಚೆಂಡನ್ನು ಆಕಸ್ಮಿಕವಾಗಿ ಕೈಯಿಂದ ಬೀಳಿಸಿದರೆ.

೧೦.೪.೧.೯ ಬೌಲರ್ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ಬ್ಯಾಟರ ತುದಿಗೆ ತನ್ನ ನಿಯಮಿತ ಚೆಂಡನ್ನೆಸೆಯುವ ಕೊನೆಯ ಎರಡು ಹೆಜ್ಜೆಗೆ ಬರುವ ಮೊದಲೆ ಎಸೆಯುವುದು.

೧೦.೪.೧.೧೦ ಬೌಲರ್ ತುದಿಯಲ್ಲಿರುವ ದಾಂಡಿಗನನ್ನು ನಿಯಮ ೩೮.೩ (ಬೌಲರ್ ತುದಿಯಲ್ಲಿರುವ ದಾಂಡಿಗ ತನ್ನ ಜಾಗದಿಂದ ನಿಗದಿತ ಸಮಯದ ಮೊದಲೇ ಹೊರಬರುವುದು)ರ ಅಡಿಯಲ್ಲಿ ರನ್ ಔಟ್ ಮಾಡುವುದನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ, ಯಾವುದೇ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ ಬೌಲರ್ ಕೈಯಿಂದ ಹೊರಬರದಿದ್ದರೆ.

ಆಟದಲ್ಲಿರುವ ಚೆಂಡನ್ನು ಮರುಪಡೆಯಲಾಗುವುದಿಲ್ಲವೆಂದು ಖಾತ್ರಿಯಾದರೆ.

೧೦.೪.೧.೧೧ ಆಟದಲ್ಲಿರುವ ಚೆಂಡು ಸಿಗುವುದಿಲ್ಲವೆಂದು ಮನವರಿಕೆಯಾದಾಗ.

೧೦.೪.೧.೧೨ ಆಟದ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿರುವ ಯಾವುದೇ ಮನುಷ್ಯ, ಪ್ರಾಣಿ ಇಲ್ಲವೇ ಬೇರಾವುದೆ ವಸ್ತುವಿನಿಂದ ಒಂದು ತಂಡಕ್ಕೆ ಅನಾನುಕೂಲ ವಾಗುತ್ತದೆಂದು ಅವನು/ಳು ಪರಿಗಣಿಸಿದರೆ, ಆದರೇ ಇಬ್ಬರೂ ಅಂಪೈರಗಳು ಈ ಹಸ್ತಕ್ಷೇಪದ ಹೊರತಾಗಿಯೂ ಚೆಂಡು ಬೌಂಡರಿ ತಲುಪುತ್ತಿತ್ತು ಎಂದು ತೀರ್ಮಾನಿಸಿದರೆ ಬೌಂಡರಿ ಕೊಡಬೇಕು. (ನಿಯಮ ೧೯.೧.೭-ಸೀಮಾ ರೇಖೆಯನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದು)

೧೦.೪.೧.೧೩ ಚೆಂಡನ್ನೆದಿರುಸುವ ದಾಂಡಿಗ ಆಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವಾಗ ಅವನ/ಅವಳ ದಾಂಡು ಅಥವಾ ಅಂಗದ ಯಾವುದೇ ಭಾಗ ಆಟದ ನಿಯಮ ೬.೧ (ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ವಿಸ್ತೀರ್ಣ) ರಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಿದ ಹಾಗೆ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಗೆ ತಾಗಿ ಅಥವಾ ಹವೆಯಲ್ಲಿರದಿದ್ದರೆ.

೨೦.೪.೨.೧೪ ಮೇಲಿನ ಯಾವುದೇ ನಿಯಮಗಳಲ್ಲಿ ಒಳಪಡದ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ ಹೀಗೆ ಮಾಡಬೇಕಾದಾಗ.

೨೦.೫ ಚೆಂಡು ಯಾವಾಗ ಆಟದಲ್ಲಿ (ಡೆಡ್ ಅವಸ್ಥೆಯಿಂದ ಹೊರಬರುವುದು – ceases to be dead**) ಬರುತ್ತದೆಂದರೆ**

ಚೆಂಡು ಡೆಡ್ ಅವಸ್ಥೆಯಿಂದ ಹೊರಬರುವುದು - ಅಂದರೆ, ಆಟದಲ್ಲಿ ಬರುವುದು - ಬೌಲರ್ ಚೆಂಡನ್ನೆಸೆಯಲು ಓಟವನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದಾಗ ಇಲ್ಲವೇ ಓಡದೆಯೇ ಎಸೆತದ ಮೋಡಿಯನ್ನು ಆರಂಭಿಸಿದಾಗ.

೨೦.೬ ಡೆಡ್ ಬಾಲ್ ರದ್ದು ಮಾಡಬಾರದು

ಒಂದು ಸಲ ಚೆಂಡು ಡೆಡ್ ಆದಮೇಲೆ ಆ ಎಸೆತದಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ನಿರ್ಧಾರವನ್ನು ಹಿಂಪಡೆದರೂ ಚ್ಂಡು ಆಟದಲ್ಲಿ ಮರುಕಳಿಸುವುದಿಲ್ಲ.

೨೦.೭ ಡೆಡ್ ಬಾಲ್ – ಓವರಿನ ಒಂದು ಎಸೆತವೆಂದು ಎಣಿಸುವುದು

೨೦. ೭.೧ ೨೦.೬.೨ನ್ನು ಹೊರತು ಪಡಿಸಿ, ಬೌಲ್ ಮಾಡಿದ ಚೆಂಡನ್ನು ಡೆಡ್ ಎಂದು ಕರೆದಾಗ ಅಥವಾ ಡೆಡ್ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕಾಗಿ ಬಂದಾಗ,

೨೦. ೭.೧.೧ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನಿಗೆ ಆ ಎಸೆತವನ್ನು ಆಡಲು ಅವಕಾಶ ವಿರದಿದ್ದರೆ, ಅದನ್ನು ಆ ಓವರಿನ ಒಂದು ಎಸೆತವೆಂದು ಎಣಿಸಬಾರದು.

೨೦. ೭.೧.೨ ನೋ ಬಾಲ್ ಅಥವಾ ವೈಡ್ ಕರೆಯದ ಹೊರತು, ೨೦.೪.೨.೬ರ ಸಂದರ್ಭಗಳು ಮತ್ತು ನಿಯಮ ೨೪.೪ (ಅನುಮತಿಯಿಲ್ಲದೆ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನು ಮೈದಾನದೊಳಗೆ ಹಿಂತಿರುಗುವುದು), ೨೮.೨ (ಚೆಂಡಿನ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ), ೪೧.೪ (ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನನ್ನು ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಬೆದರಿಸುವ ಪ್ರಯತ್ನ) ಮತ್ತು ೪೧.೫ (ದಾಂಡಿಗನನ್ನು ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಬೆದರಿಸುವ, ವಂಚಿಸುವ ಇಲ್ಲವೇ ವಿಚಲಿತಗೊಳಿಸುವ ಪ್ರಯತ್ನ)ಗಳನ್ನು ಹೊರತು ಪಡಿಸಿ, ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನಿಗೆ ಎಸೆತವನ್ನು ಆಡುವ ಅವಕಾಶವಿದ್ದರೆ, ಅದನ್ನು ಓವರಿನ ಒಂದು ಎಸೆತವೆಂದು ಎಣಿಸಬೇಕು.

೨೦. ೭.೨ ೨೦.೪.೨.೫ರಲ್ಲಿಯಂತೆ, ಚೆಂಡನ್ನು ಆಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸದಿರುವದು ಹಾಗೂ ಆಡಲು ಸಿದ್ಧನಿಲ್ಲದಿರುವುದಕ್ಕೆ ಸಾಕಷ್ಟು ಕಾರಣವಿರುವುದು, ಈ ಎರಡೂ ಕಾರಣಗಳಿದ್ದರೆ ಮಾತ್ರ ಚೆಂಡನ್ನು ಓವರಿನ ಒಂದು ಎಸೆತವೆಂದು ಎಣಿಸಬಾರದು. ಇಲ್ಲವಾದರೆ ಆ ಎಸೆತ ನಿಯಮಬದ್ಧ.

ನಿಯಮ ೨೧ ನೋ ಬಾಲ್ (ನಿಯಮ ಬಾಹಿರ ಎಸೆತ)

೨೧.೧ ಬೌಲಿಂಗ್ ಶೈಲಿ

೨೧.೧.೧ ಅಂಪೈರ್, ಬೌಲರ್ ಬಲಗೈ ಅಥವಾ ಎಡಗೈ ಮತ್ತು ಘೂಟಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಅಥವಾ ಘೂಟಗಳ ಮೇಲಿಂದ ಬೌಲ್ ಮಾಡುತ್ತಾನೆ ಎಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಂಡು ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನಿಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

ಬೌಲರ್ ಚೆಂಡನ್ನೆಸೆಯುವ ತನ್ನ ಶೈಲಿಯ ಬದಲಾವಣೆ ತಿಳಿಸದಿದ್ದರೇ ಅದು ನಿಯಮಬಾಹಿರ. ಇಂತಹ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಅಂಪೈರ್ "ನೋ ಬಾಲ್" ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು.

೧೧.೧.೨ ಪಂದ್ಯದ ಮೊದಲು ವಿಶೇಷ ಒಪ್ಪಂದ ಮಾಡಿಕೊಂಡಿರದಿದ್ದರೆ, ತೋಳಿನ ಮಟ್ಟದ ಕೆಳಗಿನಿಂದ ಬೌಲ್ ಮಾಡುವಂತಿಲ್ಲ.

೧೧.೨ ನಿಯಮಬದ್ಧ ಎಸೆತ (ಬೌಲಿಂಗ್) – ತೋಳು

ಒಂದು ಎಸೆತವು ನಿಯಮಬದ್ಧವಾಗಿರಬೇಕಾದರೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಬೌಲ್ ಮಾಡಬೇಕು (ಥ್ರೋ) ಎಸೆಯಬಾರದು (ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕರಂತೆ).

ಬೌಲರನ ತೋಳು ಬೌಲ್ ಮಾಡುವ ಸಲುವಾಗಿ ಒಂದು ಸಾರಿ ಭುಜದ ಮಟ್ಟವನ್ನು ತಲುಪಿದ ಸಮಯದಿಂದ ಬಾಲ್ ಬಿಡುಗಡೆ ಮಾಡುವವರೆಗೆ, ಮೊಳ ಕೈ ಜೋಡಣೆಯ ಭಾಗವನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪವಾಗಿ ಅಥವಾ ಪೂರ್ತಿಯಾಗಿ ನೆಟ್ಟಗೆ ಮಾಡದಿದ್ದರೆ ಆ ಎಸೆತವು ತೋಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ನಿಯಮಬದ್ಧ. ಈ ವಿವರಣೆಯು, ಬೌಲರ್ ತನ್ನ ಮುಂಗೈ ಮಣಿಕಟ್ಟನ್ನು (ವ್ರಿಸ್ಟ - **wrist**) ಬಾಗಿಸಲು ಇಲ್ಲವೇ ತಿರುಗಿಸಲು ನಿರ್ಬಂಧಿಸುವುದಿಲ್ಲ.

ಎಸೆತವು ನಿಯಮಬದ್ಧವಾಗಿದೆಯೋ ಇಲ್ಲವೋ ಎಂದು ನಿರ್ಧರಿಸುವ ಮೊದಲ ಜವಾಬ್ದಾರಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ತುದಿಯ ಅಂಪೈರದಾದರೂ, ಬೌಲರ್ ತುದಿಯ ಅಂಪೈರರಿಗೆ, ಬೌಲರ್ ಚೆಂಡನ್ನು ನಿಯಮಬಾಹಿರವಾಗಿ ಎಸೆದಿದ್ದಾನೆ ಎಂದು ಅನಿಸಿದರೆ, ಅವನು/ಅವಳು "ನೋ ಬಾಲ್" ಎಂದು ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡುವುದರಿಂದ ಈ ನಿಯಮದಲ್ಲಿನ ಯಾವ ಅಂಶವೂ ನಿರ್ಬಂಧಿಸುವುದಿಲ್ಲ.

೧೧.೩ ಚೆಂಡನ್ನು ನಿಯಮಬಾಹಿರವಾಗಿ ಎಸೆಯುವುದು ಇಲ್ಲವೇ ತೋಳಿನ ಮಟ್ಟದ ಕೆಳಗಿನಿಂದ ಹಾಕುವುದು

೧೧.೩.೧ ಬೌಲರ್ ಬೌಲ್ ಮಾಡುವ ಅಂತಿಮ ಹೆಜ್ಜೆ ಇಟ್ಟಾಗ, ಯಾರಾದರೊಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್ ಅಭಿಪ್ರಾಯದಲ್ಲಿ, ಚೆಂಡನ್ನು ನಿಯಮ ಬಾಹಿರವಾಗಿ ಎಸೆಯಲಾಗಿದೆ ಇಲ್ಲವೇ ನಿಯಮ ೧೧.೧.೨ರ ಅನ್ವಯ ಒಪ್ಪಂದವಿಲ್ಲದೆ ಭುಜದ ಮಟ್ಟಕ್ಕಿಂತ ಕೆಳಗಿನಿಂದ ಬಿಡಲಾಗಿದೆ ಎಂದಾದರೆ, ಅವನು/ಅವಳು "ನೋ ಬಾಲ್" ಎಂದು ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು ಮತ್ತು ಬಾಲ್ ಡೆಡ್ ಆದಮೇಲೆ ಸಹವರ್ತಿ ಅಂಪೈರರಿಗೆ ಕರೆಯ ಕಾರಣವನ್ನು ತಿಳಿಸಬೇಕು.

ತದನಂತರ ಬೌಲರ್ ತುದಿಯ ಅಂಪೈರ್,

– ಬೌಲರ್‌ಗೆ ಇದು ಮೊದಲ ಹಾಗೂ ಅಂತಿಮ ಎಚ್ಚರಿಕೆ ಎಂದು ತಿಳಿಸಬೇಕು. ಈ ಎಚ್ಚರಿಕೆ ಆ ಬೌಲರಗೆ ಸರದಿಯ ಪೂರ್ತಿ ಅವಧಿಗೆ ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತದೆ.
– ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ಈ ಕ್ರಮದ ಕಾರಣವನ್ನು ತಿಳಿಸಬೇಕು.
– ಘೂಟಗಳ ಹತ್ತಿರ ಇರುವ (ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲಿರುವ) ದಾಂಡಿಗರಿಗೆ ಏನು ನಡೆಯಿತೆಂಬ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

೧೧.೩.೨ ಅದೇ ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಅದೇ ಬೌಲರ್ ಯಾರಾದರೊಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್ ಅಭಿಪ್ರಾಯದಲ್ಲಿ ಪುನಃ ನಿಯಮಬಾಹಿರವಾಗಿ ಬಾಲ್ ಎಸೆದಿದ್ದಾನೆ ಅಥವಾ ನಿಯಮ ೧೧.೧.೨ರ ಅನ್ವಯ ಒಪ್ಪಂದವಿಲ್ಲದೆ ಭುಜದ ಮಟ್ಟಕ್ಕಿಂತ ಕೆಳಗಿನಿಂದ ಹಾಕಿದ್ದಾನೆ ಎಂದಾದರೆ, ಅವನು/ಅವಳು "ನೋ ಬಾಲ್" ಎಂದು ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು ಮತ್ತು ಬಾಲ್ ಡೆಡ್ ಆದಮೇಲೆ ಸಹವರ್ತಿ ಅಂಪೈರರಿಗೆ ಕರೆಯ ಕಾರಣವನ್ನು ತಿಳಿಸಬೇಕು.

ತದನಂತರ ಬೌಲರ್ ತುದಿಯ ಅಂಪೈರ್,

– ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ಬೌಲರನನ್ನು ಕೂಡಲೇ ಬೌಲಿಂಗ್‌ನಿಂದ ಅಮಾನತ್ತುಗೊಳಿಸುವಂತೆ ನಿರ್ದೇಶಿಸಬೇಕು. ಅನ್ವಯವಾದಲ್ಲಿ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಬೌಲರ್ ಆ ಓವರನ್ನು ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಬೇಕು, ಆದರೆ ಈ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಬೌಲರ್ ಹಿಂದಿನ ಓವರ್ ಅಥವಾ ಅದರ ಭಾಗವನ್ನು ಮಾಡಿರಬಾರದು. ಹಾಗೆಯೇ ನಂತರದ ಓವರಿನ ಭಾಗವನ್ನು ಸಹ ಮಾಡಲು ಅವಕಾಶ ಕೊಡಬಾರದು. ಅಮಾನತ್ತುಗೊಂಡ ಬೌಲರ್ ಆ ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ ಬೌಲ್ ಮಾಡುವಂತಿಲ್ಲ.

– ಘೂಟಗಳ ಹತ್ತಿರ ಇರುವ (ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲಿರುವ) ದಾಂಡಿಗರಿಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು ಮತ್ತು ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ಎಷ್ಟು ಬೇಗ ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಷ್ಟು ಬೇಗ ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ಈ ಕ್ರಮದ ಕಾರಣವನ್ನು ತಿಳಿಸಬೇಕು.

೨೧.೩.೩ ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿದ ನಂತರ ಎಷ್ಟು ಬೇಗ ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಷ್ಟು ಬೇಗ ಇಬ್ಬರೂ ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ತಪ್ಪಿತಸ್ಥ ತಂಡದ ಅಧಿಕಾರಿಗಳಿಗೆ ಮತ್ತು ಪಂದ್ಯ ಅಯೋಜಿಸಿದ ವ್ಯವಸ್ಥಾಪಕ ಮಂಡಳಿಗೆ ವರದಿ ಮಾಡಬೇಕು, ಅವರು ಸೂಕ್ತವೆನಿಸಿದ ಕ್ರಮವನ್ನು ತಂಡದ ನಾಯಕ, ಸಂಬಂಧಿತ ಯಾವುದೇ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಮತ್ತು ಸೂಕ್ತವೆನಿಸಿದಲ್ಲಿ ತಂಡದ ಮೇಲೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

೨೧.೪ ಬೌಲಿಂಗ್ ಮಾಡುವುದಕ್ಕಿಂತ ಮೊದಲು ಬೌಲರ್ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ತುದಿಗೆ ಎಸೆಯುವುದು

ಬೌಲರ್ ಬೌಲ್ ಮಾಡುವ ಅಂತಿಮ ಹೆಜ್ಜೆ ಇಡುವ ಮೊದಲು ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ಬ್ಯಾಟರ ತುದಿಗೆ ಎಸೆದರೆ, "ನೋ ಬಾಲ್ ಆಗುವುದಿಲ್ಲ ಮತ್ತು ನಿಯಮ ೨೧.೩ರಲ್ಲಿ ತಿಳಿಸಿರುವಂತೆ ಕ್ರಮ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬಾರದು. ಆದರೆ, ೨೦.೪.೨.೯ ರಲ್ಲಿ ತಿಳಿಸಿರುವಂತೆ ಅಂಪೈರ್ ಡೆಡ್ ಬಾಲ್ ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು.

೨೧.೫ ನಿಯಮಬದ್ಧ ಎಸೆತ – ಪಾದಗಳ ಸ್ಥಾನ

ಒಂದು ಎಸೆತ ಪಾದಗಳ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ನಿಯಮ ಬದ್ಧವಾಗಬೇಕಾದರೆ, ಬೌಲರ್ ಬೌಲ್ ಮಾಡುವ ಅಂತಿಮ ಹೆಜ್ಜೆಯಲ್ಲಿ;

೨೧.೫.೧ ಬೌಲರ್ ತನ್ನ ಬೌಲಿಂಗ್ ಶೈಲಿಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಹಿಂದಿನ ಹೆಜ್ಜೆಯ ಪಾದವನ್ನು ಆ ಬದಿಯ ರಿಟರ್ನ್ ರೇಖೆಯ ಒಳಗೆ ಮತ್ತು ಅದಕ್ಕೆ ತಾಗದಂತೆ ಊರಬೇಕು.

೨೧.೫.೨ ಬೌಲರನ ಮುಂದಿನ ಹೆಜ್ಜೆಯ ಪಾದದ ಸ್ವಲ್ಪ ಭಾಗವಾದರೂ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಊರಿರಲಿ ಅಥವಾ ಎತ್ತಿರಲಿ

– ೨೧.೫.೧ರಲಲ್ಲಿ ರಿಟರ್ನ್ ರೇಖೆಯ ಬಗ್ಗೆ ವಿವರಿಸಿರುವಂತೆ ಎರಡೂ ವಿಕೆಟ್ಟಿನ ಮಧ್ಯದ ಘೂಟಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸುವ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ರೇಖೆಯ ಅದೇ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಮತ್ತು

– ಪಾಪಿಂಗ್ ರೇಖೆಯ ಹಿಂಭಾಗದಲ್ಲಿರಬೇಕು.

ಮೂರೂ ಷರತ್ತುಗಳು ಪಾಲಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಬಗ್ಗೆ ಬೌಲರ್ ತುದಿಯ ಅಂಪೈರರಿಗೆ ಮನವರಿಕೆ ಯಾಗದಿದ್ದರೆ, ಅವನು/ಅವಳು "ನೋ ಬಾಲ್" ಎಂದು ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು. ನಿಯಮ ४१.८ (ಉದ್ದೇಶಪೂರಿತ ಮುಂದಿನ ಹೆಜ್ಜೆಯ ಪಾದದ ನೋ ಬಾಲ್) ಗಮನಿಸಿ.

೨೧.೬ ಬೌಲರ್ ಬೌಲಿಂಗ್ ಮಾಡುವಾಗ ವಿಕೆಟ್ ಬೀಳಿಸುವುದು

ಚೆಂಡನ್ನು ಬೌಲ್ ಮಾಡಿದ್ದರೆ ಮತ್ತು ಬೌಲರ್ ತುದಿಯ ದಾಂಡಿಗ ನಿಯಮ ४१.೬ (ಬೌಲರ್ ತುದಿಯ ದಾಂಡಿಗ ತನ್ನ ನಿಗದಿತ ಜಾಗದಿಂದ ಮೊದಲೇ ಹೊರಬರುವುದು)ರ ಅನ್ವಯ ರನ್ ಔಟ್ ಆಗಿರದಿದ್ದರೆ,

ಬೌಲಿಂಗ್ ಮಾಡುವ ಕೊನೆಯ ಹೆಜ್ಜೆ ಅಥವಾ ತದನಂತರದ ಹೆಜ್ಜೆ ಯನ್ನು ಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಇಡುವ ಮೊದಲು ವಿಕೆಟ್ ಬೀಳಿಸಿದರೆ ಯಾರಾದರೊಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್ "ನೋ ಬಾಲ್" ಎಂದು ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಇದು ಅವನ/ಅವಳ ಬಟ್ಟೆ ಬರೆ ಅಥವಾ ದೇಹದ ಮೇಲಿರುವ ಯಾವುದೇ ವಸ್ತು ಬಿದ್ದು ವಿಕೆಟ್ ಬೀಳಿಸುವುದನ್ನೂ ಒಳಗೊಂಡಿರುತ್ತದೆ. ಅನುಬಂಧ ಎ೧೨ ಮತ್ತು ನಿಯಮ ೨೦.೪.೨.೮, ೨೦.೪.೨.೯ (ಅಂಪೈರ್ ಡೆಡ್ ಬಾಲ್ ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡುವುದು)ಗಳು ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತವೆ.

೨೧.೭ ಚೆಂಡು ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಸಲ ಪುಟಿಯುವುದು, ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಉರುಳುವುದು ಮತ್ತು ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಹೊರಗೆ ಪುಟಿಗೆ ಆಗುವುದು

ಚೆಂಡು ಬೌಲ್ ಮಾಡಲ್ಪಟ್ಟಿದೆ ಎಂದು ಅಂಪೈರಿಗೆ ಮನವರಿಕೆಯಾದ ನಂತರ, ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ದಾಂಡಿಗೆ ಅಥವಾ ದೇಹಕ್ಕೆ ಮುಂಚಿತವಾಗಿ ತಗಲದೆ

– ಪಾಪಿಂಗ್ ರೇಖೆ ಮುಟ್ಟುವ ಮೊದಲು ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಸಲ ಪುಟಿದರೆ ಇಲ್ಲವೇ ನೆಲದುದ್ದಕ್ಕೂ ಉರುಳಿದರೆ ಇಲ್ಲವೇ
– ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ತುದಿಯ ವಿಕೆಟ್‌ನ ರೇಖೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟುವ ಮೊದಲು, ಪೂರ್ತಿಯಾಗಿ ಇಲ್ಲವೇ ಭಾಗಶಃ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ - ನಿಯಮ ೬.೧ (ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ವಿಸ್ತೀರ್ಣ) ರಲ್ಲಿ ತಿಳಿಸಿರುವಂತೆ- ಹೊರಗೆ ಪುಟಿದರೆ ಬೌಲರ್ ತುದಿಯ ಅಂಪೈರ್ "ನೋ ಬಾಲ್" ಎಂದು ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಹುಲ್ಲಿನ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸದಿದ್ದರೇ ಇದು ಚೆಂಡು ಪೂರ್ತಿಯಾಗಿ ಇಲ್ಲವೇ ಭಾಗಶಃ ಕೃತಕ ಮೇಲ್ಭಾಗದ ಹೊರಗೆ ಪುಟಿದಾಗಲೂ ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತದೆ.

೨೧.೮ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ಬ್ಯಾಟರ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿ ಬಿಡುವ೦ತೆ ಮಾಡುವುದು, ಅಥವಾಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ಬ್ಯಾಟರ ಘೂಟಗಳ ಮುಂದೆ ಚೆಂಡು ಬಂದು ನಿಲ್ಲುವುದು

ಬೌಲ್ ಮಾಡಲ್ಪಟ್ಟ ಚೆಂಡು, ಬ್ಯಾಟರನ ದಾಂಡು ಇಲ್ಲವೇ ದೇಹಕ್ಕೆ ತಾಗುವ ಮೊದಲೇ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ಬ್ಯಾಟರ ತುದಿಯ ಘೂಟಗಳ ರೇಖೆಯ ಮುಂದೆ ಮುಂದೆ ಬಂದು ನಿಂತರೆ ಅಥವಾ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯಿಂದ ಅತೀ ದೂರದಲ್ಲಿದ್ದು, ಬ್ಯಾಟರ ಅದನ್ನು ಆಡಲು ಆಟದ ಪಟ್ಟಿ ಬಿಡಬೇಕಾದ ಪ್ರಸಂಗ ಬಂದರೆ, (ನಿಯಮ ೨೫.೮ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ಬ್ಯಾಟರನ ಚೆಂಡು ಆಡುವ ಅಧಿಕಾರ ನೋಡಿರಿ), ಅಂಪೈರ್ "ನೋ ಬಾಲ್" ಎಂದು ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು.

೨೧.೯ ಬೌಲ್ ಮಾಡಲ್ಪಟ್ಟ ಚೆಂಡನ್ನು ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕ ತಡೆದರೆ

ನಿಯಮ ೨೭.೩ (ಘೂಟರಕ್ಷಕನ ಸ್ಥಾನ) ರಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಿರುವದನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ, ಬೌಲ್ ಮಾಡಲ್ಪಟ್ಟ ಚೆಂಡು, ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ದಾಂಡು ಇಲ್ಲವೇ ದೇಹಕ್ಕೆ ತಾಗುವ ಇಲ್ಲವೇ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ತುದಿಯ ವಿಕೆಟ್ ದಾಟುವ ಮೊದಲೇ ಯಾವುದೇ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನ ದೇಹದ ಯಾವುದೇ ಭಾಗಕ್ಕೆ ತಗಲಿದರೆ ಅಂಪೈರ್ "ನೋ ಬಾಲ್" ಎಂದು ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಿ ಕೂಡಲೇ "ಡೆಡ್ ಬಾಲ್" ಎಂದು ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು.

೨೧.೧೦ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ತಲೆಯಮೇಲಿಂದ ಚೆಂಡು ಎಗರುವುದು

ಬೌಲ್ ಮಾಡಲ್ಪಟ್ಟ ಚೆಂಡು ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ಪುಟಿದು ಪಾಪಿಂಗ್ ರೇಖೆಯ ಹತ್ತಿರ ನೇರವಾಗಿ ನಿಂತಿರುವ ದಾಂಡಿಗನ ತಲೆಯ ಮೇಲಿನಿಂದ ಹೋದರೆ ಅಥವಾ ಹೋಗುತ್ತದೆ ಎಂದಾದರೆ ಅಂಪೈರ್ "ನೋ ಬಾಲ್" ಎಂದು ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು.

೨೧.೧೧ ಇತರ ನಿಯಮಗಳ ಉಲ್ಲಂಘನೆಗಾಗಿ "ನೋ ಬಾಲ್" ಕರೆಯುವುದು

ಮೇಲಿನ ಸಂದರ್ಭಗಳ ಜೊತೆ, ಈ ಕೆಳಗಿನ ನಿಯಮಗಳ ಅನ್ವಯ ಅಗತ್ಯವಿದ್ದಲ್ಲಿ "ನೋ ಬಾಲ್" ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು.

ನಿಯಮ ೨೭.೩ - ಘೂಟ ರಕ್ಷಕನ ಸ್ಥಾನ.

ನಿಯಮ ೨೮.೪ - ಲೆಗ್ ಸೈಡ್‌ನಲ್ಲಿಯ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕರ ಮಿತಿ.

ನಿಯಮ ೨೮.೫ - ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕ ಅತಿಕ್ರಮಿಸುವುದು.

ನಿಯಮ ೪೧.೬ - ಅಪಾಯಕಾರಿ ಹಾಗೂ ನಿಯಮಬಾಹಿರ ಅಲ್ಪ ಪುಟಿಗೆಯು ಬೌಲಿಂಗ್.

ನಿಯಮ ೪೧.೭ - ಅಪಾಯಕಾರಿ ಹಾಗೂ ನಿಯಮಬಾಹಿರ ಪುಟಿಗೆ ರಹಿತ ಬೌಲಿಂಗ್.

ನಿಯಮ ೪೧.೮ - ಉದ್ದೇಶಪೂರಿತ ಮುಂದಿನ ಹೆಜ್ಜೆಯ ಪಾದದ ನೋ ಬಾಲ್.

೨೧.೧೨ ನೋ ಬಾಲ್ ಕರೆಯನ್ನು ಹಿಂತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು

ನಿಯಮ ೨೦.೪.೨.೪, ೨೦.೪.೨.೫, ೨೦.೪.೨.೬, ೨೦.೪.೨.೮ ಅಥವಾ ೨೦.೪.೨.೯ (ಅಂಪೈರ್ ಡೆಡ್ ಬಾಲ್ ಎಂದು ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡುವುದು)ರ ಅನ್ವಯ "ಡೆಡ್ ಬಾಲ್" ಕರೆದರೆ ಅಂಪೈರ್ "ನೋ ಬಾಲ್" ಕರೆಯನ್ನು ಹಿಂತೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

೨೧.೧೩ ನೋ ಬಾಲ್ ವೈಡ್ ಕರೆಯನ್ನು ಅಮಾನ್ಯಗೊಳಿಸುವುದು

"ನೋ ಬಾಲ್" ಕರೆಯು ವೈಡ್ ಕರೆಯನ್ನು ಅಮಾನ್ಯ ಗೊಳಿಸುತ್ತದೆ. ನಿಯಮ ೨೨.೧ (ವೈಡ್ ನಿರ್ಧರಿಸುವುದು) ಮತ್ತು ೨೨.೨ (ವೈಡ್ ಕೆರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡುವುದು) ಗಮನಿಸಿ.

೨೧.೧೪ ಚೆಂಡು ಡೆಡ್ ಆಗುವುದಿಲ್ಲ

"ನೋ ಬಾಲ್" ಎಂದು ಕರೆದಾಕ್ಷಣ ಚೆಂಡು ಡೆಡ್ ಆಗುವುದಿಲ್ಲ.

೨೧.೧೫ ನೋ ಬಾಲ್ ಕರೆಗೆ ದಂಡ

ನೋ ಬಾಲ್ ಕರೆದಾಕ್ಷಣ ದಂಡದ ಒಂದು ಓಟವನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಬೇಕು. ಕರೆಯನ್ನು ಹಿಂತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳದಹೊರತು , ದಾಂಡಿಗನೊಬ್ಬನು ಔಟ್ ಆದರೂ ಸಹ ದಂಡದ ಓಟ ಇರುತ್ತದೆ. ಅದು ಗಳಿಸಿದ ಬೇರಾವುದೇ ಓಟಗಳು, ಯಾವುದೇ ಬೌಂಡರಿ ಗಳಿಕೆ ಮತ್ತು ಯಾವುದೇ ದಂಡದ ಓಟಗಳ ಜೊತೆ ಕೂಡಿಸಿ ಲೆಕ್ಕಕ್ಕೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

೨೧.೧೬ ನೋ ಬಾಲ್ ದಿಂದ ಗಳಿಸಿದ ಓಟಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಲೆಕ್ಕಿಸಬೇಕು

ದಂಡದ ಒಂದು ಓಟವನ್ನು ನೋ ಬಾಲ್ ಅತಿರಿಕ್ತ ಎಂದು ಲೆಕ್ಕಿಸಬೇಕು ಮತ್ತು ಬೌಲರ್ ಖಾತೆಗೂ ವಜಾ ಹಾಕಬೇಕು. ಒಂದು ವೇಳೆ ಯಾವುದೇ ತಂಡಕ್ಕೆ ಇತರ ಯಾವುದೇ ದಂಡದ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಿದ್ದರೇ ಇವುಗಳನ್ನು ನಿಯಮ ೪೧.೧೮ (ದಂಡದ ಓಟಗಳು)ರಲ್ಲಿ ತಿಳಿಸಿರುವಂತೆ ಲೆಕ್ಕಿಸಬೇಕು. ದಾಂಡಿಗರು ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಿದ ಯಾವುದೇ ಓಟಗಳು ಅಥವಾ ಯಾವುದೇ ಬೌಂಡರಿ ಓಟಗಳನ್ನು ದಾಂಡಿಗನು ದಾಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆದಿದ್ದರೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸಿದ ದಾಂಡಿಗನ ಖಾತೆಗೂ ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಬೈಸ್ ಅಥವಾ ಲೆಗ್ ಬೈಸ್ ಎಂದು ಯಾವುದು ಸರಿಯೋ ಹಾಗೇ ಲೆಕ್ಕಿಸಬೇಕು.

೨೧.೧೭ ನೋ ಬಾಲ್ ಎಣಿಸಬಾರದು.

ನೋ ಬಾಲನ್ನು ಓವರಿನ ಒಂದು ನಿಗದಿತ ಎಸೆತವೆಂದು ಎಣಿಸಬಾರದು, ನಿಯಮ ೧೭.೩ (ಎಸೆತಗಳ ನಿಯಮ ಬದ್ಧತೆ) ಗಮನಿಸಿ.

೨೧.೧೮ ನೋ ಬಾಲ್‌ನಿಂದ ಔಟ್ ಆದಾಗ.

ನೋ ಬಾಲ್ ಕರೆದಾಗ, ಯಾರೊಬ್ಬ ದಾಂಡಿಗನು ನಿಯಮ ೩೪ (ಚೆಂಡನ್ನು ಎರಡುಸಲ ಹೊಡೆಯುವುದು), ೩೭ (ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆಗೆ ಅಡಚಣೆ) ಅಥವಾ ೩೮ (ರನ್ ಔಟ್) ಇವುಗಳನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ ಬೇರಾವುದೇ ನಿಯಮಗಳನ್ವಯ ಔಟಾಗುವುದಿಲ್ಲ.

ನಿಯಮ ೨೨ ವೈಡ್ ಬಾಲ್

೨೨.೧ ವೈಡ್ ನಿರ್ಧರಿಸುವುದು

೨೨.೧.೧ ಬೌಲರ್ ಬೌಲ್ ಮಾಡಿದ ಚೆಂಡು ನೋ ಬಾಲ್ ಆಗಿರದಿದ್ದರೆ, ೨೨.೧.೨ರ ವಿವರಣೆಯ ಅನ್ವಯ ಅಂಪೈರ್ ಅಭಿಪ್ರಾಯದಲ್ಲಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ಬ್ಯಾಟರ ನಿಂತಿರುವ ಅಥವಾ ಚೆಂಡು ಆಟದಲ್ಲಿ ಬಂದಾಗಿನಿಂದ ಬೇರಾವುದೇ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಇದ್ದಿದ್ದರೆ ಅಂಥಹ ಸ್ಥಳದಿಂದ ಚೆಂಡು ಅವನ/ಅವಳ ವ್ಯಾಪ್ತಿಗೆ ದೂರದಲ್ಲಿ ಹಾದು ಹೋದರೆ ಮತ್ತು ಅವನ/ಅವಳ ನಿಯಮಿತ ಗಾರ್ಡ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ನಿಂತಿದ್ದಾಗಲೂ, ಬ್ಯಾಟರ ವ್ಯಾಪ್ತಿಗಿಂತ ದೂರದಲ್ಲಿ ಹಾದು ಹೋಗಬಹುದಾಗಿದ್ದರೂ ಸಹ ವೈಡ್ ಎಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಬೇಕು.

೨೨.೧.೨ ದಾಂಡಿಗನಿಗೆ ಸಹಜ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಹೊಡೆತವನ್ನು ಹೊಡೆಯುವ ಅವಕಾಶವಿಲ್ಲದ ಹಾಗೇ ದೂರದಲ್ಲಿ ಹಾದು ಹೋದರೆ, ಅದು ದಾಂಡಿಗನ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯಲ್ಲಿಲ್ಲದ ಚೆಂಡು ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು.

೨೨.೨ ವೈಡ್ ಬಾಲ್ ಎಂದು ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡುವುದು.

ಬೌಲ್ ಮಾಡಲ್ಪಟ್ಟ ಚೆಂಡನ್ನು ಅಂಪೈರ್ ವೈಡ್ ಎಂದು ತೀರ್ಮಾನಿಸಿದರೆ, ಅವನು/ಅವಳು ಆ ಚೆಂಡು, ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ವಿಕೆಟ್ ದಾಟಿದ ಕೂಡಲೇ ಎಷ್ಟು ಬೇಗ ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಷ್ಟು ಬೇಗ "ವೈಡ್" ಎಂದು ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಚೆಂಡು, ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ವಿಕೆಟ್ ದಾಟಿದ ಮೇಲೆ "ವೈಡ್" ಎಂದು ಕರೆದರೂ, ಅದು ಬೌಲರ್ ಬೌಲ್ ಮಾಡುವ ಕೊನೆಯ ಎರಡು ಹೆಜ್ಜೆ ಹಾಕಿದಾಗಿನಿಂದ (**Delivery stride**) ವೈಡ್ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು.

೨೨.೩ ವೈಡ್ ಕರೆಯನ್ನು ಹಿಂತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು

೨೨.೩.೧ ಚೆಂಡು ಹಾಗೂ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ದಾಂಡು ಅಥವಾ ಅವನ ಶರೀರದೊಡನೆ ಸಂಪರ್ಕ ಆದರೆ, ಆ ಚೆಂಡು ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನೊಬ್ಬನ ಸಂಪರ್ಕಕ್ಕೆ ಬರುವ ಮೊದಲು ಅಂಪೈರ್ ವೈಡ್ ಕರೆಯನ್ನು ಹಿಂಪಡೆಯಬೇಕು.

೨೨.೩.೨ ಬೌಲ್ ಮಾಡಲ್ಪಟ್ಟ ಚೆಂಡನ್ನು "ನೋ ಬಾಲ್" ಎಂದು ಕರೆದರೆ, ವೈಡ್ ಕರೆಯನ್ನು ಹಿಂಪಡೆಯಬೇಕು. ನಿಯಮ ೨೧.೩ (ನೋ ಬಾಲ್ ವೈಡ್ ಕರೆಯನ್ನು ರದ್ದುಗೊಳಿಸುತ್ತದೆ) ಗಮನಿಸಿ.

೨೨೦.೪ ಬೌಲ್ ಮಾಡಿದ ಎಸೆತ ವೈಡ್ ಅಲ್ಲ

೨೨.೪.೧ ಅಂಪೈರ್ ವೈಡ್ ಅಲ್ಲ ಎಂದು ಯಾವಾಗ ನಿರ್ಧರಿಸಬೇಕೆಂದರೆ, ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು,

೨೧೨.೧.೨ರಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಿದಂತೆ ಚೆಂಡು ತನ್ನ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯಿಂದ ಹೊರಗೆ ಹೋಗುವಂತೆ ಮಾಡಿದರೆ,

ಅಥವಾ ಸಹಜ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಹೊಡೆತ ಹೊಡೆಯಲು ಅನುಕೂಲವಾಗುವಂತೆ, ಸಾಕಷ್ಟು ತನ್ನ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯೊಳಗೆ ಬರುವಂತೆ ಮಾಡಿದರೆ.

೨೨.೪.೨ ಚೆಂಡು, ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನನ್ನು ಹಾದು ಹೋಗುವಾಗ, ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ದಾಂಡಿಗೆ ಅಥವಾ ಶರೀರಕ್ಕೆ ತಗಲಿದರೆ, ಅಂಪೈರ್ ವೈಡ್ ಎಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಬಾರದು.

೨೨.೫ ಚೆಂಡು ಡೆಡ್ ಅಲ್ಲ

ವೈಡ್ ಬಾಲ್ ಎಂದು ಕರೆದಾಕ್ಷಣ ಚೆಂಡು ಡೆಡ್ ಆಗುವುದಿಲ್ಲ.

೨೨.೬ ವೈಡ್‌ಗೆ ದಂಡ

ವೈಡ್‌ಬಾಲ್ ಕರೆದ ಕೂಡಲೇ ದಂಡದ ಒಂದು ಓಟ ಅನುದಾನವಾಗುತ್ತದೆ. ವೈಡ್‌ಬಾಲ್ ಕರೆಯನ್ನು ಹಿಂತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳದ ಹೊರತು , ೨೨.೩ ಗಮನಿಸಿ, ದಾಂಡಿಗನೊಬ್ಬನು ಔಟ್ ಆದರೂ ಸಹ ದಂಡದ ಓಟ ದಕ್ಕುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಬೇರಾವುದೇ ಓಟಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದ್ದರೆ, ಯಾವುದೇ ಬೌಂಡರಿ ಗಳಿಕೆ ಮತ್ತು ಯಾವುದೇ ದಂಡದ ಓಟಗಳ ಗಳಿಕೆ ಆಗಿದ್ದರೆ ಅವುಗಳ ಜೊತೆಗೆ ಸೇರಿಸಬೇಕು.

೨೨.೭ ವೈಡ್‌ನಿಂದ ಗಳಿಸಿದ ಓಟಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಲೆಕ್ಕಿಸಬೇಕು

ದಂಡದ ಒಂದು ಓಟದ ಜೊತೆಗೆ ದಾಂಡಿಗರು ಓಡಿ ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಿದ ಎಲ್ಲಾ ಓಟಗಳು ಅಥವಾ ಬೌಂಡರಿ ಗಳಿಕೆಯನ್ನು ಹಾಗೂ ದಂಡದ ಓಟಗಳನ್ನು ವೈಡ್ ಬಾಲ್ಸ್ ಎಂದೇ ಲೆಕ್ಕಿಸಬೇಕು. ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ವೈಡ್ ಬಾಲ್‌ನಿಂದ ಫಲಿಸುವ ಎಲ್ಲ ಓಟಗಳನ್ನು ಬೌಲರ್ ಖಾತೆಗೆ ವಜಾ ಹಾಕಬೇಕು.

೨೨.೮ ವೈಡ್‌ಬಾಲ್ ಎಣಿಸಬಾರದು

ವೈಡ್‌ಬಾಲ್ ಎಂದು ಕರೆದ ಎಸೆತವನ್ನು ಓವರಿನ ಒಂದು ಎಸೆತ ಎಂದು ಎಣಿಸಬಾರದು. ನಿಯಮ ೧೭.೩(ಎಸೆತದ ನಿಯಮ ಬದ್ಧತೆ) ಗಮನಿಸಿ.

೨೨.೯ ವೈಡ್‌ಬಾಲ್ ನಿಂದ ಔಟ್ ಆಗುವುದು

ವೈಡ್‌ಬಾಲ್ ಎಂದು ಕರೆದಾಗ, ಇಬ್ಬರಲ್ಲೊಬ್ಬ ದಾಂಡಿಗನು ನಿಯಮ ೩೫ (ಹಿಟ್ ವಿಕೆಟ್), ೩೭(ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆಗೆ ಅಡೆತಡೆ), ೩೮ (ರನ್ ಔಟ್), ಇಲ್ಲವೇ ೩೯ (ಸ್ಟಂಪ್ಡ್) ಗಳನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ, ಇತರ ಯಾವುದೇ ನಿಯಮಗಳ ಅಡಿಯಲ್ಲಿ ಔಟಾಗುವುದಿಲ್ಲ.

ನಿಯಮ ೨೩ ಬೈ ಮತ್ತು ಲೆಗ್ ಬೈ

೨೩.೧ ಬೈಸ್

ಬೌಲರ್‌ನಿಂದ ಬೌಲ್ ಮಾಡಲ್ಪಟ್ಟ ಚೆಂಡು, ನೋ ಬಾಲ್ ಅಥವಾ ವೈಡ್ ಆಗಿರದೆ, ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ದಾಂಡಿಗೆ ಅಥವಾ ಶರೀರದ ಯಾವುದೇ ಭಾಗಕ್ಕೆ ತಗಲದೆ ಅವನನ್ನು/ಅವಳನ್ನು ದಾಟಿದ ಮೇಲೆ, ಆ ಎಸೆತದಲ್ಲಿ ದಾಂಡಿಗರು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಿದ ಯಾವುದೇ ಓಟಗಳು ಇಲ್ಲವೇ ಬೌಂಡರಿ ಗಳಿಕೆಯಿಂದ ಗಳಿಸಿದ ಓಟಗಳನ್ನು ಬೈಸ್ ಎಂದು ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ಮೊತ್ತಕ್ಕೆ ಸೇರಿಸಬೇಕು. ಒಂದು ವೇಳೆ ಆ ಎಸೆತ ನೋ ಬಾಲ್ ಆಗಿದ್ದರೆ ಆ ಎಸೆತಕ್ಕೆ ದಂಡದ ಒಂದು ಓಟವನ್ನೂ ಸೇರಿಸಬೇಕು.

೨೩.೨ ಲೆಗ್ ಬೈಸ್

೨೩.೨.೧ ಬೌಲರ್‌ನಿಂದ ಬೌಲ್ ಮಾಡಲ್ಪಟ್ಟ ಚೆಂಡು ಮೊದಲು ದಾಂಡಿಗನ ಶರೀರಕ್ಕೆ ತಾಗಿದಾಗ, ಅಂಪೈರರಿಗೆ ದಾಂಡಿಗನು,

ದಾಂಡಿನಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಆಡಲು ನಿಜವಾದ ಪ್ರಯತ್ನ ಮಾಡಿದ್ದಾನೆ

ಅಥವಾ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಪೆಟ್ಟು ಬೀಳುವುದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದ್ದಾನೆ ಎಂದು ಮನವರಿಕೆಯಾದರೆ ಮಾತ್ರ ರನಗಳ ಗಳಿಕೆಯಾಗುತ್ತದೆ.

೨೩.೧.೨ ಅಂಪೈರರಿಗೆ ಈ ಷರತ್ತುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದಾದರೊಂದನ್ನು ಪಾಲಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿದೆ ಎಂದು ಮನವರಿಕೆಯಾದರೆ, ಓಟಗಳನ್ನು ಈ ಕೆಳಗಿನಂತೆ ಲೆಕ್ಕಿಸಬೇಕು.

೨೩.೧.೨.೧ ಒಂದು ವೇಳೆ, ತದನಂತರದಲ್ಲಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ದಾಂಡಿಗೆ ಅಥವಾ ದೇಹಕ್ಕೆ ತಗಲದಿದ್ದರೆ,

ಅಥವಾ ದಾಂಡಿಗನ ದಾಂಡು ಅಥವಾ ದೇಹಕ್ಕೆ ಉದ್ದೇಶರಹಿತ ಸಂಪರ್ಕವಾದರೆ

ದಾಂಡಿಗರು ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಿದ ಯಾವುದೇ ಓಟಗಳು ಅಥವಾ ಬೌಂಡರಿ ಗಳಿಕೆಯ ಓಟಗಳನ್ನು, ಚೆಂಡು ದಾಂಡಿಗನ ದಾಂಡಿಗೆ ತಗಲಿದ್ದರೆ ದಾಂಡಿಗನ ಖಾತೆಗೂ ಇಲ್ಲವಾದರೆ ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ಖಾತೆಗೆ ೨೩.೧.೩ರಲ್ಲಿ ತಿಳಿಸಿರುವಂತೆ ಸೇರಿಸಬೇಕು.

೨೩.೧.೨.೨ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ನಿಯಮಬದ್ಧವಾದ ಎರಡನೇ ಹೊಡೆತವನ್ನು ಹೊಡೆದರೆ, ನಿಯಮ ೩೪.೩(ನಿಯಮ ಬದ್ಧವಾಗಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಸಲ ಹೊಡೆಯುವುದು), ಮತ್ತು ೩೪.೪(ನಿಯಮ ಬದ್ಧವಾಗಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಸಲ ಹೊಡೆದ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಓಟಗಳ ಗಳಿಕೆ) ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತದೆ.

೨೩.೧.೩ ೨೩.೧.೨.೧ರಲ್ಲಿರುವಂತೆ ಓಟಗಳನ್ನು ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ/ದಾಂಡಿಗಳ ಲೆಕ್ಕಕ್ಕೆ ಸೇರಿಸದಿದ್ದರೆ, ಲೆಗ್ ಬೈಸ್ ಎಂದು ಲೆಕ್ಕಿಸಬೇಕು.

ಇದರ ಜೊತೆಗೆ, ಆ ಎಸೆತ ನೋ ಬಾಲ್ ಎಂದಾದರೆ, ದಂಡದ ಒಂದು ಓಟವನ್ನೂ ಲೆಕ್ಕಿಸಬೇಕು.

೨೩.೩ ಲೆಗ್ ಬೈಸ್ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುಮತಿಸದಿರುವುದು

೨೩.೧.೧ರ ಷರತ್ತುಗಳಲ್ಲಿ, ಯಾವುದೇ ಷರತ್ತನ್ನು ಪೂರೈಸಿಲ್ಲ ಎಂದು ಅಂಪೈರ್ ಪರಿಗಣಿಸಿದರೆ, ಲೆಗ್ ಬೈ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುಮತಿಸಬಾರದು.

ಇತರ ಯಾವುದೇ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ ಚೆಂಡು ಡೆಡ್ ಆಗದಿದ್ದರೆ, ಚೆಂಡು ಬೌಂಡರಿ ತಲುಪಿದ ಕೂಡಲೇ ಅಥವಾ ಮೊದಲ ಓಟವನ್ನು ಪೂರ್ಣ ಗೊಳಿಸಿದೊಡನೆಯೇ ಅಂಪೈರ್ ಡೆಡ್ ಬಾಲ್ ಎಂದು ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು.

ತದನಂತರ ಅಂಪೈರ್,

- ದಾಂಡಿಗ ತಂಡ ಗಳಿಸಿದ ಎಲ್ಲ ಓಟಗಳನ್ನು ರದ್ದು ಪಡಿಸಬೇಕು.
- ಔಟ್ ಆಗದೆ ಇರುವ ದಾಂಡಿಗನನ್ನು/ದಾಂಡಿಗಳನ್ನು ಅವರ ಸ್ವಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಹಿಂತಿರುಗಿಸಬೇಕು.
- ಅನ್ವಯವಾದಲ್ಲಿ ಸ್ಕೋರರಿಗೆ ನೋ ಬಾಲ್ ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು.
- ನಿಯಮ ೨೮.೩ (ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡಕ್ಕೆ ಸೇರಿದ ಶಿರಸ್ತ್ರಾಣ)ಅನ್ವಯ ಅನುದಾನಿಸುವ ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳನ್ನು ಹೊರತು ಪಡಿಸಿ, ಅನ್ವಯಿಸಬಹುದಾದ ಯಾವುದೇ ಇತರ ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಬೇಕು.

ನಿಯಮ ೨೪ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನ ಅನುಪಸ್ಥಿತಿ ; ಬದಲಿ ಆಟಗಾರ

೨೪.೧ ಬದಲಿ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕರು

೨೪.೧.೧ ಅಂಪೈರ್ ಬದಲಿ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನಿಗೆ ಅನುಮತಿ ಯಾವಾಗ ಕೊಡಬೇಕೆಂದರೆ,

೨೪.೪.೧.೧ ಪಂದ್ಯದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನು ಗಾಯಗೊಂಡಿದ್ದಾನೆ ಅಥವಾ ಅಸ್ವಸ್ಥನಾಗಿದ್ದಾನೆ ಎಂದು ಅಂಪೈರ್‌ಗೆ ಖಾತ್ರಿಯಾದರೆ ಇಲ್ಲವೇ

೨೪.೪.೧.೨ ಯಾವುದೇ ಅಂಗೀಕರಿಸಬಹುದಾದ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ.

ಉಳಿದ ಎಲ್ಲ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಬದಲಿ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಅನುಮತಿಸುವ ಹಾಗಿಲ್ಲ.

೨೪.೧.೨ ಬದಲಿ ಆಟಗಾರನು ಬೌಲಿಂಗ್ ಮಾಡುವಂತಿಲ್ಲ ಇಲ್ಲವೇ ನಾಯಕನಾಗಿ ವರ್ತಿಸುವಂತಿಲ್ಲ, ಆದರೆ ಅಂಪೈರುಗಳ ಸಮ್ಮತಿಯೊಂದಿಗೆ ಘೂಟ ರಕ್ಷಕನಾಗಬಹುದು. ಆದರೂ ನಿಯಮ ೪೨.೭.೧(೩ನೇ ಮತ್ತು ೪ನೇ ಮಟ್ಟದ ಅಪರಾಧ ಮತ್ತು ಅಂಪೈರ್‌ಗಳ ಕ್ರಮ) ಗಮನಿಸಿ.

೨೪.೧.೩ ನೇಮಕಗೊಂಡ ಆಟಗಾರ, ಅವನ/ಅವಳ ಪರವಾಗಿ ಬದಲಿ ಆಟಗಾರನೊಬ್ಬ ಮೊದಲೇ ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಿದ್ದರೂ ಸಹ ೨೪.೨, ೨೪.೩, ಮತ್ತು ನಿಯಮ ೪೨.೪(೩ನೇ ಮಟ್ಟದ ಅಪರಾಧ ಮತ್ತು ಅಂಪೈರ್‌ಗಳ ಕ್ರಮ) ಕ್ಕೆ ಒಳಪಟ್ಟು, ಬೌಲ್ ಅಥವಾ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ಮಾಡಬಹುದು.

೨೪.೨ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕ- ಅನುಪಸ್ಥಿತಿ ಇಲ್ಲವೇ ಮೈದಾನದಿಂದ ಹೊರ ಹೋಗುವುದು

೨೪.೨.೧ ಒಬ್ಬ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನು, ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆಯ ಕರ್ತವ್ಯವನ್ನು ನಿಭಾಯಿಸಲು ತಾತ್ಕಾಲಿಕವಾಗಿ ಮೈದಾನದ ಹೊರಗೆ ಹೋದರೆ, ಅದು ಆಟದ ಮೈದಾನ ಬಿಟ್ಟು ಹೊರಹೋದಂತೆ ಅಲ್ಲ ಮತ್ತು ಈ ನಿಯಮಕ್ಕಾಗಿ ಆಟದ ಮೈದಾನ ಬಿಟ್ಟಂತಲ್ಲ.

