

स्पोर्ट्स कमेंटेटर कैसे बनें

मनोज कुमार झा



स्पोर्ट्स कमेंटेटर कैसे बनें

स्पोर्ट्स कमेंटेटर कैसे बनें

मनोज कुमार झा

भाषा प्रकाशन
नई दिल्ली – 110002

© प्रकाशक

I.S.B.N. : 978-81-323-7710-8

प्रथम संस्करण : 2022

भाषा प्रकाशन

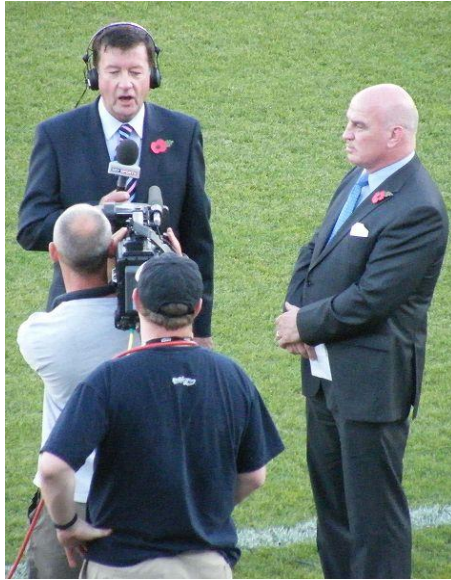
22, प्रकाशदीप बिल्डिंग, अंसारी रोड,
दरियागंज, नई दिल्ली – 110002

द्वारा वर्ल्ड टेक्नोलॉजीज नई दिल्ली के सहयोग से प्रकाशित

अनुक्रम

1. खेल कमेंटेटर	1
2. कमेंट्री कैसे करें	6
3. कमेंटेटर बनने के लिए अच्छा संचार कौशल विकसित करने के टिप्स	12
4. ब्रिटिश लहजे में कैसे बोलें	18
5. अंग्रेजी कैसे सीखी जाए	29
6. एक मूल अंग्रेजी वक्ता के रूप में संपूर्ण अंग्रेजी कैसे सीखें	39
7. खेल कमेंट्री	53
8. कलर कमेंटेटर	82
9. बास्केटबॉल के नियम	87
10. बेसबॉल नियम	110
11. क्रिकेट के नियम	155
12. गोल्फ के नियम	179

खेल कमेंटेटर



2008 में रग्बी लीग विश्व कप के दौरान पररामट्टा स्टेडियम में अंग्रेजी कमेंटेटर एडी हेमिंग्स और माइक स्टीफेंसन

खेल प्रसारण में, एक कमेंटेटर, वास्तविक समय में एक खेल या घटना की चल रही टिप्पणी देता है, आमतौर पर, एक लाइव प्रसारण के दौरान वह ऐसा करता है। टिप्पणियाँ आम तौर पर, एक वॉयसओवर होती हैं, जिसमें कार्रवाई की आवाज़ और

दर्शकों को भी पृष्ठभूमि में सुनाई देती है। टेलीविजन कमेंट्री के मामले में, कमेंटेटर शायद ही कभी स्क्रीन पर होता है। उत्तर अमेरिकी अंग्रेजी में, एक टिप्पणीकार के लिए, अन्य सामान्य शब्द वाचक, प्रस्तुतकर्ता या स्पोर्ट्सकास्टर हैं। ("स्पोर्ट्सकास्टर" खेल समाचार को कवर करने वाले न्यूज़कास्टर का भी जिक्र कर सकता है।) ब्रिटिश प्रसारण में, एक खेल प्रसारण का प्रस्तुतकर्ता आमतौर पर, कमेंटेटर से अलग होता है, और अक्सर खेल स्थल से दूर एक टेलीविजन स्टूडियो में आधारित होता है। अक्सर, मुख्य टिप्पणीकार (जिसे उत्तरी अमेरिका में प्ले-बाय-प्ले कहा जाता है) को एक रंग टीकाकार, और कभी-कभी एक साइडलाइन रिपोर्टर द्वारा सहायता प्रदान की जाती है।

खेल प्रसारकों के प्रकार

प्ले-बाय-प्ले वाचक, प्राथमिक वक्ता होते हैं, जो उनकी कलात्मकता और अक्सर तेजी से चलने वाली प्रतियोगिता की घटनाओं का वर्णन करने की क्षमता के लिए मूल्यवान होते हैं। रंग कमेंटेटर, खेल में अनुभव और निरीक्षण के लिए मूल्यवान होते हैं, और अक्सर प्ले-बाय-प्ले वाचक के द्वारा उन्हें विश्लेषण के लिए एक विषय देने के लिए प्रश्न पूछे जाते हैं। हाल ही में, अक्सर एक खिलाड़ी और/या कोच के रूप में खेल में अपना अनुभव प्राप्त किया है, जबकि पूर्व में खेल में एक प्रतिभागी की तुलना में एक पेशेवर प्रसारण पत्रकार होने की अधिक संभावना है, हालांकि, इन सामान्य प्रवृत्तियों के कई अपवाद हैं।

टेलीविज़न प्रसारण के लिए सबसे सामान्य प्रारूप प्रत्येक प्रकार में से एक का होना है। एक उदाहरण एनबीसी संडे नाइट फुटबॉल है, जिसे क्रिस कॉलिन्सवर्थ, एक पूर्व एनएफएल रिसीवर, (पूर्व में जॉन मैडेन, एक पूर्व मुख्य कोच) और अल माइकल्स, एक पेशेवर वाचक द्वारा बुलाया जाता है। यूनाइटेड किंगडम में हालांकि प्ले-बाय-प्ले और कलर कमेंट्री के बीच बहुत कम अलग विभाजन है, हालांकि दो-मैन कमेंट्री टीमों में आमतौर पर औपचारिक पत्रकारिता प्रशिक्षण के साथ उत्साही होते हैं, लेकिन कमेंट्री का नेतृत्व करने वाला बहुत कम या कोई प्रतिस्पर्धी अनुभव नहीं होता है, और एक विशेषज्ञ पूर्व (या वर्तमान) प्रतियोगी विश्लेषण या सारांश के साथ। हालांकि इसके अपवाद हैं - यूनाइटेड किंगडम के सभी प्रमुख क्रिकेट और सूकर कमेंटेटर अपने खेल में पूर्व पेशेवर हैं,

दो प्रकारों के बीच एक और अंतर यह है कि रंग टीकाकार लगभग हमेशा केवल एक खेल की घोषणा करेंगे जिसमें उन्होंने खेला या प्रशिक्षित किया, जबकि प्ले-बाय-प्ले वाचक - जैसे माइकल्स, माइक पैट्रिक और डेविड कोलमैन - के करियर हो सकते हैं जिसमें वे कई कॉल करते हैं एक समय या किसी अन्य पर विभिन्न खेल। हालांकि, एक पूर्व पेशेवर बास्केटबॉल खिलाड़ी, ब्रैंड डौघर्टी, वर्तमान में ईएसपीएन पर नास्कार ऑटो रेसिंग के कवरेज पर दिखाई देता है।

यद्यपि एक प्ले-बाय-प्ले वाचक और एक या अधिक रंग टिप्पणीकारों का संयोजन आज मानक है, अतीत में यह एक प्ले-बाय-प्ले वाचक के लिए अकेले काम करने के लिए बहुत अधिक सामान्य था। विन स्कली, ब्रुकलिन/लॉस एंजिल्स डोजर्स बेसबॉल टीम के लिए लंबे समय से वाचक, इस अभ्यास के कुछ उदाहरणों में से एक है जो आज भी मौजूद है। वर्तमान में इस क्षमता में अन्य लोगों में रिच श्वोटकिन, (मनोचिकित्सक और जॉर्ज टाउन होयस बास्केटबॉल खेलों के लिए प्ले-बाय-प्ले / रंग विश्लेषक), और वाशिंगटन विजार्ड्स के रेडियो प्रसारक डेव जॉनसन शामिल हैं।

संयुक्त राज्य अमेरिका

जबकि 1912 से खेल प्रसारण थे, पहली स्पोर्ट्स कमेंट्री अप्रैल 1921 में पिट्सबर्ग स्टार अखबार के फ्लोरेंट गिब्सन द्वारा प्रसारित की गई थी, जिसमें जॉनी रे और जॉनी "हच" डंडी के बीच मोटर स्क्रायर गार्डन, पिट्सबर्ग में लड़ाई को कवर किया गया था।

संयुक्त राज्य अमेरिका में, लगभग सभी पेशेवर खेल टीमों, अधिकांश कॉलेजिएट टीमों के साथ-साथ हाई स्कूलों की घटती संख्या के पास अपने स्वयं के स्पोर्ट्स कमेंटेटर हैं, जिन्हें आमतौर पर रेडियो प्रसारण पर टीम की आवाज के रूप में पहचाना जाता है और अक्सर उन्हें इसके हिस्से के रूप में पहचाना जाता

है। टीम खिलाड़ियों या कोचों को पसंद करती है। इसके अलावा, टेलीविजन नेटवर्क और केबल चैनलों के पास प्ले-बाय-प्ले उद्घोषकों का अपना स्थिर स्थान होगा जो विभिन्न टीमों के साथ काम करते हैं।

कमेंट्री कैसे करें

क्या आप कभी कमेंट्री करना चाहते हैं? तो, यह मदद कर सकता है।

कदम

1. अपने विषय के आधार पर कमेंट्री करना, वास्तव में काफी आसान है, लेकिन सीधे मुद्दे पर पहुंचने के लिए, कमेंट्री दो प्रकार की होती है, पोस्ट-कमेंट्री (रिकॉर्डिंग के बाद की गई कमेंट्री) या लाइव कमेंट्री (रिकॉर्डिंग के दौरान की गई कमेंट्री) दोनों काफी स्पष्ट होती हैं, हालांकि, मैं दोनों पर चर्चा करूंगा।
2. टिप्पणी के बाद, यह रिकॉर्डिंग के बाद किया जाता है, जिसका अर्थ है, कि आपको सबसे अधिक पता होना चाहिए, कि क्या होने वाला है- यह दो तरह से अच्छा हो सकता है। एक, आप जानते हैं, कि क्या होने वाला है, इसलिए आप अपने बारे में प्रतिक्रिया दे सकते हैं, और खामियों को दर्शा सकते हैं। दूसरा, आप काफी अच्छे अभिनेता हो सकते हैं, और यह दिखावा कर सकते हैं, कि आपको पता ही नहीं है, कि क्या होने वाला है। दोनों बिल्कुल ठीक हैं, और यह वास्तव में आप और आपके दर्शकों दोनों के लिए प्राथमिकता का विकल्प है।

3. लाइव कमेंट्री; यह रिकॉर्डिंग के दौरान किया जाता है, जिसका अर्थ है कि आपको पता नहीं हो सकता है कि क्या होने वाला है। मुझे इस परिस्थिति में तैयार होने पर कुछ चुटकुले, या एक बहुत ही मजेदार व्यक्तित्व होना महत्वपूर्ण लगता है। इन दोनों के बिना आपकी टिप्पणी केवल एक उबाऊ व्यक्ति से बात करने से ज्यादा कुछ नहीं हो सकती है। अपनी कमेंट्री के दौरान कुछ अजीब करने से न डरें। यह एक कमेंटेटर के रूप में आपके लिए थोड़ा सा स्वभाव जोड़ता है। इसके अलावा, चुटकुले अच्छे स्वाद में रखें।
4. विषय से मत भटको। जब पृष्ठभूमि में एक एक्शन पैकड विस्फोट हो रहा हो तो वहां बैठना और अपने कुत्ते के बारे में बात करना कभी अच्छा नहीं होता। अपने दर्शकों का मनोरंजन करते रहना, या उनका मनोरंजन करना अविश्वसनीय रूप से महत्वपूर्ण है, और उनकी रुचि के विषय से दूर भटकने से आप बहुत सारे इच्छुक श्रोता खो देंगे।

टिप्स

- मनोरंजक हो।
- मज़े करो।
- केंद्रित रहें।
- आप जो उपयोग करते हैं उसके साथ संगत माइक्रोफ़ोन प्राप्त करें।

चेतावनी

- चुटकुलों को सुस्वादु रखें।
- हर कोई आपको पसंद नहीं करेगा, इसलिए निराश न हों।

एक अच्छा कुश्ती कमेंटेटर कैसे बनें



कुश्ती कमेंटेटर बनना एक सार्थक काम है। आपको पे-पर-व्यू मैचों को प्लग करने, मैचों पर टिप्पणी करने और वास्तविक रिंग से लगभग तीन फीट दूर हर कुश्ती मैच का आनंद लेने को मिलता है। यहां बताया गया है कि आप पेशेवर कुश्ती के लिए प्ले-बाय-प्ले या कलर कमेंटेटर कैसे बन सकते हैं।

कदम

1. वार्म अप करें और अपनी आवाज को बाहर निकालें, ताकि कार्यक्रम के अंत में आपको गले में खराश न हो, विशेष रूप से लंबी और बड़ी घटनाओं में। व्यंजन और स्वरों के उच्चारण से शुरू करें, और फिर कुछ दो-रे-एमआई गाएं। यदि आप इसे सार्वजनिक रूप से नहीं करना चाहते हैं, तो अपने घर, होटल, बाथरूम आदि में वार्मअप करें।
2. उन सभी मैचों के बारे में जानें जो इवेंट के लिए दिखाए जाएंगे। क्या यह सिंगल, टीएलसी, बैटल रॉयल आदि है? आपको शायद पूरा कार्ड याद रखना होगा।
3. जान लें कि कार्ड जानने के बाद, कुछ महत्वपूर्ण विवरणों के साथ एक स्क्रिप्ट बनाएं जो आप प्रसारण पर कहना चाहें। आपको वह सब कुछ कहने की ज़रूरत नहीं है जो आप लिखते हैं, क्योंकि अधिकांश टिप्पणियाँ आपकी अपनी मौलिकता हैं। अपने साथी के साथ स्क्रिप्ट साझा करें (यदि आपके पास एक है) और देखें कि यह समझ में आता है या नहीं।
4. घटना के लिए अच्छी तरह से तैयार हों, जब तक कि यह एक कचरा कट्टर प्रचार न हो! एक ऐसा पहनावा चुनें जो नियमित समाचार पत्रकार पहन सकें। अपवाद पहलवानों/रंग टिप्पणीकारों (यानी जैरी लॉलर) की नकल करना है।

5. याद रखें कि जब इवेंट शुरू हो, तो कोशिश करें कि घबराएं नहीं और अपने पार्टनर से आखिरी बात करें. घटना के बारे में उत्साहित रहें और ढेर सारा करिश्मा करें

टिप्स

- पूरे कार्यक्रम के दौरान लगातार बने रहें, काम से दूर न रहें या शो के दौरान अनावश्यक चीजों के बारे में बात न करें जो दर्शक सुन सकें। याद रखें, टेलीविजन दर्शक आपको जोर से और स्पष्ट रूप से सुन सकते हैं!
- अगर आप ट्रेनिंग में कमेंटेटर हैं, तो आप अपनी आवाज रिकॉर्ड कर सकते हैं और WWE या TNA देख सकते हैं, वॉल्यूम कम कर सकते हैं और मैच पर खुद कमेंट कर सकते हैं। जब आप कर लें, तो इसे स्वयं सुनें या किसी भाई-बहन या मित्र को दें और उसे इस पर टिप्पणी करने दें।
- दूसरा तरीका यह है कि आप अपने कंप्यूटर के लिए एक माइक्रोफोन प्राप्त करें, और यदि आपके कंप्यूटर पर पहले से ही कुश्ती का मैच है, तो अपनी आवाज़ रिकॉर्ड करें और मैच पर टिप्पणी करें। फिर ऑडियो फाइल को सेव करें और मैच के ऑडियो और वीडियो दोनों को विंडोज मूवी मेकर पर डालें, फिर टिप्पणियों के लिए इसे यूट्यूब पर अपलोड करें।

- मूल रहो। आप स्पोर्ट्स कमेंटेटर सुनते हैं, विशेष रूप से बेसबॉल, यादगार वाक्यांश बनाते हैं। आपको ऐसा करना चाहिए। अपनी खुद की छोटी वाक्यांश टिप्पणियाँ करें और रचनात्मक बनें!
- अभ्यास कुंजी है। टेलीविजन पर अपनी घोषणा को टालने की जरूरत नहीं है, यह एक शर्मिंदगी है। सुनिश्चित करें कि आप अभ्यास करते हैं, खासकर यदि टिप्पणी करना ही आपका एकमात्र काम है। यदि आप अभ्यास नहीं करते हैं और आप असफल हो जाते हैं, तो आपको तुरंत निकाल दिए जाने की सबसे अधिक संभावना है।

चेतावनी

- आप जो कह रहे हैं उसे ज़्यादा मत करो। लोग आपसे नाराज़ होने लगेंगे और शो देखना बंद कर देंगे।
- कुश्ती के बैकस्टेज रहस्य का खुलासा करने से आपको निकाल दिया जा सकता है।

कमेंटेटर बनने के लिए अच्छा संचार कौशल विकसित करने के टिप्स

अच्छा संचार कौशल कैसे विकसित करें

अच्छे लिखित संचार कौशल, विकसित करने के लिए यहां कुछ दिशानिर्देश दिए गए हैं, जिनका अभ्यास आप कहीं भी, और किसी भी समय कर सकते हैं।

कदम

1. जानिए संचार वास्तव में क्या है- संचार, एक प्रेषक और एक रिसीवर के बीच विभिन्न तरीकों (लिखित शब्द, अशाब्दिक संकेत, बोले गए शब्द) के माध्यम से संकेतों / संदेशों को स्थानांतरित करने की प्रक्रिया होती है। यह वह तंत्र भी है, जिसका उपयोग हम संबंध स्थापित करने, और संशोधित करने के लिए करते हैं।
2. रचनात्मक दृष्टिकोण और विश्वास प्रकट करें- संचार के प्रति, आपके द्वारा लाए जाने वाले दृष्टिकोण का आपके

स्वयं को बनाने, और दूसरों के साथ बातचीत करने के तरीके पर, बहुत बड़ा प्रभाव डालता है। ईमानदार, धैर्यवान, आशावादी, ईमानदार, सम्मानजनक और दूसरों को स्वीकार करने वाला होना चुनें। दूसरों की भावनाओं के प्रति संवेदनशील रहें, और दूसरों की क्षमता पर विश्वास करें।

3. **आँख से संपर्क बनाए-** चाहे आप बोल रहे हों, या सुन रहे हों, लेकिन जिस व्यक्ति से आप बात कर रहे हैं, उसकी आंखों में देखकर, बातचीत करना, आपको अधिक सफल बना सकता है। आँख से संपर्क बनाना रुचि को व्यक्त करता है, और आपके साथी को बदले में आप में दिलचस्पी लेने के लिए प्रोत्साहित करता है। कम घनिष्ठ सेटिंग्स में, भाषण देते समय या जब कई लोगों के सामने, अपने दर्शकों के विभिन्न सदस्यों की आंखें पकड़कर आप जो कह रहे हैं, उसे व्यक्तिगत बना सकते हैं, और ध्यान बनाए रख सकते हैं।
4. **जानिए आपका शरीर क्या कह रहा है।** बाँडी लैंग्वेज एक मुट्ठी भर शब्दों से कहीं ज्यादा कुछ कह सकती है। अपने पक्षों पर आराम से बाहों के साथ एक खुला रुख आपके आस-पास के किसी भी व्यक्ति को बताता है कि आप पहुंच योग्य हैं और सुनने के लिए खुले हैं कि उन्हें क्या कहना है। दूसरी ओर, हथियार पार किए गए और कंधे झुके हुए, बातचीत में अरुचि या संवाद करने की

अनिच्छा का सुझाव देते हैं। अक्सर, बॉडी लैंग्वेज से संचार शुरू होने से पहले रोका जा सकता है जो लोगों को बताता है कि आप बात नहीं करना चाहते हैं। उचित मुद्रा और एक स्वीकार्य रुख कठिन बातचीत को और अधिक सुचारू रूप से प्रवाहित कर सकता है।

5. **आप जो सोचते हैं उसे कहने का साहस रखें!** यह जानने में विश्वास रखें कि आप बातचीत में सार्थक योगदान दे सकते हैं। अपनी राय और भावनाओं से अवगत होने के लिए हर दिन समय निकालें ताकि आप उन्हें दूसरों को पर्याप्त रूप से बता सकें। जो लोग बोलने में झिझकते हैं क्योंकि उन्हें नहीं लगता कि उनका इनपुट सार्थक होगा, उन्हें डरने की जरूरत नहीं है; एक व्यक्ति के लिए जो महत्वपूर्ण या सार्थक है वह दूसरे के लिए नहीं हो सकता है और किसी और के लिए अधिक हो सकता है। इतनी बड़ी दुनिया में, कोई आपसे सहमत होने के लिए बाध्य है, या आपकी आँखें और भी गहरे परिप्रेक्ष्य में खोलने के लिए। आप जो सोचते हैं उसे कहने का साहस आपको पहले से अधिक जानने का अवसर प्रदान कर सकता है।
6. **सुनने के लिए पर्याप्त स्पष्ट रूप से बोलें।** जब आप वह कह रहे हों जो आप सोचते हैं, तो उसे सुनने के लिए कहने का आत्मविश्वास रखें। एक उपयुक्त स्वर और मात्रा श्रोताओं को सूचित कर सकती है कि आप जो कहते हैं उसका मतलब है, आपने जो कहा है उसके बारे

में सोचा है, और आप जो कह रहे हैं वह सुनने लायक है। उचित विभक्ति का उपयोग करने से यह सुनिश्चित करने में मदद मिलती है कि आपके श्रोता ठीक वही सुन रहे हैं जो आप कह रहे हैं, और गलतफहमी की संभावना को कम करता है।

7. **अभ्यास.** उन्नत संचार कौशल विकसित करना सरल बातचीत से शुरू होता है। संचार कौशल का अभ्यास हर दिन उन सेटिंग्स में किया जा सकता है जो अधिक सामाजिक से लेकर अधिक पेशेवर तक होती हैं। नए कौशल को परिष्कृत करने में समय लगता है, लेकिन हर बार जब आप अपने संचार कौशल का उपयोग करते हैं तो आप अवसरों और भविष्य की साझेदारी के लिए खुद को खोलते हैं।
8. **प्रभावी सुनने के कौशल विकसित करें.** न केवल प्रभावी ढंग से बोलने में सक्षम होना चाहिए, बल्कि दूसरे व्यक्ति के शब्दों को सुनना चाहिए और दूसरे व्यक्ति के बारे में क्या बोल रहा है, इस पर संचार में संलग्न होना चाहिए। केवल उनके वाक्य के अंत के लिए सुनने के आवेग से बचें ताकि आप उन विचारों या यादों को धुंधला कर सकें जो आपके दिमाग में आते हैं जबकि दूसरा व्यक्ति बोल रहा है।

टिप्स

- धाराप्रवाह बोलने की कोशिश करें और यह सुनिश्चित करने का प्रयास करें कि जब आप बोलते हैं तो लोग आपको सुन सकें।
- सुनिश्चित करें कि आप उचित व्याकरण का भी उपयोग कर रहे हैं।
- अपने शब्दों के साथ कभी जल्दी मत करो। ध्यान से सुनें और धीरे बोलें ताकि दूसरा व्यक्ति आपकी बात को समझ सके।

अपने दैनिक संचार कौशल में सुधार कैसे करें

अपना संदेश पहुँचाना हमेशा उतना आसान नहीं होता जितना आप सोच सकते हैं। भले ही यह सार्वजनिक बोलने के समान न हो, फिर भी इसे ठीक से करने की आवश्यकता है।

कदम

1. अपनी भाषा में सटीक रहें। जब तक आपके दर्शक उनसे परिचित न हों, प्रयोक्ति और परिवर्णी शब्द समस्याएँ पैदा कर सकते हैं।
2. अभ्यास। यह स्पष्ट लग सकता है, लेकिन ऐसा नहीं है। अभ्यास के बिना कोई भी बेहतर नहीं होता है।
3. अपने दर्शकों को देखें। ऐसा कहकर, उनकी तरफ मत देखो। उन्हें घबराहट होने लगेगी।

4. **जानिए आप किस बारे में बात कर रहे हैं.** बहुत से लोग अपने विषय के बारे में उतने जानकार नहीं हैं जितने उन्हें होने चाहिए।
5. **अपनी बारी का इंतजार.** बाधित मत करो। न केवल यह असभ्य है, एक बार जब आप किसी व्यक्ति के विचारों की ट्रेन को बाधित करते हैं, तो वे जो कह रहे थे उसे खो सकते हैं।
6. **सच्चे बनो.** झूठ निश्चित रूप से आपको परेशान करने के लिए वापस आएगा।

ब्रिटिश लहजे में कैसे बोलें

इंग्लैंड, स्कॉटलैंड, उत्तरी आयरलैंड और वेल्स के लिए विशिष्ट उच्चारण अलग-अलग हैं, और अभ्यास के साथ आप वास्तविक लहजे में किसी के साथ भी बात करना शुरू कर सकते हैं। लहजे के साथ-साथ ऐसे तरीके भी हैं, जिन्हें आपको भाग को प्रभावित करने के लिए मानना होगा। निम्नलिखित निर्देश, *रानी की अंग्रेजी* या "प्राप्त उच्चारण" का वर्णन करते हैं, शायद ही कभी आधुनिक समय के यूनाइटेड किंगडम में उपयोग किया गया है, लेकिन, विदेशियों का घिसा-पिटा दृष्टिकोण है, कि ब्रिटिश कैसे बात करते हैं।

कदम

1. समझें कि अधिकांश ब्रिटिश लहजे में, वक्ता अपने "R"s , को रोल नहीं करते हैं (पश्चिम देश, लिवरपूल, नॉर्थम्ब्रिया, उत्तरी आयरलैंड और स्कॉटलैंड के कुछ हिस्सों को छोड़कर), सभी "ब्रिटिश" उच्चारण समान नहीं होते हैं, इसका मतलब है की, स्कॉटिश उच्चारण अंग्रेजी उच्चारण से बहुत भिन्न होता है।
2. ब्रिटिश लोगों द्वारा बोले जाने वाले वाक्यों में इस्तेमाल किए जाने वाले स्वर और तनाव (जोर) पर ध्यान दें,

क्या वाक्य आम तौर पर, उच्च नोट पर समाप्त होते हैं, हर बार की तरह बहुत कम? एक सामान्य वाक्य में स्वर में कितनी भिन्नता होती है? आधार-स्वरता वाले क्षेत्रों के बीच बहुत बड़ा अंतर है। ब्रिटिश भाषण, विशेष रूप से आरपी, आमतौर पर अमेरिकी अंग्रेजी की तुलना में एक वाक्य के भीतर बहुत कम भिन्न होता है, और सामान्य प्रवृत्ति एक वाक्यांश के अंत की ओर थोड़ा नीचे जाने की होती है। हालाँकि, लिवरपूल और उत्तर-पूर्वी इंग्लैंड उल्लेखनीय अपवाद हैं।

3. ईव ध्वनि के साथ बेवकूफ और कर्तव्य में यू का उच्चारण करें: नहीं oo जैसा कि एक अमेरिकी उच्चारण में; इस प्रकार इसे स्टूपिड कहा जाता है, बेवकूफ नहीं, आदि। मानक अंग्रेजी उच्चारण में, ए (उदाहरण के लिए, पिता में) मुंह के पीछे खुले गले के साथ उच्चारित किया जाता है - बिल्कुल "अवर" नहीं, बल्कि रास्ते में . यह लगभग सभी ब्रिटिश लहजे में मामला है, लेकिन यह आरपी में अतिरंजित है। दक्षिणी इंग्लैंड में, "स्नान", "पथ", "कांच", "घास" जैसे शब्द भी इस स्वर का उपयोग करते हैं।
4. प्रसिद्ध वाक्य कहने के लिए एक ब्रिटिश व्यक्ति प्राप्त करें: "अब कैसे भूरी गाय" और "स्पेन में बारिश मुख्य रूप से मैदानी इलाकों में रहती है" और करीब से ध्यान

दें। लंदन में "अबाउट" जैसे शब्दों में गोल मुंह वाले स्वर, आमतौर पर उत्तरी आयरलैंड में चपटे होते हैं।

5. ध्यान दें कि दो या दो से अधिक स्वर एक साथ एक अतिरिक्त शब्दांश का संकेत दे सकते हैं। उदाहरण के लिए, "सड़क" शब्द का उच्चारण आमतौर पर rohd किया जाएगा, लेकिन वेल्स में और उत्तरी आयरलैंड में कुछ लोगों के साथ इसका उच्चारण ro.ord किया जा सकता है।
6. "ड्यूटी" में T. के रूप में उस T का उच्चारण करें: अमेरिकी डी के रूप में डूडी के रूप में नहीं, ताकि कर्तव्य को ड्यूटी या नरम जूटी कहा जा सके।
7. G . के साथ प्रत्यय -ing का उच्चारण करें: तो यह -ईन के बजाय -इंग जैसा लगता है। लेकिन कभी-कभी इसे छोटा कर दिया जाता है जैसा कि लुक में होता है।
 - मानव शब्द का उच्चारण हेवमैन जा रहा है या यूमन कुछ क्षेत्रों में किया गया है, हालांकि इसका उच्चारण हेवमैन बी-इन किया जा सकता है।
8. Ts . ड्रॉप करें: कभी-कभी T का उच्चारण बिल्कुल नहीं होता है, विशेष रूप से उन शब्दों में जिनमें दो T एक साथ समूहबद्ध होते हैं। तो युद्ध का उच्चारण बा-बीमार किया जा सकता है, दूसरे शब्दांश के उच्चारण पर इसे निष्कासित करने से पहले पहले शब्दांश के अंत में जीभ के पीछे की हवा को पकड़ना। इसे ग्लोटटल स्टॉप के रूप

में जाना जाता है, और अमेरिकी अंग्रेजी उच्चारण में असामान्य है। 'टी' को गिराना आलस्य माना जाता है, इसलिए ध्यान रहे कि सुनते समय जब आप इसके बारे में जागरूक हों, तो कोशिश करें कि आप स्वयं इस तरह न बोलें। (ब्रिटिश स्पीकर से सुधार: स्लोव्स इसे आलसी मानते हैं, और यह सुविधा आरपी में मौजूद नहीं है, लेकिन अन्य सभी उच्चारणों में इसे आकस्मिक संदर्भों में शब्दों के बीच में करना स्वीकार किया जाता है और लगभग सार्वभौमिक रूप से एक ग्लोटल स्टॉप लगाने के लिए स्वीकार किया जाता है। एक शब्द का अंत।)(एक अमेरिकी थिएटर विशेषज्ञ के अलावा:

9. ध्यान दें कि H हमेशा उच्चारित नहीं होता है: लेकिन "H" का उच्चारण अमेरिकी शब्द के विपरीत "जड़ी-बूटी" शब्द में होता है।
10. महसूस करें कि कुछ शब्दों के लिए ई ध्वनि का उच्चारण करना आवश्यक है जैसा कि शब्द में है। एक अमेरिकी उच्चारण में, इसे अक्सर बिन कहा जाता है। एक अंग्रेजी उच्चारण में, अधिक सामान्य उच्चारण है, लेकिन "बिन" कभी-कभी आकस्मिक भाषण में सुना जाता है जहां शब्द विशेष रूप से तनावग्रस्त नहीं होता है।

टिप्स

- यूनाइटेड किंगडम के भीतर सैकड़ों अलग-अलग उच्चारण हैं, इसलिए उन सभी को ब्रिटिश उच्चारण के

रूप में वर्गीकृत करना गलत है; आप जहां भी जाएंगे, आपको विभिन्न उच्चारणों की अविश्वसनीय विविधता मिलेगी।

- किसी भी उच्चारण की तरह, देशी वक्ता को सुनना और उसकी नकल करना सीखने का सबसे महत्वपूर्ण और तेज़ तरीका है। याद रखें कि जब आप छोटे थे तब आपने उच्चारण की नकल करते हुए शब्दों को सुनकर और फिर दोहराकर एक भाषा सीखी थी।
- यूनाइटेड किंगडम की यात्रा करें और वास्तव में सुनें कि वे कैसे बोलते हैं।
- एक बच्चे के रूप में, ध्वनि की विभिन्न आवृत्तियों को संसाधित करने के लिए आपके कान की क्षमता अधिक होती है, जिससे आप अपने आस-पास की भाषाओं की ध्वनियों को अलग करने और पुनः उत्पन्न करने में सक्षम होते हैं। एक नया उच्चारण प्रभावी ढंग से सीखने के लिए, आपको उच्चारण के उदाहरणों को बार-बार सुनकर अपने कान की क्षमता का विस्तार करना चाहिए।
- यदि आप इंग्लैंड का दौरा कर रहे हैं, तो ऑक्सफोर्ड और कैम्ब्रिज विश्वविद्यालय पारंपरिक आरपी/"क्वीन की अंग्रेजी" उच्चारण के कुछ अंतिम गढ़ हैं। हालांकि, वहां अधिक से अधिक छात्र अब ब्रिटेन और दुनिया भर के उच्चारण के साथ बोलते हैं, और शहरों और आसपास के क्षेत्रों के मूल निवासी अपने स्वयं के (अक्सर बहुत विशिष्ट) स्थानीय उच्चारण के साथ बोलते हैं। यदि

आपको लगता है कि वे "रूढ़िवादी ब्रिटिश उच्चारण" के साथ बोलते हैं तो वे शायद नाराज होंगे; "ऑक्सफोर्डशायर"/"कैम्ब्रिजशायर" उच्चारण = RP.

