ক্রিকেট ও ফুটবল খেলার আইন কানুন

শান্তিপ্রিয় বন্দ্যোপাধ্যায়

নিউ বেঙ্গল
৬৮, কলেজ স্ট্রীট
কলকাতা-৭০০ ০৭৩,

প্রকাশক :
শ্রীপ্রবীরকুমার মজুমদার
নিউ বেঙ্গল প্রেস (প্রাঃ) লিঃ
৬৮, কলেজ স্ট্রীট,
কলিকাতা-৭০০০৭৩

মুদ্রক :
এস্. সি. মজুমদার
নিউ বেঙ্গল প্রেস (প্রাঃ) লিঃ
৬৮, কলেজ স্ট্রীট,
কলিকাতা-৭০০০৭৩

প্রচ্ছদপট এঁকেছেন :
সুফি
ছবি :
সন্তোষ ঘোষ

প্রথম সংস্করণ
মাঘ
১৩৬৮

ক্রিকেট খেলার আইন কানুন ও ফুটবল খেলার আইন কানুন বই দুটি বাংলা দেশের ক্রীড়ানুরাগীদের কাছে জনপ্রিয় হয়েছে। সেই বই দুটি একত্রে প্রকাশ করে অল্প দামে বাঙ্গালীর ঘরে পৌঁছে দেবার পরিকল্পনা গ্রহণ করেছেন প্রকাশক শ্রীপ্রবীরকুমার মজুমদার। খেলতে হলে, খেলা শিখতে হলে এবং খেলাধূলার আদর্শ সকলের মধ্যে ছড়িয়ে দিতে হলে সবার আগে দরকার আইন কানুন জানার। খেলাধূলার আইন কানুন না জানলে, প্রতি পদে পদে ঝামেলায় জড়াতে হবে। তারই সরল সমাধানে বিশাল আয়তনের এই ক্রিকেট ও ফুটবল খেলার আইন কানুন বইটি। মনে হয় বইটি বাংলার ক্রীড়া উৎসাহী মানুষকে খুশী করতে পারবে। কারণ অনেক ছবি ও স্কেচের সাহায্যে সহজ ও সরল ভাবে ছোট বড় সকলের মত করেই ক্রিকেট ও ফুটবল খেলার আইন কানুনগুলি বুঝিয়ে দেওয়া হয়েছে।

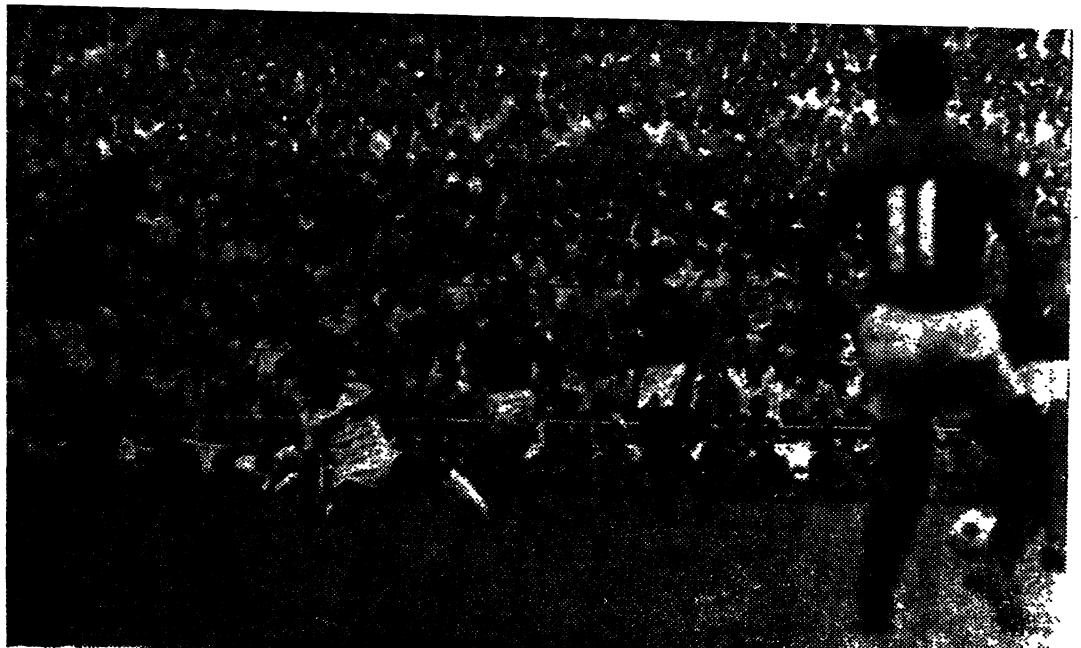
বইটি যদি ক্রীড়া উৎসাহীদের খুশী করতে পারে তাহ'লেই এই অভিনব পরিকল্পনাটি সার্থক হবে।