೨೪.೨.೨ ಒಬ್ಬ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನು ಪಂದ್ಯದ ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ತದನಂತರದಲ್ಲಿ ಮೈದಾನದೊಳಗೆ ಬರದಿದ್ದಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಆಟದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಮೈದಾನದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಹೋದರೆ,

೨೪.೨.೨.೧ ಈ ಗೈರು ಹಾಜರಿಯ ಕಾರಣವನ್ನು ಅಂಪೈರ್‌ಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

೨೪.೨.೨.೨ ಅದರ ನಂತರ ಅವನು/ಅವಳು ಆಟದ ಮೈದಾನದ ಒಳಗೆ ಆಟ ನಡೆದಿರುವಾಗ ಅಂಪೈರ್ ಅನುಮತಿ ಇಲ್ಲದೇ ಬರುವಂತಿಲ್ಲ. ೨೪.೪ ಗಮನಿಸಿ. ಅಂಪೈರ್ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ಎಷ್ಟು ಬೇಗ ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಷ್ಟು ಬೇಗ ಅನುಮತಿ ಕೊಡಬೇಕು.

೨೪.೨.೨.೩ ಅವನು/ಅವಳು ಆಟದ ಮೈದಾನದೊಳಗೆ ಹಿಂತಿರುಗಿದ ನಂತರ, ೨೪.೨.೩ ರಿಂದ ೨೪.೨೭ ಹಾಗೂ ೨೪.೩ರಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಿರುವಂತೆ ದಂಡದ ಅವಧಿ ಮುಗಿಯುವವರೆಗೆ ಆಟದ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಇರದ ಹೊರತು ಬೌಲಿಂಗ್ ಮಾಡುವಂತಿಲ್ಲ.

೨೪.೨.೩ ಆಟಗಾರನೊಬ್ಬನ ದಂಡ ಅನುಭವಿಸದ ದಂಡದ ಅವಧಿ ಗರಿಷ್ಠ ೬೦ ನಿಮಿಷಗಳಿಗೆ ಸೀಮಿತಗೊಳ್ಳಬೇಕು.

೨೪.೨.೪ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ದಂಡದ ಅವಧಿ ಮುಗಿಯುವದೊರಳಗೇ ಮೈದಾನದಿಂದ ಹೊರಗೆಬಂದರೆ, ಉಳಿದಿರುವ ಸಮಯವನ್ನು ದಂಡದ ಸಮಯವೆಂದು ಮುಂದುವರೆಸಬೇಕು.

೨೪.೨.೫ ಆಟಗಾರನು ಅವನ/ಅವಳ ಎಲ್ಲ ದಂಡದ ಅವಧಿಯನ್ನು ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸುವವರೆಗೆ ಬೌಲ್ ಮಾಡುವಂತಿಲ್ಲ. ಯಾವುದೇ ಅನುಪಸ್ಥಿತಿಯ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ, ಆಟಗಾರನು ಎಷ್ಟು ಆಟದ

ಸಮಯದವರೆಗೆ ಮೈದಾನದ ಹೊರಗೆ ಇದ್ದನೊ, ಅಷ್ಟು ಸಮಯವನ್ನು ೨೪.೨.೩ಕ್ಕೆ ಒಳಪಟ್ಟು ದಂಡ ಅನುಭವಿಸದ ಅವಧಿಗೆ ಕೂಡಿಸಬೇಕು.

೨೪.೨.೬ ಆಟದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ಅನಿಯಮಿತ ತಡೆ ಇದ್ದರೆ, ತಡೆಯ ಅವಧಿ, ಅನುಭವಿಸಿದ ದಂಡದ ಅವಧಿ ಎಂದು ಈ ಕೆಳಗಿನ ಷರತ್ತಿನಮೇಲೆ ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು.

೨೪.೨.೬.೧ ಅನಿಯಮಿತ ತಡೆ ಪ್ರಾರಂಭವಾದಾಗ ಆಟದ ಮೈದಾನದೊಳಗಿದ್ದ ಆಟಗಾರ, ಆಟ ಪುನರಾರಂಭವಾದಾಗ ಮೈದಾನದ ಒಳಗೆ ಬರಬೇಕು ಅಥವಾ ಅವನ/ಅವಳ ತಂಡ ಬ್ಯಾಟಿಂಗ್ ಮಾಡುತ್ತಿರಬೇಕು.

೨೪.೨.೬.೨ ತಡೆಯ ಪ್ರಾರಂಭದ ಮೊದಲೇ ಮೈದಾನದ ಹೊರಗಿದ್ದ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕ ತಾನು ಆಟಕ್ಕೆ ಯಾವಾಗ ಸಿದ್ಧ ಎಂದು ಅಂಪೈರ್‌ಗೆ ಸ್ವತಃ ತಿಳಿಸಿ, ಆಟ ಪುನರಾರಂಭವಾದಾಗ ಮೈದಾನದ ಒಳಗೆ ಬಂದರೆ ಅಥವಾ ಅವನ/ಅವಳ ತಂಡ ಬ್ಯಾಟಿಂಗ್ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರೆ, ಅಂಪೈರ್‌ಗೆ ತಿಳಿಸುವ ಮೊದಲಿನ ತಡೆಯ ಅವಧಿ ಅನುಭವಿಸದ ದಂಡದ ಅವಧಿ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬಾರದು.

೨೪.೨.೭ ಅನುಬವಿಸಿಲ್ಲದ ಯಾವುದೇ ದಂಡದ ಅವಧಿಯನ್ನು ಮುಂದಿನ ಮತ್ತು ತರುವಾಯದ ದಿನಗಳ ಆಟಕ್ಕೆ ಮತ್ತು ಸರದಿಗೆ ಹೇಗೆ ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತದೋ ಹಾಗೇ ಮುಂದುವರೆಸಬೇಕು.

೨೪.೨.೮ ಆಟಗಾರನೊಬ್ಬನಿಂದ ನಿಯಮ ೪೨.೪ (೩ನೇ ಮಟ್ಟದ ಅಪರಾಧ ಮತ್ತು ಅಂಪೈರ್‌ಗಳ ಕ್ರಮ)ರನ್ವಯ ೩ನೇ ಮಟ್ಟದ ಅಪರಾಧವಾಗಿದ್ದರೆ, ಮೈದಾನದ ಹೊರಗೆ ಅಮಾನತ್ತಿಗೊಸ್ಕರ ಕಳೆದ ಅವಧಿಯನ್ನು ದಂಡ ಅನುಭವಿಸದ ಅವಧಿಗೆ ಅವನು/ಅವಳು ಅಮಾನತ್ತಿನ ಅವಧಿ ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ಮೈದಾನದ ಒಳಗೆ ಬಂದರೆ ಕೂಡಿಸಬಾರದು.

೨೪.೨.೯ ಬದಲಿ ಆಟಗಾರನೊಬ್ಬನಿಂದ ನಿಯಮ ೪೨.೪ (೩ನೇ ಮಟ್ಟದ ಅಪರಾಧ ಮತ್ತು ಅಂಪೈರ್‌ಗಳ ಕ್ರಮ) ರ ಅನ್ವಯ ೩ನೇ ಮಟ್ಟದ ಅಪರಾಧವಾದರೆ, ಕೆಳಗಿನವುಗಳು ಅನ್ವಯವಾಗುತ್ತವೆ.

೨೪.೨.೯.೧ ಅಮಾನತ್ತಿಗೊಸ್ಕರ ಮೈದಾನದ ಹೊರಗೆ ಕಳೆದ ಅವಧಿಯನ್ನು ನೇಮಕಗೊಂಡ ಆಟಗಾರ ಅಮಾನತ್ತಿನ ಅವಧಿ ಮುಗಿದ ನಂತರ ಮೈದಾನದ ಒಳಗೆ ಬಂದರೆ, ಯಾವುದೇ ಅನುಭವಿಸದ ದಂಡದ ಅವಧಿಗೆ ಸೇರಿಸಬಾರದು. ಆದರೆ, ಅಮಾನತ್ತುಗೊಳ್ಳುವ ಅಪರಾಧವಾಗುವ ಮೊದಲು ಮೈದಾನದ ಹೊರಗೆ ಕಳೆದ ಯಾವುದೇ ಸಮಯ ೨೪.೨೩ಕ್ಕೆ ಒಳಪಟ್ಟು, ಅನುಭವಿಸದ ಅವಧಿ ಎಂದೇ ಉಳಿಯುತ್ತದೆ.

೨೪.೨.೯.೨ ನೇಮಕಗೊಂಡ ಆಟಗಾರ ಅಮಾನತ್ತಿನ ಅವಧಿ ಮುಗಿದ ನಂತರ ಮೈದಾನದ ಒಳಗೆ ಬರದಿದ್ದರೆ, ಅವನ/ಅವಳ ಅನುಪಸ್ಥಿತಿಯ ಪೂರ್ಣ ಅವಧಿಯನ್ನು ಗರಿಷ್ಠ ೯೦ ನಿಮಿಷಕ್ಕೆ ಮೀರದಂತೆ ದಂಡದ ಅವಧಿ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು.

೨೪.೩ ದಂಡದ ಅವಧಿ ಅನ್ವಯವಾಗುವುದಿಲ್ಲ

ನೇಮಕಗೊಂಡ ಆಟಗಾರನ ಅನುಪಸ್ಥಿತಿ ದಂಡದ ಅವಧಿ ಯಾವಾಗ ಆಗುವುದಿಲ್ಲ ಅಂದರೆ,

೨೪.೩.೧ ಪಂದ್ಯದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಅವನು/ಅವಳು ಬಾಹ್ಯವಾಗಿ ಗಾಯಗೊಂಡು, ಅದಕ್ಕೋಸ್ಕರ ನ್ಯಾಯಯುತವಾಗಿ ಮೈದಾನ ಬಿಟ್ಟರೆ ಇಲ್ಲವೇ ಮೈದಾನದ ಒಳಗೆ ಬರಲಾಗದಿದ್ದರೆ,

೧೪.೩.೨ ಗಾಯ ಅಥವಾ ಅಸ್ವಸ್ಥತೆಗೊಳ್ಳದೆ, ಅಂಪೈರ್ ಅಭಿಪ್ರಾಯದಲ್ಲಿ ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಅಂಗೀಕರಿಸಬಹುದಾದ ಇತರ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ ಬರದಿದ್ದರೆ.

೧೪.೪ ಅನುಮತಿ ಇಲ್ಲದೇ ಆಟಗಾರನು ಹಿಂತಿರುಗುವುದು

ಆಟಗಾರನೊಬ್ಬ ೧೪.೧.೨ನ್ನು ಉಲ್ಲಂಘಿಸಿ ಬಂದು, ಆಟದಲ್ಲಿರುವ ಚೆಂಡಿನ ಸಂಪರ್ಕದಲ್ಲಿ ಬಂದರೆ, ಚೆಂಡು ತತ್‌ಕ್ಷಣ ಡೆಡ್ ಆಗುತ್ತದೆ.

- ಅವಶ್ಯ ವಿದ್ದಲ್ಲಿ ಅಂಪೈರ್ ಸ್ಕೋರರಿಗೆ ನೋ ಬಾಲ್ ಇಲ್ಲವೇ ವೈಡ ಬಾಲ್ ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು.
- ಅಂಪೈರ್ ದಾಂಡಿಗ ತಂಡಕ್ಕೆ ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಬೇಕು.
- ದಾಂಡಿಗರು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಿದ ಓಟಗಳ ಜೊತೆಗೆ ಅಪರಾಧದ ಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ದಾಂಡಿಗರು ಒಬ್ಬರನ್ನೊಬ್ಬರು ದಾಟಿದ್ದರೆ ಅದನ್ನೂ ಸೇರಿಸಿ ಲೆಕ್ಕಿಸಬೇಕು.
- ಆ ಎಸೆತವನ್ನು ಓವರಿನಲ್ಲಿಯ ಒಂದು ಎಸೆತ ಎಂದು ಎಣಿಸಬಾರದು.
- ಅಂಪೈರ್ ತನ್ನ ಸಹ ಅಂಪೈರ್‌ಗೆ, ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ, ದಾಂಡಿಗರಿಗೆ ಮತ್ತು ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ಎಷ್ಟು ಬೇಗ ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಷ್ಟು ಬೇಗ ಈ ಕ್ರಮದ ಕಾರಣದ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು.
- ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿದ ನಂತರ, ಇಬ್ಬರೂ ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಒಟ್ಟಿಗೆ ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಆದಷ್ಟು ಬೇಗ ತಪ್ಪೆಸಗಿದ ತಂಡದ ಪಧಾಧಿಕಾರಿಗಳಿಗೆ ಮತ್ತು ಪಂದ್ಯದ ವ್ಯವಸ್ಥಾಪಕ ಮಂಡಳಿಗೆ ವರದಿ ಸಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ಅವರು ತಂಡದ ನಾಯಕ, ಬೇರಾವುದೇ ವ್ಯಕ್ತಿ ಹಾಗೂ ಸೂಕ್ತವೆನಿಸಿದಲ್ಲಿ, ಇಡೀ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಸೂಕ್ತ ಕ್ರಮ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ನಿಯಮ ೧೫ ದಾಂಡಿಗನ ಸರದಿ: ಓಟಗಾರರು

೧೫.೧ ದಾಂಡಿಗನಾಗಿ ಅಥವಾ ಓಟಗಾರನಾಗಿ ಕಾರ್ಯ ನಿರ್ವಹಿಸುವುದು

ನೇಮಕಗೊಂಡ ಆಟಗಾರನೊಬ್ಬ ಮಾತ್ರ ದಾಂಡಿಗನಾಗಿ ಅಥವಾ ಓಟಗಾರನಾಗಿ ಕಾರ್ಯ ನಿರ್ವಹಿಸಬಹುದು ಮತ್ತು ೧೫.೩ ಮತ್ತು ೧೫.೫.೨ಕ್ಕೆ ಒಳಪಟ್ಟಂತೆ ಅವನ/ಅವಳ ಪರವಾಗಿ ಬದಲಿ ಆಟಗಾರ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸಿದ್ದರೂ ಸಹ ಹಾಗೇ ಮಾಡಬಹುದು.

೧೫.೨ ದಾಂಡಿಗನ ಸರದಿಯ ಪ್ರಾರಂಭ

ಮೊದಲ ಇಬ್ಬರು ದಾಂಡಿಗರ ಸರದಿ ಹಾಗೂ "ಟೈಂ" ಎಂದು ಕರೆದ ಮೇಲೆ ಆಟವು ಪುನರಾರಂಭಗೊಂಡಾಗ ಬರುವ ಹೊಸ ದಾಂಡಿಗನ ಸರದಿ "ಪ್ಲೇ" ಎಂದು ಕರೆದ ಕೂಡಲೇ ಪ್ರಾರಂಭಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಇತರ ಯಾವುದೇ ಸಮಯದಲ್ಲಿ, ಒಬ್ಬ ದಾಂಡಿಗನ ಸರದಿಯು ಅವನು/ಅವಳು ಬೌಂಡರಿ ರೇಖೆಯ ಒಳಗೆ ಕಾಲಿಟ್ಟ ಕೂಡಲೇ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗಿದೆ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು.

೧೫.೩ ದಾಂಡಿಗನ ಸರದಿಯ ಪ್ರಾರಂಭಕ್ಕೆ ನಿರ್ಬಂಧ

೧೫.೩.೧ ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ಒಬ್ಬ ಸದಸ್ಯನ ದಂಡದ ಅವಧಿ ಬಾಕಿ ಇದ್ದರೆ, ನಿಯಮ ೧೪.೨.೭ (ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನ ಅನುಪಸ್ಥಿತಿ ಅಥವಾ ಮೈದಾನದಿಂದ ಹೊರ ಹೋಗುವುದು.) ಗಮನಿಸಿ. ಆ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ದಾಂಡು ಮಾಡಲು ಇಲ್ಲವೇ ಓಟಗಾರನಾಗಿ ಬರಲು ದಂಡದ ಆ ಅವಧಿ ಪೂರೈಸುವ ವರೆಗೂ ಅನುಮತಿ ಕೊಡಬಾರದು. ಆದರೂ, ಅವನ/ಅವಳ ತಂಡ ೫ ಹುದ್ದರಿ ಗಳನ್ನು ಕಳೆದುಕೊಂಡರೆ, ದಂಡದ ಅವಧಿ ಮುಗಿಯದಿದ್ದರೂ ಸಹ ದಾಂಡಿಗನಾಗಿ ಬರಬಹುದು.

೨೫.೩.೨ ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ಒಬ್ಬ ಸದಸ್ಯ ತನ್ನ ದಂಡದ ಅವಧಿಯನ್ನು ೨೫.೩.೨.೧ ಮತ್ತು ೨೫.೩.೨.೨ಕ್ಕೆ ಒಳಪಟ್ಟು ಆಟದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಪೂರೈಸಬೇಕು.

೨೫.೩.೨.೧ ನಿಯಮ ೪೨.೪ (೩ನೇ ಮಟ್ಟದ ಅಪರಾಧಗಳು ಮತ್ತು ಅಂಪೈರ್ ಕ್ರಮ)ರ ಅನ್ವಯ ಪೂರ್ಣಗೋಳಿಸುತ್ತಿರುವ ಅಮಾನತ್ತಿನ ಅವಧಿ ದಂಡದ ಅವಧಿಯ ಪಾಲನೆ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬಾರದು.

೨೫.೩.೨.೨ ಒಂದು ವೇಳೆ ಅನಿಯಮಿತ ತಡೆ ಇದ್ದರೆ, ದಾಂಡಿಗನು ಸ್ವತಃ ಅಂಪೈರರಿಗೆ ತಾನು ಭಾಗವಹಿಸಲು ಸಮರ್ಥನಿದ್ದೇನೆ/ಸಮರ್ಥಳಿದ್ದೇನೆ ಎಂದು ತಿಳಿಸಿದ ಸಮಯದ ನಂತರದ ತಡೆಯ ಅವಧಿ ದಂಡದ ಅವಧಿಯ ಪಾಲನೆ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು.

೨೫.೩.೩ ಒಂದು ಸರದಿಯು ಮುಕ್ತಾಯವಾದಾಗ, ದಂಡದ ಅವಧಿ ಪಾಲಿಸದೆ ಉಳಿದಿದ್ದರೆ, ಅದು ನಂತರದ ಮತ್ತು ತದನಂತರದ ಸರದಿಗೂ ಅಗತ್ಯವಿದ್ದಲ್ಲಿ ಮುಂದೊಯ್ಯಬೇಕು.

೨೫.೪ ದಾಂಡಿಗನು ನಿವೃತ್ತನಾಗುವುದು

೨೫.೪.೧ ಚೆಂಡು ಡೆಡ್ ಆದಾಗ, ದಾಂಡಿಗನು ತನ್ನ ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಯಾವಾಗ ಬೇಕಾದರೂ ನಿವೃತ್ತನಾಗಬಹುದು. ಆಟ ಮುಂದುವರೆಯುವ ಮೊದಲು ಅಂಪೈರರಿಗೆ ನಿವೃತ್ತಿಯ ಕಾರಣವನ್ನು ತಿಳಿಸಬೇಕು.

೨೫.೪.೨ ಒಬ್ಬ ದಾಂಡಿಗನು ಅನಾರೋಗ್ಯ, ಗಾಯ ಅಥವಾ ಇನ್ನಾವುದೋ ಅನಿವಾರ್ಯ ಕಾರಣಗಳಿಂದಾಗಿ ನಿವೃತ್ತನಾದರೆ, ಆ ದಾಂಡಿಗನಿಗೆ ಅವನ/ಅವಳ ಸರದಿ ಮುಂದುವರೆಸುವ ಹಕ್ಕು ಇದೆ. ಯಾವುದೇ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ ಇದು ಸಾಧ್ಯವಾಗದಿದ್ದರೆ, ಆ ದಾಂಡಿಗನು "ನಿವೃತ್ತ ಔಟಿಲ್ಲ" ಎಂದು ದಾಖಲಿಸಬೇಕು.

೨೫.೪.೩ ೨೫.೪.೨ರಲ್ಲಿ ತಿಳಿಸಿರುವ ಕಾರಣಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಬೇರಾವುದೇ ಕಾರಣಗಳಿಗಾಗಿ ನಿವೃತ್ತನಾದರೆ, ಮತ್ತೆ ತನ್ನ ಸರದಿಯನ್ನು ಎದುರಾಳಿ ತಂಡದ ನಾಯಕನ ಅನುಮತಿಯಿಂದ ಮಾತ್ರ ಮುಂದುವರೆಸಬಹುದು. ಯಾವುದೇ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ ಅವನು/ಅವಳು ಸರದಿ ಮುಂದುವರೆಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗದಿದ್ದರೆ, ಆ ದಾಂಡಿಗನು "ನಿವೃತ್ತ ಔಟ್" ಎಂದು ದಾಖಲಿಸಬೇಕು.

೨೫.೪.೪ ನಿವೃತ್ತಿಯ ನಂತರ ೨೫.೪.೨ ಮತ್ತು ೨೫.೪.೩ಕ್ಕೆ ಒಳಪಟ್ಟು ದಾಂಡಿಗನು/ದಾಂಡಿಗಳು ತನ್ನ ಸರದಿಯನ್ನು ಮುಂದುವರೆಸುವುದಾದರೆ ಮತ್ತೊಬ್ಬ ದಾಂಡಿಗ ಔಟ್ ಆದಮೇಲೆ ಇಲ್ಲವೇ ನಿವೃತ್ತಿಯ ನಂತರವೇ ಮುಂದುವರೆಸಬಹುದು.

೨೫.೫ ಓಟಗಾರರು

೨೫.೫.೧ ಬ್ಯಾಟರಗೆ ಓಟಗಾರನನ್ನು ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಕೆಳಕಂಡ ಅಂಶಗಳ ಬಗ್ಗೆ ತೃಪ್ತರಾದರೆ ಮಾತ್ರ ಕೊಡಬೇಕು.

೨೫.೫.೧.೧ ಓಡಲು ಅಸಮರ್ಥನಾಗುವ/ಅಸಮರ್ಥಳಾಗುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಪಂದ್ಯದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಗಾಯಗೊಂಡರೆ, ಮತ್ತು

೨೫.೫.೧.೨ ಅಂಗಿಕರಿಸಬಹುದಾದ ಬೇರಾವುದೆ ಕಾರಣಗಳಿಗೆ.

ಉಳಿದೆಲ್ಲ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಓಟಗಾರನನ್ನು ಅನುಮತಿಸಬಾರದು,

೨೫.೫.೨ ಒಬ್ಬ ಓಟಗಾರನು ಕಡ್ಡಾಯವಾಗಿ

೨೫.೫.೨.೧ ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ಸದಸ್ಯನಾಗಿರಬೇಕು.

೨೫.೫.೨.೨ ಸಾಧ್ಯವಾದರೆ ಆ ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಬ್ಯಾಟಿಂಗ್ ಮಾಡಿದವನಾಗಿರಬೇಕು. ಇದು ಸಾಧ್ಯವಾಗದಿದ್ದರೆ, ಸಂದರ್ಭಗಳು ಬದಲಾಗಿ ಔಟ್ ಆದ ದಾಂಡಿಗನು ಓಟಗಾರನಾಗಿ ಬರಲು ಲಭ್ಯವಾದರೆ, ಓಟಗಾರನನ್ನು ಕೂಡಲೇ ಬದಲಿಸಬೇಕು.

೨೫.೫.೨.೩ ಅಂಪೈರ್ ಒಪ್ಪಿಗೆಯ ನಂತರವೇ ಬದಲಿಸಬೇಕು.

೨೫.೫.೨.೪ ಯಾವ ದಾಂಡಿಗನಿಗಾಗಿ ಓಟಗಾರ ಬಂದಿರುತ್ತಾನೋ ಆ ದಾಂಡಿಗನು ಧರಿಸಿರುವ ಎಲ್ಲ ಬಾಹ್ಯ ರಕ್ಷಣಾ ಉಪಕರಣಗಳಿಗೆ ಸಮಾನ ಉಪಕರಣಗಳನ್ನು ಧರಿಸಿರಬೇಕು.

೨೫.೫.೨.೫ ನಿಯಮ ೨೪.೨.೬ (ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನ ಅನುಪಸ್ಥಿತಿ ಅಥವಾ ಆಟದ ಮೈದಾನ ಬಿಟ್ಟು ಹೋಗುವುದು)ರಲ್ಲಿ ತಿಳಿಸಿರುವಂತೆ ಪಾಲಿಸದ ದಂಡದ ಅವಧಿ ಹೊಂದಿರಬಾರದು.

೨೫.೫.೩ ದಾಂಡಿಗನ ಓಟಗಾರನು ಎಲ್ಲ ನಿಯಮಗಳಿಗೆ ಒಳಪಟ್ಟಿರುತ್ತಾನೆ ಮತ್ತು ಓಟಗಾರನ/ಅವಳ ಪಾತ್ರಕ್ಕೆ ಅನ್ವಯಿಸುವ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಅವಕಾಶಗಳನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ ದಾಂಡಿಗನೆಂದೇ ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು. ನಿಯಮ ೩೦.೨ (ದಾಂಡಿಗನ ನಿಗದಿತ ಜಾಗ) ಗಮನಿಸಿ.

೨೫.೬ ದಾಂಡಿಗ ಮತ್ತು ಅವನ /ಅವಳ ಓಟಗಾರನನ್ನು ಔಟ್ ಮಾಡುವುದು ಹಾಗೂ ನಡತೆ

೨೫.೬.೧ ದಾಂಡಿಗನು ಓಟಗಾರನನ್ನು ಹೊಂದಿದ್ದರೆ, ಆ ಓಟಗಾರನು ಯಾವುದೇ ನಿಯಮವನ್ನು ಉಲ್ಲಂಘಿಸಿದರೆ, ನಿಯಮವನ್ನು ತಾನೇ ಉಲ್ಲಂಘಿಸಿದ್ದರೆ ಒಳಪಡಬೇಕಾಗುತ್ತಿದ್ದ ದಂಡನೆಗೆ ಗುರಿಯಾಗುತ್ತಾನೆ. ವಿಶೇಷವಾಗಿ, ಆ ಓಟಗಾರನು ನಿಯಮ ೩೬ (ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆಗೆ ಅಡಚಣೆ) ಅಥವಾ ೩೮ (ರನ್ ಔಟ್) ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದರಲ್ಲಿ ಔಟ್ ಆದರೆ, ಆ ದಾಂಡಿಗನೂ ಔಟ್ ಆದಂತೆ.

೨೫.೬.೨ ಓಟಗಾರನನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ದಾಂಡಿಗನು, ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವವನಾಗಿದ್ದರೆ, ಅವನು/ಅವಳು ಆಟದ ಎಲ್ಲ ನಿಯಮಗಳಿಗೆ ಒಳಪಡುತ್ತಾನೆ ಮತ್ತು ನಿಯಮದ ಯಾವುದೇ ಉಲ್ಲಂಘನೆಗಾಗಿ ದಂಡನೆಗೆ ಗುರಿಯಾಗುತ್ತಾನೆ. ಆದರೆ, ರನ್ ಔಟ್ ಮತ್ತು ಸ್ಟಂಪ್ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ೨೫.೬.೩, ೨೫.೬.೪ ಮತ್ತು ೨೫.೬.೫ ರಲ್ಲಿಯ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸಂದರ್ಭಗಳು ಅವನಿಗೆ/ಅವಳಿಗೆ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ಓಟಗಾರ ಹೊಂದಿರುವಂತೆ ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತವೆ.

೨೫.೬.೩ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ಓಟಗಾರನನ್ನು ಪಡೆದಿದ್ದರೆ ಆತನ/ಅವಳ ನಿಗದಿತ ಜಾಗ ಯಾವಾಗಲೂ ಘೂಟರಕ್ಷಕನ ತುದಿಯದ್ದಾಗಿರುತ್ತದೆ.

೨೫.೬.೪ ಓಟಗಾರನನ್ನು ಪಡೆದಿರುವ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ತನ್ನ ನಿಗದಿತ ಜಾಗದಲ್ಲಿದ್ದು, ಆತನ ಓಟಗಾರ ನಿಗದಿತ ಜಾಗದ ಹೊರಗಿದ್ದರೆ ಮತ್ತು ಘೂಟರಕ್ಷಕನ ತುದಿಯ ವಿಕೆಟ್ ನಿಯಮಾನುಸಾರ ಬೀಳಿಸಿದರೆ, ನಿಯಮ ೩೮ (ರನ್ ಔಟ್) ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತದೆ.

೨೫.೬.೫ ಓಟಗಾರನನ್ನು ಪಡೆದಿರುವ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ತನ್ನ ನಿಗದಿತ ಜಾಗದಿಂದ ಹೊರಗಿದ್ದರೆ ಮತ್ತು ಘೂಟರಕ್ಷಕನ ತುದಿಯ ವಿಕೆಟ್ ನಿಯಮಾನುಸಾರ ಬೀಳಿಸಿದರೆ,

ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ನಿಯಮ ೩೮(ರನ್ ಔಟ್) ಅಥವಾ ೩೯(ಸ್ಟಂಪ್ಡ್) ರನ್ವಯ ಔಟ್ ಆಗುತ್ತಾನೆ. ಓಟಗಾರನೂ ಸಹ ತನ್ನ ಜಾಗದಿಂದ ಹೊರಗಿದ್ದರೆ ನಿಯಮ ೩೯ (ರನ್ ಔಟ್) ಮಾತ್ರ ಅನ್ವಯವಾಗುತ್ತದೆ.

೧೫.೬.೬ ೧೫.೬.೫ರಲ್ಲಿರುವಂತೆ ಓಟಗಾರನನ್ನು ಪಡೆದಿರುವ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ಔಟ್ ಆದರೆ, ಅಂಪೈರ್'

– ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ಎಲ್ಲ ಓಟಗಳನ್ನು ರದ್ದು ಪಡಿಸಬೇಕು.

– ಔಟ್ ಆಗದೆ ಇರುವ ದಾಂಡಿಗನನ್ನು ತನ್ನ ಸ್ವಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಹಿಂತಿರುಗಿಸಬೇಕು.

– ಅನ್ವಯವಾಗುವ ಯಾವುದೇ ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಬೇಕು.

೧೫.೬.೭ ಓಟಗಾರನನ್ನು ಪಡೆದಿರುವ ದಾಂಡಿಗನು ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನಾಗಿರದಿದ್ದಾಗ, ಅವನು/ಅವಳು;

೧೫.೬.೭.೧ ನಿಯಮ ೩೭(ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆಗೆ ಅಡಚಣೆ)ಕ್ಕೆ ಆಧೀನನಾಗಿರುತ್ತಾನೆ, ಇದರ ಹೊರತಾಗಿ ಪಂದ್ಯದ ಹೊರಗಿರುತ್ತಾನೆ,

೧೫.೬.೭.೨ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ತುದಿಯಲ್ಲಿರುವ ಅಂಪೈರ್ ನಿರ್ದೇಶಿಸಿದ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಆಟಕ್ಕೆ ಅಡಚಣೆ ಆಗದಂತೆ ನಿಲ್ಲಬೇಕು.

೧೫.೬.೭.೩ ೧೫.೬.೭.೧ರನ್ವಯ ಪಂದ್ಯದ ಹೊರಗಿದ್ದರೂ, ಯಾವುದೇ ನಿಯಮಬಾಹಿರ ಕೃತ್ಯವೆಸಗಿದರೆ ನಿಯಮಗಳ ಪ್ರಕಾರ ದಂಡನೆಗೆ ಒಳಪಡುತ್ತಾನೆ.

೧೫.೭ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ಓಟಗಾರನ ಮೇಲಿನ ನಿರ್ಬಂಧ.

೧೫.೭.೧ ಚೆಂಡು ಆಟದಲ್ಲಿ ಬಂದ ಮೇಲೆ, ಚೆಂಡು, ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನನ್ನು ತಲಪುವ ವರೆಗೆ ಅಥವಾ ಪಾಪಿಂಗ್ ರೇಖೆಯನ್ನು ದಾಟುವವರೆಗೆ, ಇವೆರಡರಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಮೊದಲೋ ಅಲ್ಲಿಯ ವರೆಗೆ ಗಾಯಗೊಂಡ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ಓಟಗಾರ ಅವನ/ಅವಳ ಶರೀರದ ಯಾವುದೇ ಭಾಗ ಅಥವಾ ದಾಂಡನ್ನು ಪಾಪಿಂಗ್ ರೇಖೆಯ ಹಿಂದೆ ಊರಿರಬೇಕು.

೧೫.೭.೨ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ಗಾಯಗೊಂಡ ದಾಂಡಿಗನ ಓಟಗಾರನು ಈ ನಿರ್ಬಂಧವನ್ನು ಉಲ್ಲಂಘಿಸಿದ್ದಾನೆ/ಉಲ್ಲಂಘಿಸಿದ್ದಾಳೆ ಎಂದು ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ತುದಿಯ ಅಂಪೈರ್ ಪರಿಗಣಿಸಿದರೆ, ಬೇರಾವುದೇ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ ಚೆಂಡು ಡೆಡ್ ಆಗದಿದ್ದರೆ ಅವನು/ಅವಳು ಚೆಂಡು ಬೌಂಡರಿ ಮುಟ್ಟಿದ ಕೂಡಲೇ ಎಷ್ಟು ಬೇಗ ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಷ್ಟು ಬೇಗ ಅಥವಾ ಮೊದಲ ಓಟ ಪೂರ್ತಿ ಆದಮೇಲೆ ಡೆಡ್ ಬಾಲ್ ಎಂದು ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಆದರೂ ಅವನು/ಅವಳು ಡೆಡ್ ಬಾಲ್ ಕರೆಯನ್ನು ಬುತ್ತಿ (ಕ್ಯಾಚ್) ಹಿಡಿಯುವುದನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಲು ಅವಕಾಶ ಕೊಡಲು ವಿಳಂಬವಾಗಿ ಮಾಡಬೇಕು.

ಬೌಲರ್ ತುದಿಯ ಅಂಪೈರ್;

- ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ಎಲ್ಲ ಓಟಗಳನ್ನು ರದ್ದು ಪಡಿಸಬೇಕು.
- ಔಟ್ ಆಗದೆ ಇರುವ ದಾಂಡಿಗನನ್ನು/ದಾಂಡಿಗಳನ್ನು ತನ್ನ ಸ್ವಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಹಿಂತಿರುಗಿಸಬೇಕು.

– ನಿಯಮ ೨೮.೩(ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡಕ್ಕೆ ಸೇರಿದ ಶಿರಸ್ತ್ರಾಣ)ರನ್ವಯದ ದಂಡದ ಓಟಗಳನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ, ಅನ್ವಯಿಸಬಹುದಾದ ಇತರೆ ಯಾವುದೇ ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಬೇಕು.

೨೫.೮ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ಬ್ಯಾಟರನ /ಬ್ಯಾಟರಳ ಚೆಂಡನ್ನಾಡುವ ಅಧಿಕಾರ

ಚೆಂಡು ಬೌಲ್ ಮಾಡಿದ ನಂತರ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ಬ್ಯಾಟರಗೆ ಚೆಂಡನ್ನಾಡುವ ಅಥವಾ ಚೆಂಡನ್ನು ನಿಯಮಾನುಸಾರ ಎರಡನೇ ಬಾರಿ ಘೂಟ ರಕ್ಷಕನ/ ರಕ್ಷಕಳ ಇಲ್ಲವೆ ಬೆರಾವುದೆ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕರ ಅಡಚಣೆ ಇಲ್ಲದೆ ಹೊಡೆಯುವ ಹಕ್ಕು ಇರುತ್ತದೆ. (ನಿಯಮ ೨೭.೫ ಘೂಟ ರಕ್ಷಕನ ಹಾವಭಾವಗಳ ಮೇಲಿನ ನಿರ್ಬಂಧ ಮತ್ತು ೨೭.೬ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನಿಂದ ಘೂಟ ರಕ್ಷಕನಿಗೆ ಅಡ್ಡಿಪಡಿಸುವಿಕೆ ನೋಡಿರಿ)
ಆದರೆ ಈ ಅವಕಾಶ, ಚೆಂಡನ್ನೆದಿರಿಸುವ ಬ್ಯಾಟರ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ತನ್ನ ದಾಂಡಿನ ಅಥವಾ ಅಂಗದ ಯಾವುದೇ ಭಾಗ ನಿಯಮ ೬.೧ (ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ವಿಸ್ತೀರ್ಣ) ರಲ್ಲಿ ತಿಳಿಸಿರುವಂತೆ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ಊರಿದ್ದಾಗ ಅಥವಾ ಹವೆಯಲ್ಲಿದ್ದಾಗ ಮಾತ್ರ ಪಡೆದಿರುತ್ತಾನೆ. ಒಂದು ವೇಳೆ, ಚೆಂಡನ್ನೆದಿರಿಸುವ ಬ್ಯಾಟರ ಚೆಂಡನ್ನು ಆಡುವಾಗ, ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ತನ್ನ ದಾಂಡಿನ ಅಥವಾ ಅಂಗದ ಯಾವುದೇ ಭಾಗ ಊರಿರದಿದ್ದರೆ ಅಥವಾ ಹವೆಯಲ್ಲಿರದಿದ್ದರೆ, ಯಾವುದೇ ಅಂಪೈರ್ ತತಕ್ಷಣ ಡೆಡ್ ಬಾಲ್ ಎಂದು ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು.

ನಿಯಮ ೨೬ ಆಟದ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಅಭ್ಯಾಸ

೨೬.೧ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ಮತ್ತು ಚೌಕಾಕಾರದ ಉಳಿದ ಭಾಗದ ಮೇಲೆ ಅಭ್ಯಾಸ

೨೬.೧.೧ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ಪಂದ್ಯದ ಯಾವುದೇ ದಿನದಂದು ಯಾವುದೇ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ತರದ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಬಾರದು.

೨೬.೧.೨ ಅಂಪೈರ್ ಅನುಮತಿ ಇಲ್ಲದೇ, ಚೌಕಾಕಾರದ ಉಳಿದ ಭಾಗದ ಮೇಲೆ ಪಂದ್ಯದ ಯಾವುದೇ ದಿನದ ಯಾವುದೇ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ಅಭ್ಯಾಸ ನಡೆಯುವಂತಿಲ್ಲ.

೨೬.೨ ಹೊರ ಮೈದಾನ (ಔಟ್ ಫೀಲ್ಡ್)ದಲ್ಲಿ ಅಭ್ಯಾಸ.

೨೬.೨.೧ ಪಂದ್ಯದ ಯಾವುದೇ ದಿನದಂದು, ಹೊರ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲ ತರಹದ ಅಭ್ಯಾಸವನ್ನು

– ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುವುದಕ್ಕೆ ಮೊದಲು,
– ಆಟದ ಮುಕ್ತಾಯದ ನಂತರ,
– ಭೋಜನ ಅಥವಾ ಚಹಾ ವಿರಾಮದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಸರದಿಗಳ ನಡುವಿನ ವಿರಾಮದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ.

ಅಂಪೈರ್ ಅಭಿಪ್ರಾಯದಲ್ಲಿ ಈ ತರಹದ ಅಭ್ಯಾಸದಿಂದ ಹೊರ ಮೈದಾನಕ್ಕೆ ಯಾವುದೇ ರೀತಿಯ ಹಾನಿ ಆಗುವುದಿಲ್ಲ ಎಂದಾದರೆ ಅನುಮತಿಸಬಹುದು.

೨೬.೨.೨ "ಪ್ಲೇ" ಮತ್ತು "ಟೈಂ" ಕರೆಯ ನಡುವೆ, ಹೊರ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಅಭ್ಯಾಸವನ್ನು ಈ ಕೆಳಗಿನ ಎಲ್ಲಾ ಷರತ್ತುಗಳನ್ನು ಪಾಲಿಸಿದರೆ ಅನುಮತಿಸಬಹುದು.

– ಅನುಬಂಧ ಎ-೭ರಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಿದಂತಹ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕರು ಮಾತ್ರ ಅಭ್ಯಾಸದಲ್ಲಿ ಭಾಗಿಯಾಗಬಹುದು.

- ಅಭ್ಯಾಸಕ್ಕಾಗಿ ಪಂದ್ಯದ ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ ಬೇರಾವುದೇ ಚೆಂಡನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬಾರದು.
- ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಸಮಾನಾಂತರ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಚೌಕಾಕಾರ ಮತ್ತು ಬೌಂಡರಿ ರೇಖೆಯ ನಡುವಿನ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಬೌಲಿಂಗ್ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಬಾರದು.
- ಅಂಪೈರರಿಗೆ ಇದು ನಿಯಮ ೪೧.೩(ಪಂದ್ಯದ ಚೆಂಡಿನ ಸ್ಥಿತಿಯನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವುದು) ಮತ್ತು ೪೧.೯(ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದಿಂದ ಕಾಲಹರಣ)ಗಳನ್ನು ಉಲ್ಲಂಘಿಸುವುದಿಲ್ಲ ಎಂದು ಮನವರಿಕೆ ಯಾಗಬೇಕು. ಒಂದು ವೇಳೆ ಉಲ್ಲಂಘನೆ ಯಾದರೆ ನಿಯಮ ೪೧ರಲ್ಲಿ ತಿಳಿಸಿರುವಂತೆ ಕ್ರಮ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಯಾವುದೇ ಎಚ್ಚರಿಕೆ ಕೊಟ್ಟಲ್ಲಿ ಮುಂದೆ ಅದು ನಿಯಮ ೨೮ ಮತ್ತು ೪೧ ಅಡಿಯಲ್ಲಾ ಗುವ ಸಂದರ್ಭ ಗಳಿಗೂ ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತದೆ.

೨೮.೩ ಅಭ್ಯಾಸದ ಓಟ (ರನ್ ಅಪ್)

ನಿಯಮ ೪೧.೯(ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದಿಂದ ಕಾಲಹರಣ) ಮತ್ತು ೪೧.೧೨(ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಹಾಳುಮಾಡುವುದು)ಗಳ ಉಲ್ಲಂಘನೆಯಾಗುವುದಿಲ್ಲ ಎಂದು ಅಂಪೈರಿಗೆ ಖಾತ್ರಿಯಾದರೆ ಮಾತ್ರ ಬೌಲರ್‌ಗೆ ಅಭ್ಯಾಸದ ಓಟಕ್ಕೆ ಅನುಮತಿಸಬಹುದು.

೨೮.೪ ಉಲ್ಲಂಘನೆಗಾಗಿ ದಂಡಗಳು

ಎಲ್ಲ ತರಹದ ಅಭ್ಯಾಸಗಳು ನಿಯಮ ೪೧.೩(ಪಂದ್ಯದ ಚೆಂಡಿನ ಸ್ಥಿತಿಯನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವುದು), ೪೧.೯(ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದಿಂದ ಕಾಲಹರಣ) ಮತ್ತು ೪೧.೧೨(ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಹಾಳುಮಾಡುವುದು) ಗಳಿಗೆ ಒಳಪಟ್ಟಿವೆ.

೨೮.೪.೧ ೨೮.೧ ಇಲ್ಲವೇ ೨೮.೨ ರ ಉಲ್ಲಂಘನೆಯಾದರೆ, ಅಂಪೈರ್;

- ಆ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಅಭ್ಯಾಸಕ್ಕೆ ಅನುಮತಿ ನೀಡಿಲ್ಲ ಎಂದು ಎಚ್ಚರಿಸಬೇಕು.
- ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್‌ಗೆ ಹಾಗೂ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ಸಾಧ್ಯವಾದಷ್ಟು ಬೇಗನೆ ಇಬ್ಬರೂ ನಾಯಕರಿಗೆ ಕ್ರಮದ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

೨೮.೪.೧.೧ ಉಲ್ಲಂಘನೆಯು ವಿಕೆಟ್ ಬಳಿ ಇರುವ ದಾಂಡಿಗನಿಂದಾದರೆ, ಅಂಪೈರ್ ಕೂಡಲೇ ಮತ್ತೊಬ್ಬ ದಾಂಡಿಗನಿಗೆ ಹಾಗೂ ಆಡಲು ಬರುವ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ದಾಂಡಿಗನಿಗೆ ಎಚ್ಚರಿಕೆಯ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು. ಈ ಎಚ್ಚರಿಕೆಯು ಆ ಆಟಗಾರನ ತಂಡಕ್ಕೆ ಪಂದ್ಯದ ಅವಧಿಗೆ ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತದೆ.

೨೮.೪.೨ ಪಂದ್ಯದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ, ತಂಡದ ಯಾವುದೇ ಆಟಗಾರನಿಂದ ಮರಳಿ ಉಲ್ಲಂಘನೆಯಾದರೆ, ಅಂಪೈರ್;

- ಎದುರಾಳಿ ತಂಡಕ್ಕೆ ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಬೇಕು.
- ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್‌ಗೆ, ಸ್ಕೋರರ್‌ಗಳಿಗೆ ಮತ್ತು ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ಎಷ್ಟು ಬೇಗ ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಷ್ಟು ಬೇಗ ಇಬ್ಬರೂ ನಾಯಕರಿಗೆ ಮತ್ತು ಉಲ್ಲಂಘನೆ ಆಟ ನಡೆದಾಗ ವಿಕೆಟ್ ಬಳಿ ಇರುವ ದಾಂಡಿಗರಿಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿದ ನಂತರ ಅಂಪೈರರಿಬ್ಬರೂ ಸೇರಿ ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಎಷ್ಟು ಬೇಗ ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಷ್ಟು ಬೇಗ ತಪ್ಪಿತಸ್ಥ ತಂಡದ ಮುಖ್ಯಸ್ಥರಿಗೆ ಹಾಗೂ ಪಂದ್ಯದ ವ್ಯವಸ್ಥಾಪಕ

ಮಂಡಳಿಗೆ ವರದಿ ಸಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ಅವರು, ತಂಡದ ನಾಯಕ, ಸಂಬಂಧಿತ ಯಾವುದೇ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳ ಮತ್ತು ಸಮಂಜಸವೆನಿಸಿದರೆ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಸೂಕ್ತ ಕ್ರಮ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ನಿಯಮ ೨೭ ಘೂಟ ರಕ್ಷಕ

೨೭.೧ ಸುರಕ್ಷಾ ಉಪಕರಣಗಳು

ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕರಲ್ಲಿ ಘೂಟ ರಕ್ಷಕ ನೊಬ್ಬನಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಕೈ ಗವಚ ಮತ್ತು ಕಾಲಿನ ಬಾಹ್ಯ ಕವಚ (Pads) ತೊಡಲು ಅನುಮತಿ ಇದೆ. ಇವುಗಳನ್ನು ಧರಿಸಿದ್ದರೆ, ನಿಯಮ ೨೮.೨(ಚೆಂಡಿನ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ)ರ ಉದ್ದೇಶಕ್ಕಾಗಿ ಅವುಗಳು ಅವನ/ಅವಳ ಶರೀರದ ಭಾಗವೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು. ಚೆಂಡು ಆಟದಲ್ಲಿ ಬಂದಾಗ, ಅವನ/ಅವಳ ಹಾವ ಭಾವ, ನಡವಳಿಕೆ ಮತ್ತು ಸ್ಥಾನದಿಂದ ಅವನು/ಅವಳು ಘೂಟ ರಕ್ಷಕನ ಸಹಜ ಕರ್ತವ್ಯಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವುದಿಲ್ಲ ಎಂದು ಅಂಪೈರ್‌ಗೆ ಮನದಟ್ಟಾದರೆ, ಅವನು/ಅವಳು ಸವಲತ್ತುಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ನಿಯಮ ೩೩.೨(ನಿಯಮ ಬದ್ಧವಾದ ಬುತ್ತಿ (ಕ್ಯಾಚ್)), ೩೯ (ಸ್ಟಂಪ್ಡ್), ೨೮.೧ (ಸುರಕ್ಷಾ ಉಡುಪುಗಳು), ೨೮.೪ (ಲೆಗ್ ಸೈಡ್ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕರ ಮಿತಿ) ಹಾಗೂ ೨೮.೫ (ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕರು ಅತಿಕ್ರಮ ಮಾಡಬಾರದು)ರ ಸಂದರ್ಭಗಳಿಗಾಗಿ ಘೂಟ ರಕ್ಷಕ ಎಂದು ಗುರುತಿಸಲ್ಪಡುವ ಹಕ್ಕನ್ನೂ ಕಳೆದು ಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ.

೨೭.೨ ಕೈ ಗವಚಗಳು

೨೭.೨.೧ ೨೭.೧ರಲ್ಲಿಯಂತೆ ಅನುಮತಿಸಿದ್ದರೆ, ಘೂಟ ರಕ್ಷಕನು ಕೈ ಗವಚವನ್ನು ಧರಿಸಿದರೆ, ಅದರ ತೋರು ಬೆರಳು ಮತ್ತು ಹೆಬ್ಬೆರಳುಗಳ ವಿನಃ ಬೇರೆ ಬೆರಳುಗಳ ನಡುವೆ ಜೋಡಿಸುವ ಪಟ್ಟಿ (ವೆಬ್ಬಿಂಗ್) ಇರಬಾರದು, ತೋರು ಬೆರಳು ಮತ್ತು ಹೆಬ್ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಲು ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಸಹಾಯಕ್ಕೋಸ್ಕರ ಅಳವಡಿಸಬಹುದು.

೨೭.೨.೨ ಹಾಗೇ ಉಪಯೋಗಿಸಿದರೆ, ಜೋಡಿಸುವ ಪಟ್ಟಿಯು ಹಿಗ್ಗದಂತಹ ವಸ್ತುವಿನದಾಗಿರಬೇಕು, ಇದಕ್ಕೆ ಮೇಲು ಮೈ ಹೊದಿಕೆ ಇದ್ದರೂ ಅದು ಬಲ ವರ್ಧನೆ ಮತ್ತು ಮಡಿಕೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿರಬಾರದು.

೨೭.೨.೩ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲಿನ ತುದಿಯು ತೋರು ಬೆರಳು ಮತ್ತು ಹೆಬ್ಬೆರಳು ಜೋಡಿಸುವ ಸರಳ ರೇಖೆಯ ಹೊರ ಬರಬಾರದು. ಹೆಬ್ಬೆರಳನ್ನು ಚಾಚಿದಾಗ ಈ ಪಟ್ಟಿ ನೆಟ್ಟಗೆ ಇರಬೇಕು. ಅನುಬಂಧ ಈ ಗಮನಿಸಿ.

೨೭.೩ ಘೂಟ ರಕ್ಷಕನ ಸ್ಥಾನ

೨೭.೩.೧ ಘೂಟ ರಕ್ಷಕನು , ಚೆಂಡು ಆಟದಲ್ಲಿ ಬಂದ ಕ್ಷಣದಿಂದ ಬೌಲರನು ಎಸೆದ ಚೆಂಡು;

ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ದಾಂಡಿಗೆ ಅಥವಾ ದೇಹಕ್ಕೆ ತಗಲುವವರೆಗೆ ಅಥವಾ

ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ಬದಿಯ ವಿಕೆಟನ್ನು ದಾಟುವವರೆಗೆ ಅಥವಾ

ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ಓಟ ಗಳಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವವರೆಗೆ.

ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ತುದಿಯ ಘೂಟಗಳ ಹಿಂದೆ ಇರಬೇಕು.

೨೭.೩.೨ ಒಂದುವೇಳೆ ಘೂಟ ರಕ್ಷಕನು ಈ ನಿಯಮದ ಉಲ್ಲಂಘನೆ ಮಾಡಿದರೆ, ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ತುದಿಯ ಅಂಪೈರ್ "ನೋ ಬಾಲ್" ಎಂದು ಬಾಲ್ ಎಸೆದನಂತರ ಎಷ್ಟು ಬೇಗ ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಷ್ಟು ಬೇಗ ಕೂಗಿ ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು.

೨೭.೪ ಘೂಟ ರಕ್ಷಕನ ಚಲನೆ

೨೭.೪.೧ ಈ ಕೆಳಗಿನವುಗಳನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ. ಚೆಂಡು ಆಟದಲ್ಲಿ ಬಂದ ಕ್ಷಣದಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನನ್ನು ತಲುಪುವ ಮೊದಲು, ಘೂಟ ರಕ್ಷಕನು ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ಬದಿಯ ಘೂಟಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ತನ್ನ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಗಮನಾರ್ಹ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಬದಲಾಯಿಸಿದರೆ, ಅದು ನಿಯಮಬಾಹಿರ.

೨೭.೪.೧.೧ ಮಂದಗತಿಯ ಎಸೆತಕ್ಕೆ ಕೆಲವು ಹೆಜ್ಜೆಗಳಷ್ಟು ಮುಂದೆ ಬರಬಹುದು, ಆದರೆ ಈ ಚಲನೆ ಅವನನ್ನು/ಅವಳನ್ನು ಘೂಟಗಳು ಕೈನಿಲುಕಿನ ಸನಿಹಕ್ಕಿರುವಂತೆ ಮಾಡಬಾರದು.

೨೭.೪.೧.೨ ಚೆಂಡಿನ ಚಲನೆಯ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಅಡ್ಡವಾಗಿ ಚಲಿಸುವುದು.

೨೭.೪.೧.೩ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ಹೊಡೆತದ ಶೈಲಿಗೆ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಿಸಿ ಅಥವಾ ಹಾವಭಾವದಿಂದ ಅವನು/ಅವಳು ಇಚ್ಛಿಸುವ ಹೊಡೆತದ ಶೈಲಿಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಚಲಿಸುವುದು. ಆದರೆ, ನಿಯಮ ೨೭.೩ರಲ್ಲಿಯ ಷರತ್ತುಗಳು ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತವೆ.

೨೭.೪.೨ ಘೂಟ ರಕ್ಷಕನು ಇಂತಹ ನಿಯಮಬಾಹಿರ ಚಲನೆ ಮಾಡಿದಲ್ಲಿ, ಯಾವುದೇ ಅಂಪೈರ್ "ಡೆಡ್ ಬಾಲ್" ಎಂದು ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು ಮತ್ತು ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಅಂಪೈರಗೆ ಯಾಕೆ ಕರೆದದ್ದೆಂದು ತಿಳಿಸಬೇಕು. ಆ ಮೇಲೆ ಬೌಲರ್ ತುದಿಯ ಅಂಪೈರ್

೨೭.೪.೨.೧ ಅನ್ವಯಿಸಿದಲ್ಲಿ ನೋ ಬಾಲ್ ಇಲ್ಲವೇ ವೈಡ್ ಬಾಲ್ ನ ಒಂದು ದಂಡದ ಓಟ ನೀಡಬೇಕು.

೨೭.೪.೨.೨ ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳನ್ನು ದಾಂಡಿಗ ಪಂಗಡಕ್ಕೆ ಅನುದಾನಿಸಬೇಕು.

೨೭.೪.೨.೩ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ಕ್ರಮ ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಕಾರಣದ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

೨೭.೪.೨.೪ ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ವಿಕೆಟ್ ಬಳಿ ಇರುವ ದಾಂಡಿಗರಿಗೆ ಮತ್ತು ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ಎಷ್ಟು ಬೇಗ ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಷ್ಟು ಬೇಗ ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು

ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿದ ನಂತರ ಇಬ್ಬರೂ ಅಂಪೈರ್ ಸೇರಿ ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಸಾಧ್ಯವಾದಷ್ಟು ಬೇಗನೆ ತಪ್ಪಿತಸ್ಥ ತಂಡದ ಮುಖ್ಯಸ್ಥರಿಗೆ ಹಾಗೂ ಪಂದ್ಯದ ವ್ಯವಸ್ಥಾಪಕ ಮಂಡಳಿಗೆ ವರದಿ ಸಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ಅದಕ್ಕನುಸಾರವಾಗಿ ಅವರು, ತಂಡದ ನಾಯಕ, ಸಂಬಂಧಿತ ಇತರ ಯಾವುದೇ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಮತ್ತು ಸೂಕ್ತವೆನಿಸಿದರೆ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಕ್ರಮ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು

೨೭.೫ ಘೂಟ ರಕ್ಷಕನ ಹಾವಭಾವಗಳ ಮೇಲಿನ ನಿರ್ಬಂಧ

ಯಾವುದೇ ಅಂಪೈರ್ ಅಭಿಪ್ರಾಯದಲ್ಲಿ, ಘೂಟ ರಕ್ಷಕನು, ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ಚೆಂಡನ್ನು ಆಡುವ ಹಕ್ಕಿಗೆ ಮತ್ತು ತನ್ನ ಘೂಟಗಳ ಸಮೂಹವನ್ನು ರಕ್ಷಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಅಡ್ಡಿಪಡಿಸಿದ್ದಾನೆಂದಾದರೆ ನಿಯಮ ೨೦.೪.೨.೬ (ಅಂಪೈರ್ "ಡೆಡ್ ಬಾಲ್" ಎಂದು ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡುವುದು) ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತದೆ.