- एक ब्रिटिश फोन-मित्र प्राप्त करने का प्रयास करें!
- लोगों की बात सुनकर उच्चारण सीखना आसान होता है। बीबीसी समाचार पर एक औपचारिक ब्रिटिश उच्चारण सुना जा सकता है। आपको सब कुछ स्पष्ट रूप से उच्चारण करने और हर शब्द को ठीक से स्पष्ट करने की ज़रूरत है, यह सुनिश्चित करते हुए कि आपके शब्दों के बीच रिक्त स्थान हैं। (दूसरा (ब्रिटिश!) लेखक: सभी बीबीसी प्रसारक अब आरपी नहीं बोलते हैं, हालांकि अधिकांश करते हैं; यह शायद सही है कि औपचारिक ब्रिटिश भाषण अमेरिकी की तुलना में अधिक जानबूझकर और स्पष्ट है, लेकिन यह प्रभाव जानबूझकर टीवी और रेडियो प्रसारण के लिए अतिरंजित है)।
- जैसे-जैसे आप कान की क्षमता का विस्तार करते हैं, बोलना एक स्वचालितता बन जाता है। जब कान ध्वनि को "सुन" सकता है, तो मुंह के पास इसे उत्पन्न करने की बेहतर संभावना होती है।
- ब्रिटिश लहजे की एक विस्तृत शृंखला है। हर दिन के उपयोग के लिए या व्यवसाय के लिए, "प्राप्त उच्चारण" (आरपी) उच्चारण सीखने का प्रयास करें जैसे कि आमतौर पर बीबीसी न्यूज़कास्टर्स द्वारा उपयोग किया जाता है।

- अपने दर्शकों के बारे में सोचें। यदि आप वास्तव में लोगों को यह सोचकर मूर्ख बनाना चाहते हैं कि आप ब्रिटिश हैं, तो आप क्षेत्रों के बारे में सोचना चाहते हैं, और यदि आप एक स्कूल नाटक के लिए एक सामान्य तस्वीर प्राप्त करना चाहते हैं तो उससे कहीं अधिक कठिन काम करना चाहते हैं।
- अपने मुंह में एक बेर की कल्पना करने का प्रयास करें। स्वरो का उच्चारण करते समय छत को ऊंचा रखते हुए अपनी जीभ को मुंह में जितना हो सके नीचे रखने की कोशिश करें। जितना हो सके सामान्य बात करें (मूर्खतापूर्ण नहीं)। अतिरिक्त प्रतिध्वनि के साथ जीभ की नियुक्ति, एक ब्रिटिश उच्चारण को "नकली" करने के लिए एक अच्छी शुरुआत करनी चाहिए।
- उच्चारण के साथ-साथ, कठबोली शब्दों से सावधान रहें, जैसे लड़कों/पुरुषों के लिए लड़के या लड़के, पक्षियों या लड़कियों के लिए (इंग्लैंड के उत्तर में और स्कॉटलैंड में) महिलाओं के लिए। शौचालय के लिए लूं, लेकिन जिस कमरे में आप खुद को साफ करते हैं, उसके लिए बाथरूम।
- इसके अलावा, नाक से बात न करें, इसलिए बोलने के लिए अपने एडेनोइड का उपयोग न करें।
- याद रखें: जूली एंड्रयूज या एम्मा वाटसन (हैरी पॉटर से हर्मियोन) के उच्चारण, जो आरपी बोलते हैं, जेमी ओलिवर और साइमन कॉवेल (एस्चुअरी अंग्रेजी - शायद दक्षिणी इंग्लैंड में सबसे व्यापक रोज़ाना

उच्चारण, कॉकनी और के बीच कहीं भी) से काफी अलग हैं। RP) या बिली कोनोली (ग्लासगो)।

- कई जगहों पर अलग-अलग तरीके और शब्द प्रयोग होते हैं। अधिक ब्रिटिश शब्दों के लिए ऑनलाइन एक ब्रिटिश शब्दकोश देखें। (हालांकि, ध्यान रखें कि स्पष्ट नल/नल, फुटपाथ/फुटपाथ भेद से परे, स्थानीय लोग आपको मनोरंजन का सबसे अच्छा स्रोत पाएंगे और यदि आप उनके स्थानीय शब्दों और तौर-तरीकों को स्वयं अपनाने की कोशिश करते हैं तो सबसे खराब संरक्षण करते हैं)।
- अंग्रेजी, वेल्श, स्कॉटिश या आयरिश उच्चारण का अभ्यास करने का एक और तरीका यह होगा कि किसी भी ब्रिटिश समाचार चैनल पर एक विशिष्ट समाचार प्रवक्ता को देखें और उनका पालन करें और उनके भाषण को दोहराएं (एक विशेषज्ञ बनने के लिए दिन में आधा घंटा शायद 2 सप्ताह लगेंगे)।
- आपने कॉकनी उच्चारण (लंदन का पूर्वी छोर) सुना होगा। २1वीं सदी में यह उच्चारण तेजी से अधिक असामान्य होता जा रहा है, लेकिन यदि आप किसी एक की नकल करने की कोशिश कर रहे हैं, तो ध्यान दें कि वे लगभग शब्द गाते हैं और वे स्वरों को लगभग बदल देते हैं और अक्षरों को हटा देते हैं, उदाहरण के लिए "परिवर्तन" में, एक "i" ध्वनि होगी। डिकेंस की किताबों पर आधारित फिल्मों के साथ-साथ "माई फेयर लेडी" जैसी फिल्मों में इस उच्चारण के उदाहरण हो सकते हैं।

(ब्रिटिश लेखक: यदि आप इस उच्चारण का अधिक अप-टू-डेट संस्करण सुनना चाहते हैं, तो टीवी श्रृंखला ईस्टेंडर्स एंड ओनली फूल एंड हॉर्सेज़ के कुछ एपिसोड देखें। लोग अभी भी इस तरह बोलते हैं, विशेष रूप से पूर्वी लंदन में कामकाजी वर्ग के लोग। और एसेक्स और केंट के कुछ हिस्सों, हालांकि यह वृद्ध लोगों के साथ अधिक ध्यान देने योग्य है।)

- कुछ बहुत मजबूत क्षेत्रीय उच्चारणों के साथ, वें को ff से बदलने की प्रवृत्ति होती है - "थ्रू" "फ्रू" की तरह लग सकता है।
- उन लोगों को दोहराने की कोशिश करें जिनके पास ब्रिटिश लहजे हैं।
- हमेशा ब्रिटिश अंग्रेजी शब्दों का प्रयोग करें यदि वे यू.एस. अंग्रेजी से भिन्न हैं। ब्रिटिश मतभेदों को लेकर सुरक्षात्मक होते हैं। विशेष रूप से, "कचरा" और "नल" का उपयोग करें, न कि "कचरा" और "नल" का। इसके अलावा, "श_" के साथ "शेड्यूल" कहना अच्छा (लेकिन आवश्यक नहीं) है, न कि "स्क_" लेकिन आपको सीखना चाहिए कि 5 अक्षरों के साथ "विशेषता" कैसे कहें, तीन नहीं (जैसा कि spe-ci-al-i-ty)
- इसके अलावा, अंग्रेजी में एक शब्द जो बहुत आसानी से दिखाता है कि किसी के पास कौन सा उच्चारण है "पानी"। ब्रिटेन में, यह "युद्ध-तह" की तरह अधिक ध्वनि करेगा।

- एक बार जब आप तकनीक सीख लेते हैं और "ब्रिटिश" वक्ताओं को सुनते हैं, तो बोली में पढ़ते हुए किताबों के कुछ हिस्सों को पढ़ने का प्रयास करें। यह मजेदार है और अच्छे अभ्यास के लिए बनाता है।
- जब आप "बिल्कुल" कहते हैं, तो इसका उच्चारण "एक लंबा" की तरह करें, लेकिन एक ब्रिटिश उच्चारण के साथ।

चेतावनी

- जब आप "ए" शब्द को शार्क या मौका के रूप में कहें तो अपना मुंह बहुत अधिक संकीर्ण न करें। परिणाम दक्षिण अफ्रीकी लग सकता है।
- यह भी न सोचें कि आप इसे जल्दी ठीक कर लेंगे। यह संभावना है कि किसी भी सच्चे ब्रिटिश व्यक्ति को पता चल जाएगा कि आप इसे सीधे बना रहे हैं, लेकिन यह वास्तविक उच्चारण के लिए गैर-"ब्रिटिशों" के लिए पारित हो सकता है।
- द कॉकनी एक्सेंट (फिल्म माई फेयर लेडी के रूप में) आधुनिक ब्रिटिश में दुर्लभ है। टीवी ऐसा लगता है कि यह मुख्य उच्चारण है, लेकिन यह आम नहीं है। (जैसा कि ऊपर उल्लेख किया गया है, यह अभी भी मौजूद है, विशेष रूप से वृद्ध लोगों के साथ, और एस्टुअरी इंग्लिश के रूप में जाना जाने वाला एक हल्का संस्करण अभी भी बहुत व्यापक है।)

- इस बात पर अधिक विश्वास न करें कि आप एक अच्छा ब्रिटिश उच्चारण करते हैं। ऐसी नकल मिलना दुर्लभ है जो देशी कान को वास्तविक लगे।

चीजें आप की आवश्यकता होंगी

- सीडी प्लेयर, ब्रिटिश उच्चारण से संबंधित कुछ टेप
- आप अंग्रेजी सीखने के लिए बीबीसी का भी उल्लेख कर सकते हैं
- ब्रिटिश उच्चारण रिकॉर्ड करें और विंडोज़ मीडिया प्लेयर खोलें और इसे धीमी गति से चलाएं। इससे आपको जल्दी से ब्रिटिश उच्चारण सीखने में मदद मिलेगी।

अंग्रेजी कैसे सीखी जाए

अंतर्राष्ट्रीय व्यापार जगत के लिए, अंग्रेजी सबसे सामान्य भाषा है। जो लोग वास्तविक अंग्रेजी बोलने वाले नहीं होते हैं, उन्हें अंग्रेजी बोलने वाले वातावरण में खुद को डालना चाहिए, यदि वे अच्छी तरह से अंग्रेजी बोलना चाहते हैं, और सफल होना चाहते हैं।

कदम

1. अंग्रेजी की बुनियादी किताबें पढ़ें, और सुनने की क्षमता में विकास करें।
2. समाचार या चर्चा कार्यक्रम जैसे एनपीआर (नेशनल पब्लिक रेडियो) समाचार या बीबीसी (ब्रिटिश ब्रॉडकास्टिंग कॉर्पोरेशन; द वर्ल्ड सर्विस या रेडियो फोर बेस्ट हैं) समाचार सुनने के लिए प्रतिदिन कम से कम एक घंटा तो जरूर निकालें, जब आप पहली बार उन्हें सुनना शुरू करते हैं, तो यह समझना मुश्किल होता है, कि वे क्या कह रहे हैं, लेकिन धीरे-धीरे आपको गति और स्वर की आदत हो जाएगी। तब आप एक संक्षिप्त विचार प्राप्त कर सकते हैं, कि वे किस बारे में बात कर रहे हैं, हालाँकि, आपको विवरण नहीं मिल सकता है। आपको एक बार में पूरे एक घंटे के लिए

रेडियो सुनने की आवश्यकता नहीं है। अलग से सुनने पर बीस या तीस मिनट खर्च करना सबसे अच्छा है।

3. अंग्रेजी समाचार या लेख पढ़ने पर प्रतिदिन तीन घंटे से अधिक समय व्यतीत करें- पढ़ना आपकी शब्दावली, मुहावरों, वाक्यांशों और अंग्रेजी संरचनाओं की अवधारणाओं में निर्माण करता है। यदि आप नियमित रूप से पढ़ते हैं, तो यह आपका बहुत समय बचाएगा, क्योंकि, आपको अपनी शब्दावली या व्याकरण के निर्माण पर अधिक समय खर्च करने की आवश्यकता नहीं होगी। जब आप अपना पठन करते हैं, तो जोर से पढ़ें, ताकि आप उसी समय अपने उच्चारण में सुधार कर सकें।
4. ध्वनि-संबंधी वर्णमाला सीखें, (उच्चारण चिह्न)- यह आपको सही उच्चारण करने में मदद कर सकता है, और यदि आप देशी अंग्रेजी बोलने वालों के साथ कुछ दोस्त बनाना चाहते हैं, तो सही स्वर के साथ बोलना आवश्यक है। गैर देशी अंग्रेजी बोलने वालों के लिए यह एक बड़ी बात होती है।
5. कुछ पत्र मित्र बनाएं, और उन्हें रोजाना कम से कम एक बार लिखें- अपने लेखन को बेहतर बनाने का सबसे अच्छा तरीका है, कि आप जितना हो सके लिखने का अभ्यास करें। जितना अधिक आप लिखते हैं, उतना ही अधिक आपको जानने को मिलता है, कि आपने जो कुछ भी पढ़ने और सुनने से सीखा है, उसका उपयोग कैसे करें।

देशी-अंग्रेज़ी बोलने वालों से दोस्ती करें- संस्कृति में अंतर के कारण यह सबसे कठिन काम है, लेकिन आप वास्तव में अंग्रेज़ी में महारत हासिल नहीं कर सकते जब तक कि आप एक देशी अंग्रेज़ी बोलने वाले के साथ धाराप्रवाह संवाद नहीं कर सकते। यदि आप किसी अमेरिकी या ब्रिटान के साथ अच्छी बातचीत करना चाहते हैं तो आपको पर्याप्त चीजों को जानना होगा और सुनने का अच्छा कौशल होना चाहिए। बातचीत जारी रखने के लिए बहुत सारे प्रश्न पूछना याद रखें। जब कोई आपसे कोई प्रश्न पूछे, तो केवल मूलभूत जानकारी के अलावा और भी कुछ दें। उदाहरण के लिए, यदि कोई आपसे पूछता है, "क्या आपको यहां रहना पसंद है?" केवल "हां" या "नहीं" का उत्तर न दें, बल्कि उन्हें यह भी बताएं कि ऐसा क्यों है।

6. **कुछ अंग्रेज़ी टीवी देखें.** असली अंग्रेज़ी सीखने के लिए टीवी सबसे अच्छा और सबसे सस्ता शिक्षक है। आप न केवल समाचारों से औपचारिक अंग्रेज़ी सीख सकते हैं या टीवी कार्यक्रमों पर बहस कर सकते हैं, बल्कि आप दैनिक अंग्रेज़ी भी सोप ओपेरा और सिटकॉम से सीख सकते हैं। सावधान रहें क्योंकि बहुत अधिक शब्दजाल या बहुत सारे मुहावरे आपके भाषण को अस्पष्ट बनाते हैं।
7. **रेडियो सुनने का प्रयास करें.** रेडियो भी सबसे अच्छे और सस्ते अंग्रेज़ी शिक्षकों में से एक है। क्योंकि कोई चित्र नहीं है, आप होंठ पढ़ नहीं सकते। आपको सुनने के लिए अपने कान को प्रशिक्षित करना होगा।

8. अंग्रेज़ी-अंग्रेज़ी शब्दकोश का उपयोग करें और जहाँ भी जाएँ अपना शब्दकोश लाएँ. यदि आपको कुछ ऐसे शब्द मिलते हैं जो आप नहीं जानते हैं, तो उन्हें तुरंत अपने शब्दकोश में देखें।
9. 'एस्पोज़र स्मार्ट इंग्लिश' प्रोग्राम का प्रयोग करें. आप अंग्रेजी सीखने में लीन हो जाते हैं। आप अंग्रेजी अपने आप सीख जाएंगे। यह कार्यक्रम विशेष रूप से किशोरों के दिमाग के लिए करियर, सामाजिक, प्रेम और व्यक्तिगत जीवन में उनकी सफलता और लोगों को प्रभावित करने के लिए अंग्रेजी सीखने के लिए बनाया गया है
10. अपने नए सीखे मुहावरों या शब्दावली का प्रयोग करें. एक बार जब आप उन शब्दों का उपयोग करते हैं जिन्हें आपने याद किया है, तो आप उन्हें फिर कभी नहीं भूलेंगे।
11. अंग्रेजी में सोचो. हर समय अंग्रेजी का उपयोग करने की आदत डालने से इसे सुनना और इसके साथ प्रतिक्रिया करना आसान हो जाएगा।
12. वेब समूहों या क्लबों में शामिल हों जहां आप स्वतंत्र रूप से प्रश्न पोस्ट कर सकते हैं और व्याकरण के उपयोग पर चर्चा कर सकते हैं.
13. अपने स्थानीय सामुदायिक कॉलेज में एक ईएसएल (दूसरी भाषा के रूप में अंग्रेजी) कक्षा लें (यदि आप यूएसए में रहते हैं!) कक्षाएं निःशुल्क हैं! काम पर आपका टैक्स डॉलर!

टिप्स

- देशी अंग्रेजी बोलने वालों से दोस्ती करें।
- अंग्रेजी बोलने वाले देशों की संस्कृतियों के बारे में जानें।
- यदि आपकी नजर अमेरिका पर है, तो अपने क्षेत्र में साक्षरता कार्यक्रमों की तलाश करें -- वे अक्सर मुफ्त होते हैं, एक व्यापार सीखते हैं और अंग्रेजी बोलने वाले दोस्तों को प्राप्त करने के लिए अपना सर्वश्रेष्ठ प्रयास करते हैं। अमेरिकियों को "मैं यह कर सकता हूं!" वाले लोग पसंद करते हैं। रवैया। ब्रिटेन में, एक उपयोगी कौशल और कुछ शील अधिक महत्वपूर्ण हैं।
- एक देशी व्यक्ति खोजें जो न केवल अंग्रेजी बोलता है, बल्कि उसे सिखा भी सकता है। दृश्य, श्रवण और बोली जाने वाली विधियों का उपयोग करके व्याकरण और शब्दावली सीखें। चक्र को सर्पिल करें और इसे दिलचस्प रखें।
- बच्चे स्कूल के बाद दूध पीते हुए रसोई में सीखने का आनंद ले सकते हैं।
- एक किशोर के रूप में, एक अंग्रेजी बोलने वाले देश में एक वर्ष तक रहें। यह बहुत कम खर्चीला है यदि आप वस्तु विनिमय करते हैं - अपने घर में किसी को उनके रहने के लिए व्यापार में स्वीकार करें।

- पढ़ना, सुनना, पढ़ना और प्रश्न पूछकर अंग्रेजी सीखें; बोलने और लिखने से आप जो सीखते हैं उसका अभ्यास करें।
- श्रुतलेख आपके सुनने और वर्तनी कौशल को बेहतर बनाने का एक शानदार तरीका है। किसी दोस्त से किसी किताब या अखबार के कुछ पैराग्राफ पढ़ने को कहें। जो आपको लगता है कि आप सुनते हैं उसे लिखें। आपने जो लिखा है उसकी तुलना वास्तविक पाठ से करें।
- यदि आप सपने में अंग्रेजी देख सकते हैं, तो इसका मतलब है कि आप एक धाराप्रवाह अंग्रेजी वक्ता बनने में सफल रहे हैं, लेकिन ऐसा नहीं है कि आपकी अंग्रेजी एकदम सही है।

चेतावनी

- कभी भी अंग्रेजी में नई जानकारी प्राप्त करना बंद न करें और लिखने और बोलने का अभ्यास करते रहें।
- कई पुराने ब्रिटिश सिटकॉम मजबूत (और कभी-कभी अस्पष्ट) लहजे और बोलियों का उपयोग करते हैं।
- पढ़ने से आपकी अंग्रेजी की समझ बढ़ेगी और आपकी शब्दावली में इजाफा होगा, लेकिन यह बात कर रहा है जो प्रवाह को बढ़ाएगा।

एक उन्नत अंग्रेजी वक्ता कैसे बनें



शुरुआत से उन्नत तक कैसे जाएं (अंग्रेज़ी में)।

कदम

1. लगातार अंग्रेजी पढ़ें, चाहे वह हैरी पॉटर जैसी किताबें हों या नॉन-फिक्शन, विद्वतापूर्ण कार्य.
2. अंग्रेजी टेलीविजन देखें, जैसे समाचार कार्यक्रम (उदा।जी। बीबीसी वर्ल्ड्स को दुनिया के कई हिस्सों में देखा जा सकता है)। उन शब्दों के साथ शो देखते समय जिन्हें आप समझ नहीं सकते हैं, एक नोटबुक और पेन का उपयोग करते समय, शब्द को लिख लें (आपको कैसे

- लगता है कि यह वर्तनी है) और फिर इसकी सही वर्तनी खोजें और पता करें कि शब्द का क्या अर्थ है।
3. टीवी श्रृंखला या फिल्में देखते समय उपशीर्षक न रखें।
 4. अपनी लिखित और बोली जाने वाली दोनों शब्दावली बनाने के लिए जोर से पढ़ें।
 5. खूब लिखने का अभ्यास करें। निबंध, लेख योगदान, ब्लॉगिंग, आदि।
 6. जितना हो सके अंग्रेजी में संवाद करें।
 7. शब्दकोश या थिसॉरस का प्रयोग करें।
 8. अंग्रेजी बोलते समय तनावमुक्त और आत्मविश्वासी बनें।
 9. उपयुक्त स्तर पर अंग्रेजी शब्दावली का निर्माण; नहीं तो आप एक औसत अंग्रेजी बोलने वाले बने रहेंगे।
 10. अपने बोलने के कौशल में सुधार करने के लिए हमेशा ईएलए कक्षा (अंग्रेजी भाषा कला) में सुनें।

टिप्स

- व्याकरण बहुत महत्वपूर्ण है। अपने आप को एक अच्छी व्याकरण नींव रखें और आपकी अंग्रेजी में तेजी से सुधार होगा। फिर भी, व्याकरण के नियमों के बहकावे में न आएं और पीछे न हटें। आप भाषा बोलना चाहते हैं, यह नहीं सीखना कि यह कैसे बोली जाती है।
- व्याकरण केवल वाक्य / क्रिया संरचनाओं के बारे में नहीं है। आपको प्रयुक्त व्याकरण से जुड़े निहित अर्थ को समझना चाहिए।

- अपनी मातृभाषा/जिस भाषा से आप परिचित हैं, उसके बजाय अंग्रेजी में सोचने का प्रयास करें।
- कार्यक्रमों के माध्यम से Esopir स्मार्ट अंग्रेजी का प्रयोग करें। वे वयस्क अंग्रेजी सीखने वालों के लिए बहुत प्रभावी हैं। यह सामग्री आधारित निर्देश पर आधारित है, जो किसी भाषा को विकसित करने की एक शक्तिशाली तकनीक है। आप अपने आप अंग्रेजी में सोचना शुरू कर देंगे।
- द्विभाषी शब्दकोश के बजाय अंग्रेजी शब्दकोश का प्रयोग करें (जैसे-जैसे आप आगे बढ़ते हैं)।
- अपनी मातृभाषा से अंग्रेजी समकक्ष खोजने के बजाय प्राकृतिक अंग्रेजी का उपयोग करने का अभ्यास करें।
- बिना सबटाइटल के अंग्रेजी में फिल्में देखें या बीबीसी या सीएनएन जैसे अंग्रेजी भाषा के सैटेलाइट चैनल देखें और इसे समझने की कोशिश करें।
- एक दोस्त खोजें जिसके साथ आप अंग्रेजी का अभ्यास कर सकते हैं।
- शब्दकोश में समानार्थक शब्द की परिभाषा से सावधान रहें। अंग्रेजी में दो पूरी तरह से समानार्थी शब्द नहीं हैं। कार और ऑटोमोबाइल को पर्यायवाची कहा जाता है, लेकिन अपने अंग्रेजी मित्र को यह बताना कि आपके पास कार के बजाय ऑटोमोबाइल है, असामान्य है।
- यदि आप स्कूल में अंग्रेजी सीखते हैं, तो उन पाठों में जितना हो सके उतना व्यस्त रहें, और वहां हमेशा केवल अंग्रेजी (यदि आप कर सकते हैं) बोलें।

- अपनी शब्दावली बढ़ाने के लिए शब्दकोश पढ़ने से डरो मत।

चेतावनी

- धैर्य रखें; भाषा सीखने में थोड़ा समय लगता है।
- मत कहो "मैं यह नहीं कर सकता।" जब तक आप अंग्रेजी का अध्ययन करते हैं, शब्द और वाक्यांश आपके दिमाग में अनजाने में छपे रहेंगे।

एक मूल अंग्रेजी वक्ता के रूप में संपूर्ण अंग्रेजी कैसे सीखें

भले ही आप अंग्रेजी में पैदा हुए हों, लेकिन इसमें महारत हासिल करना कठिन हो सकता है। इसमें विभिन्न रूप में अनियमित वर्तनी और उच्चारण होते हैं। अंग्रेजी, सभी प्रकार की विभिन्न भाषाओं से शब्द उधार लेती है, और नए शब्द लगातार निर्मित होते जा रहे हैं।

कदम

1. **मानक अंग्रेजी का प्रयोग करें-** गैर-मानक (अर्थात्, अव्याकरणिक) रूपों से बचें, जैसे "नहीं है," "शायद ही नहीं हो सकता," "ऐसा नहीं लगता," "बेकार," और "वैसे भी।" उचित उपयोग के लिए एक शब्दकोश, और स्टाइल मैनुअल से परामर्श लें, जैसे स्ट्रंक और व्हाइट के एलीमेंट्स ऑफ स्टाइल।
2. **उचित उच्चारण को ध्यान में रखें-** अधिकांश शब्दों के लिए, जिनका एक से अधिक तरीके से उच्चारण किया जा सकता है, (जैसे "या तो"), सभी अलग-अलग उच्चारण सही हैं। कुछ के लिए, जैसे "शरारती," एक उच्चारण को प्राथमिकता दी जाती है।

3. **संरचनाओं, स्वरों और विचारों को लेने के लिए खुद को लिखने के लिए बेनकाब करें-** प्रिंट में सब कुछ सही नहीं हो सकता है, लेकिन अधिकांश मुद्रित कार्य, जैसे कि किताबें और पत्रिकाएं, पूरी तरह से निर्मित की गई हैं। देखें कि, क्या अच्छा लिखना, लिखने के कौशल को अच्छा बनाता है। जैसे-जैसे आप आगे पढ़ेंगे, गलतियाँ और समस्याएँ आपको "दिखने" या "आवाज़" गलत लगने लगेंगी। शुद्धता स्वाभाविक लगने लगेगी।
 - यदि आप किसी विशेष शैली के साथ, या किसी विशेष शैली में लिखना चाहते हैं, तो उससे संबंधित चीजें पढ़ें। आप जो भी आप पढ़ते हैं, उससे शैलियों और विचारों को अपनाने की प्रकृति निर्मित होगी।
4. **रेडियो, पांडकास्ट, और ऑडियो पुस्तकों को सुनें-** ऑडियो पुस्तकें, विशेष रूप से, लेखन के सुनने का अवसर होते हैं। आप सीखेंगे, कि नए शब्दों का उच्चारण कैसे किया जाता है, और जटिल वाक्य संरचनाओं को बदला जाता जाता है।
5. **जोर से पढ़ें, स्वर के साथ-** आप अपने बच्चों या अपने पालतू जानवरों को भी पढ़ सकते हैं। गद्यांशों को जोर से पढ़ना, उनकी संरचनाओं की व्याख्या करने का एक तरीका है, और यह आपको उनके विवरणों के बारे में अधिक जागरूक बनाता है। यह आपके भाषण में सुधार करेगा, खासकर यदि आप "उह" और "उम" बोलते हैं, या बोलते समय हिचकिचाते हैं। यदि आप जोर से पढ़ने

का अभ्यास करते हैं, तो बोलते समय, आपके हकलाने या रुकने की संभावना कम हो जायगी। आप अपने आप को, शब्दों को एक साथ बोलने के बजाय ध्यान से कहते हुए पाएंगे।

6. **अपनी शब्दावली बनाएं.** पढ़ना आपको बातचीत या बोले जाने वाले मीडिया, जैसे रेडियो या टेलीविज़न की तुलना में शब्दों की एक विस्तृत श्रृंखला के बारे में बताएगा। उन शब्दों को इकट्ठा करें जिन्हें आप नहीं जानते हैं। शब्दकोश भी ब्राउज़ करें, शब्द का खेल खेलें (जैसे जल्लाद, काल्पनिक, और मुफ्त चावल), और दिन के एक शब्द की सदस्यता लें।
7. **इसे एक्सप्लोर करने के लिए भाषा के साथ खेलें.** एक पन युद्ध शुरू करें। अपने स्कैबल गेम को धूल चटाएं। अपने स्वयं के शब्द का आविष्कार करें। एक बगीचे पथ वाक्य में अपना हाथ आजमाएं, अपना खुद का एप्रोस्टोकेटन लिखें, या खराब गद्य या इसके किसी अनुकरणकर्ता के लिए बुल्वर-लिटन प्रतियोगिता में प्रवेश करें।
8. **अपने दर्शकों और उद्देश्य पर विचार करें.** जैसे आप अलग-अलग मौसम के लिए अलग-अलग कपड़े पहनते हैं, वैसे ही आपको अपने दर्शकों के आधार पर अलग-अलग लिखना या बोलना चाहिए। क्या यह संचार तथ्यात्मक है या काल्पनिक? क्या आप कोई कहानी

सुना रहे हैं, किसी मुद्दे पर बहस कर रहे हैं, या कोई प्रक्रिया समझा रहे हैं?

9. अपने लेखन को प्रूफरीड करें और इसे किसी और से प्रूफरीड करवाएं। जब आप प्रूफरीड करते हैं, तो आप देख सकते हैं कि आप अक्सर किस प्रकार की गलतियाँ करते हैं। अपनी रचना को जोर से पढ़ें। जब आप जो पढ़ते हैं वह सही नहीं लगता है, तो आपको व्याकरण संबंधी त्रुटि मिल सकती है।
10. गलतियाँ करने से न डरें। वह डर आपको अच्छा लिखने से रोक सकता है। भाषा में महारत हासिल करने के लिए असाधारण मात्रा में अभ्यास की आवश्यकता होती है, और गलतियाँ सीखने की प्रक्रिया का हिस्सा होती हैं।
11. दूसरी भाषा सीखने की कोशिश करें। यह आपको अपने आप में संरचनाओं और व्याकरण के बारे में अधिक जागरूक बना देगा। कई लैटिन-आधारित और जर्मनिक भाषाओं में अंग्रेजी के समान शब्द और संरचनाएं हैं, और इन समानताओं और अंतरों की खोज से दोनों भाषाओं को मजबूती मिलेगी।

अमानक और संदिग्ध

- बहुत, बहुत - "अलॉट" एक शब्द नहीं है; अनौपचारिक लेखन में "बहुत" का प्रयोग करें। औपचारिक लेखन में "कई," "बहुत," "कई," "अनेक," "एक बड़ी संख्या," और "एक बड़ी राशि" को प्रतिस्थापित करें।

- नहीं है - "नहीं है" हमेशा गलत होता है, चाहे इसका अर्थ "होना" या "होना" हो। "मैं नहीं हूँ?" का प्रयोग गैरमानक है। "मैं नहीं हूँ?" अमानक अंग्रेजी भी है; "है ना?" मानक अंग्रेजी है। "मैं नहीं हूँ?" के उपयोग के बावजूद और "मैं नहीं हूँ?" कुछ बोलियों में, "सही मानक एकवचन रूप बहुवचन रूप नहीं है: मैं सही हूँ, है ना?"
- ठीक है, ठीक है - "ठीक है" गैरमानक है; "ठीक है" का प्रयोग करें। जैसे "ओके," "ऑल राइट" एक अनौपचारिक शब्द है; औपचारिक लेखन में "ठीक" या "स्वीकार्य" स्थानापन्न करें।
- वैसे भी - उचित शब्द "वैसे भी" है।
- गोना, वांट - ये "गोइंग टू" और "वांट टू" के संकुचन हैं। वे संवाद को छोड़कर सभी लेखन में अस्वीकार्य हैं। यदि स्पीकर ने वास्तव में कहा, "मैं सुपरमार्केट जा रहा हूँ," इसे इस तरह से लिखें।
- उम्मीद है - "उम्मीद है" एक औपचारिक, अवैयक्तिक शब्द है। एक ही अर्थ के साथ कोई सही विकल्प नहीं है। जैसा कि यह एक शब्द है, "उम्मीद है" किसी भी विकल्प की तुलना में अधिक संक्षिप्त है। "उम्मीद है" की

शुरुआत में आलोचना की गई थी क्योंकि इससे क्रिया को संशोधित करने की उम्मीद थी। वाक्य में "उम्मीदवार को पार्टी द्वारा नामित किया जाएगा," "उम्मीद है" का अर्थ "आशावादी तरीके से" नहीं है, बल्कि इसके बजाय एक अवैयक्तिक, आशावादी भविष्यवाणी करता है। यह एक वाक्य क्रिया विशेषण है, जो एक संपूर्ण वाक्य को संशोधित कर सकता है, और वाक्य क्रियाविशेषण औपचारिक लेखन में आम हैं। "उम्मीद है" कानूनी लेखन में भी प्रयोग किया जाता है। वास्तव में, "उम्मीद है" एक बार एक दुष्ट शब्द रहा होगा जिसे "दिखावा" भी माना जाता था।

- प्रभाव - "प्रभाव" का अर्थ "पर प्रभाव पड़ता है" के उपयोग की कभी-कभी आलोचना की जाती है, खासकर उन लोगों द्वारा जो कहते हैं कि यह एक क्रिया में परिवर्तित एक संज्ञा थी। "प्रभाव" वास्तव में पहले एक क्रिया थी। औपचारिक लेखन में इस शब्द का सबसे अधिक प्रयोग किया जाता है। "प्रभाव" को नियोजित करना लेखक को अधिक सटीक होने के लिए भी मजबूर करता है।
- पेपर का नकारात्मक प्रभाव पड़ेगा। (यह एक खाली वाक्य भी हो सकता है।)
- कागज इतिहासकार की प्रतिष्ठा को नकारात्मक रूप से प्रभावित करेगा। (यह वाक्य संरचना, एक सकर्मक

क्रिया के साथ, लेखक को यह कहने के लिए मजबूर करती है कि कौन प्रभावित होगा।)

- बेपरवाह - यह प्रपत्र अमानक है। उपसर्ग "ir-" और प्रत्यय "-less" इसे बेमानी बनाते हैं। मानक अंग्रेजी "चाहे" या "चाहे जो भी हो" का उपयोग करता है।
- ऑफ़ - "ऑफ़", "आउटसाइड" और "इनसाइड" और सर्वनाम "ऑल" जैसे प्रीपोज़िशन के साथ "ऑफ़" का उपयोग करना गलत और बेमानी है। ध्यान दें कि "ऑफ़" उचित है जब "ऑफ़" वास्तव में एक क्रिया विशेषण है (उदाहरण के लिए "चट्टान का टूटना")।
 - "मुझसे दूर रहो।"
 - "मुझे उतारो।"
 - "बैग के अंदर क्या है?"
 - "बैग के अंदर क्या है?"
 - "सभी छात्रों को उत्तर पता था।"
 - "सभी छात्रों को उत्तर पता था।"
- ज़ोर से - "ज़ोर से" अमानक है; अधिक संक्षिप्त "जोर से" का प्रयोग करें।

- जब तक, 'तिल' - "तिल" एक अमानक रूप है। औपचारिक लेखन में "तक" को "तक" पसंद किया जाता है।
- उपयोग करने के लिए - इस वाक्यांश का उचित रूप "इस्तेमाल किया" होना चाहिए। "डी" को "प्रयुक्त" में उच्चारण करना सुनिश्चित करें।
 - "बचपन में मैं नर्सरी स्कूल जाता था।"
 - "बचपन में मैं नर्सरी स्कूल जाता था।"

टिप्स

- वारंट होने पर एक शिशु को विभाजित करने में संकोच न करें। स्प्लिट इनफिनिटिव का उपयोग सबसे औपचारिक लेखन में किया जाता है। स्प्लिट इनफिनिटिव भी सक्रिय आवाज में नहीं होते हैं, हालांकि सक्रिय इन्फिनिटिव बहुत औपचारिक लेखन में कार्रवाई दिखा सकते हैं जो सक्रिय आवाज से बचा जाता है। चूंकि हमारे कई व्याकरण नियम लैटिन पर आधारित हैं, इसलिए स्प्लिट इनफिनिटिव की कभी-कभी आलोचना की गई है, क्योंकि इनफिनिटिव लैटिन में एक शब्द है और इसे एक इकाई की तरह माना जाता है। वास्तव में, विभाजित infinitives व्याकरणिक रूप से सही हैं, क्योंकि वे कुछ वाक्यांशों और वाक्यों में अपरिहार्य हैं, जैसे "दोगुने से अधिक।" "दोगुने से अधिक" या "दोगुने से अधिक" लिखना संभव नहीं है।

वाक्य में "उसकी योजना सक्रिय आवाज का उपयोग नहीं करने की है," "नहीं" सही जगह पर है; वाक्य में "उसकी योजना सक्रिय आवाज का उपयोग नहीं करना है" "नहीं" वास्तव में गलत जगह पर है, वाक्य को एक अलग अर्थ दे रहा है। मरियम-वेबस्टर कहते हैं, "जैसा कि कई टिप्पणीकारों ने टिप्पणी की है, स्प्लिट इनफिनिटिव, कम शिक्षित लोगों के भाषण में कभी भी सामान्य नहीं रहा है।" "इसका उपयोग मानक अंग्रेजी और साहित्यिक संदर्भों के उपयोगकर्ताओं तक ही सीमित है।"

- "विभाजित क्रिया वाक्यांश" का उपयोग करने से डरो मत। रॉबर्ट लोथ ने खुद कहा था कि यह व्याकरणिक रूप से सही था। कुछ लेखक जो इनफिनिटिव को विभाजित नहीं करते हैं वे क्रिया वाक्यांशों को भी विभाजित करने से इनकार करते हैं, लेकिन ऐसा कोई नियम नहीं है। यदि ऐसा कोई नियम था, तो हम सभी को "मैंने उसे नहीं देखा" के बजाय "मैंने उसे नहीं देखा" कहना चाहिए। हमें यह भी कहना चाहिए, "आप जा रहे हैं?" के बजाय "क्या आप जा रहे हैं?" लेकिन "तुम जा रहे हो?" एक गैर मानक प्रश्न है। जब क्रिया वाक्यांश के दो भागों के बीच क्रिया विशेषण आता है तो विभाजित क्रिया वाक्यांशों में विभाजित infinitives के फायदे (जोर के संदर्भ में) होते हैं।

- एक पूर्वसर्ग के साथ एक खंड को समाप्त करने से बचने का प्रयास करें। आपने पूर्वसर्ग के साथ एक वाक्य को समाप्त करने के बारे में सुना होगा, लेकिन कुछ प्रकार के खंडों में एक पूर्वसर्ग को उसके वस्तु से अलग भी किया जा सकता है। शब्द "पूर्वसर्ग" का शाब्दिक अर्थ है "पहले रखना।" प्रस्तावों को आम तौर पर उन वस्तुओं से पहले रखा जाना चाहिए जो वे लेते हैं। वाक्य या खंड के अंत में सबसे सशक्त स्थिति के लिए पूर्वसर्ग भी कमजोर शब्द हैं। रॉबर्ट लोथ, जॉन ड्राइडन के साथ, पूर्वसर्गों और उनकी वस्तुओं को एक साथ रखने के लिए इस नियम को लागू करने के लिए जाने जाते हैं। ए शॉर्ट इंट्रोडक्शन टू इंग्लिश ग्रामर में, लोथ ने कहा कि औपचारिक अंग्रेजी में रिश्तेदार सर्वनामों के सामने प्रस्ताव रखना बेहतर होता है। उन्होंने यह भी कहा कि प्रीपोजिशन को कुछ क्रियाओं का पालन करना चाहिए (जैसे "गिरना") उन्हें अपना अर्थ देने के लिए। इन क्रियाओं को खंड के अंत में पूर्वसर्ग की आवश्यकता हो सकती है और रॉबर्ट लोथ द्वारा अपनी पुस्तक और जॉन ड्राइडन द्वारा उपयोग किया गया था। औपचारिक अंग्रेजी की एक विशेषता संरचना, निष्क्रिय आवाज, केवल एक खंड के अंत में पूर्वसर्ग के साथ बनाई जा सकती है। लैटिन की तरह, अंग्रेजी निष्क्रिय आवाज में अकर्मक क्रियाओं का उपयोग कर सकती है। लैटिन में एक पूर्वसर्ग के साथ एक वाक्य को समाप्त करना असंभव था, लेकिन भाषा में अक्सर एक क्रिया (जैसे "ट्रान्सलीसेरे") को नियोजित किया जाता है, जिसके

लिए अंग्रेजी एक क्रिया और पूर्वसर्ग के साथ एक इकाई के रूप में अभिनय करती है ("के माध्यम से चमकने के लिए") . अंग्रेजी निष्क्रिय आवाज में अकर्मक क्रियाओं का उपयोग कर सकती है। लैटिन में एक पूर्वसर्ग के साथ एक वाक्य को समाप्त करना असंभव था, लेकिन भाषा में अक्सर एक क्रिया (जैसे "ट्रान्सलीसेरे") को नियोजित किया जाता है, जिसके लिए अंग्रेजी एक क्रिया और पूर्वसर्ग के साथ एक इकाई के रूप में अभिनय करती है ("के माध्यम से चमकने के लिए") . अंग्रेजी निष्क्रिय आवाज में अकर्मक क्रियाओं का उपयोग कर सकती है। लैटिन में एक पूर्वसर्ग के साथ एक वाक्य को समाप्त करना असंभव था, लेकिन भाषा में अक्सर एक क्रिया (जैसे "ट्रान्सलीसेरे") को नियोजित किया जाता है, जो अंग्रेजी एक क्रिया के साथ व्यक्त करती है और एक इकाई के रूप में अभिनय करती है ("के माध्यम से चमकने के लिए") .