শান্তিপ্রিয় বন্দ্যোপাধ্যায়

শ্রীমতী সুচরিতা সেনগুপ্ত

ডাঃ গুরুপ্রসাদ সেনগুপ্ত

(ছোটপিসীমা ও পিসেমশাইকে)



পাচজন প্রতিদ্বন্দ্বীর ব্যূহ ভেদ করে বল পাস করছেন পেলে।
কিন্তু কর্দমাক্ত মাঠ তাঁকে কাবু করেছে।

একটা ডাণ্ডা আর একটা বল। একজন বলটা ছুঁড়ছে এবং অন্যজন ডাণ্ডারূপী ব্যাট দিয়ে সজোরে বলটাকে মারছে। আশে পাশে আরো ক'জন ছিটিয়ে আছে বলটা ধরার জন্যে। কিন্তু খেলার মাঠে বিশেষ কোন আইন-কানুনের বাধা নেই। কেউ আনছে দরজার মতো চওড়া ব্যাট, কেউ বা আবার বল করছে ছোট্ট কিংবা মস্তো বড় একটা বল দিয়ে। কোন ব্যাটসম্যান আবার সোজা উইকেট লক্ষ্য করা বলগুলো ব্যাট দিয়ে মারতে না পেরে পা দিয়ে আটকিয়ে দিচ্ছে। এল. বি. ডব্লিউ. বলে কোন নিয়ম নেই। সুতরাং ব্যাটসম্যান আউট নয়।

কিন্তু কালের আবর্তনে, সমাজের পরিবর্তনে খেলার ধারাও গেলো পালটিয়ে। পঞ্চাশ বছর আগে যেভাবে খেলা হতো, আজ আর সেভাবে হয় না। আজকের আইন ও শৃঙ্খলার দিনে, নিয়মানুবর্তিতার যুগে, অ-নিয়ম অবাস্তব। তাই দিনের পর দিন আমদানি হচ্ছে নতুন নতুন নিয়মের। ক্রিকেট খেলার আইন-কানুন জানা ব্যতিরেকে খেলা শেখা যেমন অসম্ভব, তেমনি সাধারণ ক্রীড়ারসিকদের পক্ষে ক্রিকেট খেলাকে বোঝাও সম্ভব নয়। সেই অসম্ভবকে সম্ভব করার জন্যে ক্রীড়ারসিকরা সব সময়ই সাহায্য নিয়েছেন ক্রিকেট খেলার আইন-কানুনের।

আর ক্রিকেট খেলার আইন-কানুনের সঙ্গেই মিলেমিশে একাকার হয়ে আছে ক্রিকেট খেলার ক্রমবিকাশ। প্রতিটি নিয়ম সৃষ্টির পেছনে আছে মজার মজার ঘটনা। আর সেই ঘটনাগুলির পরিপ্রেক্ষিতেই সম্ভব হয়েছে ক্রিকেটাঙ্গনে আইন-কানুনের আত্মপ্রকাশ।

দল গঠন

১নং নিয়ম

দুই দলের সম্মতিক্রমে প্রতি দলে এগারো জন করে খেলোয়াড় অংশগ্রহণ করবে। প্রত্যেক দলে থাকবে একজন অধিনায়ক। টসের আগেই অধিনায়করা নিজ দলের খেলোয়াড়দের নাম ঘোষণা করবে; আর একমাত্র প্রতিপক্ষ দলের অধিনায়কের সম্মতিক্রমেই পূর্ব ঘোষিত দলের পরিবর্তন করা যেতে পারে।

দ্রষ্টব্য

(ক) মাঠে অধিনায়ক কোন সময়ে অনুপস্থিত থাকলে, একজন সহকারী তার জায়গায় খেলার আইন-কানুন ও পরিচালনা সম্বন্ধে সিদ্ধান্ত নেবার ভার নিয়ে অধিনায়কত্ব করবে।

(খ) কোন দলই এগারো জনের বেশী খেলোয়াড়কে ফিল্‌ডিং করার জন্যে মাঠে নামাতে পারবে না। এগারো জনের অতিরিক্ত খেলোয়াড় নিয়ে গঠিত দলের খেলাকে প্রথম শ্রেণীর খেলা বলে গণ্য করা হবে না।