ಆದರೂ, ಘೂಟ ರಕ್ಷಕ ಹೀಗೆ ಅಡ್ಡಿಪಡಿಸುವುದು ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕ ಎಂದು ಯಾರಾದರೊಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್ ಪರಿಗಣಿಸಿದರೆ, ನಿಯಮ ४१.४(ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನನ್ನು ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಬೆದರಿಸುವ ಪ್ರಯತ್ನ) ಸಹ ಅನ್ವಯಿಸಬೇಕು.

೧೭.೬ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನಿಂದ ಘೂಟ ರಕ್ಷಕನಿಗೆ ಅಡ್ಡಿಪಡಿಸುವಿಕೆ

ಚೆಂಡನ್ನು ಆಡುವಾಗ ಅಥವಾ ನಿಯಮ ಬದ್ಧವಾಗಿ ತನ್ನ ಘೂಟಗಳ ಸಮೂಹವನ್ನು ರಕ್ಷಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಸಲುವಾಗಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ಘೂಟ ರಕ್ಷಕನಿಗೆ ಅಡ್ಡಿಪಡಿಸಿದರೆ, ನಿಯಮ ೩೭.೩(ಚೆಂಡನ್ನು ಬುತ್ತಿ ಹಿಡಿಯುವುದರಿಂದ ಅಡ್ಡಿಪಡಿಸುವುದು)ರಲ್ಲಿರುವ ಷರತ್ತುಗಳನ್ನು ಹೊರತು ಪಡಿಸಿ ಔಟ್ ಆಗುವುದಿಲ್ಲ.

ನಿಯಮ ೨೮ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕ

೨೮.೧ ಸುರಕ್ಷಾ ಉಪಕರಣಗಳು

ಘೂಟ ರಕ್ಷಕನನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ, ಇತರ ಯಾವುದೇ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನಿಗೆ ಕೈ ಗವಚ ಹಾಗೂ ಬಾಹ್ಯ ಕಾಲಿನ ಕವಚ ತೊಡಲು ಅನುಮತಿ ಇಲ್ಲ. ಇದರ ಜೊತೆಗೆ, ಕೈಗೆ ಮತ್ತು ಬೆರಳುಗಳ ರಕ್ಷಣೆಗಾಗಿ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಅಂಪೈರ್ ಅನುಮತಿಯಿಂದ ಮಾತ್ರ ಹಾಕಿ ಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

೨೮.೨ ಚೆಂಡಿನ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ

೨೮.೨.೧ ೨೮.೨.೧ರಲ್ಲಿ ತಿಳಿಸಿರುವುದನ್ನು ಹೊರತು ಪಡಿಸಿ, ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನು ತನ್ನ ಶರೀರದ ಯಾವುದೇ ಭಾಗದಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ತಡೆಯಬಹುದು (ಅನುಬಂಧ ಅ.೧೨ ಗಮನಿಸಿ). ಆದರೆ, ಅವನು/ಅವಳು ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಆಟದಲ್ಲಿರುವ ಚೆಂಡನ್ನು;

೨೮.೨.೧.೧ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ಮಾಡಲು ತನ್ನ ದೇಹವನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಯಾವುದೇ ವಸ್ತುವನ್ನು ಬಳಸಿದರೆ,

೨೮.೨.೧.೨ ತನ್ನ ಉಡುಗೆ ತೊಡಿಗೆಯನ್ನು ಕೈಯಿಂದ ವಿಸ್ತರಿಸಿ (ಚಾಚಿ) ಅದನ್ನು ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆಗೆ ಉಪಯೋಗಿಸಿದರೆ,

೨೮.೨.೧.೩ ಕಳಚಿ ಬಿಸಾಡಿದ (ತಿರಸ್ಕರಿಸಿದ) ಬಟ್ಟೆಯ ತುಂಡು, ಸಲಕರಣೆ ಅಥವಾ ಮತ್ತಾವುದೇ ವಸ್ತು ಆಟದಲ್ಲಿರುವ ಚೆಂಡಿನ ಸಂಪರ್ಕಕ್ಕೆ ಬಂದರೆ,

ನಿಯಮ ಬಾಹಿರ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ ಎಂದು ಭಾವಿಸಬೇಕು.

೨೮.೨.೨ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕರಿಂದ ಆಕಸ್ಮಿಕವಾಗಿ ಬಿದ್ದ ಅಥವಾ ಅಂಪೈರ್ ಬೀಳಿಸಿದ ಬಟ್ಟೆಯ ತುಂಡು, ಸಲಕರಣೆ ಅಥವಾ ಮತ್ತಾವುದೇ ವಸ್ತು ಆಟದಲ್ಲಿರುವ ಚೆಂಡಿನ ಸಂಪರ್ಕಕ್ಕೆ ಬಂದರೆ ಅದು ನಿಯಮ ಬಾಹಿರ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆಯಾಗುವುದಿಲ್ಲ.

೨೮.೨.೩ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನೊಬ್ಬನು ನಿಯಮ ಬಾಹಿರ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ಮಾಡಿದರೆ, ಚೆಂಡು ತತ್‌ಕ್ಷಣ ಡೆಡ್ ಆಗುತ್ತದೆ ಮತ್ತು,

- ನೋ ಬಾಲ್ ಇಲ್ಲವೇ ವೈಡ್ ಬಾಲ್‌ನ ದಂಡ ಇರುತ್ತದೆ.
- ದಾಂಡಿಗರು ಓಡಿ ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಿದ ಓಟಗಳ ಜೊತೆಗೆ ತಪ್ಪೆಸಗಿದ ಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ದಾಂಡಿಗರು ಚಾಲ್ತಿಯಲ್ಲಿರುವ ಓಟದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರನ್ನೊಬ್ಬರು ದಾಟಿದ್ದರೆ ಅದನ್ನೂ ಸೇರಿಸಿ ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ಓಟಗಳಿಗೆ ಸೇರಿಸಬೇಕು.
- ಚೆಂಡನ್ನು ಓವರಿನಲ್ಲಿಯ ಒಂದು ಎಸೆತವೆಂದು ಲೆಕ್ಕಿಸಬಾರದು.

ಇವುಗಳ ಜೊತೆಗೆ ಅಂಪೈರನು

- ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳನ್ನು ದಾಂಡಿಗ ತಂಡಕ್ಕೆ ಅನುದಾನಿಸಬೇಕು.

- ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್‌ಗೆ ಮತ್ತು ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಕ್ರಮದ ಕಾರಣವನ್ನು ತಿಳಿಸಬೇಕು.
- ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ವಿಕೆಟ್ ಬಳಿ ಇರುವ ದಾಂಡಿಗರಿಗೆ ಮತ್ತು ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ಎಷ್ಟು ಬೇಗ ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಷ್ಟು ಬೇಗ ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿದ ನಂತರ ಇಬ್ಬರೂ ಅಂಪೈರ್ ಸೇರಿ ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಸಾಧ್ಯವಾದಷ್ಟು ಬೇಗನೆ ತಪ್ಪಿತಸ್ಥ ತಂಡದ ಮುಖ್ಯಸ್ಥರಿಗೆ ಹಾಗೂ ಪಂದ್ಯದ ವ್ಯವಸ್ಥಾಪಕ ಮಂಡಳಿಗೆ ವರದಿ ಸಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ಅದಕ್ಕನುಸಾರವಾಗಿ ಅವರು, ತಂಡದ ನಾಯಕ, ಸಂಬಂಧಿತ ಇತರ ಯಾವುದೇ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಮತ್ತು ಸೂಕ್ತವೆನಿಸಿದರೆ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಕ್ರಮ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

೨೮.೩ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡಕ್ಕೆ ಸೇರಿದ ಸುರಕ್ಷಾ ಶಿರಸ್ತ್ರಾಣಗಳು

೨೮.೩.೧ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕರು ಸುರಕ್ಷಾ ಶಿರಸ್ತ್ರಾಣಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸದಿದ್ದಾಗ, ಅದನ್ನು ಘೂಟ ರಕ್ಷಕನ ಹಿಂದೆ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಎರಡೂ ಘೂಟಗಳ ಸಮೂಹದ ಸರಳ ರೇಖೆಯ ಹೊರತಾಗಿ ಬೇರೆಲ್ಲೂ ಇಡಬಾರದು.

೨೮.೩.೨ ಆಟದಲ್ಲಿರುವ ಚೆಂಡು ೨೮.೩.೧ರಲ್ಲಿ ತಿಳಿಸಿರುವಂತೆ ಇಟ್ಟಿರುವ ಶಿರಸ್ತ್ರಾಣಕ್ಕೆ ತಗಲಿದರೆ, ೨೮.೩.೩ ಅನ್ವಯವಾಗದಿದ್ದಲ್ಲಿ ತತಕ್ಷಣ ಚೆಂಡು ಡೆಡ್ ಆಗುತ್ತದೆ.

- ಅವಶ್ಯಕತೆ ಇದ್ದಲ್ಲಿ ಅಂಪೈರ್ ಸ್ಕೋರರಗಳಿಗೆ ನೋ ಬಾಲ್ ಅಥವಾ ವೈಡ್ ಬಾಲ್ ಮರು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು.
- ದಾಂಡಿಗ ತಂಡಕ್ಕೆ ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಬೇಕು.
- ಚೆಂಡು ಶಿರಸ್ತ್ರಾಣಕ್ಕೆ ತಗಲುವ ಮೊದಲು ದಾಂಡಿಗರು ಓಡಿ ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಿದ ಓಟಗಳ ಜೊತೆಗೆ ಶಿರಸ್ತ್ರಾಣಕ್ಕೆ ತಗಲುವ ಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ದಾಂಡಿಗರು ಚಾಲ್ತಿಯಲ್ಲಿರುವ ಓಟದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರನ್ನೊಬ್ಬರು ದಾಟಿದ್ದರೆ ಅದನ್ನೂ ಸೇರಿಸಿ ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ಓಟ ಗಳಿಗೆ ಸೇರಿಸಬೇಕು.

೨೮.೩.೪ ೨೮.೩.೧ರಲ್ಲಿ ತಿಳಿಸಿರುವಂತೆ ಇಟ್ಟ ಶಿರಸ್ತ್ರಾಣಕ್ಕೆ ಆಟದಲ್ಲಿರುವ ಚೆಂಡು ತಗಲಿದರೆ, ನಿಯಮ ೨೩.೩ (ಲೆಗ್ ಬೈಸ್ ಅನುದಾನಿಸಬಾರದು), ೨೫.೭ (ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ಓಟಗಾರನ ಮೇಲಿನ ನಿರ್ಬಂಧ) ಇಲ್ಲವೇ ನಿಯಮ ೩೪ (ಚೆಂಡನ್ನು ಎರಡು ಸಲ ಹೊಡೆಯುವುದು)ಗಳು ಅನ್ವಯವಾದಲ್ಲಿ, ಅಂಪೈರ್,

- ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ಎಲ್ಲ ಓಟಗಳನ್ನು ರದ್ದು ಪಡಿಸಬೇಕು.
- ಔಟ್ ಆಗದೆ ಇರುವ ದಾಂಡಿಗನನ್ನು ಅವನ/ಅವಳ ಸ್ವಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಹಿಂತಿರುಗಿಸಬೇಕು.
- ಅನ್ವಯಿಸಿದಲ್ಲಿ ಸ್ಕೋರರಿಗೆ ನೋ ಬಾಲ್ ಅಥವಾ ವೈಡ್ ಬಾಲ್ ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು.
- ೨೮.೩.೨ನ್ನು ಹೊರತು ಪಡಿಸಿ, ಅನ್ವಯವಾಗುವ ೫ ದಂಡದ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಬೇಕು.

೨೮.೪ ಆನ್ (ಬಲ) ಭಾಗದ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕರ ಮಿತಿ

ಬೌಲರ್ ಚೆಂಡನ್ನು ಬೌಲ್ ಮಾಡುವ ಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಪಾಪಿಂಗ್ ರೇಖೆಯ ಹಿಂದೆ ಬಲ ಭಾಗದಲ್ಲಿ (on side) ಘೂಟ ರಕ್ಷಕನನ್ನು ಹೊರತು ಪಡಿಸಿ ಇಬ್ಬರಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕರು ಇರುವಂತಿಲ್ಲ. ಒಬ್ಬ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನ ಪೂರ್ತಿ

ದೇಹ ನೆಲದಮೇಲಾಗಲಿ ಇಲ್ಲವೇ ಗಾಳಿಯಲ್ಲಾಗಲಿ ಪಾಪಿಂಗ್ ರೇಖೆಯ ಮುಂದೆ ಇರದಿದ್ದರೆ, ಅವನು/ಅವಳು ಪಾಪಿಂಗ್ ರೇಖೆಯ ಹಿಂದೆ ಇದ್ದಾನೆ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು.

ಒಂದು ವೇಳೆ ಯಾವುದೇ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನು ಈ ನಿಯಮವನ್ನು ಉಲ್ಲಂಘಿಸಿದರೆ, ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ತುದಿಯ ಅಂಪೈರ್ "ನೋ ಬಾಲ್" ಎಂದು ಕೂಗಿ ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು.

೨೮.೫ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕರ ಅತಿಕ್ರಮಣ (ಎನ್ ಕ್ರೋಚ್‌ಮೆಂಟ್- Encroachment)

ಆಟದಲ್ಲಿರುವ ಚೆಂಡು , ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ದಾಂಡು ಅಥವಾ ಶರೀರಕ್ಕೆ ತಗಲುವವರೆಗೆ ಅಥವಾ ದಾಂಡನ್ನು ದಾಟುವವರೆಗೆ , ಬೌಲರನನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ ಯಾವುದೇ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕ ತನ್ನ ಶರೀರದ ಯಾವುದೇ ಭಾಗವನ್ನು ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯಮೇಲೆ ಊರುವಂತಿಲ್ಲ ಅಥವಾ ಚಾಚುವಂತಿಲ್ಲ.

ಘೂಟ ರಕ್ಷಕನನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ ಬೇರಾವುದೇ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕ ಈ ನಿಯಮವನ್ನು ಉಲ್ಲಂಘಿಸಿದರೆ, ಬೌಲರ್ ತುದಿಯ ಅಂಪೈರ್, ಚೆಂಡಿನ ಎಸೆತದ ನಂತರ ಎಷ್ಟು ಬೇಗ ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಷ್ಟು ಬೇಗ "ನೋ ಬಾಲ್" ಎಂದು ಕೂಗಿ ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಆದರೂ ನಿಯಮ ೨೭.೩(ಘೂಟ ರಕ್ಷಕನ ಸ್ಥಾನ) ಗಮನಿಸಿ.

೨೮.೬ ಘೂಟ ರಕ್ಷಕನನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ ಯಾವುದೇ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನ ಚಲನೆ

೨೮.೬.೧ ಘೂಟ ರಕ್ಷಕನನ್ನು ಹೊರತು ಪಡಿಸಿ, ಚೆಂಡು ಆಟದಲ್ಲಿ ಬಂದ ನಂತರ ಅದು ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನನ್ನು ತಲುಪುವವರಗೆ, ಈ ಕೆಳಗಿನವುಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟು, ಯಾವುದೇ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನ ಯಾವುದೇ ಚಲನೆ, ನಿಯಮಬಾಹಿರ.

೨೮.೬.೧.೧ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ವಿಕೆಟ್‌ಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ತನ್ನ ನಿಲ್ಲುವ ಭಂಗಿ ಅಥವಾ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಅಲ್ಪ ಹೊಂದಾಣಿಕೆ.

೨೮.೬.೧.೨ ಹತ್ತಿರದ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕರನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ, ಯಾವುದೇ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನ ಚಲನೆಯು ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ವಿಕೆಟ್ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿದ್ದರೆ, ಅದು ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಗಮನಾರ್ಹ ಬದಲಾವಣೆ ಆಗಿರದಿದ್ದರೆ.

೨೮.೬.೧.೩ ಚೆಂಡನ್ನು ದಾಂಡಿಗನು ಆಡುವ ಹೊಡೆತದ ಅಥವಾ ಉದ್ದೇಶಿತ ಹೊಡೆತದ ಶೈಲಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಯಾವುದೇ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನ ಚಲನೆ.

೨೮.೬.೨ ಎಲ್ಲ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ನಿಯಮ ೨೮.೪(ಆನ್ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕರ ಮಿತಿ) ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತದೆ.

೨೮.೬.೩ ಅಂತಹ ನಿಯಮಬಾಹಿರ ಚಲನೆ ಮಾಡಿದಲ್ಲಿ, ಯಾವುದೇ ಅಂಪೈರ್ ಡೆಡ್ ಬಾಲ್ ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು ಮತ್ತು ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಅಂಪೈರಗೆ ಯಾಕೆ ಕರೆದದ್ದೆಂದು ತಿಳಿಸಬೇಕು. ಆ ಮೇಲೆ ಬೌಲರ್ ತುದಿಯ ಅಂಪೈರ್.

೨೮.೬.೩.೧ ಅನ್ವಯಿಸಿದಲ್ಲಿ ನೋ ಬಾಲ್ ಇಲ್ಲವೇ ವೈಡ್ ಬಾಲ್ ನ ಒಂದು ದಂಡದ ಓಟ ನೀಡಬೇಕು.

೨೮.೬.೩.೨ ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳನ್ನು ದಾಂಡಿಗ ಪಂಗಡಕ್ಕೆ ಅನುದಾನಿಸಬೇಕು.

೨೮.೬.೩.೩ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ಕ್ರಮ ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಕಾರಣದ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

೧೮.೬.೩.೪ ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ವಿಕೆಟ್ ಬಳಿ ಇರುವ ದಾಂಡಿಗರಿಗೆ ಮತ್ತು ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ಎಷ್ಟು ಬೇಗ ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಷ್ಟು ಬೇಗ ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು

ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿದ ನಂತರ ಇಬ್ಬರೂ ಅಂಪೈರ್ ಸೇರಿ ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಸಾಧ್ಯವಾದಷ್ಟು ಬೇಗನೆ ತಪ್ಪಿತಸ್ಥ ತಂಡದ ಮುಖ್ಯಸ್ಥರಿಗೆ ಹಾಗೂ ಪಂದ್ಯದ ವ್ಯವಸ್ಥಾಪಕ ಮಂಡಳಿಗೆ ವರದಿ ಸಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ಅದಕ್ಕನುಸಾರವಾಗಿ ಅವರು, ತಂಡದ ನಾಯಕ, ಸಂಬಂಧಿತ ಇತರ ಯಾವುದೇ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಮತ್ತು ಸೂಕ್ತವೆನಿಸಿದರೆ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಕ್ರಮ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು

೧೮.೬.೪ ನಿಯಮ ೪೧.೪(ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನನ್ನು ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಬೆದರಿಸುವ ಪ್ರಯತ್ನ)ರ ಅವಕಾಶಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿ. ನಿಯಮ ೨೭.೪(ಘೂಟ ರಕ್ಷಕನ ಚಲನೆ)ನ್ನೂ ಸಹ ನೋಡಿ.

ನಿಯಮ ೨೯ ವಿಕೆಟ್ ಬೀಳಿಸುವುದು

೨೯.೧ ವಿಕೆಟ್ ಬಿದ್ದಿದೆ

ಯಾವುದೇ ಬೇಲ್ ಘೂಟಗಳ ಮೇಲಿಂದ ಪೂರ್ತಿಯಾಗಿ ಹೊರಬಂದಾಗ ಅಥವಾ ಒಂದು ಘೂಟವನ್ನು ಹೊಡೆದು ನೆಲದಿಂದ ಹೊರ ತೆಗೆದಾಗ ವಿಕೆಟ್ ಬಿದ್ದಿದೆ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು

೨೯.೨ ವಿಕೆಟ್ ನಿಯಮಾನುಸಾರ ಬೀಳಿಸುವುದು.

೨೯.೨.೧ ವಿಕೆಟನ್ನು ನಿಯಮಾನುಸಾರ ಬೀಳಿಸಲು ಯಾವುದೇ ಬೇಲ್ ಅನ್ನು ಪೂರ್ತಿಯಾಗಿ ಘೂಟಗಳ ಮೇಲಿಂದ ತೆಗೆಯಬೇಕು ಅಥವಾ ಒಂದು ಘೂಟವನ್ನು ಹೊಡೆದು ನೆಲದಿಂದ ಈ ಕೆಳಗಿನಂತೆ ಹೊರಗೆ ತೆಗೆಯಬೇಕು.

೨೯.೨.೧.೧ ಚೆಂಡಿನಿಂದ

೨೯.೨.೧.೨ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ಬ್ಯಾಟರ ಕೈಯಲ್ಲಿರುವ ದಾಂಡಿನಿಂದ ಇಲ್ಲವೇ ಅವನ/ಅವಳ ಕೈಯಲ್ಲಿರುವ ದಾಂಡಿನ ಯಾವುದೇ ಭಾಗದಿಂದ.

೨೯.೨.೧.೩ ಕೇವಲ ಈ ನಿಯಮದ ಉದ್ದೇಶಕ್ಕಾಗಿ, ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ಕೈಯಲ್ಲಿರದ ದಾಂಡು ಇಲ್ಲವೇ ಮುರಿದು ಬಂದ ದಾಂಡಿನ ಯಾವುದೇ ಭಾಗದಿಂದ.

೨೯.೨.೧.೪ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ದೇಹದಿಂದ ಇಲ್ಲವೇ ಅವನಿಂದ/ಅವಳಿಂದ ಬೇರ್ಪಟ್ಟ ಅವನ/ಅವಳ ಬಟ್ಟೆ ಅಥವಾ ಉಪಕರಣದ ಯಾವುದೇ ಭಾಗದಿಂದ. ಆದರೆ ಬೇರ್ಪಟ್ಟ ಉಪಕರಣಗಳಲ್ಲಿ ಅವನ/ ಅವಳ ಶಿರಸ್ತ್ರಾಣ ಅನುಭಂದ ಆ. ೨.೩ರಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಿದಂತೆ ಅಥವಾ ಅದರ ಯಾವುದೇ ಭಾಗ ಒಳಗೊಳ್ಳುವುದಿಲ್ಲ.

೨೯.೨.೧.೫ ಒಬ್ಬ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನು/ಳು ತನ್ನ ಕೈಯಿಂದ ಇಲ್ಲವೇ ತೋಳಿನಿಂದ, ಈ ರೀತಿಯಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸಿದ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಇಲ್ಲವೇ ತೋಳಿನ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದಿದ್ದರೆ ಮಾತ್ರ.

೨೯.೨.೧.೬ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನೊಬ್ಬನು ಒಂದು ಘೂಟವನ್ನು ಹೊಡೆದು ಇಲ್ಲವೇ ೨೯.೧.೧.೫ ರನ್ವಯ ನೆಲದಿಂದ ಕಿತ್ತಿ ಹೊರ ತೆಗೆದರೆ ವಿಕೆಟ್ ನಿಯಮಾನುಸಾರ ಬಿದ್ದಿದೆ ಎಂದರ್ಥ.

೨೯. ೨.೨ ಒಂದು ಬೇಲ್ ತಾತ್ಕಾಲಿಕವಾಗಿ ಇಲ್ಲವೇ ಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಸ್ಥಾನಪಲ್ಲಟಗೊಂಡರೆ, ಅದು ಘೂಟಗಳ ಮೇಲಿಂದ ಪೂರ್ತಿಯಾಗಿ ಹೊರಬಂದಂತಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಒಂದು ಬೇಲ್ ಬೀಳುವಾಗ ಎರಡು ಘೂಟಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಸಿಕ್ಕಿಕೊಂಡರೆ, ಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಹೊರಬಂದಿದೆ ಎಂದು ಭಾವಿಸಬೇಕು.

೨೯. ೩ ಒಂದು ಬೇಲ್ ಬಿದ್ದರೆ

ಒಂದು ಬೇಲ್ ಬಿದ್ದಿದ್ದರೆ, ವಿಕೆಟನ್ನು ಬೀಳಿಸಲು ಉಳಿದ ಬೇಲ್ ಬೀಳಿಸಿದರೆ ಸಾಕು ಅಥವಾ ಮೂರು ಘೂಟ ಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಘೂಟವನ್ನು ಹೊಡೆದು ಇಲ್ಲವೇ ಎಳೆದು ಮೇಲಿನ ೨೯.೧ರಲ್ಲಿ ತಿಳಿಸಿರುವಂತೆ ಯಾವುದೇ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ನೆಲದಿಂದ ಹೊರಬರಸಿದರೆ ಸಾಕು.

೨೯. ೪ ವಿಕೆಟನ್ನು ಮತ್ತೆ ಸರಿಪಡಿಸುವುದು

ಚೆಂಡು ಆಟದಲ್ಲಿದ್ದಾಗ ವಿಕೆಟ್ ಬಿದ್ದರೆ ಅಥವಾ ಬೀಳಿಸಿದರೆ, ಚೆಂಡು ಡೆಡ್ ಆಗುವವರೆಗೆ ಅಂಪೈರ್ ಸರಿಪಡಿಸಬಾರದು. ನಿಯಮ ೨೦ (ಡೆಡ್ ಬಾಲ್) ಗಮನಿಸಿ. ಯಾವುದೇ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನು ಚೆಂಡು ಆಟದಲ್ಲಿದ್ದಾಗ

– ಬೇಲ್ ಅಥವಾ ಬೇಲ್ಸ್‌ಗಳನ್ನು ಮರಳಿ ಇಡಬಹುದು.

– ಒಂದು ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚಿನ ಘೂಟಗಳನ್ನು ವಿಕೆಟ್ ಮೊದಲಿದ್ದ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸಬಹುದು.

೨೯. ೫ ಬೇಲ್‌ಗಳನ್ನು ತೆಗೆದಿಡುವುದು

ನಿಯಮ ೮.೫ (ಬೇಲ್‌ಗಳನ್ನು ತೆಗೆದಿಡುವುದು) ರ ಪ್ರಕಾರ ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಬೇಲ್‌ಗಳನ್ನು ತೆಗೆಯಲು ಒಪ್ಪಿದಲ್ಲಿ, ಸಂಬಂಧಿತ ಅಂಪೈರ್ ವಿಕೆಟ್ ಬಿದ್ದಿದೆ ಅಥವಾ ಇಲ್ಲವೋ ಎಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಬೇಕು.

೨೯. ೫.೧ ಬೇಲ್‌ಗಳಿಲ್ಲದೆ ಆಟವನ್ನು ಮುಂದುವರೆಸಲು ನಿರ್ಧರಿಸಿದ ನಂತರ, , ವಿಕೆಟ್‌ಗೆ ಚೆಂಡು, ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ದಾಂಡು, ದೇಹ ಇಲ್ಲವೇ ಅವನ/ಅವಳ ಬಟ್ಟೆ ಇಲ್ಲವೇ ೨೯.೧.೧.೨, ೨೯.೧.೧.೩ ಅಥವಾ ೨೯.೧.೧.೪ ರಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಿರುವ ಉಪಕರಣಗಳಿಗೆ ತಗಲಿದೆ ಇಲ್ಲವೇ ೨೯.೧.೧.೫ ರಲ್ಲಿ ತಿಳಿಸಿರುವಂತೆ ಒಬ್ಬ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕ ಬಡಿಸಿದ್ದಾನೆ ಎಂದು ಅಂಪೈರ್‌ಗೆ ಮನವರಿಕೆಯಾದರೆ ವಿಕೆಟ್ ನಿಯಮಾನುಸಾರ ಬಿದ್ದಂತೆ.

೨೯. ೫.೨ ಮೊದಲೇ ವಿಕೆಟ್ ಬಿದ್ದಿದ್ದರೆ ಅಥವಾ ಬೀಳಿಸಿದ್ದರೆ, ಇನ್ನೂ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ನಿಂತಿರುವ ಯಾವುದೇ ಘೂಟ ಅಥವಾ ಘೂಟಗಳಿಗೆ ೨೯. ೫.೧ ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತದೆ. ಯಾವುದೇ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕ ವಿಕೆಟನ್ನು ನಿಯಮಾನುಸಾರ ಬೀಳಿಸುವ ಅವಕಾಶ ಹೊಂದುವುದಕ್ಕಾಗಿ ೨೯.೪ ರ ಪ್ರಕಾರ ಒಂದು ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚಿನ ಘೂಟಗಳನ್ನು ವಿಕೆಟ್ ಮೊದಲಿದ್ದ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸಬಹುದು.

ನಿಯಮ ೩೦ ದಾಂಡಿಗ ಅವನ/ಅವಳ ಜಾಗದಿಂದ ಹೊರಗಿರುವುದು

೩೦.೧ ಯಾವಾಗ ತನ್ನ ನಿಗದಿತ ಜಾಗದಿಂದ ಹೊರಗಿದ್ದಾನೆ/ಹೊರಗಿದ್ದಾಳೆ

೩೦.೧.೧ ದಾಂಡಿಗನು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದಿರುವ ದಾಂಡಿನ ಯಾವುದೇ ಭಾಗ ಅಥವಾ ದೇಹದ ಯಾವುದೇ ಅಂಗ ಪಾಪಿಂಗ್ ರೇಖೆಯ ಹಿಂದೆ ಉರಿಲ್ಲದಿದ್ದರೆ, ಅವನು/ಅವಳು ತನ್ನ ನಿಗದಿತ ಜಾಗದಿಂದ ಹೊರಗಿದ್ದಾನೆ/ ಹೊರಗಿದ್ದಾಳೆ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು.

೩೦.೧.೨ ಆದರೂ, ಅವನ/ಅವಳ ತುದಿಗೆ ಮತ್ತು ಅದರಿಂದಾಚೆ ಓಡುವಾಗ ಅಥವಾ ಬೀಳುವಾಗ ತನ್ನ ದೇಹದ ಯಾವುದೇ ಅಂಗ ಅಥವಾ ದಾಂಡನ್ನು ಪಾಪಿಂಗ್ ರೇಖೆಯ ಹಿಂದೆ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಊರೀದ ನಂತರ ಅವನ/ಅವಳ ದೇಹ ಅಥವಾ ದಾಂಡು ನೆಲದ ಸಂಪರ್ಕ ಕಳೆದುಕೊಂಡರೆ ಅಥವಾ ದಾಂಡು ಮತ್ತು ದೇಹದ ಸಂಪರ್ಕ ಕಳೆದುಕೊಂಡರೆ ದಾಂಡಿಗನು ತನ್ನ ಜಾಗದಿಂದ ಹೊರಗಿದ್ದಾನೆ ಎಂದು ಭಾವಿಸಬಾರದು.

೩೦.೨ ದಾಂಡಿಗನ ನಿಗದಿತ ಜಾಗ ಯಾವುದು

೩೦.೨.೧ ಒಂದು ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ದಾಂಡಿಗನಿದ್ದರೆ ಅದು ಅವನ ಜಾಗ ಮತ್ತು ನಂತರದಲ್ಲಿ ಮತ್ತೊಬ್ಬ ದಾಂಡಿಗ ಅಲ್ಲಿ ಬಂದು ಸೇರಿದರೂ ಸಹ ಅದೇ ಅವನ/ಅವಳ ನಿಗದಿತ ಜಾಗ.

೩೦.೨.೨ ಇಬ್ಬರೂ ದಾಂಡಿಗರು ಒಂದೇ ಜಾಗದಲ್ಲಿದ್ದು, ತದನಂತರ ಒಬ್ಬ ದಾಂಡಿಗ ಹೊರಬಂದರೆ, ಅದು ಅದರಲ್ಲೆ ಇದ್ದ ದಾಂಡಿಗನ ಜಾಗವಾಗುತ್ತದೆ.

೩೦.೨.೩ ಎರಡೂ ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ದಾಂಡಿಗ ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ, ಪ್ರತಿ ದಾಂಡಿಗನ ತುದಿಯು ಆಯಾ ದಾಂಡಿಗನ ಹತ್ತಿರವಿರುವ ತುದಿ ಆಗಿರುತ್ತದೆ ಅಥವಾ ಇಬ್ಬರೂ ದಾಂಡಿಗರು ಸರಿಸಮಾನವಾಗಿದ್ದರೆ, ಸಮಾನವಾಗಿ ಬರುವ ಮೊದಲು ಯಾವ ತುದಿ ಹತ್ತಿರವಿತ್ತೋ ಅದು ಅವನ/ಅವಳ ಜಾಗ.

೩೦.೨.೪ ಒಬ್ಬ ದಾಂಡಿಗನಿಗೆ ಒಂದು ಜಾಗ ಸೇರಿದ್ದಾಗ, ಓಟಗಾರನನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನಿರದ ಹೊರತು, ಮತ್ತೊಬ್ಬ ದಾಂಡಿಗ (ಸ್ಥಾನ) ಎಲ್ಲೇ ಇರಲಿ, ಮತ್ತೊಂದು ತುದಿಯ ಜಾಗವು ಅವನ/ಳ ದಾಗಿರುತ್ತದೆ.

೩೦.೨.೫ ಓಟಗಾರನನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ದಾಂಡಿಗನೇ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವವನಾಗಿದ್ದರೆ, ಅವನ ಜಾಗ ಯಾವಾಗಲೂ ಘೂಟ ರಕ್ಷಕನಿರುವ ತುದಿಯದ್ದಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಅದರೂ, ೩೦.೨.೧, ೩೦.೨.೨, ೩೦.೨.೩ ಮತ್ತು ೩೦.೨.೪ ಕೇವಲ ಓಟಗಾರ ಹಾಗೂ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸದ ದಾಂಡಿಗನಿಗೆ ಅನ್ವಯವಾಗುತ್ತವೆ ಮತ್ತು ಆಯಾ ಜಾಗಗಳು ಸಹ ಅವರವರದ್ದಾಗಿರುತ್ತದೆ.

೩೦.೩ ಬೌಲರ್ ತುದಿಯ ದಾಂಡಿಗನ ಸ್ಥಾನ

ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸದ ದಾಂಡಿಗನು, ಬೌಲರ್ ತುದಿಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವ ಸ್ಥಾನ, ಬೇರೆ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಅಂಪೈರ್ ಮನವಿಯನ್ನು ಅನುಮತಿಸದ ಹೊರತು, ಯಾವಾಗಲೂ ಬೌಲರ್ ಚೆಂಡೆಸೆಯುವ ಬದಿಯ ವಿರುದ್ಧ ಬದಿಯಲ್ಲಿರಬೇಕು.

ನಿಯಮ ೩೧ ಮನವಿಗಳು (ಅಪಿಲ್ಸ್)

೩೧.೧ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನೊಬ್ಬ ಮನವಿ ಸಲ್ಲಿಸದ ಹೊರತು , ದಾಂಡಿಗನೊಬ್ಬನು ನಿಯಮಗಳ ಪ್ರಕಾರ ಔಟ್ ಆಗಿದ್ದರೂ ಸಹ, ಯಾರೊಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್ ದಾಂಡಿಗನನ್ನು ಔಟ್ ಕೊಡಬಾರದು. ಇದು ಒಬ್ಬ ದಾಂಡಿಗ ನಿಯಮ ಪ್ರಕಾರ ಔಟ್ ಆಗಿದ್ದಾಗ ಮನವಿ ಮಾಡದಿದ್ದರೂ ಸಹ ವಿಕೆಟ್ ಬಿಟ್ಟು ಹೋಗುವುದನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಆದಾಗ್ಯೂ, ೩೧.೭ರ ಅವಕಾಶಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿ.

೩೧.೨ ದಾಂಡಿಗ ಔಟಾಗುವುದು

ದಾಂಡಿಗನು ಔಟಾಗುವುದು ಯಾವಾಗೆಂದರೆ ಅವನನ್ನು/ಅವಳನ್ನು

ಅಂಪೈರ್, ಮನವಿಯ ಮೇರೆಗೆ ಔಟ್ ಕೊಟ್ಟಾಗ,

ಯಾವುದೇ ನಿಯಮಗಳ ಪ್ರಕಾರ ಔಟ್ ಆಗಿ ೩೧.೧ರ ಪ್ರಕಾರ ವಿಕೆಟ್ ಬಿಟ್ಟಾಗ.

೩೧.೩ ಮನವಿ ಸಲ್ಲಿಸುವ ವೇಳೆ

ಮನವಿ ಮಾನ್ಯಗೊಳ್ಳಬೇಕಾದರೆ, ಅದನ್ನು ಬೌಲರನು ನಂತರದ ಎಸೆತಕ್ಕೆ ಓಟವನ್ನು ಅಥವಾ ಓಡದೆ ಬೌಲಿಂಗ್ ಮೋಡಿಯನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಮತ್ತು "ಟೈಂ" ಕರೆಯುವುದಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಸಲ್ಲಿಸಬೇಕು.

"ಟೈಂ" ಎಂದು ಕರೆಯದ ಹೊರತು, ಓವರ್ ಕರೆಯು ಮುಂದಿನ ಓವರ್ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವ ಮೊದಲು ಮಾಡಿದ ಮನವಿಯನ್ನು ಅಮಾನ್ಯ ಗೊಳಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ನಿಯಮ ೧೨.೨ ("ಟೈಂ" ಕರೆಯುವುದು) ಮತ್ತು ೧೭.೨ (ಓವರ್ ಪ್ರಾರಂಭ) ಗಮನಿಸಿ.

೩೧.೪ ಮನವಿ – "ಹೌ ಈಸ್ ದಟ್"

"ಹೌ ಈಸ್ ದಟ್" ಎಂದು ಮನವಿಯನ್ನು ಸಲ್ಲಿಸಿದರೆ, ಅದು ಎಲ್ಲ ರೀತಿಯ ಔಟ್ ಗಳಿಗೆ ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತದೆ.

೩೧.೫ ಮನವಿಗಳಿಗೆ ಉತ್ತರಿಸುವುದು

ನಿಯಮ ೩೫ (ಹಿಟ್ ವಿಕೆಟ್), ೩೯ (ಸ್ಟಂಪ್ಡ್) ಅಥವಾ ೩೮ (ರನ್ ಔಟ್) ಘೂಟರಕ್ಷಕನ ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಆಗುವುದರ ಪ್ರಕಾರ ಬರುವ ಎಲ್ಲ ಮನವಿಗಳಿಗೆ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ತುದಿಯ ಅಂಪೈರ್ ಉತ್ತರಿಸಬೇಕು. ಇತರ ಎಲ್ಲ ಮನವಿಗಳಿಗೆ ಬೌಲರ್ ತುದಿಯ ಅಂಪೈರ್ ಉತ್ತರಿಸಬೇಕು.

ಮನವಿಯೊಂದನ್ನು ಸಲ್ಲಿಸಿದಾಗ, ಪ್ರತಿ ಅಂಪೈರ್ ಅವನ/ಅವಳ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯಲ್ಲಿರುವ ಘಟನೆಗಳಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಉತ್ತರಿಸಬೇಕು.

ಒಬ್ಬ ದಾಂಡಿಗನಿಗೆ ಔಟಿಲ್ಲ ಎಂದು ಘೋಷಿಸಿದಮೇಲೆ, ೩೧.೩ಕ್ಕನುಗುಣವಾಗಿ ಮಾಡಿದ ಮುಂದಿನ ಘಟನೆಗಳ ಮನವಿಗೆ ಯಾವುದೇ ಅಂಪೈರ್ ಅದು ಅವನ/ಅವಳ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯಲ್ಲಿದ್ದರೆ ಉತ್ತರಿಸಬಹುದು.

೩೧.೬ ಅಂಪೈರ್ ಗಳ ನಡುವೆ ಸಮಾಲೋಚನೆ

ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್ ತನ್ನ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯಲ್ಲಿರುವ ಘಟನೆಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಉತ್ತರಿಸಬೇಕು. ಒಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್‌ಗೆ ಯಾವುದೇ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಅನುಮಾನವಿದ್ದು ಮತ್ತು ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್ ಈ ಘಟನೆಯನ್ನು ವೀಕ್ಷಿಸಲು ಅನುಕೂಲಕರ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿದ್ದರೆ, ಆಗ ಆ ಅಂಪೈರ್ ಜೊತೆ ಸಮಾಲೋಚಿಸಿ ನಿರ್ಣಯ ಕೊಡಬೇಕು. ಸಮಾಲೋಚನೆಯ ನಂತರವೂ ಸಹ ಅನುಮಾನವಿದ್ದಲ್ಲಿ, ನಿರ್ಣಯವು ಔಟಿಲ್ಲ ಎಂದಿರಬೇಕು.

೩೧.೭ ದಾಂಡಿಗನು ತಪ್ಪು ತಿಳುವಳಿಕೆಯಿಂದ ವಿಕೆಟ್ ಬಿಡುವುದು

ಔಟ್ ಕೊಡದೆ, ಒಬ್ಬ ದಾಂಡಿಗನು ತಾನು ಔಟ್ ಆಗಿದ್ದೇನೆ ಎಂದು ತಪ್ಪು ತಿಳುವಳಿಕೆಯಿಂದ ವಿಕೆಟ್ ಬಿಟ್ಟು ನಡೆದಿದ್ದಾನೆ ಎಂದು ಅಂಪೈರ್‌ಗೆ ಮನವರಿಕೆಯಾದರೆ, ಮಧ್ಯೆ ಪ್ರವೇಶಿಸಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಮಧ್ಯೆ ಪ್ರವೇಶಿಸಿದ ಅಂಪೈರ್ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡವು ಮುಂದಿನ ಕ್ರಮ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳದಂತೆ ತಡೆಯಲು "ಡೆಡ್ ಬಾಲ್" ಎಂದು ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು ಮತ್ತು ದಾಂಡಿಗನನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಕರೆಯಬೇಕು.

ಸರದಿಯ ಕೊನೆಯ ಹುದ್ದರಿ ಆಗಿರದ ಹೊರತು, ಮುಂದಿನ ಎಸೆತಕ್ಕೆ ಚೆಂಡು ಆಟದಲ್ಲಿ ಬರುವವರೆಗೆ ದಾಂಡಿಗನನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಕರೆಯಬಹುದು. ಅದು ಕೊನೆಯ ಹುದ್ದರಿ ಆಗಿದ್ದರೆ, ಅಂಪೈರ್ ಆಟದ ಮೈದಾನದ ಹೊರಗೆ ಹೋಗುವ ಕ್ಷಣದವರೆಗೆ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಕರೆಯಬಹುದು.

೩೧.೮‘ ಮನವಿ ಹಿಂತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು

ಮನವಿಯು ಯಾವ ಅಂಪೈರ್ ವ್ಯಾಪ್ತಿಗೆ ಬರುತ್ತದೋ, ಆ ಅಂಪೈರ್ ಸಹಮತದೊಂದಿಗೆ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದ ನಾಯಕನು ಒಂದು ಮನವಿಯನ್ನು ಹಿಂಪಡೆಯಬಹುದು. ಅಂಪೈರ್ ಈ ರೀತಿಯ ಅನುಮತಿ ನೀಡಿದರೆ, ಅನ್ವಯವಾದಲ್ಲಿ ತನ್ನ ನಿರ್ಧಾರವನ್ನು ಬದಲಿಸಿ ದಾಂಡಿಗನನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಕರೆಯಬೇಕು.

ಹಿಂಪಡೆಯುವಿಕೆಯ ಮನವಿಯನ್ನು ಮುಂದಿನ ಎಸೆತಕ್ಕೆ ಚೆಂಡು ಆಟದಲ್ಲಿ ಬರುವ ಕ್ಷಣದ ಮೊದಲು ಅಥವಾ ಸರದಿಯು ಪೂರ್ಣವಾಗಿದ್ದರೆ, ಅಂಪೈರ್ ಆಟದ ಮೈದಾನದ ಹೊರಗೆ ಹೋಗುವ ಕ್ಷಣದವರೆಗೆ ಮಾಡಬೇಕು.

ನಿಯಮ ೩೨ ಬೌಲ್ಡ್

೩೨.೧ ಔಟ್ ಬೌಲ್ಡ್

೩೨.೧.೧ ಬೌಲರ್ ಬೌಲ್ ಮಾಡಲ್ಪಟ್ಟ ಚೆಂಡು ನೋ ಬಾಲ್ ಆಗಿರದೆ, ಅದು ಮೊದಲು ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ದಾಂಡು ಅಥವಾ ಶರೀರಕ್ಕೆ ತಗಲಿದ್ದರೂ ಸಹ ಅವನ/ಅವಳ ವಿಕೆಟ್ ಬೀಳಿಸಿದರೆ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ಬೌಲ್ಡ್ ಔಟ್ ಆದಂತೆ.

೩೨.೧.೨ ಚೆಂಡು ವಿಕೆಟ್‌ಗೆ ತಾಗುವ ಮೊದಲು ಇತರ ಯಾವುದೇ ಆಟಗಾರ ಇಲ್ಲವೇ ಅಂಪೈರ್‌ಗೆ ತಗಲಿದ್ದರೆ ಬೌಲ್ಡ್ ಔಟ್ ಆಗುವುದಿಲ್ಲ. ಆದರೂ, ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ನಿಯಮ ೩೭ (ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆಗೆ ಅಡೆತಡೆ), ೩೮ (ರನ್ ಔಟ್) ಮತ್ತು ೩೭ (ಸ್ಟಂಪ್ಡ್) ಗಳಿಗೆ ಒಳಪಟ್ಟಿರುತ್ತಾನೆ.

೩೨.೨ ಬೌಲ್ಡ್ ಗೆ ಮೊದಲ ಆದ್ಯತೆ

ಇತರ ಯಾವುದೇ ನಿಯಮಗಳ ಪ್ರಕಾರ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ಔಟ್ ಆಗಬಹುದಾದರೂ ಸಹ, ೩೨.೧ರಂತೆ ವಿಕೆಟ್ ಬೀಳಿಸಿದರೆ, ಅವನು/ಅವಳು ಬೌಲ್ಡ್ ಔಟ್ ಎಂದೇ ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು.

ನಿಯಮ ೩೩ – ಕಾಟ್ (ಬುತ್ತಿ ಹಿಡಿಯುವುದು)

೩೩.೧ ಔಟ್ ಕಾಟ್

ಬೌಲರ್ ಬೌಲ್ ಮಾಡಿದ ಚೆಂಡು ನೋ ಬಾಲ್ ಆಗಿರದೆ, ಇತರ ಯಾವುದೇ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನ ಸಂಪರ್ಕಕ್ಕೆ ಒಳಗಾಗದೆ, ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ದಾಂಡಿಗೆ ತಾಗಿ ನೆಲಕ್ಕೆ ತಗಲುವ ಮೊದಲು ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನೊಬ್ಬನು ೩೩.೨ರಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಿರುವಂತೆ ನಿಯಮಬದ್ಧವಾಗಿ ಹಿಡಿದರೆ ದಾಂಡಿಗನು ಕ್ಯಾಚ್ ಔಟ್ (ಬುತ್ತಿ ಹಿಡಿದು) ಆಗುತ್ತಾನೆ.

೩೩.೨ ನಿಯಮ ಬದ್ಧ ಕ್ಯಾಚ್ (ಬುತ್ತಿ)

೩೩.೨.೧ ಕ್ಯಾಚ್ ನಿಯಮ ಬದ್ಧವಾಗಬೇಕಾದರೆ, ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ,
ಯಾವುದೇ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು
ಅಥವಾ ಚೆಂಡಿನ ಸಂಪರ್ಕದಲ್ಲಿರುವ ಯಾವುದೇ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕ
ಕ್ಯಾಚನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸುವ ಮೊದಲು ಬೌಂಡರಿಯ ಹೊರಗಡೆ ನೆಲದ ಸಂಪರ್ಕಕ್ಕೆ ಬರಬಾರದು. ನಿಯಮ ೧೯.೪ (ಬೌಂಡರಿಯ ಹೊರಗಡೆ ಚೆಂಡು ನೆಲದ ಸಂಪರ್ಕಕ್ಕೆ ಬರುವುದು) ಹಾಗೂ ೧೯.೫ (ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನು ಬೌಂಡರಿಯ ಹೊರಗಡೆ ನೆಲದ ಸಂಪರ್ಕಕ್ಕೆ ಬರುವುದು.) ಗಮನಿಸಿ.

೩೩.೨.೨ ಮೇಲಿನದರೊಂದಿಗೆ, ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಷರತ್ತು ಅನ್ವಯವಾದಲ್ಲಿ ಕ್ಯಾಚ್ ನಿಯಮಬದ್ಧವಾಗುತ್ತದೆ.

೩೨.೨.೨.೧ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದ ಕೈ ನೆಲಕ್ಕೆ ತಾಗಿದ್ದರೂ ಸಹ, ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕ ಒಂದು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಎರಡೂ ಕೈಗಳಲ್ಲಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದಾಗ, ಇಲ್ಲವೇ ಅವನ ದೇಹಕ್ಕೆ ಅಪ್ಪಿಕೊಂಡಾಗ, ಇಲ್ಲವೇ ಒಬ್ಬ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕ ಹಾಕಿಕೊಂಡಿರುವ ಬಾಹ್ಯ ಸುರಕ್ಷಾ ಉಪಕರಣಗಳಲ್ಲಿ ಸಿಕ್ಕಿಕೊಂಡಾಗ ಇಲ್ಲವೇ ಅಕಸ್ಮಾತ್ತಾಗಿ ಅವನ ಬಟ್ಟೆಗಳಲ್ಲಿ ಸಿಲುಕಿದಾಗ.

೩೨.೨.೨.೨ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನೇ ಚೆಂಡನ್ನು ನಿಯಮಾನುಸಾರ ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಸಲ ಹೊಡೆದ ಚೆಂಡನ್ನು ಒಬ್ಬ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕ ಕ್ಯಾಚ್ ಹಿಡಿದರೆ, ಆದರೆ ಮೊದಲ ಹೊಡೆತದ ನಂತರ ಚೆಂಡು ನೆಲಕ್ಕೆ ತಾಗಿರಬಾರದು. ನಿಯಮ ೩೪ (ಚೆಂಡನ್ನು ಎರಡು ಸಲ ಹೊಡೆಯುವುದು) ಗಮನಿಸಿ.

೩೨.೨.೨.೩ ಚೆಂಡು ವಿಕೆಟ್, ಒಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್, ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕ, ಓಟಗಾರ ಇಲ್ಲವೇ ಮತ್ತೊಬ್ಬ ದಾಂಡಿಗನಿಗೆ ತಗಲಿದ ನಂತರ ಒಬ್ಬ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕ ಕ್ಯಾಚ್ ಹಿಡಿದರೆ.

೩೨.೨.೨.೪ ಒಬ್ಬ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕ, ೩೩.೨.೧ರಲ್ಲಿನ ಶರತ್ತುಗಳ ಪಾಲನೆಗೆ ಒಳಪಟ್ಟು, ಚೆಂಡು ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ಬೌಂಡರಿ ದಾಟಿದ್ದರೂ ಸಹ ಕ್ಯಾಚ್ (ಬುತ್ತಿ) ಹಿಡಿದರೆ.

೩೨.೨.೨.೫ ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಬೌಂಡರಿ ಒಳಗಿನ ಅಡೆತಡೆಗಳನ್ನು ಬೌಂಡರಿ ಎಂದು ಗೊತ್ತುಪಡಿಸಿರದ ಹೊರತು, ಅದಕ್ಕೆ ತಗಲಿದ ಚೆಂಡನ್ನು ಕ್ಯಾಚ್ ಹಿಡಿದರೆ.

೩೩.೩ ಕ್ಯಾಚ್ ಪೂರ್ಣಗೊಳ್ಳುವುದು

ಕ್ಯಾಚ್ ಹಿಡಿಯುವ ಕ್ರಿಯೆಯು, ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕ ಮೊದಲನೆಯ ಸಾರಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಸ್ಪರ್ಶಿಸಿದಾಗಿನಿಂದ ಶುರುವಾಗಿ, ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನು ಚೆಂಡು ಮತ್ತು ತನ್ನ ಚಲನೆ ಇವೆರಡರ ಮೇಲೆ ಸಂಪೂರ್ಣ ಹತೋಟಿ ಹೊಂದಿದಾಗ ಪೂರ್ಣಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

೩೩.೪ ಯಾವುದೇ ಓಟ ಗಳಿಕೆಯಾಗುವುದಿಲ್ಲ

ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ಕ್ಯಾಚ್ ಔಟ್ ಆದರೆ, ಕ್ಯಾಚ್ ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸುವ ಮೊದಲು ಆ ಎಸೆತದಿಂದ ದಾಂಡಿಗರು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಿದ ಓಟಗಳನ್ನು ಗಣನೆಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬಾರದು. ಆದರೆ ಯಾವುದೇ ತಂಡಕ್ಕಾಗಲಿ ದಂಡದ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಿದರೆ ಅವು ಗಣನೆಗೆ ಬರುತ್ತವೆ. ಬೌಲರ ತುದಿಯ ದಾಂಡಿಗ

ತನ್ನ ಮೊದಲಿನ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಹಿಂತಿರಿಗಿ ಬರಬೇಕು. (ನಿಯಮ ೧೮.೧೧ ದಾಂಡಿಗರು ತಾವು ಬಿಟ್ಟ ತುದಿಗೆ ಮರಳಿ ಬರುವುದು ನೋಡಿರಿ)

೩೩.೫ ಕ್ಯಾಚ್‌ಗೆ ಆದ್ಯತೆ

೩೩.೧ರಲ್ಲಿಯ ಮಾನದಂಡಗಳು ಪೂರೈಸಲ್ಪಟ್ಟಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ಬೌಲ್ಡ್ ಔಟ್ ಆಗಿರದಿದ್ದರೆ, ಇಬ್ಬರಲ್ಲಿ ಯಾರಾದರೊಬ್ಬ ದಾಂಡಿಗನು ಇತರ ಯಾವುದೇ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಔಟ್ ಆಗುತ್ತಿದ್ದರೂ, ಅವನು/ಅವಳು ಕ್ಯಾಚ್ ಔಟ್ ಎಂದೇ ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು.

ನಿಯಮ ೩೪ – ಚೆಂಡನ್ನು ಎರಡು ಸಲ ಹೊಡೆಯುವುದು (ಹಿಟ್ ದಿ ಬಾಲ್ ಟ್ವೈಸ್)

೩೪.೧ ಚೆಂಡನ್ನು ಎರಡು ಸಲ ಹೊಡೆದ ಎಂದು ಔಟ್

೩೪.೧.೧ ಆಟದಲ್ಲಿರುವ ಚೆಂಡು, ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ದೇಹದ ಯಾವುದೇ ಭಾಗಕ್ಕೆ ತಗಲಿದರೆ ಅಥವಾ ಅವನ/ಅವಳ ದಾಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯಲ್ಪಟ್ಟು, ಅ ಚೆಂಡನ್ನು ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನು ಮುಟ್ಟುವುದಕ್ಕೆ ಮೊದಲು, ಕೇವಲ ತನ್ನ ವಿಕೆಟ್ ರಕ್ಷಿಸಿ ಕೊಳ್ಳುವುದನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ, ದಾಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದಿರುವ ಕೈಯನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ, ಮತ್ತೆ ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ತನ್ನ ದಾಂಡು ಇಲ್ಲವೇ ಶರೀರದ ಯಾವುದೇ ಭಾಗದಿಂದ ಪುನಃ ಹೊಡೆದರೆ, ಆ ದಾಂಡಿಗನು ಚೆಂಡನ್ನು ಎರಡು ಸಲ ಹೊಡೆದ ಎಂದು ಔಟ್ ಆಗುತ್ತಾನೆ. ೩೪.೩ ಮತ್ತು ನಿಯಮ ೩೭(ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆಗೆ ಅಡೆತಡೆ) ಗಮನಿಸಿ.