- "आपने किसे पत्र भेजा है?"
 - "आपने किसे पत्र भेजा है?"
 - "यह वह महिला है जिससे मैं परिचित था।"
 - "यह वह महिला है जिससे मैं परिचित था।"
 - "इस तरह परियोजना को संदर्भित किया गया था।"
- (औपचारिक, निष्क्रिय अकर्मक क्रिया)

- "कौन" और "किसका" ठीक से प्रयोग करें। "कौन" विषय सर्वनाम है; "किसका" वस्तु सर्वनाम है। उदाहरण के लिए, "सैली ने किसे देखा?" वस्तु सर्वनाम "किसका," का उपयोग करता है। जब आप इस बारे में अनिश्चित हों कि किसका उपयोग करना है, तो वाक्य पर फिर से काम करें और "वह" या "उसे" को प्रतिस्थापित करें। फिर से लिखें "सैली ने किसे देखा?" जैसे "सैली ने किसे देखा?" और फिर "सैली ने उसे देखा।" क्योंकि "उसे" सही लगता है, वाक्य में "किसका" कार्यरत है। यदि आप भाषण में "किससे" के साथ असहज महसूस करते हैं, तो विलियम सफायर सर्वनाम को हटाने के लिए वाक्य को दोबारा बदलने का सुझाव देते हैं। जब जॉर्ज बुश ने "आप किस पर भरोसा करते हैं?" का इस्तेमाल किया। एक नारे के रूप में, सफायर ने सुझाव दिया "आप किस उम्मीदवार पर भरोसा करते हैं?"
- व्यक्तिगत सर्वनामों को ठीक से चुनें। विषय सर्वनाम का प्रयोग करें ("मैं," "वह," "वह," "हम," "वे") "होना" और वस्तु सर्वनाम ("मुझे," उसे, "उसे," "हम," के रूपों के बाद "उन्हें") सकर्मक क्रियाओं और पूर्वसर्गों के बाद।
- मुहावरेदार रूप से पूर्वसर्गों का प्रयोग करें। उदाहरण के लिए, आप किसी व्यक्ति से सहमत हैं, लेकिन किसी कार्रवाई के लिए सहमत हैं।
- समानांतर, संतुलित वाक्यों का निर्माण करें।

- याद रखें कि अच्छे लेखन के लिए अच्छे व्याकरण, अच्छी वर्तनी, तार्किक संगठन, स्पष्टता, दर्शकों का ध्यान और सामग्री के अच्छे चयन की आवश्यकता होती है। एक अच्छा लेखक इनमें से किसी भी चीज़ को नज़रअंदाज़ नहीं करता। व्याकरण और वर्तनी की त्रुटियों और खराब संगठन की जांच के लिए पर्याप्त समय देना सुनिश्चित करें।
- स्वीकार करें कि भाषा विकसित होती है। इससे नए शब्द मिलते हैं। "फाइनलाइज़" एक है, और इसका कोई सटीक विकल्प नहीं है। यह मौजूदा शब्दों का नए तरीकों से उपयोग करता है। उदाहरण के लिए, "संपर्क" कभी स्पर्श के लिए एक संज्ञा थी, लेकिन अब इसका उपयोग संक्षिप्त क्रिया के रूप में भी किया जाता है जिसका अर्थ है "संवाद करना।" भाषाएं भी शब्द खो देती हैं। उदाहरण के लिए, अंग्रेजी औपचारिक और अनौपचारिक दूसरे व्यक्ति के सर्वनामों के बीच भेद करती थी: औपचारिक सर्वनाम के रूप में "तु" और अनौपचारिक सर्वनाम के रूप में "तू"। इन सर्वनामों में व्यक्तिपरक और वस्तुनिष्ठ रूप भी थे: "तू" और "तू" और "तु" और "आपा।" अंग्रेजी बोलने वालों ने पाया कि उन्हें इन सभी अलग-अलग सर्वनामों की आवश्यकता नहीं थी। "आप" औपचारिक और अनौपचारिक रजिस्ट्रों में और एक व्यक्तिपरक और उद्देश्य सर्वनाम के रूप में इस्तेमाल किया जा सकता है।

- लेखन समाप्त करने के बाद सुधार करें। यदि आप किसी शब्द की वर्तनी नहीं जानते हैं, तो लिखते रहें! यदि आप अपनी सोच की ट्रेन खो सकते हैं तो त्रुटियों को ठीक करने के लिए रुकें नहीं।
- वर्तनी की क्षमता अनिवार्य रूप से लिखने की क्षमता का संकेतक नहीं है, हालांकि दोनों कौशल निकट से संबंधित हैं। यदि आप चिंता करते हैं कि आप एक अच्छे स्पेलर नहीं हैं, तो अपने काम की अंतिम कॉपी बनाने से पहले शब्दकोश या वर्तनी-जांचकर्ता का उपयोग करें।
- लिखित अंग्रेजी पर ध्यान देने से आपकी बोली जाने वाली अंग्रेजी में भी सुधार होगा।

चेतावनी

- कोई भी एकदम सही नहीं होता। यहां तक कि विलियम सफायर, रिचर्ड लेडरर और लिन ट्रस जैसे अंग्रेजी मावेन भी उनकी लेखन शैली पर टिप्पणी और आलोचना करते हैं।
- यह सच है कि "अभ्यास परिपूर्ण बनाता है", लेकिन कोई भी पूर्ण नहीं है।
- किताबों या पत्रिकाओं जैसे मुद्रित कार्यों की तुलना में इंटरनेट पर लेखों (विशेषकर ब्लॉग पर) में त्रुटियों की संभावना अधिक होती है। इंटरनेट पेजों को अक्सर अन्य लिखित कार्यों की तरह सावधानी से नहीं जांचा जाता है।
- जब आप बातचीत में हों तो दूसरों को सुधारने के बारे में सावधान रहें। कुछ लोग इसे गलत तरीके से लेते हैं।

खेल कमेंट्री

खेल कमेंट्री खेल टिप्पणीकारों की एक गतिविधि है।

प्रसिद्ध खेल कमेंटेटर

सबसे प्रसिद्ध खेल कमेंटेटरों में, खेल द्वारा सूचीबद्ध जहां उनका काम सबसे अच्छी तरह से जाना जाता है।

बेसबॉल

- मेल एलन, यांकीज़ और न्यूयॉर्क जायंट्स की प्रसिद्ध आवाज़, साथ ही बेसबॉल में इस सप्ताह।
- रेड बार्बर, रेड्स के लिए प्रसिद्ध आवाज़, ब्रुकलिन डोजर्स और न्यूयॉर्क यांकीज़, कई अन्य घोषणात्मक नौकरियों के बीच।
- मार्टी ब्रेनमैन, सिनसिनाटी रेड्स के साथ तीन दशकों से अधिक के लिए, और एनसीएए पुरुषों के बास्केटबॉल टूर्नामेंट के लिए राष्ट्रीय रेडियो पर भी।
- थॉम ब्रेनमैन, मार्टी का बेटा, जो पहले शावक और एरिज़ोना डायमंडबैक के साथ था, लेकिन 2007 में शुरू होने वाले अपने पिता और रेड्स के साथ काम करने के लिए एरिज़ोना छोड़ दिया।

- जैक ब्रिकहाउस, जिन्होंने 1948 - 1981 तक शिकागो शावक और शिकागो वाइट सॉक्स को डब्ल्यूजीएन-टीवी पर कवर किया था। ब्रिकहाउस को 1954 की विश्व श्रृंखला के उनके कवरेज के लिए भी याद किया जाता है, जिसमें विली मेस के खेल की एक प्रसिद्ध कैच का वर्णन किया गया है। इसके अतिरिक्त, ब्रिकहाउस ने डब्ल्यूजीएन रेडियो पर शिकागो बियर और ब्ल्यूजीएन-टीवी पर शिकागो बुल्स को कवर किया।
- कैरे के पूर्व कलर कमेंटेटर जैक बक, कार्डिनल्स के साथ अपने काम के लिए जाने जाते हैं, लेकिन नेटवर्क वाचक और मंडे नाइट फुटबॉल के लिए, रेडियो आवाज के रूप में भी जाने जाते हैं। उन्हें बेसबॉल हॉल ऑफ फ़ेम में शामिल किया गया था। बक के पास कई प्रसिद्ध कॉल हैं, 1988 वर्ल्ड सीरीज़ में किर्क गिब्सन के डेनिस एकस्टर्ले के घर से बाहर निकलने के अलावा और कोई नहीं - "मुझे विश्वास नहीं है, कि मैंने अभी क्या देखा!"
- जो बक, जैक बक का बेटा, जो फॉक्स स्पोर्ट्स के लिए बेसबॉल और फुटबॉल खेलता है। फॉक्स पर वर्ल्ड सीरीज़ के लिए वर्तमान टीवी प्ले-बाय-प्ले मैन है।
- हैरी कैरे, शिकागो शावकों के साथ सबसे प्रसिद्ध, लेकिन सेंट लुइस कार्डिनल्स, शिकागो व्हाइट सॉक्स और ओकलैंड एथलेटिक्स के साथ भी कई वर्षों तक काम किया। एनबीए के सेंट लुइस हॉक्स और यूनिवर्सिटी ऑफ़ मिसौरी फुटबॉल के साथ भी काम किया।

- स्किप कैरे, हैरी के समान रूप से जाने-माने बेटे, अटलांटा ब्रेक्स के लिए टेलीविजन और रेडियो पर लंबे समय तक आवाज, टेड टर्नर और उत्तराधिकारियों के स्वामित्व वाले विभिन्न केबल चैनलों के साथ कई अन्य प्ले-बाय-प्ले कर्तव्यों के बीच।
- चिप कैरे, स्किप का बेटा और हैरी का पोता। तिकड़ी एकमात्र तीन-पीढ़ी की टीम है जिसने किसी भी खेल में एक साथ एक खेल में काम किया है, ऐसा दो बार किया है: 13 मई, 1991 को शावक-ब्रेक्स खेल में, और 1989 में ऑरलैंडो मैजिक और के बीच एनबीए गेम के लिए। मियामी हीट। चिप कैरे ने अपने पिता (वर्तमान में, बहादुरों के साथ) के साथ पूर्णकालिक काम किया है। हैरी की मृत्यु के बाद चिप ने WGN-TV पर शावकों के लिए प्ले-बाय-प्ले संभाला, और 2005 सीज़न के बाद अटलांटा में फिर से स्किप के साथ काम करने के लिए उस नौकरी को छोड़ दिया, जहां वह 2008 में स्किप की मृत्यु के बाद अपने पिता के उत्तराधिकारी बने। मैजिक के लिए काम किया, और फॉक्स स्पोर्ट्स के लिए राष्ट्रीय प्रसारण (और इन-स्टूडियो होस्टिंग) पर भी काम किया।
- मिनेसोटा ट्विन्स के लिए हर्ब कार्नियल।
- डॉन शेवरियर, टोरंटो ब्लू जेज़ की पहली टेलीविज़न आवाज़ थी और 2 दशकों तक जेज़ गेम्स का प्ले-बाय-प्ले करना जारी रखा।

- मशहूर खिलाड़ी से ब्रॉडकास्टर बने डिज़ी डीन, हालांकि अक्सर उन्हें हवा में उनके खराब प्रदर्शन के लिए याद किया जाता है।
- एनबीसी के गेम ऑफ द वीक पर कलर कमेंटेटर के रूप में कर्ट गौडी के लंबे समय के साथी जो गैरागियोला, जिन्होंने बाद में प्ले-बाय-प्ले पर गौडी की जगह ली। सेंट लुइस कार्डिनल्स के लिए एक शीर्ष पूर्व खिलाड़ी, गैरागियोला एनबीसी टुडे शो के सह-मेजबान और एक गेम शो होस्ट भी थे, और हाल के वर्षों में वेस्टमिंस्टर केनेल क्लब के लिए "प्ले-बाय-प्ले" (एक प्रकार का) किया है। कुत्तो कि प्रदर्शनी।
- मिलो हैमिल्टन, ह्यूस्टन एस्ट्रो के साथ और उससे पहले बहादुर; उनके रेडियो कॉल को अक्सर हेनरी आरोन की अटलांटा में अपने 715वें होम रन को हिट करने की रिकॉर्डिंग में सुना जाता है।
- एर्नी हारवेल, बेसबॉल ब्रॉडकास्टर के रूप में 55 साल का करियर, डेट्रॉइट टाइगर्स के साथ 42, सबसे प्रसिद्ध होम रन कॉलों में से एक, "दैट बॉल इज लूअोंग गॉन!", और उनके ट्रेडमार्क ने "वह वहां खड़ा था" की तीसरी स्ट्राइक कहा। सड़क के किनारे के घर की तरह।" न्यूयॉर्क जायंट्स के लिए एक प्रसारक के रूप में, टेलीविजन पर बॉबी थॉमसन के "शॉट हर्ड 'राउंड द वर्ल्ड' को बुलाया।

- रसेल होजेस, जिन्होंने कई टीमों के लिए प्ले-बाय-प्ले किया, विशेष रूप से न्यूयॉर्क और सैन फ्रांसिस्को जायंट्स। बॉबी थॉमसन के "शॉट हर्ड 'राउंड द वर्ल्ड'" के लिए होजेस स्थानीय रेडियो पर माइक्रोफोन में थे। यह होजेस ही थे जो रोए थे, "दि जाइंट्स जीत द पेनांट! द जाइंट्स जीत पेनेंट!..."
- माइकल के, न्यूयॉर्क यांकीज़ के प्ले-बाय-प्ले ब्रॉडकास्टर और यस नेटवर्क पर सेंटरस्टेज के मेजबान।
- 2002 के फोर्ड सी. फ्रिक अवार्ड के विजेता हैरी कलास ने 1971 से 2009 तक फिलाडेल्फिया फिलिप्स गेम्स का प्रसारण किया। वह एनएफएल फिल्मस, कैंपबेल्स सूप और जीएमसी ट्रक की आवाज के साथ-साथ स्व-निर्देशित दौरे के लिए आवाज भी थे। फिलाडेल्फिया में संयुक्त राज्य टकसाल। होम रन के लिए उनका सिग्रेचर कॉल था "लॉन्ग ड्राइव! उस बच्चे को देखें ... यहाँ से बाहर!" कलास की मृत्यु 13 अप्रैल 2009 को एक खेल से कुछ समय पहले नेशनल पार्क, वाशिंगटन, डीसी में प्रसारण बूथ में हुई थी।
- राल्फ किनर, पिट्सबर्ग पाइरेट्स के लिए हॉल ऑफ फेम खिलाड़ी और न्यूयॉर्क मेट्स के लिए मूल प्रसारक। किनर अपने इतिहास में मेट्स के लिए सबसे लंबे समय तक चलने वाला ब्रॉडकास्टर है। काइनर ने 1962 में मेट्स के साथ अपने प्रसारण करियर की शुरुआत की और अभी भी मेट्स टेलीविजन न्यू नेटवर्क एसएनवाई

में योगदानकर्ता हैं। किनर अपने पोस्ट गेम शो, "किनर्स कोर्नर" के लिए सबसे प्रसिद्ध हैं। मर्फी, नेल्सन और केनर एक टीम के लिए सबसे उल्लेखनीय प्रसारकों की तिकड़ी के तीन सदस्य हैं। किनर का सबसे प्रसिद्ध कॉल आया जब मेट्स ने 1969 में अपना पहला नेशनल लीग पेनांट जीता, "तो मेट्स को उनके असंभव सपने से दूर जीत लिया जाता है, पिच एक वक्र है, तीसरे स्थान पर सबसे ऊपर है, गैरेट के पास गेंद है, वह पहले फेंकता है, और न्यूयॉर्क मेट्स नेशनल लीग चैंपियन हैं।"

- बॉब मर्फी, हॉल ऑफ फेम वाचक और न्यूयॉर्क मेट्स के लिए मूल प्रसारक, मर्फी सबसे प्रसिद्ध स्पोर्ट्सकास्टिंग तिकड़ी के एक सदस्य हैं। मेट्स के साथ मर्फी का करियर 1962 में शुरू हुआ और 2002 में समाप्त हुआ। मर्फी ने 1969, 1973, 1986 और 2000 में मेट्स के लिए 4 वर्ल्ड सीरीज़ को बुलाया। मर्फी की सबसे प्रसिद्ध कॉल्स में 1986 वर्ल्ड के गेम 6 में बिल बकनर की ग्राउंड बॉल त्रुटि शामिल है। शिया स्टेडियम में श्रृंखला, "और स्टैनली की पिच...एक ग्राउंड बॉल, ट्रिकलिंग..यह एक फेयर बॉल है! बकनर द्वारा गेट्स !! राउंडिंग थर्ड, नाइट, द मेट्स विन! वे जीत!"
- लिंडसे नेल्सन, हॉल ऑफ फेम वाचक और न्यूयॉर्क मेट्स के लिए मूल प्रसारक। मेट्स के साथ नेल्सन का करियर 1962 में शुरू हुआ और 1978 में समाप्त हुआ। इसके

बाद नेल्सन ने कुछ वर्षों के लिए सैन फ्रैंसिसियो जायंट्स गेम का प्रसारण किया। नेल्सन कई सालों से नोत्रे डेम फुटबॉल की आवाज बनने के लिए भी मशहूर हैं। नेल्सन का सबसे उल्लेखनीय आह्वान तब आया जब 1969 में मेट्स ने अपना पहला डिवीजन खिताब और सीज़न बर्थ के बाद जीता, "24 सितंबर को 9:07 बजे, न्यूयॉर्क मेट्स ने नेशनल लीग के पूर्वी डिवीजन की चैंपियनशिप जीती है।"

- डेव नीहॉस 1977 में फ्रैंचाइज़ी के जन्म के बाद से सिएटल मेरिनर्स की आवाज़ रहे हैं। उनके हस्ताक्षर कॉल हैं "फ्लाई अवे" (घरेलू रन के लिए) "गेट आउट द राई ब्रेड एंड मस्टर्ड दादी, इट्स ग्रैंड सलामी टाइम" (ग्रैंड स्लैम के लिए) , माई-ओह-माई (किसी भी महान नाटक के लिए)।
- विन स्कली, जिन्होंने डोजर्स के साथ आधी सदी से अधिक समय तक काम किया है, ब्रुकलिन में शुरुआत की और फिर लॉस एंजिल्स चले गए। स्कली ने कई राष्ट्रीय कार्यों में काम किया है, जिसमें छह सीज़न के लिए एनबीसी पर मेजर लीग बेसबॉल गेम ऑफ़ द वीक और रेडियो और टेलीविज़न दोनों पर नेशनल फुटबॉल लीग भी शामिल है।
- माइक शैनन, कार्डिनल्स के साथ जैक बक के रंगीन साथी, जिन्होंने बाद में बक ऑन प्ले बाय प्ले की जगह ली।

- बॉब यूकर, अपने हास्य अभिनय और औसत बेसबॉल करियर (उनकी कॉमेडी का लगातार विषय) के लिए जाने जाते हैं, लेकिन 1971 से मिल्वौकी ब्रेवर्स के लिए प्ले-बाय-प्ले मैन भी हैं।
- जॉन मिलर, जो मॉर्गन के साथ ईएसपीएन के संडे नाइट बेसबॉल की लंबे समय तक आवाज के रूप में जाने जाते हैं। मिलर ने ओकलैंड ए, टेक्सास रेंजर्स, बोस्टन रेड सोक्स, बाल्टीमोर ओरिओल्स के लिए काम किया है और वर्तमान में सैन फ्रांसिस्को जायंट्स के वाचक हैं। 2010 में, मिलर को फोर्ड सी. फ्रिक अवार्ड का विजेता नामित किया गया था और उन्हें बेसबॉल हॉल ऑफ फ़ेम में शामिल किया जाएगा।

अमेरिकी फुटबॉल

- Myron Cope, पिट्सबर्ग स्टीलर्स रेडियो वाचक कई वर्षों से, अपनी कर्कश आवाज और "डबल योई!" जैसे वाक्यांशों के लिए प्रसिद्ध है। और "ओके डोकल"।
- कीथ जैक्सन, एबीसी स्पोर्ट्स के लिए कॉलेज फुटबॉल की दशकों लंबी आवाज। वह मंडे नाइट फुटबॉल के लिए सबसे पहले प्ले-बाय-प्ले मैन भी थे जहाँ उन्होंने पहली बार हॉवर्ड कॉसेल के साथ काम किया, और एबीसी के लिए एनबीए और एमएलबी गेम्स भी कहा।
- पैट समरॉल, अपने आप में एक शीर्ष एनएफएल खिलाड़ी, लेकिन कई वर्षों तक सीबीएस और फॉक्स के

साथ एनएफएल खेलों में जॉन मैडेन के साथ भागीदारी की, और कई गोल्फ प्रसारणों पर भी।

- 1986 से 2005 तक एबीसी पर मंडे नाइट फुटबॉल की आवाज़ अल माइकल्स, अब 13 सितंबर 2009 से शुरू होने वाले क्रिस कॉलिन्सवर्थ के साथ एनबीसी का संडे नाइट फुटबॉल करता है, लेकिन उस समय तक, शो की शुरुआत से, जॉन मैडेन के साथ। माइकल्स ने वर्ल्ड सीरीज़ और एनबीए फ़ाइनल को भी बुलाया है जब वह एबीसी के साथ थे। 1980 के "मिरेकल ऑन आइस" शीतकालीन ओलंपिक हॉकी खेल के उद्घोषकों में से एक भी थे, जब एक अपस्टार्ट अमेरिकी पक्ष ने सोवियत संघ की पावरहाउस टीम को स्वर्ण पदक के रास्ते में परेशान किया; लाइन गढ़ी, "क्या आप चमत्कारों में विश्वास करते हैं?"
- पीट ग्रॉस, 1976 से सिएटल सीहॉक की आवाज़ से 1992 में उनके कैंसर से गुजरने तक। ग्रॉस का हस्ताक्षर "टचडाउन सीहॉक्स" अलास्का से लेकर दक्षिणी ओरेगन तक सीहॉक प्रशंसकों द्वारा प्रिय था। वह सीहॉक्स रिंग ऑफ ऑनर में शामिल होने वाले दूसरे व्यक्ति थे।
- ब्रैंड नेस्लर, एबीसी स्पोर्ट्स के लिए कॉलेज फुटबॉल की आवाज़। वह आमतौर पर शनिवार की रात को प्राइम टाइम गेम कहते हैं।
- जॉन मैडेन, अल माइकल्स और पैट समरॉल के लंबे समय के पूर्व साथी, वह एक रंगीन टिप्पणीकार थे और

टेलीविजन पर अग्रणी टेलीस्ट्रेटर काम के लिए जाने जाते हैं।

नोट: संयुक्त राज्य अमेरिका में लगभग हर प्रमुख कॉलेज फुटबॉल कार्यक्रम एक "महान खेल-दर-खेल आदमी" का दावा कर सकता है, जिसका स्कूल के साथ कार्यकाल कई वर्षों तक चलता है। वे यहाँ सूचीबद्ध करने के लिए बहुत अधिक हैं।

बास्केटबाल

- न्यूयॉर्क निक्स और न्यूयॉर्क रेंजर्स (एनएचएल) की लॉन्गटाइम वॉयस मार्व अल्बर्ट को एनबीए के इतिहास में सबसे महान प्रसारक के रूप में माना जाता है। वह वर्तमान में न्यू जर्सी नेट्स और टीएनटी के लिए प्रसारण करता है।
- बिल रोथ, वर्जीनिया टेक होकीज की लंबे समय से आवाज, स्कूल के लिए फुटबॉल खेलों के प्रसारण के लिए बेहतर जाना जाता है।
- चिक हर्न, लॉस एंजिल्स लेकर्स की लंबे समय से आवाज। स्लैम डंको सहित कई लगातार खेलों के प्रसारण और कई बास्केटबॉल शब्दों के आविष्कारक के रिकॉर्ड के धारक
- जॉनी मोस्ट, बोस्टन सेल्टिक्स की लंबे समय से आवाज, कई कॉलों के लिए याद किया जाता है, जिसमें "हैवलिसेक स्टोल द बॉल" शामिल है।

- नील फंक, जॉनी केर और जिम डरहम, शिकागो बुल्स की आवाज़ें।
- Cawood Ledford, कई दशकों तक यूनिवर्सिटी ऑफ़ केंटकी वाइल्डकैट्स का रेडियो (और कभी-कभी एक साथ टेलीविज़न); उन्होंने अपने फुटबॉल खेलों के साथ-साथ एनसीएए मेन्स फ़ाइनल फोर और केंटकी डर्बी के राष्ट्रीय रेडियो प्रसारण भी प्रसारित किए।
- टॉम हैमंड, जिन्होंने एनबीसी के लिए कॉलेज और ओलंपिक बास्केटबॉल पर काम किया है, साथ ही घुड़दौड़ (हालांकि उस खेल में रेस कॉलर के बजाय मेजबान के रूप में बेहतर जाना जाता है)।
- मैक्स फ़ॉकनस्टियन, 1946 से 2006 तक कैनसस जेहॉक्स बास्केटबॉल और फुटबॉल की आवाज़, 1750 से अधिक बास्केटबॉल खेलों के साथ-साथ 650 फुटबॉल खेलों को कवर करता है।
- बॉब हैरिस, 1976 के बाद से ड्यूक ब्लू डेविल्स बास्केटबॉल और फुटबॉल की आवाज़, केंटकी को हराने के लिए क्रिस्चियन लाइटनर के जंप शॉट का उनका प्ले-बाय-प्ले, ड्यूक को फ़ाइनल फोर में भेजना टेलीविज़न उद्घोषकों की तुलना में अधिक बार प्रसारण वीडियो के साथ होता है।
- नॉर्थ कैरोलिना टार हील्स की आवाज़ वुडी डरहम 1971 से फुटबॉल और बास्केटबॉल खेलों का प्रसारण कर रही है।

- शिकागो बुल्स की आवाज चक स्विस्की ने 1980 के दशक के उत्तरार्ध से WGN रेडियो के लिए प्रसारण किया है। उन्होंने डेट्रॉइट के लिए WGN छोड़ दिया। उन्होंने मिशिगन राज्य में फुटबॉल और बास्केटबॉल दोनों खेलों का प्रसारण किया। उन्होंने 1998-1999 सीज़न में रैप्टर्स के साथ अपना कार्यकाल शुरू किया। उन्हें शिकागो में उनके प्रसिद्ध कैच वाक्यांशों के लिए जाना जाता है, जैसे "गेट आउट द सलामी एंड चीज़ मामा!, यह बॉल गेम खत्म हो गया है!" जब बुल्स बास्केटबॉल खेल जीतना सुनिश्चित करते हैं। "प्याज बेबी!, प्याज!" जैसे वाक्यांशों को पकड़ें महान कॉलेज बास्केटबॉल कमेंटेटर बिल राफ्टरी से लिया गया था, वह ऐसा तब कहते हैं जब बुल्स का एक खिलाड़ी वास्तव में कठिन शॉट बनाता है। "आप इसे डाउनटाउन <शहर का नाम डालें> से रिंग कर सकते हैं, यह <इंसर्ट पर्सन नेम>" के लिए कहा जाता है, जब बुल्स समय-समय पर थ्री पॉइंट शॉट बनाते हैं, क्योंकि वह अपने परिवार और दोस्तों को प्यार भेजता है .
- माइक गोर्मन, बोस्टन सेल्टिक्स टेलीविजन प्ले-बाय-प्ले वाचक, 1982 से कलर कमेंटेटर टॉम हेनसोहन के साथ जोड़ा गया है। प्रोविडेंस कॉलेज, ईएसपीएन पर बिग मंडे और टीएनटी पर एनबीए प्लेऑफ़ के लिए गेम भी बुलाए हैं।

- अल मैककॉय, फीनिक्स सन के लिए लंबे समय तक टेलीविजन और रेडियो प्ले-बाय-प्ले वाचक, यादगार पंक्तियों में "शाज़म!" और "ओह भाई!"

फुटबॉल

- बैरी डेविस ने 35 साल तक बीबीसी मैच ऑफ़ द डे की आवाज़ दी, लेकिन टेनिस और कई ओलंपिक खेलों में भी काम किया।
- पीटर जोन्स, जिन्हें कमेंटेटर के रूप में जाना जाता है, जिन्होंने हिल्सबोरो आपदा के वृत्तांतों को देखा और प्रसारित किया।
- केनेथ वोल्स्टेनहोल्म, इंग्लैंड और पश्चिम जर्मनी के बीच 1966 विश्व कप फाइनल में अपने प्रसिद्ध उद्धरण के लिए जाने जाते हैं: "कुछ लोग पिच पर हैं! उन्हें लगता है कि यह सब खत्म हो गया है ... अब यह है!"
- मार्टिन टायलर, द डिकेड के एफए प्रीमियर लीग कमेंटेटर के रूप में मतदान किया, वह वर्तमान में स्काई स्पोर्ट्स और प्रीमियर लीग प्रोडक्शंस के लिए काम करता है।
- जॉन मॉट्सन, जिन्हें "मोटी" के नाम से जाना जाता है, 30 से अधिक वर्षों से बीबीसी के फुटबॉल कवरेज पर एक प्रिय कमेंटेटर हैं।
- रेमंड ग्लेनडेनिंग, लंबे समय तक अंग्रेजी फुटबॉल कमेंटेटर, जिन्होंने कई विश्व कप मैचों में काम किया,

लेकिन टेनिस, मुक्केबाजी, घुड़दौड़ और यहां तक कि ग्रेहाउंड रेसिंग भी।

- "बम्बिनो" पॉस, फॉक्स स्पोर्ट्स लैटिन अमेरिका पर अंग्रेजी फुटबॉल के जीवंत और भावनात्मक कमेंटेटर, एक गोल के बाद समर्थकों के मंत्रों को गाने के लिए (और खुद को भी कुछ बनाने के लिए) प्रसिद्ध हैं और संगीत की धुन में डेस्क को पीटते हैं।
- एंड्रेस कैंटर, संयुक्त राज्य अमेरिका में "¡GOOOOLLLLLL!" के लंबे, खींचे गए कॉल के लिए सबसे अच्छी तरह से जाना जाता है। जब एक टीम स्कोर करती है।
- निगेल रीड, सीबीसी पर मेजर लीग सॉकर के टोरंटो एफसी के लिए प्राथमिक सॉकर वाचक। वह फैन 590 . पर "द सॉकर शो" के मेजबान भी हैं
- ईएसपीएन पर संयुक्त राज्य अमेरिका में मेजर लीग सॉकर के लिए प्राथमिक सॉकर वाचक जेपी डेलाकैमरा। वह NHL के अटलांटा थ्रैशर्स के लिए प्ले-बाय-प्ले मैन के रूप में भी काम करता है।

आइस हॉकी

- कनाडा के ब्रॉडकास्टिंग कॉरपोरेशन के लिए कनाडा में हॉकी नाइट के लिए पहली और अभी भी सबसे प्रसिद्ध आवाज फोस्टर हेविट।

- सैम रोसेन, वर्तमान में न्यूयॉर्क रेंजर्स और एनएचएल रेडियो की सबसे लंबी और प्रसिद्ध टेलीविजन आवाज है। वह फॉक्स पर एनएफएल को भी बुलाता है।
- फोस्टर के बेटे बिल हेविट भी एक एचएनआईसी प्ले-बाय-प्ले मैन थे।
- बॉब कोल, जिन्होंने एचएनआईसी पर बिल हेविट का स्थान लिया।
- माइक एमरिक, वर्तमान में न्यू जर्सी डेविल्स की आवाज और एनबीसी पर बनाम एनएचएल और एनएचएल पर प्राथमिक वाचक हैं। उन्हें कई लोग NHL के इतिहास में सबसे महान वाचक के रूप में मानते हैं।
- होवी रोज, वर्तमान में न्यूयॉर्क आइलैंडर्स की टेलीविजन आवाज है। रोज को श्रेय दिया जाता है, शायद, एनएचएल इतिहास में सबसे प्रसिद्ध कॉल, न्यू जर्सी डेविल्स और न्यूयॉर्क रेंजर्स के बीच 1994 के पूर्वी सम्मेलन फाइनल के गेम 7 में स्टीफन मैटेऊ ओवरटाइम लक्ष्य। रोज मेजर लीग बेसबॉल के न्यूयॉर्क मेट्स की रेडियो आवाज भी है।
- गैरी थॉर्न, एबीसी और ईएसपीएन नेशनल हॉकी नाइट पर द एनएचएल के प्रमुख प्ले-बाय-प्ले वाचक के रूप में अपने काम के लिए जाने जाते हैं, जो वर्तमान में एनसीएए प्रोजेन फोर की आवाज है।

- फ्रेड क्यूसिक, हॉल ऑफ़ फ़ेम बोस्टन ब्रुन्स 44 सीज़न (1953-1997) के लिए प्ले-बाय-प्ले वाचक, मूल न्यू इंग्लैंड पैट्रियट्स रेडियो वाचक थे।
- पीटर माहेर, वर्तमान में कैलगरी फ्लेमस की आवाज़, हॉकी हॉल ऑफ़ फ़ेम में शामिल होने वाले और फोस्टर हेवित मेमोरियल अवार्ड विजेता।
- रिक जेनेरेट, बफ़ेलो सेबर्स के लिए नाटक वाचक का नाटक, जो अपने विपुल नाटक कॉलिंग के लिए जाना जाता है, उन कुछ उद्घोषकों में से एक है जो वर्तमान में टीवी और रेडियो का अनुकरण करते हैं।
- डैन केली, सेंट लुइस ब्लूज़ के लिए रेडियो और टीवी आवाज़, उनके पहले गेम से 1989 में उनकी मृत्यु तक। वह CBS पर NHL के लिए प्रमुख प्ले-बाय-प्ले वाचक भी थे। उनके बेटे, डैन जूनियर और जॉन भी NHL में खेलने वाले पुरुष हैं।
- पैट फोले, NHL के शिकागो ब्लैकहॉक्स के लिए टेलीविजन प्ले-बाय-प्ले मैन।
- जिग्स मैकडॉनल्ड्स, पूर्व में न्यूयॉर्क आइलैंडर्स और कई अन्य टीमों की हॉल ऑफ़ फ़ेम आवाज़।
- माइक लैंग, वर्तमान में पिट्सबर्ग पेंगुइन्स की रेडियो आवाज़।
- जीन हार्ट, फिलाडेल्फिया फ़्लायर्स की टीवी और रेडियो आवाज़।

- डैनी गैलिवन, एक पीढ़ी के लिए मॉन्ट्रियल कनाडीअंस की आवाज।
- जिम ह्यूगसन, एचएनआईसी के वर्तमान कमेंटेटर, वैंकूवर कैनक्स के साथ-साथ राष्ट्रीय स्पोर्ट्सनेट गेम्स के लिए पूर्व टेलीविजन और रेडियो कमेंटेटर
- क्रिस कथबर्ट, एनएचएल एनबीसी एनएचएल पर टीएसएन
- डेव शी, एनईएसएन पर ब्रुइन्स टीवी के पूर्व वाचक; इसे हॉकी ईस्ट गेम्स, एनसीएए फ्रोजन फोर और कॉलेज फुटबॉल भी कहा जाता है।
- बॉब मिलर, 33 साल के लिए लॉस एंजिल्स किंग्स की टेलीविजन आवाज।
- चक कैटन, कैरोलिना तूफान और हार्टफोर्ड व्हेलर्स की रेडियो आवाज।
- जॉन शॉर्टहाउस, टेलीविजन (रोजर्स स्पोर्ट्सनेट और कैनक्स टीवी पीपीवी) और वैंकूवर कैनक्स के लिए रेडियो सिमुलकास्ट प्ले-बाय-प्ले वाचक।
- डॉन शेवरियर, कैनेडियन ब्रॉडकास्टिंग कॉरपोरेशन, (सीबीसी) पर 1974 कनाडा यूएसएसआर श्रृंखला की आवाज। लेक प्लासिड, एनवाई में 1980 के शीतकालीन ओलंपिक में, डॉन ने एबीसी रेडियो नेटवर्क के लिए आइस हॉकी खेल पर यूएसए-यूएसएसआर चमत्कार को बुलाया। रेडियो प्रसारण पूरे अमेरिका में और दुनिया भर के सशस्त्र बलों के ठिकानों द्वारा सुना

गया था। 1992-93 से 1997-98 तक वह एनएचएल के ओटावा सीनेटरों के लिए सीएचआरओ-टीवी के लिए टेलीविजन आवाज थे।

घुड़दौड़

- टॉम डर्किन, जिन्होंने ट्रिपल क्राउन और ब्रीडर कप सहित एनबीसी के लिए कई प्रमुख दौड़ बुलाई हैं।
- डेव जॉनसन, एबीसी और ईएसपीएन पर अपने दौड़ के काम के लिए जाने जाते हैं, अपने ट्रेडमार्क वाक्यांश के लिए जाने जाते हैं क्योंकि घोड़े घरेलू खिंचाव के शीर्ष पर आते हैं: "और वे खिंचाव के नीचे आते हैं!"
- ठाठ एंडरसन, जिन्होंने सीबीएस पर कई वर्षों तक ट्रिपल क्राउन दौड़ को बुलाया था, को बेलमोंट स्टेक्स में सचिवालय द्वारा रिकॉर्ड जीत के उनके आह्वान के लिए सबसे ज्यादा याद किया जाता है।

क्रिकेट

क्रिकेट और अन्य पारंपरिक रूप से अंग्रेजी खेलों में प्ले-बाय-प्ले उद्घोषकों को आमतौर पर कमेंटेटर के रूप में जाना जाता है, लेकिन वे एक ही कार्य करते हैं। इसके अतिरिक्त, क्रिकेट कमेंटेटर अक्सर खेल-दर-खेल और रंगीन कमेंट-एंट्री के बीच घूमते रहते हैं, क्योंकि खेल की लंबाई होती है। (कुछ बेसबॉल रेडियो प्ले-बाय-प्ले वाचक ऐसा ही करेंगे।)

- अपने समृद्ध पश्चिम-देश के उच्चारण के साथ, जॉन अलॉट, क्रिकेट की सबसे अधिक पसंद की जाने वाली और जानकार आवाज। ब्रैडमैन के 0 के लिए 0.00 के टेस्ट औसत से चूकने के लिए 0.06 . के लिए भावनात्मक रूप से कवर किया गया
- ब्रायन जॉनसन (जॉनर्स) को उनके हास्य, तुच्छ विवरण, केक के प्यार और "द बॉलर होल्डिंग्स, द बैट्समैन विली" और "लेग ओवर" जैसे प्रसिद्ध "गप्स" के लिए समान रूप से बेशकीमती, इसके बाद प्रसारण इतिहास में सबसे लंबे समय तक कॉर्प्सिंग।
- रिची बेनाउड, जिन्हें आमतौर पर "क्रिकेट कमेंट्री के डॉयन" के रूप में जाना जाता है।
- हेनरी ब्लोफेल्ड, बीबीसी के लिए टेस्ट मैच स्पेशल पर अपने काम के लिए प्रसिद्ध, लेकिन आईटीवी और बीएसकीबी के साथ भी काम किया।
- जिम मैक्सवेल, 30 से अधिक वर्षों के लिए ऑस्ट्रेलियाई क्रिकेट प्रसारक, लेकिन रग्बी लीग, रग्बी यूनियन और ओलंपिक खेलों में भी काम कर चुके हैं।
- क्रिस्टोफर मार्टिन-जेनकिंस, जो अपने लंबे समय तक टेस्ट मैच विशेष कार्य के लिए भी जाने जाते हैं।
- जोनाथन एगन्यू, ब्लोफेल्ड के लगातार सहयोगी, इंग्लैंड के लिए अपने आप में एक पूर्व टेस्ट क्रिकेटर और अब एक टीएमएस कमेंटेटर।

स्वतः दौड़

- जेम्स एलन, यूके में फॉर्मूला वन के पूर्व कमेंटेटर। एलन ने 2001 में सेवानिवृत्त मरे वाकर से पदभार ग्रहण किया। हालांकि, 2009 सीज़न के लिए खेल का कवरेज आईटीवी से बीबीसी तक जाने पर उन्होंने अपनी नौकरी खो दी। यूके में प्रशंसकों के बड़े वर्ग द्वारा एलन की टिप्पणी शैली की आलोचना की गई थी।
- पॉल पेज, इंडियानापोलिस 500 के लिए लंबे समय तक रेडियो और टेलीविजन आवाज, लेकिन अब ईएसपीएन पर नेशनल हॉट रॉड एसोसिएशन की घटनाओं पर काम करता है।
- माइक जॉय, फॉक्स पर NASCAR के लिए वर्तमान टेलीविजन आवाज।
- सिड कोलिन्स, इंडियानापोलिस 500 की लंबे समय तक रेडियो आवाज।
- बॉब जेनकिंस, NASCAR और इंडीकार्स की रेडियो और टेलीविजन आवाज़, वर्तमान में बनाम के लिए इंडीकार सीरीज़ पर लीड कमेंटेटर की स्थिति में।
- जोनाथन लेगार्ड, यूके में बीबीसी टेलीविज़न के लिए वर्तमान फॉर्मूला वन कमेंटेटर।
- मार्टी रीड, इंडीकार सीरीज़ और NASCAR की वर्तमान ईएसपीएन टेलीविजन आवाज।
- मुर्रे वाकर, बीबीसी के लिए फॉर्मूला वन की लंबे समय से आवाज।

- माइक किंग, इंडीकार्स की रेडियो आवाज।
- बॉब वर्पा, फॉर्मूला वन की आवाज पहले ईएसपीएन पर, और अब स्पीड पर।
- 1967 से 1974 तक और 1976 से 1987 तक इंडियानापोलिस 500 के जिम मैके टेलीविजन वाचक/होस्ट।

कर्लिंग

- डॉन शेवरियर, जिन्होंने कई वर्षों तक कनाडा और संयुक्त राज्य अमेरिका में ओलंपिक और अन्य प्रमुख कर्लिंग मैचों के लिए प्ले-बाय-प्ले किया है, मुख्य रूप से उनकी मृत्यु से ठीक पहले के वर्षों में अमेरिका में एनबीसी के साथ।
- विक राउटर, टीएसएन पर कर्लिंग के लिए खेलते हैं।
- डॉन विटमैन, अपनी मृत्यु तक सीबीसी पर खेलते रहे।

एकाधिक खेल

कुछ खेल-दर-खेल उदघोषकों को एक विशिष्ट खेल के लिए पिन करना कठिन होता है।

- डॉन विटमैन, जो लंबे समय से सीबीसी के वाचक हैं, ने अपने 40 साल के करियर में कई खेलों को कवर किया है। उन्होंने 18 ओलंपिक, 10 कॉमनवेल्थ गेम्स, 5 पैन