೩೪.೧.೨ ಈ ನಿಯಮದ ಉದ್ದೇಶಕ್ಕಾಗಿ, "ಹೊಡೆದ" ಇಲ್ಲವೇ "ಹೊಡಿ" ಪದಗಳು ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ಶರೀರದ ಸಂಪರ್ಕವನ್ನೂ ಒಳಗೊಂಡಿದೆ.

೩೪.೨ ಚೆಂಡನ್ನು ಎರಡು ಸಲ ಹೊಡೆದ ಎಂದು ಔಟಿಲ್ಲ

ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ಈ ನಿಯಮದ ಅಡಿ ಯಾವಾಗ ಔಟಾಗುವುದಿಲ್ಲ ಎಂದರೆ,

೩೪.೨.೧ ಚೆಂಡನ್ನು ಎರಡನೇ ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚು ಸಲ ಒಬ್ಬ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನಿಗೆ ಹಿಂತಿರುಗಿಸಲು ಹೊಡೆದರೆ. ಆದರೂ ನಿಯಮ ೩೭.೪(ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನಿಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಂತಿರುಗಿಸುವುದು.)ರ ಅವಕಾಶಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿ.

೩೪.೨.೨ ಚೆಂಡು ಒಬ್ಬ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನಿಗೆ ತಗಲಿದ ನಂತರ ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಹೊಡೆದರೆ. ಆದರೂ ನಿಯಮ ೩೭.೧ (ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆಯ ಅಡೆತಡೆಗೆ ಔಟ್) ರ ಅವಕಾಶಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿ.

೩೪.೩ ನಿಯಮಬದ್ಧವಾಗಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಸಲ ಹೊಡೆಯುವುದು

ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ಕೇವಲ ತನ್ನ ವಿಕೆಟ್ ರಕ್ಷಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಮತ್ತು ಚೆಂಡನ್ನು ಯಾವುದೇ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನು ಮುಟ್ಟುವ ಮೊದಲು ದಾಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದಿರುವ ಕೈಯನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ ಮತ್ತೆ ನಿಯಮಬದ್ಧವಾಗಿ ತನ್ನ ದಾಂಡು ಇಲ್ಲವೇ ಶರೀರದ ಯಾವುದೇ ಭಾಗದಿಂದ ಎರಡು ಇಲ್ಲವೇ ಹೆಚ್ಚು ಸಲ ಹೊಡೆಯಬಹುದು.

ಆ ಎಸೆತ ನೋ ಬಾಲ್ ಆಗಿದ್ದರೂ ಸಹ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ತನ್ನ ವಿಕೆಟ್ ರಕ್ಷಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಹೀಗಿದ್ದರೂ, ತನ್ನ ವಿಕೆಟ್ ರಕ್ಷಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಸಲ ಹೊಡೆಯುವಾಗ ಚೆಂಡನ್ನು ಕ್ಯಾಚ್ ಹಿಡಿಯುವುದರಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಬಾರದು. ನಿಯಮ ೩೭.೩(ಚೆಂಡನ್ನು ಕ್ಯಾಚ್ ಹಿಡಿಯುವುದಕ್ಕೆ ಅಡೆತಡೆ) ಗಮನಿಸಿ.

೩೪.೪ ನಿಯಮಬದ್ಧವಾಗಿ ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಸಲ ಹೊಡೆದ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಓಟಗಳ ಗಳಿಕೆ

೩೪.೩ರಲ್ಲಿ ಅನುಮತಿಸಿರುವ ಪ್ರಕಾರ, ನಿಯಮಬದ್ಧವಾಗಿ ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಸಲ ಹೊಡೆದಾಗ, ಚೆಂಡು ಯಾವುದೇ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ ಡೆಡ್ ಆಗದಿದ್ದರೆ, ಚೆಂಡು ಬೌಂಡರಿ ತಲುಪಿದ ಅಥವಾ ಒಂದು ರನ್ ಪೂರ್ಣ ಗೊಂಡ ಕೂಡಲೇ ಅಂಪೈರ್ ಡೆಡ್ ಬಾಲ್ ಎಂದು ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಆದರೂ, ಅವರು/ಅವಳು ಕ್ಯಾಚ್ ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಲು ಅವಕಾಶ ಕೊಡಲು ಕರೆಯನ್ನು ವಿಳಂಬ ಮಾಡಬೇಕು.

ಅಂಪೈರ್ನು,

- ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ಎಲ್ಲ ಓಟಗಳನ್ನು ರದ್ದು ಪಡಿಸಬೇಕು.
- ಔಟಾಗದೆ ಇರುವ ದಾಂಡಿಗನನ್ನು ಅವನ/ಅವಳ ಮೂಲ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಹಿಂತಿರುಗಿಸಬೇಕು.
- ಅನ್ವಯವಾದಲ್ಲಿ ಸ್ಕೋರರಿಗೆ ನೋ ಬಾಲ್ ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು.
- ಅನ್ವಯವಾಗುವ ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳನ್ನು ನಿಯಮ ೨೮.೩(ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡಕ್ಕೆ ಸೇರಿದ ಶಿರಸ್ತ್ರಾಣ)ರ ದಂಡದ ಓಟಗಳನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ ಅನುದಾನಿಸಬೇಕು.

೩೪.೫ ಬೌಲರನಿಗೆ ಶ್ರೇಯ ಸಲ್ಲದು.

ಬೌಲರನಿಗೆ ಹುದ್ದರಿ ಪಥನದ ಶ್ರೇಯಸ್ಸು ಸಿಗುವುದಿಲ್ಲ.

ನಿಯಮ ೩೫ – ಹಿಟ್ ವಿಕೆಟ್

೩೫.೧ ಔಟ್ ಹಿಟ್ ವಿಕೆಟ್

೩೫.೧.೧ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ಹಿಟ್ ವಿಕೆಟ್ ಎಂದು ಯಾವಾಗ ಔಟ್ ಆಗುತ್ತಾನೆ ಎಂದರೆ, ಬೌಲರ್ ಚೆಂಡನ್ನೆಸೆಯಲು ಕೊನೆಯ ಎರಡು ಹೆಜ್ಜೆ ಇಡುವಾಗ ಮತ್ತು ಚೆಂಡು ಆಟದಲ್ಲಿರುವಾಗ, ಅವನ/ಅವಳ ವಿಕೆಟನ್ನು ದಾಂಡಿನಿಂದ ಇಲ್ಲವೇ ಶರೀರದಿಂದ ನಿಯಮ ೨೯.೧.೧.೨ ರಿಂದ ೨೯.೧.೧.೪(ವಿಕೆಟ್ ಬೀಳಿಸುವುದು)ರಲ್ಲಿರುವಂತೆ ಈ ಕೆಳಗಿನ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಬೀಳಿಸಿದರೆ.

೩೫.೧.೧.೧ ಬೌಲ್ ಮಾಡಲ್ಪಟ್ಟ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸಲು ಸಿದ್ಧನಾಗುವಾಗ ಅಥವಾ ಎದುರಿಸುವಾಗ ಯಾವುದೇ ಭಂಗಿಯನ್ನು ತೆಗೆದು ಕೊಳ್ಳುವಾಗ.

೩೫.೧.೧.೨ ಚೆಂಡನ್ನು ಆಡಿದಾಕ್ಷಣ ಇಲ್ಲವೇ ಆಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದ ಕೂಡಲೇ ಮೊದಲನೆಯ ಓಟಕ್ಕಾಗಿ ಓಡಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವಾಗ.

೩೫.೧.೧.೩ ಚೆಂಡನ್ನು ಆಡಲು ಯಾವುದೇ ಪ್ರಯತ್ನ ಮಾಡದೆ ಮೊದಲನೆಯ ಓಟವನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವಾಗ, ಆದರೆ ಅಂಪೈರ್ ಅಭಿಪ್ರಾಯದಲ್ಲಿ ಇದು ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನಿಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಆಡಲು ಅವಕಾಶವಿದ್ದ ಕೂಡಲೇ ಆದರೆ.

೩೫.೧.೧.೪ ನಿಯಮ ೩೪.೪ (ನಿಯಮಬದ್ಧವಾಗಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಸಲ ಹೊಡೆಯುವುದು.)ರ ಅವಕಾಶಗಳ ಪ್ರಕಾರ ನಿಯಮ ಬದ್ಧವಾಗಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಸಲ ಅವನ/ ಅವಳ ವಿಕೆಟನ್ನು ರಕ್ಷಿಸಲು ಹೊಡೆಯುವಾಗ.

೩೫.೧.೨ ಬೌಲರ್ ಚೆಂಡನ್ನೆಸೆಯಲು ಕೊನೆಯ ಎರಡು ಹೆಜ್ಜೆ ಇಡುವ ಮೊದಲೇ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ತನ್ನ ವಿಕೆಟನ್ನು ನಿಯಮ ೨೯.೧.೧.೨ ರಿಂದ ೨೯.೧.೧.೪ರಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಿದ ಪ್ರಕಾರ ಬೀಳಿಸಿದರೆ, ಯಾವುದೇ ಅಂಪೈರ್ "ಡೆಡ್ ಬಾಲ್" ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು.

೩೫.೨ ಹಿಟ್ ವಿಕೆಟ್ ಎಂದು ಔಟಿಲ್ಲ

ದಾಂಡಿಗನು ೩೫.೧ರಲ್ಲಿ ತಿಳಿಸಿರುವಂತೆ ಯಾವುದೇ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ವಿಕೆಟ್ ಬಿದ್ದಾಗ, ಈ ಕೆಳಗಿನ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಔಟ್ ಆಗುವುದಿಲ್ಲ.

- ೩೫.೧.೧.೨ ರಿಂದ ೩೫.೧.೧.೪ನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ, ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವಾಗ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವ ಯಾವುದೇ ಭಂಗಿಯನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಿದ ಮೇಲೆ ಇದಾದರೆ.
- ಮೊದಲನೆಯ ಓಟದ ಪ್ರಾರಂಭವನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ ಓಟಗಳಿಕೆಗಾಗಿ ಓಡುತ್ತಿರುವಾಗ.
- ರನ್ ಔಟ್ ಅಥವಾ ಸ್ಟಂಪ್ಡ್ ಔಟ್ ಆಗುವುದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸುವಾಗ ಇದಾದರೆ.
- ಯಾವುದೇ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಎಸೆತದಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಿ ಕೊಳ್ಳುವಾಗ ಇದಾದರೆ.
- ಬೌಲರ್ ತನ್ನ ಎಸೆತದ ಕೊನೆಯ ಎರಡು ಹೆಜ್ಜೆ ಇಟ್ಟನಂತರ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯದಿದ್ದರೆ. ಈ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ಅಂಪೈರ್ ಡೆಡ್ ಬಾಲ್ ಎಂದು ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು. ನಿಯಮ ೨೦.೪ (ಅಂಪೈರ್ ಡೆಡ್ ಬಾಲ್ ಎಂದು ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡುವುದು) ಗಮನಿಸಿ.
- ಆ ಎಸೆತವು ನೋ ಬಾಲ್ ಆಗಿದ್ದರೆ.
-

ನಿಯಮ ೩೬ - ಘೂಟಗಳ ಮುಂದೆ ಕಾಲು (ಎಲ್ ಬಿ ಡಬ್ಲ್ಯು.)

೩೬.೧ ಔಟ್ ಎಲ್ ಬಿ ಡಬ್ಲ್ಯು

೩೬.೧.೧ ರಿಂದ ೩೬.೧.೫ ರಲ್ಲಿಯ ಎಲ್ಲ ಸಂದರ್ಭಗಳು ಅನ್ವಯವಾದಲ್ಲಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ಎಲ್ ಬಿ ಡಬ್ಲ್ಯು ಎಂದು ಔಟ್ ಆಗುತ್ತಾನೆ.

೩೬.೧.೧ ಬೌಲರ್ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆದಿರಬೇಕು , ಆದರೆ ಅದು ನೋ ಬಾಲ್ ಆಗಿರಬಾರದು.

೩೬.೧.೨ ಚೆಂಡನ್ನು ಪುಟಿಗೆಯಾಗದೆ ತಡೆದ ಹೊರತು ಅದು ವಿಕೆಟ್‌ನಿಂದ ವಿಕೆಟ್ ವರೆಗಿನ ನೇರ ರೇಖೆಯಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಆಫ್ (ಎಡ) ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಪುಟಿಗೆಯಾಗಬೇಕು.

೩೬.೧.೩ ಚೆಂಡು ಮೊದಲೇ ದಾಂಡಿಗೆ ತಗಲದೆ, ಪುಟಿಗೆಯಾಗದೆ ಅಥವಾ ಪುಟಿಗೆಯಾದಮೇಲೆ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ಚೆಂಡನ್ನು ತನ್ನ ದೇಹದ ಯಾವುದೇ ಭಾಗದಿಂದ ತಡೆದರೆ.

೩೬.೧.೪ ಬಡಿದ ಸ್ಥಳ ಬೇಲ್ಸ್ ಮಟ್ಟಕ್ಕಿಂತ ಮೇಲಿದ್ದರೂ
ವಿಕೆಟ್ ಮತ್ತು ವಿಕೆಟ್ ಮಧ್ಯೆ ಇರಬೇಕು ಇಲ್ಲವೇ
ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ಚೆಂಡನ್ನು ಆಡಲು ನಿಜವಾದ ಪ್ರಯತ್ನ ಮಾಡದಿದ್ದರೆ, ವಿಕೆಟ್ ಮತ್ತು ವಿಕೆಟ್ ನಡುವೆ ಅಥವಾ ಆಫ್ ಘೂಟದ ರೇಖೆಯ ಹೊರಗಿರಬೇಕು.

೩೯.೧.೫ ಚೆಂಡನ್ನು ತಡೆಯದಿದ್ದರೆ ಚೆಂಡು ವಿಕೆಟ್‌ಗೆ ಬಡಿಯುತ್ತಿರಬೇಕು.

೩೯.೨ ಚೆಂಡಿನ ತಡೆ

೩೯.೨.೧ ೩೯.೧.೩, ೩೯.೧.೪ ಮತ್ತು ೩೯.೧.೫ ರ ಅಂಶಗಳನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಲು ಮೊದಲ ತಡೆಯುವಿಕೆಯನ್ನು ಮಾತ್ರ ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು.

೩೯.೨.೧ ೩೯.೧.೩ ರ ಅಂಶಗಳನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಲು, ಚೆಂಡು ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ದೇಹಕ್ಕೆ ಮತ್ತು ದಾಂಡಿಗೆ ಏಕ ಕಾಲಕ್ಕೆ ತಗಲಿದರೆ, ಚೆಂಡು ದಾಂಡಿಗೆ ತಗಲಿದೆ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು.

೩೯.೨.೩ ೩೯.೧.೫ ರ ಅಂಶಗಳನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಲು, ತಡೆಯುವ ಮೊದಲಿದ್ದ ಚೆಂಡಿನ ಪಥವು ತಡೆಯನಂತರವೂ, ಚೆಂಡು ಪುಟಿಯಲಿ ಬಿಡಲಿ, ಅದೇ ಪಥದಲ್ಲಿ ಚಲಿಸುವುದೆಂದು ಭಾವಿಸಬೇಕು.

೩೯.೩ ವಿಕೆಟ್ಟಿನ ಆಫ್ ಭಾಗ

ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ಆಫ್ ಭಾಗ, ಚೆಂಡು ಆಟದಲ್ಲಿ ಬಂದಾಗ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ಆ ಎಸೆತಕ್ಕೆ ನಿಲ್ಲುವ ಭಂಗಿಯನ್ನು ಆಧರಿಸಿ ನಿರ್ಧರಿಸಬೇಕು. ಅನುಬಂಧ "ಅ.೧೩" ಗಮನಿಸಿ.

ನಿಯಮ ೩೭ – ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆಗೆ ಅಡಚಣೆ (ಅಬ್‌ಸ್ಟ್ರಕ್ಟಿಂಗ್ ದಿ ಫೀಲ್ಡ್)

೩೭.೧ ಔಟ್ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆಗೆ ಅಡಚಣೆ

೩೭.೧.೧ ಯಾರೊಬ್ಬ ದಾಂಡಿಗನು , ೩೭.೨ರಲ್ಲಿನ ಸಂದರ್ಭಗಳನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ ಮತ್ತು ಚೆಂಡು ಆಟದಲ್ಲಿದ್ದಾಗ, ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡವನ್ನು ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಶಬ್ದ ಇಲ್ಲವೇ ಹಾವಭಾವದಿಂದ ಅಡಚಣೆ ಇಲ್ಲವೇ ಗಮನಭಂಗಗೊಳಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದರೆ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆಗೆ ಅಡಚಣೆ ಎಂದು ಔಟ್ ಆಗುತ್ತಾನೆ.

೩೭.೧.೨ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು , ೩೭.೨ರಲ್ಲಿನ ಸಂದರ್ಭಗಳನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ, ಬೌಲರ್ ನಿಂದ ಎಸೆಯಲ್ಪಟ್ಟ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವಾಗ ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ದಾಂಡನ್ನು ಹಿಡಿಯದ ಕೈಯಿಂದ ಹೊಡೆದರೆ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆಗೆ ಅಡಚಣೆ ಎಂದು ಔಟ್ ಆಗುತ್ತಾನೆ. ಇದು ಮೊದಲ ಅಥವಾ ಎರಡನೇ ಅಥವಾ ತದನಂತರದ ಹೊಡೆತಕ್ಕೂ ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತದೆ. ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯು ಚೆಂಡನ್ನು ಆಡುತ್ತಿರುವುದು ಮತ್ತು ತನ್ನ ವಿಕೆಟ್ ರಕ್ಷಿಸಲು ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಸಲ ಹೊಡೆಯುವುದಕ್ಕೂ ವಿಸ್ತರಿಸಬೇಕು.

೩೭.೧.೩ ನೋ ಬಾಲ್ ಕರೆದಿರಲಿ ಬಿಡಲಿ ಈ ನಿಯಮ ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತದೆ.

೩೭.೨ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆಗೆ ಅಡಚಣೆಗೆ ಔಟಿಲ್ಲ

ದಾಂಡಿಗನು ಈ ಕೆಳಗಿನ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ಅಡಚಣೆಗೆ ಔಟಾಗುವುದಿಲ್ಲ.

ಅಡಚಣೆ ಅಥವಾ ಗಮನಭಂಗಗೊಳಿಸುವುದು ಆಕಸ್ಮಿಕವಾಗಿದ್ದರೆ.

ಅಥವಾ ಅಡಚಣೆಯು ಗಾಯಗೊಳ್ಳುವುದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಸಲುವಾಗಿದ್ದರೆ.

ಅಥವಾ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನಾಗಿದ್ದರೆ, ಅವನು/ಅವಳು ಚೆಂಡನ್ನು ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಸಲ ನಿಯಮಾನುಸಾರ ತನ್ನ ವಿಕೆಟ್ ರಕ್ಷಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ನಿಯಮ ೩೪.೩(ನಿಯಮಾನುಸಾರ ಚೆಂಡನ್ನು ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಸಲ ಹೊಡೆಯುವುದು) ರ ಅನ್ವಯ ಹೊಡೆದಾಗ. ಆದರೂ ೩೭.೩ ಗಮನಿಸಿ.

೩೭.೩ ಚೆಂಡನ್ನು ಕ್ಯಾಚ್ ಹಿಡಿಯುವುದರಿಂದ ಅಡ್ಡಿಪಡಿಸುವುದು

೩೭.೩.೧ ಆ ಚೆಂಡು "ನೋ ಬಾಲ್" ಆಗಿರದಿದ್ದರೆ, ಯಾರೊಬ್ಬ ದಾಂಡಿಗನು ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆಗೆ ಅಡ್ಡಿಪಡಿಸಿದರೆ ಅಥವಾ ಗಮನಭಂಗಗೊಳಿಸಿ ಕ್ಯಾಚ್ ಹಿಡಿಯುವುದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಿದರೆ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು "ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆಗೆ ಅಡಚಣೆ" ಎಂದು ಔಟ್ ಆಗುತ್ತಾನೆ.

೩೭.೩.೨ ನಿಯಮ ೩೪.೩(ನಿಯಮಾನುಸಾರ ಚೆಂಡನ್ನು ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಸಲ ಹೊಡೆಯುವುದು) ರ ಅನ್ವಯ ತನ್ನ ವಿಕೆಟ್ ರಕ್ಷಿಸುವಾಗ ಅಡಚಣೆ ಉಂಟಾದರೂ ನಿಯಮ ೩೭.೩.೧ ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತದೆ.

೩೭.೩.೩ ಅಡಚಣೆ ಅಥವಾ ಗಮನ ಭಂಗಗೊಳಿಸುವಿಕೆ "ನೋ ಬಾಲ್" ಕರೆದಾಗ ಆದರೆ ಯಾವ ದಾಂಡಿಗನು ಅಡಚಣೆ ಅಥವಾ ಗಮನ ಭಂಗಗೊಳಿಸುತ್ತಾನೋ ಅವನು "ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆಗೆ ಅಡಚಣೆ" ಎಂದು ಔಟ್ ಆಗುತ್ತಾನೆ. ಆದರೆ ನೋ ಬಾಲ್ ಆದಾಗ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು/ ದಾಂಡಿಗಳು ಸಹಜವಾಗಿ ತನ್ನ ವಿಕೆಟ್ ರಕ್ಷಿಸಲು ನಿಯಮಾನುಸಾರ ಎರಡನೆ ಸಲ ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆಯುವಾಗ ಕ್ಯಾಚ್ ಗೆ ಅಡಚಣೆ ಉಂಟು ಮಾಡಿದರೆ ಔಟ್ ಆಗುವುದಿಲ್ಲ.

೩೭.೩.೪ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು/ಳು ಸಹಜವಾಗಿ ತನ್ನ ವಿಕೆಟ್ ರಕ್ಷಿಸಲು ನಿಯಮಾನುಸಾರ ಎರಡನೆ ಸಲ ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆಯುವಾಗ ಅಡಚಣೆ ಉಂಟು ಮಾಡಿದರೆ ೩೭.೩.೩ ಅನ್ವಯ ಆಗುವುದಿಲ್ಲ.

೩೭.೪ ಚೆಂಡನ್ನು ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನಿಗೆ ಹಿಂತಿರುಗಿಸುವುದು

ಯಾವುದೇ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು ಆಟದಲ್ಲಿದ್ದಾಗ, ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನ ಅನುಮತಿ ಇಲ್ಲದೇ ಚೆಂಡನ್ನು ಯಾವುದೇ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನಿಗೆ ಹಿಂತಿರುಗಿಸಲು ಯಾವುದೇ ದಾಂಡಿಗನು/ದಾಂಡಿಗಳು ತನ್ನ ದಾಂಡು ಇಲ್ಲವೇ ಶರೀರದ ಯಾವುದೇ ಭಾಗವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿದರೆ ಅವನು/ಅವಳು ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆಗೆ ಅಡಚಣೆ ಎಂದು ಔಟ್ ಆಗುತ್ತಾನೆ.

೩೭.೫ ಓಟಗಳ ಗಳಿಕೆ

ಯಾರಾದರೊಬ್ಬ ದಾಂಡಿಗನು ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆಯ ಅಡಚಣೆಗೆ ಔಟ್ ಆದಾಗ.

೩೭.೫.೧ ಅಡಚಣೆಯು ಅಥವಾ ಚಿತ್ತ ಭ್ರಮಣೆ ಕ್ಯಾಚ್ ಹಿಡಿಯುವುದಕ್ಕಾಗಿರದಿದ್ದರೆ, ಅಡಚಣೆಯ ಕ್ಷಣದವರೆಗೆ ದಾಂಡಿಗರು ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಿದ ಓಟಗಳನ್ನು, ನೋ ಬಾಲ್ ಅಥವಾ ವೈಡ್ ನ ದಂಡದ ಒಂದು ಓಟ ಅಥವಾ ಯಾವುದೇ ತಂಡಕ್ಕೆ ಅನುದಾನಿಸಿದ ದಂಡದ ಓಟಗಳ ಜೊತೆಗೆ ಸೇರಿಸಿ ಲೆಕ್ಕಿಸಬೇಕು. ನಿಯಮ ೧೮.೬(ದಂಡದ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸುವುದು) ಮತ್ತು ೧೮.೮(ಹುದ್ದರಿಯ ಪಥನವಾದಾಗ ಓಟಗಳ ಗಳಿಕೆ) ಗಮನಿಸಿ.

೩೭.೫.೨ ಅಡಚಣೆಯು ಅಥವಾ ಚಿತ್ತ ಭ್ರಮಣೆ ಕ್ಯಾಚ್ ಹಿಡಿಯುವುದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಿದರೆ, ದಾಂಡಿಗರು ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಿದ ಓಟಗಳನ್ನು ಗಣನೆಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬಾರದು. ಆದರೆ ಯಾವುದೇ ತಂಡಕ್ಕೆ

ಅನುದಾನಿಸುವ ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳನ್ನು ಗಣನೆಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು, ನಿಯಮ ೧೮.೧೧(ಬ್ಯಾಟರ ಮರಳಿ ತನ್ನ ಸ್ವಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಬರುವುದು) ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತದೆ. .

೩೭.೬ ಬೌಲರ್‌ಗೆ ಶ್ರೇಯ ಕೊಡಬಾರದು.

ಬೌಲರ್‌ಗೆ ಹುದ್ದರಿ ಪಥನದ ಶ್ರೇಯ ಕೊಡಬಾರದು.

ನಿಯಮ ೩೮ ರನ್ ಔಟ್

೩೮.೧ ಔಟ್ ರನ್ ಔಟ್

ಯಾವುದೇ ದಾಂಡಿಗನು ಯಾವಾಗ ರನ್ ಔಟ್ ಆಗುತ್ತಾನೆಂದರೆ, ಚೆಂಡು ಆಟದಲ್ಲಿದಾಗ ೩೮.೨ರಲ್ಲಿರುವುದನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ, ಯಾವುದೇ ಸಮಯದಲ್ಲಿ

ಅವನ/ಅವಳ ನಿಗದಿತ ಜಾಗದಿಂದ ಹೊರಗಿದ್ದರೆ

ಮತ್ತು ಅವನ/ಅವಳ ವಿಕೆಟನ್ನು ನಿಯಮಾನುಸಾರ ಒಬ್ಬ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕ ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಕ್ರಮದಿಂದ ಬಿದ್ದರೆ ನೋ ಬಾಲ್ ಕರೆದಿದ್ದರೂ ಸಹ ೩೮.೨.೨ರಲ್ಲಿಯ ಸಂದರ್ಭಗಳನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ ಓಟ ಗಳಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಿರಲಿ ಅಥವಾ ಇಲ್ಲದಿರಲಿ.

೩೮.೨ ದಾಂಡಿಗ ರನ್ ಔಟ್ ಅಲ್ಲ.

೩೮.೨.೧ ೩೮.೨.೧.೧ ಅಥವಾ ೩೮.೨.೧.೨ರ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ದಾಂಡಿಗನು ರನ್ ಔಟ್ ಆಗುವುದಿಲ್ಲ.

೩೮.೨.೧.೧ ಅವನು/ಅವಳು ತನ್ನ ನಿಗದಿತ ಜಾಗದಲ್ಲಿದ್ದು ನಂತರ ಗಾಯಗೊಳ್ಳುವುದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಲು ಅದನ್ನು ಬಿಟ್ಟಾಗ ವಿಕೆಟ್ ಬೀಳಿಸಿದರೆ. ಆದಾಗ್ಯೂ ನಿಯಮ ೩೦..೨(ಯಾವಾಗ ಅವನ/ಅವಳ ನಿಗದಿತ ಜಾಗದಿಂದ ಹೊರಗಿದ್ದಾನೆ/ಳೆ) ಯ ಸಂದರ್ಭಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿ.

೩೮.೨.೧.೨ ಬೌಲರ್ ಎಸೆದ ಚೆಂಡು ವಿಕೆಟ್ ಬೀಳಿಸುವ ಮೊದಲು ಯಾವುದೇ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನ ಸಂಪರ್ಕಕ್ಕೆ ಬಂದಿರದಿದ್ದರೆ.

೩೮.೨.೨ ೩೮.೨.೧.೧ ಅಥವಾ ೩೮.೧.೨ರ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ರನ್ ಔಟ್ ಆಗುವುದಿಲ್ಲ.

೩೮.೨.೨.೧ ಅವನು/ಅವಳು ಸ್ಟಂಪ್ಡ್ ಔಟ್ ಆದರೆ. ನಿಯಮ ೨೫.೬.೫ (ದಾಂಡಿಗನು ಮತ್ತು ಓಟಗಾರನು ಔಟ್ ಆಗುವುದು ಮತ್ತು ಅವನ/ಅವಳ ನಡತೆ) ಮತ್ತು ೩೯.೧.೨ (ಔಟ್ ಸ್ಟಂಪ್ಡ್) ಗಮನಿಸಿ.

೩೮.೨.೨.೨ ನೋ ಬಾಲ್ ಕರೆದಿದ್ದರೆ.

ಮತ್ತು ಅವನು/ಅವಳು ತನ್ನ ನಿಗದಿತ ಜಾಗದಿಂದ ಓಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸದೆ ಹೊರಗಿದ್ದರೆ, ಮತ್ತು

ವಿಕೆಟನ್ನು ಘೂಟ ರಕ್ಷಕನು ಬೇರಾವುದೇ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನ ಸಹಾಯವಿಲ್ಲದೆ ನಿಯಮಾನುಸಾರ ವಿಕೆಟ್ ಬೀಳಿಸಿದರೆ.

ಆದಾಗ್ಯೂ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ಓಟಗಾರನನ್ನು ಹೊಂದಿದ್ದು ಹಾಗೂ ಓಟಗಾರನು ತನ್ನ ಜಾಗದಿಂದ ಹೊರಗಿದ್ದಾಗ ಮಾತ್ರ ನಿಯಮ ೩೮.೧ನ್ನು ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತದೆ.

೩೮.೩ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸದ ಬ್ಯಾಟರ (ನಾನ್ ಸ್ಟ್ರೈಕರ್) ಅವನ/ಅವಳ ನಿಗದಿತ ಜಾಗದಿಂದ ಬೇಗನೆ ಹೊರಬರುವುದು

೩೮.೩.೧ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸದ ದಾಂಡಿಗ (ನಾನ್ ಸ್ಟ್ರೈಕರ್) ಅವನ/ಅವಳ ನಿಗದಿತ ಜಾಗದಿಂದ, ಚೆಂಡು ಆಟದಲ್ಲಿ ಬಂದ ಕ್ಷಣದಿಂದ ಬೌಲರನು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಬೌಲ್ ಮಾಡಲು ಚೆಂಡನ್ನು ಕೈಯಿಂದ ಬಿಡುಗಡೆ ಮಾಡಬಹುದಾದ ಕ್ಷಣದವರೆಗೆ ಹೊರ ಬಂದರೆ, ಬೌಲರನಿಗೆ ರನ್ ಔಟ್ ಮಾಡುವ ಅವಕಾಶವಿದೆ. ಇಂತಃ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ, ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸದ ದಾಂಡಗನು/ದಾಂಡಿಗಳು (ನಾನ್ ಸ್ಟ್ರೈಕರ್)' ತನ್ನ ನಿಗದಿತ ಜಾಗದಿಂದ ಹೊರಗಿದ್ದಾಗ, ಅವನ/ಅವಳ ವಿಕೆಟ್ ನ್ನು ಬೌಲರ್, ಚೆಂಡನ್ನು ವಿಕೆಟ್ ಕಡೆಗೆ ಎಸೆದು ಅಥವಾ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದಿರುವ ಕೈಯಿಂದ ಬೀಳಿಸಿದರೆ, ಬಳಿಕ ಚೆಂಡನ್ನು ಬೌಲ್ ಮಾಡಿರಲಿ ಬಿಡಲಿ, ರನ್ ಔಟ್ ಆಗುತ್ತಾನೆ / ಆಗುತ್ತಾಳೆ.

೩೮.೩.೧.೧ ಬೌಲರನು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಬೌಲ್ ಮಾಡಲು ಚೆಂಡನ್ನು ಕೈಯಿಂದ ಬಿಡುಗಡೆ ಮಾಡಬಹುದಾದ ಕ್ಷಣದವರೆಗೆ ಅಂದರೆ ಬೌಲರನ ಕೈ ಅವನ/ ಅವಳ ಬೌಲಿಂಗ ಶೈಲಿಯಲ್ಲಿ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಅವನ / ಅವಳ ಕೈ ಚೆಂಡನ್ನು ಬಿಡುಗಡೆ ಮಾಡುವ ತುತ್ತ ತುದಿ ತಲಪುವ ಕ್ಷಣದ ವರೆಗೆ.

೩೮.೩.೧.೨ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸದ ದಾಂಡಿಗನು (ನಾನ್ ಸ್ಟ್ರೈಕರ್)' ತನ್ನ ನಿಗದಿತ ಜಾಗದಿಂದ ಬೌಲರನು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಬೌಲ್ ಮಾಡಲು ಚೆಂಡನ್ನು ಕೈಯಿಂದ ಬಿಡುಗಡೆ ಮಾಡಬಹುದಾದ ಕ್ಷಣದಮೊದಲೇ ಹೊರ ಬಂದಿದ್ದರೂ ಸಹ, ಬೌಲರನಿಗೆ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಬೌಲ್ ಮಾಡಲು ಚೆಂಡನ್ನು ಕೈಯಿಂದ ಬಿಡುಗಡೆ ಮಾಡಬಹುದಾದ ಕ್ಷಣ ಮುಟ್ಟಿದ ನಂತರ ರನ್ ಔಟ ಮಾಡಲು ಅವಕಾಶ ವಿರುವದಿಲ್ಲ.

೩೮.೩.೨ ಚೆಂಡನ್ನು ಬೌಲ್ ಮಾಡಿರದಿದ್ದರೆ,

- ಮನವಿ ಬಂದರೆ, ರನ್ ಔಟ್ ಅಥವಾ ಇಲ್ಲವೋ ಎಂದು ಅಂಪೈರ್ ನಿರ್ಧರಿಸಬೇಕು.
- ಮನವಿ ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ, ಅಥವಾ ಔಟ್ ಇಲ್ಲ ಎಂದಾದರೆ ಅವನು/ಅವಳು ಎಷ್ಟು ಬೇಗ ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಷ್ಟು ಬೇಗ "ಡೆಡ್ ಬಾಲ್" ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು.
- ಚೆಂಡನ್ನು ಓವರಿನಲ್ಲಿಯ ಒಂದು ಎಸೆತವೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬಾರದು.

೩೮.೩.೩ ಚೆಂಡನ್ನು ಬೌಲ್ ಮಾಡಿದ್ದರೆ ಮತ್ತು ಮನವಿ ಬಂದರೆ,

- ರನ್ ಔಟ್ ಅಥವಾ ಇಲ್ಲವೋ ಎಂದು ಅಂಪೈರ್ ನಿರ್ಧರಿಸಬೇಕು.
- ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸದ ದಾಂಡಿಗ ಔಟ್ ಆಗಿರದಿದ್ದರೆ, ಚೆಂಡು ಆಟದಲ್ಲಿರುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ನಿಯಮ ೨೧.೬ (ಬೌಲರ್ ಬೌಲಿಂಗ್ ಮಾಡುವಾಗ ವಿಕೆಟ್ ಬೀಳಿಸುವುದು) ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತದೆ.
- ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸದ ದಾಂಡಿಗ ಔಟ್ ಆದರೆ, ಚೆಂಡನ್ನು ಓವರಿನಲ್ಲಿಯ ಒಂದು ಎಸೆತವೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬಾರದು.

೩೮. ೪ ಯಾವ ದಾಂಡಿಗ ಔಟ್

೩೮.೧ರ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಯಾವ ದಾಂಡಿಗನ ನಿಗದಿತ ಜಾಗದ ಕಡೆಯ ವಿಕೆಟ್ ಬೀಳಿಸುತ್ತಾರೋ ಅವನು/ಅವಳು ಔಟ್. ನಿಯಮ ೨೫.೬.೫(ದಾಂಡಿಗನು ಮತ್ತು ಓಟಗಾರನು ಔಟ್ ಆಗುವುದು ಮತ್ತು ಅವನ/ಅವಳ ನಡತೆ) ಮತ್ತು ೩೦.೨(ದಾಂಡಿಗನ ನಿಗದಿತ ಜಾಗ ಯಾವುದು) ಗಮನಿಸಿ.

೩೮. ೫ ರನ್ ಗಳಿಸುವುದು

ಯಾವುದೇ ದಾಂಡಿಗ ರನ್ ಔಟ್ ಆದರೆ, ವಿಕೆಟ್ ಬೀಳಿಸುವಾಗ ಪ್ರಗತಿಯಲ್ಲಿರುವ ಓಟವನ್ನು ಲೆಕ್ಕಕ್ಕೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬಾರದು, ಆದರೆ ದಾಂಡಿಗರು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಿದ ಯಾವುದೇ ಓಟಗಳು ಹಾಗೂ ಯಾವುದೇ ತಂಡಕ್ಕೆ ಅನುದಾನಿಸಿದ ದಂಡದ ಓಟಗಳು ಲೆಕ್ಕಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತವೆ. ನಿಯಮ ೧೮.೬(ಅನುದಾನಿಸಿದ ದಂಡದ ಓಟಗಳು) ಮತ್ತು ೧೮.೮(ದಾಂಡಿಗನು ಔಟ್ ಆದಾಗ ಓಟಗಳ ಗಳಿಕೆ) ಗಮನಿಸಿ.

ಓಟಗಾರನನ್ನು ಹೊಂದಿದ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನೇ ರನ್ ಔಟ್ ಆದಾಗ ವಿಕೆಟ್ ಬೀಳಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಓಟಗಾರ ಹಾಗೂ ಮತ್ತೊಬ್ಬ ದಾಂಡಿಗನು ಓಟಗಳನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಿದ್ದರೆ,

- ಆ ಎಸೆತದಿಂದ ದಾಂಡಿಗ ತಂಡ ಗಳಿಸಿದ ಎಲ್ಲ ಓಟಗಳನ್ನು ರದ್ದು ಮಾಡಬೇಕು.
- ನೋ ಬಾಲ್‌ನ ದಂಡದ ಒಂದು ಓಟ ಮತ್ತು ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುಮತಿಸಬೇಕು.
- ಅಂಪೈರ್ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸದ ದಾಂಡಿಗನನ್ನು ತನ್ನ ಮೂಲ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಹಿಂತಿರುಗಿ ಕಳಿಸಬೇಕು.

ನಿಯಮ ೨೫.೬.೫(ದಾಂಡಿಗನು ಮತ್ತು ಓಟಗಾರನು ಔಟ್ ಆಗುವುದು ಮತ್ತು ಅವನ/ಅವಳ ನಡತೆ) ಗಮನಿಸಿ.

೩೮. ೬ ಬೌಲರ್‌ಗೆ ಶ್ರೇಯ ಸಲ್ಲದು

ಬೌಲರ್ ಹುದ್ದರಿ ಪಥನದ ಶ್ರೇಯಸ್ಸನ್ನು ಪಡೆಯುವುದಿಲ್ಲ.

ನಿಯಮ ೩೯ – ಸ್ಟಂಪ್ಡ್

೩೯.೧ ಔಟ್ ಸ್ಟಂಪ್ಡ್

೩೯.೧.೧ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ೩೯.೩ರಲ್ಲಿರುವುದನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ, ಯಾವಾಗ ಸ್ಟಂಪ್ಡ್ ಔಟಾಗುತ್ತಾನೆಂದರೆ.

ಬೌಲ್ ಮಾಡಲ್ಪಟ್ಟ ಚೆಂಡನ್ನು ನೋ ಬಾಲ್ ಎಂದು ಕರೆಯದಿದ್ದರೆ, ಮತ್ತು

೩೯.೧ನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ, ಅವನು/ಅವಳು ತನ್ನ ನಿಗದಿತ ಜಾಗದ ಹೊರಗಿದ್ದರೆ ಮತ್ತು

ಅವನು/ಅವಳು ಓಟ ಗಳಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿರದಿದ್ದರೆ.

ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನ ಸಹಾಯವಿಲ್ಲದೆ ಘೂಟ ರಕ್ಷಕ ಅವನ/ಅವಳ ವಿಕೆಟನ್ನು ನಿಯಮಬದ್ಧವಾಗಿ ಬೀಳಿಸಿದರೆ. ಆದಾಗ್ಯೂ, ನಿಯಮ ೨೫.೬.೨ಮತ್ತು ೨೫.೬.೫(ದಾಂಡಿಗ ಮತ್ತು ಅವನ/ಅವಳ ಓಟಗಾರ ಔಟ್ ಆಗುವುದು ಮತ್ತು ನಡತೆ) ಮತ್ತು ೨೭.೩(ಘೂಟರಕ್ಷಕನ ಸ್ಥಾನ) ಗಮನಿಸಿ.

೩೯.೧.೨ ೩೯.೧.೧ರ ಎಲ್ಲಾ ಷರತ್ತುಗಳು ಪೂರೈಸಲ್ಪಟ್ಟಲ್ಲಿ , ರನ್ ಔಟ್ ನಿರ್ಣಯಕ್ಕೆ ಅವಕಾಶವಿದ್ದರೂ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ಸ್ಟಂಪ್ಡ್ ಔಟ್ ಆಗುತ್ತಾನೆ.

೩೯.೨ ಚೆಂಡು ಘೂಟ ರಕ್ಷಕನ ಶರೀರದಿಂದ ಪುಟಿಯುವುದು

ಚೆಂಡು ವಿಕೆಟ್ ಬೀಳಿಸಿದರೆ, ಅದು ಘೂಟ ರಕ್ಷಕನು ಬೀಳಿಸಿದ್ದಾನೆ ಎಂದು ಯಾವಾಗ ಭಾವಿಸಬೇಕೆಂದರೆ, ಚೆಂಡು;

ಘೂಟ ರಕ್ಷಕನ ಶರೀರದ ಯಾವುದೇ ಭಾಗ ಅಥವಾ ಉಪಕರಣಗಳಿಂದ ಪುಟಿದರೆ

ಅಥವಾ ಘೂಟ ರಕ್ಷಕ ಚೆಂಡನ್ನು ಘೂಟಗಳ ಮೇಲೆ ಒದ್ದರೆ ಅಥವಾ ಎಸೆದರೆ.

೩೯.೩ ಸ್ಟಂಪ್ಡ್ ಔಟ್ ಅಲ್ಲ

೩೯.೩.೧ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸಿದ ನಂತರ ಗಾಯಗೊಳ್ಳುವುದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಲು, ಅವನ/ಅವಳ ನಿಗದಿತ ಜಾಗದಿಂದ ಹೊರಬಂದಿದ್ದರೆ ಸ್ಟಂಪ್ಡ್ ಔಟ್ ಆಗುವುದಿಲ್ಲ.

೩೯.೩.೨ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ಸ್ಟಂಪ್ಡ್ ಔಟ್ ಆಗದಿದ್ದಲ್ಲಿ, ೩೮.೨.೨.೨(ದಾಂಡಿಗ ರನ್ ಔಟ್ ಅಲ್ಲ)ರ ಸಂದರ್ಭಗಳನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ ನಿಯಮ ೩೮.೧(ಔಟ್ ರನ್ ಔಟ್) ರ ಷರತ್ತುಗಳು ಅನ್ವಯವಾದಲ್ಲಿ ರನ್ ಔಟ್ ಆಗುತ್ತಾನೆ.

ನಿಯಮ ೪೦ – ಟೈಮ್ಡ್ ಔಟ್

೪೦.೧ ಔಟ್ ಟೈಮ್ಡ್ ಔಟ್

೪೦.೧.೧ ಒಂದು ಹುದ್ದರಿಯ ಪಥನವಾದ ನಂತರ ಅಥವಾ ದಾಂಡಿಗನೊಬ್ಬನು ನಿವೃತ್ತನಾದ ನಂತರ "ಟೈಂ" ಎಂದು ಕರೆಯದ ಹೊರತು, ಅಂಕಣದೊಳಗೆ ಬರುತ್ತಿರುವ ದಾಂಡಿಗನು ಹುದ್ದರಿ ಬಿದ್ದ ಇಲ್ಲವೇ ನಿವೃತ್ತಿಯ ೩ ನಿಮಿಷಗಳೊಳಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸಲು ಸಿದ್ದನಾಗಿರಬೇಕು ಅಥವಾ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ದಾಂಡಿಗ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸಲು ಸಿದ್ಧನಿರುವಂತೆ ತನ್ನ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿರಬೇಕು. ಈ ಅಗತ್ಯತೆಯನ್ನು ಪೂರೈಸದಿದ್ದಲ್ಲಿ, ಒಳ ಬರುತ್ತಿರುವ ದಾಂಡಿಗನು ಟೈಮ್ಡ್ ಔಟ್ ಆಗುತ್ತಾನೆ.

೪೦.೧.೨ ಯಾವುದೇ ದಾಂಡಿಗ ವಿಕೆಟ್ ಬಳಿ ಬರಲು ವಿಸ್ತರಿತ ವಿಳಂಬವಾದರೆ ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ನಿಯಮ ೧೬.೩(ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಪಂದ್ಯವನ್ನು ಅನುದಾನಿಸುವುದು) ರ ಕ್ರಮವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಈ ನಿಯಮದ ಸಲುವಾಗಿ ಮೇಲೆ ಹೇಳಿದ ೩ ನಿಮಿಷಗಳ ಮುಕ್ತಾಯದ ನಂತರ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದ ಕ್ರಮವನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಬೇಕು.

೪೦.೨ ಬೌಲರ್‌ಗೆ ಶ್ರೇಯ ಸಲ್ಲದು.

ಬೌಲರನಿಗೆ ಹುದ್ದರಿ ಪಥನದ ಶ್ರೇಯಸ್ಸು ಸಿಗುವುದಿಲ್ಲ.

ನಿಯಮ ೪೧ – ನಿಯಮಬಾಹಿರ ಆಟ

೪೧.೧ ನಿಯಮ ಬದ್ಧ ಮತ್ತು ನಿಯಮಬಾಹಿರ ಆಟ – ನಾಯಕರ ಜವಾಬ್ದಾರಿ

ಆಟವು ಪೀಠಿಕೆಯಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಿರುವಂತೆ - ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದ ಸ್ಫೂರ್ತಿ ಹಾಗೂ ನಿಯಮಗಳ ಅಡಿಯಲ್ಲಿ- ಕ್ರೀಡಾ ಮನೋಭಾವದಿಂದ ನಡೆಯುವುದನ್ನು ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಜವಾಬ್ದಾರಿ ನಾಯಕರುಗಳದ್ದು.

೪೧.೨ ನಿಯಮ ಬಾಹಿರ - ಕ್ರಮಗಳು

೪೧.೨.೧ ನಿಯಮ ಬದ್ಧ ಮತ್ತು ನಿಯಮಬಾಹಿರ ಆಟದ ಬಗ್ಗೆ ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಏಕ ಮಾತ್ರ ತೀರ್ಪುಗಾರರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ. ಯಾವುದೇ ಅಂಪೈರನು ಆಟಗಾರನೊಬ್ಬನ, ನಿಯಮಗಳಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸದಂತಹ ಯಾವುದೇ ಚಟುವಟಿಕೆ ನಿಯಮಬಾಹಿರ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಿದರೆ, ಅವನು/ಅವಳು "ಡೆಡ್ ಬಾಲ್" ಎಂದು ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಯುಕ್ತವೆನಿಸಿದಲ್ಲಿ, ಕರೆಯನ್ನು ತಪ್ಪೆಸಗಿರದ ತಂಡಕ್ಕೆ ಯಾವುದೇ ರೀತಿಯ ಅನಾನುಕೂಲತೆ ಮಾಡುವುದಿಲ್ಲ ಎಂದು ಸ್ಪಷ್ಟವಾದೊಡನೆಯೇ ಕರೆಯಬೇಕು ಮತ್ತು ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್‌ಗೆ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ವರದಿ ಮಾಡಬೇಕು.

೪೧.೨.೧.೧ ಆ ತಂಡದ ಮೊದಲ ತಪ್ಪಾಗಿದ್ದರೆ, ಬೌಲರ್ ತುದಿಯ ಅಂಪೈರ್

– ತಪ್ಪೆಸಗಿದ ಆಟಗಾರನ ನಾಯಕನನ್ನು ಕರೆದು, ಮೊದಲ ಮತ್ತು ಅಂತಿಮ ಎಚ್ಚರಿಕೆಯನ್ನು ನೀಡಬೇಕು. ಈ ಎಚ್ಚರಿಕೆಯು ಪಂದ್ಯದ ಉಳಿದ ಅವಧಿಗೆ ಆ ತಂಡದ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತದೆ.
– ತಪ್ಪೆಸಗಿದ ಆಟಗಾರನ ನಾಯಕನಿಗೆ, ಅವನ/ಅವಳ ತಂಡದ ಯಾವುದೇ ಆಟಗಾರ ಇನ್ನು ಮುಂದೆ ಇಂತಹ ತಪ್ಪು ಎಸಗಿದರೆ ಎದುರಾಳಿ ತಂಡಕ್ಕೆ ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸುವುದಾಗಿ ಎಚ್ಚರಿಸಬೇಕು.

೪೧.೨.೨ ಇದು ಎರಡನೆಯ ಅಥವಾ ತದನಂತರದ ತಪ್ಪಾಗಿದ್ದಲ್ಲಿ,

- ತಪ್ಪೆಸಗಿದ ಆಟಗಾರನ ನಾಯಕನನ್ನು ಕರೆದು, ಅವನಿಗೆ/ಅವಳಿಗೆ ಮತ್ತೊಂದು ತಪ್ಪಾಗಿದೆ ಎಂದು ತಿಳಿಸಬೇಕು.
- ಎದುರಾಳಿ ತಂಡಕ್ಕೆ ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಬೇಕು.

೪೧.೧೫.೩ ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿದ ನಂತರ ಇಬ್ಬರೂ ಅಂಪೈರ್ ಒಟ್ಟಿಗೆ ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಆದಷ್ಟು ಬೇಗನೇ ತಪ್ಪಿತಸ್ಥ ತಂಡದ ಮುಖ್ಯಸ್ಥರಿಗೆ ಮತ್ತು ಪಂದ್ಯದ ವ್ಯವಸ್ಥಾಪಕ ಮಂಡಳಿಗೆ ವರದಿ ಸಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ತದನುಸಾರವಾಗಿ ಅವರು, ತಂಡದ ನಾಯಕ, ಸಂಬಂಧಿತ ಇತರ ಯಾವುದೇ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಮತ್ತು ಸೂಕ್ತವೆನಿಸಿದರೆ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಸೂಕ್ತ ಕ್ರಮ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು

೪೧.೩ ಪಂದ್ಯದ ಚೆಂಡು - ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವುದು.

೪೧.೩.೧ ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಪದೇ ಪದೇ ಮತ್ತು ಅನಿಯಮಿತವಾಗಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಪರೀಕ್ಷಿಸುತ್ತಿರಬೇಕು. ಇದರ ಜೊತೆಗೆ ೪೧.೩.೨ರಲ್ಲಿ ಅನುಮತಿಸಿರುವುದನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ, ಯಾರಾದರೊಬ್ಬ ಚೆಂಡಿನ ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವ ಪ್ರಯತ್ನ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದಾರೆಂಬ ಅನುಮಾನ ಬಂದ ಕೂಡಲೇ ಚೆಂಡನ್ನು ಪರೀಕ್ಷಿಸಬೇಕು.

೪೧.೩.೨ ಯಾವುದೇ ಆಟಗಾರನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವ ಯಾವುದೇ ಕ್ರಮದಿಂದ ಚೆಂಡಿನ ಸ್ವರೂಪ ಬದಲಾದರೆ, ಅದು ಅಪರಾಧ.

ಒಬ್ಬ ದಾಂಡಿಗನು ತನ್ನ ಸಹಜ ಕರ್ತವ್ಯಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಚೆಂಡಿನ ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವಂತಿಲ್ಲ. ನಿಯಮ ೫.೫ (ಚೆಂಡಿಗೆ ಧಕ್ಕೆ) ಗಮನಿಸಿ.

ಆದರೂ, ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನೊಬ್ಬ

೪೧.೩.೨.೧ ಯಾವುದೇ ಕೃತ್ರಿಮ ಪದಾರ್ಥವನ್ನು ಬಳಸದೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಅವನು/ಅವಳು ತೊಟ್ಟ ಬಟ್ಟೆಯ ಮೇಲೆ ಹೊಳಪಿಸಬಹುದು. ಆದರೆ ಇಂತಹ ಹೊಳಪಿಸುವ ಕೃತ್ಯದಿಂದ ಕಾಲಹರಣ ಆಗಬಾರದು.

೪೧.೩.೨.೨ ಅಂಪೈರ್‌ಗಳ ಮೇಲ್ವಿಚಾರಣೆಯಲ್ಲಿ ಚೆಂಡಿಗೆ ಮೆತ್ತಿಕೊಂಡಿರುವ ಮಣ್ಣನ್ನು ತೆಗೆಯಬಹುದು.

೪೧.೩.೨.೩ ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಅನುಮೋದಿಸಿರುವ ಬಟ್ಟೆಯ ತುಂಡಿನಿಂದ ಒದ್ದೆಯಾದ ಚೆಂಡನ್ನು ಒಣಗಿಸಬಹುದು.

೪೧.೩.೩ ಯಾವುದೇ ಆಟಗಾರನ ಕೃತ್ಯ ೪೧.೩.೨ರಲ್ಲಿಯ ಷರತ್ತುಗಳಿಗನುಸಾರವಾಗಿ ಇರದಿದ್ದರೆ, ಚೆಂಡಿನ ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ನಿಯಮಬಾಹಿರವಾಗಿ ಬದಲಾಯಿಸಲಾಗಿದೆ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು.

೪೧.೩.೪ ಯಾವುದೇ ತಂಡದ ಸದಸ್ಯ ಅಥವಾ ಸದಸ್ಯರು ನಿಯಮಬಾಹಿರವಾಗಿ ಚೆಂಡಿನ ಸ್ವರೂಪ ಬದಲಾಯಿಸಿದ್ದಾರೆ ಎಂದು ಅಂಪೈರ್ ಪರಿಗಣಿಸಿದರೆ, ಅವರು ವಿರುದ್ಧ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಬೇಕೆ ಎಂದು ಕೇಳಬೇಕು. ಅಗತ್ಯವಾದಲ್ಲಿ, ದಾಂಡಿಗ ತಂಡಕ್ಕೆ ಕೇಳಬೇಕಾದರೆ, ವಿಕೆಟ್ ಬಳಿ ಇರುವ ದಾಂಡಿಗರು ಅವರ ನಾಯಕನನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಬಹುದು.