अमेरिकन गेम्स, लगभग हर वर्ल्ड ट्रेक एंड फील्ड चैंपियनशिप, वर्ल्ड हॉकी चैंपियनशिप, वर्ल्ड जूनियर हॉकी चैंपियनशिप और 35 ग्रे कप गेम्स के लिए कमेंटेटर के रूप में काम किया है। उन्होंने एचएनआईसी के लिए घोषणा की है, जिसमें 4 स्टेनली कप फाइनल शामिल हैं। उन्हें 1961 से कनाडा में कर्लिंग की आवाज के रूप में भी जाना जाता है।

- ब्रेंट मुसबर्गर, अब एबीसी पर ईएसपीएन के साथ, लेकिन कई वर्षों से सीबीएस स्पोर्ट्स और एनएफएल और एनसीएए बास्केटबॉल टूर्नामेंट के इसके कवरेज का पर्याय बन गया है। मुसबर्गर का मुख्य काम अब कॉलेज फुटबॉल में है, लेकिन उन्हें लगभग किसी भी खेल में काम करते हुए पाया जा सकता है।
- डिक एनबर्ग, जिन्होंने एनबीसी, सीबीएस और एबीसी के साथ-साथ व्यक्तिगत टीमों (जैसे लॉस एंजिल्स एंजिल्स और लॉस एंजिल्स रैम्स को विंबलडन और यूएस ओपन दोनों में बास्केटबॉल, फुटबॉल और यहां तक कि टेनिस के लिए काम किया है, और यहां तक कि किया गया है एक गेम शो होस्ट (स्पोर्ट्स चैलेंज और बैफल)।
- अल माइकल्स, मंडे नाइट फुटबॉल में अपने काम के लिए जाने जाते हैं और अब एनबीसी मंडे नाइट फुटबॉल के साथ काम कर रहे हैं। माइकल्स ने एनबीए बास्केटबॉल, मेजर लीग बेसबॉल और एनएचएल और ओलंपिक दोनों स्तरों पर आइस हॉकी सहित लगभग

हर प्रमुख खेल की घोषणा की है। 1980 के शीतकालीन ओलंपिक में अमेरिकी हॉकी टीम द्वारा "मिरेकल ऑन आइस" जीत का उनका आह्वान - "क्या आप चमत्कारों में विश्वास करते हैं? हाँ!" - खेल प्रसारण में प्रसिद्ध है। माइकल्स कभी सिनसिनाटी रेड्स के लिए रेडियो प्ले-बाय-प्ले मैन थे, और जब वे चले गए तो उनकी जगह मार्टी ब्रेनमैन ने ले ली।

- मार्व अल्बर्ट, जिन्होंने बास्केटबॉल, फुटबॉल और आइस हॉकी में कई नेटवर्क और स्थानीय-टीम असाइनमेंट में काम किया है। वह एनबीए के न्यू यॉर्क निक्स और एनएचएल के न्यूयॉर्क रेंजर्स, कई एनएफएल गेम्स, और मंडे नाइट फुटबॉल के वेस्टवुड वन रेडियो प्रसारण के लिए नियमित प्ले-बाय-प्ले आवाज के लिए प्ले-बाय-प्ले आवाज रहे हैं। वह टीएनटी (टीवी नेटवर्क) के एनबीए कवरेज के लिए #1 वाचक भी हैं। अल्बर्ट के बेटे, केनी, और भाई स्टीव और अल भी विभिन्न टीमों और/या नेटवर्क के लिए खेल-दर-खेल वाचक हैं। वह माइकल जॉर्डन और 90 के दशक (1998 को छोड़कर) के बुल्स राजवंश के दौरान एनबीसी पर एनबीए की आवाज थे, और कुछ बहुत ही यादगार कॉल थे, जिसमें 1991 एनबीए फाइनल के दौरान जब जॉर्डन ने एक लेअप के दौरान हवा में हाथ मिलाया था।

- कर्ट गौडी, जिसका नाम अभी भी एनबीसी के गेम ऑफ द वीक से जुड़ा हुआ है, लेकिन जो वर्षों तक बोस्टन रेड सोक्स के लिए प्राथमिक प्ले-बाय-प्ले मैन भी था, और सुपर बाउल आई सहित एनएफएल और अमेरिकन फुटबॉल लीग खेलों में भी काम किया। उन्होंने इतने सारे अलग-अलग खेलों में काम किया कि उन्हें "हर चीज का प्रसारक" कहा जाने लगा।
- बॉब कोस्टास, जिन्होंने एनबीसी के लिए प्ले-बाय-प्ले मैन और स्टूडियो होस्ट के रूप में लगभग हर प्रमुख खेल को कवर किया है, और यहां तक कि उस नेटवर्क पर अपने स्वयं के लेट-नाइट टॉक शो की मेजबानी भी की है।
- बिल किंग, बेसबॉल के ओकलैंड एथलेटिक्स के वाचक, फुटबॉल के ओकलैंड/लॉस एंजिल्स रेडर्स और बास्केटबॉल के सैन फ्रांसिस्को/गोल्डन स्टेट वॉरियर्स। संभवतः सैन फ्रांसिस्को खाड़ी क्षेत्र में सबसे प्रसिद्ध वाचक, वह अपने नारे "होली टोलेडो!" के लिए भी प्रसिद्ध थे।
- क्रिस शेंकेल, जिन्होंने एबीसी स्पोर्ट्स जैसे फुटबॉल, बॉक्सिंग, NASCAR, और सबसे प्रसिद्ध बॉलिंग (प्रो बॉलर्स टूर के रूप में जाना जाता है) के लिए कई कार्यक्रमों को कवर किया है, जिसमें उन्होंने 1997 तक कवर किया था।

- बिल हिलग्रोव ने 1969 में यूनिवर्सिटी ऑफ पिट्सबर्ग की पुरुषों की बास्केटबॉल टीम के साथ प्रसारण शुरू किया और स्कूल के अधिकांश एथलेटिक कार्यक्रमों के लिए प्राथमिक प्ले-बाय-प्ले मैन हैं। 1994 में, उन्हें पिट्सबर्ग स्टीलर्स के मालिक डैन रूनी द्वारा स्टीलर्स के लिए प्ले-बाय-प्ले कर्तव्यों को संभालने के लिए चुना गया था, और तब से पिट और स्टीलर्स दोनों के लिए बुलाया गया है। स्टीलर्स के साथ उनके कार्यकाल में तीन सुपर बाउल्स (XXX, XL, और XLIII) को कॉल करना शामिल है, जबकि पिट में उनके कार्यकाल में कई NCAA मेन्स डिवीजन I बास्केटबॉल टूर्नामेंट के साथ-साथ 1977 के शुगर बाउल को कॉल करना शामिल है, जब फुटबॉल टीम ने हराया था जॉर्जिया बुलडॉग 1976 एनसीएए डिवीजन I फुटबॉल चैम्पियनशिप जीतने के लिए।
- एली गोल्ड, NASCAR रेसिंग के लिए लंबे समय तक रेडियो कमेंटेटर और अलबामा खेल विश्वविद्यालय, मुख्य रूप से फुटबॉल। अपने करियर की शुरुआत में, उन्होंने अक्सर हॉकी के लिए प्ले-बाय-प्ले किया, और बर्मिंघम, अलबामा में WBRC-TV के लिए स्पोर्ट्स एंकर भी थे।
- क्रिस फील्ड, स्टॉकहोम, स्वीडन में स्थित एक मल्टी स्पोर्ट्स कमेंटेटर और नैरेटर, आईईसी इन स्पोर्ट्स के लिए काम कर रहे हैं। साप्ताहिक खेल पत्रिका वर्ल्ड

वाइड स्पोर्ट्स के मेजबान, क्रिस ने प्रमुख अंतरराष्ट्रीय प्रसारकों और संघों के लिए घटनाओं पर टिप्पणी की है। खेलों में IAAF एथलेटिक्स, FINA स्विमिंग और डाइविंग, BWF बैडमिंटन, ITTF टेबल टेनिस, ATP और WTA टेनिस इवेंट शामिल हैं।

प्रो रेसलिंग

प्ले-बाय-प्ले वाचक पेशेवर कुश्ती में भी जाने जाते हैं, जहां उनका मुख्य काम रिंग में न केवल युद्धाभ्यास और कार्रवाई को बुलाकर, बल्कि उस पर कोणों और अन्य गतिविधियों को दोहराकर रिंग में कार्रवाई करना है। हुआ। वे अक्सर मैच में चेहरे का समर्थन करते हैं और रंग कमेंटेटरों से जुड़ जाते हैं, जो एंड्री के लिए लेते हैं - हालांकि यह परिस्थितियों के अनुसार बदल सकता है (जेरी लॉलर हमेशा "राइट टू सेंसर" के बारे में बुरी तरह से बात करता है, और हमेशा जिम रॉस का बचाव करेगा जब एक पहलवान ने उसकी टिप्पणी को नापसंद किया और उससे लड़ने की कोशिश की)। पेशेवर कुश्ती में वर्तमान प्रसिद्ध उद्घोषकों में टॉड ग्रिशम, जॉय स्टाइल्स, माइक टेने और माइकल कोल शामिल हैं, और इस क्षेत्र में कुछ "किंवदंतियां" गॉर्डन सोली, जिम रॉस, लांस रसेल, स्वर्गीय गोरिल्ला मानसून,

फोर्ड सी. फ्रिक पुरस्कार विजेता वाचक जैक ब्रिकहाउस 1950 के दशक में एक पेशेवर कुश्ती वाचक के रूप में जाने जाते थे।

पूर्व डलास काउबॉय और टेक्सास रेंजर्स ब्रॉडकास्टर बिल मर्सर भी अपने आप में एक स्थापित कुश्ती वाचक हैं; आवाज और विश्व स्तरीय चैम्पियनशिप कुश्ती के संबद्ध निर्माता के रूप में सबसे ज्यादा याद किया जाता है। यह मर्सर था, जो मिकी ग्रांट और गैरी हार्ट के साथ, वर्ल्ड क्लास नाम के साथ आया था, जब प्रचार को इसके पूर्व नाम बिग टाइम रेसलिंग से वापस लिया जा रहा था।

कनाडाई फुटबॉल

- डॉन विटमैन ने 1960 के दशक के मध्य से 1990 के दशक के अंत तक सीबीसी के लिए कई सीज़न और ग्रे कप गेम्स की घोषणा की।
- डॉन शेवरियर ने 1955 से 1980 तक कई बाजारों और खेलों में अपने फुटबॉल प्ले-बाय-प्ले कौशल का निर्माण किया। वह सीएफएल के एडमॉन्टन एस्किमोस की आवाज थे, जो ओटावा रफ राइडर्स, मॉन्ट्रियल अलौएट्स की ओर बढ़ रहे थे और कनाडाई ब्रॉडकास्टिंग कॉरपोरेशन सीबीसी पर नियमित सीज़न गेम्स के लिए नेटवर्क कमेंटेटर के रूप में, 1976 के ग्रे कप के समापन की प्रसिद्ध कॉल सहित जहां टॉम क्लेमेंट्स ने ओटावा रफ राइडर्स फाइनल ग्रे कप जीतने के लिए टोनी गेन्नियल को एक टीडी पास पूरा किया। डॉन ने सीबीसी पर कई ग्रे कप गेम्स बुलाए, कभी-कभी सीटीवी के पैट मार्सडेन के साथ नाटक को साझा करते हुए।

- पैट मार्सडेन 1960 से 1980 के दशक में सीटीवी नेटवर्क के लिए प्रमुख प्ले-बाय-प्ले वाचक थे।
- कनाडा के फुटबॉल हॉल ऑफ़ फ़ेम के ब्रॉडकास्टर्स और जर्नलिस्ट विंग में शामिल किए गए अन्य प्ले-बाय-प्ले उद्घोषकों में "कैक्टस" जैक वेल्स शामिल हैं, जिन्होंने विन्निपेग ब्लू बॉम्बर्स गेम्स, ब्रायन हॉल, सीएचईडी पर एडमॉन्टन एस्किमोस की आवाज की घोषणा 30 से अधिक वर्षों से की थी। जेपी मैककोनेल 1972 से 1982 और 1985 से 2002 तक CKWX और CKNW पर BC लायंस की आवाज थे।

ऑस्ट्रेलियाई खेल

ऑस्ट्रेलिया (न्यू साउथ वेल्स, विशेष रूप से) में, आधुनिक रग्बी की आवाज निस्संदेह रे वॉरेन (लीग) और ब्रूस मैकएवेनी (ऑस्ट्रेलियाई नियम फुटबॉल) रही है, जिन्होंने कई के लिए क्रमशः नाइन नेटवर्क और सेवन नेटवर्क पर अपने कोड को कवर किया है। वर्षों। चैनल नाइन ने तत्कालीन न्यू साउथ वेल्स रग्बी लीग के अधिकार प्राप्त करने से पहले, हालांकि, रेक्स मोसांप कॉल टेलीविज़न मैचों को सुनना निश्चित रूप से आम था। अधिक ऐतिहासिक रूप से रग्बी लीग की आवाज फ्रैंक हाइड थी। हालांकि, वॉरेन और मैकवेनी दोनों ने अन्य खेलों को कवर किया है। मैकएवेनी ओलंपिक खेलों, विशेष रूप से एथलेटिक्स के अपने कवरेज के लिए जाने जाते हैं, जबकि वॉरेन

ऑस्ट्रेलियाई तैराकी टीम के कवरेज के लिए भी जाने जाते हैं, साथ ही 1980 के दशक में तीन मेलबर्न कप घुड़दौड़ के लिए भी जाने जाते हैं।

कलर कमेंटेटर

एक कलर कमेंटेटर (रंग विश्लेषक, विश्लेषक) एक स्पोर्ट्स कमेंटेटर होता है, जो प्ले-बाय-प्ले वाचक की सहायता करता है, अक्सर किसी भी समय जब खेल प्रगति पर नहीं होता है। मोटर रेसिंग कवरेज में, रंग विश्लेषक और मुख्य कमेंटेटर पूरे प्रसारण में स्वतंत्र रूप से टिप्पणी का आदान-प्रदान करने लगते हैं। यह शब्द अमेरिकी मूल का है। कलर कमेंटेटर विशेषज्ञ, विश्लेषण और पृष्ठभूमि की जानकारी प्रदान करता है, जैसे कि आंकड़े, रणनीति और टीमों और एथलीटों पर चोट की रिपोर्ट, और कभी-कभी किस्सा या हल्का हास्य, मोटरस्पोर्ट्स कवरेज विश्लेषकों पर दुर्घटनाओं या घटनाओं की व्याख्या करने, या इन मामलों में गलती पर राय देने के साथ-साथ रणनीति पर टिप्पणी करने पर निर्भर करता है। कलर कमेंटेटर अक्सर प्रसारित होने वाले खेल के पूर्व एथलीट या कोच होते हैं।

यूनाइटेड किंगडम

यूनाइटेड किंगडम में, 'कलर कमेंटेटर' शब्द अज्ञात है, बल्कि भूमिका को 'सारांश', 'अध्यापक' या 'सह-टिप्पणीकार' कहा जाता है।

संयुक्त राज्य अमेरिका और कनाडा

कमेंट्री टीमों में आमतौर पर, एक पेशेवर कमेंटेटर होता है, जो खेल के शुरु होने का वर्णन करता है, और दूसरा, आमतौर पर एक पूर्व खिलाड़ी या प्रबंधक, खेल की प्रगति के रूप में, पूरक इनपुट प्रदान करता है। रंग कमेंटेटर आमतौर पर, अपने इनपुट को उस अवधि तक सीमित रखेगा, जब गेंद या खिलाड़ी, खेल से बाहर हो, या मैदान पर कोई महत्वपूर्ण कार्रवाई न हो रही हो, और जब भी गोल या अन्य महत्वपूर्ण घटना पर शॉट लगता है, तो मुख्य कमेंटेटर को स्थगित कर देगा, कभी-कभी जिसके परिणामस्वरूप प्राथमिक टिप्पणीकार के द्वारा उनकी बात-चीत या कटौती की जा रही है। इसके अतिरिक्त, पूर्व खिलाड़ी और प्रबंधक शिक्षक के रूप में दिखाई देते हैं, मैच के निर्माण के दौरान, हाफ-टाइम और पोस्ट-गेम में, सह-टिप्पणीकर्ता की समान भूमिका निभाते हैं। अमेरिकी मोटरस्पोर्ट्स कवरेज में, किसी दिए गए, प्रसारण के लिए बूथ में दो रंगीन पुरुष मौजूद हो सकते हैं।

ऑस्ट्रेलिया

ऑस्ट्रेलिया में, इस शब्द का प्रयोग नहीं किया जाता है, बल्कि, टीकाकार के साथ विश्लेषण देने वालों को "विशेष टिप्पणियाँ" देने वाला कहा जाता है।

यूरोप

डेनमार्क, नॉर्वे और स्वीडन में विशेषज्ञ कमेंटेटर (विशेषज्ञ कमेंटेटर) शब्द का इस्तेमाल प्ले-बाय-प्ले वाचक के जानकार साइडकिक के लिए किया जाता है।

स्पैनिश और पुर्तगाली-भाषी देशों में, स्थिति को एक टिप्पणीकार (टिप्पणीकार) के रूप में जाना जाता है, जो कि कार्रवाई का वर्णन करने वाले कथाकार (कथाकार) के विरोध में है।

फ्रांस में, "टिप्पणीकार स्पोर्टिफ़" (जो एक पत्रकार भी हैं) के विरोध में शब्द "सलाहकार" है।

कुछ देशों में, दो-व्यक्ति टिप्पणी करने वाली टीम का उतना उपयोग नहीं किया जाता जितना अन्यत्र किया जाता है। जर्मनी में, अधिकांश प्रसारण फुटबॉल मैचों में एक एकल प्ले-बाय-प्ले वाचक होता है, जो स्वयं पृष्ठभूमि की जानकारी और आंकड़े प्रदान करने की अपेक्षा करता है। यदि प्रसारण टीवी पर है, तो टिप्पणीकार आमतौर पर स्पष्ट रूप से स्पष्ट चीजों पर टिप्पणी नहीं करेगा। एक दो-व्यक्ति टिप्पणी करने वाली टीम का उपयोग अक्सर खेल के लिए किया जाता है जहां घटनाओं की समझ अधिक सूक्ष्म दृश्य संकेतों पर निर्भर करती है जो हर किसी को नहीं मिल सकती है (उदाहरण के लिए ऑटो रेसिंग में) या जब जनता खेल के बेहतर विवरण से परिचित नहीं है साँकर के

मामले में (उदाहरण के लिए शीतकालीन खेल में)। उन मामलों में, दूसरे व्यक्ति (आमतौर पर एक वर्तमान या पूर्व एथलीट या कोच) को "विशेषज्ञ" कहा जाता है।

लैटिन अमेरिका

लैटिन अमेरिकी टेलीविजन चैनलों पर फुटबॉल प्रसारण के लिए, इस प्रकार के कमेंटेटर को स्पेनिश और पुर्तगाली दोनों में कॉमेंटारिस्टा कहा जाता है।

पेशेवर कुश्ती में

हालांकि हमेशा ऐसा नहीं होता है, पेशेवर कुश्ती में, रंग टीकाकार आमतौर पर "एडी से सहानुभूति रखने वाला" (या "बुरे लोगों" का समर्थक) होता है, जो कि प्ले-बाय-प्ले वाचक के विपरीत होता है, जो कमोबेश "आवाज" होता है। प्रशंसकों के साथ-साथ "अच्छे लोगों" (या बेबीफेस) के समर्थक। हालांकि दोनों को घोषणा करते समय तटस्थ रुख दिखाना चाहिए, रंग टीकाकार (विशेषकर जब वे एडी का समर्थन करते हैं) आमतौर पर प्ले-बाय-प्ले वाचक की तुलना में अपने रुख के बारे में अधिक स्पष्ट होते हैं। जेसी "द बाँडी" वेंचुरा और बाँबी "द ब्रेन" हीनन ने कुश्ती में रंगीन कमेंट्री के लिए "एडी सहानुभूति" का बीड़ा उठाया। जैरी "द किंग" लॉलर ने बाद में भूमिका में एक सफल परिवर्तन किया, हालांकि लॉलर ने तब से चेहरों के प्रति

अधिक सहानुभूति दिखाई है (आंशिक रूप से कुश्ती में लगभग चालीस वर्षों के बाद प्रशंसकों के साथ समाप्त होने के कारण)। कुछ मामलों में, कमेंटेटर पहलवानों के लिए सक्रिय प्रबंधक भी होते हैं, आमतौर पर एड्री के रूप में निरंतरता का पालन करते हैं। पूर्व एक्सट्रीम चैंपियनशिप रेसलिंग क्लर कमेंटेटर साइरस को हील मैनेजर और कुछ हद तक तटस्थ कमेंटेटर के रूप में दोहरी भूमिका निभाने के लिए जाना जाता था।

बास्केटबॉल के नियम

बास्केटबॉल के नियम और अधिनियम हैं, जो बास्केटबॉल के खेल, स्थानापन्न, उपकरण और प्रक्रियाओं को नियंत्रित करते हैं। नेशनल बास्केटबॉल एसोसिएशन सहित, अधिकांश लीग अपने स्वयं के नियमों को नियंत्रित करते हैं। इसके अलावा, अंतर्राष्ट्रीय बास्केटबॉल महासंघ (एफआईबीए) का तकनीकी आयोग अंतर्राष्ट्रीय खेल के लिए नियम निर्धारित करता है।

मूल नियम

जेम्स नाइस्मिथ ने 1891 में प्रकाशित किया, "बास्केट बॉल" के खेल के लिए उनके नियम, जिनका उन्होंने आविष्कार किया, इन नियमों के तहत खेला जाने वाला वास्तविक खेल आज खेले जाने वाले खेल से काफी अलग था, क्योंकि इसमें ड्रिब्लिंग, डंकिंग या तीन पॉइंटर्स नहीं होते थे।

1. गेंद को एक या दोनों हाथों से किसी भी दिशा में फेंका जा सकता है।
2. गेंद को एक या दोनों हाथों से किसी भी दिशा में बल्लेबाजी की जा सकती है।
3. एक खिलाड़ी गेंद से नहीं दौड़ सकता है, खिलाड़ी को इसे उस स्थान से फेंकना चाहिए, जहां से वह इसे

- पकड़ता है, और अच्छी गति से दौड़ने वाले व्यक्ति के लिए भत्ता दिया जाना चाहिए।
4. गेंद को हाथों में या बीच में रखा जाना चाहिए; इसे धारण करने के लिए हाथ या शरीर का उपयोग नहीं करना चाहिए।
 5. प्रतिद्वंद्वी के किसी भी तरह से कंधे से कंधा मिलाकर, पकड़ना, प्रहार करना, धक्का देना या ट्रिपिंग नहीं करना। किसी भी व्यक्ति द्वारा इस नियम का पहला उल्लंघन एक बेईमानी के रूप में गिना जाएगा; दूसरा उसे तब तक अयोग्य ठहराएगा जब तक कि अगली टोकरी नहीं बन जाती या, यदि व्यक्ति को पूरे खेल के लिए घायल करने का स्पष्ट इरादा था। किसी भी प्रतिस्थापन की अनुमति नहीं दी जाएगी।
 6. एक बेईमानी गेंद पर मुट्टी से प्रहार कर रही है, नियम तीन और चार का उल्लंघन है और ऐसा नियम पांच में वर्णित है
 7. यदि कोई भी पक्ष लगातार तीन फ़ाउल करता है, तो उसे विरोधियों के लिए एक गोल गिनना चाहिए (लगातार मतलब विरोधियों के बिना इस बीच फ़ाउल करना)।
 8. एक गोल तब बनाया जाता है जब गेंद को टोकरी में फेंका जाता है या मैदान से बल्लेबाजी की जाती है और वह वहीं रहता है (बिना गिरे), बशर्ते कि लक्ष्य का बचाव करने वाले लक्ष्य को छुएं या परेशान न करें। यदि

गेंद किनारों पर टिकी हुई है, और प्रतिद्वंद्वी टोकरी को हिलाता है, तो इसे एक गोल के रूप में गिना जाएगा।

9. जब गेंद सीमा से बाहर जाती है, तो उसे मैदान में फेंक दिया जाएगा और इसे छूने वाले पहले व्यक्ति द्वारा खेला जाएगा। विवाद की स्थिति में अंपायर उसे सीधे मैदान में फेंक देगा। थ्रोअर-इन को पांच सेकंड की अनुमति है। यदि वह इसे अधिक समय तक धारण करता है, तो यह प्रतिद्वंद्वी के पास जाएगा। यदि कोई पक्ष खेल में देरी करता रहता है, तो अंपायर उस पक्ष को फाउल कहेगा।
10. अंपायर पुरुषों का जज होगा और फाउल्स को नोट करेगा और रेफरी को सूचित करेगा जब लगातार तीन फाउल किए गए हों। उसके पास नियम 5 के अनुसार लोगों को अयोग्य घोषित करने की शक्ति होगी।
11. रेफरी गेंद का जज होगा और यह तय करेगा कि गेंद कब खेल में है, बाउंड्स में, यह किस तरफ है, और समय को बनाए रखेगा। वह तय करेगा कि कब एक गोल किया गया है और टोकरियों का हिसाब रखता है, किसी भी अन्य कर्तव्यों के साथ जो आमतौर पर एक स्कोरकीपर द्वारा किया जाता है।
12. समय दो पन्द्रह मिनट का होगा, जिसके बीच में पाँच मिनट का विश्राम होगा।
13. उस समय में सबसे अधिक अंक बनाने वाली टीम को विजेता घोषित किया जाता है।

खिलाड़ी, स्थानापन्न और टीमें और टीम के साथी

नाइस्मिथ के मूल नियमों में यह निर्दिष्ट नहीं किया गया था कि कोर्ट पर कितने खिलाड़ी होंगे। 1900 में, पांच खिलाड़ी मानक बन गए, और बदले गए खिलाड़ियों को खेल में फिर से प्रवेश करने की अनुमति नहीं दी गई। खिलाड़ियों को 1921 से एक बार और 1934 से दो बार खेल में फिर से प्रवेश करने की अनुमति दी गई; प्रतिस्थापन पर इस तरह के प्रतिबंध 1945 में समाप्त कर दिए गए जब प्रतिस्थापन असीमित हो गए। खेल के दौरान कोचिंग मूल रूप से प्रतिबंधित थी, लेकिन 1949 से, कोचों को टाइम-आउट के दौरान खिलाड़ियों को संबोधित करने की अनुमति दी गई थी।

मूल रूप से एक खिलाड़ी को उसके दूसरे फ़ाउल पर अयोग्य घोषित कर दिया गया था। यह सीमा 1911 में चार फ़ाउल और 1945 में पांच फ़ाउल बन गई, फिर भी बास्केटबॉल के अधिकांश रूपों में ऐसा ही होता है जहाँ खेल की सामान्य लंबाई (किसी भी ओवरटाइम अवधि से पहले) 40 मिनट होती है। जब सामान्य लंबाई 48 मिनट होती है (यह संयुक्त राज्य अमेरिका में नेशनल बास्केटबॉल एसोसिएशन और ऑस्ट्रेलिया में नेशनल बास्केटबॉल लीग के मामले में है) तो एक खिलाड़ी को उसके छठे फ़ाउल पर अयोग्य घोषित कर दिया जाता है।

शॉट घड़ी और समय सीमा

गेंद के कब्जे पर पहली बार प्रतिबंध 1933 में शुरू किया गया था, जहां टीमों को कब्जा हासिल करने के दस सेकंड के भीतर केंद्र रेखा पर गेंद को आगे बढ़ाने की आवश्यकता थी। यह नियम 2000 तक बना रहा, जब FIBA ने आवश्यकता को आठ सेकंड तक कम कर दिया, 2001 में NBA ने इसका अनुसरण किया। NCAA ने पुरुषों के खेल के लिए 10-सेकंड के नियम को बरकरार रखा, लेकिन महिलाओं के खेल के लिए कभी भी समय सीमा को नहीं अपनाया। यूएस हाई स्कूल, जिनके नियम एनएफएचएस द्वारा तैयार किए गए हैं, दोनों लिंगों के लिए 10-सेकंड के नियम का भी उपयोग करते हैं।

1936 में तीन सेकंड का नियम पेश किया गया था। यह नियम आक्रामक खिलाड़ियों को अपने विरोधियों की टोकरी के पास तीन सेकंड से अधिक समय तक रहने से रोकता है (सटीक प्रतिबंधित क्षेत्र को लेन या कुंजी के रूप में भी जाना जाता है)। इस नियम की शुरुआत के लिए एक खेल केंद्रीय केंटकी विश्वविद्यालय और न्यूयॉर्क विश्वविद्यालय के बीच था। नॉट्रे डेम के कोच जॉर्ज केओगन द्वारा मध्यपश्चिम और पूर्व के बीच कार्य करने में विसंगतियों की चेतावनी के बावजूद, केंटकी के कोच एडॉल्फ रूप ने अपने एक रेफरी को अपने साथ नहीं लिया, और खेल विशेष रूप से कठिन हो गया। इस खेल और अन्य के कारण, 6'5" (1.96 मीटर) केंटकी ऑल अमेरिकन सेंटर लेराय एडवर्ड्स

को आम तौर पर 3 सेकंड के नियम के लिए जिम्मेदार खिलाड़ी के रूप में पहचाना जाता है।

जबकि नियम मूल रूप से बड़े पुरुषों के बीच के क्षेत्र में खुरदरापन को कम करने के लिए अपनाया गया था, अब इसे लंबे आक्रामक खिलाड़ियों को टोकरी के करीब प्रतीक्षा करके लाभ प्राप्त करने से रोकने के लिए माना जाता है। जब 2001 में एनबीए ने ज़ोन रक्षा की अनुमति देना शुरू किया, तो रक्षात्मक खिलाड़ियों के लिए तीन-सेकंड का नियम भी पेश किया गया था।

खेल की गति बढ़ाने के लिए पहली बार एनबीए द्वारा 1954 में शॉट क्लॉक की शुरुआत की गई थी। तब टीमों को कब्जा प्राप्त करने के 24 सेकंड के भीतर एक शॉट का प्रयास करने की आवश्यकता होती थी, और जब गेंद टोकरी के रिम या बैकबोर्ड को छूती थी, या विरोधियों ने कब्जा कर लिया था, तो शॉट घड़ी को रीसेट कर दिया जाएगा। FIBA ने दो साल बाद 30 सेकंड की शॉट घड़ी को अपनाया, जब शॉट का प्रयास किया गया तो घड़ी को रीसेट कर दिया गया। महिलाओं के बास्केटबॉल ने 1971 में 30-सेकंड की घड़ी को अपनाया। NCAA ने 1985 में महिलाओं के लिए 30-सेकंड की घड़ी के साथ जारी रखते हुए पुरुषों के लिए 45-सेकंड की शॉट घड़ी को अपनाया। 1993 में पुरुषों की शॉट घड़ी को घटाकर 35 सेकंड कर दिया गया। FIBA कम 2000 में शॉट घड़ी को 24 सेकंड में

बदल दिया गया, और जब गेंद टोकरी के रिम को छू गई तो घड़ी की रीसेटिंग को बदल दिया। मौलिक रूप से, गेंद के हवा में रहने के दौरान शॉट क्लॉक की अवधि समाप्त होने पर मिस्ड शॉट का उल्लंघन माना जाता है। 2003 में नियम में बदलाव किया गया ताकि गेंद इस स्थिति में तब तक जीवित रहे, जब तक वह रिम को छूती है। यदि गेंद रिम को छूती है और बास्केटबॉल के घेरे पर थोड़ी उछलती है तो इसे ढीली गेंद कहा जाएगा। एनएफएचएस नियमों के तहत शॉट क्लॉक का उपयोग वैकल्पिक है, और अधिकांश अमेरिकी राज्य इसका उपयोग नहीं करते हैं।

फाउल्स, फ्री थ्रो और उल्लंघन

ड्रिब्लिंग मूल खेल का हिस्सा नहीं था, लेकिन 1901 में पेश किया गया था। उस समय, एक खिलाड़ी केवल एक बार गेंद को उछाल सकता था, और ड्रिबल करने के बाद शूट नहीं कर सकता था। ड्रिब्लिंग की परिभाषा 1909 में "गेंद का निरंतर मार्ग" बन गई, जिससे एक से अधिक उछाल की अनुमति मिली, और एक खिलाड़ी जिसने ड्रिबल किया था, उसे तब शूट करने की अनुमति दी गई थी।

1922 में गेंद के साथ दौड़ना एक बेईमानी माना जाना बंद हो गया, और एक उल्लंघन बन गया, जिसका अर्थ है कि एकमात्र दंड कब्जे का नुकसान था। गेंद को मुट्ठी से मारना भी उल्लंघन

हो गया है। 1931 से, यदि एक कड़ी सुरक्षा वाले खिलाड़ी ने गेंद को पांच सेकंड के लिए खेलने से रोक दिया, तो खेल रोक दिया गया और एक कूद गेंद के साथ फिर से शुरू किया गया; ऐसी स्थिति तब से गेंद-वाहक द्वारा उल्लंघन बन गई है। गोलटेन्डिंग 19४४ में उल्लंघन बन गया, और 1958 में आक्रामक गोल करना।

बास्केटबॉल के आविष्कार के तुरंत बाद फ्री थ्रो की शुरुआत की गई। 1895 में, फ्री थ्रो लाइन को आधिकारिक तौर पर बैकबोर्ड से पंद्रह फीट (4.6 मीटर) की दूरी पर रखा गया था, इससे पहले अधिकांश व्यायामशालाओं ने बैकबोर्ड से एक बीस फीट (6.1 मीटर) दूर रखा था। 1924 से, जिन खिलाड़ियों को फ़ाउल मिला, उन्हें अपने स्वयं के फ्री थ्रो शूट करने थे। एक फ्री थ्रो शॉट उस खिलाड़ी को दिया जाता है जिसे फ़ील्ड गोल करने का सफल प्रयास करते समय फ़ाउल किया गया था। यदि फ़ील्ड गोल का प्रयास असफल होता है, तो दो फ्री थ्रो शॉट दिए जाते हैं (तीन यदि खिलाड़ी तीन-बिंदु फ़ील्ड गोल का प्रयास कर रहा था)। यदि एक आक्रामक खिलाड़ी को शूटिंग के दौरान फ़ाउल किया जाता है, या यदि एक खिलाड़ी को ढीली गेंद की स्थिति में फ़ाउल किया जाता है, तो जुर्माना खेल के स्तर और एक निश्चित अवधि में विरोधी टीम द्वारा जमा किए गए फ़ाउल की संख्या से भिन्न होता है।

- एनसीएए और एनएफएचएस प्ले में:

- यदि खिलाड़ी की टीम में हाफ में 6 या उससे कम टीम फ़ाउल होती है, तो फ़ाउल की गई टीम को गेंद का अधिकार मिल जाता है।
- यदि टीम में 7 से 9 टीम फ़ाउल होती है, तो फ़ाउल किया गया खिलाड़ी "वन-एंड-वन" या "बोनस" के लिए लाइन में जाता है-अर्थात, यदि खिलाड़ी पहला फ़्री शू करता है, तो उसे अवसर मिलता है एक सेकंड का प्रयास करने के लिए, लेकिन अगर वह चूक जाता है, तो गेंद जीवित है।
- यदि टीम के हाफ में 10 या अधिक फ़ाउल हैं, तो फ़ाउल किए गए खिलाड़ी को दो फ़्री शू मिलते हैं, जिसे अक्सर "डबल बोनस" कहा जाता है।
- सभी ओवरटाइम अवधियों को संचित फ़ाउल के प्रयोजनों के लिए दूसरी छमाही का विस्तार माना जाता है। साथ ही, एनएफएचएस के नियम प्रति हाफ फ़ाउल जमा करते हैं, भले ही खेल क्वार्टरों में खेले जाते हैं।
- एनबीए में:
 - यदि खिलाड़ी की टीम में क्वार्टर में 4 या उससे कम टीम फ़ाउल होती है, तो फ़ाउल की गई टीम को गेंद का अधिकार मिल जाता है।

- क्वार्टर में टीम के पांचवें फाउल से शुरू होकर, फाउल किए गए खिलाड़ी को दो फ्री थ्रो मिलते हैं।
- ओवरटाइम को किसी तिमाही का विस्तार नहीं माना जाता है। इसके बजाय, दो फ्री थ्रो का "पेनल्टी" उस ओवरटाइम अवधि (पांचवें के बजाय) में टीम के चौथे फाउल पर ट्रिगर होता है।
- तिमाही या ओवरटाइम अवधि के अंतिम दो मिनट में गलत सीमाएँ रीसेट की जाती हैं। यदि कोई टीम संचित फ़ाउल की अपनी सीमा तक नहीं पहुँची है, तो अंतिम दो मिनट में पहली टीम फ़ाउल करने पर टीम का कब्जा हो जाता है, और बाद के सभी फ़ाउल के परिणामस्वरूप दो फ्री थ्रो होते हैं।
- खेल में एफआईबीए
 - यदि खिलाड़ी की टीम में क्वार्टर में 4 या उससे कम टीम फ़ाउल होती है, तो फ़ाउल की गई टीम को गेंद का अधिकार मिल जाता है।
 - क्वार्टर में टीम के पांचवें फाउल से शुरू होकर, फाउल किए गए खिलाड़ी को दो फ्री थ्रो मिलते हैं।

- संचित फ़ाउल के प्रयोजनों के लिए सभी ओवरटाइम अवधियों को चौथी तिमाही का विस्तार माना जाता है।

चार्ज एक आक्रामक खिलाड़ी और एक रक्षात्मक खिलाड़ी के बीच शारीरिक संपर्क है। आक्रामक आरोप लगाने के लिए रक्षात्मक खिलाड़ी को आक्रामक खिलाड़ी के रास्ते में कानूनी सुरक्षा स्थिति स्थापित करनी चाहिए। यदि संपर्क किया जाता है, तो अधिकारी आपत्तिजनक आरोप जारी करेंगे। कोई अंक नहीं दिया जाएगा और गेंद को पलट दिया जाएगा। रक्षात्मक खिलाड़ी "प्रतिबंधित क्षेत्र" में आक्रामक आरोप नहीं लगा सकता है।

ब्लॉक करना आक्रामक खिलाड़ी और रक्षात्मक खिलाड़ी के बीच शारीरिक संपर्क है। जब एक रक्षात्मक खिलाड़ी शूटिंग गति में आक्रामक खिलाड़ी के रास्ते में हस्तक्षेप करता है तो ब्लॉकिंग फ़ाउल जारी किए जाते हैं। जब रक्षात्मक खिलाड़ी "प्रतिबंधित क्षेत्र" में खड़ा होता है, तो ब्लॉकिंग फ़ाउल को आसानी से कहा जाता है।

प्रतिबंधित क्षेत्र: 1997 में, एनबीए ने टोकरी के चारों ओर एक 4-फुट (1.22 मीटर) त्रिज्या का एक चाप पेश किया, जिसमें चार्ज करने के लिए एक आक्रामक बेईमानी का आकलन नहीं किया जा सकता था। यह रक्षात्मक खिलाड़ियों को टोकरी के नीचे खड़े होकर अपने विरोधियों पर आक्रामक बेईमानी करने का प्रयास करने से रोकने के लिए था। FIBA ने इस चाप को