೪೧.೩.೪.೧ ಚೆಂಡಿನ ಬದಲಾವಣೆಗೆ ಕೋರಿಕೆ ಇದ್ದಲ್ಲಿ, ನಿಯಮವನ್ನು ಉಲ್ಲಂಘಿಸುವ ಮೊದಲು ಚೆಂಡು ಯಾವ ಸ್ವರೂಪದಲ್ಲಿತ್ತೊ ಆ ಸ್ವರೂಪಕ್ಕೆ ಹೋಲಿಕೆಯಾಗುವಂತಹ ಮತ್ತೊಂದು ಚೆಂಡನ್ನು ಆರಿಸಿ ಕೂಡಲೇ ಬಳಕೆಗೆ ತರಬೇಕು.

೪೧.೩.೪.೨ ಬದಲಾಯಿತ ಚೆಂಡನ್ನು ಉಪಯೋಗಕ್ಕೆ ತಂದಿರಲಿ ಬಿಡಲಿ, ಬೌಲರ್ ತುದಿಯ ಅಂಪೈರ್;

- ವಿರುದ್ಧ ತಂಡಕ್ಕೆ ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಬೇಕು.
- ಸೂಕ್ತವೆನಿಸಿದಲ್ಲಿ, ಚೆಂಡನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿದ ಬಗ್ಗೆ ಮತ್ತು ಅದಕ್ಕೆ ಕಾರಣವನ್ನು ವಿಕೆಟ್ ಬಳಿ ಇರುವ ದಾಂಡಿಗರಿಗೆ ಮತ್ತು ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು.
- ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ಎಷ್ಟು ಬೇಗ ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಷ್ಟು ಬೇಗ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

  ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿದ ನಂತರ ಇಬ್ಬರೂ ಅಂಪೈರ್ ಒಟ್ಟಿಗೆ ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಆದಷ್ಟು ಬೇಗನೆ ತಪ್ಪಿತಸ್ಥ ತಂಡದ ಮುಖ್ಯಸ್ಥರಿಗೆ ಮತ್ತು ಪಂದ್ಯದ ವ್ಯವಸ್ಥಾಪಕ ಮಂಡಳಿಗೆ ವರದಿ ಸಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ತದನುಸಾರವಾಗಿ

ಅವರು, ತಂಡದ ನಾಯಕ, ಸಂಬಂಧಿತ ಇತರ ಯಾವುದೇ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಮತ್ತು ಸೂಕ್ತವೆನಿಸಿದರೆ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಸೂಕ್ತ ಕ್ರಮ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

೪೧.೩.೫ ಅದೇ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಪುನಃ ಅದೇ ತಂಡ ನಿಯಮಬಾಹಿರವಾಗಿ ಚೆಂಡಿನ ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿದ್ದಾರೆ ಎಂದು ಅಂಪೈರಿಬ್ಬರೂ ನಿರ್ಧರಿಸಿದರೆ, ಅವರು ೪೧.೩.೫.೧ ೪೧.೩.೪.೧ ರಿಂದ ೪೧.೩.೪.೨ ರಲ್ಲಿಯ ಕ್ರಮಗಳನ್ನು ಪುನರಾವರ್ತಿಸಬೇಕು.

ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆಯ ತಂಡ ಪುನಃ ಇಂತಹ ಕೃತ್ಯವನ್ನು ಎಸಗಿದರೆ, ಮೇಲಿನದರ ಜೊತೆಗೆ ಬೌಲರ್ ತುದಿಯ ಅಂಪೈರ್;

೪೧.೩.೫.೨ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ಹಿಂದಿನ ಬಾಲ್ ಎಸೆದ ಬೌಲರನನ್ನು ತತ್‌ಕ್ಷಣದಿಂದ ಅಮಾನತ್ತುಗೊಳಿಸಲು ನಿರ್ದೇಶಿಸಬೇಕು. ಅವನಿಗೆ/ಅವಳಿಗೆ ಆ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ ಬೌಲ್ ಮಾಡಲು ಅವಕಾಶವಿಲ್ಲ.

- ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಕ್ರಮದ ಕಾರಣವನ್ನು ವಿಕೆಟ್ ಬಳಿ ಇರುವ ದಾಂಡಿಗನಿಗೆ ಮತ್ತು ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ಎಷ್ಟು ಬೇಗ ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಷ್ಟು ಬೇಗ ತಿಳಿಸಬೇಕು.
- ಅಗತ್ಯವಿದ್ದಲ್ಲಿ, ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಬೌಲರ್ ಆ ಓವರನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಬೇಕು. ಆದರೆ ಈ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಬೌಲರ್ ಹಿಂದಿನ ಓವರಿನ ಯಾವುದೇ ಭಾಗ ಮಾಡಿರಬಾರದು ಅಥವಾ ಮುಂದಿನ ಓವರ್ ಮಾಡಲು ಅನುಮತಿ ಕೊಡಬಾರದು.

೪೧.೪ ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ಚಿತ್ತ ವಿಚಲಿತಗೊಳಿಸುವುದು

೪೧.೪.೧ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸಲು ಸಿದ್ಧನಾಗುವಾಗ ಅಥವಾ ಎದುರಿಸುತ್ತಿರುವಾಗ ಯಾವುದೇ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನು ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಚಿತ್ತ ವಿಚಲಿತ ಗೊಳಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವುದು ನಿಯಮಬಾಹಿರ.

೪೧.೪.೨ ಯಾವುದೇ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನ ವರ್ತನೆಯು ಇಂತಹದ್ದಕ್ಕೆ ಪ್ರಯತ್ನವಾಗಿತ್ತು ಎಂದು ಯಾರೊಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್ ಅಭಿಪ್ರಾಯಪಟ್ಟರೆ, ಕೂಡಲೇ "ಡೆಡ್ ಬಾಲ್" ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು ಮತ್ತು ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್‌ಗೆ ಕರೆಯ ಕಾರಣವನ್ನು ತಿಳಿಸಬೇಕು. ಬೌಲರ್ ತುದಿಯ ಅಂಪೈರ್;

- ವಿರುದ್ಧ ತಂಡಕ್ಕೆ ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಬೇಕು.
- ಕ್ರಮಕ್ಕೆ ಕಾರಣವನ್ನು ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ, ದಾಂಡಿಗರಿಗೆ ಮತ್ತು ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ಎಷ್ಟು ಬೇಗ ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಷ್ಟು ಬೇಗ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

ಆ ಎಸೆತದಿಂದ ಯಾವುದೇ ದಾಂಡಿಗ ಔಟ್ ಆಗುವುದಿಲ್ಲ ಮತ್ತು ಆ ಎಸೆತ ಓವರಿನ ಒಂದು ಎಸೆತವೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬಾರದು. ಆದರೆ ಯಾವದೇ ಅಂಪೈರ್ ನೋ ಬಾಲ್ ಇಲ್ಲವೇ ವೈಡ್ ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಲು ಕಾರಣವಿದ್ದರೆ ಅಡಚಣೆ ಮಾಡಲು ಪ್ರಯತ್ನ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರೂ ಕರೆಯಬೇಕು.

ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿದ ನಂತರ ಇಬ್ಬರೂ ಅಂಪೈರ್ ಒಟ್ಟಿಗೆ ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಆದಷ್ಟು ಬೇಗನೆ ತಪ್ಪಿತಸ್ಥ ತಂಡದ ಮುಖ್ಯಸ್ಥರಿಗೆ ಮತ್ತು ಪಂದ್ಯದ ವ್ಯವಸ್ಥಾಪಕ ಮಂಡಳಿಗೆ ವರದಿ ಸಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ತದನುಸಾರವಾಗಿ ಅವರು, ತಂಡದ ನಾಯಕ, ಸಂಬಂಧಿತ ಇತರ ಯಾವುದೇ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಮತ್ತು ಸೂಕ್ತವೆನಿಸಿದರೆ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಸೂಕ್ತ ಕ್ರಮ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

೪೧.೫ ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ದಾಂಡಿಗನ ಚಿತ್ತ ವಿಚಲಿತಗೊಳಿಸುವುದು, ವಂಚಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಅಡೆತಡೆ ಒಡ್ಡುವುದು

೪೧.೫.೧ ೪೧.೪ರ ಜೊತೆಗೆ, ದಾಂಡಿಗನು ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸಿದ ನಂತರ ಯಾರೊಬ್ಬ ದಾಂಡಿಗನನ್ನು ಯಾವುದೇ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕ ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಚಿತ್ತ ವಿಚಲಿತಗೊಳಿಸುವುದು, ವಂಚಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಅಡೆತಡೆ ಒಡ್ಡುವುದು ನಿಯಮಬಾಹಿರ.

೪೧.೫.೨ ಯಾರಾದರೊಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್ ಚಿತ್ತ ವಿಚಲಿತಗೊಳಿಸುವುದು, ವಂಚಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಅಡೆತಡೆ ಒಡ್ಡುವುದು ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವೊ ಅಲ್ಲವೋ ಎಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಬೇಕು.

೪೧.೫.೩ ಯಾವುದೇ ಅಂಪೈರ್ ಒಬ್ಬ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನು ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಶಬ್ದ ಅಥವಾ ವರ್ತನೆಯಿಂದ ಚಿತ್ತ ವಿಚಲಿತಗೊಳಿಸುತ್ತಿದ್ದಾನೆ, ವಂಚಿಸುತ್ತಿದ್ದಾನೆ ಮತ್ತು ಅಡೆತಡೆ ಒಡ್ಡುತ್ತಿದ್ದಾನೆ ಅಥವಾ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಿದ್ದಾನೆ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಿದರೆ, ಅವನು/ಅವಳು ಕೂಡಲೇ "ಡೆಡ್ ಬಾಲ್" ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಿ, ಕರೆಯ ಕಾರಣವನ್ನು ಸಹವರ್ತಿ ಅಂಪೈರ್‌ಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

೪೧.೫.೪ ಆ ಎಸೆತದಿಂದ ಯಾವುದೇ ದಾಂಡಿಗ ಔಟ್ ಆಗುವುದಿಲ್ಲ.

೪೧.೫.೫ ಅಡ್ಡಿ ಪಡಿಸುವಿಕೆಯು ದೈಹಿಕ ಸಂಪರ್ಕಕ್ಕೆ ಕಾರಣವಾದರೆ, ಇಬ್ಬರೂ ಅಂಪೈರ್ ಸೇರಿ ಅದು ನಿಯಮ ೪೨ (ಆಟಗಾರರ ನಡತೆ) ರ ಅನ್ವಯ ಅಪರಾಧವೊ ಇಲ್ಲವೋ ಎಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಬೇಕು.

೪೧.೫.೫.೧ ನಿಯಮ ೪೨ (ಆಟಗಾರರ ನಡತೆ)ರನ್ವಯ ಅಪರಾಧ ಮಾಡಿದ್ದರೆ, ನಿಯಮ ೪೨ (ಆಟಗಾರರ ನಡತೆ)ರಲ್ಲಿಯ ಸಂಬಂಧಿತ ಕ್ರಮಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಅವುಗಳೊಂದಿಗೆ ೪೧.೫.೭ರಿಂದ ೪೧.೫.೯ರಲ್ಲಿಯ ಕ್ರಮಕಗಳನ್ನೂ ಅನ್ವಯಿಸಬೇಕು.

೪೧.೫.೫.೨ ನಿಯಮ ೪೨(ಆಟಗಾರರ ನಡತೆ)ರನ್ವಯ ಅಪರಾಧ ಮಾಡಿಲ್ಲವೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಿದರೆ ೪೧.೫.೬ ರಿಂದ ೪೧.೫.೧೦ರ ವರೆಗಿನ ಪ್ರತಿಯೊಂದನ್ನು ಅನ್ವಯಿಸಬೇಕು.

೪೧.೫.೬ ಬೌಲರ್ ತುದಿಯ ಅಂಪೈರ್

- ಅನ್ವಯವಾದಲ್ಲಿ ಸ್ಕೋರರಿಗೆ ನೋ ಬಾಲ್ ಇಲ್ಲವೆ ವೈಡ್ ಬಾಲ್ ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು.
- ವಿರುದ್ಧ ತಂಡಕ್ಕೆ ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಬೇಕು.
- ಕ್ರಮಕ್ಕೆ ಕಾರಣವನ್ನು ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ಮತ್ತು ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ಎಷ್ಟು ಬೇಗ ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಷ್ಟು ಬೇಗ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

೪೧.೫.೭ ಚೆಂಡನ್ನು ಆ ಓವರಿನಲ್ಲಿಯ ಒಂದು ಎಸೆತವೆಂದು ಎಣಿಸಬಾರದು.

೪೧.೫.೮ ಅಪರಾಧವಾಗುವ ಮೊದಲು ದಾಂಡಿಗರು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಿದ ಯಾವುದೇ ಓಟಗಳ ಜೊತೆಗೆ ಯಾವುದೇ ತಂಡಕ್ಕೆ ಅನುದಾನಿಸಿದ ದಂಡದ ಓಟಗಳು ಮತ್ತು ಚಾಲ್ತಿಯಲ್ಲಿರುವ ಓಟವನ್ನು, ಅಪರಾಧವೆಸಗಿದ ಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ದಾಂಡಿಗರು ಒಬ್ಬರನ್ನೊಬ್ಬರು ದಾಟಿರಲಿ ಬಿಟ್ಟಿರಲಿ ಲೆಕ್ಕಕ್ಕೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

೪೧.೫.೯ ಮುಂದಿನ ಎಸೆತವನ್ನು ಯಾವ ದಾಂಡಿಗ ಎದುರಿಸಬೇಕೆಂದು ವಿಕೆಟ್ ಬಳಿ ಇರುವ ದಾಂಡಿಗರೇ ನಿರ್ಧರಿಸಬೇಕು.

೪೧.೫.೧೦ ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿದ ನಂತರ ಇಬ್ಬರೂ ಅಂಪೈರ್ ಒಟ್ಟಿಗೆ ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಆದಷ್ಟು ಬೇಗನೇ ತಪ್ಪಿತಸ್ಥ ತಂಡದ ಮುಖ್ಯಸ್ಥರಿಗೆ ಮತ್ತು ಪಂದ್ಯದ ವ್ಯವಸ್ಥಾಪಕ ಮಂಡಳಿಗೆ ವರದಿ ಸಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ತದನುಸಾರವಾಗಿ ಅವರು, ತಂಡದ ನಾಯಕ, ಸಂಬಂಧಿತ ಇತರ ಯಾವುದೇ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಮತ್ತು ಸೂಕ್ತವೆನಿಸಿದರೆ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಸೂಕ್ತ ಕ್ರಮ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

೪೧.೬ ಅಪಾಯಕಾರಿ ಹಾಗೂ ನಿಯಮಬಾಹಿರ ಅಲ್ಪ ಪುಟಿಗೆಯ ಎಸೆತಗಳು

೪೧.೬.೧ ಬೌಲರ್ ತುದಿಯ ಅಂಪೈರ್ ದಾಂಡಿಗನ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಗಮನದಲ್ಲಿರಿಸಿಕೊಂಡು, ಅಲ್ಪ ಪುಟಿಗೆಯ ಎಸೆತಗಳನ್ನು ಅವುಗಳ ವೇಗ, ಪುಟಿಗೆಯ ಅಂತರ, ಎತ್ತರ ಮತ್ತು ದಿಶೆಯನ್ನು ಪರಿಗಣಿಸಿ ಅವುಗಳು ದಾಂಡಿಗನಿಗೆ ದೈಹಿಕವಾಗಿ ಗಾಯಗೊಳಿಸಲು ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಎಸೆಯಲ್ಪಟ್ಟಿವೆ ಎಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಿದರೆ ಅದು ಅಪಾಯಕಾರಿ ಎಸೆತ. ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ಸುರಕ್ಷಾ ಶಿರಸ್ತ್ರಾಣವನ್ನು ಧರಿಸಿರುವ ಅಂಶವನ್ನು ಪರಿಗಣಿಸಬಾರದು.

೪೧.೬.೨ ಅಲ್ಪ ಪುಟಿಗೆಯ ಎಸೆತಗಳು ೪೧.೬.೧ರನ್ವಯ ಅಪಾಯಕಾರಿ ಅಲ್ಲದಿದ್ದರೂ ಸಹ ಅಂಪೈರ್ ಅವುಗಳು ಕ್ರೀಸ್ ಬಳಿ ನೇರವಾಗಿ ನಿಂತಿರುವ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ತಲೆಯ ಮಟ್ಟಕ್ಕಿಂತ ಮೇಲಿನಿಂದ ಪುನಃ ಪುನಃ ಹೋಗುತ್ತಿದ್ದರೆ ಅವು ನಿಯಮ ಬಾಹಿರ ಎಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಬಹುದು. ನಿಯಮ ೨೧.೧೦ (ಚೆಂಡು ಕ್ರೀಸ್ ಬಳಿ ನಿಂತಿರುವ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ತಲೆಯಮೇಲಿನಿಂದ ಪುಟಿಯುವುದು) ಗಮನಿಸಿ.

೪೧.೬.೩ ಅಲ್ಪ ಪುಟಿಗೆಯ ಎಸೆತ ೪೧.೬.೧ರನ್ವಯ ಅಪಾಯಕಾರಿ ಅಥವಾ ೪೧.೬.೨ರನ್ವಯ ನಿಯಮ ಬಾಹಿರ ಎಂದು ಅಂಪೈರ್ ನಿರ್ಧರಿಸಿದ ಕೂಡಲೇ ಅವನು/ಅವಳು "ನೋ ಬಾಲ್" ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಚೆಂಡು ಡೆಡ್ ಆದಮೇಲೆ ಅಂಪೈರ್ ಬೌಲರ್‌ಗೆ ಮೊದಲ ಹಾಗೂ ಅಂತಿಮ ಎಚ್ಚರಿಕೆಯನ್ನು ನೀಡಬೇಕು ಮತ್ತು ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್‌ಗೆ, ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ಮತ್ತು ವಿಕೆಟ್ ಬಳಿ ಇರುವ ದಾಂಡಿಗರಿಗೆ ನಡೆದ ಸಂಗತಿಯನ್ನು ತಿಳಿಸಬೇಕು.
ಈ ಎಚ್ಚರಿಕೆಯು ಆ ಬೌಲರ್‌ಗೆ ಆ ಸರದಿಯುದ್ದಕ್ಕೂ ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತದೆ.

೪೧.೬.೪ ಆ ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಅದೇ ಬೌಲರ್ ಪುನಃ ಅಂತಹದೇ ಎಸೆತ ಮಾಡಿದರೆ, ಅಂಪೈರ್

- "ನೋ ಬಾಲ್" ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು.
- ಚೆಂಡು ಡೆಡ್ ಆದಮೇಲೆ , ಆ ಬೌಲರ್ ನನ್ನು ಕೂಡಲೇ ಅಮಾನತ್ತುಗೊಳಿಸಲು ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ನಿರ್ದೇಶಿಸಬೇಕು.
- ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್‌ಗೆ ಕ್ರಮದ ಕಾರಣವನ್ನು ತಿಳಿಸಬೇಕು.

ಈ ರೀತಿಯಾಗಿ ಅಮಾನತ್ತುಗೊಂಡ ಬೌಲರ್ ಆ ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ ಬೌಲ್ ಮಾಡುವಂತಿಲ್ಲ.

ಅಗತ್ಯವಿದ್ದಲ್ಲಿ, ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಬೌಲರ್ ಆ ಓವರನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಬೇಕು. ಆದರೆ ಈ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಬೌಲರ್ ಹಿಂದಿನ ಓವರಿನ ಯಾವುದೇ ಭಾಗ ಮಾಡಿರಬಾರದು ಅಥವಾ ಮುಂದಿನ ಓವರ್ ಮಾಡಲು ಅನುಮತಿ ಕೊಡಬಾರದು.

- ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಕ್ರಮದ ಕಾರಣವನ್ನು ವಿಕೆಟ್ ಬಳಿ ಇರುವ ದಾಂಡಿಗರಿಗೆ ಮತ್ತು ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ಎಷ್ಟು ಬೇಗ ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಷ್ಟು ಬೇಗ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿದ ನಂತರ ಇಬ್ಬರೂ ಅಂಪೈರ್ ಒಟ್ಟಿಗೆ ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಆದಷ್ಟು ಬೇಗನೇ ತಪ್ಪಿತಸ್ಥ ತಂಡದ ಮುಖ್ಯಸ್ಥರಿಗೆ ಮತ್ತು ಪಂದ್ಯದ ವ್ಯವಸ್ಥಾಪಕ ಮಂಡಳಿಗೆ ವರದಿ ಸಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ತದನುಸಾರವಾಗಿ ಅವರು, ತಂಡದ ನಾಯಕ, ಸಂಬಂಧಿತ ಇತರ ಯಾವುದೇ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಮತ್ತು ಸೂಕ್ತವೆನಿಸಿದರೆ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಸೂಕ್ತ ಕ್ರಮ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

೪೧.೬.೫ ೪೧.೬.೩ ಮತ್ತು ೪೧.೬.೪ ರಲ್ಲಿಯ ಎಚ್ಚರಿಕೆಯ ಕ್ರಮಗಳು ೪೧.೭ ರಲ್ಲಿಯ ಎಚ್ಚರಿಕೆ ಮತ್ತು ಕ್ರಮಗಳಿಂದ ಸ್ವತಂತ್ರವಾಗಿರುತ್ತವೆ.

೪೧.೭ ಅಪಾಯಕಾರಿ ಮತ್ತು ನಿಯಮಬಾಹಿರ ಪುಟಿಗೆ ಇಲ್ಲದ ಎಸೆತ

೪೧.೭.೧ ಬೌಲ್ ಮಾಡಲ್ಪಟ್ಟ ಯಾವುದೇ ಎಸೆತ ಪುಟಿಗೆ ಇಲ್ಲದೇ ಪಾಪಿಂಗ್ ಕ್ರೀಸ್ ಬಳಿ ನೇರವಾಗಿ ನಿಂತಿರುವ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ಸೊಂಟಕ್ಕಿಂತ ಮೇಲ್ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ದಾಟಿ ಹೋದರೆ ಅಥವಾ ಹಾದು ಹೋಗಬಹುದಾಗಿದ್ದರೆ, ಅದು ನಿಯಮಬಾಹಿರ. ಒಬ್ಬ ಬೌಲರ್ ಇಂತಹ ಎಸೆತವನ್ನು ಮಾಡಿದರೆ, ಅಂಪೈರ್ ಕೂಡಲೇ "ನೋ ಬಾಲ್" ಎಂದು ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು.

೪೧.೭.೨ ಮೇಲಿನ ೪೧.೭.೧ ರಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಿದಂತಃ ಎಸೆತದಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನಿಗೆ ಗಾಯ ವಾಗುತ್ತದೆ ಎಂದಾದರೆ ಆ ಎಸೆತವನ್ನು ಅಪಾಯಕಾರಿ ಎಂದು ಬೌಲರ್ ತುದಿಯ ಅಂಪೈರ್ ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಪರಿಗಣಿಸುವ ಮೊದಲು

- ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ಧರಿಸಿರುವ ರಕ್ಷಣಾ ಕವಚಗಳನ್ನು ಪರಿಗಣಿಸಬಾರದು.
- ಆದರೆ, ಈ ಕೆಳಗಿನವುಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಬೇಕು:
  - ಎಸೆತದ ವೇಗ, ಎತ್ತರ ಮತ್ತು ದಿಶೆ
  - ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ಕೌಶಲ್ಯ
  - ಇಂತಃ ಪದೇ ಪದೇ ಎಸೆತದ ಉದ್ದೇಶ.

೪೧.೭.೩ ಅಂಪೈರ್ ಪುಟಿಗೆ ಇಲ್ಲದ ಎಸೆತವನ್ನು ಅಥವಾ ಪುಟಿಗೆ ಇಲ್ಲದ ಸರಣಿ ಎಸೆತಗಳನ್ನು ನಿಯಮ ೪೧.೭.೨ ರನ್ವಯ ಅಪಾಯಕಾರಿ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಿದರೆ, ಬಾಲ್ ಡೆಡ್ ಆದಮೇಲೆ ಅಂಪೈರ್ ಸ್ಕೋರರ್ ಗೆ "ನೋ ಬಾಲ್" ಸನ್ನೆಯನ್ನು ಪುನಃ ಮಾಡಬೇಕು ಮತ್ತು ಬೌಲರನಿಗೆ ಮೊದಲ ಹಾಗೂ ಅಂತಿಮ ಎಚ್ಚರಿಕೆ ಎಂದು ತಿಳಿಸಬೇಕು. ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್‌ಗೆ, ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ಹಾಗೂ ದಾಂಡಿಗರಿಗೆ ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು. ಈ ಎಚ್ಚರಿಕೆಯು ಬೌಲರ್‌ಗೆ ಸರದಿಯುದ್ದಕ್ಕೂ ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತದೆ.

೪೧.೭.೪ ಆ ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಅದೇ ಬೌಲರ್ ಪುನಃ ಅಂತಹದೇ ಎಸೆತ ಮಾಡಿದರೆ, ಅಂಪೈರ್

- ನೋ ಬಾಲ್ ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು.
- ಚೆಂಡು ಡೆಡ್ ಆದಮೇಲೆ , ಆ ಬೌಲರನನ್ನು ಕೂಡಲೇ ಅಮಾನತ್ತು ಗೊಳಿಸಲು ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ನಿರ್ದೇಶಿಸಬೇಕು.
- ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್‌ಗೆ ಕ್ರಮದ ಕಾರಣವನ್ನು ತಿಳಿಸಬೇಕು.

ಈ ರೀತಿಯಾಗಿ ಅಮಾನತ್ತುಗೊಂಡ ಬೌಲರ್ ಆ ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ ಬೌಲ್ ಮಾಡುವಂತಿಲ್ಲ.

ಅಗತ್ಯವಿದ್ದಲ್ಲಿ, ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಬೌಲರ್ ಆ ಓವರನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಬೇಕು. ಆದರೆ ಈ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಬೌಲರ್ ಹಿಂದಿನ ಓವರಿನ ಯಾವುದೇ ಭಾಗ ಮಾಡಿರಬಾರದು ಅಥವಾ ಮುಂದಿನ ಓವರ್ ಮಾಡಲು ಅನುಮತಿ ಕೊಡಬಾರದು.

ಇವುಗಳ ಜೊತೆಗೆ ಅಂಪೈರ್

- ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಕ್ರಮದ ಕಾರಣವನ್ನು ವಿಕೆಟ್ ಬಳಿ ಇರುವ ದಾಂಡಿಗರಿಗೆ ಮತ್ತು ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ಎಷ್ಟು ಬೇಗ ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಷ್ಟು ಬೇಗ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿದ ನಂತರ ಇಬ್ಬರೂ ಅಂಪೈರ್ ಒಟ್ಟಿಗೆ ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಆದಷ್ಟು ಬೇಗನೆ ತಪ್ಪಿತಸ್ಥ ತಂಡದ ಮುಖ್ಯಸ್ಥರಿಗೆ ಮತ್ತು ಪಂದ್ಯದ ವ್ಯವಸ್ಥಾಪಕ ಮಂಡಳಿಗೆ ವರದಿ ಸಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ತದನುಸಾರವಾಗಿ ಅವರು, ತಂಡದ ನಾಯಕ, ಸಂಬಂಧಿತ ಇತರ ಯಾವುದೇ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಮತ್ತು ಸೂಕ್ತವೆನಿಸಿದರೆ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಸೂಕ್ತ ಕ್ರಮ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

೪೧.೭.೫ ೪೧.೭.೩ ಮತ್ತು ೪೧.೭.೪ ರಲ್ಲಿಯ ಎಚ್ಚರಿಕೆಯ ಕ್ರಮಗಳು ೪೧.೬ ರಲ್ಲಿಯ ಎಚ್ಚರಿಕೆ ಮತ್ತು ಕ್ರಮಗಳಿಂದ ಸ್ವತಂತ್ರವಾಗಿರುತ್ತವೆ.

೪೧.೭.೬ ಬೌಲರನು ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಪುಟಿಗೆ ಇಲ್ಲದ ಎಸೆತವನ್ನು ಮಾಡಿದ್ದಾನೆ ಹಾಗೂ ಇದು ೪೧.೭.೧ರಲ್ಲಿ ತಿಳಿಸಿರುವಂತೆ ಅಪಾಯಕಾರಿ ಮತ್ತು ನಿಯಮಬಾಹಿರ ಎಸೆತ ಎಂದು ಅಂಪೈರ್ ಪರಿಗಣಿಸಿದರೆ, ೪೧.೭.೩ರಲ್ಲಿ ತಿಳಿಸಿರುವ ಎಚ್ಚರಿಕೆಯ ವಿಧಾನವನ್ನು ಅನುಸರಿಸದೆ ಅಂಪೈರ್

- ನೋ ಬಾಲ್ ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು.
- ಚೆಂಡು ಡೆಡ್ ಆದಮೇಲೆ , ಆ ಬೌಲರನನ್ನು ಕೂಡಲೇ ಅಮಾನತ್ತುಗೊಳಿಸಲು ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ನಿರ್ದೇಶಿಸಬೇಕು ಮತ್ತು ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್‌ಗೆ ಕ್ರಮದ ಕಾರಣವನ್ನು ತಿಳಿಸಬೇಕು.

ಈ ರೀತಿಯಾಗಿ ಅಮಾನತ್ತುಗೊಂಡ ಬೌಲರ್ ಆ ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ ಬೌಲ್ ಮಾಡುವಂತಿಲ್ಲ.

ಅಗತ್ಯವಿದ್ದಲ್ಲಿ, ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಬೌಲರ್ ಆ ಓವರನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಬೇಕು. ಆದರೆ ಈ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಬೌಲರ್ ಹಿಂದಿನ ಓವರಿನ ಯಾವುದೇ ಭಾಗ ಮಾಡಿರಬಾರದು ಅಥವಾ ಮುಂದಿನ ಓವರ್ ಮಾಡಲು ಅನುಮತಿ ಕೊಡಬಾರದು.

ಇವುಗಳ ಜೊತೆಗೆ ಅಂಪೈರ್

- ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಕ್ರಮದ ಕಾರಣವನ್ನು ವಿಕೆಟ್ ಬಳಿ ಇರುವ ದಾಂಡಿಗರಿಗೆ ಮತ್ತು ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ಎಷ್ಟು ಬೇಗ ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಷ್ಟು ಬೇಗ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿದ ನಂತರ ಇಬ್ಬರೂ ಅಂಪೈರ್ ಒಟ್ಟಿಗೆ ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಆದಷ್ಟು ಬೇಗನೆ ತಪ್ಪಿತಸ್ಥ ತಂಡದ ಮುಖ್ಯಸ್ಥರಿಗೆ ಮತ್ತು ಪಂದ್ಯದ ವ್ಯವಸ್ಥಾಪಕ ಮಂಡಳಿಗೆ ವರದಿ ಸಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ತದನುಸಾರವಾಗಿ ಅವರು, ತಂಡದ ನಾಯಕ, ಸಂಬಂಧಿತ ಇತರ ಯಾವುದೇ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಮತ್ತು ಸೂಕ್ತವೆನಿಸಿದರೆ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಸೂಕ್ತ ಕ್ರಮ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

೪೧.೮ ಉದ್ದೇಶಪೂರಿತ ಮುಂದಿನ ಪಾದದ ನೋ ಬಾಲ್

ಬೌಲರ್ ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಮುಂದಿನ ಪಾದದ ನೋ ಬಾಲ್ ಮಾಡಿದ್ದಾನೆ/ಮಾಡಿದ್ದಾಳೆ ಎಂದು ಅಂಪೈರ್ ಪರಿಗಣಿಸಿದರೆ, ಅವನು/ಅವಳು

- ನೋ ಬಾಲ್ ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು.
- ಚೆಂಡು ಡೆಡ್ ಆದಮೇಲೆ , ಆ ಬೌಲರನನ್ನು ಕೂಡಲೇ ಅಮಾನತ್ತುಗೊಳಿಸಲು ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ನಿರ್ದೇಶಿಸಬೇಕು ಮತ್ತು ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್‌ಗೆ ಕ್ರಮದ ಕಾರಣವನ್ನು ತಿಳಿಸಬೇಕು.

ಈ ರೀತಿಯಾಗಿ ಅಮಾನತ್ತುಗೊಂಡ ಬೌಲರ್ ಆ ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ ಬೌಲ್ ಮಾಡುವಂತಿಲ್ಲ.

ಅಗತ್ಯವಿದ್ದಲ್ಲಿ, ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಬೌಲರ್ ಆ ಓವರನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಬೇಕು. ಆದರೆ ಈ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಬೌಲರ್ ಹಿಂದಿನ ಓವರಿನ ಯಾವುದೇ ಭಾಗ ಮಾಡಿರಬಾರದು ಅಥವಾ ಮುಂದಿನ ಓವರ್ ಮಾಡಲು ಅನುಮತಿ ಕೊಡಬಾರದು.

- ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಕ್ರಮದ ಕಾರಣವನ್ನು ವಿಕೆಟ್ ಬಳಿ ಇರುವ ದಾಂಡಿಗರಿಗೆ ಮತ್ತು ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ಎಷ್ಟು ಬೇಗ ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಷ್ಟು ಬೇಗ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿದ ನಂತರ ಇಬ್ಬರೂ ಅಂಪೈರ್ ಒಟ್ಟಿಗೆ ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಆದಷ್ಟು ಬೇಗನೆ ತಪ್ಪಿತಸ್ಥ ತಂಡದ ಮುಖ್ಯಸ್ಥರಿಗೆ ಮತ್ತು ಪಂದ್ಯದ ವ್ಯವಸ್ಥಾಪಕ ಮಂಡಳಿಗೆ ವರದಿ ಸಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ತದನುಸಾರವಾಗಿ ಅವರು, ತಂಡದ ನಾಯಕ, ಸಂಬಂಧಿತ ಇತರ ಯಾವುದೇ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಮತ್ತು ಸೂಕ್ತವೆನಿಸಿದರೆ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಸೂಕ್ತ ಕ್ರಮ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

೪೧.೯ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದಿಂದ ಕಾಲಹರಣ

೪೧.೯.೧ ಯಾವುದೇ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕ ಕಾಲ ಹರಣ ಮಾಡುವುದು ನಿಯಮಬಾಹಿರ.

೪೧.೯.೨ ಪ್ರಗತಿಯಲ್ಲಿರುವ ಓವರ್ ಅನಾವಶ್ಯಕವಾಗಿ ಮಂದಗತಿಯಲ್ಲಿ ಸಾಗುತ್ತಿದೆ ಅಥವಾ ಯಾವುದೇ ಇತರ ವಿಧಾನದ ಮೂಲಕ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದ ನಾಯಕ ಅಥವಾ ಯಾವುದೇ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕ ಕಾಲಹರಣ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದಾರೆ ಎಂದು ಯಾವುದೇ ಅಂಪೈರ್ ಪರಿಗಣಿಸಿದರೆ, ಮೊದಲನೆಯ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ, ಸಂಬಂಧಿತ ಅಂಪೈರ್

- ಚೆಂಡು ಆಟದಲ್ಲಿದ್ದರೆ ಡೆಡ್ ಬಾಲ್ ಎಂದು ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು.
- ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್‌ಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

ಆಮೇಲೆ ಬೌಲರ್ ತುದಿಯ ಅಂಪೈರ್

- ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ಮೊದಲ ಹಾಗೂ ಅಂತಿಮ ಎಚ್ಚರಿಕೆ ನೀಡಬೇಕು.

- ದಾಂಡಿಗರಿಗೆ ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

೪೧.೯.೩ ಅದೇ ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಪುನಃ ಯಾವುದೇ ದಾಂಡಿಗ ಕಾಲಹರಣ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದಾನೆ /ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದಾಳೆ ಎಂದು ಯಾವುದೇ ಅಂಪೈರ್ ಪರಿಗಣಿಸಿದರೆ, ಸಂಬಂಧಿತ ಅಂಪೈರ್

- ಚೆಂಡು ಆಟದಲ್ಲಿದ್ದರೆ ಡೆಡ್ ಬಾಲ್ ಎಂದು ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು.
- ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್‌ಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

ಆಮೇಲೆ ಬೌಲರ್ ತುದಿಯ ಅಂಪೈರ್;

ಕಾಲಹರಣವು ಓವರ್ ಪ್ರಗತಿಯಲ್ಲಿರುವಾಗ ಆಗಿರದಿದ್ದರೆ, ದಾಂಡಿಗ ತಂಡಕ್ಕೆ ೫ ದಂಡದ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಬೇಕು ಮತ್ತು ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

ಅಥವಾ ಕಾಲಹರಣವು ಓವರ್ ಪ್ರಗತಿಯಲ್ಲಿರುವಾಗ ಆದರೆ ಆ ಬೌಲರ್ ನನ್ನು ಕೂಡಲೇ ಬೌಲಿಂಗ್‌ನಿಂದ ಅಮಾನತ್ತುಗೊಳಿಸಲು ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ನಿರ್ದೇಶಿಸಬೇಕು

ಈ ರೀತಿಯಾಗಿ ಅಮಾನತ್ತುಗೊಂಡ ಬೌಲರ್ ಆ ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ ಬೌಲ್ ಮಾಡುವಂತಿಲ್ಲ. ಅಗತ್ಯವಿದ್ದಲ್ಲಿ, ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಬೌಲರ್ ಆ ಓವರನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಬೇಕು. ಆದರೆ ಈ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಬೌಲರ್ ಹಿಂದಿನ ಓವರಿನ ಯಾವುದೇ ಭಾಗ ಮಾಡಿರಬಾರದು ಅಥವಾ ಮುಂದಿನ ಓವರ್ ಮಾಡಲು ಅನುಮತಿ ಕೊಡಬಾರದು.

- ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಕ್ರಮದ ಕಾರಣವನ್ನು ವಿಕೆಟ್ ಬಳಿ ಇರುವ ದಾಂಡಿಗರಿಗೆ ಮತ್ತು ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ಎಷ್ಟು ಬೇಗ ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಷ್ಟು ಬೇಗ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿದ ನಂತರ ಇಬ್ಬರೂ ಅಂಪೈರ್ ಒಟ್ಟಿಗೆ ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಆದಷ್ಟು ಬೇಗನೆ ತಪ್ಪಿತಸ್ಥ ತಂಡದ ಮುಖ್ಯಸ್ಥರಿಗೆ ಮತ್ತು ಪಂದ್ಯದ ವ್ಯವಸ್ಥಾಪಕ ಮಂಡಳಿಗೆ ವರದಿ ಸಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ತದನುಸಾರವಾಗಿ ಅವರು, ತಂಡದ ನಾಯಕ, ಸಂಬಂಧಿತ ಇತರ ಯಾವುದೇ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಮತ್ತು ಸೂಕ್ತವೆನಿಸಿದರೆ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಸೂಕ್ತ ಕ್ರಮ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

೪೧.೧೦ ದಾಂಡಿಗ ಕಾಲಹರಣ ಮಾಡುವುದು

೪೧.೧೦.೧ ಯಾವುದೇ ದಾಂಡಿಗನು ಕಾಲಹರಣ ಮಾಡುವುದು ನಿಯಮಬಾಹಿರ. ಸಹಜ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಬೌಲರ್ ತನ್ನ ಓಟವನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಲು ಸಿದ್ಧನಿದ್ದಾಗ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸಲು ಸಿದ್ಧನಾಗಿರಬೇಕು.

೪೧.೧೦.೨ ಯಾವುದೇ ದಾಂಡಿಗನು ಈ ಅಗತ್ಯತೆಯನ್ನು ಪಾಲಿಸದೆ ಅಥವಾ ಬೇರಾವುದೇ ವಿಧಾನದಿಂದ ಕಾಲಹರಣ ಮಾಡಿದರೆ ಕೆಳಕಂಡ ಕ್ರಮಗಳನ್ನು ಅನುಸರಿಸಬೇಕು. ಮೊದಲ ಸಲ, ಬೌಲರ್ ತನ್ನ ಓಟವನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವ ಮೊದಲು ಅಥವಾ ಚೆಂಡು ಡೆಡ್ ಆದ ಕೂಡಲೇ, ಯಾವುದು ಸೂಕ್ತವೋ ಹಾಗೇ, ಅಂಪೈರ್

- ಇಬ್ಬರೂ ದಾಂಡಿಗರಿಗೆ ಇದು ಮೊದಲ ಹಾಗೂ ಅಂತಿಮ ಎಚ್ಚರಿಕೆ ಎಂದು ತಿಳಿಸಬೇಕು. ಈ ಎಚ್ಚರಿಕೆಯು ಇಡೀ ಸರದಿಯುದ್ದಕ್ಕೂ ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತದೆ. ಇದರ ಬಗ್ಗೆ ಆಡಲು ಬರುವ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ದಾಂಡಿಗನಿಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

- ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್‌ಗೆ ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು.
- ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ಮತ್ತು ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ಎಷ್ಟು ಬೇಗ ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಷ್ಟು ಬೇಗ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

೪೧.೧೦.೩ ಅದೇ ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಪುನಃ ಯಾವುದೇ ದಾಂಡಿಗ ಮತ್ತಷ್ಟು ಕಾಲಹರಣ ಮಾಡಿದರೆ, ಸೂಕ್ತ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಅಂಪೈರ್ ಚೆಂಡು ಡೆಡ್ ಆದಮೇಲೆ

- ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡಕ್ಕೆ ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಬೇಕು.
- ಈ ಕ್ರಮದ ಬಗ್ಗೆ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್‌ಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು.
- ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ದಾಂಡಿಗನಿಗೆ, ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ಮತ್ತು ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ಎಷ್ಟು ಬೇಗ ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಷ್ಟು ಬೇಗ ತಿಳಿಸಬೇಕು.
- ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿದ ನಂತರ ಇಬ್ಬರೂ ಅಂಪೈರ್ ಒಟ್ಟಿಗೆ ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಆದಷ್ಟು ಬೇಗನೆ ತಪ್ಪಿತಸ್ಥ ತಂಡದ ಮುಖ್ಯಸ್ಥರಿಗೆ ಮತ್ತು ಪಂದ್ಯದ ವ್ಯವಸ್ಥಾಪಕ ಮಂಡಳಿಗೆ ವರದಿ ಸಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ತದನುಸಾರವಾಗಿ ಅವರು, ತಂಡದ ನಾಯಕ, ಸಂಬಂಧಿತ ಇತರ ಯಾವುದೇ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಮತ್ತು ಸೂಕ್ತವೆನಿಸಿದರೆ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಸೂಕ್ತ ಕ್ರಮ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

೪೧.೧೧ ಕಾಪಾಡುವ ಜಾಗ (ಪ್ರೊಟೆಕ್ಟೆಡ್ ಏರಿಯಾ)

ಕಾಪಾಡಬೇಕಾದ ಅಂಕಣದ ಭಾಗವು, ಎರಡೂ ತುದಿಯ ಪಾಪಿಂಗ್ ರೇಖೆಯಿಂದ ೫ ಅಡಿ / ೧.೫೨ ಮೀ. ಮುಂದೆ ಅದಕ್ಕೆ ಸಮಾನಾಂತರದಲ್ಲಿ ಕಾಲ್ಪನಿಕವಾಗಿ ಎಳೆದ ಗೆರೆಯ ಹಾಗೂ ಬಾಜುಗಳಲ್ಲಿ ಮಧ್ಯದ ಘೂಟಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸುವ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಗೆರೆಯ ಎರಡೂ ಬದಿಗೆ ೧ ಅಡಿ/೩೦.೪೮ ಸೇ. ಮೀ. ದೂರದಲ್ಲಿ ಎಳೆದ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಗೆರೆಯ ಮಧ್ಯದ ಆಯತಾಕಾರದ ಜಾಗ.

೪೧.೧೨ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನು ಅಂಕಣವನ್ನು ಹಾಳುಮಾಡುವುದು.

೪೧.೧೨.೧ ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಅಥವಾ ತಪ್ಪಿಸಬಹುದಾಗಿದ್ದರೂ ಅಂಕಣವನ್ನು ಹಾಳುಮಾಡಿದರೆ ಅದು ನಿಯಮಬಾಹಿರ. ಯಾರಾದರೊಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನೊಬ್ಬನು ಕಾರಣವಿಲ್ಲದೆ ಅಂಕಣದಮೇಲೆ ಬಂದಿದ್ದಾನೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಿದರೆ, ಅವನು ತಪ್ಪಿಸಬಹುದಾಗಿದ್ದರೂ ಹಾಳುಮಾಡುತ್ತಿದ್ದಾನೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು.

೪೧.೧೨.೨ ೪೧.೧೩.೧ರಲ್ಲಿರುವುದನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ, ಇತರ ಯಾವುದೇ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನೊಬ್ಬನು ಅಂಕಣವು ಹಾಳಾಗುವುದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಬಹುದಾಗಿದ್ದರೂ, ಹಾಳಾಗುವುದಕ್ಕೆ ಕಾರಣವಾದರೆ, ಮೊದಲ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ, ಉಲ್ಲಂಘನೆಯನ್ನು ನೋಡಿದ ಅಂಪೈರ್ , ಚೆಂಡು ಡೆಡ್ ಆದನಂತರ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್‌ಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು. ಆವಾಗ ಬೌಲರ್ ತುದಿಯ ಅಂಪೈರ್

- ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ಎಚ್ಚರಿಕೆ ನೀಡಿ, ಇದು ಮೊದಲ ಮತ್ತು ಅಂತಿಮ ಎಚ್ಚರಿಕೆ ಎಂದು ತಿಳಿಸಬೇಕು.
- ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ದಾಂಡಿಗರಿಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

೪೧.೧೨.೩ ಆ ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಪುನಃ ಯಾವುದೇ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನೊಬ್ಬನು ಅಂಕಣವು ಹಾಳಾಗುವುದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಬಹುದಾಗಿದ್ದರೂ, ಹಾಳಾಗುವುದಕ್ಕೆ ಕಾರಣನಾದರೆ, ಈ ಉಲ್ಲಂಘನೆಯನ್ನು ನೋಡಿದ ಅಂಪೈರ್, ಚೆಂಡು ಡೆಡ್ ಆದಮೇಲೆ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್‌ಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು. ಆವಾಗ, ಬೌಲರ್ ತುದಿಯ ಅಂಪೈರ್

- ಅನ್ವಯವಾದಲ್ಲಿ ನೋ ಬಾಲ್ ಇಲ್ಲವೇ ವೈಡ್ ಬಾಲ್ ಸನ್ನೆ ಸ್ಕೋರರಿಗೆ ಮಾಡಬೇಕು.
- ದಾಂಡಿಗ ತಂಡಕ್ಕೆ ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಬೇಕು.
- ಬೇರಾವುದೇ ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನ್ವಯವಾದರೆ ಅನುದಾನಿಸಬೇಕು.
- ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ಕೈಕೊಂಡ ಕ್ರಮದ ಕಾರಣ ತಿಳಿಸಬೇಕು.
- ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ದಾಂಡಿಗರಿಗೆ ಮತ್ತು ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ಎಷ್ಟು ಬೇಗ ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಷ್ಟು ಬೇಗ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿದ ನಂತರ ಇಬ್ಬರೂ ಅಂಪೈರ್ ಒಟ್ಟಿಗೆ ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಆದಷ್ಟು ಬೇಗನೆ ತಪ್ಪಿತಸ್ಥ ತಂಡದ ಮುಖ್ಯಸ್ಥರಿಗೆ ಮತ್ತು ಪಂದ್ಯದ ವ್ಯವಸ್ಥಾಪಕ ಮಂಡಳಿಗೆ ವರದಿ ಸಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ತದನುಸಾರವಾಗಿ ಅವರು, ತಂಡದ ನಾಯಕ, ಸಂಬಂಧಿತ ಇತರ ಯಾವುದೇ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಮತ್ತು ಸೂಕ್ತವೆನಿಸಿದರೆ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಸೂಕ್ತ ಕ್ರಮ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

೪೧.೧೩ ಬೌಲರ್ ಕಾಪಾಡುವ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಓಡುವುದು

೪೧.೧೩.೧ ಬೌಲರ್ ಚೆಂಡನ್ನು ಬೌಲ್ ಮಾಡಿರಲಿ ಅಥವಾ ಇಲ್ಲದಿರಲಿ, ಅಗತ್ಯ ಕಾರಣವಿಲ್ಲದೆ, ಅವನ / ಅವಳ ಫಾಲೊ ಥ್ರು ನಲ್ಲಿ ಕಾಪಾಡುವ ಜಾಗದ ಮೇಲೆ ಬರುವುದು ನಿಯಮ ಬಾಹಿರ.

೪೧.೧೩.೨ ಬೌಲರ್ ಈ ನಿಯಮವನ್ನು ಮೊದಲ ಸಲ ಉಲ್ಲಂಘಿಸಿದಾಗ, ಚೆಂಡು ಡೆಡ್ ಆದ ನಂತರ, ಅಂಪೈರ್;

– ಬೌಲರನಿಗೆ ಎಚ್ಚರಿಕೆ ನೀಡಬೇಕು ಮತ್ತು ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್‌ಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು. ಈ ಎಚ್ಚರಿಕೆ ಇಡೀ ಸರದಿಗೆ ಅನ್ವಯವಾಗುತ್ತದೆ.

– ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ದಾಂಡಿಗರಿಗೆ ಮತ್ತು ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

೪೧.೧೩.೨ ಆ ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಅದೇ ಬೌಲರ್ ಪುನಃ ಈ ನಿಯಮವನ್ನು ಉಲ್ಲಂಘಿಸಿದರೆ, ಮೇಲೆ ತಿಳಿಸಿದ ಕ್ರಮಗಳನ್ನು ಪುನರಾವರ್ತಿಸಿ ಇದು ಅಂತಿಮ ಎಚ್ಚರಿಕೆ ಎಂದು ತಿಳಿಸಬೇಕು. ಈ ಎಚ್ಚರಿಕೆ ಇಡಿ ಸರದಿಗೆ ಅನ್ವಯವಾಗುತ್ತದೆ.

೪೧.೧೩.೪ ಅದೇ ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಅದೇ ಬೌಲರ್ ಮೂರನೆಯ ಸಲ ಉಲ್ಲಂಘಿಸಿದರೆ, ಚೆಂಡು ಡೆಡ್ ಆದ ನಂತರ, ಅಂಪೈರ್;

- ಆ ಬೌಲರನನ್ನು ಕೂಡಲೇ ಅಮಾನತ್ತುಗೊಳಿಸಲು ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ನಿರ್ದೇಶಿಸಬೇಕು ಮತ್ತು ಅಗತ್ಯವಿದ್ದಲ್ಲಿ, ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಬೌಲರ್ ಆ ಓವರನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಬೇಕು. ಆದರೆ ಈ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಬೌಲರ್ ಹಿಂದಿನ ಓವರಿನ ಯಾವುದೇ ಭಾಗ ಮಾಡಿರಬಾರದು ಅಥವಾ ಮುಂದಿನ ಓವರ್ ಮಾಡಲು ಅನುಮತಿ ಕೊಡಬಾರದು. ಈ ರೀತಿಯಾಗಿ ಅಮಾನತ್ತುಗೊಂಡ ಬೌಲರ್ ಆ ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ ಬೌಲ್ ಮಾಡುವಂತಿಲ್ಲ.
- ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್‌ಗೆ ಕ್ರಮದ ಕಾರಣವನ್ನು ತಿಳಿಸಬೇಕು.

- ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಕ್ರಮದ ಕಾರಣವನ್ನು ವಿಕೆಟ್ ಬಳಿ ಇರುವ ದಾಂಡಿಗರಿಗೆ ಮತ್ತು ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ಎಷ್ಟು ಬೇಗ ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಷ್ಟು ಬೇಗ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿದ ನಂತರ ಇಬ್ಬರೂ ಅಂಪೈರ್ ಒಟ್ಟಿಗೆ ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಆದಷ್ಟು ಬೇಗನೆ ತಪ್ಪಿತಸ್ಥ ತಂಡದ ಮುಖ್ಯಸ್ಥರಿಗೆ ಮತ್ತು ಪಂದ್ಯದ ವ್ಯವಸ್ಥಾಪಕ ಮಂಡಳಿಗೆ ವರದಿ ಸಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ತದನುಸಾರವಾಗಿ ಅವರು, ತಂಡದ ನಾಯಕ, ಸಂಬಂಧಿತ ಇತರ ಯಾವುದೇ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಮತ್ತು ಸೂಕ್ತವೆನಿಸಿದರೆ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಸೂಕ್ತ ಕ್ರಮ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

೪೧.೧೪ ದಾಂಡಿಗನು ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಹಾಳುಮಾಡುವುದು

೪೧.೧೪.೧ ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಅಥವಾ ತಪ್ಪಿಸಬಹುದಾಗಿದ್ದರೂ ಅಂಕಣವನ್ನು ಹಾಳುಮಾಡಿದರೆ ಅದು ನಿಯಮಬಾಹಿರ. ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ಚೆಂಡನ್ನು ಆಡುವಾಗ ಇಲ್ಲವೇ ಆಡಲು ಅಂಕಣದ ಕಾಪಾಡಬೇಕಾದ ಜಾಗವನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸಿದರೆ, ತದನಂತರ ಕೂಡಲೇ ಆ ಜಾಗದಿಂದ ಸರಿಯಬೇಕು, ಯಾರಾದರೊಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್ ದಾಂಡಿಗನು ಕಾರಣವಿಲ್ಲದೆ ಅಂಕಣದಮೇಲೆ ಬಂದಿದ್ದಾನೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಿದರೆ, ಅವನು/ಅವಳು ತಪ್ಪಿಸಬಹುದಾಗಿದ್ದರೂ ಹಾಳುಮಾಡುತ್ತಿದ್ದಾನೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು.

೪೧.೧೪.೨ ೪೧.೧೫ನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ, ಯಾರಾದರೊಬ್ಬ ದಾಂಡಿಗನು ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಅಥವಾ ತಪ್ಪಿಸಬಹುದಾಗಿದ್ದರೂ ಅಂಕಣವನ್ನು ಮೊದಲ ಸಲ ಹಾಳುಮಾಡಿದರೆ, ಈ ಕೃತ್ಯವನ್ನು ನೋಡಿದ ಅಂಪೈರ್ ಚೆಂಡು ಡೆಡ್ ಆದ ಮೇಲೆ ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್‌ಗೆ ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು. ತದನಂತರ ಬೌಲರ್ ತುದಿಯ ಅಂಪೈರ್,

- ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ಎಲ್ಲ ಓಟಗಳನ್ನು ರದ್ದು ಪಡಿಸಬೇಕು.
- ಔಟ್ ಆಗದೆ ಇರುವ ದಾಂಡಿಗನನ್ನು ಅವನ/ಅವಳ ಮೂಲ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಹಿಂತಿರುಗಿಸಬೇಕು.
- ಅನ್ವಯವಾದಲ್ಲಿ ನೋ ಬಾಲ್ ಇಲ್ಲವೇ ವೈಡ್ ಬಾಲ್ ಸನ್ನೆ ಸ್ಕೋರರಿಗೆ ಮಾಡಬೇಕು.
- ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡಕ್ಕೆ ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಬೇಕು.
- ನಿಯಮ ೨೮.೩ (ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದ ಸುರಕ್ಷಾ ಶಿರಸ್ತ್ರಾಣ)ರ ಹೊರತಾಗಿ ಬೇರಾವುದೇ ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನ್ವಯವಾದರೆ ಅನುದಾನಿಸಬೇಕು.
- ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ಮತ್ತು ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ಎಷ್ಟು ಬೇಗ ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಷ್ಟು ಬೇಗ ಕೈಕೊಂಡ ಕ್ರಮದ ಕಾರಣ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿದ ನಂತರ ಇಬ್ಬರೂ ಅಂಪೈರ್ ಒಟ್ಟಿಗೆ ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಆದಷ್ಟು ಬೇಗನೇ ತಪ್ಪಿತಸ್ಥ ತಂಡದ ಮುಖ್ಯಸ್ಥರಿಗೆ ಮತ್ತು ಪಂದ್ಯದ ವ್ಯವಸ್ಥಾಪಕ ಮಂಡಳಿಗೆ ವರದಿ ಸಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ತದನುಸಾರವಾಗಿ ಅವರು, ತಂಡದ ನಾಯಕ, ಸಂಬಂಧಿತ ಇತರ ಯಾವುದೇ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಮತ್ತು ಸೂಕ್ತವೆನಿಸಿದರೆ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಸೂಕ್ತ ಕ್ರಮ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

೪೧.೧೫ ಕಾಪಾಡಬೇಕಾದ ಜಾಗದ ಮೇಲೆ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗ

೪೧..೧೫.೧ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ಕಾಪಾಡಬೇಕಾದ ಜಾಗದ ಮೇಲೆ ಇಲ್ಲವೇ ಅದಕ್ಕೆ ಅತೀ ಸಮೀಪದಲ್ಲಿ, ಪದೇ ಪದೇ ಆ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಬರುವಂತಾಗುವಂತಹ ಜಾಗದಲ್ಲಿ, ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ಭಂಗಿಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಬಾರದು.

ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ಅಂಕಣದ ಮೇಲೆ ತಾನು ಎಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕೆಂದು (ಗಾರ್ಡ) ಗುರುತಿಸಿ ಕೊಳ್ಳಲು ಗೆರೆಯನ್ನು ಹಾಕಬಹುದು. ಆದರೆ ಇದು ಕಾಪಾಡಬೇಕಾದ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಅತೀ ಸಮೀಪದಲ್ಲಿ ಇರಬಾರದು.

೪೧.೧೫.೨ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ೧೪.೧೫.೧ರಲ್ಲಿಯ ಯಾವುದೇ ಷರತ್ತನ್ನು ಉಲ್ಲಂಘಿಸಿದಾಗ ಅದನ್ನು ನೋಡಿದ ಯಾವುದೇ ಅಂಪೈರ್, ಬೌಲರ್ ತನ್ನ ಬೌಲ್ ಮಾಡುವ ಶೈಲಿಯಲ್ಲಿಯ ಕೊನೆಯ ಎರಡು ಹೆಜ್ಜೆಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟಿರದಿದ್ದರೆ, ಕೂಡಲೇ “ಡೆಡ್ ಬಾಲ್” ಎಂದು ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಇಲ್ಲವಾದಲ್ಲಿ ಬಾಲ್ ಡೆಡ್ ಆಗುವವರೆಗೆ ಕಾದು, ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್‌ಗೆ ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

ತದನಂತರ ಬೌಲರ್ ತುದಿಯ ಅಂಪೈರ್

– ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನಿಗೆ ಈ ನಡವಳಿಕೆ ನಿಯಮಬಾಹಿರ ಎಂದು ಎಚ್ಚರಿಸಿ ಇದು ಮೊದಲ ಮತ್ತು ಅಂತಿಮ ಎಚ್ಚರಿಕೆ ಎಂದು ತಿಳಿಸಬೇಕು. ಈ ಎಚ್ಚರಿಕೆ ಪೂರ್ತಿ ಸರದಿಗೆ ಅನ್ವಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಅಂಪೈರ್ ಈ ಎಚ್ಚರಿಕೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಮತ್ತೊಬ್ಬ ದಾಂಡಿಗನಿಗೆ ಮತ್ತು ಆಡಲು ಬರುವ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ದಾಂಡಿಗನಿಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು.
– ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ಮತ್ತು ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ಎಷ್ಟು ಬೇಗ ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಷ್ಟು ಬೇಗ ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

೪೧.೧೫.೩ ೧೪.೧೫.೧ ರಲ್ಲಿಯ ಷರತ್ತನ್ನು ಆ ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ ಯಾವುದೇ ದಾಂಡಿಗನು ಉಲ್ಲಂಘಿಸಿದರೆ, ಆ ಉಲ್ಲಂಘನೆಯನ್ನು ನೋಡಿದ ಅಂಪೈರ್, ಬೌಲರ್ ತನ್ನ ಬೌಲ್ ಮಾಡುವ ಶೈಲಿಯಲ್ಲಿಯ ಕೊನೆಯ ಎರಡು ಹೆಜ್ಜೆಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟಿರದಿದ್ದರೆ, ಕೂಡಲೇ ಡೆಡ್ ಬಾಲ್ ಎಂದು ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಇಲ್ಲವಾದಲ್ಲಿ ಬಾಲ್ ಡೆಡ್ ಆಗುವವರೆಗೆ ಕಾದು, ನಡೆದ ಘಟನೆಯನ್ನು ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್‌ಗೆ ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

ತದನಂತರ ಬೌಲರ್ ತುದಿಯ ಅಂಪೈರ್

- ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ಎಲ್ಲ ಓಟಗಳನ್ನು ರದ್ದು ಪಡಿಸಬೇಕು.
- ಔಟ್ ಆಗದೆ ಇರುವ ದಾಂಡಿಗನನ್ನು ಅವನ/ಅವಳ ಮೂಲ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಹಿಂತಿರುಗಿಸಬೇಕು.
- ಅನ್ವಯವಾದಲ್ಲಿ ನೋ ಬಾಲ್ ಇಲ್ಲವೇ ವೈಡ್ ಬಾಲ್ ಸನ್ನೆ ಸ್ಕೋರರಿಗೆ ಮಾಡಬೇಕು.
- ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡಕ್ಕೆ ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಬೇಕು.
- ನಿಯಮ ೨೮.೩(ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದ ಸುರಕ್ಷಾ ಶಿರಸ್ತ್ರಾಣ)ರ ಹೊರತಾಗಿ ಬೇರಾವುದೇ ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನ್ವಯವಾದರೆ ಅನುದಾನಿಸಬೇಕು.

- ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ಮತ್ತು ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ಎಷ್ಟು ಬೇಗ ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಷ್ಟು ಬೇಗ ಕೈಕೊಂಡ ಕ್ರಮದ ಕಾರಣ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿದ ನಂತರ ಇಬ್ಬರೂ ಅಂಪೈರ್ ಒಟ್ಟಿಗೆ ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಆದಷ್ಟು ಬೇಗನೆ ತಪ್ಪಿತಸ್ಥ ತಂಡದ ಮುಖ್ಯಸ್ಥರಿಗೆ ಮತ್ತು ಪಂದ್ಯದ ವ್ಯವಸ್ಥಾಪಕ ಮಂಡಳಿಗೆ ವರದಿ ಸಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ತದನುಸಾರವಾಗಿ ಅವರು, ತಂಡದ ನಾಯಕ, ಸಂಬಂಧಿತ ಇತರ ಯಾವುದೇ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಮತ್ತು ಸೂಕ್ತವೆನಿಸಿದರೆ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಸೂಕ್ತ ಕ್ರಮ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

೪೧.೧೮ ದಾಂಡಿಗರು ಓಟವನ್ನು ಕದಿಯುವುದು

೪೧. ೧೮.೧ ದಾಂಡಿಗರು ಬೌಲರ್ ಚೆಂಡೆಸೆಯಲು ಓಡಿ ಬರುತ್ತಿರುವಾಗ ಓಟ ಕದಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನ ಮಾಡುವುದು ನಿಯಮ ಬಾಹಿರ. ಬೌಲರ್, ಬೌಲರ್ ತುದಿಯ ದಾಂಡಿಗನನ್ನು ರನ್ ಔಟ್ ಮಾಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸದ ಹೊರತು - ೩೮.೩ (ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸದ ದಾಂಡಿಗ ತನ್ನ ನಿಗದಿತ ಜಾಗದಿಂದ ಹೊರಬರುವುದು) ಗಮನಿಸಿ - ಅಂಪೈರ್

– ದಾಂಡಿಗರು ಇಂತಹ ಪ್ರಯತ್ನದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರನ್ನೊಬ್ಬರು ದಾಟಿದ ಕೂಡಲೇ ಡೆಡ್ ಬಾಲ್ ಎಂದು ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು.
– ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್‌ಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಕ್ರಮಕ್ಕೆ ಕಾರಣವನ್ನು ತಿಳಿಸಬೇಕು.

ತದನಂತರ ಬೌಲರ್ ತುದಿಯ ಅಂಪೈರ್

– ದಾಂಡಿಗರನ್ನು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಮೂಲ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಹಿಂತಿರುಗಿಸಬೇಕು.
– ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡಕ್ಕೆ ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಬೇಕು.
– ಬೇರಾವುದೇ ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನ್ವಯವಾದರೆ ಅನುದಾನಿಸಬೇಕು.
– ದಾಂಡಿಗರಿಗೆ, ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ಮತ್ತು ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ಎಷ್ಟು ಬೇಗ ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಷ್ಟು ಬೇಗ ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಕ್ರಮದ ಕಾರಣ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿದ ನಂತರ ಇಬ್ಬರೂ ಅಂಪೈರ್ ಒಟ್ಟಿಗೆ ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಆದಷ್ಟು ಬೇಗನೆ ತಪ್ಪಿತಸ್ಥ ತಂಡದ ಮುಖ್ಯಸ್ಥರಿಗೆ ಮತ್ತು ಪಂದ್ಯದ ವ್ಯವಸ್ಥಾಪಕ ಮಂಡಳಿಗೆ ವರದಿ ಸಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ತದನುಸಾರವಾಗಿ ಅವರು, ತಂಡದ ನಾಯಕ, ಸಂಬಂಧಿತ ಇತರ ಯಾವುದೇ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಮತ್ತು ಸೂಕ್ತವೆನಿಸಿದರೆ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಸೂಕ್ತ ಕ್ರಮ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

೪೧. ೧೭ ದಂಡದ ಓಟಗಳು

೪೧. ೧೭.೧ ಯಾವುದೇ ತಂಡಕ್ಕೆ ದಂಡದ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಿದಾಗ, ಚೆಂಡು ಡೆಡ್ ಆದ ಮೇಲೆ ಅಂಪೈರ್ ಸ್ಕೋರರಿಗೆ ದಂಡದ ಓಟಗಳ ಅನುದಾನದ ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು. ನಿಯಮ ೨.೧೩(ಸನ್ನೆಗಳು) ಗಮನಿಸಿ.

೪೧. ೧೭.೨ ಈ ಮೊದಲೇ ಫಲಿತಾಂಶ ಬಂದಿದ್ದರೂ ಸಹ, ನಿಯಮಗಳ ಪ್ರಕಾರ ದಂಡದ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಬೇಕಾದ ಪ್ರತಿ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ದಂಡದ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಬೇಕು. ನಿಯಮ ೧೬.೬(ಗೆಲುವಿನ ಅಥವಾ ಅತಿರಿಕ್ತ ಓಟ) ಗಮನಿಸಿ.

ಆದರೂ, ನಿಯಮ ೨೩.೩(ಲೆಗ್ ಬೈಸ್ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುಮತಿಸಬಾರದು), ೨೫.೭ (ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ಓಟಗಾರನ ಮೇಲಿನ ನಿರ್ಬಂಧಗಳು), ೨೮.೩ (ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದ ಸುರಕ್ಷಾ ಶಿರಸ್ತ್ರಾಣ) ಮತ್ತು ೩೪.೪ (ನಿಯಮಾನುಸಾರ ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಸಲ ಹೊಡೆದ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಓಟಗಳ ಗಳಿಕೆ) ರಲ್ಲಿಯ ದಂಡದ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸುವದರ ಮೇಲಿನ ನಿರ್ಬಂಧಗಳು ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತವೆ.

೪೧. ೧೭.೩ ದಾಂಡಿಗ ತಂಡಕ್ಕೆ ೫ ದಂಡದ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಿದಾಗ,

- ಇವನ್ನು ದಂಡದ ರೂಪದ ಅತಿರಿಕ್ತ ಓಟಗಳು ಎಂದು ನೊಂದಾಯಿಸಬೇಕು. ಇವುಗಳು ಬೇರಾವುದೇ ದಂಡದ ಓಟಗಳ ಜೊತೆಗೆ ಸೇರಿಸಿ ಲೆಕ್ಕಿಸಬೇಕು.
- ಈ ಓಟಗಳನ್ನು ಚೆಂಡು ಡೆಡ್ ಆದ ಮೇಲೆ ಅನುದಾನಿಸಬೇಕು ಮತ್ತು ಈ ಓಟಗಳನ್ನು ಆ ಕ್ಷಣದ ಹಿಂದಿನ ಅಥವಾ ಮುಂದಿನ ಎಸೆತದಿಂದ ಗಳಿಸಿದ ಓಟಗಳೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬಾರದು ಮತ್ತು ಅವುಗಳು ಆ ಎಸೆತಗಳಿಂದ ಗಳಿಸಿದ ಬೇರಾವುದೇ ಓಟಗಳ ಜೊತೆಗೆ ಗಳಿಸಿದ ಓಟಗಳೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು.
- ದಾಂಡಿಗರು ಕೇವಲ ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ ತಮ್ಮ ತುದಿಯನ್ನು ಬದಲಿಸಬಾರದು.

೪೧. ೧೭.೪ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡಕ್ಕೆ ೫ ದಂಡದ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಿದಾಗ, ಅವುಗಳನ್ನು ಅತಿರಿಕ್ತ ದಂಡದ ಓಟಗಳೆಂದು ತಂಡವು ಇತ್ತೀಚೆಗಷ್ಟೆ ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಿದ ಸರದಿಯ ಮೊತ್ತಕ್ಕೆ ಸೇರಿಸಬೇಕು. ಒಂದು ವೇಳೆ ಸರದಿ ಪೂರ್ಣಗೊಂಡಿರದಿದ್ದರೆ ಅದರ ಮುಂದಿನ ಸರದಿಗೆ ಸೇರಿಸಬೇಕು.

ನಿಯಮ ೪೨ ಆಟಗಾರರ ನಡವಳಿಕೆ

೪೨.೧ ಅಂಗೀಕಾರಾರ್ಹವಲ್ಲದ ನಡವಳಿಕೆ

೪೨.೧.೧ ಅಂಗೀಕಾರಾರ್ಹವಲ್ಲದ ಯಾವುದೇ ನಡುವಳಿಕೆಯ ವಿರುದ್ಧ ಅಂಪೈರುಗಳು ಕ್ರಮವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಮಟ್ಟ ೧, ಮಟ್ಟ ೨, ಮಟ್ಟ ೩, ಮಟ್ಟ ೪ ಹೀಗೆ ನಾಲ್ಕು ಮಟ್ಟಗಳ ಅಪರಾಧ ಹಾಗೂ ತತ್ಸಂಬಂಧ ಅಂಪೈರುಗಳು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದ ಕ್ರಮಗಳ ಬಗ್ಗೆ ೪೨.೨ ರಿಂದ ೪೨.೫ ರಲ್ಲಿ ಗೊತ್ತುಪಡಿಸಲಾಗಿದೆ.

೪೨.೧.೨ ಪಂದ್ಯದ ಯಾವುದೇ ಸಮಯದಲ್ಲಿ, ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನ ನಡವಳಿಕೆ ಅಂಗಿಕಾರಾರ್ಹವಲ್ಲ ಎಂದು ಯಾವುದೇ ಅಂಪೈರ್ ಭಾವಿಸಿದರೆ, ಸಂಬಂಧಿತ ಅಂಪೈರ್ ಡೆಡ್ ಬಾಲ್ ಎಂದು ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಈ ಕರೆಯು ತಪ್ಪಿತಸ್ಥವಲ್ಲದ ತಂಡಕ್ಕೆ ಪ್ರತಿಕೂಲವಾಗುವುದಿಲ್ಲವೆಂದು ಅಂಪೈರರಿಗೆ ಅನಿಸುವವರೆಗೆ ಕರೆಯನ್ನು ವಿಳಂಬಿಸಬಹುದು.

೪೨.೧.೩ ಸಂಬಂಧಿತ ಅಂಪೈರ್ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್‌ಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು ಮತ್ತು ಇಬ್ಬರೂ ಕೂಡಿ ಅಸಭ್ಯ ನಡವಳಿಕೆ ನಡೆದಿದೆಯೋ ಎಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಬೇಕು. ನಡೆದಿದ್ದರೆ, ಆ ನಡವಳಿಕೆ

೪೨.೨ ರಿಂದ ೪೨.೫ ರಲ್ಲಿ ಗೊತ್ತುಪಡಿಸಿದಂತೆ ಯಾವ ಮಟ್ಟದ ಅಪರಾಧಕ್ಕೆ ಒಳಪಡುತ್ತದೆ ಎಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಬೇಕು ಮತ್ತು ಅದಕ್ಕನುಸಾರವಾಗಿ ನಿರ್ಬಂಧನೆಗಳನ್ನು ವಿಧಿಸಬೇಕು.

೪೨.೧.೪ ೧ ರಿಂದ ೪ ರ ವರೆಗಿನ ಪ್ರತಿ ಮಟ್ಟದ ಅಪರಾಧ ದಾಂಡಿಗನಿಂದ ಆಗಿದ್ದರೆ, ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ನಾಯಕನನ್ನು ಮೈದಾನದ ಒಳಗೆ ಕರೆಯಿಸಿ ಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಈ ನಿಯಮದ ಏಕ ಮಾತ್ರ ಉದ್ದೇಶಕ್ಕಾಗಿ ವಿಕೆಟ್ ಬಳಿ ಇರುವ ದಾಂಡಿಗರು ನಾಯಕನನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುವುದಿಲ್ಲ.

೪೨.೧.೫ ೧ ರಿಂದ ೪ರ ಪ್ರತಿ ಹಂತದಲ್ಲಿ

– ನಷ್ಟವಾದ ಆಟದ ಅವಧಿಯನ್ನು "ಟೈಂ" ಕರೆ ಇಂದ "ಪ್ಲೇ" ಕರೆಯುವವರೆಗೆ, ವಿರಾಮಗಳ (ನಿಯಮ ೧೧) ಮತ್ತು ಆಟ ತಾತ್ಕಾಲಿಕವಾಗಿ ನಿಂತ (ನಿಯಮ ೨.೮) ಸಮಯವನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ, ಲೆಕ್ಕಹಾಕಬೇಕು.
– ಆ ದಿನದ ಆಟದ ಮುಕ್ತಾಯದ ಸಮಯವನ್ನು ಹೀಗೆ ನಷ್ಟವಾದ ಅವಧಿಯಷ್ಟು ಹೆಚ್ಚಿಸಬೇಕು.
– ಅನ್ವಯಿತವಾದಲ್ಲಿ, ಕೇವಲ ಈ ಅವಧಿಗೊಸ್ಕರ, ಪಂದ್ಯದ ಕೊನೆಯ ಘಂಟೆಯ ಆಟದಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ಓವರ್‌ಗಳನ್ನು ಕಡಿಮೆ ಮಾಡಬಾರದು.

೪೨.೨ ಮಟ್ಟ ೧ರ ಅಪರಾಧ ಮತ್ತು ಅಂಪೈರ್‌ಗಳ ಕ್ರಮ

೪೨.೧.೨ ಆಟಗಾರನಿಂದ ಈ ಕೆಳಗಿನ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ನಡವಳಿಕೆ ೧ನೇ ಮಟ್ಟದ ಅಪರಾಧವಾಗುತ್ತದೆ.

– ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಮೈದಾನದ ಯಾವುದೇ ಭಾಗವನ್ನು, ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಉಪಕರಣ ಇಲ್ಲವೇ ಉಪಕರಣಗಳನ್ನು ಅಯೋಗ್ಯವಾಗಿ ಬಳಸುವುದು.
– ಅಂಪೈರ್ ನಿರ್ಣಯಕ್ಕೆ ಮಾತುಗಳಿಂದ ಅಥವಾ ನಡವಳಿಕೆಯಿಂದ ಅಸಮ್ಮತಿ ತೋರುವುದು.
– ಆ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಬಳಸಿದ ಭಾಷೆಯು ಅಶ್ಲೀಲ, ಅಸಭ್ಯ ಅಥವಾ ಅವಮಾನ ಕಾರಕವಾಗಿದ್ದರೆ.
– ಅಸಭ್ಯವಾಗಿ ಸನ್ನೆ ಮಾಡುವುದು.
– ಮಿತಿ ಮೀರಿ ಮನವಿ ಸಲ್ಲಿಸುವುದು.
– ಮನವಿ ಸಲ್ಲಿಸುವಾಗ ಅಂಪೈರ್ ಕಡೆಗೆ ಆಕ್ರಮಣಕಾರಿಯಾಗಿ ಮುನ್ನಡೆಯುವುದು.
– ಬೇರಾವುದೇ ಅನುಚಿತ ನಡವಳಿಕೆ ಮಟ್ಟ ೧ರ ಸಮಾನವಾಗಿದೆ ಎಂದು ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಭಾವಿಸಿದರೆ.

೪೨.೨.೨ ಇಂತಹ ಅಪರಾಧ ಮಾಡಿದಾಗ, ೪೨.೨.೨.೧ ರಿಂದ ೪೨.೨.೨.೬ ರಲ್ಲಿಯ ಸೂಕ್ತವಾದ ಕ್ರಮಗಳನ್ನು ಅಪರಾಧವು ಯಾವುದೇ ಮಟ್ಟದ ಮೊದಲನೆಯ ಸಲದ್ದೋ ಅಲ್ಲವೋ ಎಂಬುವುದರ ಮೇಲೆ ನಿರ್ಧರಿಸಿ ಅನ್ವಯಿಸಬೇಕು.

೪೨.೨.೨.೧ ಅಗತ್ಯವಾದಲ್ಲಿ ಅಂಪೈರ್ "ಟೈಂ" ಎಂದು ಕರೆಯಬೇಕು.

೪೨.೨.೨.೨ ಅಂಪೈರುಗಳಿಬ್ಬರೂ ಒಟ್ಟಾಗಿ ಅಪರಾಧ ಮಾಡಿದ ಆಟಗಾರನ ನಾಯಕನನ್ನು ಕರೆಯಿಸಿ ಇಂತಹ ಮಟ್ಟದ ಅಪರಾಧವಾಗಿದೆ ಎಂದು ತಿಳಿಸಬೇಕು.

೪೨.೨.೨.೩ ಯಾವುದೇ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ, ಮಟ್ಟ ೧ ರ ಅಪರಾಧ ಮೊದಲನೆಯ ಸಲ ಆ ತಂಡದಿಂದ ಆದರೆ ಅಂಪೈರ್

೪೨.೨.೨.೩.೧ ಮೊದಲ ಮತ್ತು ಅಂತಿಮ ಎಚ್ಚರಿಕೆ ನೀಡಬೇಕು, ಇದು ಪಂದ್ಯದ ಉಳಿದ ಅವಧಿಗೆ ತಂಡದ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಅನ್ವಯವಾಗುತ್ತದೆ.

೪೨.೨.೨.೩.೨ ಯಾವುದೇ ಆಟಗಾರನಿಂದ ಪುನಃ ಮಟ್ಟ೧ರ ಅಪರಾಧವಾದಲ್ಲಿ ಎದುರಾಳಿ ತಂಡಕ್ಕೆ ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಲಾಗುವುದೆಂದು ತಪ್ಪಿತಸ್ಥ ಆಟಗಾರನ ನಾಯಕನಿಗೆ ಎಚ್ಚರಿಸಬೇಕು.

೪೨.೨.೨.೪ ಆ ತಂಡದಿಂದ ಯಾವುದೇ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ, ಮಟ್ಟ ೧ರ ಅಪರಾಧ ಪುನಃ ಆದಲ್ಲಿ ಅಂಪೈರ್ ಎದುರಾಳಿ ತಂಡಕ್ಕೆ ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಬೇಕು.

೪೨.೨.೨.೫ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ಎಷ್ಟು ಬೇಗ ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಷ್ಟು ಬೇಗ “ಪ್ಲೇ” ಎಂದು ಕರೆಯಬೇಕು.

೪೨.೨.೨.೬ ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿದ ನಂತರ ಇಬ್ಬರೂ ಅಂಪೈರ್ ಒಟ್ಟಿಗೆ ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಆದಷ್ಟು ಬೇಗನೇ ತಪ್ಪಿತಸ್ಥ ತಂಡದ ಮುಖ್ಯಸ್ಥರಿಗೆ ಮತ್ತು ಪಂದ್ಯದ ವ್ಯವಸ್ಥಾಪಕ ಮಂಡಳಿಗೆ ವರದಿ ಸಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ತದನುಸಾರವಾಗಿ ಅವರು, ತಂಡದ ನಾಯಕ, ಸಂಬಂಧಿತ ಇತರ ಯಾವುದೇ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಮತ್ತು ಸೂಕ್ತವೆನಿಸಿದರೆ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಸೂಕ್ತ ಕ್ರಮ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

೪೨.೩ ೨ನೇ ಮಟ್ಟದ ಅಪರಾಧ ಮತ್ತು ಅಂಪೈರ್‌ಗಳ ಕ್ರಮ

೪೨.೩.೧ ಆಟಗಾರನ ಈ ಕೆಳಗಿನ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ನಡವಳಿಕೆ ೨ನೇ ಮಟ್ಟದ ಅಪರಾಧವಾಗುತ್ತದೆ.

– ಅಂಪೈರ್ ನಿರ್ಣಯಕ್ಕೆ ಮಾತುಗಳಿಂದ ಅಥವಾ ನಡವಳಿಕೆಯಿಂದ ತೀವ್ರವಾಗಿ ಅಸಮ್ಮತಿ ತೋರುವುದು.

– ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನ ಜೊತೆ ಅನುಚಿತ ಮತ್ತು ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಶಾರೀರಿಕ ಸಂಪರ್ಕ ಮಾಡುವುದು.

– ಚೆಂಡನ್ನು ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರ, ಅಂಪೈರ್ ಅಥವಾ ಮತ್ತೊಬ್ಬ ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಕಡೆಗೆ ಅನುಚಿತ ಹಾಗೂ ಅಪಾಯಕಾರಿಯಾಗಿ ಎಸೆಯುವುದು.

– ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರ, ಅಂಪೈರ್, ತಂಡದ ಅಧಿಕಾರಿ ಅಥವಾ ಪ್ರೇಕ್ಷಕನಿಗೆ ಆ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಬಳಸಿದ ಭಾಷೆಯು ಅತೀ ಅಶ್ಲೀಲ, ಅಸಭ್ಯ ಅಥವಾ ಅವಮಾನಕಾರಕವಾಗಿದ್ದರೆ.

– ಬೇರಾವುದೇ ಅನುಚಿತ ನಡವಳಿಕೆ ೨ನೇ ಮಟ್ಟಕ್ಕೆ ಸಮಾನವಾಗಿದೆ ಎಂದು ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಭಾವಿಸಿದರೆ.

೪೨.೩.೨ ಇಂತಹ ಅಪರಾಧ ಮಾಡಿದಾಗ, ೪೨.೨.೨೧ ರಿಂದ ೪೨.೨.೨.೬ ರಲ್ಲಿಯ ಸೂಕ್ತವಾದ ಕ್ರಮಗಳನ್ನು ಜಾರಿಗೊಳಿಸಬೇಕು.

೪೨.೩.೨.೧ ಅಗತ್ಯವಾದಲ್ಲಿ ಅಂಪೈರ್ "ಟೈಂ" ಎಂದು ಕರೆಯಬೇಕು.

೪೨.೩.೨.೨ ಅಂಪೈರುಗಳಿಬ್ಬರೂ ಒಟ್ಟಾಗಿ ಅಪರಾಧ ಮಾಡಿದ ಆಟಗಾರನ ನಾಯಕನನ್ನು ಕರೆಯಿಸಿ ಇಂತಹ ಮಟ್ಟದ ಅಪರಾಧವಾಗಿದೆ ಎಂದು ತಿಳಿಸಬೇಕು.

೪೨.೩.೨.೩ ಎದುರಾಳಿ ತಂಡಕ್ಕೆ ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಬೇಕು.

೪೨.೩.೨.೪ ಯಾವುದೇ ಆಟಗಾರನಿಂದ ಪುನಃ ಮಟ್ಟ ೨ ರ ಅಪರಾಧವಾದಲ್ಲಿ ಎದುರಾಳಿ ತಂಡಕ್ಕೆ ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಲಾಗುವುದೆಂದು ತಪ್ಪಿತಸ್ಥ ಆಟಗಾರನ ನಾಯಕನಿಗೆ ಎಚ್ಚರಿಸಬೇಕು

೪೨.೩.೨.೫ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ಎಷ್ಟು ಬೇಗ ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಷ್ಟು ಬೇಗ "ಪ್ಲೇ" ಎಂದು ಕರೆಯಬೇಕು.

೪೨.೩.೨.೬ ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿದ ನಂತರ ಇಬ್ಬರೂ ಅಂಪೈರ್ ಒಟ್ಟಿಗೆ ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಆದಷ್ಟು ಬೇಗನೇ ತಪ್ಪಿತಸ್ಥ ತಂಡದ ಮುಖ್ಯಸ್ಥರಿಗೆ ಮತ್ತು ಪಂದ್ಯದ ವ್ಯವಸ್ಥಾಪಕ ಮಂಡಳಿಗೆ ವರದಿ ಸಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ತದನುಸಾರವಾಗಿ ಅವರು, ತಂಡದ ನಾಯಕ, ಸಂಬಂಧಿತ ಇತರ ಯಾವುದೇ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಮತ್ತು ಸೂಕ್ತವೆನಿಸಿದರೆ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಸೂಕ್ತ ಕ್ರಮ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

೪೨.೪ ೩ನೇ ಮಟ್ಟದ ಅಪರಾಧ ಮತ್ತು ಅಂಪೈರ್‌ಗಳ ಕ್ರಮ

೪೨.೪.೧ ಆಟಗಾರನ ಈ ಕೆಳಗಿನ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ನಡವಳಿಕೆ ೩ನೇ ಮಟ್ಟದ ಅಪರಾಧವಾಗುತ್ತದೆ.

– ಅಂಪೈರನ್ನು ಮಾತುಗಳಿಂದ ಅಥವಾ ನಡವಳಿಕೆಯಿಂದ ಹೆದರಿಸುವುದು.

– ಅಂಪೈರನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನನ್ನು ಅಥವಾ ಬೇರಾವುದೇ ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಹಲ್ಲೆ ಮಾಡುವುದಾಗಿ ಹೆದರಿಸುವುದು.೪೫.೨.೧ ಗಮನಿಸಿ.

೪೨.೩.೨ ಇಂತಹ ಅಪರಾಧ ಮಾಡಿದಾಗ, ೪೨.೨.೨೧ ರಿಂದ ೪೨.೨.೨.೬ ರಲ್ಲಿಯ ಸೂಕ್ತವಾದ ಕ್ರಮಗಳನ್ನು ಜಾರಿಗೊಳಿಸಬೇಕು.

೪೨.೪.೨.೧ ಅಗತ್ಯವಾದಲ್ಲಿ ಅಂಪೈರ್ "ಟೈಂ" ಎಂದು ಕರೆಯಬೇಕು.

೪೨.೪.೨.೨ ಅಂಪೈರುಗಳಿಬ್ಬರೂ ಒಟ್ಟಾಗಿ ಅಪರಾಧ ಮಾಡಿದ ಆಟಗಾರನ ನಾಯಕನನ್ನು ಕರೆಯಿಸಿ ಇಂತಹ ಮಟ್ಟದ ಅಪರಾಧವಾಗಿದೆ ಎಂದು ತಿಳಿಸಬೇಕು.

೪೨.೪.೨.೩ ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ತಪ್ಪಿತಸ್ಥ ಆಟಗಾರನನ್ನು ತರ್ತ್ಕ್ಷಣ ಆಟದ ಮೈದಾನದಿಂದ ಈ ಕೆಳಗಿನ ನಿರ್ಬಂಧಗಳಲ್ಲಿ ಸೂಚಿಸಿರುವ ಅವಧಿಗೆ ಹೊರಗೆ ಕಳಿಸುವಂತೆ ನಾಯಕನಿಗೆ ನಿರ್ದೇಶಿಸಬೇಕು.

೪೨.೪.೨.೩.೧ ಓವರಗಳಿಗೆ ಸೀಮಿತಗೊಂಡಿಲ್ಲದ ಸರದಿಯ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ, ಆ ಆಟಗಾರನನ್ನು ೧೦ ಓವರಗಳವರೆಗೆ ಆಟದ ಮೈದಾನದಿಂದ ಅಮಾನತ್ತುಗೊಳಿಸಬೇಕು. ಅಮಾನತ್ತುಗೊಳಿಸುವ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಪ್ರಗತಿಯಲ್ಲಿರುವ ಓವರಿನಲ್ಲಿ ಇನ್ನೂ ಎಸೆತಗಳು ಉಳಿದಿದ್ದರೆ ಅವನ್ನು ಅಮಾನತ್ತು ಗೊಳಿಸಬೇಕಾದ ಓವರಗಳಲ್ಲಿ ಎಣಿಸಬಾರದು..

೪೧.೪.೧.೩.೧ ಓವರಗಳಿಗೆ ಸೀಮಿತವಾಗಿರುವ ಸರದಿಯ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ, ಚಾಲ್ತಿಯಲ್ಲಿರುವ ಸರದಿಯ ಪ್ರಾರಂಭಕ್ಕೆ ನಿಗದಿಪಡಿಸಿದ ಓವರುಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಐದನೆಯ ಒಂದಂಶ ಓವರಗಳಿಗೆ ಅಮಾನತ್ತುಗೊಳಿಸಬೇಕು. ಲೆಕ್ಕ ಮಾಡಬೇಕಾದರೆ ಓವರಿನ ಭಾಗ ಬಂದರೆ ಅದನ್ನು ಪೂರ್ತಿ ಓವರ್ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು. ಅಮಾನತ್ತುಗೊಳಿಸುವ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಪ್ರಗತಿಯಲ್ಲಿರುವ ಓವರಿನಲ್ಲಿ ಇನ್ನೂ ಎಸೆತಗಳು ಉಳಿದಿದ್ದರೆ ಅವನ್ನು ಅಮಾನತ್ತು ಗೊಳಿಸಬೇಕಾದ ಓವರಗಳಲ್ಲಿ ಎಣಿಸಬಾರದು.

೪೧.೪.೧.೩.೩ ತಪ್ಪಿತಸ್ಥ ಆಟಗಾರ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನಾಗಿದ್ದರೆ, ಅವನಿಗೆ/ಅವಳಿಗೆ ಬದಲಿ ಆಟಗಾರನನ್ನು ಅನುಮತಿಸಬಾರದು. ಆ ತಪ್ಪಿತಸ್ಥ ಆಟಗಾರ ಅಮಾನತ್ತಿನ ಅವಧಿ ಮುಗಿಸಿ ಮೈದಾನದೊಳಗೆ ಬರಬಹುದು ಮತ್ತು ಕೂಡಲೇ ಬೌಲಿಂಗ್ ಮಾಡಬಹುದು.

೪೧.೪.೧.೩.೪ ಓವರಿನ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಬೌಲರ್ ಅಮಾನತ್ತುಗೊಂಡರೆ, ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಬೌಲರ್ ಆ ಓವರನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಬೇಕು ಆದರೆ ಆ ಬೌಲರ್ ಹಿಂದಿನ ಓವರ್ ಬೌಲ್ ಮಾಡಿರಬಾರದು ಮತ್ತು ಮುಂದಿನ ಓವರ್ ಬೌಲ್ ಮಾಡಬಾರದು.

೪೧.೪.೧.೩.೫ ತಪ್ಪಿತಸ್ಥ ಆಟಗಾರ ಔಟಾಗದೆ ಇರುವ ದಾಂಡಿಗನಾಗಿದ್ದರೆ, ಅವನನ್ನು/ಅವಳನ್ನು ಆ ತಂಡದ ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಸದಸ್ಯನಿಂದ/ಸದಸ್ಯಳಿಂದ ಬದಲಾಯಿಸಬೇಕು. ತಪ್ಪಿತಸ್ಥ ಆಟಗಾರನು ಅಮಾನತ್ತಿನ ಅವಧಿ ಮುಗಿದನಂತರ ಹುದ್ದರಿಯ ಪಥನವಾದಾಗ ಮಾತ್ರ ದಾಂಡಿಗನಾಗಿ ಹಿಂತಿರುಗಿ ಬರಬಹುದು. ದಾಂಡಿಗನ ಅಮಾನತ್ತಿನ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ದಾಂಡಿಗ ಲಭ್ಯವಿಲ್ಲದಿದ್ದರೆ, ಆ ಸರದಿ ಪೂರ್ಣಗೊಂಡಂತೆ. ತಪ್ಪಿತಸ್ಥ ಆಟಗಾರನು ಯಾವುದೇ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ ಅವನ/ಅವಳ ಸರದಿಯನ್ನು ಮುಂದುವರೆಸದಿದ್ದಲ್ಲಿ ಅವನ/ಅವಳ ಸರದಿಯನ್ನು "ನಿವೃತ್ತ- ಔಟಿಲ್ಲ" ಎಂದು ನೊಂದಾಯಿಸಬೇಕು.

೪೧.೪.೧.೩.೬ ತಪ್ಪಿತಸ್ಥ ಆಟಗಾರ, ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ಔಟಾಗಿದ್ದ ಸದಸ್ಯನಾಗಿದ್ದರೆ, ಅಮಾನತ್ತಿನ ಅವಧಿ ಮುಂದಿನ ಸರದಿ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುವವರೆಗೆ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಇಂತಹ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ತಪ್ಪಿತಸ್ಥ ಆಟಗಾರ ಅವನು/ಅವಳು ಅಮಾನತ್ತುಗೊಂಡಂತಹ ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಓಟಗಾರನಾಗಿ ಕಾರ್ಯ ನಿರ್ವಹಿಸುವಂತಿಲ್ಲ.

೪೨.೪.೨.೩.೭ ಯಾವುದೇ ಆಟಗಾರನಿಂದ ಪುನಃ ಮಟ್ಟ ೧ರ ಅಪರಾಧವಾದಲ್ಲಿ ಎದುರಾಳಿ ತಂಡಕ್ಕೆ ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಲಾಗುವುದೆಂದು ತಪ್ಪಿತಸ್ಥ ಆಟಗಾರನ ನಾಯಕನಿಗೆ ಎಚ್ಚರಿಸಬೇಕು

೪೨.೪.೨.೩.೮ ಅಮಾನತ್ತಿನ ಓವರಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ಓವರುಗಳು ಬಾಕಿ ಉಳಿದರೆ ಅವನ್ನು ಪಂದ್ಯದ ಮುಂದಿನ ಮತ್ತು ತದನಂತರದ ಸರದಿಗಳಿಗೆ ಮುಂದೊಯ್ಯಬೇಕು. ಸರದಿಯ ಅಂತ್ಯದ ಓವರಿನ ಭಾಗ ಅಮಾನತ್ತುಗೊಂಡ ಓವರುಗಳ ಲೆಕ್ಕಕ್ಕೆ ಬರುವುದಿಲ್ಲ.

೪೨.೪.೨.೪ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ಎಷ್ಟು ಬೇಗ ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಷ್ಟು ಬೇಗ ಅಂಪೈರ್

- ಎದುರಾಳಿ ತಂಡಕ್ಕೆ ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಬೇಕು.
- ಸ್ಕೋರರ್‌ಗಳಿಗೆ ೩ನೇ ಮಟ್ಟದ ಅಪರಾಧದ ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು.
- "ಪ್ಲೇ" ಎಂದು ಕರೆಯಬೇಕು.

೪೨.೪.೨.೫ ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿದ ನಂತರ ಇಬ್ಬರೂ ಅಂಪೈರ್ ಒಟ್ಟಿಗೆ ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಆದಷ್ಟು ಬೇಗನೇ ತಪ್ಪಿತಸ್ಥ ತಂಡದ ಮುಖ್ಯಸ್ಥರಿಗೆ ಮತ್ತು ಪಂದ್ಯದ ವ್ಯವಸ್ಥಾಪಕ ಮಂಡಳಿಗೆ ವರದಿ ಸಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ತದನುಸಾರವಾಗಿ ಅವರು, ತಂಡದ ನಾಯಕ, ಸಂಬಂಧಿತ ಇತರ ಯಾವುದೇ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಮತ್ತು ಸೂಕ್ತವೆನಿಸಿದರೆ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಸೂಕ್ತ ಕ್ರಮ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು

೪೨.೫ ಮಟ್ಟ ೪ರ ಅಪರಾಧಗಳು ಮತ್ತು ಅಂಪೈರ್‌ಗಳ ಕ್ರಮ

೪೨.೫.೧ ಆಟಗಾರನ ಈ ಕೆಳಗಿನ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ನಡವಳಿಕೆ ೪ನೇ ಮಟ್ಟದ ಅಪರಾಧವಾಗುತ್ತದೆ.

- ಹಲ್ಲೆ ಮಾಡುವುದಾಗಿ ಅಂಪೈರ್‌ನನ್ನು ಹೆದರಿಸುವುದು.
- ಅಂಪೈರ್ ಜೊತೆ ಅನುಚಿತ ಮತ್ತು ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ದೈಹಿಕ ಸಂಪರ್ಕ ಮಾಡುವುದು.
- ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಅಥವಾ ಬೇರಾವುದೇ ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಮೇಲೆ ದೈಹಿಕವಾಗಿ ಹಲ್ಲೆ ಮಾಡುವುದು.
- ಬೇರಾವುದೇ ಹಿಂಸಾಚಾರದ ನಡವಳಿಕೆ.

೪೨.೫.೨ ಇಂತಹ ಅಪರಾಧ ಮಾಡಿದಾಗ, ೪೨.೨.೨೧ ರಿಂದ ೪೨.೨.೨.೬ ರಲ್ಲಿಯ ಸೂಕ್ತವಾದ ಕ್ರಮಗಳನ್ನು ಜಾರಿಗೊಳಿಸಬೇಕು.

೪೨.೫.೨.೧ ಅಗತ್ಯವಾದಲ್ಲಿ ಅಂಪೈರ್ "ಟೈಂ" ಎಂದು ಕರೆಯಬೇಕು.

೪೨.೫.೨.೨ ಅಂಪೈರುಗಳಿಬ್ಬರೂ ಒಟ್ಟಾಗಿ ಅಪರಾಧ ಮಾಡಿದ ಆಟಗಾರನ ನಾಯಕನನ್ನು ಕರೆಯಿಸಿ ಇಂತಹ ಮಟ್ಟದ ಅಪರಾಧವಾಗಿದೆ ಎಂದು ತಿಳಿಸಬೇಕು.

೪೨.೫.೨.೩ ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ತಪ್ಪಿತಸ್ಥ ಆಟಗಾರನನ್ನು ತತ್‌ಕ್ಷಣ ಆಟದ ಮೈದಾನದಿಂದ ಪಂದ್ಯದ ಉಳಿದ ಅವಧಿಗೆ ಹೊರಗೆ ಕಳಿಸುವಂತೆ ನಾಯಕನಿಗೆ ನಿರ್ದೇಶಿಸಬೇಕು ಮತ್ತು ಕೆಳಕಂಡವುಗಳನ್ನು ಅನ್ವಯಿಸಬೇಕು.

೪೨.೫.೨.೩.೧ ತಪ್ಪಿತಸ್ಥ ಆಟಗಾರ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನಾಗಿದ್ದರೆ, ಅವನಿಗೆ/ಅವಳಿಗೆ ಬದಲಿ ಆಟಗಾರನನ್ನು ಕೊಡಬಾರದು. ಅವನ/ಅವಳ ತಂಡ

ಮುಂದೆ ದಾಂಡಿಗ ತಂಡವಾದಾಗ ಸರದಿಯ ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಅವನ/ಅವಳ ಸರದಿಯನ್ನು “ನಿವೃತ್ತ-ಔಟ್” ಎಂದು ನೊಂದಾಯಿಸಬೇಕು

೪೨.೫.೨.೩.೨ ಓವರಿನ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಬೌಲರ್ ಅಮಾನತ್ತುಗೊಂಡರೆ, ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಬೌಲರ್ ಆ ಓವರನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಬೇಕು. ಆದರೆ ಆ ಬೌಲರ್ ಹಿಂದಿನ ಓವರ್ ಬೌಲ್ ಮಾಡಿರಬಾರದು ಮತ್ತು ಮುಂದಿನ ಓವರ್ ಬೌಲ್ ಮಾಡಬಾರದು.

೪೨.೫.೨.೩.೩ ತಪ್ಪಿತಸ್ಥ ಆಟಗಾರನು ದಾಂಡಿಗನಾಗಿದ್ದರೆ, ನಿಯಮ ೩೨ರಿಂದ ೩೯ರ ಪ್ರಕಾರ ಅವನನ್ನು/ಅವಳನ್ನು ಔಟ್ ಮಾಡಿರದಿದ್ದರೆ, ಅವನ/ಅವಳ ಸರದಿಯನ್ನು ಚಾಲ್ತಿಯಲ್ಲಿರುವ ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಮುಂದೆ ಅವನ/ಅವಳ ತಂಡ ಪುನಃ ದಾಂಡಿಗ ತಂಡವಾದಾಗ ಸರದಿಯ ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ “ನಿವೃತ್ತ-ಔಟ್” ಎಂದು ನೊಂದಾಯಿಸಬೇಕು. ಬೇರೊಬ್ಬ ದಾಂಡಿಗ ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡಲು ಲಭ್ಯವಿಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಸರದಿ ಪೂರ್ಣವಾದಂತೆ.

೪೨.೫.೨.೪ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ಎಷ್ಟು ಬೇಗ ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಷ್ಟು ಬೇಗ ಅಂಪೈರ್

- ಎದುರಾಳಿ ತಂಡಕ್ಕೆ ದಂಡದ ೫ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುದಾನಿಸಬೇಕು.
- ಸ್ಕೋರರ್‌ಗಳಿಗೆ ೪ನೇ ಪಾತಳಿಯ ಅಪರಾಧದ ಸನ್ನೆ ಮಾಡಬೇಕು.
- “ಪ್ಲೇ” ಎಂದು ಕರೆಯಬೇಕು.

೪೨.೫.೨.೫ ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿದ ನಂತರ ಇಬ್ಬರೂ ಅಂಪೈರ್ ಒಟ್ಟಿಗೆ ನಡೆದ ಘಟನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಆದಷ್ಟು ಬೇಗನೇ ತಪ್ಪಿತಸ್ಥ ತಂಡದ ಮುಖ್ಯಸ್ಥರಿಗೆ ಮತ್ತು ಪಂದ್ಯದ ವ್ಯವಸ್ಥಾಪಕ ಮಂಡಳಿಗೆ ವರದಿ ಸಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ತದನುಸಾರವಾಗಿ ಅವರು, ತಂಡದ ನಾಯಕ, ಸಂಬಂಧಿತ ಇತರ ಯಾವುದೇ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಮತ್ತು ಸೂಕ್ತವೆನಿಸಿದರೆ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಸೂಕ್ತ ಕ್ರಮ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು

೪೨.೬ ಆಟಗಾರನನ್ನು ಆಟದ ಮೈದಾನದ ಹೊರಗೆ ಕಳಿಸಲು ನಾಯಕನು ನಿರಾಕರಿಸುವುದು

೪೨.೬.೧ ೪೨.೪.೨.೩ ಅಥವಾ ೪೨.೫.೨.೩ರ ಅಡಿಯಲ್ಲಿಯ ಸೂಚನೆಯನ್ನು ಪಾಲಿಸಲು ನಾಯಕನು ನಿರಾಕರಿಸಿದರೆ, ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ನಿಯಮ ೧೬.೩ (ಅಂಪೈರ್ ಪಂದ್ಯವನ್ನು ಅನುದಾನಿಸುವುದು)ನ್ನು ಅನ್ವಯಿಸಬೇಕು.

೪೨.೬.೨ ಒಂದೇ ಘಟನೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಇಬ್ಬರೂ ನಾಯಕರು ೪೨.೪.೨.೩ ಅಥವಾ ೪೨.೫.೨.೩ರ ಅಡಿಯಲ್ಲಿ ಸೂಚನೆಯನ್ನು ಪಾಲಿಸಲು ನಾಯಕನು ನಿರಾಕರಿಸಿದರೆ, ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಮೈದಾನ ಬಿಡಲು ಸೂಚಿಸಬೇಕು. ಪಂದ್ಯವು ನಿಯಮ ೧೨.೯(ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿದಂತೆ) ರನ್ವಯ ಮುಗಿದಂತಲ್ಲ ಮತ್ತು ನಿಯಮ ೧೬(ಫಲಿತಾಂಶ) ರ ಅಡಿಯಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ಫಲಿತಾಂಶ ಬರುವುದಿಲ್ಲ.

೪೨.೬ ೩ನೇ ಪಾತಳಿ ಮತ್ತು ೪ನೇ ಪಾತಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಹೆಚ್ಚುವರಿ ಅಂಶಗಳು

೪೨.೬.೧ ಘೂಟ ರಕ್ಷಕನಾಗಿ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತಿರುವ ಆಟಗಾರನು ೩ನೇ ಅಥವಾ ೪ನೇ ಪಾತಳಿಯ ಅಪರಾಧ ಎಸಗಿದರೆ, ನಿಯಮ ೨೪.೧.೨ (ಬದಲಿ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕ) ಅನ್ವಯವಾಗುವುದಿಲ್ಲ, ಅರ್ಥಾತ್, ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕ ಗಾಯಗೊಂಡು ಅಥವಾ ಅಸ್ವಸ್ಥನಾಗಿ ಬದಲಿ ಆಟಗಾರನಿಂದ ಬದಲಿಸಲ್ಪಟ್ಟರೂ, ನೇಮಕಗೊಂಡ ಆಟಗಾರ ಮಾತ್ರ ಘೂಟ ರಕ್ಷಕನಾಗಿ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸಬಹುದು.

೪೨.೬.೨ ಬದಲಿ ಆಟಗಾರ ಅಥವಾ ಓಟಗಾರ ೩ನೇ ಅಥವಾ ೪ನೇ ಪಾತಳಿಯ ಅಪರಾಧ ಮಾಡಿದರೆ, ಅಂತಹ ಬದಲಿ ಆಟಗಾರ ಅಥವಾ ಓಟಗಾರನನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ನೇಮಕಗೊಂಡ ಆಟಗಾರನೂ ಸಹ ದಂಡಕ್ಕೆ ಒಳಗಾಗುತ್ತಾನೆ/ಒಳಗಾಗುತ್ತಾಳೆ.

೪೨.೬.೨.೧ ಬದಲಿ ಆಟಗಾರ ಅಪರಾಧ ಮಾಡಿದಾಗ, ನೇಮಕಗೊಂಡ ಆಟಗಾರ ಮತ್ತು ಅವನ/ಅವಳ ಬದಲಿ ಆಟಗಾರ ಇಬ್ಬರೂ ನಿಯಮ ೪೨.೪.೨.೩ ಅಥವಾ ೪೨.೫.೨.೩ರನ್ವಯ ಯಾವುದು ಸಮಂಜಸವೊ ಅದರ ಅನ್ವಯ ಶಿಕ್ಷೆ ಅನುಭವಿಸಬೇಕು.. ಕೇವಲ ಬದಲಿ ಆಟಗಾರನ ಬಗ್ಗೆ ಮಾತ್ರ ೪೨.೪.೨.೫ ಅಥವಾ ೪೫.೫.೨.೫ ರನ್ವಯ ವರದಿ ಸಲ್ಲಿಸಬೇಕು.

೪೨.೬.೨.೨ ಬದಲಿ ಓಟಗಾರ ಅಪರಾಧ ಮಾಡಿದಾಗ, ನೇಮಕಗೊಂಡ ಆಟಗಾರ ಮತ್ತು ಅವನ/ಅವಳ ಬದಲಿ ಓಟಗಾರ ಇಬ್ಬರೂ ನಿಯಮ ೪೨.೪.೨.೩ ಅಥವಾ ೪೨.೫.೨.೩ರನ್ವಯ ಯಾವುದು ಸಮಂಜಸವೊ ಅದರ ಅನ್ವಯ ಶಿಕ್ಷೆ ಅನುಭವಿಸಬೇಕು. ೪ನೇ ಹಂತದ ಶಿಕ್ಷೆ (೪೨.೫.೨.೩) ಬದಲಿ ಓಟಗಾರನಿಗೆ ಇಡಿ ಪಂದ್ಯಕ್ಕೆ ಮತ್ತು ಬದಲಿ ಓಟಗಾರ ಯಾವ ನೇಮಕಗೊಂಡ ಆಟಗಾರನಿಗಾಗಿ ಬಂದಿದ್ದನೋ ಅವನಿಗೆ ಚಾಲ್ತಿಯಲ್ಲಿರುವ ಸರದಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತದೆ. ಬದಲಿ ಓಟಗಾರ ಮತ್ತು ನಾಯಕನ ಮೇಲೆ ನಿಯಮ ೪೨.೪.೨.೫ ಅಥವಾ ೪೨.೫.೨.೫ ರ ಪ್ರಕಾರ ವರದಿ ಮಾಡಬೇಕು.

ಅನುಬಂಧ ಎ

ಉಪಯೋಗಿಸಿದ ಪದಗಳ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನ ಮತ್ತು ವಿವರಣೆ

ಎ೧ ಪಂದ್ಯ

ಎ ೧.೧ **ಆಟ** ಇದನ್ನು ಈ ನಿಯಮಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಕ್ಕೆ ಸರ್ವೆ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸಲಾಗದ ಪದ.

ಎ ೧.೨ **ಪಂದ್ಯ** ಕ್ರಿಕೆಟ್ ನಿಯಮಗಳ ಅಡಿಯಲ್ಲಿ ಎರಡು ತಂಡಗಳ ನಡುವೆ ನಡೆಯುವ ಒಂದು ಪೈಪೋಟಿ.

ಎ ೧.೩ **ನಾಣ್ಯ ಚಿಮ್ಮುವಿಕೆ** ಸರದಿಯ ಆಯ್ಕೆಗೆ ನಾಣ್ಯ ಚಿಮ್ಮುವುದು.

ಎ ೧.೪ **ನಾಣ್ಯ ಚಿಮ್ಮುವ ಮೊದಲು** ಪಂದ್ಯ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುವ ದಿವಸ ಅಥವಾ ಒಂದು ದಿನದ ಪಂದ್ಯವಾದಲ್ಲಿ ಪಂದ್ಯದ ದಿವಸ ನಾಣ್ಯ ಚಿಮ್ಮುವಿಕೆಯ ಮೊದಲಿನ ಯಾವುದೇ ಸಮಯ.

ಎ ೧.೫ **ಪಂದ್ಯಕ್ಕೆ ಮೊದಲು** ಅಂದರೆ ನಾಣ್ಯ ಚಿಮ್ಮುವ ಮೊದಲು, ನಾಣ್ಯ ಚಿಮ್ಮುವುದು ಯಾವ ದಿನ ಆಗಬೇಕೆಂಬುದಕ್ಕೆ ನಿರ್ಬಂಧವಿಲ್ಲ.

ಎ ೧.೬ **ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯುತ್ತಿರುವಾಗ** ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯುತ್ತಿರಲಿ ಬಿಡಲಿ. ನಾಣ್ಯ ಚಿಮ್ಮುವ ಸಮಯದಿಂದ ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿಯುವ ವರೆಗಿನ ಯಾವುದೇ ಸಮಯ,

ಎ ೧.೭ **ಆಟದ ಸಮಯ** "ಪ್ಲೇ" ಮತ್ತು "ಟೈಂ" ಕರೆಯ ಮಧ್ಯದ ಸಮಯ. ನಿಯಮ ೧೨.೧("ಪ್ಲೆ" ಕರೆಯುವುದು) ಮತ್ತು ೧೨.೨("ಟೈಂ" ಕರೆಯುವುದು) ಗಮನಿಸಿ.

ಎ ೧.೮ **ಪಂದ್ಯದ ನಿರ್ವಹಣೆ** ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯುವ ಯಾವುದೇ ದಿನದ ಯಾವುದೇ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಪಂದ್ಯಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಘಟನೆ.