2010 में 1.25 मीटर (4 फीट 1.2 इंच) त्रिज्या के साथ अपनाया था।

उपकरण

लक्ष्य को कोर्ट से 10 फीट (3.05 मीटर) ऊपर रखा गया है। मूल रूप से एक टोकरी का उपयोग किया जाता था (इस प्रकार "बास्केट-बॉल"), इसलिए प्रत्येक शॉट के बाद गेंद को पुनः प्राप्त करना पड़ता था। आज इसकी जगह एक ओपन-बॉटम हूप का इस्तेमाल किया जाता है।

स्थानापन्न और प्रक्रियाएं

मूल रूप से, फ़ाउल का न्याय करने के लिए एक अंपायर और गेंद का न्याय करने के लिए एक रेफरी था; एक अधिकारी को "रेफरी" और दूसरे को एक या दो "अंपायर" कहने की परंपरा बनी हुई है (एनबीए, हालांकि, मुख्य अधिकारी को "कू प्रमुख" और अन्य को "रेफरी" के रूप में संदर्भित करते हुए, विभिन्न शब्दावली का उपयोग करता है) . आज, दोनों वर्गों के अधिकारियों को खेल के सभी पहलुओं को नियंत्रित करने का समान अधिकार है।

एनबीए ने 1988 में एक तीसरा अधिकारी जोड़ा, और एफआईबीए ने बाद में ऐसा किया, 2006 में पहली बार अंतरराष्ट्रीय प्रतियोगिता में इसका इस्तेमाल किया। अवधि

समाप्त होने से पहले एक अवधि के अंतिम शॉट का प्रयास किया गया था। यह अपवाद 2002 में एनबीए द्वारा पेश किया गया था और 2006 में एफआईबीए द्वारा अपनाया गया था। एनसीएए ने, हालांकि, समय के लिए तत्काल रीप्ले की अनुमति दी है, एक फील्ड गोल का मूल्य (दो या तीन अंक), शॉट क्लॉक उल्लंघन, और अयोग्यता के प्रयोजनों के लिए खिलाड़ियों के खेल-कूद के समान आचरण के कारण। एनबीए ने 2007 में शुरू होने वाले अपने नियमों को बदल दिया ताकि अधिकारियों को एनसीएए के समान, फ्लैगेंट फाउल्स वाले नाटकों के साथ तत्काल रीप्ले देखने की क्षमता मिल सके। इटली के लेगा ए में, एक अमेरिकी फुटबॉल शैली का कोच' सेंटर जंप बॉल जिसका इस्तेमाल 1938 में हर सफल फील्ड गोल के समाप्त होने के बाद खेल को फिर से शुरू करने के लिए किया गया था, गेंद को गैर-स्कोरिंग टीम को अंतिम पंक्ति के पीछे से गेंद के पक्ष में दिया गया था, जहां गोल किया गया था, ताकि खेल बनाया जा सके। अधिक निरंतर। जंप बॉल का उपयोग अभी भी खेल और हर अवधि को शुरू करने के लिए और एक आयोजित गेंद के बाद खेल को फिर से शुरू करने के लिए किया जाता था।

हालांकि, एनबीए ने 1975 में चौथे क्वार्टर के माध्यम से दूसरी शुरू करने के लिए जंप बॉल का उपयोग करना बंद कर दिया, इसके बजाय क्वार्टर-कब्जे प्रणाली का उपयोग किया, जहां जंप बॉल का हारने वाला गेंद को दूसरे और तीसरे पीरियड्स शुरू करने के लिए दूसरे छोर से ले जाता है, जबकि उस जंप बॉल का

विजेता गेंद को कोर्ट के दूसरे छोर से चौथी अवधि शुरू करने के लिए लेता है। 1981 में, NCAA ने खेल की शुरुआत को छोड़कर सभी जंप बॉल स्थितियों के लिए वैकल्पिक कब्ज़ा प्रणाली को अपनाया, और 2003 में, FIBA ने तीसरी अवधि और ओवरटाइम की शुरुआत को छोड़कर, एक समान नियम अपनाया। 2004 में, FIBA में नियम बदल दिया गया था कि ओपनिंग टैप के बाद सभी स्थितियों के लिए तीर लागू होता है। 1976 में, एनबीए ने खेल के अंतिम दो मिनट में किसी भी कानूनी टाइम-आउट के बाद टीमों को गेंद को केंद्र रेखा पर आगे बढ़ाने की अनुमति देने के लिए एक नियम पेश किया। FIBA ने 2006 में इसका अनुसरण किया।

बास्केटबॉल के अंतर्राष्ट्रीय नियम

बास्केटबॉल के सबसे हालिया अंतरराष्ट्रीय नियमों को FIBA द्वारा 26 अप्रैल, 2008 को अनुमोदित किया गया था और उसी वर्ष 1 अक्टूबर से प्रभावी हो गया था।

आठ नियम हैं जिनमें 50 लेख शामिल हैं, जिसमें उपकरण और सुविधाएं शामिल हैं, टीमों, खिलाड़ियों, कप्तानों और कोचों के संबंध में नियम, खेल के नियम, उल्लंघन, बेईमानी और उनके दंड, विशेष परिस्थितियाँ, और अधिकारी और टेबल अधिकारी। नियमों में अधिकारियों के संकेत, स्कोरशीट, विरोध प्रक्रिया, टीमों का वर्गीकरण और टेलीविजन टाइम-आउट भी शामिल हैं।

अधिकारी



डिवीजन II टीमों लेक सुपीरियर स्टेट यूनिवर्सिटी और नॉर्दर्न मिशिगन यूनिवर्सिटी के बीच 2008 के खेल से एक कॉलेज बास्केटबॉल अधिकारी

बास्केटबॉल में, एक अधिकारी वह व्यक्ति होता है जिसके पास नियमों को लागू करने और खेल के क्रम को बनाए रखने की जिम्मेदारी होती है। आधिकारिक का शीर्षक स्कोरर और टाइमकीपर के साथ-साथ अन्य कर्मियों पर भी लागू होता है जिनके पास खेल को बनाए रखने में सक्रिय कार्य होता है। खेलने की गति और तत्काल निर्णय की आवश्यकता के कारण बास्केटबॉल को सबसे कठिन खेलों में से एक माना जाता है।

अधिकारियों को आमतौर पर रेफरी के रूप में संदर्भित किया जाता है, हालांकि आम तौर पर एक लीड रेफरी और एक या दो अंपायर होते हैं, जो इस बात पर निर्भर करता है कि दो या तीन व्यक्ति दल हैं या नहीं। एनबीए में, प्रमुख अधिकारी को कू प्रमुख कहा जाता है और अन्य दो अधिकारी "रेफरी" होते हैं। FIBA द्वारा स्वीकृत खेल में, दो सदस्यीय दल में एक रेफरी और एक अंपायर होता है, और तीन सदस्यीय दल में एक रेफरी और दो अंपायर होते हैं। इसके बावजूद, दोनों वर्गों के अधिकारियों को खेल के लगभग सभी पहलुओं को नियंत्रित करने का समान अधिकार है। ज्यादातर मामलों में, मुख्य अधिकारी (एफआईबीए में, रेफरी) प्रतियोगिता शुरू करने के लिए जंप बॉल करता है, हालांकि एनएफएचएस ने हाल ही में रेफरी को यह निर्धारित करने की अनुमति दी है कि कौन सा अधिकारी (रेफरी या अंपायर) जंप बॉल का प्रदर्शन करेगा।

उपकरण

अमेरिकी हाई स्कूल और कॉलेज बास्केटबॉल में, अधिकारी आमतौर पर काले और सफेद धारीदार शर्ट, काली पैंट और काले जूते पहनते हैं। कॉलेज के अधिकारी आम तौर पर काले साइड पैनल के साथ एक काले और सफेद धारीदार शर्ट पहनते हैं (जैसा कि ऊपर चित्रित किया गया है), जबकि हाई स्कूल के अधिकारी आमतौर पर साइड पैनल के बिना एक समान काले और सफेद धारीदार शर्ट पहनते हैं। कुछ राज्य हाई स्कूल एसोसिएशन

अधिकारियों को काले और सफेद धारीदार शर्ट के बजाय काली पिन स्ट्रिप्स के साथ ग्रे शर्ट पहनने की अनुमति देते हैं। एनबीए के अधिकारी ग्रे शर्ट के साथ ब्लैक स्लैक्स और ब्लैक शूज़ पहनते हैं। एनबीए शर्ट काले रंग के कंधों और आस्तीन के साथ ग्रे है, और एनबीए लोगो स्तन के ऊपर है। WNBA रेफरी शर्ट NBA रेफरी शर्ट के समान है, सिवाय इसके कि इसके कंधे और आस्तीन का रंग लाल है और WNBA लोगो NBA लोगो की जगह लेता है। FIBA के अधिकारी ग्रे (धड़) और काले (आस्तीन) आधिकारिक रेफरी शर्ट, काली पतलून, काले मोजे और काले जूते पहनते हैं। यूएलईबी-यूरोलीग और यूरोकप-द्वारा आयोजित प्रतियोगिताओं में अधिकारी नारंगी रेफरी शर्ट पहनते हैं। इज़राइल बास्केटबॉल एसोसिएशन के अधिकारी आमतौर पर यूरोलीग की नारंगी वर्दी शर्ट पहनते हैं, लेकिन इस अवसर पर, दो इज़रायली टीमों के बीच प्रतियोगिता के लिए एक शाही नीले रंग की रेफरी शर्ट पहनते हैं। अधिकांश अधिकारियों के स्लैक वर्तमान में बेल्ट-रहित हैं, जबकि अधिकांश अधिकारियों की शर्ट कॉलर-रहित, वी-गर्दन वाली शर्ट हैं। दो इज़राइली टीमों के बीच प्रतियोगिता के लिए शाही नीले रंग की रेफरी शर्ट दान करें। अधिकांश अधिकारियों के स्लैक वर्तमान में बेल्ट-रहित हैं, जबकि अधिकांश अधिकारियों की शर्ट कॉलर-रहित, वी-गर्दन वाली शर्ट हैं। दो इज़राइली टीमों के बीच प्रतियोगिता के लिए शाही नीले रंग की रेफरी शर्ट दान करें। अधिकांश अधिकारियों के स्लैक वर्तमान में बेल्ट-रहित हैं, जबकि अधिकांश अधिकारियों की शर्ट कॉलर-रहित, वी-गर्दन वाली शर्ट हैं।

सभी अधिकारी एक सीटी बजाते हैं जिसका उपयोग कोर्ट पर बेईमानी या उल्लंघन के परिणामस्वरूप खेल को रोकने के लिए किया जाता है। स्थानापन्न के सभी उदाहरणों में, उल्लंघन की प्रकृति को इंगित करने या खेल को संचालित करने के लिए हाथ के संकेतों का उपयोग किया जाता है।

कॉलेज और पेशेवर गेंद के उच्च स्तर में, सभी अधिकारी पीटीएस (प्रेसिजन टाइमिंग सिस्टम) नामक बेल्ट-लाइन पर एक टाइमिंग डिवाइस पहनते हैं। स्कोरबोर्ड ऑपरेटर (टाइम कीपर) द्वारा ऐसा करने के लिए प्रतीक्षा करने के बजाय, डिवाइस का उपयोग कोर्ट के अधिकारियों द्वारा गेम घड़ी को समय पर शुरू और बंद करने के लिए किया जाता है।

पद और जिम्मेदारियां

अधिकारी को यह सुनिश्चित करना चाहिए कि खेल सुचारू रूप से चले, और इसमें खेल को बुलाने से लेकर खिलाड़ी और दर्शक प्रबंधन तक कई तरह की अलग-अलग जिम्मेदारियाँ शामिल हैं। वे उन खिलाड़ियों की देखभाल का कर्तव्य भी निभाते हैं जो वे अंपायरिंग करते हैं, और यह सुनिश्चित करने के लिए कि कोर्ट और उपयोग किए जाने वाले सभी उपकरण सुरक्षित और प्रयोग करने योग्य स्थिति में हैं। यदि कोई ऐसा मुद्दा है जो खेल के सुरक्षित खेल को बाधित करता है, तो समस्या को ठीक करना अधिकारियों का काम है। अक्सर, एक अधिकारी की नौकरी हाथ में खेल से आगे निकल जाती है, क्योंकि उन्हें उन

अप्रत्याशित परिस्थितियों से पार पाना होता है जो खेल पर प्रभाव डाल सकती हैं या नहीं भी।

बास्केटबॉल खेल को संचालित करने के लिए दो मानक तरीके हैं, या तो "दो-व्यक्ति" या "तीन-व्यक्ति" यांत्रिकी इस पर निर्भर करता है कि खेल को काम करने के लिए कितने अधिकारी उपलब्ध हैं। "दो-व्यक्ति" यांत्रिकी में, प्रत्येक अधिकारी या तो लीड या ट्रेल स्थिति में काम करता है। लीड की स्थिति आम तौर पर कोर्ट के बेसलाइन के साथ होती है, जिसमें ट्रेल पोजीशन का शुरुआती बिंदु फ्री थ्रो लाइन पर होता है, जो कोर्ट के बाईं ओर टोकरी की ओर होता है। क्षेत्र को सर्वोत्तम संभव तरीके से कवर करने के लिए अधिकारी खेल के दौरान स्थिति में बहुत बदलाव करते हैं। जैसे ही खेल कोर्ट के एक छोर से दूसरे छोर तक जाता है, लीड निशान बन जाता है और इसके विपरीत। दो पदों के बीच, प्रत्येक अदालत के एक विशिष्ट भाग के साथ-साथ प्रत्येक पक्ष, आधार या पिछली कोर्ट लाइनों के लिए जिम्मेदार है। कुछ कॉलों के बाद अधिकारी स्थिति बदलते हैं (ज्यादातर जब प्रमुख अधिकारी रक्षात्मक बेईमानी कहते हैं)। यह अधिकारियों को खेल की गति बढ़ाने के लिए पदों के बीच वैकल्पिक करने की अनुमति देता है; एक अधिकारी बेंच से संपर्क करेगा जबकि दूसरा, आमतौर पर उस समय बेंच के सबसे करीब, अपने पद पर कब्जा करने के लिए आगे बढ़ेगा। यह एक अधिकारी को खेल के दौरान हमेशा एक विशेष टीम की टोकरी पर काम करने से रोकता है।

"तीन-व्यक्ति" यांत्रिकी में, अदालत को तीन अधिकारियों के बीच विभाजित किया जाता है, जिसमें प्रमुख (आधारभूत) अधिकारी अन्य दो अधिकारियों की स्थिति का निर्धारण करते हैं। आम तौर पर, मुख्य अधिकारी उस कोर्ट के किनारे पर जाएगा जिसमें गेंद स्थित है (मजबूत पक्ष), खासकर अगर उस स्थिति में "पोस्ट-अप" खिलाड़ी है। अधिकारी जो मुख्य अधिकारी के रूप में एक ही किनारे पर है, फिर तीन-बिंदु रेखा के शीर्ष के साथ लगभग स्तर की स्थिति लेता है और "निशान" अधिकारी बन जाता है, जबकि तीसरा अधिकारी फ्री थ्रो लाइन के पास अदालत में खड़ा होगा जिसे केंद्र स्थिति कहा जाता है। यह अदालत का एक त्रिकोण कवरेज बनाता है। अक्सर, लीड एक नाटक के दौरान आधार रेखा के किनारे बदल देती है, फ्री-थ्रो लाइन के साथ नीचे जाने के लिए ट्रेल की आवश्यकता होती है और नया केंद्र बन जाता है, जबकि केंद्र ऊपर जाएगा और ट्रेल बन जाएगा। जैसे ही गेंद संक्रमण के दौरान कोर्ट के दूसरे छोर पर जाती है, सीसा निशान बन जाएगा, निशान सीसा बन जाएगा, और केंद्र अधिकारी केंद्र में रहेगा (जब तक कि नई "लीड" आधार रेखा को कवर करने के लिए नहीं चलती है) मजबूत पक्ष, जिस स्थिति में केंद्र अधिकारी और निशान स्थिति बदल देंगे।)

कठिनाई

बास्केटबॉल को अंपायरिंग के लिए सबसे कठिन खेलों में से एक माना जाता है। आम तौर पर बास्केटबॉल अधिकारियों के पास यह निर्धारित करने के लिए केवल एक संक्षिप्त क्षण होता है कि खेल खेलने की गति और कार्रवाई के लिए अधिकारियों की निकटता के कारण कोई उल्लंघन हुआ है या नहीं। विशेष रूप से कठिन "चार्ज/ब्लॉक" कॉल है कि संपर्क के लिए कौन सा खिलाड़ी जिम्मेदार है।

इस गलत धारणा के बावजूद कि बास्केटबॉल एक गैर-संपर्क खेल है, अधिकारी अक्सर बड़ी मात्रा में संपर्क को बिना किसी आवश्यकता के पास कर देते हैं, अक्सर खिलाड़ियों को अनावश्यक रूप से नुकसान पहुंचाने से बचने और खेल के "प्रवाह" को बनाए रखने के लिए। एक अधिकारी को न केवल गेंद के आसपास क्या हो रहा है, बल्कि पूरे कोर्ट के आसपास चल रहे खेल की खुरदरापन से सावधान रहना चाहिए, जिससे अधिकारी का काम बढ़ जाता है।

एक अधिकारी के काम को और अधिक जटिल बनाना भीड़ से निकटता है। फुटबॉल या बेसबॉल के विपरीत, भीड़ लगभग हमेशा अधिकारी के पैरों के भीतर स्थित होती है, जैसे कि बेंच पर कोच और अन्य खिलाड़ी होते हैं। इससे निपटने के लिए, अधिकारी खिलाड़ियों को इजेक्शन या तकनीकी गड़बड़ी के साथ कोर्ट से हटाने में सक्षम होते हैं।

कर्तव्य

प्रशासनिक

अधिकारी कई प्रशासनिक कार्यों के लिए जिम्मेदार होते हैं। इनमें शॉट क्लॉक, गेम क्लॉक, स्कोर, कोर्ट पर खिलाड़ियों की सुरक्षा और खिलाड़ियों का कोई भी संभावित उन्मूलन शामिल है, जो कई कारणों से हो सकता है। उदाहरण के लिए, यदि कोई खिलाड़ी बेईमानी/उल्लंघन नियमों की सीमा को पूरा करता है (यदि वे टीम के साथी या प्रतिद्वंद्वी को बेईमानी करते हैं, या नियमों का चार बार उल्लंघन करते हैं), तो खिलाड़ी को अयोग्य घोषित कर दिया जाता है।

उल्लंघन

उल्लंघन होने पर कार्रवाई तुरंत रोक दी जाती है। इनमें यात्रा, अवैध ड्रिबल, सीमा से बाहर, बार-बार आना और अन्य उल्लंघन शामिल हैं। अधिकारी को सीटी बजानी चाहिए और तुरंत खेलना बंद कर देना चाहिए और गेंद को विरोधी टीम को सौंप देना चाहिए।

बेईमानी

फाउल आमतौर पर तब होता है जब कोई खिलाड़ी विरोधी टीम के खिलाड़ी की कार्रवाई में शारीरिक रूप से बाधा डालता है। उदाहरणों में ब्लॉक करना, हाथ से जांचना, हाथों का अवैध उपयोग और धक्का देना अधिक विवेकाधीन कॉलों में से एक है।

एक खिलाड़ी कानूनी रूप से एक प्रतिद्वंद्वी पर पलटाव का अधिकार हासिल कर सकता है, बशर्ते वे उन्हें शारीरिक रूप से विस्थापित न करें। उचित फाउल, यदि कोई इस स्थिति में होता है, तो आम तौर पर दूसरे रिबाउंडर को विस्थापित करने के लिए "पुश फाउल" होता है।

यदि किसी कारण से कोई खिलाड़ी या टीम का सदस्य (या दुर्लभ मामलों में एक दर्शक) उच्छृंखल या आक्रामक आचरण के साथ व्यवहार करता है, तो अधिकारी अक्सर उस व्यक्ति के खिलाफ एक तकनीकी बेईमानी या खेल-कूद के समान बेईमानी का आरोप लगाते हैं। यदि कोई खिलाड़ी या टीम का सदस्य आगे अनुचित व्यवहार प्रदर्शित करता है, तो अधिकारी उस व्यक्ति को कोर्ट से बाहर कर सकते हैं। यह अधिकारी के तनाव भार को जोड़ता है; इस प्रकार की फ़ाउल अक्सर खिलाड़ियों और दर्शकों को परेशान करती है, जिसके परिणामस्वरूप अक्सर किसी न किसी तरह का खेल होता है, जिससे अधिक तकनीकी फ़ाउल और/या बेदखल हो जाते हैं। कोच, विशेष रूप से बास्केटबॉल के उच्च स्तर में, कभी-कभी जानबूझकर अनुपयुक्त व्यवहार करते हैं, ताकि "फ़ायरिंग-अप" खिलाड़ियों और दर्शकों के उद्देश्य से तकनीकी गड़बड़ी प्राप्त हो सके।

बेसबॉल नियम

बेसबॉल के नियम, लीग से लीग में थोड़े भिन्न होते हैं, लेकिन सामान्य तौर पर, एक ही वास्तविक गेमप्ले साझा करते हैं।

कोड्स

कई प्रमुख नियम कोड होते हैं, जो केवल थोड़े अलग हैं। "आधिकारिक बेसबॉल नियम" विश्व बेसबॉल क्लासिक सहित संयुक्त राज्य अमेरिका, और कनाडा में सभी पेशेवर खेल को नियंत्रित करते हैं। संयुक्त राज्य अमेरिका, और कनाडा में मेजर लीग बेसबॉल की आधिकारिक वेब साइट एमएलबी.कॉम पर पूर्ण नियम आधिकारिक बेसबॉल नियमों के रूप में प्रकाशित किए गए हैं। नियमों को स्पोर्टिंग न्यूज के द्वारा, उत्तरी अमेरिका में पुस्तक के रूप में भी प्रकाशित किया जाता है। कई शौकीन व्यक्ति, और युवा लीग सुरक्षा के लिए केवल कुछ संशोधनों के साथ "ओबीआर" का उपयोग करते हैं। "आधिकारिक बेसबॉल नियम" के अन्य थोड़ा संशोधित संस्करण अंतर्राष्ट्रीय बेसबॉल फेडरेशन (आईबीएफ) के द्वारा संचालित प्रतियोगिताओं में उपयोग किए जाते हैं, जिनमें ओलंपिक और विश्व कप, उत्तरी अमेरिका के बाहर अधिकांश लीग (जैसे जापान के निप्पॉन

प्रोफेशनल बेसबॉल) और युवा बेसबॉल शामिल हैं। लिटिल लीग, पोनी लीग और कैल रिपकेन लीग जैसे संगठन।

एनसीएए की बेसबॉल नियम पुस्तिका, उस संगठन के सदस्यों के खेलों को नियंत्रित करने के अलावा, कॉलेज-आयु वर्ग के खिलाड़ियों को शामिल करने वाली कई अन्य प्रतियोगिताओं के द्वारा भी उपयोग की जाती है। यूएस हाई स्कूल, और हाई स्कूल उम्र बेसबॉल नेशनल फेडरेशन ऑफ स्टेट हाई स्कूल एसोसिएशन (एनएफएचएस) के नियमों द्वारा चलाया जाता है।

मतभेद और विकास

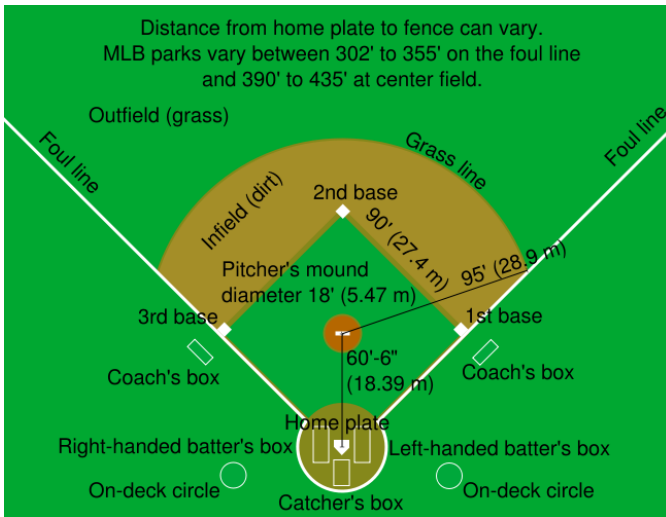
कई अन्य खेलों के विपरीत, खेल के आधुनिक युग के दौरान आधिकारिक बेसबॉल नियम काफी हद तक स्थिर रहे हैं। यह नियम पुस्तिका में बहुत गोपनीय या अजीब भाषा में लिखित है, इसके अलावा, क्रिस जक्सा और रिक रॉडर, जैसे नियम विशेषज्ञों ने, पुस्तक में 50 से अधिक एक जैसी त्रुटियों की पहचान की है, जो ज्यादातर बहुत कम या सूक्ष्म अंतरों से संबंधित हैं। कई बेसबॉल खिलाड़ी, प्रशंसक और प्रशासक पेशेवर बेसबॉल के नियमों और परंपराओं को, समय-परीक्षण और लगभग पवित्र मानते हैं। नामित हिटर नियम, जिसे पहली बार 30 साल पहले 1973 में खेलने के लिए पेश किया गया था, अभी भी जीवित बहस में यह वर्णित किया जाता है, और इसे दो अमेरिकी प्रमुख लीगों में से केवल, एक और दो जापानी प्रमुख लीगों में से एक द्वारा अपनाया गया है, हालांकि, लगभग सभी

अन्य लीग को आसपास की दुनिया ने इसे अपनाया है। वास्तव में, एनएफएचएस नियम नामित हिटर को किसी भी स्थिति के लिए बल्लेबाजी करने की अनुमति देते हैं। आधिकारिक बेसबॉल नियमों के विपरीत, एनएफएचएस यूनाइटेड स्टेट्स हाई स्कूल गेम की जरूरतों को पूरा करने के लिए अपनी नियम पुस्तिका को लगातार परिष्कृत और अद्यतन कर रहा है। हालांकि एनसीएए अपनी नियम पुस्तिका को एनएफएचएस की तुलना में कम बार अपडेट करता है, लेकिन यह अभी भी अधिक चालू है। हालांकि, नियमों की स्थिर प्रकृति भी कई प्रशंसकों के लिए खेल की अपील का एक स्रोत रही है, क्योंकि यह खिलाड़ियों और विभिन्न युगों की टीमों के बीच उचित तुलना करने की अनुमति देता है। उन खेलों में ऐसी तुलना संभव नहीं है जिनमें वर्षों से नियमों में काफी बदलाव आया हो। नियमों की स्थिर प्रकृति भी एक आधुनिक प्रशंसक को बहुत पहले खेले गए खेल के खाते का आसानी से पालन करने की अनुमति देती है। नतीजतन, बेसबॉल में अधिकांश अन्य खेलों की तुलना में "इतिहास" अधिक है। इसके एक उदाहरण के रूप में, कई समाचार पत्र खेल अनुभाग बेसबॉल इतिहास में एक छोटा सा दिवस प्रकाशित करते हैं जिसमें 100 साल या उससे अधिक समय तक खेले जाने वाले खेलों की मुख्य विशेषताएं हैं। जापान में, यदि एक नियमित सत्र का खेल नौ पारियों के बाद टाई हो जाता है, तो केवल तीन अतिरिक्त पारियां खेली जा सकती हैं। शिष्टाचार के स्वीकृत कोड जापानी बेसबॉल में भी भिन्न हैं, हालांकि ये आधिकारिक नियमों में नहीं लिखे गए हैं। अन्य प्रमुख अंतर अक्सर अतिरिक्त सुरक्षा नियमों के आसपास केंद्रित होते हैं।

अधिकांश शौकिया लीग धावकों द्वारा दुर्भावनापूर्ण संपर्क को प्रतिबंधित करते हैं, हस्तक्षेप कॉल पर सख्त होते हैं, और डबल-इयरफ्लैप हेलमेट की आवश्यकता होती है।

गेमप्ले

सामान्य संरचना



बेसबॉल हीरे का आरेख।

बेसबॉल दो टीमों के बीच खेला जाता है जिसमें प्रत्येक टीम में नौ खिलाड़ी मैदान में होते हैं। बेसबॉल के मैदान पर, खेल कई अंपायरों के अधिकार में होता है। प्रमुख लीग खेलों में आमतौर पर चार अंपायर होते हैं; लीग और खेल के महत्व के आधार पर छह तक (और कम से कम एक) कार्य कर सकते हैं। चार आधार

हैं। क्रमांकित वामावर्त, पहले, दूसरे और तीसरे आधार कुशन (कभी-कभी अनौपचारिक रूप से बैग के रूप में संदर्भित) होते हैं जिनका आकार 15 इंच (38 सेमी) वर्गों के रूप में होता है जो जमीन से थोड़ी दूरी पर उठाए जाते हैं; होम प्लेट के साथ, चौथा "आधार," वे 90 फीट (27.4 मीटर) के किनारों के साथ एक वर्ग बनाते हैं जिसे हीरा कहा जाता है। होम बेस (आमतौर पर होम प्लेट कहा जाता है) एक पंचकोणीय रबर स्लैब है जो 17 इंच (43.2 सेमी) चौड़ा है। खेल का मैदान तीन मुख्य वर्गों में बांटा गया है:

- चार आधारों वाला इन्फिल्ड, सामान्य रक्षात्मक उद्देश्यों के लिए है जो फाउल लाइन्स से घिरा हुआ है और घास की रेखा के भीतर है (आंकड़ा देखें)।
- आउटफ़िल्ड वह घास वाला क्षेत्र है जो फ़ाउल लाइन्स के बीच इनफ़िल्ड ग्रास लाइन से परे होता है, और एक दीवार या बाड़ से घिरा होता है।
- फाउल टेरिटरी फाउल लाइन के बाहर का पूरा क्षेत्र है।

घड़े का टीला इनफिल्ड के केंद्र में स्थित है। यह एक 18 फीट (5.5 मीटर) व्यास की गंदगी का टीला है जो 10 इंच (२5.४ सेंटीमीटर) से अधिक नहीं है। टीले के केंद्र के पास पिचिंग रबर है, एक रबर स्लैब जो होम प्लेट से 60 फीट 6 इंच (18.4 मीटर) की दूरी पर स्थित है। बल्लेबाज के लिए पिचर के पास प्रत्येक पिच की शुरुआत में रबड़ पर एक पैर होना चाहिए,

लेकिन गेंद को छोड़ने के बाद पिचर टीले क्षेत्र को छोड़ सकता है।

कॉलेज/पेशेवर स्तर पर, बेसबॉल नौ पारियों में खेला जाता है जिसमें प्रत्येक टीम को बल्लेबाजी करने के लिए एक मोड़ मिलता है और रन बनाने की कोशिश करता है जबकि अन्य पिच और मैदान में बचाव करते हैं। हाई स्कूल बेसबॉल सात पारी खेलता है और लिटिल लीग छह पारी खेल का उपयोग करता है। एक पारी को दो हिस्सों में विभाजित किया जाता है जिसमें दूर की टीम शीर्ष (पहले) हाफ में बल्लेबाजी करती है, और घरेलू टीम नीचे (दूसरे) हाफ में बल्लेबाजी करती है। बेसबॉल में, रक्षा के पास हमेशा गेंद होती है - एक ऐसा तथ्य जो इसे टीम के अन्य खेलों से अलग करता है। टीम हर बार स्विच करती है जब बचाव करने वाली टीम बल्लेबाजी करने वाली टीम के तीन खिलाड़ियों को आउट करती है। विजेता वह टीम है जिसने नौ पारियों के बाद सबसे अधिक रन बनाए हैं। यदि घरेलू टीम नौवें के शीर्ष के बाद आगे है, तो खेल निचले भाग में जारी नहीं रहता है। टाई के मामले में, अतिरिक्त पारी खेली जाती है जब तक कि एक टीम एक पारी के अंत में आगे नहीं आती। यदि घरेलू टीम नौवें या उसके बाद किसी भी पारी के अंत में कभी भी बढ़त लेती है, तो खेल रुक जाता है और घरेलू टीम को विजेता घोषित किया जाता है।



पिच की हुई गेंद पर स्विंग करने के बाद बल्लेबाज पीछा करता है।

बुनियादी मुकाबला हमेशा क्षेत्ररक्षण करने वाली टीम के घड़े और एक बल्लेबाज के बीच होता है। पिचर फेंकता है - पिच - गेंद को होम प्लेट की ओर, जहां क्षेत्ररक्षण टीम के लिए पकड़ने वाला इसे प्राप्त करने के लिए (झुका हुआ रुख में) प्रतीक्षा करता है। कैचर के पीछे होम प्लेट अंपायर खड़ा होता है। बल्लेबाज बल्लेबाज के बक्सों में से एक में खड़ा होता है और गेंद को बल्ले से मारने की कोशिश करता है। घड़े को एक पैर घड़े के रबर के ऊपर या सामने के संपर्क में रखना चाहिए - घड़े के टीले के ऊपर स्थित 24×6 इंच (61×15 सेमी) प्लेट - पूरे पिच के दौरान, ताकि वह केवल एक कदम पीछे ले जा सके और गेंद पहुंचाने में

एक आगे। पकड़ने वाले का काम किसी भी पिच को प्राप्त करना है जो बल्लेबाज हिट नहीं करता है और खेल को हाथ की गति की एक श्रृंखला द्वारा "कॉल" करता है जो पिचर को संकेत देता है कि किस पिच को फेंकना है और कहाँ। कैचर आमतौर पर स्ट्राइक ज़ोन के भीतर गेंद के वांछित स्थान का संकेत देता है और प्लेट के पीछे "सेट अप" करता है या लक्ष्य के रूप में वांछित स्थान पर अपने दस्ताने को ऊपर रखता है। खेल कैसे चल रहा है, और पिचर किसी स्थिति में कैसे प्रतिक्रिया करता है, इसके आधार पर पकड़ने वाले की भूमिका अधिक महत्वपूर्ण हो जाती है। प्रत्येक पिच एक नया खेल शुरू करती है, जिसमें पिच के अलावा और कुछ नहीं हो सकता है। प्रत्येक अर्ध-पारी में, बचाव दल का लक्ष्य दूसरी टीम के तीन सदस्यों को आउट करना होता है। एक खिलाड़ी जो बाहर होता है उसे मैदान छोड़ देना चाहिए और बल्ले पर अपनी अगली बारी की प्रतीक्षा करनी चाहिए। बल्लेबाजों और बेसरनरों को आउट करने के कई तरीके हैं; कुछ सबसे आम हैं हवा में बल्लेबाजी की गेंद को पकड़ना, टैग आउट, फोर्स आउट और स्ट्राइकआउट। क्षेत्ररक्षण टीम द्वारा विरोधी टीम के तीन खिलाड़ियों को बाहर करने के बाद, कि आधी पारी खत्म हो गई है और मैदान में टीम और बल्लेबाजी करने वाली टीम की जगह बदल गई है; तीन आउट रिकॉर्ड करने से पहले रोटेशन में बल्लेबाजी करने वाली संख्या की कोई ऊपरी सीमा नहीं है। एक पारी में पूरे क्रम से गुजरना "चारों ओर बल्लेबाजी" के रूप में जाना जाता है और यह एक उच्च स्कोरिंग पारी का संकेत है। एक पूर्ण पारी में प्रत्येक विरोधी पक्ष के अपराध पर एक मोड़ (तीन आउट) होता है।

बल्लेबाजी करने वाली टीम का लक्ष्य विपक्षी से अधिक रन बनाना होता है; एक खिलाड़ी ऐसा केवल बल्लेबाजी करके, फिर बेसरनर बनकर, सभी आधारों को क्रम से छूकर (एक या अधिक नाटकों के माध्यम से) कर सकता है, और अंत में होम प्लेट को छू सकता है। इसके लिए, प्रत्येक बल्लेबाज का लक्ष्य बेसरनर को स्कोर करने या खुद बेसरनर बनने में सक्षम बनाना है। बल्लेबाज गेंद को बेसलाइन के बीच - निष्पक्ष क्षेत्र में हिट करने का प्रयास करता है - इस तरह से कि बचाव करने वाले खिलाड़ी उन्हें या बेसरनर को आउट नहीं कर सकते। सामान्य तौर पर, पिचर गेंद को इस तरह से पिच करके इसे रोकने का प्रयास करता है कि बल्लेबाज इसे साफ या आदर्श रूप से बिल्कुल भी हिट न कर सके।

एक बेसरनर जिसने क्रम में सभी पिछले ठिकानों को छूने के बाद बिना टैग किए होम प्लेट को सफलतापूर्वक छुआ है, एक रन बनाता है। एक संलग्न क्षेत्र में, फ्लाई पर बाइ पर हिट एक निष्पक्ष गेंद आम तौर पर एक स्वचालित होम रन होती है, जो बल्लेबाज और सभी धावकों को सभी ठिकानों को छूने और स्कोर करने का अधिकार देती है। सभी ठिकानों पर कब्जा ('बेस लोडेड') के साथ एक होम रन हिट को ग्रैंड स्लैम कहा जाता है।

फील्डिंग टीम

मैदान में दस्ता रक्षात्मक टीम है; वे बेसरनर्स को स्कोरिंग से रोकने का प्रयास करते हैं। नौ रक्षात्मक स्थितियां हैं, लेकिन

केवल दो में एक अनिवार्य स्थान (घड़ा और पकड़ने वाला) है। अन्य सात क्षेत्ररक्षकों के स्थान नियमों द्वारा निर्दिष्ट नहीं हैं, सिवाय इसके कि जिस समय पिच दी जाती है, उन्हें उचित क्षेत्र में रखा जाना चाहिए न कि पिचर और कैचर के बीच की जगह में। ये क्षेत्ररक्षक अक्सर विशिष्ट बल्लेबाजों या खेल स्थितियों के जवाब में अपनी स्थिति बदलते हैं, और वे किसी भी समय एक दूसरे के साथ पदों का आदान-प्रदान कर सकते हैं। सबसे अधिक इस्तेमाल की जाने वाली नौ स्थितियां (संख्या स्कोरकीपर के उपयोग के साथ) हैं: पिचर (1), कैचर (2), पहला बेसमैन (3), दूसरा बेसमैन (4), तीसरा बेसमैन (5), शॉर्टस्टॉप (6), लेफ्ट फील्डर (7), सेंटर फील्डर (8), और राइट फील्डर (9)। ध्यान दें, दुर्लभ मामलों में, टीमों नाटकीय रूप से भिन्न योजनाओं का उपयोग कर सकती हैं, जैसे कि एक आउटफील्डर को एक इन्फिल्डर के लिए स्विच करना। नंबरिंग कन्वेंशन की स्थापना हेनरी चैडविक ने की थी। शॉर्टस्टॉप के क्रम से बाहर होने का कारण खेल के शुरुआती वर्षों में क्षेत्ररक्षकों ने खुद को तैनात करने का तरीका बताया है।

बैटरी

बैटरी घड़े से बनी होती है, जो टीले के रबर पर खड़ा होता है, जिसे पिचिंग प्लेट के रूप में भी जाना जाता है, और कैचर, जो होम प्लेट के पीछे बैठता है। ये दो क्षेत्ररक्षक हैं जो हमेशा हर पिच पर बल्लेबाज से सीधे निपटते हैं, इसलिए "बैटरी" शब्द,

हेनरी चाडविक द्वारा गढ़ा गया और बाद में तोपखाने की आग की निहित तुलना द्वारा प्रबलित किया गया।

पिचर की मुख्य भूमिका बल्लेबाज को आउट करने के लक्ष्य के साथ गेंद को घरेलू प्लेट की ओर पिच करना है। पिचर्स बल्लेबाजी की गेंदों को क्षेत्ररक्षण, बेस को कवर करने (एक संभावित टैग आउट के लिए या आने वाले धावक पर बल देने के लिए), या बैक अप थ्रो द्वारा रक्षा करते हैं। कैचर की मुख्य भूमिका पिच को प्राप्त करना है यदि बल्लेबाज हिट नहीं करता है। पिचर और कोचों के साथ, कैचर अलग-अलग पिचों का सुझाव देकर और अन्य क्षेत्ररक्षकों की शुरुआती स्थिति को बदलकर खेल की रणनीति तैयार करता है। कैचर्स होम प्लेट के पास के क्षेत्र में रक्षा के लिए भी जिम्मेदार होते हैं।

क्षेत्ररक्षक

चार इन्फिल्डर पहले बेसमैन, दूसरे बेसमैन, शॉर्टस्टॉप और तीसरे बेसमैन हैं। मूल रूप से पहले, दूसरे और तीसरे बेसमैन ने अपने संबंधित ठिकानों के पास खेला, और शॉर्टस्टॉप आम तौर पर "इन" (इसलिए शब्द) खेला जाता है, दूसरे, तीसरे और पिचर्स बॉक्स के बीच के क्षेत्र को कवर करता है, या जहां भी खेल की स्थिति की आवश्यकता होती है। जैसे-जैसे खेल विकसित हुआ, क्षेत्ररक्षण की स्थिति अब परिचित "छाता" में बदल गई, पहले और तीसरे बेसमैन ने आम तौर पर अपने ठिकानों से दूसरे बेस की ओर थोड़ी दूरी पर तैनात किया, दूसरा बेसमैन दूसरे बेस के दाईं ओर से दूर खड़ा था। किसी भी अन्य क्षेत्ररक्षक की

तुलना में आधार, और दूसरे आधार के बाईं ओर खेलने वाला शॉर्टस्टॉप, जैसा कि बल्लेबाज के दृष्टिकोण से देखा जाता है, अंतराल को भरता है।

पहले बेसमैन के काम में बड़े पैमाने पर अन्य इन्फिल्डरों को हिट की गई ग्राउंड गेंदों पर पहले बेस पर नाटक करना शामिल है। जब एक इन्फिल्डर बल्लेबाज द्वारा हिट की गई जमीन से गेंद उठाता है, तो उसे इसे पहले बेसमैन को फेंकना चाहिए, जो गेंद को पकड़ना चाहिए और बल्लेबाज के आउट होने से पहले बेस के साथ संपर्क बनाए रखना चाहिए। इसे जल्दी से करने की आवश्यकता अक्सर पहले बेसमैन को गेंद को एक साथ पकड़ने के दौरान पहले आधार को छूने के लिए अपने पैरों में से एक को फैलाने की आवश्यकता होती है। पहला बेसमैन गेंद को बहुत अच्छी तरह से पकड़ने में सक्षम होना चाहिए और आमतौर पर विशेष रूप से डिज़ाइन किया गया मिट्टी पहनता है। पहली बेसमैन फील्ड बॉल पहले बेस के पास लगी। पहले बेसमैन को भी पिचर से थ्रो प्राप्त करना होता है ताकि रनर आउट को टैग किया जा सके जो सुरक्षित रूप से बेस पर पहुंच गए हैं। स्थिति अन्य पदों की तुलना में कम शारीरिक रूप से चुनौतीपूर्ण है, लेकिन अभी भी बहुत सारे कौशल शामिल हैं। इन्फिल्डर्स हमेशा पहले बेस पर अच्छा थ्रो नहीं करते हैं, इसलिए यह पहला बेसमैन का काम है कि वह अपनी ओर फेंकी गई किसी भी गेंद को साफ-सुथरा तरीके से फील्ड करे। पुराने खिलाड़ी जो अब अपने मूल पदों की मांगों को पूरा नहीं कर सकते हैं, वे भी अक्सर पहले बेसमेन बन जाते हैं।

दूसरा बेसमैन क्षेत्र को दूसरे बेस के पहले-आधार की ओर कवर करता है और बंट स्थितियों में पहले बेसमैन के लिए बैकअप प्रदान करता है। वह आउटफील्ड के लिए कट ऑफ भी हैं। यह तब होता है जब आउटफील्डर को अपने से बेस तक पूरी दूरी नहीं फेंकनी होती है, बल्कि केवल कट-ऑफ की ओर फेंकना होता है। शॉर्टस्टॉप दूसरे और तीसरे आधार के बीच महत्वपूर्ण अंतर को भरता है - जहां दाएं हाथ के बल्लेबाज आम तौर पर जमीन की गेंदों को मारते हैं - और दूसरे या तीसरे आधार और बाएं क्षेत्र के निकट भाग को भी कवर करते हैं। यह खिलाड़ी आउटफील्ड के लिए कट ऑफ भी है। यह स्थिति रक्षात्मक रूप से सबसे अधिक मांग वाली है, इसलिए एक अच्छा शॉर्टस्टॉप जरूरी नहीं कि एक अच्छा बल्लेबाज हो। तीसरे बेसमैन की प्राथमिक आवश्यकता एक मजबूत थ्रोइंग आर्म है, ताकि पहले बेसमैन को मैदान के आर-पार लंबा थ्रो किया जा सके। तीसरे बेसमैन के लिए त्वरित प्रतिक्रिया समय भी महत्वपूर्ण है, क्योंकि वे अन्य घुसपैठियों की तुलना में अधिक तेजी से हिट गेंदों को देखते हैं, इस प्रकार तीसरे आधार के लिए उपनाम "हॉट कॉर्नर" है। इसके अलावा, क्योंकि बाएं हाथ की तुलना में कहीं अधिक दाएं हाथ के हिटर हैं, बल्लेबाज के स्विंग की प्राकृतिक गति के कारण अधिक गेंदें इनफील्ड के बाईं ओर हिट होती हैं। अगर गेंद आधार को छूती है लेकिन कोई इसे नहीं छू रहा है, तो यह आउट नहीं है।

आउटफील्डर

तीन आउटफील्डर, लेफ्ट फील्डर, सेंटर फील्डर और राइट फील्डर, को कैचर के नजरिए से फील्ड पर देखने के लिए नामित किया गया है। तीसरा आधार लेने का प्रयास करने वाले धावकों पर थ्रो करने की आवश्यकता के कारण सही क्षेत्ररक्षक के पास आम तौर पर सभी आउटफील्डरों की सबसे मजबूत भुजा होती है। केंद्र के क्षेत्ररक्षक के पास कोने के आउटफील्डरों की तुलना में अधिक क्षेत्र को कवर करने के लिए होता है, इसलिए इस खिलाड़ी को मैदान में गेंदों को फेंकने के लिए एक मजबूत हाथ के साथ तेज और फुर्तीला होना चाहिए; शॉर्टस्टॉप की तरह, टीम इस स्थिति में रक्षा पर जोर देती हैं। इसके अलावा, केंद्र क्षेत्ररक्षक को आउटफील्ड नेता माना जाता है, और बाएं और दाएं क्षेत्ररक्षक अक्सर फ्लाइंग गेंदों को क्षेत्ररक्षण करते समय अपनी दिशा में छोड़ देते हैं।

सभी आउटफील्डरों में से, बाएं क्षेत्ररक्षक का हाथ अक्सर सबसे कमजोर होता है, क्योंकि आम तौर पर उन्हें किसी भी बेसरनर की प्रगति को रोकने के लिए गेंद को उतनी दूर तक फेंकने की आवश्यकता नहीं होती है। बाएं क्षेत्ररक्षक को अभी भी अच्छे क्षेत्ररक्षण और पकड़ने के कौशल की आवश्यकता होती है, और दाएं क्षेत्ररक्षक की तुलना में अधिक गेंदें प्राप्त करने की प्रवृत्ति होती है, इस तथ्य के कारण कि दाएं हाथ के हिटर, जो बहुत अधिक सामान्य हैं, गेंद को बाएं क्षेत्र में "खींच" देते हैं। प्रत्येक

आउटफील्डर पास के आउटफील्डर को "बैक अप" करने के लिए दौड़ता है

जो अपने दोनों पदों के पास एक गेंद को हिट करने का प्रयास करता है। आउटफील्डर भी बल्लेबाजी की गेंदों और फेंकी गई गेंदों पर इन्फिल्डर का बैक अप लेने के लिए दौड़ते हैं, जिसमें पिचर या कैचर से पिक-ऑफ प्रयास शामिल हैं। पास का एक आउटफील्डर जो गेंद को अपने दोनों पोजीशन के पास हिट करने का प्रयास करता है। आउटफील्डर भी बल्लेबाजी की गेंदों और फेंकी गई गेंदों पर इन्फिल्डर का बैक अप लेने के लिए दौड़ते हैं, जिसमें पिचर या कैचर से पिक-ऑफ प्रयास शामिल हैं। पास का एक आउटफील्डर जो गेंद को अपने दोनों पोजीशन के पास हिट करने का प्रयास करता है। आउटफील्डर भी बल्लेबाजी की गेंदों और फेंकी गई गेंदों पर इन्फिल्डर का बैक अप लेने के लिए दौड़ते हैं, जिसमें पिचर या कैचर से पिक-ऑफ प्रयास शामिल हैं।

रक्षात्मक रणनीति

पिचिंग



दाएं हाथ के घड़े की विशिष्ट गति।

बेसबॉल टीम के लिए प्रभावी पिचिंग बेहद महत्वपूर्ण है, क्योंकि पिचिंग रक्षात्मक टीम के लिए बल्लेबाजों को रिटायर करने और धावकों को आधार पर आने से रोकने की कुंजी है। एक पूर्ण खेल में आमतौर पर प्रत्येक टीम द्वारा फेंकी गई एक सौ से अधिक पिचें शामिल होती हैं। हालाँकि, अधिकांश घड़े इस बिंदु तक पहुँचने से पहले ही थकने लगते हैं। पिछले युगों में, घड़े अक्सर एक सप्ताह में चार पूर्ण खेल (सभी नौ पारियों) तक फेंक देते थे। चिकित्सा अनुसंधान में नई प्रगति के साथ और इस प्रकार मानव शरीर कैसे काम करता है और थक जाता है, इसकी बेहतर समझ के साथ, पिचर्स शुरू करने से हर पांच दिनों में एक खेल के अंश (आमतौर पर छह या सात पारी, उनके प्रदर्शन के आधार पर) फेंकते हैं (हालांकि कुछ पूर्ण खेल अभी भी हर साल होते हैं)।

शुरुआती पिचर और राहत पिचर सहित एक ही गेम में अक्सर कई पिचर्स की आवश्यकता होती है। पिचर्स को किसी अन्य खिलाड़ी की तरह एक दूसरे के लिए प्रतिस्थापित किया जाता है (ऊपर देखें), और नियम एक गेम में उपयोग किए जा सकने वाले पिचर्स की संख्या को सीमित नहीं करते हैं; एकमात्र सीमित कारक दस्ते का आकार है, स्वाभाविक रूप से। सामान्य तौर पर, शुरुआती घड़े का उपयोग राहत की स्थितियों में नहीं किया जाता है, सिवाय कभी-कभी सीज़न के बाद के दौरान जब हर खेल महत्वपूर्ण होता है। यदि कोई खेल कई अतिरिक्त पारियों में चलता है, तो एक टीम अपने बुलपेन को अच्छी तरह से खाली कर सकती है। यदि एक पिचर के रूप में "स्थिति खिलाड़ी" का

उपयोग करना आवश्यक हो जाता है, तो प्रमुख लीग टीमों में आम तौर पर कुछ खिलाड़ियों को आपातकालीन राहत पिचर के रूप में पूर्व-नामित किया जाता है, ताकि कम कुशल खिलाड़ी का उपयोग करने की शर्मिंदगी से बचा जा सके। बेसबॉल के शुरुआती वर्षों में, दस्ते छोटे थे, और राहत देने वाले घड़े अपेक्षाकृत असामान्य थे, स्टार्टर सामान्य रूप से पूरे खेल के लिए शेष रहता है जब तक कि वह या तो पूरी तरह से अप्रभावी न हो या घायल हो गया हो; आज, पिच काउंट (सामान्य रूप से "मैजिक नंबर" होने के नाते) पर बहुत अधिक जोर देने के साथ, एक ही गेम के दौरान प्रत्येक टीम अक्सर दो से पांच पिचर का उपयोग करेगी। 2005 के एएलसीएस में, शिकागो व्हाइट सोक्स की सभी चार जीत स्टार्टर्स द्वारा पूर्ण गेम थीं, आधुनिक गेम में एक अत्यधिक उल्लेखनीय घटना थी।

गेंद को वितरित करते समय, पिचर के पास स्थान, वेग, गति और हाथ के स्थान की भिन्नता में उसके निपटान में एक बड़ा शस्त्रागार होता है। अधिकांश घड़े दो या तीन प्रकार की पिचों में महारत हासिल करने का प्रयास करते हैं; कुछ घड़े अलग-अलग डिग्री के नियंत्रण के साथ 6 प्रकार की पिचें फेंकते हैं। सामान्य पिचों में एक फास्टबॉल शामिल है, जो उच्च गति से फेंकी गई गेंद है; एक कर्वबॉल, जिसे घड़े द्वारा लगाए गए घुमाव द्वारा वक्र बनाया जाता है; एक बदलाव, जो एक फास्टबॉल की डिलीवरी की नकल करना चाहता है लेकिन काफी कम वेग से आता है; एक स्प्लिटफिंगर फास्टबॉल, जो फास्टबॉल की डिलीवरी की

नकल करने का प्रयास करता है, लेकिन इसमें मामूली टॉपस्पिन रोटेशन होता है जिससे बेसबॉल डूबने की इजाजत देता है क्योंकि यह इंडेक्स उंगली की स्थिति और बेसबॉल पर मध्यम उंगली की "विभाजित" होने के कारण बल्लेबाज के पास पहुंचता है; एक स्लाइडर, जो घड़े द्वारा लगाए गए रोटेशन द्वारा पार्श्व रूप से वक्र के लिए बनाया गया है; एक नॉकबॉल, जिसे या तो नाखूनों के निकटतम पोर द्वारा या स्वयं नाखूनों द्वारा रखा जाता है, जिससे पिचर को गेंद पर बहुत कम या बिना स्पिन के बेसबॉल फेंकने की अनुमति मिलती है, जिससे बेसबॉल किसी भी दिशा में आगे बढ़ सकता है; एक वल्कन परिवर्तन, जो एक फास्टबॉल की डिलीवरी की नकल करने का प्रयास करता है, लेकिन पिचर द्वारा बेसबॉल को बीच और अनामिका से थोड़ा अलग रखने के कारण एक महत्वपूर्ण कम वेग पर आता है; एक सर्कल चेंजअप, जिसे हाथ की हथेली में बेसबॉल के किनारे पर तर्जनी के साथ घुमाया जाता है, जिससे पिचर फास्टबॉल की डिलीवरी की नकल कर सकता है लेकिन काफी कम वेग से आता है। जो या तो नाखूनों के निकटतम पोर द्वारा या स्वयं नाखूनों द्वारा आयोजित किया जाता है, जिससे पिचर को गेंद पर बहुत कम या बिना स्पिन के बेसबॉल फेंकने की अनुमति मिलती है, जिससे बेसबॉल किसी भी दिशा में आगे बढ़ सकता है; एक वल्कन परिवर्तन, जो एक फास्टबॉल की डिलीवरी की नकल करने का प्रयास करता है, लेकिन पिचर द्वारा बेसबॉल को बीच और अनामिका से थोड़ा अलग रखने के कारण एक महत्वपूर्ण कम वेग पर आता है; एक सर्कल चेंजअप, जिसे हाथ की हथेली

में बेसबॉल के किनारे पर तर्जनी के साथ घुमाया जाता है, जिससे पिचर फास्टबॉल की डिलीवरी की नकल कर सकता है लेकिन काफी कम वेग से आता है। जो या तो नाखूनों के निकटतम पोर द्वारा या स्वयं नाखूनों द्वारा आयोजित किया जाता है, जिससे पिचर को गेंद पर बहुत कम या बिना स्पिन के बेसबॉल फेंकने की अनुमति मिलती है, जिससे बेसबॉल किसी भी दिशा में आगे बढ़ सकता है; एक वल्कन परिवर्तन, जो एक फास्टबॉल की डिलीवरी की नकल करने का प्रयास करता है, लेकिन पिचर द्वारा बेसबॉल को बीच और अनामिका से थोड़ा अलग रखने के कारण एक महत्वपूर्ण कम वेग पर आता है; एक सर्कल चेंजअप, जिसे हाथ की हथेली में बेसबॉल के किनारे पर तर्जनी के साथ घुमाया जाता है, जिससे पिचर फास्टबॉल की डिलीवरी की नकल कर सकता है लेकिन काफी कम वेग से आता है। जो एक फास्टबॉल की डिलीवरी की नकल करने की कोशिश करता है, लेकिन पिचर द्वारा बेसबॉल को बीच और अनामिका से थोड़ा अलग रखने के कारण एक महत्वपूर्ण कम वेग पर आता है; एक सर्कल चेंजअप, जिसे हाथ की हथेली में बेसबॉल के किनारे पर तर्जनी के साथ घुमाया जाता है, जिससे पिचर फास्टबॉल की डिलीवरी की नकल कर सकता है लेकिन काफी कम वेग से आता है। जो एक फास्टबॉल की डिलीवरी की नकल करने की कोशिश करता है, लेकिन पिचर द्वारा बेसबॉल को बीच और अनामिका से थोड़ा अलग रखने के कारण एक महत्वपूर्ण कम वेग पर आता है; एक सर्कल चेंजअप, जिसे हाथ की हथेली में बेसबॉल के किनारे पर तर्जनी के साथ घुमाया जाता है,

जिससे पिचर फास्टबॉल की डिलीवरी की नकल कर सकता है लेकिन काफी कम वेग से आता है।

पिचिंग रणनीति को स्पष्ट करने के लिए, "फास्टबॉल/चेंज-अप" संयोजन पर विचार करें: औसत मेजर-लीग पिचर लगभग 90 मील प्रति घंटे (145 किमी/घंटा) के आसपास फास्टबॉल फेंक सकता है, और कुछ पिचर्स 100 मील प्रति घंटे से भी अधिक हो गए हैं (160 किमी/घंटा)। परिवर्तन को 75 से 85 मील प्रति घंटे (121 से 137 किमी/घंटा) के बीच कहीं फेंक दिया जाता है। चूंकि पिच पर हिट करने के लिए बल्लेबाज का समय महत्वपूर्ण है, एक बल्लेबाज जो फास्टबॉल की तरह दिखता है उसे हिट करने के लिए स्विंग करता है, जब पिच बहुत धीमी बदलाव वाली हो जाती है तो उसे बहुत बेवकूफ बनाया जाएगा (स्विंग और मिस, उम्मीद है)।

कुछ घड़े 'पनडुब्बी शैली' का उपयोग करके फेंकना चुनते हैं, एक बहुत ही कुशल साइडआर्म या निकट-अंडरहैंड गति। एक बार छोड़े गए गेंद के कोण और गति के कारण पनडुब्बी डिलीवरी वाले पिचर अक्सर हिट करना बहुत मुश्किल होता है। वाल्टर जॉनसन, जिन्होंने खेल के इतिहास में सबसे तेज फास्टबॉल फेंका था, ने सामान्य ओवरहैंड के बजाय साइडआर्म (हालांकि पनडुब्बी नहीं) फेंका। मेजर लीग बेसबॉल में टू अंडरहैंड पिचिंग की अनुमति है। हालांकि, गुप्त गति के साथ पर्याप्त वेग और गति उत्पन्न करना मुश्किल है। आज मेजर लीग के पिचरों में, चाड

ब्रैडफोर्ड एक अंडरहैंड डिलीवरी के सबसे करीब है, उसके पोर कभी-कभी जमीन को खुरचते हैं। हालांकि, उन्हें अभी भी आमतौर पर "पनडुब्बी" घड़ा माना जाता है।

क्षेत्ररक्षण रणनीति



1906 वर्ल्ड सीरीज़, अपेक्षित बंट के लिए "इन" खेल रहे इन्फ्लडर और प्लेट पर संभावित प्ले के साथ बेस लोड, वही रणनीति 100 साल पहले अब तक।

केवल घड़े और पकड़ने वाले के स्थान तय होते हैं, और उसके बाद ही प्रत्येक पिच की शुरुआत में। इस प्रकार, मैदान पर खिलाड़ी रन बनाने से बचाव के लिए आवश्यकतानुसार इधर-उधर घूमते हैं। इसके कई रूप संभव हैं, क्योंकि स्थान स्थिति पर निर्भर करता है। परिस्थितियाँ जैसे आउट की संख्या, बल्लेबाज पर गिनती (गेंद और स्ट्राइक), धावकों की संख्या और गति,

क्षेत्ररक्षकों की क्षमता, पिचर की क्षमता, फेंकी गई पिच का प्रकार, हिटर की प्रवृत्ति, और पारी के कारण क्षेत्ररक्षक मैदान पर अधिक रणनीतिक स्थानों पर चले जाते हैं। आम रक्षात्मक रणनीतियों में शामिल हैं: बंट के लिए खेलना, चोरी के आधार को रोकने की कोशिश करना, घर पर एक धावक को बाहर निकालने के लिए उथली स्थिति में जाना, "डबल प्ले डेपथ" पर खेलना,

बैटिंग टीम

बल्लेबाज और धावक

बल्लेबाजी में टीम का अंतिम लक्ष्य रन बनाना होता है। इस कार्य को पूरा करने के लिए, टीम क्रमिक रूप से बल्लेबाजी करती है (एक पूर्व निर्धारित क्रम में जिसे लाइनअप या बल्लेबाजी क्रम कहा जाता है) अपने नौ खिलाड़ियों को बल्लेबाज के बॉक्स (होम प्लेट से सटे) में भेजता है जहां वे बल्लेबाज बन जाते हैं। (प्रत्येक टीम खेल की शुरुआत में अपनी बल्लेबाजी लाइनअप सेट करती है। लाइनअप में परिवर्तन बेसबॉल के नियमों द्वारा कड़ाई से सीमित हैं और अंपायरों को सूचित किया जाना चाहिए, जिनके पास विरोधी टीम और प्रशंसकों के लिए प्रतिस्थापन की घोषणा की गई है।

प्लेट पर बैटर की बारी को प्लेट अपीयरेंस कहा जाता है। बल्लेबाज सात तरीकों में से एक में सुरक्षित रूप से पहले बेस

पर आगे बढ़ सकते हैं: बेस-हिट (संक्षिप्त रूप से 'एच') या वॉक (बेस-ऑन-बॉल के लिए 'बीबी') अब तक सबसे आम हैं; हिट-बाय-द-पिच ('HBP'), त्रुटि से पहुंचना ('E') या क्षेत्ररक्षक की पसंद ('FC') कम आम हैं; और कुछ हद तक शायद ही कोई खिलाड़ी स्ट्राइक-आउट पर हस्तक्षेप ('I') या एक पास की गई गेंद ('PB') के आधार पर आधार तक पहुंच सकता है, जहां खिलाड़ी को दौड़ने की अनुमति दी जाती है और यदि वह कर सकता है तो सुरक्षित रूप से बेस तक पहुंच सकता है। जब बल्लेबाज एक निष्पक्ष गेंद को हिट करता है, तो उसे पहले बेस पर दौड़ना चाहिए, और जब तक उसे आउट नहीं किया जाता है, तब तक वह किसी भी बेस पर रुक सकता है या रुक सकता है। एक सफल हिट तब होती है जब बैटर बेस पर पहुंचता है: केवल पहले बेस तक पहुंचना सिंगल होता है; दूसरे आधार तक पहुंचना, एक डबल; तीसरा आधार, एक तिहाई; और एक हिट जो बल्लेबाज को एक ही खेल के क्रम में सभी आधारों को छूने की अनुमति देता है, एक होम रन है - चाहे गेंद बाइ पर हिट हो, कोई फर्क नहीं पड़ता (यदि गेंद बाइ पर नहीं लगी है और बल्लेबाज सभी ठिकानों को छूता है, इसे आमतौर पर "इनसाइड-द-पार्क होम रन" कहा जाता है)। एक बार जब एक धावक को आधार पर पकड़ लिया जाता है, तो वह किसी भी समय आगे बढ़ने का प्रयास कर सकता है, लेकिन ऐसा करने की आवश्यकता तब तक नहीं होती जब तक कि बल्लेबाज या कोई अन्य धावक उसे विस्थापित नहीं कर देता (जिसे बल खेल कहा

जाता है)। बेस चलाते समय बल्लेबाज हमेशा अपना बल्ला गिराता है; अन्यथा, बल्ला उसे धीमा कर देगा और गेंद या क्षेत्ररक्षक से संपर्क करने पर हस्तक्षेप की कॉल को जन्म दे सकता है। इसे आमतौर पर "इनसाइड-द-पार्क होम रन" कहा जाता है)। एक बार जब एक धावक को आधार पर पकड़ लिया जाता है, तो वह किसी भी समय आगे बढ़ने का प्रयास कर सकता है, लेकिन ऐसा करने की आवश्यकता तब तक नहीं होती जब तक कि बल्लेबाज या कोई अन्य धावक उसे विस्थापित नहीं कर देता (जिसे बल खेल कहा जाता है)। बेस चलाते समय बल्लेबाज हमेशा अपना बल्ला गिराता है; अन्यथा, बल्ला उसे धीमा कर देगा और गेंद या क्षेत्ररक्षक से संपर्क करने पर हस्तक्षेप की कॉल को जन्म दे सकता है। इसे आमतौर पर "इनसाइड-द-पार्क होम रन" कहा जाता है)। एक बार जब एक धावक को आधार पर पकड़ लिया जाता है, तो वह किसी भी समय आगे बढ़ने का प्रयास कर सकता है, लेकिन ऐसा करने की आवश्यकता तब तक नहीं होती जब तक कि बल्लेबाज या कोई अन्य धावक उसे विस्थापित नहीं कर देता (जिसे बल खेल कहा जाता है)। बेस चलाते समय बल्लेबाज हमेशा अपना बल्ला गिराता है; अन्यथा, बल्ला उसे धीमा कर देगा और गेंद या क्षेत्ररक्षक से संपर्क करने पर हस्तक्षेप की कॉल को जन्म दे सकता है।

जिस तरह से गेंद बल्ले से निकलती है, उसके आधार पर नाटक के अलग-अलग नाम होते हैं। बल्लेबाजी की गई गेंद को फ्लाइ बॉल कहा जाता है यदि इसे ऊपर की ओर हवा में मारा जाता

है, जैसे कि एक फील्डर जमीन पर हिट करने से पहले इसे पकड़ने में सक्षम हो सकता है। बल्लेबाजी की गई गेंद को ग्राउंड बॉल कहा जाता है, यदि यह पकड़े जाने से पहले मैदान के भीतर जमीन से टकराती है, अक्सर नीचे की ओर प्रक्षेपवक्र में हिट होने के कारण। फ्लॉई गेंदों का वर्णन करने के लिए उनके प्रक्षेपवक्र के आधार पर कई अलग-अलग नामों का उपयोग किया जाता है। एक गेंद हवा में ऊंची और लगभग सीधी लगती है जिसे "पॉप-अप" कहा जाता है। एक गेंद जो तेज गति से चलती है और लगभग सीधी रेखा के प्रक्षेपवक्र में जोर से लगती है उसे लाइन ड्राइव कहा जाता है। एक "उथली" फ्लॉई बॉल, जो संभवतः इन्फिल्डर्स और आउटफील्डर्स के बीच उतरने के लिए पर्याप्त बल के साथ हिट होती है, को अक्सर "ब्लूपर" कहा जाता है। गहरा"

जब एक गेंद को फाउल लाइन के बाहर मारा जाता है, तो यह एक फाउल बॉल होती है, जिसमें बल्लेबाज और सभी धावकों को अपने-अपने ठिकानों पर लौटने की आवश्यकता होती है, चाहे वह पकड़ा गया हो या नहीं।

एक बार जब बल्लेबाज और सभी मौजूदा धावक एक आधार पर रुक जाते हैं या बाहर रख दिए जाते हैं, तो गेंद को घड़े में वापस कर दिया जाता है, और अगला बल्लेबाज प्लेट में आ जाता है। विरोधी टीम के अपने क्रम में बल्लेबाजी करने और तीन और आउट दर्ज होने के बाद, पहली टीम का बल्लेबाजी क्रम वहीं से जारी रहेगा जहां से उसने छोड़ा था।

जब एक धावक होम प्लेट पर पहुंचता है, तो वह एक रन बनाता है और अब बेस रनर नहीं है। उसे तब तक खेल क्षेत्र छोड़ना होगा जब तक कि क्रम में उसका स्थान फिर से न आ जाए। एक धावक प्लेट उपस्थिति के अनुसार केवल एक बार आधारों को घेर सकता है और इस प्रकार एक से अधिक रन नहीं बना सकता है।

बल्लेबाजी

प्रत्येक प्लेट की उपस्थिति में पिचों की एक श्रृंखला होती है, जिसमें पिचर गेंद को घरेलू प्लेट की ओर फेंकता है जबकि बल्लेबाज बल्लेबाज के बॉक्स में खड़ा होता है (या तो दाएं या बाएं)। प्रत्येक पिच के साथ, बल्लेबाज को यह तय करना होगा कि गेंद को हिट करने के प्रयास में बल्ले को स्विंग करना है या नहीं। पिचें जल्दी पहुंचती हैं, इसलिए स्विंग का निर्णय एक सेकंड के दसवें हिस्से से भी कम समय में किया जाना चाहिए, इस आधार पर कि क्या गेंद हिट करने योग्य है और स्ट्राइक ज़ोन में, एक क्षेत्र जो सीधे होम प्लेट के ऊपर और खोखले के बीच के क्षेत्र द्वारा परिभाषित किया गया है। बल्लेबाज के घुटने और कंधों के ऊपर और वर्दी पैट के शीर्ष के बीच का मध्य बिंदु। गेंद पर स्विंग करने के अलावा, एक बल्लेबाज जो गेंद को खेल में रखना चाहता है, वह अपना बल्ला घरेलू प्लेट पर रख सकता है और एक पिच को हल्के से टैप करने का प्रयास कर सकता है; इसे बंट कहा जाता है।

किसी भी पिच पर, यदि बल्लेबाज गेंद पर स्विंग करता है और चूक जाता है, तो उस पर स्ट्राइक का आरोप लगाया जाता है। यदि बल्लेबाज स्विंग नहीं करता है, तो होम प्लेट अंपायर फैसला करता है कि गेंद स्ट्राइक जोन से गुजरी है या नहीं। यदि गेंद, या उसका कोई भाग, जोन से होकर गुजरता है, तो इसे स्ट्राइक माना जाता है; अन्यथा, इसे गेंद कहा जाता है। वर्तमान बल्लेबाज पर फेंकी गई गेंदों और स्ट्राइक की संख्या को काउंट के रूप में जाना जाता है; गिनती को हमेशा पहले गेंदें दी जाती हैं (जापान को छोड़कर, जहां इसे उलट दिया जाता है), फिर स्ट्राइक (जैसे 3-2 या "तीन और दो", जिसे "पूर्ण गणना" के रूप में भी जाना जाता है, जो 3 गेंदें और 2 स्ट्राइक होंगी।)

यदि बल्लेबाज स्विंग करता है और गेंद के साथ संपर्क बनाता है, लेकिन इसे उचित क्षेत्र में खेलने में नहीं डालता है - एक फाउल बॉल - उस पर एक अतिरिक्त स्ट्राइक का आरोप लगाया जाता है, सिवाय इसके कि जब पहले से ही दो स्ट्राइक हों। इस प्रकार, दो स्ट्राइक वाली फाउल बॉल गिनती को अपरिवर्तित छोड़ देती है। (हालांकि, इस नियम का एक उल्लेखनीय अपवाद यह है कि दो स्ट्राइक के साथ फाउल की गई गेंद को स्ट्राइकआउट कहा जाता है।) यदि किसी पिच पर खराब या निष्पक्ष बल्लेबाजी की जाती है और रक्षात्मक टीम का कोई सदस्य गेंद को जमीन से टकराने से पहले उसे पकड़ने में सक्षम होता है, बल्लेबाज आउट घोषित कर दिया गया है। इस घटना में कि एक बल्ला गेंद से संपर्क करता है, लेकिन गेंद तेजी से और सीधे पकड़ने वाले के

हाथ में जाती है और पकड़ने वाले द्वारा पकड़ी जाती है, यह एक गलत टिप है, जो सामान्य हड़ताल के समान है।

जब बल्लेबाज पर तीन प्रहार होते हैं, तो यह एक स्ट्राइकआउट होता है और बल्लेबाज स्वचालित रूप से आउट हो जाता है जब तक कि पिच कैचर द्वारा पकड़ी नहीं जाती है या यदि पिच पकड़ने से पहले बाउंस हो जाती है। इसके बाद इसे तीसरी स्ट्राइक नियम का उल्लंघन माना जाता है: यदि कैचर तीसरी स्ट्राइक को छोड़ देता है, तो बल्लेबाज को पहले बेस पर आगे बढ़ने का प्रयास करने की अनुमति दी जाती है यदि पारी में दो आउट हैं या यदि यह खाली नहीं है दो से कम बाहरी। इस मामले में, बल्लेबाज नॉट आउट (हालांकि पिचर को स्ट्राइकआउट से सम्मानित किया जाता है)। पकड़ने वाला बल्लेबाज को गेंद से टैग करके या गेंद को पहले बेस पर फेंकने के लिए उसे आउट करने के लिए आउट करने का प्रयास कर सकता है।

चौथी गेंद पर, इसे वॉक कहा जाता है, और बल्लेबाज रनर बन जाता है, और आउट होने के जोखिम के बिना पहले बेस पर आगे बढ़ने का हकदार होता है, जिसे बेस ऑन बॉल्स या वॉक (संक्षिप्त बीबी) कहा जाता है। यदि कोई पिच बल्लेबाज (या बल्लेबाज के कपड़े) को छूती है, तो अंपायर पिच द्वारा हिट (संक्षिप्त रूप से एचबीपी) घोषित करता है और बल्लेबाज को पहले आधार से सम्मानित किया जाता है, जब तक कि अंपायर यह निर्धारित नहीं करता कि गेंद बल्लेबाज को हिट करते समय स्ट्राइक जोन

में थी, या कि बल्लेबाज ने हिट होने से बचने का प्रयास नहीं किया। व्यवहार में, कोई भी अपवाद तब तक नहीं कहा जाता जब तक कि बल्लेबाज स्पष्ट रूप से पिच से टकराने की कोशिश न करे; यहां तक कि बॉक्स में स्थिर खड़े रहने पर भी वस्तुतः हमेशा अनदेखी की जाएगी, और बल्लेबाज को पहले पुरस्कार दिया जाएगा। इसके अलावा, अगर बल्लेबाज उस पिच पर स्विंग करता है जो उसे हिट करती है, तो इसे स्ट्राइक के रूप में गिना जाता है। अगर पकड़ने वाले का दस्ताना, पकड़ने वाले का मुखौटा,

बेसरनिंग

एक बार जब एक बल्लेबाज धावक बन जाता है और सुरक्षित रूप से पहले आधार तक पहुंच जाता है, तो उसे उस आधार पर "चालू" कहा जाता है जब तक कि वह अगले आधार पर आगे बढ़ने का प्रयास नहीं करता, जब तक कि उसे बाहर नहीं किया जाता है, या अर्ध-पारी समाप्त होने तक। सुरक्षित रहने के लिए एक धावक को गेंद को बैग में मारना चाहिए। (बेसबॉल में टाई जैसी कोई चीज नहीं होती है।) बेसपाथ पर दो या दो से अधिक धावकों की तुलना करते समय, आगे चलने वाले धावक को लीड रनर या पूर्ववर्ती धावक कहा जाता है; दूसरे धावक को अनुगामी धावक या निम्नलिखित धावक कहा जाता है। दूसरे या तीसरे आधार पर धावकों को स्कोरिंग स्थिति में माना जाता है क्योंकि साधारण हिट, यहां तक कि एकल, अक्सर उन्हें स्कोर करने की

अनुमति देते हैं। एक धावक कानूनी रूप से आधार को छूना "सुरक्षित" है - ज्यादातर स्थितियों में उसे बाहर नहीं किया जा सकता है। धावक किसी भी समय आधार से आधार की ओर बढ़ने का प्रयास कर सकते हैं (सिवाय जब गेंद मृत हो), लेकिन जब पिछले सभी ठिकानों पर कब्जा कर लिया जाता है और जमीन को छूने वाली बल्लेबाजी की गेंद एक निष्पक्ष गेंद होती है, तो मजबूर होने पर आगे बढ़ने का प्रयास करना चाहिए। जब बल्लेबाजी की गई गेंद को हवा में मारा जाता है, अर्थात्, एक फ्लाइ बॉल, और बचाव दल द्वारा पकड़ी जाती है, तो धावकों को वापस लौटना चाहिए और पिच के समय उनके कब्जे वाले आधार को "रीटच" करना चाहिए। इस आवश्यकता का सामान्य नाम टैगिंग है। यदि किसी क्षेत्ररक्षक द्वारा फ्लाइ बॉल को पहली बार छुआ जाने के बाद धावक किसी भी समय मूल आधार को फिर से छूता है, तो वह अपने जोखिम पर अगले बेस या बेस पर आगे बढ़ने का प्रयास कर सकता है। रीटच करने में विफल रहने के लिए दंड (यदि रक्षात्मक टीम इसे नोटिस करती है) यह है कि आगे बढ़ने वाले धावक को एक लाइव अपील पर रखा जा सकता है जिसमें गेंद के साथ रक्षात्मक टीम का खिलाड़ी उस आधार को छूता है जिससे वह धावक समय से पहले चला गया, एक प्रक्रिया जो दिखती है आंख के लिए एक बल खेल की तरह, लेकिन तकनीकी रूप से ऐसा नहीं है क्योंकि धावक अपने मूल ठिकानों पर पीछे की ओर "मजबूर" नहीं होते हैं। यदि कोई धावक अगले आधार को क्रम से चलाने का प्रयास करता है, तो उन्हें या तो दो तरीकों में से एक द्वारा समझा जा सकता है। पहली विधि में आउटफील्डर को रनर आउट को टैग करना

शामिल होगा, दूसरी विधि तब होगी जब बेसबॉल आने से पहले रनर बेस तक नहीं पहुंचे। हालांकि, अगर धावक को क्रम में अगले आधार पर दौड़ने के लिए मजबूर नहीं किया जाता है, तो उन्हें टैग किए जाने तक बाहर नहीं माना जाता है। हालांकि, धावक एक आधार नहीं ले सकता है जिस पर बेसबॉल रखने वाले फील्डमैन का कब्जा है। एक समय में केवल एक धावक आधार पर कब्जा कर सकता है; यदि दो धावक एक साथ एक आधार को छू रहे हैं, तो पिछला धावक खतरे में है और टैग किए जाने पर बाहर हो जाएगा। हालांकि, अगर ट्रेल रनर वहां मजबूर होकर बेस पर पहुंच गया, यह प्रमुख धावक है जो अपने बल आधार तक पहुंचने में विफल रहने के लिए टैग किए जाने पर बाहर हो जाएगा। या तो ऐसी घटना बहुत कम होती है। इस प्रकार, एक नाटक के बाद, अधिकतम तीन धावक बेसपथ पर हो सकते हैं, प्रत्येक आधार पर एक - पहला, दूसरा और तीसरा। जब तीन रनर बेस पर होते हैं, तो इसे बेस लोडेड कहा जाता है।