ಎ ೨ ಉಪಕರಣಗಳು ಮತ್ತು ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು

ಎ ೨.೧ **ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಉಪಕರಣಗಳು** ದಾಂಡು, ಚೆಂಡು, ಘೂಟಗಳು ಮತ್ತು ಬೇಲ್ಸ್.

ಎ ೨.೨ **ಬಾಹ್ಯ ಸುರಕ್ಷಾ ಸಾಮಗ್ರಿ** ಬಾಹ್ಯ ಹೊಡೆತಗಳಿಂದ ರಕ್ಷಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಹಾಕಿಕೊಂಡ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಕಾಣುವ ಯಾವುದೇ ಉಡುಪು.

ದಾಂಡಿಗನಿಗೆ ಅನುಮತಿಸಿರುವ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು - ಸುರಕ್ಷಾ ಶಿರಸ್ತ್ರಾಣ, ಬಾಹ್ಯ ಕಾಲಿನ ಕವಚ (ಬ್ಯಾಟಿಂಗ್ ಪ್ಯಾಡ್ಸ) , ಬ್ಯಾಟಿಂಗ್ ಕೈಗವಚ ಮತ್ತು ಕಾಣಿಸುತ್ತಿದ್ದರೆ ಮುಂಗೈ ಕವಚ.

ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನಿಗೆ ಕೇವಲ ಸುರಕ್ಷಾ ಶಿರಸ್ತ್ರಾಣವನ್ನು ಅನುಮತಿಸಲಾಗಿದ್ದು, ಘೂಟ ರಕ್ಷಕನಿಗೆ ಘೂಟ ರಕ್ಷಣೆ ಕಾಲು ಕವಚ ಮತ್ತು ಕೈಗವಚ ಅನುಮತಿಸಿದೆ.

ಎ ೨.೩ **ಸುರಕ್ಷಾ ಶಿರಸ್ತ್ರಾಣ** ತಲೆ, ಕುತ್ತಿಗೆ ಮತ್ತು /ಅಥವಾ ಮುಖ ಅಥವಾ ಎರಡನ್ನೂ ರಕ್ಷಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಗಟ್ಟಿಯಾದ ಪದಾರ್ಥದಿಂದ ತಯಾರಿಸಿದ ತಲೆಗೆ ಧರಿಸುವ ಶಿರಸ್ತ್ರಾಣ. ಕ್ರಿಕೆಟ್ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಅರ್ಥೈಸುವ ಸಲುವಾಗಿ ಈ ವಿವರಣೆ ಮುಖ, ಜಾಳಿಗೆ ಮತ್ತು ಕುತ್ತಿಗೆ ರಕ್ಷಕವನ್ನೂ ಒಳಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

ಎ ೨.೪ **ಉಪಕರಣ** - ದಾಂಡಿಗನ ಉಪಕರಣ ಎಂದರೆ ಮೇಲೆ ವಿವರಿಸಿದಂತೆ ಅವನ/ಅವಳ ದಾಂಡು ಹಾಗೂ ಅವನು/ಅವಳು ಧರಿಸಿದ ಬೇರಾವುದೇ ರಕ್ಷಣಾ ಉಪಕರಣ

ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನ ಉಪಕರಣ ಅವನು/ಅವಳು ಧರಿಸಿದ ಬಾಹ್ಯ ರಕ್ಷಣಾ ಉಪಕರಣ.

ಎ ೨.೫ **ದಾಂಡು** - ಈ ಕೆಳಗಿನವುಗಳು ದಾಂಡಿನ ಭಾಗವೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು:

- ಇಡೀ ದಾಂಡು.

- ದಾಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದಿರುವ ಕೈ(ಗಳಿ)ಗೆ ಹಾಕಿಕೊಂಡಿರುವ ಪೂರ್ತಿ ಕೈ ಗವಚ (ಇಲ್ಲವೇ ಕೈ ಗವಚಗಳು)
- ದಾಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದಿರುವ ಕೈ(ಕೈಗಳು), ದಾಂಡಿಗನು ಆ ಕೈಗೆ (ಕೈ ಗಳಿಗೆ) ಕೈಗವಚ(ಗಳನ್ನು) ಹಾಕಿಕೊಂಡಿರದಿದ್ದರೆ.

ಎ ೨.೮ **ದಾಂಡಿಗನು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದಿರುವುದು**.- ದಾಂಡಿಗನ ಕೈ ಅಥವಾ ಅವನ/ಅವಳ ಕೈಗೆ ಧರಿಸಿದ ಕೈಗವಚಕ್ಕೆ ದಾಂಡಿನ ಯಾವುದೇ ಭಾಗ ಸಂಪರ್ಕಗೊಂಡಿದ್ದರೆ ಅದು ದಾಂಡು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದಿದ್ದಾನೆ ಎಂದು ಅರ್ಥೈಸಬೇಕು.

ಎ ೩ **ಆಡುವ ಜಾಗ (ಪ್ರದೇಶ)**

ಎ ೩.೧ **ಆಟದ ಮೈದಾನ** ಬೌಂಡರಿ ರೇಖೆಯ ಒಳಗಿನ ಜಾಗ.

ಎ ೩.೨ **ಚೌಕಾಕಾರ** ಆಟದ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷವಾಗಿ ತಯಾರಿಸಿದ ಜಾಗ(ಪ್ರದೇಶ), ಅದರಲ್ಲಿ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿ ಇರುತ್ತದೆ.

ಎ ೩.೩ **ಹೊರ ಮೈದಾನ** ಚೌಕಾಕಾರ ಮತ್ತು ಬೌಂಡರಿ ರೇಖೆಯ ನಡುವಿನ ಜಾಗ.

ಎ ೪ **ಸ್ಥಾನ**

ಎ ೪.೧ **ಪಾಪಿಂಗ್ ರೇಖೆಯ ಹಿಂದೆ** ಆಟದ ಮೈದಾನದ ಒಂದು ತುದಿಯಲ್ಲಿರುವ ಆ ಜಾಗ, ಇದು ಯಾವುದೇ ಚಿನ್ಹೆಗಳು, ವಸ್ತುಗಳು ಮತ್ತು ಅಲ್ಲಿರುವ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳನ್ನೂ ಒಳಗೊಂಡಂತೆ, ಅದು ಪಾಪಿಂಗ್ ರೇಖೆಯ ಯಾವ ಬದಿಗೆಂದರೆ ಎದುರು ಬದಿಯ ಕ್ರೀಸ್‌ಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಳ್ಳದಿರುವ ಜಾಗ. ಬೇರಾವುದೇ ಚಿನ್ಹೆ, ವಸ್ತು ಅಥವಾ ವ್ಯಕ್ತಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಸಮಾನ ತತ್ವವನ್ನು ಅನುಸರಿಸಬೇಕು. ಚಿತ್ರ ಎ-೧೩ ಗಮನಿಸಿ.

ಎ ೪.೨ **ಪಾಪಿಂಗ್ ರೇಖೆಯ ಹಿಂದೆ** ಆಟದ ಮೈದಾನದ ಒಂದು ತುದಿಯಲ್ಲಿರುವ ಆ ಜಾಗ, ಇದು ಯಾವುದೇ ಚಿನ್ಹೆಗಳು, ವಸ್ತುಗಳು ಮತ್ತು ಅಲ್ಲಿರುವ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳನ್ನೂ ಒಳಗೊಂಡಂತೆ, ಅದು ಪಾಪಿಂಗ್ ರೇಖೆಯ ಯಾವ ಬದಿಗೆಂದರೆ ಎದುರು ಬದಿಯ ಕ್ರೀಸ್ ಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡ ಜಾಗ. ಬೇರಾವುದೇ ಚಿನ್ಹೆ, ವಸ್ತು ಅಥವಾ ವ್ಯಕ್ತಿಗೆ ಸಂಧಿಸಿದಂತೆ ಸಮಾನ ತತ್ವವನ್ನು ಅನುಸರಿಸಬೇಕು. ಚಿತ್ರ ಎ-೧೩ ಗಮನಿಸಿ. ಎ ೪.೩ **ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ತುದಿ** ಕೇವಲ ಬೌಲರ್ ಬೌಲ್ ಮಾಡಿದ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸಲು ದಾಂಡಿಗನು ನಿಲ್ಲುವ ಸ್ಥಳ. ಇದು ಕೇವಲ ಗುರುತು ಮಾಡಲು ಮಾತ್ರ, ತದನಂತರ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ಸ್ಥಳ ಬದಲಾಯಿಸಿದರೂ ಇದು ಸ್ವತಂತ್ರ ಹಾಗೂ ಬದಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ.

ಎ ೪.೪ **ಬೌಲರ್ ತುದಿ** ಬೌಲರ್ ಬೌಲ್ ಮಾಡುವ ತುದಿ. ಇದು ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿಯ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ತುದಿಯ ವಿರುದ್ಧ ತುದಿ ಮತ್ತು ಎ ೪.೩ ನಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಿದಂತೆ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ತುದಿ ಅಲ್ಲ.

ಎ ೪.೫ **ಘೂಟ ರಕ್ಷಕನ ತುದಿ** ಎಳ.೩ರಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಿದಂತೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ತುದಿ.

ಎ ೪.೬ **ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ವಿಕೆಟ್ಟಿನ ಮುಂಭಾಗ** ದಾಂಡಿಗನ ತುದಿಯ ಘೂಟಗಳ ಮುಂಭಾಗವನ್ನು ಜೋಡಿಸುವ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ರೇಖೆಯ ಮುಂಭಾಗದಲ್ಲಿರುವ ಆಟದ ಮೈದಾನದ ಪ್ರದೇಶ. ಈ ರೇಖೆಯನ್ನು ಎರಡೂ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಕಾಲ್ಪನಿಕವಾಗಿ ಬೌಂಡರಿ ರೇಖೆಯವರೆಗೂ ಬೆಳೆಸಬೇಕು. ಎ ೪.೨ ಗಮನಿಸಿ.

ಎ ೪.೭ **ವಿಕೆಟ್ಟಿನ ಹಿಂಭಾಗ** ಆಯಾ ತುದಿಯಲ್ಲಿರುವ ಘೂಟಗಳ ಹಿಂಭಾಗವನ್ನು ಜೋಡಿಸುವ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ರೇಖೆಯ ಹಿಂಭಾಗದ ಆಟದ ಮೈದಾನದ ಜಾಗ. ಈ ರೇಖೆಯು, ಎರಡೂ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಬೌಂಡರಿವರೆಗೂ ಇದೆ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು. ಎ ೪.೧ ಗಮನಿಸಿ.

ಎ ೪.೮ **ಘೂಟರಕ್ಷಕನ ಹಿಂಭಾಗ** ಮೇಲೆ ತಿಳಿಸಿರುವಂತೆ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ತುದಿಯಲ್ಲಿರುವ ವಿಕೆಟ್ಟಿನ ಹಿಂಭಾಗ ಆದರೆ ಎರಡೂ ಬದಿಯ ಘೂಟಗಳ ಸಮೂಹದ ರೇಖೆಯಲ್ಲಿ ಘೂಟರಕ್ಷಕನಿಂದ ದೂರ.

ಎ ೪.೯ **ಆಫ್ ಸೈಡ್ / ಆನ್ ಸೈಡ್ - ಎ ೧೩ರಲ್ಲಿಯ ಚಿತ್ರ ಗಮನಿಸಿ.**

ಎ ೪.೧೦ **ಅಂಚಿನ ಒಳಭಾಗ** ವಿಕೆಟ್ಟಿಗೆ ಹತ್ತಿರದ ಬದಿಯಲ್ಲಿರುವ ಅಂಚು.

ಎ ೫ ಅಂಪೈರ್

ಎ ೫.೧ **ಅಂಪೈರ್ -** ಎಲ್ಲೆಲ್ಲಿ ಅಂಪೈರ್ ಎಂಬ ಪದ ಉಪಯೋಗಿಸಲಾಗಿದೆಯೊ ಅಲ್ಲಿ ಅದನ್ನು ಬೌಲರ್ ತುದಿಯ ಅಂಪೈರ್ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು. ಆದಾಗ್ಯೂ ಕೆಲ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಧಾನ್ಯತೆ ಅಥವಾ ಸ್ಪಷ್ಟೀಕರಣಕ್ಕಾಗಿ ಪೂರ್ತಿಯಾಗಿ ಉಪಯೊಗಿಸಲಾಗಿದೆ. ಅದರಂತೆ ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಎಂದು ಉಪಯೋಗಿಸಿದ ಕಡೆ ಎಲ್ಲ ಇಬ್ಬರೂ ಅಂಪೈರ್ ಎಂದು ಅರ್ಥೈಸಬೇಕು. ಅಂಪೈರ್ ಹಾಗೂ ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಸಾಮಾನ್ಯವಾದ ಪದಗಳಾಗಿವೆ. ಹಾಗಲ್ಲದಿದ್ದರೆ, ಪೂರ್ಣ ವಿವರಣೆ ನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾಗಿ ಯಾವ ಅಂಪೈರ್ ಎಂದು ತಿಳಿಸುತ್ತದೆ. ಪ್ರತಿ ಅಂಪೈರ್ ಅದಲು ಬದಲು ಓವರಗಳಿಗೆ ಬೌಲರ್ ತುದಿಯ ಮತ್ತು ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ತುದಿಯ ಅಂಪೈರ್ ಆಗಿರುತ್ತಾರೆ.

ಎ ೬ ದಾಂಡಿಗರು

ಎ ೬.೧ **ದಾಂಡಿಗ ತಂಡ** ಆಟವು ಪ್ರಗತಿಯಲ್ಲಿರಲಿ ಬಿಡಲಿ, ಪ್ರಸ್ತುತ ಬ್ಯಾಟಿಂಗ್ ಆಡುತ್ತಿರುವ ತಂಡ.

ಎ ೬.೨ **ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ಸದಸ್ಯ** ದಾಂಡಿಗ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಂದ ನೇಮಕಗೊಂಡ ಪ್ರಸ್ತುತ ಬ್ಯಾಟಿಂಗ್ ಮಾಡುತ್ತಿರುವ ತಂಡದ ಆಟಗಾರ ಅಥವಾ ಅಂತಹ ನೇಮಕಗೊಂಡ ಆಟಗಾರನ ಪ್ರತಿಯಾಗಿ ಬರುವ ಅಧಿಕೃತ ಆಟಗಾರ.

ಎ ೬.೩ **ಚೆಂಡನ್ನೆದಿರುಸ ದಾಂಡಿಗ** ಬೌಲರ್ ಎಸೆದ ಚೆಂಡನ್ನು ಆಡುವ ದಾಂಡಿಗ (ಬ್ಯಾಟರ).

ಎ ೬.೪ **ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸದ ದಾಂಡಿಗ** ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆದಾಗ ಯಾವ ದಾಂಡಿಗನ ನಿಗದಿತ ಜಾಗ ಬೌಲರ್ ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಇರುತ್ತದೊ ಅವನು/ಳು.

ಎ ೬.೫ **ದಾಂಡಿಗನ ನಿಗದಿತ ಜಾಗ** - ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ತುದಿಯಲ್ಲಿ, ಆ ತುದಿಯ ಪಾಪಿಂಗ್ ರೇಖೆಯ ಹಿಂಭಾಗದಲ್ಲಿರುವ ಇಡೀ ಆಟದ ಮೈದಾನವು ಆ ತುದಿಯಲ್ಲಿರುವ ದಾಂಡಿಗನ ನಿಗದಿತ ಜಾಗ.

ಎ ೬.೬ **ಮೂಲ ತುದಿ** - ಚೆಂಡು ಆ ಎಸೆತಕ್ಕೆ ಆಟದಲ್ಲಿ ಬಂದ ಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ದಾಂಡಿಗನು ಇದ್ದ ತುದಿ.

ಎ.೬.೭ **ವಿಕೆಟನ್ನು ಅವನು/ಅವಳು ಬಿಟ್ಟಿದ್ದಾನೆ/ಬಿಟ್ಟಿದ್ದಾಳೆ** – ಓಟದ ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ದಾಂಡಿಗನು ಇದ್ದ ತುದಿ.

ಎ.೬. ೮ **ಬ್ಯಾಟಿಂಗ ಸ್ಥಾನ** – ಬೌಲರ್ ಬೌಲ್ ಮಾಡಿದ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸಲು ದಾಂಡಿಗನು ನಿಂತುಕೊಂಡ ಸ್ಥಾನ ಮತ್ತು ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಭಂಗಿ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ನಿಂತುಕೊಳ್ಳುವ ಬ್ಯಾಟಿಂಗ ಸ್ಥಾನ ಎಂದರೆ, ಅಲ್ಲಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನೆದಿರುಸುವ ದಾಂಡಿಗನು ಸಹಜವಾಗಿ ಬೌಲರ್ ಎಸೆದ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ತನ್ನ ಘೂಟಗಳನ್ನು ರಕ್ಷಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಎ.೬.೯ ಈ ನಿಯಮಗಳಿಗಾಗಿ, **ಸೊಂಟದ ಮಟ್ಟ** ಎಂದರೆ ದಾಂಡಿಗನು/ದಾಂಡಿಗಳು ಪೊಪಿಂಗ್ ಕ್ರೀಸ್ ಬಲಿ ನೇರವಾಗಿ ನಿಂತಾಗ ಅವನ/ಅವಳ ಪ್ಯಾಂಟಿನ ಮೆಲ್ ತುದಿ (ಸೊಂಟ ಪಟ್ಟಿ) ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಯಾವ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿರುತ್ತದೋ ಆ ಮಟ್ಟ.

ಎ ೭ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕ

ಎ ೭.೧ **ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡ** ಆಟವು ಪ್ರಗತಿಯಲ್ಲಿರಲಿ ಬಿಡಲಿ ಪ್ರಸ್ತುತ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ಮಾಡುತ್ತಿರುವ ತಂಡ.

ಎ ೭.೨ **ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದ ಸದಸ್ಯ** ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಂದ ನೇಮಕಗೊಂಡ ಪ್ರಸ್ತುತ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ಮಾಡುತ್ತಿರುವ ತಂಡದ ಆಟಗಾರ ಅಥವಾ ಅಂತಹ ನೇಮಕಗೊಂಡ ಆಟಗಾರನ ಪ್ರತಿಯಾಗಿ ಬರುವ ಅಧಿಕೃತ ಆಟಗಾರ ಅಥವಾ ಬದಲಿ ಆಟಗಾರ.

ಎ ೭.೩ **ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕ** ಆಟದ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿರುವ ೧೧ ಅಥವಾ ಅದಕ್ಕಿಂತ ಕಡಿಮೆ ಆಟಗಾರರನ್ನೊಳಗೊಂಡ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುವ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ. ಈ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನ ಕೇವಲ ಬೌಲರ್ ಮತ್ತು ಘೂಟ ರಕ್ಷಕರನ್ನಲ್ಲದೆ ಆಟದ ಮೈದಾನದೊಳಗೆ ನಿಯಮ ಬದ್ಧವಾಗಿರುವ ನೇಮಕಗೊಂಡ ಆಟಗಾರರ ಜೊತೆಗೆ ಗೈರುಹಾಜರಿರುವ ನೇಮಕಗೊಂಡ ಆಟಗಾರರ ಬದಲಿ ಆಟಗಾರರೂ ಒಳಗೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಆಟದ ಮೈದಾನದ ಹೊರಗಿರುವ, ಈಗಾಗಲೇ ಹೊರಗಿದ್ದು ಒಳ ಬರಲು ಅಂಪೈರ್ ಅನುಮತಿಗೊಸ್ಕರ ಕಾಯುತ್ತಿರುವ ಯಾವುದೇ ನೇಮಕಗೊಂಡ ಆಟಗಾರನನ್ನು/ ಆಟಗಾರಳನ್ನು ಇದು ಒಳಗೊಳ್ಳುವುದಿಲ್ಲ.

ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನೊಬ್ಬನು/ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕರೊಬ್ಬಳು ತನ್ನ ನಿಯಮಿತ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ಕಾರ್ಯದಲ್ಲಿ ತಾತ್ಪೂರ್ತಿಕವಾಗಿ ಆಟದ ಮೈದಾನದ ಹೊರ ಹೋದರೆ ಅದು ಆಟದ ಮೈದಾನದಿಂದ ಗೈರುಹಾಜರಿದ್ದಂತಾಗುವುದಿಲ್ಲ ಮತ್ತು ನಿಯಮ ೨೪೨(ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನ ಗೈರುಹಾಜರಿ ಇಲ್ಲವೇ ಆಟದ ಮೈದಾನ ಬಿಟ್ಟು ಹೋಗುವುದು) ರನ್ವಯ ಆಟದ ಮೈದಾನ ಬಿಟ್ಟು ಹೋಗಿದ್ದಾನೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬಾರದು.

ಎ ೮ ಬದಲಿ ಆಟಗಾರ, ಬದಲಾವಣೆ ಮತ್ತು ಓಟಗಾರ.

ಎ ೮.೧ **ಬದಲಿ ಆಟಗಾರ -** ಆಟದ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವ ಆಟಗಾರ. ಆದರೆ ಯಾವ ಆಟಗಾರನ ಬದಲಾಗಿ ಬಂದಿರುತ್ತಾನೋ ಆ ಆಟಗಾರನನ್ನು ತಂಡದ ನೇಮಕಗೊಂಡ ಪಟ್ಟಿಯಿಂದ ಬದಲಾಯಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ಬದಲಿ ಆಟಗಾರನ ಕರ್ತವ್ಯಗಳು ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆಗೆ ಮಾತ್ರ ಸೀಮಿತಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

ಎ ೮.೨ **ಬದಲಾವಣೆ** - ನೇಮಕಗೊಂಡ ಆಟಗಾರನ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ ಮತ್ತು ಅದರಿಂದ ನೇಮಕಗೊಂಡ ಆಟಗಾರನಾಗುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಬದಲಾವಣೆಯಿಂದ ಬಂದ ಆಟಗಾರನ ಆಟದ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿಯ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಇತರ ಯಾವುದೇ ನೇಮಕಗೊಂಡ ಆಟಗಾರನ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗೆ ಮೀರುವುದಿಲ್ಲ.

ಎ ೮.೩ **ಓಟಗಾರ** - ನೇಮಕಗೊಂಡ ಆಟಗಾರನೊಬ್ಬನು ದಾಂಡಿಗನಾಗಿದ್ದು, ಓಡಲು ಆಗದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಅವನ/ಅವಳ ಪರವಾಗಿ ಓಡಲು ಬರುವ ಆ ತಂಡದ ಮತ್ತೊಬ್ಬ ನೇಮಕಗೊಂಡ ಆಟಗಾರ.

ಎ ೯ ಬೌಲರಗಳು

ಎ ೯.೧ **ವಿಕೆಟ್ ಮೇಲಿಂದ / ವಿಕೆಟ್ ಬಳಸಿ** - ವಿಕೆಟ್ ಮತ್ತು ರಿಟರ್ನ್ ರೇಖೆಯ ನಡುವೆ ಬೌಲರ್ ಓಡುವಾಗ, ಅವನ/ಅವಳ ಬೌಲಿಂಗ್ ಮಾಡುವ ತೋಳು ಇರುವ ಬದಿಯಲ್ಲಿ ವಿಕೆಟ್ ಇದ್ದರೆ, ಅವನು/ಅವಳು

ವಿಕೆಟ್ ಮೇಲಿಂದ ಬೌಲ್ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದಂತೆ. ಒಂದು ವೇಳೆ ರಿಟರ್ನ್ ರೇಖೆ ಅವನ/ಅವಳ ಬೌಲಿಂಗ್ ತೋಳಿನ ಬದಿಯಲ್ಲಿದ್ದರೆ ಅವನು/ಅವಳು ವಿಕೆಟ್ ಬಳಸಿ ಬೌಲಿಂಗ್ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದಂತೆ.

ಎ ೯.೨ **ಡೆಲಿವರಿ ಸ್ವಿಂಗ್ –** ಬೌಲರ್ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಬೌಲ್ ಮಾಡಲು ಚೆಂಡನ್ನು ಕೈಯಿಂದ ಬಿಡುವಾಗಿನ ತೋಳಿನ ಚಲನೆ.

ಎ ೯.೩ **ಬೌಲಿಂಗ್ ಮಾಡುವ ಸಮಯದಲ್ಲಿಯ ಕೊನೆಯ ಎರಡು ಹೆಜ್ಜೆ (ಡೆಲಿವರಿ ಸ್ಟ್ರೈಡ್)–** ಚೆಂಡನ್ನು ಬಿಡುಗಡೆ ಮಾಡಲಿ ಅಥವಾ ಬಿಡಲಿ ಡೆಲಿವರಿ ಸ್ವಿಂಗ್ ಮಾಡುವಾಗಿನ ಕೊನೆಯ ಎರಡು ಹೆಜ್ಜೆ. ಇದು ಬೌಲರ್ ಒಂದು ಹೆಜ್ಜೆಯಲ್ಲಿ ತನ್ನ ಹಿಂದಿನ ಪಾದ ಊರುವುದರಿಂದ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗಿ ಅದೇ ಹೆಜ್ಜೆಯಲ್ಲಿ ಮುಂದಿನ ಪಾದ ಊರಿದಾಗ ಮುಗಿಯುತ್ತದೆ. ಡೆಲಿವರಿ ಸ್ಟ್ರೈಡನ ನಂತರದ ಸ್ಟ್ರೈಡ, ಮುಂದಿನ ಪಾದ ಊರುವುದರೊಂದಿಗೆ ಪೂರ್ಣಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಅಂದ್ರೆ, ಡೆಲಿವರಿ ಸ್ಟ್ರೈಡ್‌ನಲ್ಲಿಯ ಹಿಂದಿನ ಪಾದ ಪುನಃ ಊರಿದಾಗ.

ಎ ೧೦ಚೆಂಡು .

ಎ ೧೦.೧ **ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆಯಲಾಗಿದೆ / ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆಯುವುದು –** ನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾಗಿ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸದ ಹೊರತು, ಚೆಂಡನ್ನು ದಾಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯಲಾಗಿದೆ/ ದಾಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯುವುದು ಎಂದರ್ಥ.

ಎ ೧೦.೨ **ನೇರವಾಗಿ ಹಿಂಪುಟಿಯುವುದು / ನೇರವಾಗಿ ಹೊಡೆಯುವುದು** - ಈ ರೀತಿಯ ವಾಕ್ಯಗಳ ಅರ್ಥ ಯಾವುದೇ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನ ಸಂಪರ್ಕವಿಲ್ಲದೆ ಎಂದು ಆದರೆ ಇದು ನೆಲದ ಸಂಪರ್ಕವನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸುವುದಿಲ್ಲ.

ಎ ೧೦.೩ **ಪುಟಿಗೆ ಇಲ್ಲದ** - ಬೌಲರ್ ಬೌಲ್ ಮಾಡಿದ ಚೆಂಡು ನೆಲಕ್ಕೆ ತಾಗದೆ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನನ್ನು ತಲುಪುವುದು ಇಲ್ಲವೇ ದಾಟಿ ಹೋಗುವುದು.

ಎ ೧೧ ಓಟಗಳು

ಎ ೧೧.೧ **ಓಟವನ್ನು ರದ್ದುಗೊಳಿಸುವದು** - ನಿಯಮಾನುಸಾರ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬಾರದ ಓಟ. ಅದನ್ನು ರದ್ದುಪಡಿಸುವದಲ್ಲದೆ ದಾಂಡಿಗರನ್ನು ಮೂಲ ತುದಿಗೆ ಹಿಂತಿರುಗಿಸಬೇಕು.

ಎ ೧೧.೨ **ಲೆಕ್ಕಿಸಬಾರದ ಓಟ -** ನಿಯಮಬಾಹಿರ ಓಟವಲ್ಲ. ಆದರೆ ಅದು ಸರಿಯಾಗಿ ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸಿದ ಓಟವಲ್ಲ. ಅದು ಗಳಿಸಿದ ಓಟವಲ್ಲ, ಹೀಗಾಗಿ ರದ್ದುಪಡಿಸುವ ಪ್ರಶ್ನೆ ಉದ್ಭವಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ಹೀಗೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದ ಓಟದ ನಷ್ಟವು ರದ್ದುಪಡಿಸುವಿಕೆಯಲ್ಲ ಮತ್ತು ಇದರ ಪ್ರಯುಕ್ತ ದಾಂಡಿಗರು ತಮ್ಮ ಮೂಲ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಹಿಂತಿರುಗುವುದಿಲ್ಲ.

ಎ ೧೨ ಶರೀರ (ವ್ಯಕ್ತಿ)

ಎ ೧೨.೧ ಶರೀರ – ಆಟಗಾರನ ಶರೀರ ಎಂದರೆ ಅವನ/ಅವಳ ಶರೀರ(ದೇಹ)ದ ಜೊತೆಗೆ ದಾಂಡಿಗನಾಗಿದ್ದಲ್ಲಿ ಅವನ/ಅವಳ ದಾಂಡನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ ಅವನು/ಅವಳು ಧರಿಸಿದ ಯಾವುದೇ ಉಡುಪು ಅಥವಾ ಅಧಿಕೃತ ಬಾಹ್ಯ ಸುರಕ್ಷಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುತ್ತದೆ.

ಕೈಗವಚ ಹಾಕಿಕೊಂಡಿರಲಿ ಅಥವಾ ಇಲ್ಲದಿರಲಿ, ಕೈಯಲ್ಲಿ ದಾಂಡು ಹಿಡಿದಿರದಿದ್ದರೆ ಅದು ದಾಂಡಿಗನ ಶರೀರದ ಒಂದು ಭಾಗವಾಗುತ್ತದೆ.

ಯಾವುದೇ ಉಡಿಗೆ ಅಥವಾ ಸಾಮಗ್ರಿ ದಾಂಡಿಗನ ಶರೀರಕ್ಕೆ ಅಂಟಿಕೊಂಡಿರದಿದ್ದರೆ ಅದು ಅವನ/ಅವಳ ಶರೀರದ ಭಾಗವಾಗುವುದಿಲ್ಲ.

ದಾಂಡಿಗನ ವಿಷಯದಲ್ಲಿ ಹಾಕಿ ಕೊಳ್ಳದೆ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡ ಕೈಗವಚ ಅವನ/ಅವಳ ಶರೀರದ ಭಾಗವಾಗಿರುತ್ತದೆ.

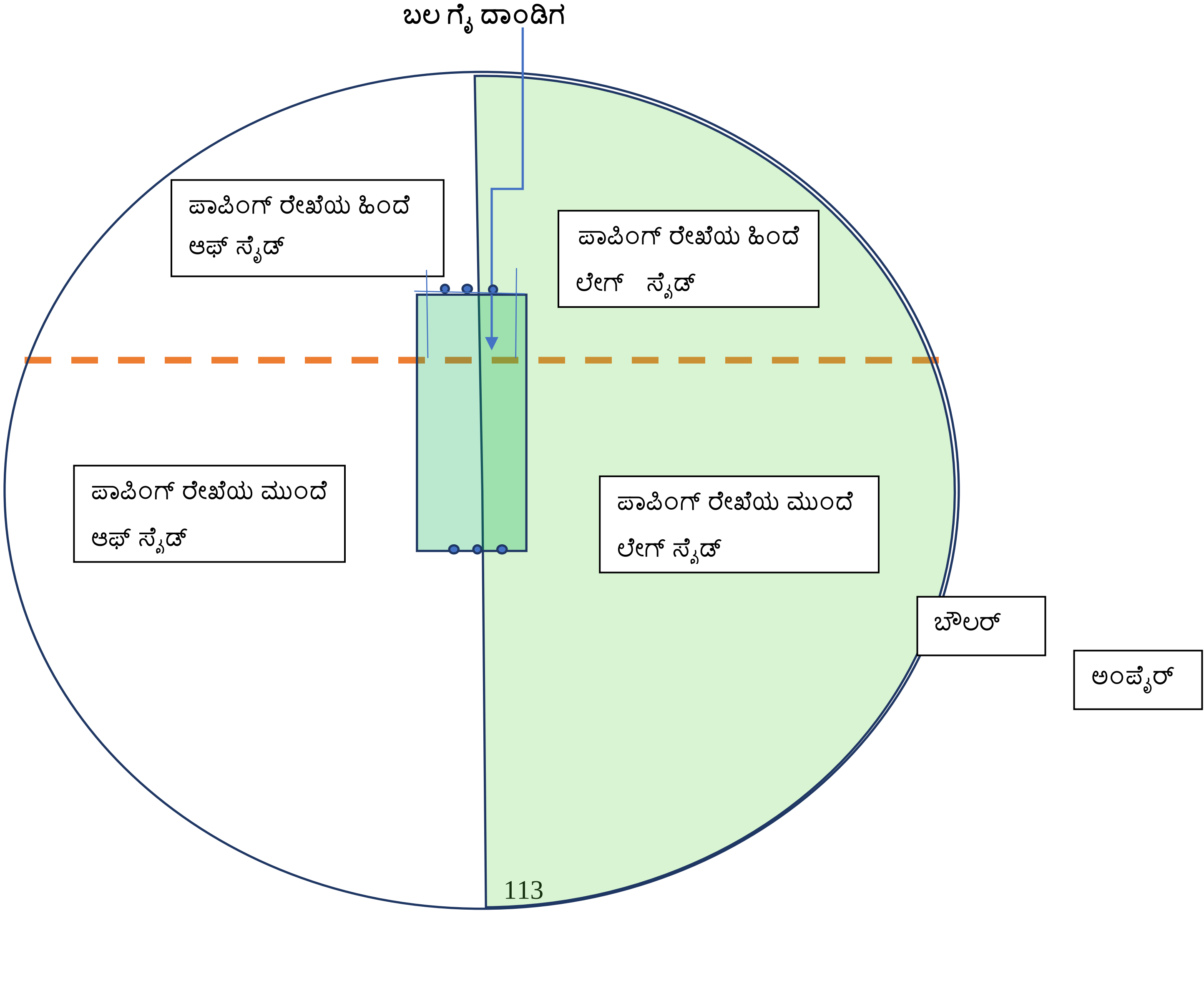
ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನ ವಿಷಯದಲ್ಲಿ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಕೈಗಳಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡ ಉಡುಪು ಇಲ್ಲವೇ ಸಾಮಗ್ರಿ ಅವನ/ಅವಳ ಶರೀರದ ಭಾಗವಲ್ಲ.

ಎ ೧೨.೨ **ಉಡುಪು** - ಆಟಗಾರನು ಏನೇ ಹಾಕಿಕೊಂಡಿದ್ದರೆ, ಅವನು/ಅವಳು ಕಣ್ಣಿಗೆ ಕಾಣಿಸದಂತೆ ಕೆಲವು ಉಡುಪುಗಳನ್ನು ಸುರಕ್ಷತೆಗೊಸ್ಕರ ದರಿಸಿದ್ದರೂ ಸಹ ಬಾಹ್ಯ ಸುರಕ್ಷಾ ಸಾಮಗ್ರಿ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸದಂತಹವುಗಳನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಕನ್ನಡಕ ಅಥವಾ ಆಭರಣಗಳನ್ನು ಉಡುಪು ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು. ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದಿರುವ ದಾಂಡಿಗನ ದಾಂಡು ಉಡುಪಿನ ವ್ಯಾಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಬರುವುದಿಲ್ಲ.

ಎ ೧೨.೩ **ಕೈ** – ದಾಂಡಿಗ ಮತ್ತು ಘೂಟರಕ್ಷಕನ ವಿಷಯದಲ್ಲಿ ಕೈ ಎಂದರೆ ಕೈ ಮತ್ತು ಕೈ ಮೇಲೆ ಹಾಕಿಕೊಂಡಿರುವ ಇಡೀ ಕೈಗವಚ**.**

ಎ ೧೩ ಆಫ್ ಸೈಡ್/ಆನ್ ಸೈಡ್ : ಪಾಪಿಂಗ್ ರೇಖೆಯ ಮುಂದೆ/ಹಿಂದೆ

ಚಿತ್ರ



ಅನುಬಂಧ ಬಿ ದಾಂಡು (ನಿಯಮ ೫)

ಬಿ ೧ ಸಾಮಾನ್ಯ ಮಾರ್ಗದರ್ಶಕಗಳು

ಬಿ ೧.೧ **ಅಳತೆಗಳು –** ಕೆಳಗಿನ ಬಿ೨ ರಿಂದ ಬಿ ೬ರ ವರೆಗಿನ ನಿಬಂಧನೆಗಳು ನಿಯಮದಲ್ಲಿ ಹಾಗೂ ಈ ಅನುಬಂಧದಲ್ಲಿ ತಿಳಿಸಿರುವ ಅಳತೆ ಮತ್ತು ನಿರ್ಬಂಧಗಳಿಗೆ ಒಳಪಡುತ್ತವೆ.

ಬಿ ೧.೨ **ಅಂಟು** - ಅವಶ್ಯವಿರುವೆಡೆ ಹಾಗೂ ಕನಿಷ್ಠ ಪ್ರಮಾಣದಲ್ಲಿ ಅಂಟನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಲು ಅನುಮತಿ ಇದೆ.

ಬಿ ೧.೩ ದಾಂಡಿನ ವರ್ಗೀಕರಣ - ಇತರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ನಿರ್ಧಿಷ್ಟಪಡಿಸದ ಹೊರತು ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿರುವ ನಿರ್ದಿಷ್ಠತೆಗಳು ಎ, ಬಿ, ಸಿ ಮತ್ತು ಡಿ ನಮೂನೆಯ ದಾಂಡುಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿವೆ.

ಬಿ ೨ ಹಿಡಿಕೆಯ ನಿರ್ದಿಷ್ಠತೆಗಳು

ಬಿ ೨.೧ ಹಿಡಿಕೆ ಹಾಗೂ ಬ್ಲೇಡನ್ನು ಜೋಡಿಸಲು ಹಿಡಿಕೆಯ ಒಂದು ಭಾಗವನ್ನು ಬ್ಲೇಡಿನ ಒಳಭಾಗದಲ್ಲಿರುವ ಬಿರುಕಿನಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಈ ಕೆಳ ಭಾಗವನ್ನು ಕೇವಲ ಬ್ಲೇಡ ಮತ್ತು ಹಿಡಿಕೆಯನ್ನು ಜೋಡಿಸಲು ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕು. ಇದು ಬ್ಲೇಡಿನ ಭಾಗವಲ್ಲ, ಆದರೆ ಕೆಳಗಿನ ಬಿ೩ ಮತ್ತು ಬಿ೪ನ್ನು ಅರ್ಥೈಸಲು, ಬ್ಲೇಡ ಎಂದಲ್ಲೆಲ್ಲ ಹಿಡಿಕೆಯ ಕೆಳಭಾಗವೂ ಸೇರಿದೆ.

ಬಿ ೨.೨ ಅಗತ್ಯವಿದ್ದರೆ ಹಿಡಿಕೆಯನ್ನು ಅಂಟನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಟ್ವೈನ್ ದಾರದಿಂದ ಮೇಲಿನ ಭಾಗವನ್ನು ಸುತ್ತ ಬಹುದು.

ನಿಯಮ ೫.೫ನ್ನು ಉಲ್ಲಂಘಿಸದಂತೆ, ಮೇಲಿನ ಭಾಗದ ಹೊರ ಭಾಗವನ್ನು ಒಳ್ಳೆಯ ಹಿಡಿತ ಸಿಗುವುದಕ್ಕೋಸ್ಕರ ಮಾತ್ರ ವಸ್ತುವಿನಿಂದ ಹೊದಿಸಬಹುದು. ನಿಯಮ ೫.೬ ಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಇಂತಹ ಹೊದಿಕೆ ದಾಂಡಿನ ಭಾಗವಾಗದೆ ಹೆಚ್ಚುವರಿ ವಸ್ತುವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಹಿಡಿತದ ವಸ್ತುವಿನ ಕೆಳ ತುದಿ ಕೆಳಗಿನ ಬಿ೨.೪ ಯಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಿದ ಅಂಚಿನ ಕೆಳಗೆ ಇರಬಾರದು.

ಟ್ವೈನ್ ದಾರ ಮತ್ತು ಹಿಡಿತದ ಹೊದಿಕೆಯು ಬಿ ೩.೧ ರಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಿರುವಂತೆ ಬ್ಲೇಡಿನ ಭುಜದ ಕೆಲ ಭಾಗವನ್ನು ಮುಚ್ಚುವಂತೆ ಹಿಡಿಕೆಯ ಮೇಲಿನ ಮತ್ತು ಕೆಳಗಿನ ಭಾಗ ಒಂದುಗೂಡುವ ಜಾಗಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿಗೆ ಇರಬಹುದು.

ಇವುಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಅಥವಾ ಹಿಡಿಕೆಯನ್ನು ಬ್ಲೇಡಿಗೆ ಜೋಡಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಕನಿಷ್ಠ ಪ್ರಮಾಣದ ಅಂಟು ಅಥವಾ ಅಂಟು ಪಟ್ಟಿಯ ಜೊತೆ ಮೇಲೆ ಅನುಮತಿಸಿರುವುದನ್ನು ಹೊರತು ಪಡಿಸಿ ಬೇರಾವುದೇ ವಸ್ತುವನ್ನು ಹಿಡಿಕೆಯ ಕೆಳಗಿನ ಭಾಗದ ಮೇಲೆ ಇರಿಸಬಾರದು ಅಥವಾ ಸೇರಿಸಬಾರದು.

ಬಿ ೨.೩ **ಹಿಡಿಕೆಯಲ್ಲಿಯ ಪದಾರ್ಥಗಳು**. ಹಿಡಿಕೆಯ ಒಟ್ಟು ಘನ ಅಳತೆಯ ಅನುಸಾರವಾಗಿ, ಬೆತ್ತ, ಮರ ಅಥವಾ ಟ್ವೈನನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ, ಇತರ ಪದಾರ್ಥಗಳ ಬಳಕೆಯು "ಎ" ಮತ್ತು "ಬಿ" ನಮೂನೆಯ ದಾಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಹತ್ತನೇ ಒಂದು ಭಾಗಕ್ಕೂ ಮತ್ತು "ಸಿ" ಮತ್ತು "ಡಿ" ನಮೂನೆಯ ದಾಂಡಿಗೆ ಐದನೇ ಒಂದು ಭಾಗಕ್ಕೆ ಸೀಮಿತಗೊಳಿಸಬೇಕು. ಇಂತಹ ಪದಾರ್ಥಗಳು ಹಿಡಿಕೆಯ ಕೆಳ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ೩.೨೫ ಅಂಗುಲ/೮.೨೬ ಸೆಂ. ಮೀ. ಗಿಂತ ಅಧಿಕವಾಗಿ ಚಾಚಬಾರದು.

ಬಿ ೨.೪ **ಹಿಡಿಕೆಯನ್ನು ಬಿಗಿಯುವುದು ಮತ್ತು ಹೊದಿಸುವುದು**. - ಅನುಮತಿಸಿದ ಉದ್ದವು ಹಿಡಿಕೆಯ ಮೇಲಿನ ಭಾಗ ಮತ್ತು ಕೆಳಗಿನ ಭಾಗಗಳು ಕೂಡುವ ಜಾಗಕ್ಕಿಂತ ಇನ್ನೂ ಮುಂದೆ ಹಿಡಿಕೆಯ ಉದ್ದಕ್ಕೆ ಕೆಳಕಂಡ ಮಿತಿಯೊಳಗೆ ಇರಬೇಕು.

ಟ್ವೈನ್ ದಾರದಿಂದ ಬಿಗಿದಿರುವುದಕ್ಕೆ ೨.೫ ಅಂಗುಲ / ೬.೩೫ ಸೆಂ. ಮೀ.

ಹಿಡಿತದ ಹೊದಿಕೆ ೨.೭೫ ಅಂಗುಲ / ೬.೯೮ ಸೆಂ. ಮೀ.

ಬಿ ೩ ಬ್ಲೇಡಿನ ನಿರ್ದಿಷ್ಟತೆಗಳು

ಬಿ ೩.೧ ಬ್ಲೇಡ ಮುಖಭಾಗ, ಹಿಂಭಾಗ, ಕೆಳಭಾಗ, ಬದಿಗಳು ಮತ್ತು ಭುಜಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರುತ್ತದೆ.

ಬಿ ೩.೧.೧ ಬ್ಲೇಡಿನ ಮುಖ ಭಾಗವು ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆಯುವ ಮುಖ್ಯ ಮೇಲ್ಮೈ ಆಗಿದ್ದು, ಸಮತಲವಾಗಿದ್ದು ಅಥವಾ ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಒತ್ತುವಿಕೆಯ ಕೌಶಲ್ಯತೆಯಿಂದ ಉಂಟಾದ ಅಲ್ಪ ಪ್ರಮಾಣದ ಉಬ್ಬುತನವನ್ನು ಹೊಂದಬಹುದು. ಹಿಂಭಾಗವು ವಿರುದ್ಧ ಮೇಲ್ಮೈ (ಹೊರಮೈ.)

ಬಿ ೩.೧.೨ ಭುಜ, ಬದಿ ಮತ್ತು ತಳ ಭಾಗಗಳು ಉಳಿದ ಭಾಗಗಳಾಗಿದ್ದು, ಮುಖ ಮತ್ತು ಹಿಂಭಾಗಗಳನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕಿಸುತ್ತವೆ.

ಬಿ ೩.೧.೩ ಹಿಡಿಕೆಯ ಎರಡೂ ಬದಿಗೆ ಇರುವ ಭುಜವು, ಹಿಡಿಕೆಯು ಬ್ಲೇಡಿನ ಒಳ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸುವ ಮೊದಲ ಜಾಗದಿಂದ ಬ್ಲೇಡ ತನ್ನ ಪೂರ್ಣ ಅಗಲವನ್ನು ಹೊಂದುವ ಜಾಗದವರೆಗೆ ಇರುತ್ತದೆ.

ಬಿ ೩.೧.೪ ತಳಭಾಗವು ಭುಜಭಾಗದ ವಿರುದ್ಧ ಭಾಗವಾಗಿದ್ದು ಇವೆರಡೂ ಒಂದು ಜೋಡಿ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು.

ಬಿ ೩.೧.೫ ಬ್ಲೇಡಿನ ಪ್ರತಿ ತುದಿಯಲ್ಲಿರುವ ಬದಿಗಳು, ಭುಜ ಹಾಗೂ ತಳಗಳ ನಡುವಿನ ಮುಖದ ಉದ್ದಕ್ಕೂ ಇರುತ್ತವೆ.

ಬಿ ೩.೨ ಇವುಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಅಥವಾ ಹಿಡಿಕೆಯನ್ನು ಬ್ಲೇಡಿನಲ್ಲಿ ಕೂಡಿಸುವದಕ್ಕೆ ಮಾತ್ರ ಅಲ್ಪ ಪ್ರಮಾಣದ ಅಂಟು ಇಲ್ಲವೇ ಅಂಟು ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಹೊರತು ಪಡಿಸಿ ಬಿ ೨.೪, ಬಿ೩.೩ ಮತ್ತು ನಿಯಮ ೫.೪ರಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಿದ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಬೇರಾವುದೇ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬ್ಲೇಡಿನ ಮೇಲಿರಿಸಬಾರದು ಅಥವಾ ಸೇರಿಸಬಾರದು.

ಬಿ ೩.೩ **ಬ್ಲೇಡಿಗೆ ಹೊದಿಸುವುದು**. - ನಮೂನೆ ಎ ಮತ್ತು ಬಿ ದಾಂಡುಗಳ ಬ್ಲೇಡಿನ ಮೇಲೆ ನಿಯಮ ೫.೪ ರನ್ವಯ ಅನುಮತಿಸಿರುವುದನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ ಹೊದಿಕೆ ಇರುವಂತಿಲ್ಲ.ನಮೂನೆ ಸಿ ಮತ್ತು ಡಿ ದಾಂಡುಗಳ ಬ್ಲೇಡಿನ ಮೇಲೆ ಬಟ್ಟೆಯ ಹೊದಿಕೆಯನ್ನು ಹಾಕಬಹುದು. ಇದನ್ನು ಬಿ ೪ ರಲ್ಲಿ ನಿರ್ದಿಷ್ಟಪಡಿಸಿರುವಂತೆ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು.

ಸಿ ಮತ್ತು ಡಿ ನಮೂನೆಯ ದಾಂಡುಗಳಿಗೆ ಪರಿಮಿತಿಸಿದ ಬಟ್ಟೆಯ ಹೊದಿಕೆಯು ಬಿ ೪.೧ ರಲ್ಲಿ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸಿರುವಂತೆ ಸಂಸ್ಕರಣೆಯ ಮೊದಲು ೦.೦೧೨ಅಂಗುಲ / ೦.೩ ಮಿ.ಮೀ.ಗಿಂತ ದಪ್ಪಗಿರಬಾರದು.

ಮೇಲೆ ನಿಯಮ ೫.೪ ಮತ್ತು ಕೆಳಗಿನ ಬಿ ೪ರಲ್ಲಿ ಉಲ್ಲೇಖಿಸಿರುವ ಯಾವುದೇ ವಸ್ತು ದಾಂಡಿನ ಭಾಗವೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು ಹಾಗೂ ಬಿ ಲರಲ್ಲಿ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸಿರುವಂತೆ ಅಳತೆ ಮಾಪಕದಲ್ಲಿ ಹಾದು ಹೋಗಬೇಕು.

ಬಿ ೪ ರಕ್ಷಣೆ ಮತ್ತು ದುರಸ್ತಿ

ಬಿ ೪.೧ ಬ್ಲೇಡಿನ ಮೇಲಮೈಯನ್ನು, ತೇವಾಂಶ ಆವರಿಸಿಕೆಯನ್ನು ತಡೆಯುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಮತ್ತು ಅಥವಾ ಪ್ರಾಕೃತಿಕವಾದ ಕುಂದುಗಳನ್ನು ಮರೆ ಮಾಡಲು ಘನರೂಪದಲ್ಲಿರದ ವಸ್ತುವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು. ಪ್ರಾಕೃತಿಕ ಕುಂದುಗಳನ್ನು ಮರೆ ಮಾಡಿ ಏಕರೂಪವಾಗಿ ಕಾಣಿಸುವ ಸಲುವಾಗಿ ತೆಗೆದುಕೊಂಡಂತಹ ಕ್ರಮವು, ಬ್ಲೇಡಿನ ಮೇಲ್ಮೈ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಬಹುಮಟ್ಟಿಗೆ ಬದಲಿಸಬಾರದು.

ಬಿ. ೪.೨ ನಿಯಮ ೫.೪ರಲ್ಲಿ ತಿಳಿಸಿರುವಂತೆ ಸುರಕ್ಷತೆ ಮತ್ತು ದುರಸ್ತಿಗಾಗಿ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಉಪಯೊಗಿಸಿಬಹುದಾಗಿದ್ದು, ಇವು ಬ್ಲೇಡಿಗೆ ಹೆಚ್ಚುವರಿಯಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಆದರೂ ನಿಯಮ ೫.೬ ಗಮನಿಸಿ.

ಇಂತಹ ಯಾವುದೇ ವಸ್ತು ನಿಯಮ ೫.೪.೧ರ ಹೊರತಾಗಿ ಬ್ಲೇಡಿನ ಹಿಂಭಾಗದ ಯಾವುದೇ ಭಾಗದ ಮೇಲೆ ಬರಬಾರದು ಮತ್ತು ಅದನ್ನು ಹಾನಿಗೊಂಡ ಭಾಗದ ಮೇಲೆ ನಿರಂತರ ಹೊದಿಕೆಯಾಗಿ ಮುಚ್ಚಿದಾಗ ಮಾತ್ರ ಅನ್ವಯಿಸುವುದು.

ದುರಸ್ತಿಗಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ವಸ್ತುವು ಬ್ಲೇಡಿನ ಉದ್ದಕ್ಕೆ ಹಾನಿಗೊಂಡ ಜಾಗದ ಎರಡೂ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ೦.೭೯ ಅಂಗುಲ / ೨.೦ ಸೆಂ. ಮೀ. ಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚಾಗಿರಬಾರದು. ಒಂದು ವೇಳೆ ಬಿಗಿಯಲು ನಿರಂತರ ಪಟ್ಟಿ ಉಪಯೋಗಿಸಿದಾಗ ಯಾವುದೇ ಪಟ್ಟಿ ಒಂದರ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಬಂದರೆ ಅದರ ಒಟ್ಟು ದಪ್ಪ ಗರಿಷ್ಠ ೦.೦೪ ಅಂಗುಲ / ೦೧ ಸೆಂ. ಮೀ ಮಿತಿಯನ್ನು ಉಲ್ಲಂಘಿಸಬಾರದು.

ಯಾವುದೇ ಘನವಲ್ಲದ ವಸ್ತು ಉಪಯೋಗಿಸಿದರೆ, ಅದು ಒಣಗಿದಾಗ ಆಗುವ ಪದರಿನ ದಪ್ಪ ೦.೦೪ಅಂಗುಲ / ೦೧ ಸೆಂ. ಮೀ ಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿಗಿರಬಾರದು.

ಹೆಚ್ಚುವರಿಯಾಗಿ, ಬಿ, ಸಿ ಮತ್ತು ಡಿ ನಮೂನೆಯ ದಾಂಡುಗಳಿಗೆ ಹಾನಿಗೊಳ್ಳುವುದನ್ನು ರಕ್ಷಿಸಲು ದಾಂಡಿನ ತಳಭಾಗ ಮತ್ತು ಅಥವಾ ಬ್ಲೇಡಿಗೆ ಸಮಾಂತರವಾಗಿರುವ ಬದಿಗಳಿಗೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಬಹುದು.

ಬಿ ೪.೩ ಅನುಮತಿಸಿದ ಹೊದಿಕೆಗಳು, ದುರಸ್ತಿ ಪದಾರ್ಥಗಳು ಮತ್ತು ತಳ ಭಾಗದ ರಕ್ಷಕಗಳು ದಪ್ಪದಲ್ಲಿ ಗೊತ್ತುಪಡಿಸಿರುವ ಅಳತೆಗಳನ್ನು ಮೀರಬಾರದು, ಅವುಗಳು ಬೇಕಾದರೆ ಮೇಲೆ ತಿಳಿಸಿದ ಅಳತೆಗಳಿಗೆ ಹೆಚ್ಚುವರಿಯಾಗಿರಬಹುದು. ಆದರೆ ಒಟ್ಟಾರೆ ದಾಂಡು ಬಿ ೮ ರಲ್ಲಿ ತಿಳಿಸಿದಂತೆ ಅಳತೆಮಾಪಕದಲ್ಲಿ ಹಾದು ಹೋಗಬೇಕು.

ಬಿ ೫ **ತಳಭಾಗ ಮತ್ತು ಬದಿಗಳಿಗೆ ಸೇರಿಸುವ ವಸ್ತು** **–** ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಕಟ್ಟಿಗೆಯು ೦.೩೫ ಅಂಗುಲ / ೦.೮೯ ಸೆಂ. ಮೀ. ಗಿಂತ ದಪ್ಪಗಿರಬಾರದು.

ತಳಭಾಗದಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸುವ ವಸ್ತು ಯಾವುದೇ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ೨.೫ ಅಂಗುಲ / ೬.೩೫ ಸೆಂ. ಮೀ ಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿಗೆ ಬ್ಲೇಡಿನ ಮೇಲೆ ಬರಬಾರದು.

ಬದಿಗಳಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಿದ ವಸ್ತು ಬದಿಗಳಿಂದ ೧ ಅಂಗುಲ / ೨.೫೪ ಸೆಂ. ಮೀ ಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಬ್ಲೇಡಿನ ಮೇಲೆ ಬರಬಾರದು.

ಬಿ ೬ ವಾಣಿಜ್ಯ ಗುರುತುಗಳು - ಈ ಗುರುತುಗಳು೦.೦೦೮ ಅಂಗುಲ / ೦.೦೨ ಸೆಂ. ಮೀ. ಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ದಪ್ಪಗಿರಬಾರದು. ಹಿಂಭಾಗದಲ್ಲಿ ಅವು ೫೦% ಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಜಾಗವನ್ನು ಆವರಿಸಬಾರದು. ಬ್ಲೇಡಿನ ಮುಂಭಾಗದಲ್ಲಿ ಅವು ಮೇಲಿನಿಂದ ೯ ಅಂಗುಲ / ೨೨.೮೬ ಸೆಂ. ಮೀ. ಜಾಗದೊಳಗೆ ಸೀಮಿತಗೊಳ್ಳಬೇಕು. ಈ ಅಳತೆಯನ್ನು ಹಿಡಿತದ ಕೆಳಅಂಚಿನಿಂದ ಬಿ.೨.೨ ಮತ್ತು ಬಿ.೨.೪ರಲ್ಲಿ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸಿದಂತೆ ಮಾಡಬೇಕು.

ಬಿ ೭ **ಡಿ ನಮೂನೆಯ ದಾಂಡುಗಳು**

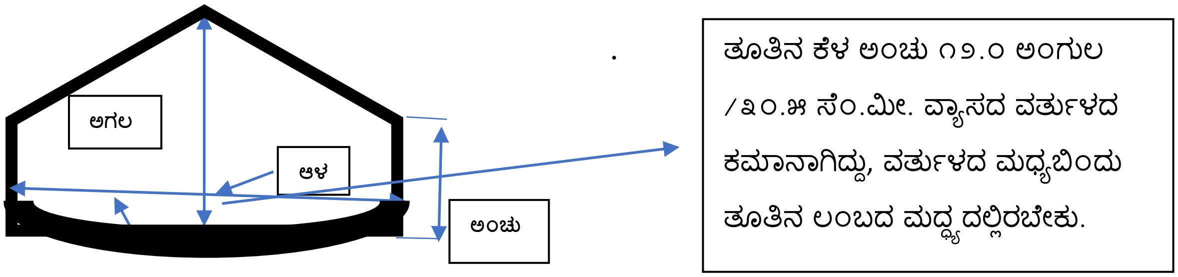
ಡಿ ನಮೂನೆಯ ದಾಂಡುಗಳು ನಿಯಮ ೫ ಮತ್ತು ಈ ಅನುಬಂಧದಲ್ಲಿ ಗೊತ್ತುಪಡಿಸಿರುವ ನಿರ್ದಿಷ್ಟತೆಗಳಿಗೆ ಮತ್ತು ನಿರ್ಬಂಧಗಳಿಗೆ ಅನುಸಾರವಾಗಿರಬೇಕು. ಜೊತೆಗೆ ಬ್ಲೇಡು

ಬಿ ೭.೧ ಲ್ಯಾಮಿನೇಟ ಆಗಿರಬಹುದು. ಆದರೆ ಮೂರು ಪಟ್ಟಿಗಳಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿಗಿರದ ಮರವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು.

ಬಿ ೭.೨ ನಿಯಮ ೫.೫ ಉಲ್ಲಂಘಿಸದಂತೆ ಬಣ್ಣದ್ದಿರಬಹುದು.

ಅ ೮ **ದಾಂಡಿನ ಮಾಪಕ**

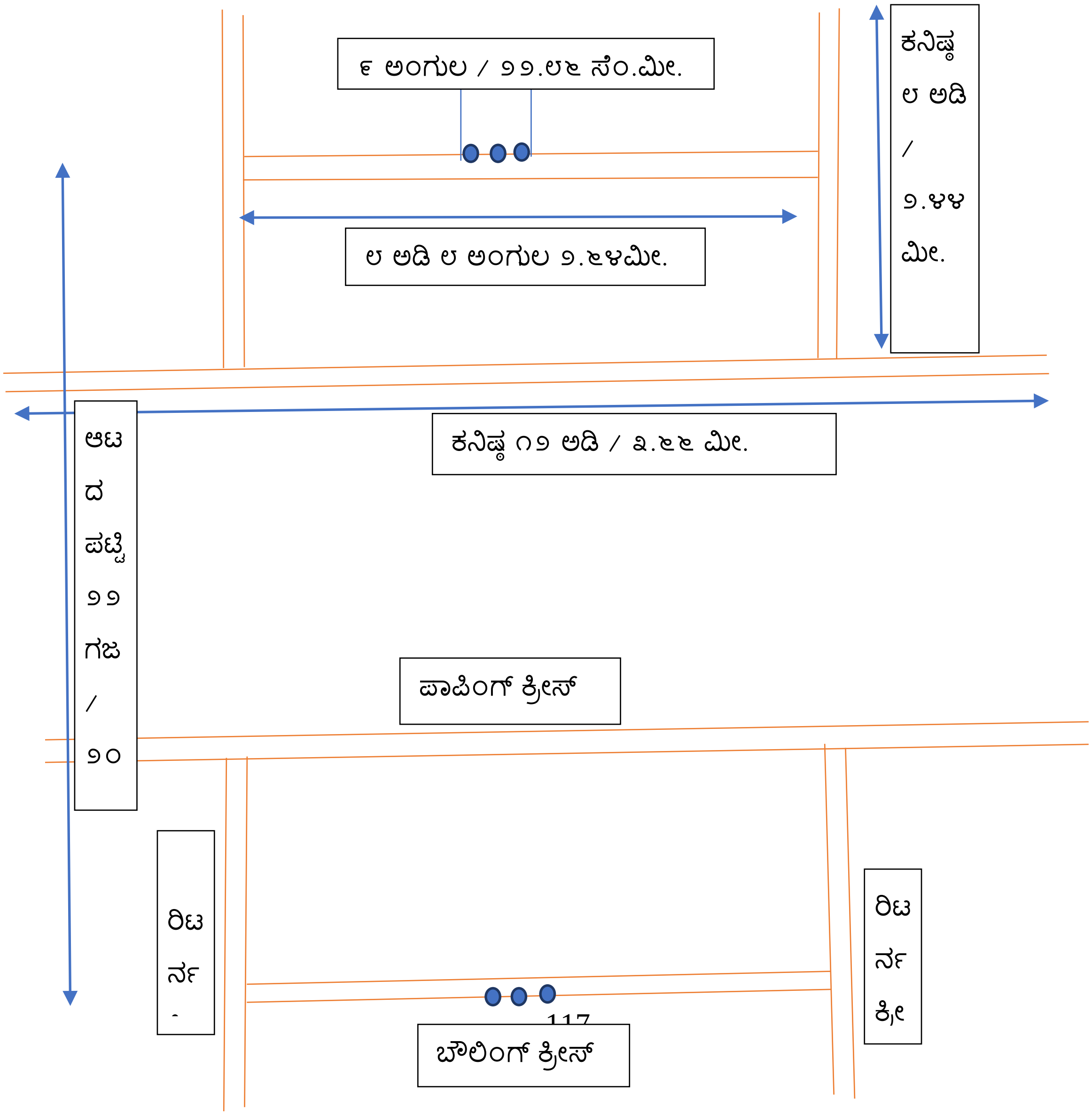
ಕ್ರಿಕೆಟ್ ನಿಯಮಗಳ ಪ್ರಕಾರ ಇರುವ ಎಲ್ಲ ದಾಂಡುಗಳು ನಿಯಮ ೫.೭ರಲ್ಲಿ ತಿಳಿಸಿರುವ ನಿರ್ದಿಷ್ಟತೆಗಳಿಗೆ ಅನುಸಾರವಾಗಿರಬೇಕು. ನಿಯಮ ೫.೪ರಲ್ಲಿ ಅನುಮತಿಸಿರುವಂತೆ ರಕ್ಷಣಾ ಹೊದಿಕೆ ಸಹಿತ ಇಲ್ಲವೇ ಹೊದಿಕೆ ಇಲ್ಲದೇ ದಾಂಡಿನ ಮಾಪಕದಲ್ಲಿ ಹಾದು ಹೋಗಬೇಕು. ಅದರ ಆಕೃತಿ ಮತ್ತು ಅಳತೆ ಕೆಳಗಿನಂತಿರಬೇಕು.



ತೂತಿನ ಅಳತೆಗಳು: ಅಗಲ - ೪.೩೩ ಅಂಗುಲ / ೧೧.೦೦ಸೆಂ.ಮೀ. ಆಳ - ೨.೬೮ ಅಂಗುಲ / ೬.೮ ಸೆಂ. ಮೀ.
ಅಂಚು- ೧.೬೧ ಅಂಗುಲ / ೪.೧ ಸೆಂ. ಮೀ. ತಿರುವು- ೦.೨೦ ಅಂಗುಲ / ೦.೫ ಸೆಂ. ಮೀ.

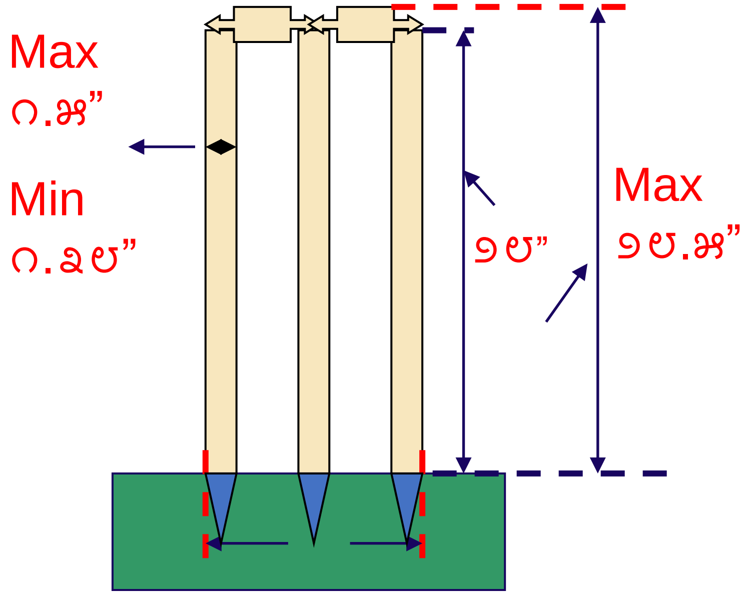
ಅನುಬಂಧ ಸಿ

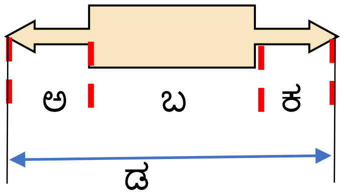
ನಿಯಮ ೬ (ಆಟದ ಪಟ್ಟಿ) ಮತ್ತು ನಿಯಮ ೭ (ಕ್ರೀಸ್‌ಗಳು)



ಅನುಬಂಧ ಡಿ

ನಿಯಮ ೮ (ಘೂಟಗಳು)





ಬೇಲ್ಸ್ ನಿರ್ದಿಷ್ಠತೆಗಳು ಹಿರಿಯರ ಆಟಕ್ಕೆ

ಅ = ೧.೩೮ ಅಂಗುಲ/೩.೫೦ಸೆಂ.ಮೀ.

ಬ = ೨.೩೧ ಅಂಗುಲ / ೫.೪೦ ಸೆಂ.ಮೀ.

ಕ = ೦.೮೧ ಅಂಗುಲ/೨.೦೬ ಸೆಂ.ಮೀ

ಡ = ೪.೩೧ ಅಂಗುಲ / ೧೦.೯೫ ಸೆಂ. ಮೀ.

ಘೂಟಗಳು

		ಹಿರಿಯರ ಆಟಕ್ಕೆ	ಕಿರಿಯರ ಆಟಕ್ಕೆ
ಎತ್ತರ =		೨೮ ಅಂಗುಲ / ೭೧.೧ ಸೆಂ.ಮೀ.	೨೮ ಅಂಗುಲ / ೭೧.೧ ಸೆಂ.ಮೀ.
ವ್ಯಾಸ =	ಗರಿಷ್ಠ	೧.೫ ಅಂಗುಲ / ೩.೮೧ ಸೆಂ.ಮೀ.	
	ಕನಿಷ್ಠ	೧.೩೮ ಅಂಗುಲ / ೩.೫೦ ಸೆಂ.ಮೀ.	
ಅಗಲ - ಒಟ್ಟಾರೆ		೯ ಅಂಗುಲ / ೨೨.೮೬ ಸೆಂ.ಮೀ.	

ಅನುಬಂಧ ಇ

ಈ ಚಿತ್ರಗಳು ಏನು ಉಲ್ಲೇಖಿಸುವುದೆಂದರೆಃ

- ಬೆರಳುಗಳ ನಡುವೆ ಸಂಪರ್ಕ ನೇಯಿಗೆ ಇರಬಾರದು.
- ತೋರು ಬೆರಳು ಮತ್ತು ಹೆಬ್ಬೆರಳ ನಡುವೆ ಪೋಷಕವಾಗಿ ಹಿಗ್ಗದಂತಹ ವಸ್ತುವಿನ ಒಂದೇ ತುಂಡಿನ ಪಟ್ಟಿ ಇರಬಹುದು.
- ಮತ್ತು ಕೈ ಗವಚವನ್ನು ಹಾಕಿಕೊಂಡಿರುವ ಹೆಬ್ಬೆರಳನ್ನು ಪೂರ್ತಿಯಾಗಿ ಚಾಚಿದಾಗ, ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲಿನ ತುದಿಯು ಬಿಗಿಯಾಗಿದ್ದು ತೋರುಬೆರಳು ಮತ್ತು ಹೆಬ್ಬೆರಳ ತುದಿಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸುವ ಸರಳ ರೇಖೆಯ ಹೊರಚಾಚಬಾರದು.

ಸೂಚ್ಯಾಂಹ

	ನಿಯಮ	ಪುಟ
	ಪೀಠಿಕೆ	೮
	ನಿಯಮ ೧ ಆಟಗಾರರು	೯
೧.೧	ಆಟಗಾರರ ಸಂಖ್ಯೆ	
೧.೨	ನೇಮಕ ಹಾಗೂ ಆಟಗಾರರ ಸಂಖ್ಯೆ	
೧.೩	ನಾಯಕ	
೧.೪	ನಾಯಕರ ಜವಾಬ್ದಾರಿ	
	ನಿಯಮ ೨ ಅಂಪೈರ್	೧೦
೨.೧	ನಿಯುಕ್ತಿ ಮತ್ತು ಹಾಜರಾತಿ	
೨.೨	ಅಂಪೈರ್ ಬದಲಾವಣೆ	
೨.೩	ನಾಯಕರೊಡನೆ ಸಮಾಲೋಚನೆ	
೨.೪	ಫೂಟಗಳು, ಕ್ರೀಸ್‌ಗಳು ಮತ್ತು ಬೌಂಡರಿಗಳು	
೨.೫	ಪಂದ್ಯವನ್ನು ನಡೆಸುವುದು, ಸಲಕರಣೆಗಳು ಮತ್ತು ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು	
೨.೬	ನಿಯಮಾನುಸಾರ ಮತ್ತು ನಿಯಮ ಬಾಹಿರ ಆಟ	
೨.೭	ಆಟ ನಡೆಸಲು ಯುಕ್ತವಾದ ಅಂಶಗಳು	
೨.೮	ಅಪಾಯಕಾರಿ ಅಥವಾ ಅನುಚಿತ ಸ್ಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಆಟವನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸುವುದು	
೨.೯	ಅಂಪೈರ್ ಸ್ಥಾನ	
೨.೧೦	ಅಂಪೈರ್ ತುದಿಯನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವುದು	
೨.೧೧	ಭಿನ್ನಾಭಿಪ್ರಾಯ ಹಾಗು ವಿವಾದ	
೨.೧೨	ಅಂಪೈರ್ ನಿರ್ಣಯ	
೨.೧೩	ಸನ್ನೆಗಳು	
೨.೧೪	ಅಂಪೈರ್‌ಗಳಿಗೆ **ತಿಳಿಸುವುದು**	
೨.೧೫	**ಸ್ಕೋರಿನ ನಿಖರತೆ**	
	ನಿಯಮ ೩ ಸ್ಕೋರರ್‌ಗಳು	೧೬
೩.೧	ಸ್ಕೋರರ್‌ಗಳ ನೇಮಕಾತಿ	
೩.೨	**ಸ್ಕೋರಿನ ನಿಖರತೆ**	

೩.೩	ಸನ್ನೆಗಳನ್ನು ಅಂಗೀಕರಿಸುವುದು	
	ನಿಯಮ ೪ ಚೆಂಡು	೧೬
೪.೧	ತೂಕ ಮತ್ತು ಅಳತೆ	
೪.೨	ಚೆಂಡುಗಳ ಅನುಮೋದನೆ ಮತ್ತು ನಿಯಂತ್ರಣ	
೪.೩	ಹೊಸ ಚೆಂಡು	
೪.೪	ಒಂದುದಿನಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ದಿನಗಳ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಹೋಸಚೆಂಡಿನ್‌ಅ ಬಳಕೆ	
೪.೫	ಚೆಂಡು ಕಳೆಯುವುದು ಅಥವಾ ಆಡಲು ಬಾರದ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿರುವುದು	
೪.೬	ಮಾಪನಗಳು	
	ನಿಯಮ ೫ ದಾಂಡು	೧೭
೫.೧	ದಾಂಡು	
೫.೨	ಹಿಡಿಕೆ	
೫.೩	ಆಡುವ ಭಾಗ (ಬ್ಲೇಡ)	
೫.೪	ರಕ್ಷಣೆ ಮತ್ತು ದುರಸ್ತಿ	
೫.೫	ಚೆಂಡಿಗೆ ಹಾನಿ	
೫.೬	ಚೆಂಡಿನೊಂದಿಗೆ ಸಂಪರ್ಕ	
೫.೭	ದಾಂಡಿನ ಅಳತೆಯ ಮಿತಿ	
೫.೮	ದಾಂಡಿನ ವರ್ಗೀಕರಣಗಳು	
	ನಿಯಮ ೬ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿ (ಪಿಚ್)	೨೦
೬.೧	ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ವಿಸ್ತೀರ್ಣ	
೬.೨	ಆಡಲು ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಯುಕ್ತತೆ (ಫಿಟನೆಸ)	
೬.೩	ಆಯ್ಕೆ ಮತ್ತು ಸಿದ್ಧತೆ	
೬.೪	ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಬದಲಾವಣೆ	
೬.೫	ಹುಲ್ಲಿನಲ್ಲದ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿ	
೬.೬	ಕಿರಿಯರ ಕ್ರಿಕೆಟ್	
	ನಿಯಮ ೭ ಕ್ರೀಸ್‌ಗಳು	೨೧
೭.೧	ಕ್ರೀಸ್‌ಗಳು	
೭.೨	ಬೌಲಿಂಗ ಕ್ರೀಸ್	
೭.೩	ಪೊಪಿಂಗ ಕ್ರೀಸ್	
೭.೪	ರಿಟರ್ನ್ ಕ್ರೀಸ್	

	ನಿಯಮ ೮ ಘೂಟಗಳು	೨೧
೮.೧	ವಿವರಣೆ, ಅಗಲ ಮತ್ತು ನೆಡುವಿಕೆ	
೮.೨	ಘೂಟಗಳ ಅಳತೆ	
೮.೩	ಬೇಲ್ಸ್	
೮.೪	ಕಿರಿಯರ ಕ್ರಿಕೆಟ್	
೮.೫	ಬೇಲ್ಸ್‌ಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸದಿರುವುದು	
	ನಿಯಮ ೯ ಆಟದ ಮೈದಾನವನ್ನು ಸಿದ್ಧಪಡಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಉಸ್ತುವಾರಿ	೨೨
೯.೧	ರೋಲಿಂಗ್ (ಉರುಳುಕಲ್ಲು ಉರುಳಿಸುವುದು)	
೯.೨	ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲಿನ ಕಸವನ್ನು ತೆಗೆಯುವುದು	
೯.೩	ಹುಲ್ಲು ಕತ್ತರಿಸುವುದು	
೯.೪	ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಗೆ ನೀರು ಹನಿಸುವುದು	
೯.೫	ಕ್ರೀಸ್‌ಗಳನ್ನು ಮರು ಗುರುತು ಮಾಡುವುದು	
೯.೬	ಹೆಜ್ಜೆಯ ಗುರುತುಗಳನ್ನು ಸರಿಪಡಿಸುವುದು	
೯.೭	ಹೆಜ್ಜೆಯ ಗುರುತುಗಳನ್ನು ಭದ್ರಪಡಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಉಸ್ತುವಾರಿ	
೯.೮	ಹುಲ್ಲಿನಲ್ಲದ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿ	
	ನಿಯಮ ೧೦ ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಹೊದಿಸುವುದು	೨೫
೧೦.೧	ಅಂದ್ಯಕ್ಕೆ ಮೊದಲು	
೧೦.೨	ಪಂದ್ಯದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ	
೧೦.೩	ಹೊದಿಕೆ ತೆಗೆಯುವುದು	
	ನಿಯಮ ೧೧ ವಿರಾಮಗಳು	೨೫
೧೧.೧	ವಿರಾಮವೆಂದರೆ	
೧೧.೨	ವಿರಾಮಗಳ ಅವಧಿ	
೧೧.೩	ಸರದಿಗಳ ನಡುವಿನ ವಿರಾಮದ ಅವಧಿ	
೧೧.೪	ವಿರಾಮಗಳ ನಿರ್ಧಾರಿತ ಅವಧಿಯನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವುದು	
೧೧.೫	ಊಟದ ವಿರಾಮದ ನಿರ್ಧಾರಿತ ಅವಧಿಯನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವುದು	
೧೧.೬	ಚಹಾ ವಿರಾಮದ ನಿರ್ಧಾರಿತ ಸಮಯವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವುದು	
೧೧.೭	ಊಟದ ಮತ್ತು ಚಹಾ ವಿರಾಮ – ೯ ಹುದ್ದರಿಗಳ ಪಥನ	
೧೧.೮	ಪಾನೀಯ ವಿರಾಮ	
೧೧.೯	ವಿರಾಮಗಳನ್ನು ತ್ಯಜಿಸಲು ಒಪ್ಪಂದ	

೧೧.೧೦	ಸ್ಕೋರರ್‌ಗಳಿಗೆ ತಿಳಿಸುವುದು	
	ನಿಯಮ ೧೨ ಆಟದ ಪ್ರಾರಂಭ ಮತ್ತು ಮುಕ್ತಾಯ	೨೯
೧೨.೧	"ಪ್ಲೇ" ಕರೆಯುವುದು	
೧೨.೨	"ಟೈಂ" ಕರೆಯುವುದು	
೧೨.೩	ಬೇಲ್ಸ್ ಗಳನ್ನು ತೆಗೆಯುವುದು	
೧೨.೪	ಹೊಸ ಓವರ್ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವುದು	
೧೨.೫	ಓವರ್ ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸುವುದು	
೧೨.೬	ಪಂದ್ಯದ ಕೊನೆಯ ಒಂದು ಘಂಟೆ – ಓವರ್‌ಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ	
೧೨.೭	ಪಂದ್ಯದ ಕೊನೆಯ ಒಂದು ಘಂಟೆ – ಆಟದಲ್ಲಿ ತಡೆಗಳು	
೧೨.೮	ಪಂದ್ಯದ ಕೊನೆಯ ಒಂದು ಘಂಟೆ – ಸರದಿಗಳ ನಡುವಿನ ವಿರಾಮಗಳು	
೧೨.೯	ಪಂದ್ಯದ ಮುಕ್ತಾಯ	
೧೨.೧೦	ಪಂದ್ಯದ ಕೊನೆಯ ಓವರನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸುವುದು	
೧೨.೧೧	ಪಂದ್ಯದ ಕೊನೆಯ ಘ್ಂಟೆಯ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಬೌಲರ್ ಓವರನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಲಾಗದಿರುವುದು	
	ನಿಯಮ ೧೩ ಸರದಿ (ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್)	೩೨
೧೩.೧	ಸರದಿಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ	
೧೩.೨	ಅದಲು ಬದಲು ಸರದಿ	
೧೩.೩	ಪೂರ್ನಗೊಂಡ ಸರದಿ	
೧೩.೪	ನಾಣ್ಯ ಚಿಮ್ಮುವಿಕೆ	
೧೩.೫	ನಿರ್ಧಾರವನ್ನು ತಿಳಿಸುವುದು	
	ನಿಯಮ ೧೪ ಮರಳಿ ಸರದಿಯ ಮುಂದುವರಿಕೆ	೩೩
೧೪.೧	ಮೊದಲನೆಯ ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಮುನ್ನಡೆ	
೧೪.೨	ತಿಳಿಸುವುದು	
೧೪.೩	ಮೊದಲನೆಯ ದಿನದ ಆಟ ಆಗದಿದ್ದರೆ	
	ನಿಯಮ ೧೫ ಸರದಿಯ ಸಮಾಪ್ತಿಯ ಘೋಷಣೆ ಮತ್ತು ತ್ಯಜಿಸುವುದು	೩೪
೧೫.೧	ಸರದಿ ಸಮಾಪ್ತಿಗೊಳಿಸುವುದು	
೧೫.೨	ಸರದಿಯನ್ನು ತ್ಯಜಿಸುವುದು	
೧೫.೩	ತಿಳಿಸುವುದು	

	ನಿಯಮ ೧೬ ಫಲಿತಾಂಶ	೨೪
೧೬.೧	ಗೆಲವು – ಎರಡು ಪಾಳಿಗಳ ಪಂದ್ಯ	
೧೬.೨	ಗೆಲವು ಒಂದು ಸರದಿಯ ಪಂದ್ಯ	
೧೬.೩	ಅಂಪೈರ್ ಪಂದ್ಯವನ್ನು ಅನುದಾನಿಸುವುದು	
೧೬.೪	ನಿಯಮ ೧೩.೧.೨ರ ಅನುಸಾರ ಒಪ್ಪಂದಗಳುಳ್ಳ ಪಂದ್ಯಗಳು	
೧೬.೫	ಇತರ ಎಲ್ಲಾ ಪಂದ್ಯಗಳು – ಟೈ ಅಥವಾ ಸಮ (ಡ್ರಾ)	
೧೬.೬	ಗೆಲುವಿನ ಹೊಡೆತ ಇಲ್ಲವೇ ಅತಿರಿಕ್ತ ಓಟಗಳು	
೧೬.೭	ಫಲಿತಾಂಶದ ವ್ಯಾಖ್ಯೆ	
೧೬.೮	ಸರಿಯಾದ ಫಲಿತಾಂಶ	
೧೬.೯	ಸ್ಕೋರಿಂಗನಲ್ಲಿ ಲೋಪಗಳು	
೧೬.೧೦	ಫಲಿತಾಂಶ ಬದಲಿಸಬಾರದು	
	ನಿಯಮ ೧೭ ಓವರ್	೨೭
೧೭.೧	ಎಸೆತಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ	
೧೭.೨	ಓವರ್ ಪ್ರಾರಂಭ	
೧೭.೩	ಎಸೆತಗಳ ನಿಯಮ ಬದ್ಧತೆ	
೧೭.೪	ಓವರ್ ಕರೆಯುವುದು	
೧೭.೫	ಅಂಪೈರ್ ತಪ್ಪಾಗಿ ಎಣಿಸುವುದು	
೧೭.೬	ಬೌಲರ್ ತುದಿ ಬದಲಾಯಿಸುವುದು	
೧೭.೭	ಓವರ್ ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸುವುದು	
೧೭.೮	ಓವರಿನ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಬೌಲರ್ ಅಸ್ವಸ್ಥನಾಗುವುದು ಇಲ್ಲವೇ ಅಮಾನತ್ತುಗೊಳ್ಳುವುದು	
	ನಿಯಮ ೧೮ ಓಟಗಳ ಗಳಿಕೆ	೨೯
೧೮.೧	ಓಟ	
೧೮.೨	ಅನುಮತಿಸದ ಓಟಗಳು	
೧೮.೩	ಅಪೂರ್ಣ ಓಟಗಳು	
೧೮.೪	ಉದ್ದೇಶರಹಿತ ಅಪೂರ್ಣ ಓಟ	
೧೮.೫	ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕ ಅಪೂರ್ಣ ಓಟ	
೧೮.೬	ಅನುದಾನಿಸುವ ದಂಡದ ಓಟಗಳು	
೧೮.೭	ಬೌಂಡರಿಗಳಿಂದ ಓಟ ಗಳಿಕೆ	

೧೮.೮	ದಾಂಡಿಗನು ಔಟ್ ಆದಾಗ ಓಟಗಳ ಗಳಿಕೆ	
೧೮.೯	ದಾಂಡಿಗನು ಔಟ್ ಆದ ಸಂದರ್ಭಗಳನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ, ಚೆಂಡು ಡೆಡ್ ಆದಾಗ ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕಾದ ಓಟಗಳು	
೧೮.೧೦	ಗಳಿಸಿದ ಓಟಗಳನ್ನು ಗಣನೆಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು	
೧೮.೧೧	ದಾಂಡಿಗರು ತವು ಬಟ್ಟ ತುದಿಗೆ ಮರಳಿ ಬರುವುದು	
೧೮.೧೨	ದಾಂಡಿಗರು ತವು ಬಟ್ಟ ವಿಕೆಟ್‌ಗೆ ಮರಳಿ ಬರುವುದು	
	ನಿಯಮ ೧೯ ಬೌಂಡರಿಗಳು	೪೪
೧೯.೧	ಆಟದ ಮೈದಾನದ ಸೀಮಾ ರೇಖೆಯನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುವುದು	
೧೯.೨	ಸೀಮಾ ರೇಖೆಯನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದು	
೧೯.೩	ಸೀಮಾ ರೇಖೆಯನ್ನು ಸ್ವಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ತರುವುದು	
೧೯.೪	ಚೆಂಡು ಬೌಂಡರಿಯಾಚೆ ನೆಲಕ್ಕೆ ತಾಗುವುದು	
೧೯.೫	ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನು ಬೌಂಡರಿಯಾಚೆ ನೆಲದ ಸಂಪರ್ಕದಲ್ಲಿರುವುದು	
೧೯.೬	ಬೌಂಡರಿ ಗಳಿಕೆ	
೧೯.೭	ಬೌಂಡರಿಗಳಿಂದ ಓಟಗಳ ಗಳಿಕೆ	
೧೯.೮	ಮೇರೆ ಮೀರಿದ ಎಸೆತ ಅಥವಾ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕರ ಉದ್ದೇಶ ಪೂರಿತ ಕೃತ್ಯ	
	ನಿಯಮ ೨೦ ಡೆಡ್ ಬಾಲ್	೪೭
೨೦.೧	ಬಾಲ್ ಡೆಡ್ ಆಗಿದೆ	
೨೦.೨	ಚೆಂಡು ಅಂತಿಮವಾಗಿ ಕೈ ಸೇರುವುದು	
೨೦.೩	ಓವರ್ ಅಥವಾ “ಟೈಂ” ಕರೆಯುವುದು	
೨೦.೪	ಅಂಪೈರ್ “ಡೆಡ್ ಬಾಲ್” ಎಂದು ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡುವುದು	
೨೦.೫	ಚೆಂಡು ಯಾವಾಗ ಆಟದಲ್ಲಿ (ಡೆಡ್ ಅವಸ್ಥೆಯಿಂದ ಹೊರಬರುವುದು - ceases to be dead) ಬರುತ್ತದೆಂದರೆ	
೨೦.೬	ಡೆಡ್ ಬಾಲ್ ರದ್ದು ಮಾಡಬಾರದು	
೨೦.೭	ಡೆಡ್ ಬಾಲ್ – ಓವರಿನ ಒಂದು ಎಸೆತವೆಂದು ಎಣಿಸುವುದು	
	ನಿಯಮ ೨೧ ನೋ ಬಾಲ್ (ನಿಯಮ ಬಾಹಿರ ಎಸೆತ)	೫೦
೨೧.೧	ಬೌಲಿಂಗ್ ಶೈಲಿ	
೨೧.೨	ನಿಯಮಬದ್ಧ ಎಸೆತ (ಬೌಲಿಂಗ್) – ತೋಳು	
೨೧.೩	ಚೆಂಡನ್ನು ನಿಯಮಬಾಹಿರವಾಗಿ ಎಸೆಯುವುದು ಇಲ್ಲವೇ ತೋಳಿನ ಮಟ್ಟದ ಕೆಳಗಿನಿಂದ ಹಾಕುವುದು	

೧೧.೪	ಬೌಲಿಂಗ್ ಮಾಡುವುದಕ್ಕಿಂತ ಮೊದಲು ಬೌಲರ್ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ತುದಿಗೆ ಎಸೆಯುವುದು	
೧೧.೫	ನಿಯಮಬದ್ಧ ಎಸೆತ – ಪಾದಗಳ ಸ್ಥಾನ	
೧೧.೬	ಬೌಲರ್ ಬೌಲಿಂಗ್ ಮಾಡುವಾಗ ವಿಕೆಟ್ ಬೀಳಿಸುವುದು	
೧೧.೭	ಚೆಂಡು ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಸಲ ಪುಟಿಯುವುದು, ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಉರುಳುವುದು ಮತ್ತು ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಹೊರಗೆ ಪುಟಿಗೆ ಆಗುವುದು	
೧೧.೮	ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ವಿಕೆಟ್ ಮುಂದೆ ಚೆಂಡು ಬಂದು ನಿಲ್ಲುವುದು	
೧೧.೯	ಬೌಲ್ ಮಾಡಲ್ಪಟ್ಟ ಚೆಂಡನ್ನು ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕ ತಡೆದರೆ	
೧೧.೧೦	ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ತಲೆಯಮೇಲಿಂದ ಚೆಂಡು ಎಗರುವುದು	
೧೧.೧೧	ಇತರ ನಿಯಮಗಳ ಉಲ್ಲಂಘನೆಗಾಗಿ “ನೋ ಬಾಲ್” ಕರೆಯುವುದು	
೧೧.೧೨	ನೋ ಬಾಲ್ ಕರೆಯನ್ನು ಹಿಂತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು	
೧೧.೧೩	ನೋ ಬಾಲ್ ವೈಡ್ ಕರೆಯನ್ನು ಅಮಾನ್ಯಗೊಳಿಸುವುದು	
೧೧.೧೪	ಚೆಂಡು ಡೆಡ್ ಆಗುವುದಿಲ್ಲ	
೧೧.೧೫	ನೋ ಬಾಲ್ ಕರೆಗೆ ದಂಡ	
೧೧.೧೬	ನೋ ಬಾಲ್ ದಿಂದ ಗಳಿಸಿದ ಓಟಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಲೆಕ್ಕಿಸಬೇಕು	
೧೧.೧೭	ನೋ ಬಾಲ್ ಎಣಿಸಬಾರದು.	
೧೧.೧೮	ನೋ ಬಾಲ್‌ನಿಂದ ಔಟ್ ಆದಾಗ.	
	ನಿಯಮ ೨೨ ವೈಡ್ ಬಾಲ್	೫೫
೨೨.೧	ವೈಡ್ ನಿರ್ಧರಿಸುವುದು	
೨೨.೨	ವೈಡ್ ಬಾಲ್ ಎಂದು ಕರೆದು ಸನ್ನೆ ಮಾಡುವುದು.	
೨೨.೩	ವೈಡ್ ಕರೆಯನ್ನು ಹಿಂತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು	
೨೨.೪	ಬೌಲ್ ಮಾಡಿದ ಎಸೆತ ವೈಡ್ ಅಲ್ಲ	
೨೨.೫	ಚೆಂಡು ಡೆಡ್ ಅಲ್ಲ	
೨೨.೬	ವೈಡ್‌ಗೆ ದಂಡ	
೨೨.೭	ವೈಡ್‌ನಿಂದ ಗಳಿಸಿದ ಓಟಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಲೆಕ್ಕಿಸಬೇಕು	
೨೨.೮	ವೈಡ್‌ಬಾಲ್ ಎಣಿಸಬಾರದು	
೨೨.೯	ವೈಡ್‌ಬಾಲ್ ನಿಂದ ಔಟ್ ಆಗುವುದು	
	ನಿಯಮ ೨೩ ಬೈ ಮತ್ತು ಲೆಗ್ ಬೈ	೫೬
೨೩.೧	ಬೈಸ್	

೧೩.೨	ಲೆಗ್ ಬೈಸ್	
೧೩.೩	ಲೆಗ್ ಬೈಸ್ ಓಟಗಳನ್ನು ಅನುಮತಿಸದಿರುವುದು	
	ನಿಯಮ ೨೪ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನ ಅನುಪಸ್ಥಿತಿ ; ಬದಲಿ ಆಟಗಾರ	೫೭
೨೪.೧	ಬದಲಿ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕರು	
೨೪.೨	ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕ- ಅನುಪಸ್ಥಿತಿ ಇಲ್ಲವೇ ಮೈದಾನದಿಂದ ಹೊರ ಹೋಗುವುದು	
೨೪.೩	ದಂಡದ ಅವಧಿ ಅನ್ವಯವಾಗುವುದಿಲ್ಲ	
೨೪.೪	ಅನುಮತಿ ಇಲ್ಲದೇ ಆಟಗಾರನು ಹಿಂತಿರುಗುವುದು	
	ನಿಯಮ ೨೫ ಬ್ಯಾಟರ (ದಾಂಡಿಗನ/ಳ) ಸರದಿ: ಓಟಗಾರರು	೬೦
೨೫.೧	ಬ್ಯಾಟರ ಅಥವಾ ಓಟಗಾರನಾಗಿ ಕಾರ್ಯ ನಿರ್ವಹಿಸುವುದು	
೨೫.೨	ಬ್ಯಾಟರ ಸರದಿಯ ಪ್ರಾರಂಭ	
೨೫.೩	ಬ್ಯಾಟರ ಸರದಿಯ ಪ್ರಾರಂಭಕ್ಕೆ ನಿರ್ಬಂಧ	
೨೫.೪	ಬ್ಯಾಟರ ನಿವೃತ್ತನಾಗುವುದು	
೨೫.೫	ಓಟಗಾರರು	
೨೫.೬	ಬ್ಯಾಟರ ಮತ್ತು ಅವನ /ಅವಳ ಓಟಗಾರನನ್ನು ಔಟ್ ಮಾಡುವುದು ಹಾಗೂ ನಡತೆ	
೨೫.೭	ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ/ಳ ಓಟಗಾರನ ಮೇಲಿನ ನಿರ್ಬಂಧ	
೨೫. ೮	ಚೆ0ಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ಬ್ಯಾಟರನ/ಳ ಚೆ0ಡನ್ನಾಡುವ ಅಧಿಕಾರ	
	ನಿಯಮ ೨೬ ಆಟದ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಅಭ್ಯಾಸ	೬೪
೨೬.೧	ಆಟದ ಪಟ್ಟೆಯ ಮೇಲೆ ಮತ್ತು ಚೌಕಾಕಾರದ ಉಳಿದ ಭಾಗದ ಮೇಲೆ ಅಭ್ಯಾಸ	
೨೬.೨	ಹೊರ ಮೈದಾನ (ಔಟ್ ಫೀಲ್ಡ್)ದಲ್ಲಿ ಅಭ್ಯಾಸ	
೨೬.೩	ಅಭ್ಯಾಸದ ಓಟ (ರನ್ ಅಪ್)	
೨೬.೪	ಉಲ್ಲಂಘನೆಗಾಗಿ ದಂಡಗಳು	
	ನಿಯಮ ೨೭ ಘೂಟ ರಕ್ಷಕ	೬೫
೨೭.೧	ಸುರಕ್ಷಾ ಉಪಕರಣಗಳು	
೨೭.೨	ಕೈ ಗವಚಗಳು	
೨೭.೩	ಘೂಟ ರಕ್ಷಕನ ಸ್ಥಾನ	
೨೭.೪	ಘೂಟ ರಕ್ಷಕನ ಚಲನೆ	
೨೭.೫	ಘೂಟ ರಕ್ಷಕನ ಹಾವಭಾವಗಳ ಮೇಲಿನ ನಿರ್ಬಂಧ	
೨೭.೬	ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನಿಂದ ಘೂಟ ರಕ್ಷಕನಿಗೆ ಅಡ್ಡಿಪಡಿಸುವಿಕೆ	

	ನಿಯಮ ೧೮ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕ	೭೮
೧೮.೧	ಸುರಕ್ಷಾ ಉಪಕರಣಗಳು	
೧೮.೨	ಚೆಂಡಿನ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ	
೧೮.೩	ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡಕ್ಕೆ ಸೇರಿದ ಸುರಕ್ಷಾ ಶಿರಸ್ತ್ರಾಣಗಳು	
೧೮.೪	ಆನ್ (ಬಲ) ಭಾಗದ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕರ ಮಿತಿ	
೧೮.೫	ಆನ್ (ಬಲ) ಭಾಗದ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕರ ಮಿತಿ	
೧೮.೬	ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕರ ಅತಿಕ್ರಮಣ (ಎನ್ ಕ್ರೋಚ್‌ಮೆಂಟ್- Encroachment)	
	ನಿಯಮ ೧೯ ವಿಕೆಟ್ ಬೀಳಿಸುವುದು	೭೧
೧೯.೧	ವಿಕೆಟನ್ನು ಬೀಳಿಸುವುದು	
೧೯.೨	ಒಂದು ಬೇಲ್ ಬಿದ್ದರೆ	
೧೯.೩	ವಿಕೆಟನ್ನು ಮತ್ತೆ ಸರಿಪಡಿಸುವುದು	
೧೯.೪	ಬೇಲ್‌ಗಳನ್ನು ತೆಗೆದಿಡುವುದು	
	ನಿಯಮ ೨೦ ಬ್ಯಾಟರ (ದಾಂಡಿಗನು/ಳು) ತನ್ನ ಜಾಗದಿಂದ ಹೊರಗಿರುವುದು	೭೨
೨೦.೧	ಯಾವಾಗ ತನ್ನ ನಿಗದಿತ ಜಾಗದಿಂದ ಹೊರಗಿದ್ದಾನೆ/ಹೊರಗಿದ್ದಾಳೆ	
೨೦.೨	ದಾಂಡಿಗನ/ಳ ನಿಗದಿತ ಜಾಗ ಯಾವುದು	
೨೦.೩	ಬೌಲರ್ ತುದಿಯ ದಾಂಡಿಗನ/ಳ ಸ್ಥಾನ	
	ನಿಯಮ ೨೧ ಮನವಿಗಳು (ಅಪಿಲ್ಸ್)	೭೩
೨೧.೧	ಅಂಪೈರ್ ಮನವಿ ಇಲ್ಲದ ಹೊರತು ದಾಂಡಿಗನನ್ನು ಔಟ್ ಕೊಡಬಾರದು	
೨೧.೨	ದಾಂಡಿಗ ಔಟಾಗುವುದು	
೨೧.೩	ಮನವಿ ಸಲ್ಲಿಸುವ ವೇಳೆ	
೨೧.೪	ಮನವಿ – "ಹೌ ಈಸ್ ದಟ್"	
೨೧.೫	ಮನವಿಗಳಿಗೆ ಉತ್ತರಿಸುವುದು	
೨೧.೬	ಅಂಪೈರ್ ಗಳ ನಡುವೆ ಸಮಾಲೋಚನೆ	
೨೧.೭	ದಾಂಡಿಗನು ತಪ್ಪು ತಿಳುವಳಿಕೆಯಿಂದ ವಿಕೆಟ್ ಬಿಡುವುದು	
೨೧.೮	ಮನವಿ ಹಿಂತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು	
	ನಿಯಮ ೨೨ ಬೌಲ್ಡ್	೭೫
೨೨.೧	ಔಟ್ ಬೌಲ್ಡ್	
೨೨.೨	ಬೌಲ್ಡ್ ಗೆ ಮೊದಲ ಆದ್ಯತೆ	
	ನಿಯಮ ೨೩ – ಕಾಟ್ (ಬುತ್ತಿ ಹಿಡಿಯುವುದು)	೭೫

೩೩.೧	ಔಟ್ ಕಾಟ್	
೩೩.೨	ನಿಯಮ ಬದ್ಧ ಕ್ಯಾಚ್ (ಬುತ್ತಿ)	
೩೩.೩	ಕ್ಯಾಚ್ ಪೂರ್ಣಗೊಳ್ಳುವುದು	
೩೩.೪	ಯಾವುದೇ ಓಟ ಗಳಿಕೆಯಾಗುವುದಿಲ್ಲ	
೩೩.೫	ಕ್ಯಾಚ್‌ಗೆ ಆದ್ಯತೆ	
	ನಿಯಮ ೩೪ – ಚೆಂಡನ್ನು ಎರಡು ಸಲ ಹೊಡೆಯುವುದು (ಹಿಟ್ ದಿ ಬಾಲ್ ಟ್ವೈಸ್)	೭೬
೩೪.೧	ಚೆಂಡನ್ನು ಎರಡು ಸಲ ಹೊಡೆದ ಎಂದು ಔಟ್	
೩೪.೨	ಚೆಂಡನ್ನು ಎರಡು ಸಲ ಹೊಡೆದ ಎಂದು ಔಟಿಲ್ಲ	
೩೪.೩	ನಿಯಮಬದ್ಧವಾಗಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಸಲ ಹೊಡೆಯುವುದು	
೩೪.೪	ನಿಯಮಬದ್ಧವಾಗಿ ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಸಲ ಹೊಡೆದ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಓಟಗಳ ಗಳಿಕೆ	
೩೪.೫	ಬೌಲರನಿಗೆ ಶ್ರೇಯ ಸಲ್ಲದು.	
	ನಿಯಮ ೩೫ – ಹಿಟ್ ವಿಕೆಟ್	೭೮
೩೫.೧	ಔಟ್ ಹಿಟ್ ವಿಕೆಟ್	
೩೫.೨	ಹಿಟ್ ವಿಕೆಟ್ ಎಂದು ಔಟಿಲ್ಲ	
	ನಿಯಮ ೩೬ - ಘೂಟಗಳ ಮುಂದೆ ಕಾಲು (ಎಲ್ ಬಿ ಡಬ್ಲ್ಯು.)	೭೯
೩೬.೧	ಔಟ್ ಎಲ್ ಬಿ ಡಬ್ಲ್ಯು	
೩೬.೨	ಚೆಂಡಿನ ತಡೆ	
೩೬.೩	ವಿಕೆಟ್ಟಿನ ಆಫ್ ಭಾಗ	
	ನಿಯಮ ೩೭ – ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆಗೆ ಅಡಚಣೆ (ಅಬ್‌ಸ್ಟ್ರಕ್ಟಿಂಗ್ ದಿ ಫೀಲ್ಡ್)	೭೯
೩೭.೧	ಔಟ್ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆಗೆ ಅಡಚಣೆ	
೩೭.೨	ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆಗೆ ಅಡಚಣೆಗೆ ಔಟಿಲ್ಲ	
೩೭.೩	ಚೆಂಡನ್ನು ಕ್ಯಾಚ್ ಹಿಡಿಯುವುದರಿಂದ ಅಡ್ಡಿಪಡಿಸುವುದು	
೩೭.೪	ಚೆಂಡನ್ನು ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನಿಗೆ ಹಿಂತಿರುಗಿಸುವುದು	
೩೭.೫	ಓಟಗಳ ಗಳಿಕೆ	
೩೭.೬	ಬೌಲರ್‌ಗೆ ಶ್ರೇಯ ಕೊಡಬಾರದು.	
	ನಿಯಮ ೩೮ ರನ್ ಔಟ್	೮೧
೩೮.೧	ಔಟ್ ರನ್ ಔಟ್	

೩೮.೨	ದಾಂಡಿಗ ರನ್ ಔಟ್ ಅಲ್ಲ.	
೩೮.೩	ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸದ ಬ್ಯಾಟರ (ನಾನ್ ಸ್ಟ್ರೈಕರ್) ಅವನ/ಅವಳ ನಿಗದಿತ ಜಾಗದಿಂದ ಬೇಗನೆ ಹೊರಬರುವುದು	
೩೮. ೪	ಯಾವ ದಾಂಡಿಗ ಔಟ್	
೩೮.೫	ರನ್ ಗಳಿಸುವುದು	
೩೮.೬	ಬೌಲರ್‌ಗೆ ಶ್ರೇಯ ಸಲ್ಲದು	
	ನಿಯಮ ೩೯ – ಸ್ಟಂಪ್ಡ್	೮೨
೩೯.೧	ಔಟ್ ಸ್ಟಂಪ್ಡ್	
೩೯.೨	ಚೆಂಡು ಘೂಟ ರಕ್ಷಕನ ಶರೀರದಿಂದ ಪುಟಿಯುವುದು	
೩೯.೩	ಸ್ಟಂಪ್ಡ್ ಔಟ್ ಅಲ್ಲ	
	ನಿಯಮ ೪೦ – ಟೈಮ್ಡ್ ಔಟ್	೮೩
೪೦.೧	ಔಟ್ ಟೈಮ್ಡ್ ಔಟ್	
೪೦.೨	ಬೌಲರ್‌ಗೆ ಶ್ರೇಯ ಸಲ್ಲದು.	
	ನಿಯಮ ೪೧ – ನಿಯಮಬಾಹಿರ ಆಟ	೮೪
೪೧.೧	ನಿಯಮ ಬದ್ಧ ಮತ್ತು ನಿಯಮಬಾಹಿರ ಆಟ – ನಾಯಕರ ಜವಾಬ್ದಾರಿ	
೪೧.೨	ನಿಯಮ ಬಾಹಿರ - ಕ್ರಮಗಳು	
೪೧.೩	ಪಂದ್ಯದ ಚೆಂಡು - ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವುದು.	
೪೧.೪	ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗನ ಚಿತ್ತ ವಿಚಲಿತಗೊಳಿಸುವುದು	
೪೧.೫	ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ದಾಂಡಿಗನ ಚಿತ್ತ ವಿಚಲಿತಗೊಳಿಸುವುದು, ವಂಚಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಅಡೆತಡೆ ಒಡ್ಡುವುದು	
೪೧.೬	ಅಪಾಯಕಾರಿ ಹಾಗೂ ನಿಯಮಬಾಹಿರ ಅಲ್ಪ ಪುಟಿಗೆಯ ಎಸೆತಗಳು	
೪೧.೭	ಅಪಾಯಕಾರಿ ಮತ್ತು ನಿಯಮಬಾಹಿರ ಪುಟಿಗೆ ಇಲ್ಲದ ಎಸೆತ	
೪೧.೮	ಉದ್ದೇಶಪೂರಿತ ಮುಂದಿನ ಪಾದದ ನೋ ಬಾಲ್	
೪೧.೯	ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಣೆ ತಂಡದಿಂದ ಕಾಲಹರಣ	
೪೧.೧೦	ದಾಂಡಿಗ ಕಾಲಹರಣ ಮಾಡುವುದು	
೪೧.೧೧	ಕಾಪಾಡುವ ಜಾಗ (ಪ್ರೊಟೆಕ್ಟೆಡ್ ಏರಿಯಾ)	
೪೧.೧೨	ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕನು ಅಂಕಣವನ್ನು ಹಾಳುಮಾಡುವುದು.	
೪೧.೧೩	ಬೌಲರ್ ಕಾಪಾಡುವ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಓಡುವುದು	
೪೧.೧೪	ದಾಂಡಿಗನು ಆಟದ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಹಾಳುಮಾಡುವುದು	

೪೧.೧೫	ಕಾಪಾಡಬೇಕಾದ ಜಾಗದ ಮೇಲೆ ಚೆಂಡನ್ನೆದುರಿಸುವ ದಾಂಡಿಗ	
೪೧.೧೬	ದಾಂಡಿಗರು ಓಟವನ್ನು ಕದಿಯುವುದು	
೪೧.೧೭	ದಂಡದ ಓಟಗಳು	
	ನಿಯಮ ೪೨ ಆಟಗಾರರ ನಡವಳಿಕೆ	೯೯
೪೨.೧	ಅಂಗೀಕಾರಾರ್ಹವಲ್ಲದ ನಡವಳಿಕೆ	
೪೨.೨	ಮಟ್ಟ ೧ರ ಅಪರಾಧ ಮತ್ತು ಅಂಪೈರ್‌ಗಳ ಕ್ರಮ	
೪೨.೩	೨ನೇ ಮಟ್ಟದ ಅಪರಾಧ ಮತ್ತು ಅಂಪೈರ್‌ಗಳ ಕ್ರಮ	
೪೨.೪	೩ನೇ ಮಟ್ಟದ ಅಪರಾಧ ಮತ್ತು ಅಂಪೈರ್‌ಗಳ ಕ್ರಮ	
೪೨.೫	೪ ನೇ ಮಟ್ಟದ ಅಪರಾಧಗಳು ಮತ್ತು ಅಂಪೈರ್‌ಗಳ ಕ್ರಮ	
೪೨.೬	ಆಟಗಾರನನ್ನು ಆಟದ ಮೈದಾನದ ಹೊರಗೆ ಕಳಿಸಲು ನಾಯಕನು ನಿರಾಕರಿಸುವುದು	
೪೨.೭	೩ನೇ ಪಾತಳಿ ಮತ್ತು ೪ನೇ ಪಾತಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಹೆಚ್ಚುವರಿ ಅಂಶಗಳು	
	ಅನುಬಂಧ ಎ **ಉಪಯೋಗಿಸಿದ ಪದಗಳ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನ ಮತ್ತು ವಿವರಣೆ**	೧೦೮
ಎ ೧	ಪಂದ್ಯ	
ಎ ೨	ಉಪಕರಣಗಳು ಮತ್ತು ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು	
ಎ ೩	ಆಡುವ ಜಾಗ (ಪ್ರದೇಶ)	
ಎ ೪	ಸ್ಥಾನ	
ಎ ೫	ಅಂಪೈರ್	
ಎ ೬	ದಾಂಡಿಗರು	
ಎ ೭	ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕ	
ಎ ೮	ಬದಲಿ ಆಟಗಾರ, ಬದಲಾವಣೆ ಮತ್ತು ಓಟಗಾರ.	
ಎ ೯	ಬೌಲರಗಳು	
ಎ ೧೦	ಚೆಂಡು .	
ಎ ೧೧	ಓಟಗಳು	
ಎ ೧೨	ಶರೀರ (ವ್ಯಕ್ತಿ)	
ಎ ೧೩	ಆಫ್ ಸೈಡ್/ಆನ್ ಸೈಡ್ : ಪಾಪಿಂಗ್ ರೇಖೆಯ ಮುಂದೆ/ಹಿಂದೆ	
	ಅನುಬಂಧ ಬಿ **ದಾಂಡು (ನಿಯಮ ೫)**	೧೧೪
ಬಿ ೧	ಸಾಮಾನ್ಯ ಮಾರ್ಗದರ್ಶಕಗಳು	

ಬಿ ೨	ಹಿಡಿಕೆಯ ನಿರ್ದಿಷ್ಟತೆಗಳು	
ಬಿ ೩	ಬ್ಲೇಡಿನ ನಿರ್ದಿಷ್ಟತೆಗಳು	
ಬಿ ೪	ರಕ್ಷಣೆ ಮತ್ತು ದುರಸ್ತಿ	
ಬಿ ೫	ತಳಭಾಗ ಮತ್ತು ಬದಿಗಳಿಗೆ ಸೇರಿಸುವ ವಸ್ತು	
ಬಿ ೬	ವಾಣಿಜ್ಯ ಗುರುತುಗಳು	
ಬಿ ೭	ಡಿ ನಮೂನೆಯ ದಾಂಡುಗಳು	
ಬಿ ೮	ದಾಂಡಿನ ಮಾಪಕ	
	ಅನುಬಂಧ ಸಿ	೧೧೭
	ನಿಯಮ ೬ (ಆಟದ ಪಟ್ಟಿ) ನಿಯಮ ೭ (ಕ್ರೀಸ್‌ಗಳು)	
	ಅನುಬಂಧ ಡಿ	೧೧೮
	ನಿಯಮ ೮ (ಘೂಟಗಳು)	
	ಅನುಬಂಧ ಇ	೧೧೯
	ಘೂಟರಕ್ಷಕನ ಕೈಗವಚಗಳು	