पहले आधार पर धावक (लाल रंग में) पर पिंक-ऑफ का प्रयास।

बेसरनर एक आधार को आगे बढ़ाने या चोरी करने का प्रयास कर सकते हैं, जबकि पिचर पिच बनाने की तैयारी कर रहा है, जबकि वह पिच बना रहा है, या पिच के बाद कैचर से वापसी की प्रतीक्षा कर रहा है। पिचर, पिच देने के एवज में, रनर को टैग करने के लिए किसी एक क्षेत्ररक्षक को गेंद फेंक कर इसे रोकने की कोशिश कर सकता है; सफल होने पर, इसे पिक-ऑफ कहा जाता है। वह, एक नियोजित अनुक्रम के भाग के रूप में, अपने कैचर के लिए एक पिच अच्छी तरह से बाहर और स्ट्राइक ज़ोन के ऊपर फेंक सकता है, जो वहां सीधा इंतजार कर रहा है, और इस तरह चोरी करने की कोशिश कर रहे एक धावक को बाहर निकालने के लिए बेहतर तैयार है; इस क्रम को "पिचआउट" कहा जाता है। यदि धावक अगले बेस को चुराने का प्रयास करता है लेकिन सुरक्षित रूप से पहुंचने से पहले उसे टैग कर दिया जाता है, तो वह चोरी करते हुए पकड़ा जाता है। अन्य पिचिंग उल्लंघनों के बीच, एक धावक को धोखा देने के लिए घड़े द्वारा एक अवैध प्रयास,

बेसबॉल के नियमों का एक और मौलिक सिद्धांत यह है कि मूल रूप से खारिज किए गए धावक को बाद में सुरक्षित रूप से शासन किया जा सकता है, लेकिन एक बार धावक के सुरक्षित होने के बाद उसे उसी खेल पर नहीं बुलाया जा सकता है, जब तक कि बेसरनर अपने आधार को खत्म नहीं कर देता। एक उदाहरण है, यदि कोई बेसरनर दूसरे बेस को चुरा रहा है और शुरू में थ्रो को हरा देता है तो एक अंपायर सेफ की त्वरित कॉल

कर सकता है, लेकिन अगर वह बेस को ओवरस्लाइड करता है और पीछे हटने से पहले टैग किया जाता है, तो अंपायर को कॉल बदलने का अधिकार है। शुरू में बाहर बुलाए गए एक धावक को बाद में सुरक्षित माना जा सकता है यदि रनर को आउट करने वाला क्षेत्ररक्षक गेंद को गिरा देता है (या तो एक टैग या बल खेल पर), अपने पैर को आधार से हटा देता है (बल खेलने के मामले में), या अन्यथा अवैध रूप से बाधा डालता है एक धावक एक आधार तक पहुँचने से कि वह अन्यथा सुरक्षित रूप से पहुँच जाता।

बैटिंग और बेस रनिंग स्ट्रैटेजी

प्रत्येक बल्लेबाज का लक्ष्य खुद बेस रनर बनना है (बेस हिट से, बॉल्स पर बेस, पिच से टकराना, फील्डिंग एरर, या फील्डर की पसंद) या अन्य बेस रनर्स को साथ ले जाने में मदद करना (किसी अन्य बेस हिट द्वारा) , एक बलिदान बंट, बलिदान मक्खी, या हिट एंड रन)।

बल्लेबाज पिचर्स की प्रवृत्ति का अध्ययन करके और पहले पिचर का सामना करने वाले अन्य बल्लेबाजों से बात करके प्री-गेम तैयारी के माध्यम से पिचर्स को "पढ़ने" का प्रयास करते हैं। बल्लेबाजी करते समय, बल्लेबाज उन सुरागों की तलाश में पिचों को "पढ़ने" का प्रयास करते हैं जो पिचर या कैचर प्रकट करते हैं। इन सुरागों (जिन्हें "टिपिंग पिच" भी कहा जाता है) में

घड़े की बाहों, कंधों, शरीर, आदि की गति या पकड़ने वाले के पैरों और दस्ताने की स्थिति शामिल है। बल्लेबाज अपने प्रक्षेपवक्र का अनुमान लगाने के लिए पिच में जल्दी गेंद के स्पिन को "पढ़ने" का प्रयास कर सकते हैं। बल्लेबाज भी अपने बल्लेबाजी के दौरान गिनती के बारे में अच्छी तरह जानते हैं। गिनती बल्लेबाज के पक्ष में मानी जाती है जब स्ट्राइक से अधिक गेंदें होती हैं (उदाहरण के लिए, दो गेंदें और कोई स्ट्राइक नहीं)। यह पिचर पर चलने से बचने के लिए स्ट्राइक फेंकने के लिए दबाव डालता है ताकि बल्लेबाज को हिट करने के लिए एक आसान पिच मिल सके और किसी विशेष क्षेत्र में एक विशेष पिच की तलाश कर सके या जोखिम भरा या बड़ा स्विंग ले सके। गिनती को घड़े के पक्ष में माना जाता है जब स्ट्राइक की तुलना में कम गेंदें होती हैं (जैसे, नो बॉल और दो स्ट्राइक)। यह पिचर को स्ट्राइक ज़ोन के बाहर एक पिच पर स्विंग करने के लिए बल्लेबाज को लुभाने की कोशिश करने या ऐसी पिच फेंकने की अधिक स्वतंत्रता देता है जिसे नियंत्रित करना कठिन होता है (उदाहरण के लिए एक वक्र, स्लाइडर या स्प्लिटर), लेकिन इसे हिट करना भी कठिन होता है। इस प्रकार बल्लेबाज अधिक सुरक्षात्मक स्विंग लेगा। बेसबॉल के प्रतिस्पर्धी स्तरों पर बल्लेबाजी में एक प्रमुख रणनीति धैर्यपूर्वक मारना है। रोगी को मारने का एक उदाहरण है जब बल्लेबाज की शून्य स्ट्राइक गिनती होती है तो बल्लेबाज लगभग हमेशा अपनी सही पिच की तलाश करता है। एक स्ट्राइक हिटिंग नो स्ट्राइक हिटिंग के समान है और बल्लेबाज आमतौर पर हिट करने के लिए एक अच्छी पिच की तलाश में रहता है। दो स्ट्राइक हिटिंग, रणनीति बदल दी जाती है, जहां बल्लेबाज पिचों को खराब करके प्लेट की रक्षा करेगा जब तक कि बल्लेबाज हिट करने के लिए पिच

नहीं ढूँढ पाता। हिट करने की यह शैली हिटर को हिट करने के लिए एक अच्छी पिच की तलाश करने की अनुमति देती है, और पिचर को अधिक पिचें फेंकती है ताकि वह तेजी से थक जाए। यह महत्वपूर्ण है यदि बल्लेबाजी टीम एक बहुत ही कुशल पिचर का सामना कर रही है, जिसे अनुमति दी जाती है, तो बल्लेबाजों को वह करने की क्षमता के साथ खेल पर कब्जा कर लेगा जो वह चाहता है। हिट करने की यह शैली हिटर को हिट करने के लिए एक अच्छी पिच की तलाश करने की अनुमति देती है, और पिचर को अधिक पिचें फेंकती है ताकि वह तेजी से थक जाए। यह महत्वपूर्ण है यदि बल्लेबाजी टीम एक बहुत ही कुशल पिचर का सामना कर रही है, जिसे अनुमति दी जाती है, तो बल्लेबाजों को वह करने की क्षमता के साथ खेल पर कब्जा कर लेगा जो वह चाहता है। हिट करने की यह शैली हिटर को हिट करने के लिए एक अच्छी पिच की तलाश करने की अनुमति देती है, और पिचर को अधिक पिचें फेंकती है ताकि वह तेजी से थक जाए। यह महत्वपूर्ण है यदि बल्लेबाजी टीम एक बहुत ही कुशल पिचर का सामना कर रही है, जिसे अनुमति दी जाती है, तो बल्लेबाजों को वह करने की क्षमता के साथ खेल पर कब्जा कर लेगा जो वह चाहता है।

सामान्य तौर पर, बेस रनिंग खेल का एक सामरिक हिस्सा है जिसमें आगे बढ़ने के प्रयास में जोखिम का आकलन करने के लिए धावकों (और उनके कोचों) द्वारा अच्छे निर्णय की आवश्यकता होती है। टैग नाटकों के दौरान, एक अच्छी स्लाइड नाटक के परिणाम को प्रभावित कर सकती है। प्रबंधक कभी-कभी एक साथ एक धावक भेजेंगे और धावकों को आगे बढ़ाने के

प्रयास में बल्लेबाज को स्विंग (एक हिट-एंड-रन प्ले) की आवश्यकता होगी। हिट-एंड-रन खेलने पर बल्लेबाज अक्सर विपरीत क्षेत्र में हिट करने का प्रयास करेगा (दाएं हाथ के हिटर के लिए गेंद को बाएं क्षेत्र में खींचने के लिए प्राकृतिक प्रवृत्ति के विपरीत और इसके विपरीत)। विपरीत क्षेत्र में हिट करने से संभवतः दूसरे आधार को कवर करने वाले क्षेत्ररक्षक द्वारा खाली किए गए क्षेत्र में एक उद्घाटन मिल जाएगा। ऐसा इसलिए है क्योंकि चोरी के खिलाफ दूसरे बेस की कवरेज सबसे अच्छी तरह से हासिल की जाती है, जो भी क्षेत्ररक्षक दूसरे बेस, शॉर्टस्टॉप या दूसरे बेसमैन के करीब होता है;

एक बल्लेबाज अपने एट-बैट को "बलिदान" करके बेसरनर को आगे बढ़ाने का प्रयास कर सकता है। यह गेंद को उछालकर, एक फ्लाइंग बॉल को हवा में इतनी दूर तक मारकर किया जा सकता है कि एक बेसरनर कैच के बाद आगे बढ़ सकता है, या बस हिट-एंड-रन प्ले पर गेंद के साथ संपर्क बनाकर किया जा सकता है।

खेल के दौरान कई आक्रामक और रक्षात्मक खिलाड़ी एक-दूसरे के करीब दौड़ते हैं, और टैग नाटकों के दौरान, रक्षात्मक खिलाड़ी को आक्रामक खिलाड़ी को झूना चाहिए। हालांकि बेसबॉल को एक गैर-संपर्क खेल माना जाता है, एक धावक को आधार तक पहुंचने के प्रयास के हिस्से के रूप में एक क्षेत्ररक्षक के साथ संभावित खतरनाक संपर्क बनाने की अनुमति दी जा सकती है, जब तक कि वह क्षेत्ररक्षक बल्लेबाजी की गेंद को क्षेत्ररक्षण

नहीं कर रहा हो। (खतरनाक संपर्क नियम के उल्लेखनीय अपवाद युवा लीग, हाई स्कूल और कॉलेज बेसबॉल सहित शौकिया प्रतियोगिताओं में पाए जाते हैं।) एक अच्छी स्लाइड अक्सर ऐसे संपर्क से अधिक फायदेमंद होती है, और धावकों द्वारा "दुर्भावनापूर्ण" संपर्क आमतौर पर आक्रामक हस्तक्षेप के रूप में निषिद्ध होता है। . इस प्रकृति के संपर्क की सबसे आम घटना धावक और पकड़ने वाले के बीच घरेलू प्लेट पर होती है, चूंकि पकड़ने वाला अच्छी तरह से गद्देदार होता है और ऐसी स्थिति में बंद हो जाता है जो धावक से घर की प्लेट को पूरी तरह से अवरुद्ध कर देता है, और धावक अक्सर गेंद को पकड़ने वाले के हाथ से बाहर निकालने की कोशिश करेगा। चूंकि कैचर को (प्रतीकात्मक और शाब्दिक रूप से) रक्षा की अंतिम पंक्ति के रूप में देखा जाता है, इसलिए यह स्वाभाविक लगता है कि यहां जितना अधिक शारीरिक खेल होता है।

पारी और विजेता का निर्धारण

एक पारी में प्रत्येक टीम मैदान में एक मोड़ और हिट करने के लिए एक मोड़ होती है, जिसमें मेहमान टीम घरेलू टीम के सामने बल्लेबाजी करती है। एक मानक खेल नौ पारियों तक चलता है, हालांकि कुछ लीग (जैसे हाई स्कूल बेसबॉल और लिटिल लीग) कम खेलती हैं। अधिकांश हाई स्कूल खेल पिछली सात पारियों में होते हैं, और लिटिल लीग में छह पारियाँ होती हैं। एनसीएए प्रतियोगिता के दौरान दो टीमों के बीच एक एकल खेल नौ पारियों का होता है। एनसीएए प्रतियोगिता में एक

डबलहेडर दो सात पारी खेल, दो नौ पारी खेल, या एक नौ पारी खेल और एक ही टीमों के बीच एक सात पारी खेल हो सकता है। खेल के अंत में सबसे अधिक रन बनाने वाली टीम जीत जाती है। यदि घरेलू टीम साढ़े आठ पारियां खेलने के बाद आगे होती है, तो उसे विजेता घोषित किया जाता है, और अंतिम अर्ध-पारी नहीं खेली जाती है। यदि घरेलू टीम पीछे चल रही है या नौवीं पारी में या उससे आगे बराबरी पर है और वे बढ़त लेने के लिए स्कोर करते हैं, तो जैसे ही विजयी रन घरेलू प्लेट को छूता है, खेल समाप्त हो जाता है; हालांकि, यदि अंतिम बल्लेबाज गेम जीतने के लिए घरेलू रन हिट करता है, तो उसे और आधार पर किसी भी धावक को स्कोर करने की अनुमति है।

यदि दोनों टीमों ने नियमित लंबाई के खेल के अंत में समान रन बनाए हैं, तो अतिरिक्त पारियों को जोड़कर एक टाई से बचा जाता है। एक पारी के अंत में एक टीम की बढ़त होने तक जितनी आवश्यक हो उतनी पारियां खेली जाती हैं। इस प्रकार, घरेलू टीम के पास हमेशा प्रतिक्रिया देने का मौका होता है यदि मेहमान टीम पारी के शीर्ष भाग में स्कोर करती है; इससे घरेलू टीम को एक छोटा सामरिक लाभ मिलता है। सिद्धांत रूप में, एक बेसबॉल खेल हमेशा के लिए चल सकता है; व्यवहार में, हालांकि, वे अंततः समाप्त हो जाते हैं। उस नियम के अतिरिक्त, एक खेल सैद्धांतिक रूप से समाप्त हो सकता है यदि घरेलू और विदेशी दोनों टीमों को स्थानापन्न करने के लिए खिलाड़ियों की कमी हो। मेजर लीग बेसबॉल में, सबसे लंबा खेल खेला गया, 1 मई, 1920 को ब्रुकलिन रॉबिन्स और बोस्टन ब्रेव्स के बीच 26-

पारी का मामला था। खेल, अंधेरे के कारण बुलाया गया, 1-1 की टाई में समाप्त हुआ। दो माइनर-लीग टीमों,

मेजर लीग बेसबॉल में, खेल केवल दुर्लभ मामलों में ही टाई स्कोर के साथ समाप्त होते हैं, जब स्थितियां खेलना जारी रखना असंभव बना देती हैं। एक टाई गेम को स्टैंडिंग में एक गेम के रूप में नहीं गिना जाता है - 2008 के नियम परिवर्तन ने सभी टाई गेम को तब तक निलंबित कर दिया जब तक कि प्लेऑफ़ टीमों को निर्धारित करने के लिए आवश्यक न हो, और अब दोबारा नहीं खेला जाए; हालांकि, हालांकि अनिर्णीत है, और चैंपियनशिप स्टैंडिंग और प्लेऑफ़ की गणना में शामिल नहीं है, एक टाई गेम रिकॉर्ड पर चला जाता है और खिलाड़ी और टीम के आंकड़े गिने जाते हैं। खराब मौसम भी खेल को छोटा कर सकता है, लेकिन खेल को आधिकारिक माना जाने के लिए कम से कम पांच पारियां खेली जानी चाहिए; अगर घरेलू टीम आगे है तो साढ़े चार पारियां काफी हैं। पहले, कर्फ्यू और पर्याप्त प्रकाश व्यवस्था के अभाव में अधिक संबंध और छोटे खेल होते थे - अब, ऐसी परिस्थितियों में समाप्त होने वाले खेल हैं, कम से कम शुरू में, निलंबित। इसके अलावा, अधिक आधुनिक खेल सतहों के साथ हल्की बारिश को बेहतर ढंग से संभालने में सक्षम होने के कारण, मौसम के कारण गेम को कॉल करने या छोटा करने की प्रक्रिया बदल गई है; किसी गेम को रद्द करने से दो घंटे पहले जितना विलंब करना पहले की तुलना में अधिक सामान्य है; इसके अलावा, आमतौर पर देरी तब तक नहीं होती जब तक

कि बारिश मध्यम-भारी न हो और/या खेल के मैदान के किसी हिस्से में पानी खड़ा हो।

जापान के निप्पॉन प्रोफेशनल बेसबॉल में, यदि नौ पारियों के बाद भी स्कोर बराबर रहता है, तो खेल को टाई कहे जाने से पहले तीन अतिरिक्त पारियां खेली जा सकती हैं। कुछ युवा या शौकिया लीग एक खेल को जल्दी समाप्त कर देंगे यदि एक टीम दस या अधिक रनों से आगे है, एक अभ्यास जिसे आधिकारिक तौर पर "रन फॉरवर्ड रूल" (कभी-कभी "दया नियम" या "वध नियम" के रूप में जाना जाता है) के रूप में जाना जाता है। विरले ही, कोई खेल ज़ब्त करके भी जीता या हारा जा सकता है।

प्रत्येक अर्ध-पारी के बीच एक छोटा ब्रेक होता है जिसके दौरान नई रक्षात्मक टीम मैदान में उतरती है और पिचर गर्म हो जाता है। एक मौजूदा पिचर को पांच वार्म-अप पिचों की अनुमति है और एक नए पिचर को आठ वार्म-अप पिचों की अनुमति है। शुरुआती पिचर को खेल शुरू करने के लिए आठ वार्म-अप पिचों की अनुमति है। परंपरागत रूप से, सातवीं पारी के शीर्ष आधे और निचले आधे हिस्से के बीच के अंतराल को सातवीं पारी के खिंचाव के रूप में जाना जाता है। "खिंचाव" के दौरान, संयुक्त राज्य अमेरिका में प्रशंसक अक्सर टेक मी आउट टू द बॉल गेम का कोरस गाते हैं। हालांकि, 11 सितंबर, 2001 के हमलों के बाद से, गॉड ब्लेस अमेरिका को अक्सर इसमें जोड़ा गया है,

विशेष रूप से न्यूयॉर्क शहर और वाशिंगटन डीसी के खेलों में, साथ ही ऑल-स्टार गेम और पोस्ट सीजन के दौरान। बोस्टन के फेनवे पार्क में,

प्रतिस्थापन

प्रत्येक टीम को किसी भी खिलाड़ी को किसी भी समय गेंद के मृत होने पर स्थानापन्न करने की अनुमति है। एक बल्लेबाज जो दूसरे बल्लेबाज की जगह लेता है उसे पिंच हिटर कहा जाता है; इसी तरह, एक पिंच रनर को बेसरनर के प्रतिस्थापन के रूप में इस्तेमाल किया जा सकता है। कोई भी खिलाड़ी जो पारी के बीच या जब टीम मैदान में हो, किसी अन्य खिलाड़ी की जगह लेता है, उसे "रक्षात्मक प्रतिस्थापन" के रूप में जाना जाता है। एक प्रतिस्थापन घड़े को राहत घड़ा कहा जाता है।

कोई भी प्रतिस्थापन एक स्थायी प्रतिस्थापन है; बदला हुआ खिलाड़ी किसी भी परिस्थिति में खेल में वापस नहीं आ सकता है। इस प्रकार, एक पिचर जिसे एक राहत पिचर द्वारा बदल दिया गया है, खेल में बाद में पिच पर वापस नहीं आ सकता है, और कोई भी बल्लेबाज जिसे पिंच-हिटर द्वारा प्रतिस्थापित किया जाता है, वह निम्नलिखित पारी में मैदान नहीं ले सकता है (या यदि उसकी बारी आती है तो फिर से बल्लेबाजी भी कर सकता है) फिर से उसी पारी में)। यह बास्केटबॉल और अमेरिकी फुटबॉल जैसे कुछ अन्य खेलों के विपरीत है, जो "मुक्त

प्रतिस्थापन" का अभ्यास करते हैं। कुछ मामलों में, यदि रक्षात्मक प्रबंधक एक नया घड़ा लाकर पिंच-हिटर के प्रवेश द्वार पर प्रतिक्रिया करता है, तो पिंच-हिटर को प्लेट में आए बिना ही दूसरे पिंच-हिटर द्वारा प्रतिस्थापित किया जा सकता है, जिस स्थिति में पहली पिंच -हिटर को खेल में प्रवेश करने वाला माना जाता है और वह बाद में ऐसा करने के लिए अयोग्य है। तथापि,

कई शौकिया लीग एक शुरुआती खिलाड़ी को अनुमति देते हैं जिसे पुनः प्रवेश नियम के तहत बल्लेबाजी क्रम में उसी स्थिति में खेल में लौटने के लिए हटा दिया गया था। युवा लीग अक्सर खिलाड़ी की भागीदारी को प्रोत्साहित करने के लिए स्वतंत्र और खुले प्रतिस्थापन की अनुमति देते हैं।

बल्लेबाजों के रूप में पिचर्स, और नामित हिटर

पिचिंग एक विशेष कौशल है, विशेष रूप से कॉलेजिएट और पेशेवर रैंक में; जैसे, अधिकांश पिचर अपेक्षाकृत खराब हिटर होते हैं, या, जो कुशल बल्लेबाज थे, वे रोज़मर्रा की स्थिति वाले खिलाड़ियों की तुलना करने के लिए अपने हिटिंग कौशल को पर्याप्त रूप से सुधारने में असमर्थ हैं। नतीजतन, जब तक किसी दिए गए घड़े को खेल में रखना तत्काल अपराध की संभावना की तुलना में उच्च प्राथमिकता नहीं है, तब तक पिचर को प्रतिस्थापित करना आम बात है जब वह बल्लेबाजी के कारण होता है। जब टीम बचाव के लिए मैदान में लौटती है तो इस

पिंच हिटर को आमतौर पर एक राहत पिचर से बदल दिया जाता है।

एक अधिक जटिल रणनीति डबल स्विच है, जिसमें एक पिचिंग परिवर्तन के साथ-साथ दूसरे क्षेत्ररक्षक के प्रतिस्थापन के साथ होता है। यदि पिचर जल्द ही बल्लेबाजी करने वाला है, और आउटगोइंग फील्डर ने हाल ही में बल्लेबाजी की है, तो नया पिचर आउटगोइंग फील्डर की जगह बल्लेबाजी क्रम में ले लेगा, इस प्रकार बल्लेबाजी करने में उसकी अगली बार देरी होगी। इस पर एक आम भिन्नता में एक ऐसे खिलाड़ी का परिचय शामिल है जिसने रक्षात्मक संरेखण में सिर्फ पिंच हिट (या पिंच हिटर के लिए पिंच रन) किया है; जब तक यह खिलाड़ी अपनी टीम का अगला पिचर नहीं बन जाता, तब तक कोई अन्य फील्डर खिलाड़ी खेल से बाहर हो जाता है, और नया पिचर उस खिलाड़ी के स्थान को बल्लेबाजी क्रम में मान लेता है।

कई लीग नामित हिटरों को अनुमति देते हैं, विशेष रूप से मेजर लीग बेसबॉल की अमेरिकन लीग (जिसने आक्रामक उत्पादन को बढ़ावा देने के लिए 1973 में डीएच की स्थापना की)। एक नामित हिटर (या डीएच) एक ऐसा खिलाड़ी होता है जिसका एकमात्र उद्देश्य हिट करना होता है जब यह सामान्य रूप से पिचर की बारी होगी (या, कुछ लीग में, यदि पिचर एक अच्छा बल्लेबाज है, तो दूसरा कमजोर बल्लेबाज)। यह एक प्रतिस्थापन नहीं माना जाता है, बल्कि एक स्थिति है, हालांकि विशुद्ध रूप

से आक्रामक है। एक नामित हिटर रक्षा पर मैदान में नहीं खेलता है और पिचर्स में बदलाव के बावजूद खेल में बना रह सकता है। यदि निर्दिष्ट हिटर को क्षेत्ररक्षण की स्थिति में ले जाया जाता है, तो टीम डीएच खो देती है, और क्षेत्ररक्षक जिसकी स्थिति पूर्व डीएच द्वारा ली गई थी, पिचर द्वारा प्रतिस्थापित किया जाता है, जो हिटिंग लाइनअप में उस खिलाड़ी की स्थिति को मानता है।

नामित हिटर का उपयोग, जो डबल-स्विच जैसी जटिल रणनीति की आवश्यकता को कम करता है, का कई बेसबॉल परंपरावादियों द्वारा विरोध किया जाता है। फिर भी, यह आज संयुक्त राज्य अमेरिका और विदेशों में बेसबॉल के अधिकांश स्तरों पर उपयोग किया जाता है। मेजर लीग बेसबॉल की नेशनल लीग सबसे प्रमुख लीग है जिसमें अभी भी बल्लेबाजी करने के लिए घड़े की आवश्यकता होती है।

रोस्टरों

मेजर लीग रोस्टर में खिलाड़ियों की संख्या खिलाड़ियों और प्रबंधन के बीच किए गए श्रम समझौतों से तय होती है। मौजूदा नियमों के अनुसार, एक टीम में ओपनिंग डे से 31 अगस्त तक एक रोस्टर में अधिकतम 25 पुरुष हो सकते हैं। इसके बाद, टीमें अतिरिक्त कर्मियों को बुला सकती हैं, सक्रिय रोस्टर पर अधिकतम 40 खिलाड़ी, अपवाद के साथ सीज़न के बाद, जहां रोस्टर 25 पुरुषों पर तय किए गए हैं। 2007 तक, चोट लगने

की स्थिति में टीमों अपने प्लेऑफ़ रोस्टर में खिलाड़ियों की जगह नहीं ले सकती थीं और उन्हें शॉर्टहैंड श्रृंखला खेलनी पड़ी। 2007 से शुरू होकर, एक घायल खिलाड़ी को विकलांगों की सूची में रखा जा सकता है और दूसरे खिलाड़ी द्वारा प्रतिस्थापित किया जा सकता है जो शुरुआती 25-मैन रोस्टर में शामिल नहीं है, लेकिन घायल खिलाड़ी अब प्लेऑफ़ के अगले दौर के लिए उपलब्ध नहीं है, अगर उसकी टीम आगे बढ़ती है उसका डीएल पर होना।

क्रिकेट के नियम

क्रिकेट के नियम, मैरीलेबोन क्रिकेट क्लब के (एमसीसी) द्वारा स्थापित नियमों का एक समूह होता है, जो एकरूपता और न्याय को सुनिश्चित करने के लिए, दुनिया भर में क्रिकेट के नियमों का वर्णन करता है। वर्तमान में 42 कानून मौजूद हैं, जो सभी पहलुओं को रेखांकित करते हैं, कि खेल कैसे खेला जाता है, एक टीम कैसे खेल जीतती है, कैसे एक बल्लेबाज को आउट किया जाता है, और पिच को कैसे तैयार और बनाए रखा जाता है, इस पर विनिर्देशों के माध्यम से यह सब पूरा किया जाता है। एमसीसी इंग्लैंड और लंदन में स्थित, एक निजी क्लब है, और अब खेल का आधिकारिक शासी निकाय नहीं रहा है, हालांकि, एमसीसी खेल के कानूनों में कॉपीराइट रखता है, और केवल एमसीसी ही कानूनों को बदल सकता है, हालांकि, आजकल यह आमतौर पर, खेल के वैश्विक शासी निकाय अंतर्राष्ट्रीय क्रिकेट परिषद (आईसीसी) के साथ चर्चा के बाद ही किया जाएगा।

क्रिकेट उन कुछ खेलों में से एक है, जिसके संचालन के सिद्धांतों को 'नियम' या 'विनियम' के बजाय 'कानून' कहा जाता है। हालांकि, विशेष प्रतियोगिताओं के लिए कानूनों को पूरक और/या बदलने के लिए नियमों पर सहमति हो सकती है।

क्रिकेट की उत्पत्ति पर बहस हो सकती है, लेकिन यह संभवतः कई खेलों और गेम्स से निकला है, जिसमें गेंद को बल्ले या क्लब से मारना शामिल होता है। अठारहवीं शताब्दी में, यह ब्रिटिश के ऊँचे वर्ग के साथ विशेष रूप से, लोकप्रिय सट्टेबाजी का खेल बन गया। इसी सम्बंध में शुरुआती कानून तैयार किए गए थे, ताकि एक ऐसे खेल को दोबारा से निर्मित करने में मदद मिल सके, जिस पर बड़ी रकम का दांव लगाया जा रहा हो। क्रिकेट का सबसे पुराना ज्ञात कोड कुछ "महान और सज्जनों" द्वारा तैयार किया गया था, जिन्होंने 1744 में, लंदन के आर्टिलरी ग्राउंड का इस्तेमाल किया था। 1755 में "कई क्रिकेट क्लबों, विशेष रूप से स्टार और गार्टर" द्वारा संशोधित किए जा रहे कानूनों का सम्बन्ध है। पल मॉल", इसके बाद 1774 में "ए कमेटी ऑफ नोबलमेन एंड जेंटलमैन ऑफ केंट, हैम्पशायर, सरे, ससेक्स, मिडलसेक्स एंड लंदन एट द स्टार एंड गार्टर" द्वारा कानूनों में संशोधन किया गया। कानूनों का एक मुद्रित रूप 1775 में प्रकाशित हुआ था, और 1786 में केंट, हैम्पशायर, सरे, ससेक्स, मिडलसेक्स और लंदन के रईसों और सज्जनों के एक समान निकाय के द्वारा कानूनों में एक और संशोधन किया गया था।

हालांकि, इन कानूनों का सार्वभौमिक रूप से, पालन नहीं किया गया था, अलग-अलग मार्गदर्शन के तहत, अलग-अलग खेल खेले गए थे। 30 मई 1788 को, मैरीलेबोन क्रिकेट क्लब, जिसका गठन केवल एक साल पहले, खेल खेलने वाले प्रमुख रईसों और सज्जनों द्वारा किया गया था, ने अपना पहला कानून संहिता

तैयार किया। जबकि एमसीसी के कानूनों के संस्करण को पूरी तरह से तुरंत स्वीकार नहीं किया गया था, या लगातार लागू नहीं किया गया था, यह इन कानूनों का उत्तराधिकारी है जो आज के खेल को नियंत्रित करता है। अगला बड़ा बदलाव 1809 में हुआ और गेंद के वजन का और मानकीकरण 5 से 6 औंस (142 से 170 ग्राम) से 5.5 और 5.75 औंस (156 से 163 ग्राम) के बीच और क्रिकेट के बल्ले की चौड़ाई के बीच हुआ। पहली बार मानकीकृत किया गया था। गेंदबाजों की मदद के लिए स्टंप की लंबाई 22 से 24 इंच और बेल्स को 6 से 7 इंच तक बढ़ाया गया था। और अंपायरों के महत्व को और बढ़ा दिया गया। अंत में, एक बल्लेबाज को आउट करने का एक नया तरीका पेश किया गया। पहले, चूंकि क्रिकेट में कठोर गेंद का उपयोग किया जाता था और लेग-पैड का उपयोग नहीं किया जाता था, खिलाड़ी स्वाभाविक रूप से अपने पैरों को विकेट से दूर खेलेंगे। जैसे ही बल्लेबाजों ने पैड पहनना शुरू किया, वे गेंद को स्टंप से टकराने और उन्हें गेंदबाजी करने से रोकने के लिए अपने स्टंप को अपने पैरों से ढकने के लिए तैयार हो गए। इसलिए एक "विकेट से पहले लेग" नियम पेश किया गया था ताकि एक बल्लेबाज गेंद को अपने पैरों से अपने स्टंप से टकराने से रोक सके। गेंद को स्टंप से टकराने और उन्हें गेंदबाजी करने से रोकने के लिए वे अपने स्टंप को अपने पैरों से ढकने के लिए तैयार हो गए। इसलिए एक "विकेट से पहले लेग" नियम पेश किया गया था ताकि एक बल्लेबाज गेंद को अपने पैरों से अपने स्टंप से टकराने से रोक सके। गेंद को स्टंप से टकराने और उन्हें गेंदबाजी करने से रोकने के लिए वे अपने स्टंप को अपने पैरों से

ढकने के लिए तैयार हो गए। इसलिए एक "विकेट से पहले लेग" नियम पेश किया गया था ताकि एक बल्लेबाज गेंद को अपने पैरों से अपने स्टंप से टकराने से रोक सके।

1829 में गेंदबाजों की मदद के लिए स्टंप की लंबाई 24 से 27 इंच (610 से 690 मिमी) और बेल्स की लंबाई 7 से 8 इंच (180 से 200 मिमी) तक बढ़ा दी गई थी। पहली बार स्टंप की मोटाई का जिक्र किया गया था। 19 मई 1835 को एमसीसी समिति द्वारा एक नई संहिता को मंजूरी दी गई थी, और दूसरी 21 अप्रैल 1884 को। 1884 के कानूनों में खिलाड़ियों की संख्या को पहली बार (ग्यारह-ए-साइड पर) औपचारिक रूप दिया गया था, और आकार गेंद को भी पहली बार औपचारिक रूप दिया गया। फॉलो-ऑन नियम पेश किया गया था। यह समस्या के जवाब में था कि एक गेम जीतने के लिए एक पक्ष को अपने विरोध को दो बार खारिज करने की जरूरत थी। एक पक्ष जो पहले बल्लेबाजी करता था और पूरी तरह से एक मैच के शीर्ष पर था और बहुत सारे रन बनाता था, उसे दूसरी बार आउट होने तक इंतजार करना पड़ता था, इससे पहले कि वह दूसरी बार विपक्ष को आउट करने का प्रयास कर सके। चूंकि क्रिकेट एक सीमित समय का खेल है, इसका मतलब था कि विपक्ष पर हावी होने वाली टीमों को गेम जीतने के बजाय ड्रॉ करने के लिए मजबूर किया जा सकता है। प्रारंभिक फॉलो-ऑन नियम दोषपूर्ण था, हालांकि, जब वह पीछे था तो उसे फॉलो-ऑन करने के लिए एक पक्ष की आवश्यकता थी। बिगड़ती पिच पर आखिरी

गेंदबाजी करने में सक्षम होने के बदले में एक पक्ष जानबूझकर पहली पारी में अपने आखिरी विकेट दे सकता है। बाद में फॉलो-ऑन नियम को बदल दिया गया ताकि एक टीम अपने विरोध से पर्याप्त रूप से आगे बढ़े या नहीं इसे लागू करने का विकल्प हो।

1947 में एमसीसी द्वारा 7 मई को एक नई संहिता को मंजूरी दी गई थी। 1979 में 1987 कोड के कई छोटे संशोधनों के बाद, 21 नवंबर को एमसीसी की विशेष आम बैठक में एक नई संहिता को मंजूरी दी गई थी। इसे 1980 कोड के रूप में जाना जाता है। अन्य परिवर्तनों के अलावा, विशिष्टताओं में अब शाही इकाइयों के बाद मीट्रिक इकाइयाँ हैं।

1992 में 1980 कोड का दूसरा संस्करण तैयार किया गया था। 2000 में एक नया कोड, जिसमें पहली बार क्रिकेट की भावना को परिभाषित करने वाली प्रस्तावना शामिल थी, को 3 मई को मंजूरी दी गई थी। कोड को सादे अंग्रेजी में फिर से लिखा गया था और यह पिछले कोड की तुलना में अधिक विवेकपूर्ण है। एक ओवर की लंबाई आधिकारिक तौर पर सभी मैचों के लिए छह गेंदों पर मानकीकृत की गई थी, हालांकि व्यवहार में यह 20 या उससे पहले के वर्षों के लिए मामला था। 2003 में 2000 कोड का दूसरा संस्करण तैयार किया गया था जिसमें 2000 कोड के आवेदन से उत्पन्न होने वाले आवश्यक संशोधन शामिल थे।

श्रोइंग को पहली बार 1829 में निर्मित कानूनों में विनियमित किया गया था। 1864 में पहली बार ओवरआर्म गेंदबाजी की अनुमति दी गई थी।

1889 में एक ओवर की लंबाई चार गेंदों से बढ़ाकर पांच गेंदों की गई। 1900 में एक ओवर की लंबाई बढ़ाकर छह गेंद कर दी गई। 1922 में, ओवर की लंबाई में बदलाव की अनुमति दी गई (ऑस्ट्रेलियाई ओवर आठ गेंद के लिए)। 1947 की संहिता में यह निर्धारित किया गया था कि कप्तानों के बीच "पूर्व समझौते" के अनुसार एक ओवर की लंबाई छह या आठ गेंदें होनी चाहिए।

आज के कानून

मेरिलबोन क्रिकेट क्लब क्रिकेट के नियमों का निर्माता है, जो खेल के खेल को नियंत्रित करता है। कानून सभी दो पारियों के मैचों पर लागू करने के लिए अभिप्रेत है; अंतर्राष्ट्रीय क्रिकेट परिषद ने क्रिकेट के नियमों को बढ़ाने के लिए "टेस्ट मैचों के लिए मानक खेलने की स्थिति" और "एक दिवसीय अंतर्राष्ट्रीय के लिए मानक खेलने की स्थिति" लागू की है।

इसी तरह, प्रत्येक क्रिकेट देश ने घरेलू क्रिकेट को नियंत्रित करने के लिए खेलने की शर्तें लागू की हैं। कानून एक दिवसीय, या सीमित ओवरों के क्रिकेट (ट्वेंटी 20 सहित) के लिए यह निर्धारित करते हैं कि प्रति पक्ष एक या दो पारियों की संख्या हो सकती है, और प्रत्येक पारी को अधिकतम ओवरों या अधिकतम अवधि तक सीमित किया जा सकता है। समय। कानून इंपीरियल इकाइयों को बनाए रखते हैं क्योंकि वे मूल रूप से निर्दिष्ट थे, लेकिन अब इसमें मीट्रिक रूपांतरण भी शामिल हैं। कानूनों को

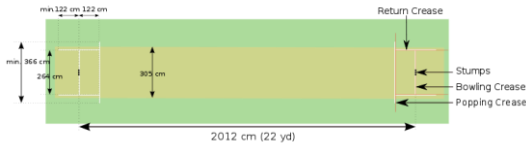
एक प्रस्तावना, एक प्रस्तावना, बयालीस कानून और चार परिशिष्टों में व्यवस्थित किया गया है।

प्रस्तावना मेरिलबोन क्रिकेट क्लब और कानूनों के इतिहास से संबंधित है। प्रस्तावना एक नया जोड़ है और "खेल की भावना" से संबंधित है। इसे असभ्य आचरण की बढ़ती प्रथाओं को हतोत्साहित करने के लिए पेश किया गया था। खराब रोशनी, टॉस, क्रिकेट की भावना, अभ्यास सत्र, क्षेत्ररक्षण एथलेटिकवाद और दुर्लभ बर्खास्तगी से निपटने वाले कानूनों में आठ संशोधन किए गए थे, जो 30 सितंबर, 2010 से 1 अक्टूबर, 2010 तक थे। सभी नवीनतम संशोधन यहां पढ़े जा सकते हैं। कानून स्वयं सौदा करते हैं निम्नलिखित के साथ:

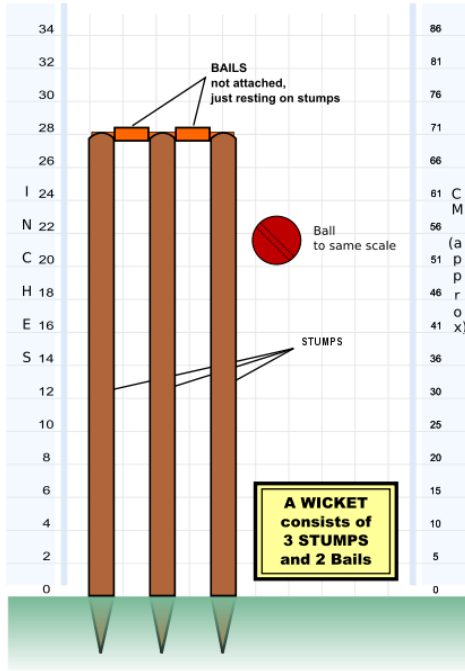
खिलाड़ी और अधिकारी



पुरुषों के क्रिकेट में गेंद का वजन 5.5 और 5.75 औंस (155.9 और 163 ग्राम) के बीच और परिधि में 8 13/16 और 9 इंच (22.4 और 22.9 सेमी) के बीच होना चाहिए।



क्रिकेट पिच आयाम



एक विकेट में तीन स्टंप, सीधे लकड़ी के खंभे होते हैं जिन्हें जमीन में अंकित किया जाता है, जिसके ऊपर लकड़ी के दो क्रॉसपीस होते हैं, जिन्हें बेल्स के रूप में जाना जाता है।

पहले चार कानून खिलाड़ियों, अंपायरों और स्कोरर को कवर करते हैं।

नियम 1: खिलाड़ी एक क्रिकेट टीम में एक कप्तान सहित ग्यारह खिलाड़ी होते हैं। आधिकारिक प्रतियोगिताओं के बाहर, टीमें इलेवन-ए-साइड से अधिक खेलने के लिए सहमत हो सकती हैं, हालांकि ग्यारह से अधिक खिलाड़ी मैदान में नहीं उतर सकते हैं।

नियम 2: विकल्प क्रिकेट में एक चोटिल क्षेत्ररक्षक के लिए एक विकल्प लाया जा सकता है। हालाँकि, एक विकल्प बल्लेबाजी, गेंदबाजी, विकेट कीपिंग या कप्तान के रूप में कार्य नहीं कर सकता है। यदि वह ठीक हो जाता है तो मूल खिलाड़ी वापस आ सकता है। एक बल्लेबाज जो दौड़ने में असमर्थ हो जाता है उसके पास एक धावक हो सकता है, जो रन पूरा करता है जबकि बल्लेबाज बल्लेबाजी जारी रखता है। वैकल्पिक रूप से, एक बल्लेबाज चोटिल या बीमार होकर रिटायर हो सकता है, और अगर वह ठीक हो जाता है तो अपनी पारी को फिर से शुरू करने के लिए बाद में वापस आ सकता है।

नियम 3: अंपायर/दो अंपायर हैं, जो कानूनों को लागू करते हैं, सभी आवश्यक निर्णय लेते हैं, और निर्णय स्कोरर को रिले करते हैं। जबकि क्रिकेट के नियमों के तहत इसकी आवश्यकता नहीं है, उच्च स्तर के क्रिकेट में एक तीसरे अंपायर (जमीन के बाहर स्थित और मैदानी अंपायरों की सहायता के लिए उपलब्ध) का उपयोग किसी विशेष मैच या टूर्नामेंट की विशिष्ट खेल स्थितियों के तहत किया जा सकता है।

नियम 4: स्कोरर/ दो स्कोरर होते हैं जो अंपायरों के संकेतों का जवाब देते हैं और स्कोर बनाए रखते हैं।

उपकरण और पिच बिछाना

खिलाड़ियों के साथ व्यवहार करने के बाद, विकेट-कीपर के दस्ताने के बारे में विशिष्टताओं को छोड़कर, उपकरण और पिच विनिर्देशों पर चर्चा करने के लिए कानून आगे बढ़ते हैं, जिन्हें कानून 40 में निपटाया जाता है। इन कानूनों को परिशिष्ट ए और बी द्वारा पूरक किया जाता है (नीचे देखें)।

नियम 5: गेंद/एक क्रिकेट गेंद की परिधि 8 13/16 और 9 इंच (22.4 सेमी और 22.9 सेमी) के बीच होती है, और इसका वजन 5.5 और 5.75 औंस (155.9 ग्राम और 163 ग्राम) के बीच होता है। एक समय में केवल एक गेंद का उपयोग किया जाता है, जब तक कि वह खो न जाए, जब इसे समान पहनने वाली गेंद से

बदल दिया जाए। इसे प्रत्येक पारी की शुरुआत में भी बदल दिया जाता है, और क्षेत्ररक्षण पक्ष के अनुरोध पर, एक निश्चित संख्या में ओवर फेंके जाने के बाद, एक नई गेंद से प्रतिस्थापित किया जा सकता है (टेस्ट मैचों में 80, एकदिवसीय मैचों में 34)। पारी के माध्यम से गेंद का क्रमिक गिरावट खेल का एक महत्वपूर्ण पहलू है।

नियम 6: बल्ला/बल्ला 38 इंच (97 सेमी) से अधिक लंबा नहीं है, और 4.25 इंच (10.8 सेमी) से अधिक चौड़ा नहीं है। बल्ले को पकड़ने वाले हाथ या दस्ताना को बल्ले का हिस्सा माना जाता है। हेवी मेटल की घटना के बाद से, डेनिस लिली द्वारा एक अत्यधिक प्रचारित विपणन प्रयास, जिन्होंने एक अंतरराष्ट्रीय खेल के दौरान एक एल्यूमीनियम बल्ला निकाला, कानूनों ने प्रावधान किया है कि बल्ले का ब्लेड लकड़ी का होना चाहिए (और व्यवहार में, वे बने होते हैं) सफेद विलो लकड़ी से)।

नियम 7: पिच/पिच 22 गज (20 मीटर) लंबी और 10 फीट (3.0 मीटर) चौड़ी जमीन का एक आयताकार क्षेत्र है। ग्राउंड अथॉरिटी पिच का चयन करती है और तैयार करती है, लेकिन एक बार खेल शुरू हो जाने के बाद, अंपायर नियंत्रित करते हैं कि पिच का क्या होता है। अंपायर इस बात का भी मध्यस्थता करते हैं कि पिच खेलने के लिए फिट है या नहीं, और अगर वे इसे अनुपयुक्त मानते हैं, तो दोनों कप्तानों की सहमति से पिच को बदल सकते हैं। पेशेवर क्रिकेट लगभग हमेशा घास की सतह

पर खेला जाता है। हालांकि, यदि गैर-टर्फ पिच का उपयोग किया जाता है, तो कृत्रिम सतह की न्यूनतम लंबाई 58 फीट (18 मीटर) और न्यूनतम चौड़ाई 6 फीट (1.8 मीटर) होनी चाहिए।

नियम 8: विकेट/विकेट में तीन लकड़ी के स्टंप होते हैं जो 28 इंच (71 सेमी) लंबे होते हैं। स्टंप को बल्लेबाजी क्रीज के साथ प्रत्येक स्टंप के बीच समान दूरी के साथ रखा जाता है। वे तैनात हैं इसलिए वे 9 इंच (23 सेमी) चौड़े हैं। स्टंप के ऊपर लकड़ी की दो बेलें रखी जाती हैं। बेल्स स्टंप के ऊपर 0.5 इंच (1.3 सेमी) से अधिक नहीं होनी चाहिए, और पुरुषों के क्रिकेट के लिए 4+5/16 इंच (10.95 सेमी) लंबी होनी चाहिए। जमानत के बैरल और स्पिंगोट्स के लिए भी निर्दिष्ट लंबाई हैं। जूनियर क्रिकेट के लिए विकेट और बेल के लिए अलग-अलग विनिर्देश हैं। यदि परिस्थितियाँ अनुपयुक्त हैं तो अंपायर बेल्स को छोड़ सकते हैं (अर्थात् हवा चल रही है इसलिए वे अपने आप गिर सकते हैं)। विकेटों के विनिर्देशों के बारे में अधिक जानकारी नियमों के परिशिष्ट ए में निहित है।

नियम 9: बॉलिंग, पाॅपिंग और रिटर्न क्रीज़/यह कानून क्रीज के आयाम और स्थान निर्धारित करता है। गेंदबाजी क्रीज, जो स्टंप के बीच में होती है, पिच के प्रत्येक छोर पर खींची जाती है ताकि पिच के उस छोर पर स्टंप के सेट में तीन स्टंप उस पर गिरें (और परिणामस्वरूप यह लंबवत है दोनों मध्य स्टंप के केंद्रों को

मिलाने वाली काल्पनिक रेखा)। प्रत्येक गेंदबाजी क्रीज की लंबाई 8 फीट 8 इंच (2.64 मीटर) होनी चाहिए, जो प्रत्येक छोर पर मध्य स्टंप पर केंद्रित हो, और प्रत्येक गेंदबाजी क्रीज वापसी क्रीज में से एक पर समाप्त हो जाती है। पॉपिंग क्रीज, जो यह निर्धारित करती है कि बल्लेबाज अपने मैदान में है या नहीं, और जिसका उपयोग फ्रंट-फुट नो बॉल (कानून 24 देखें) निर्धारित करने में किया जाता है, पिच के प्रत्येक छोर पर दो सेटों में से प्रत्येक के सामने खींचा जाता है। स्टंप पॉपिंग क्रीज बॉलिंग क्रीज के सामने 4 फीट (1.2 मीटर) और समानांतर होना चाहिए। हालांकि इसे असीमित लंबाई माना जाता है, मध्य स्टंप के केंद्रों को जोड़ने वाली काल्पनिक रेखा के दोनों ओर पॉपिंग क्रीज को कम से कम 6 फीट (1.8 मीटर) पर चिह्नित किया जाना चाहिए। रिटर्न क्रीज, जो कि एक गेंदबाज को डिलीवरी करते समय होनी चाहिए, पिच के प्रत्येक तरफ स्टंप के प्रत्येक सेट के प्रत्येक तरफ खींची जाती है (इसलिए सभी में चार रिटर्न क्रीज हैं, दोनों तरफ एक स्टंप के दोनों सेट)। रिटर्न क्रीज पॉपिंग क्रीज और बॉलिंग क्रीज के लंबवत होते हैं, दोनों तरफ 4 फीट 4 इंच (1.32 मीटर) और दो मध्य स्टंप के केंद्रों को जोड़ने वाली काल्पनिक रेखा के समानांतर। प्रत्येक वापसी क्रीज पॉपिंग क्रीज पर एक छोर पर समाप्त होती है लेकिन दूसरे छोर को लंबाई में असीमित माना जाता है और इसे पॉपिंग क्रीज से कम से कम 8 फीट (2.4 मीटर) तक चिह्नित किया जाना चाहिए।

नियम 10: खेल क्षेत्र की तैयारी और रखरखाव क्रिकेट में, जब एक गेंद फेंकी जाती है तो वह लगभग हमेशा पिच पर उछलती है, और गेंद कैसे व्यवहार करती है यह काफी हद तक पिच की स्थिति पर निर्भर करता है। इसलिए पिच पर ही विस्तृत नियम जरूरी हैं। यह कानून उन नियमों को निर्धारित करता है जो यह नियंत्रित करते हैं कि पिचों को कैसे तैयार किया जाना चाहिए, बोया जाना चाहिए, लुढ़काया जाना चाहिए, आदि।

नियम 11: पिच को कवर करना पिच को ढकने से यह प्रभावित होता है कि जब गेंद उस पर उछलती है तो उसकी प्रतिक्रिया कैसी होती है। उदाहरण के लिए, गीली जमीन पर उछलती गेंद सूखी जमीन पर उछलती गेंद पर अलग तरह से प्रतिक्रिया करेगी। कानून यह निर्धारित करते हैं कि पिच को कवर करने के नियमों पर पहले से सहमति होनी चाहिए। गेंदबाजों के रन-अप को भी सूखा होना चाहिए ताकि उनके फिसलने की संभावना कम हो सके। इसलिए कानूनों की आवश्यकता है कि जब भी मौसम गीला हो तो इन्हें कवर किया जाना चाहिए।

खेल की संरचना

नियम 12 से 17 खेल की संरचना की रूपरेखा तैयार करते हैं।

नियम 12: पारी/खेल से पहले, टीमें सहमत होती हैं कि क्या यह एक या दो पारियों से अधिक है, और क्या या तो दोनों पारियों को समय या ओवरों तक सीमित किया जाना है। व्यवहार में, इन

निर्णयों को पूर्व-खेल समझौते के बजाय प्रतिस्पर्धा विनियमों द्वारा निर्धारित किए जाने की संभावना है। दो पारियों के खेल में, पक्ष बारी-बारी से बल्लेबाजी करते हैं जब तक कि फॉलो-ऑन (कानून 13) लागू नहीं किया जाता है। एक बार सभी बल्लेबाजों के आउट होने के बाद एक पारी बंद हो जाती है, कोई और बल्लेबाज खेलने के लिए फिट नहीं होता है, बल्लेबाजी कप्तान द्वारा पारी घोषित या ज़ब्त कर दी जाती है, या किसी भी समय या अधिक सीमा तक पहुंच जाती है। एक सिक्के का टॉस जीतकर कप्तान तय करता है कि उसे पहले बल्लेबाजी करनी है या गेंदबाजी करनी है।

नियम 13: अनुवर्ती/दो पारियों के मैच में, यदि दूसरी बल्लेबाजी करने वाली टीम पहले बल्लेबाजी करने वाली टीम की तुलना में काफी कम रन बनाती है, तो पहले बल्लेबाजी करने वाला पक्ष अपने विरोधियों को तुरंत फिर से बल्लेबाजी करने के लिए मजबूर कर सकता है। जिस पक्ष ने फॉलो-ऑन को लागू किया, उसे फिर से बल्लेबाजी नहीं करने का जोखिम है और इस तरह जीतने का मौका। पांच या अधिक दिनों के खेल के लिए, पहले बल्लेबाजी करने वाली टीम को फॉलो-ऑन लागू करने के लिए कम से कम 200 रन आगे होना चाहिए; तीन या चार दिवसीय खेल के लिए 150 रन; दो दिवसीय खेल के लिए, 100 रन; एक दिवसीय मैच के लिए 75 रन। खेल की लंबाई निर्धारित दिनों की संख्या से निर्धारित होती है जब खेल वास्तव में शुरू होता है।

कानून 14: घोषणा और जल्दी/बल्लेबाजी करने वाला कप्तान गेंद के मृत होने पर किसी भी समय पारी को बंद घोषित कर सकता है। वह अपनी पारी शुरू होने से पहले ही गंवा भी सकता है।

कानून 15: अंतराल/प्रत्येक दिन के खेल के बीच अंतराल, पारी और दोपहर के भोजन, चाय और पेय के बीच दस मिनट का अंतराल होता है। मैच शुरू होने से पहले अंतराल के समय और लंबाई पर सहमति होनी चाहिए। कुछ स्थितियों में अंतराल और अंतराल की लंबाई को स्थानांतरित करने के प्रावधान भी हैं, विशेष रूप से प्रावधान है कि यदि नौ विकेट नीचे हैं, तो चाय अंतराल अगले विकेट के गिरने से पहले और 30 मिनट बीतने में देरी हो जाती है।

नियम 16: खेल की शुरुआत; खेल की समाप्ति/एक अंतराल के बाद खेलना अंपायर के "प्ले" के कॉल के साथ शुरू होता है, और एक सत्र के अंत में "टाइम" द्वारा। मैच के अंतिम घंटे में कम से कम 20 ओवर होने चाहिए, जिसे समय पर बढ़ाया जाना चाहिए ताकि यदि आवश्यक हो तो 20 ओवर शामिल किए जा सकें।

नियम 17: मैदान पर अभ्यास करें/दिन का खेल शुरू होने से पहले और दिन का खेल समाप्त होने के बाद को छोड़कर पिच पर कोई बल्लेबाजी या गेंदबाजी अभ्यास नहीं हो सकता है।

गेंदबाजों का ट्रायल रन-अप तभी हो सकता है जब अंपायरों का मानना है कि इससे कोई समय बर्बाद नहीं होगा।

स्कोरिंग और जीत

फिर कानून इस बात पर चर्चा करते हैं कि कैसे रन बनाए जा सकते हैं और एक टीम दूसरे को कैसे हरा सकती है।

नियम 18: रन बनाना रन तब बनाए जाते हैं जब दो बल्लेबाज पिच के एक-दूसरे के छोर तक दौड़ते हैं। एक गेंद से कई रन बनाए जा सकते हैं।

कानून 19: सीमाएं खेल के मैदान के किनारे के चारों ओर एक सीमा चिह्नित की जाती है। यदि गेंद इस सीमा से टकराती है या उसके पार जाती है, तो चार रन बनते हैं, या छह रन बनते हैं यदि गेंद सीमा पार करने से पहले जमीन से नहीं टकराती है।

नियम 20: खोई हुई गेंद यदि खेल में एक गेंद खो जाती है या उसे वापस नहीं लाया जा सकता है, तो क्षेत्ररक्षण पक्ष "खोई हुई गेंद" कह सकता है। बल्लेबाजी पक्ष किसी भी पेनल्टी रन (जैसे नो-बॉल और वाइड) रखता है और छह रन से अधिक स्कोर करता है और वास्तव में जितने रन चलते हैं।

नियम 21: परिणाम जो पक्ष सबसे अधिक रन बनाता है वह मैच जीत जाता है। यदि दोनों पक्ष समान संख्या में रन बनाते हैं, तो मैच टाई हो जाता है। हालाँकि, पारी पूरी होने से पहले मैच

का समय समाप्त हो सकता है। इस मामले में, मैच ड्रा हो जाता है।

नियम 22: ओवर/एक ओवर में वाइड और नो बॉल को छोड़कर छह गेंदें फेंकी जाती हैं। लगातार ओवर पिच के विपरीत छोर से दिए जाते हैं। एक गेंदबाज लगातार दो ओवर नहीं फेंक सकता।

नियम 23: डेड बॉल/गेंद तब खेल में आती है जब गेंदबाज अपना रन अप शुरू करता है, और जब उस गेंद की सारी क्रिया समाप्त हो जाती है तो वह मृत हो जाती है। जबकि गेंद मृत है, कोई रन नहीं बनाया जा सकता है और कोई बल्लेबाज आउट नहीं हो सकता है। बल्लेबाज के आउट होने पर गेंद मृत हो जाती है और जब कोई गेंदबाज गेंद फेंकते समय स्टंप्स को डिस्टर्ब करता है।

नियम 24: नो बॉल/एक गेंद कई कारणों से नो बॉल हो सकती है: यदि गेंदबाज गलत जगह से गेंदबाजी करता है; या यदि वह प्रसव के दौरान अपनी कोहनी को सीधा करता है; या यदि गेंदबाजी खतरनाक है; या यदि गेंद बल्लेबाज के पास पहुंचने से पहले दो बार से अधिक उछलती है या जमीन पर लुढ़कती है; या यदि क्षेत्ररक्षक अवैध स्थानों पर खड़े हैं। एक नो बॉल बल्लेबाजी टीम के स्कोर में एक रन जोड़ती है, इसके अलावा किसी भी अन्य रनों के अलावा, और बल्लेबाज को रन आउट होने के अलावा, या गेंद को संभालने के अलावा, नो बॉल पर आउट नहीं किया जा सकता है। दो बार गेंद, या मैदान में बाधा डालना।

नियम 25: वाइड बॉल एक अंपायर एक गेंद को "वाइड" कहता है, यदि उसकी राय में, बल्लेबाज के पास गेंद को स्कोर करने का उचित अवसर नहीं होता है। गेंद को वाइड कहा जाता है जब गेंदबाज बाउंसर फेंकता है जो बल्लेबाज के सिर के ऊपर से जाता है। एक वाइड बल्लेबाजी टीम के स्कोर में एक रन जोड़ता है, इसके अलावा किसी भी अन्य रनों के अलावा, जो रन आउट या स्टंप होने के अलावा बल्लेबाज को वाइड पर आउट नहीं किया जा सकता है, या गेंद को संभालकर, हिट करके विकेट, या मैदान में बाधा डालना।

नियम 26: अलविदा और लेग बाया यदि कोई गेंद जो नो बॉल या वाइड नहीं है, स्ट्राइकर के पास से गुजरती है और रन बनते हैं, तो उन्हें बाई कहा जाता है। यदि कोई गेंद जो नो बॉल नहीं है, स्ट्राइकर से टकराती है, लेकिन बल्ले से नहीं और रन बनते हैं, तो उन्हें लेग-बाय कहा जाता है। हालाँकि, लेग-बाय नहीं बनाया जा सकता है यदि स्ट्राइकर न तो स्ट्रोक का प्रयास कर रहा है और न ही हिट होने से बचने की कोशिश कर रहा है। बाई और लेग बाई का श्रेय टीम को जाता है लेकिन बल्लेबाज के कुल योग में नहीं।

बर्खास्तगी के यांत्रिकी

नियम २7 से २9 मुख्य यांत्रिकी पर चर्चा करते हैं कि एक बल्लेबाज को कैसे आउट किया जा सकता है।

कानून 27: अपील/यदि क्षेत्ररक्षकों को लगता है कि कोई बल्लेबाज आउट हो गया है, तो वे अंपायर से पूछ सकते हैं "यह कैसा है?", आमतौर पर अगली गेंद फेंके जाने से पहले हाथों को ऊपर उठाकर जोर से चिल्लाया जाता है। अंपायर तब तय करता है कि बल्लेबाज आउट है या नहीं। कड़ाई से बोलते हुए, क्षेत्ररक्षण पक्ष को सभी बर्खास्तगी के लिए अपील करनी चाहिए, जिसमें स्पष्ट रूप से गेंदबाजी जैसे कि शामिल हैं। हालांकि, एक बल्लेबाज जो स्पष्ट रूप से आउट होता है वह आम तौर पर अपील या अंपायर के फैसले की प्रतीक्षा किए बिना पिच छोड़ देता है।

नियम 28: विकेट गिरा है/विकेट गिरने पर आउट होने के कई तरीके होते हैं। इसका मतलब यह है कि विकेट गेंद, या बल्लेबाज, या उस हाथ से मारा जाता है जिसमें एक क्षेत्ररक्षक गेंद पकड़ रहा है, और कम से कम एक जमानत हटा दी जाती है।

नियम 29: बल्लेबाज मैदान से बाहर/बल्लेबाजों को रन आउट या स्टम्पड किया जा सकता है यदि वे अपने मैदान से बाहर हैं। एक बल्लेबाज अपने मैदान में होता है यदि उसका या उसके बल्ले का कोई हिस्सा पॉपिंग क्रीज के पीछे की जमीन पर होता है। यदि विकेट गिराए जाने पर दोनों बल्लेबाज पिच के बीच में हों, तो उस छोर के करीब का बल्लेबाज आउट हो जाता है।

बाहर निकलने के तरीके

नियम 30 से 39 में एक बल्लेबाज के आउट होने के विभिन्न तरीकों पर चर्चा की गई है। इन 10 तरीकों के अलावा एक बल्लेबाज रिटायर भी हो सकता है। वह प्रावधान कानून 2 में है। इनमें से, आमतौर पर पकड़ा जाना सबसे आम है, इसके बाद गेंदबाजी, लेग बिफोर विकेट, रन आउट और स्टंप किया जाता है। बर्खास्तगी के अन्य रूप बहुत दुर्लभ हैं।

नियम 30: बोल्लड/एक बल्लेबाज आउट हो जाता है यदि उसका विकेट गेंदबाज द्वारा दी गई गेंद से नीचे गिरा दिया जाता है। यह अप्रासंगिक है कि गेंद ने विकेट गिराने से पहले बल्ले, दस्ताने या बल्लेबाज के किसी हिस्से को छुआ है, हालांकि ऐसा करने से पहले यह किसी अन्य खिलाड़ी या अंपायर को नहीं छू सकता है।

नियम 31: समय समाप्त हो गया। एक आने वाले बल्लेबाज को आउटगोइंग बल्लेबाज के आउट होने के 3 मिनट के भीतर गेंद का सामना करने के लिए तैयार होना चाहिए (या अपने साथी के साथ क्रीज पर होना चाहिए), अन्यथा आने वाला बल्लेबाज आउट हो जाएगा।

नियम 32: पकड़ा गया। यदि कोई गेंद बल्ले या बल्ले को पकड़े हुए हाथ से टकराती है और फिर गेंद के उछलने से पहले खेल के

मैदान में विरोधी द्वारा पकड़ी जाती है, तो बल्लेबाज आउट हो जाता है।

नियम 33: गेंद को संभाला। यदि कोई बल्लेबाज जानबूझकर गेंद को ऐसे हाथ से संभालता है जो विपक्ष की सहमति के बिना बल्ले को नहीं छू रहा है, तो वह आउट हो जाता है।

नियम 34: गेंद को दो बार हिट करें। यदि कोई बल्लेबाज गेंद को दो बार हिट करता है, केवल अपने विकेट की रक्षा करने के उद्देश्य से या विपक्ष की सहमति के अलावा, वह आउट हो जाता है।

नियम 35: हिट विकेट। यदि गेंदबाज के अपनी डिलीवरी स्ट्राइड में प्रवेश करने के बाद और जब गेंद खेल में हो, एक बल्लेबाज अपने बल्ले या अपने शरीर से अपना विकेट नीचे रखता है तो वह आउट हो जाता है। स्ट्राइकर भी हिट विकेट से आउट हो जाता है यदि वह पहले रन के लिए अपने बल्ले या अपने शरीर से अपना विकेट नीचे रखता है। "बॉडी" में बल्लेबाज के कपड़े और उपकरण शामिल हैं।

नियम 36: लेग बिफोर विकेट (LBW)। यदि गेंद पहले बल्ले से टकराए बिना बल्लेबाज को लगती है, लेकिन बल्लेबाज के न होने पर विकेट से टकराती, और गेंद विकेट के लेग साइड पर पिच नहीं करती है, तो बल्लेबाज आउट हो जाएगा। हालांकि, अगर गेंद ऑफ स्टंप की लाइन के बाहर बल्लेबाज पर लगती है,

और बल्लेबाज स्ट्रोक खेलने का प्रयास कर रहा था, तो वह आउट नहीं होता है।

कानून 37: क्षेत्र में बाधा डालना। यदि कोई बल्लेबाज जानबूझ कर शब्द या क्रिया द्वारा विपक्ष को बाधित करता है, तो वह आउट हो जाता है।

नियम 38: रन आउट। एक बल्लेबाज आउट हो जाता है जब गेंद खेल में हो तो उसके बल्ले का कोई हिस्सा या व्यक्ति पॉपिंग क्रीज के पीछे नहीं होता है और उसका विकेट विरोधी पक्ष द्वारा काफी नीचे रखा जाता है।

नियम 39: स्टम्पड। एक बल्लेबाज आउट हो जाता है जब विकेटकीपर (कानून 40 देखें) विकेट नीचे रखता है, जबकि बल्लेबाज अपनी क्रीज से बाहर है और एक रन का प्रयास नहीं कर रहा है।

क्षेत्ररक्षकों

नियम 40: विकेटकीपर।

नियम 41: क्षेत्ररक्षक।

निष्पक्ष और अनुचित खेल

कानून 42: निष्पक्ष और अनुचित खेल।

परिशिष्ट

कानूनों के पांच परिशिष्ट इस प्रकार हैं:

परिशिष्ट ए: स्टंप और बेल्स के विनिर्देश और आरेख

परिशिष्ट बी: पिच और क्रीज के विनिर्देश और चित्र

परिशिष्ट सी: दस्ताने के विनिर्देश और आरेख

परिशिष्ट डी: परिभाषाएं

परिशिष्ट ई: बल्ला

गोल्फ के नियम

गोल्फ के नियम, नियमों और प्रक्रियाओं का एक मानक सेट होता है, जिसके द्वारा गोल्फ का खेल, खेला जाना चाहिए। वे संयुक्त रूप से, संयुक्त राज्य अमेरिका, और मैक्सिको को छोड़कर दुनिया भर में गोल्फ के शासी निकाय आर एंड ए (द रॉयल एंड एन्सिएंट गोल्फ क्लब ऑफ सेंट एंड्रयूज से अलग) द्वारा संयुक्त रूप से लिखे और प्रशासित हैं, जो यूनाइटेड स्टेट्स गोल्फ एसोसिएशन (यूएसजीए) की जिम्मेदारी है। "गोल्फ के नियम" नामक नियम पुस्तिका नियमित आधार पर प्रकाशित की जाती है, और इसमें शौकिया स्थिति को नियंत्रित करने वाले नियम भी शामिल हैं।

एक केंद्रीय सिद्धांत, हालांकि, क्रमांकित नियमों में से एक नहीं है, आर एंड ए नियम पुस्तिका के पिछले कवर पर पाया जाता है,

गेंद को वैसे ही चलाएं जैसे वह पड़ी होती है, जैसा आप पाते हैं, उसे वैसे ही खेलें, और यदि आप ऐसा नहीं कर सकते हैं, तो वही करें जो उचित हो। लेकिन जो उचित है, उसे करने के लिए आपको गोल्फ के नियमों को जानना होगा।

नियमों के अलावा, गोल्फ एक प्रबंध का पालन करता है, जिसे शिष्टाचार के रूप में जाना जाता है, जिसका आम तौर पर, मतलब होता है की गोल्फ कोर्स और अन्य खिलाड़ियों के लिए उचित सम्मान के साथ खेलना है। शिष्टाचार को अक्सर खेल के लिए उतना ही महत्वपूर्ण माना जाता है, जितना कि स्वयं नियम को माना जाता है।

गोल्फ के नियमों के मानकीकृत होने से पहले, गोल्फ क्लबों में आमतौर पर नियमों का अपना एक सेट होता था, जबकि मोटे तौर पर, उनमें बहुत कम अंतर होते थे, जैसे कि ढीली बाधाओं को हटाने की अनुमति, जैसे पत्ते और छोटे पत्थर आदि। 19वीं सदी के अंत में, अधिकांश क्लबों ने सेंट एंड्रयूज गोल्फर्स की सोसायटी, बाद में आर एंड ए, या जेंटलमेन गोल्फर्स ऑफ लीथ, और एडिनबर्ग गोल्फर्स की माननीय कंपनी के साथ खुद को संरेखित करना शुरू कर दिया।

2 अप्रैल को खेले गए, एक टूर्नामेंट के लिए, गोल्फ के सबसे पहले जीवित लिखित नियम 7 मार्च 1744 को लीथ के जेंटलमेन गोल्फर्स द्वारा तैयार किए गए थे। वे "गोल्फ में खेलने में लेख और कानून" के हकदार थे, और इसमें 13 नियम शामिल थे।

1. आपको अपनी गेंद को एक क्लब के होल की लंबाई के भीतर टी करना चाहिए।
2. आपकी टी जमीन पर होनी चाहिए।

3. आपको उस गेंद को नहीं बदलना है, जिसे आप टी से टकराते हैं।
4. आप अपनी गेंद को खेलने के लिए स्टोन्स, हड्डियों या किसी ब्रेक क्लब को नहीं हटा सकते हैं, केवल आपकी गेंद के क्लब की लंबाई के भीतर फेयर ग्रीन को छोड़कर।
5. यदि आपकी गेंद पानी, या किसी पानी की गंदगी के बीच आती है, तो आप अपनी गेंद को बाहर निकालने और खतरे के पीछे लाने के लिए स्वतंत्र हैं और इसे छेड़ते हुए, आप इसे किसी भी क्लब के साथ खेल सकते हैं और अपनी गेंद को बाहर निकालने के लिए अपने विरोधी को स्ट्रोक की अनुमति दे सकते हैं। .
6. यदि आपकी गेंदें एक-दूसरे को छूती हुई पाई जाती हैं, तो आपको पहली गेंद को तब तक उठाना है, जब तक आप आखिरी नहीं खेलते।
7. होलिंग में, आपको अपनी गेंद को होल के लिए ईमानदारी से खेलना है, और अपने विरोधी की गेंद पर नहीं खेलना है, अपने रास्ते में झूठ नहीं बोलना है।
8. यदि आप अपनी गेंद को खो देते हैं, इसके उठाए जाने से, या किसी अन्य तरीके से, आपको उस स्थान पर वापस जाना है, जहां आपने आखिरी बार मारा था, और दूसरी गेंद को गिराना है, और अपने विरोधी को दुर्भाग्य के लिए एक स्ट्रोक की अनुमति देना है।

9. हॉलिंग द बॉल में किसी भी व्यक्ति को अपने क्लब, या किसी अन्य चीज़ के साथ होल तक जाने की अनुमति नहीं दी जानी चाहिए।
10. यदि कोई गेंद किसी व्यक्ति, घोड़े, कुत्ते या किसी अन्य व्यक्ति द्वारा रोकी जाती है, तो गेंद को वहीं रोका जाना चाहिए जहां वह स्थित है।
11. यदि आप अपने क्लब को स्ट्राइक टू ऑर्डर में ड्रा करते हैं, और स्ट्रोक में इतनी आगे बढ़ते हैं कि आपके क्लब को नीचे लाया जा रहा है; यदि फिर, आपका क्लब किसी भी तरह से टूट जाएगा, तो इसे एक स्ट्रोक माना जाएगा।
12. वह जिसकी गेंद होल से सबसे दूर है, वह पहले खेलने के लिए बाध्य है।
13. लिंक के संरक्षण के लिए बनाई गई न तो खाई, खाई या डाइक, न ही स्कॉलर होल्स, या सोल्जर लाइन्स, को एक खतरा माना जाएगा; लेकिन गेंद को बाहर निकालना है और किसी भी आयरन क्लब के साथ खेलना है।

गोल्फ के नियम (पुस्तक)

गोल्फ के नियम और एमेच्योर स्थिति के नियम गोल्फ के शासी निकाय (आर एंड ए / यूएसजीए) द्वारा हर दो साल में प्रकाशित किए जाते हैं ताकि यह परिभाषित किया जा सके कि खेल कैसे खेला जाए। नियम 1952 से इस तरीके से संयुक्त रूप से

प्रकाशित किए गए हैं, हालांकि 2000 तक कोड पूरी तरह से एक समान नहीं था (अधिकांशतः परिशिष्ट I में मामूली संशोधन के साथ)। आर एंड ए की नियम समिति, जिसे 2004 में सेंट एंड्रयूज के रॉयल और प्राचीन गोल्फ क्लब से अलग कर दिया गया था, संयुक्त राज्य अमेरिका और मैक्सिको को छोड़कर दुनिया भर में नियमों के रखरखाव और आवेदन की जिम्मेदारी है, जो संयुक्त राज्य की जिम्मेदारी है। गोल्फ एसोसिएशन (यूएसजीए)।

शब्द "नियम" को निम्नलिखित शामिल करने के लिए कहा जा सकता है:

- गोल्फ के नियमों पर निर्णय, नियमों द्वारा उठाए गए प्रश्नों और प्रश्नों को स्पष्ट करने के लिए यूएसजीए और आर एंड ए द्वारा हर 2 साल में प्रकाशित एक पुस्तक।
- गोल्फ क्लब की समिति द्वारा निर्धारित स्थानीय नियम, उदाहरण के लिए पाठ्यक्रम की सीमाओं को परिभाषित करने के लिए इस्तेमाल की जाने वाली विधि, बॉल ड्रॉप, पर्यावरण की दृष्टि से संवेदनशील क्षेत्रों (ईएसए), आदि को निरूपित करने के लिए।
- गोल्फ शिष्टाचार के नियम, मुख्य पुस्तक द्वारा कवर किए गए, खेल खेलने वालों के उचित व्यवहार को परिभाषित करते हैं।

- नियमों को अक्सर प्रतियोगिताओं में अपनाया जाता है, उदाहरण के लिए एक दौर के दौरान मोटर वाहन परिवहन का उपयोग करने पर प्रतिबंध और अस्थायी अचल बाधाओं (टीआईओ) से संबंधित नियम।
- R&A/USGA (परिशिष्ट I और II) द्वारा परिभाषित गोल्फ उपकरण (क्लब और गेंद) के आकार, आकार और प्रदर्शन को नियंत्रित करने वाले नियम।
- आर एंड ए और यूएसजीए द्वारा प्रकाशित विकलांग गोल्फरों के लिए गोल्फ के नियमों के संशोधन के अनुसार खेलने वाले विकलांग गोल्फरों को नियंत्रित करने वाले नियम।

ध्यान दें कि जबकि यूएसजीए अपनी स्वयं की विकलांगता और पाठ्यक्रम रेटिंग प्रणाली को परिभाषित करता है, आर एंड ए प्रत्येक संबंधित राष्ट्रीय शासी निकाय को यह जिम्मेदारी देता है।

सेंट एंड्रयूज का रॉयल और प्राचीन गोल्फ क्लब अपने सदस्यों के लाभ के लिए चलाया जाने वाला एक निजी गोल्फ क्लब है। जैसे, 2004 के बाद से इसने गोल्फ क्लब के नेतृत्व में काम कर रही एक निजी कंपनी, आर एंड ए रूल्स लिमिटेड को नियमों को प्रकाशित करने की जिम्मेदारी सौंपी है।

2004 में, शिकागो विश्वविद्यालय प्रेस ने इस पुस्तक का सादा भाषा में अनुवाद प्रकाशित किया। यह लेक्सिकोग्राफर ब्रायन ए गार्नर और यूएसजीए के नियमों के अधिकारी जेफरी एस कुहन द्वारा द रूल्स ऑफ गोल्फ इन प्लेन इंग्लिश का हकदार था। इसका उद्देश्य आधिकारिक संस्करण की तुलना में नियमों को

अधिक सुलभ बनाना था, जो व्यापक रूप से कानूनी और अपारदर्शी है।

उल्लेखनीय नियम परिवर्तन

2008-2011 के संस्करण के साथ आया सबसे बड़ा परिवर्तन क्लबहेड्स के बारे में एक नया नियम था जिसमें बहुत अधिक 'वसंत' प्रभाव नहीं था। इसने अनुरूप और गैर-अनुरूप ड्राइवरों की सूची प्रकाशित करने का नेतृत्व किया है।

2010 में पेशेवर और उच्च स्तरीय शौकिया प्रतियोगिता के लिए खांचे को नियंत्रित करने वाला एक नया नियम लागू हुआ। यह परिवर्तन बैक स्पिन की मात्रा को कम करने के लिए किया गया था जो खिलाड़ी उत्पादन करने में सक्षम थे, विशेष रूप से रफ से। हालांकि, 1990 के दशक की शुरुआत में पहले के नियम परिवर्तन के बाद पिंग के साथ पिछले कानूनी समझौते के कारण, उनके आई 2 आइरन, जो अन्यथा गैर-अनुरूप थे, को कानूनी माना गया। इसने 2010 पीजीए टूर सीज़न के शुरुआती चरणों में एक विवाद को जन्म दिया जब फिल मिकेलसन ने इस तरह के बेड़ी का इस्तेमाल किया।