খেলার সময় নানা কারণে খেলোয়াড়রা আহত হতে পারে। আঘাত গুরুতর হলে অনেক সময় খেলোয়াড়রা মাঠে থাকতে পারে না। চিকিৎসার জন্যে মাঠের বাইরে তাদের যেতেই হবে। কিন্তু খেলা তো আর সেইজন্য বন্ধ থাকতে পারে না। খেলা চলবেই। ফলে যে দল ফিল্‌ডিং করছে, সেই দল পড়বে মুশকিলে। অত বড় মাঠে কম খেলোয়াড় নিয়ে খেলা চলে না। সুতরাং আহত খেলোয়াড়ের হয়ে খেলবার জন্যে প্রয়োজন অন্য খেলোয়াড়ের। তাই নিয়ম করা হলো যে, আহত খেলোয়াড়ের হয়ে খেলবার জন্যে বদলি খেলোয়াড় নেওয়া যেতে পারে। সেই জন্যেই এলো নীচের নিয়মটি।

বদলি খেলোয়াড় বা সাবস্টিটিউট্‌স

২নং নিয়ম

যদি কোন খেলোয়াড়, ব্যাটসম্যান অথবা ফিল্‌ডার, খেলার সময় অসুস্থ বা আহত হয় তাহলে বদলি একজন খেলোয়াড় তার

'রানার' হতে পারে ব্যাটিং করার সময় অথবা তার হয়ে ফিল্‌ডিং করতে পারে। কিন্তু অন্য কোন কারণে যদি একজন বদলি খেলোয়াড়ের প্রয়োজন হয়, তাহলে তা প্রতিপক্ষ দলের অধিনায়কের মতামত সাপেক্ষ। কোন বদলি খেলোয়াড়কে ব্যাট বা বল করতে দেওয়া হবে না। বদলি খেলোয়াড় গ্রহণের ব্যক্তিবিশেষ সম্পর্কে প্রতিপক্ষ দলের অধিনায়কের সম্মতির প্রয়োজন এবং প্রয়োজন বোধ করলে সেই অধিনায়ক বদলি খেলোয়াড়ের কোন কোন স্থানে ফিল্‌ডিং নিষেধ তা নির্দেশ করতে পারে।

দ্রষ্টব্য

(ক) কোন খেলোয়াড়ের জন্যে আগে বদলি খেলোয়াড় নেওয়া হয়ে থাকলেও খেলোয়াড়টি পরে ব্যাট এবং বল করতে পারবে।

(খ) বদলি খেলোয়াড় চাওয়ার অধিকার তখনই থাকবে, যখন খেলার সময় কোন খেলোয়াড় খেলার পক্ষে অনুপযুক্ত বলে বিবেচিত হয়। ইনিংস-এর সমস্ত সময়ের জন্যেও যদি কোন খেলোয়াড়ের জন্যে বদলি খেলোয়াড় ফিল্‌ডিং করে থাকে, তাহ'লেও সেই খেলোয়াড় ব্যাট করতে পারবে।

(গ) আহত ব্যাটস্‌ম্যান আউট হবে, যদি তার রানার ৩৬, ৪০ ও ৪১ নং নিয়ম ভঙ্গ করে থাকে। স্ট্রাইকার হিসেবে তাকে সব আইনের বাধ্য হতে হবে; সে পপিং ক্রিজের বাইরে এসে 'আউট অফ হিজ গ্রাউণ্ড' হলে ৪১ ও ৪২ নম্বর নিয়ম অনুযায়ী উইকেট-কিপারের দিকে আউট হতে পারে, অপর ব্যাটস্‌ম্যান বা বদলি খেলোয়াড়ের উইকেট ভঙ্গ হওয়ার সময়ের অবস্থা ব্যতিরেকেই; যখন স্ট্রাইকার নন তখন আহত ব্যাটস্‌ম্যানকে খেলার বাইরে বলে ধরা হবে এবং তখন তাকে এমন স্থানে দাঁড়াতে হবে যাতে সে খেলার কার্যক্রমে বাধার সৃষ্টি করতে না পারে।

সাধারণতঃ রানার মাঠে থাকলে আহত ব্যাটস্‌ম্যান স্কোয়ার-লেগ আম্পায়ারের পাশে দাঁড়িয়ে থাকে।

খেলার মাঠে জয় পরাজয় যেমন স্বাভাবিক, তেমনি আউট হওয়া, না হওয়া নিয়ে দু'পক্ষের মতের মিল না হওয়াও স্বাভাবিক। আর মতের মিল না হলেই বাধে গণ্ডগোল। আসে বিশৃঙ্খলা। খেলার মাঠের চেহারা যায় পালটিয়ে। এই বিশৃঙ্খলাময় তিক্ত আবহাওয়ার হাত থেকে খেলাকে রক্ষা করার জন্যে প্রয়োজন হয় একজন নিরপেক্ষ ব্যক্তির, যিনি ক্রিকেট খেলা সম্বন্ধে পুরোপুরি ওয়াকিবহাল। ক্রিকেট খেলার সব কিছুই জানতে হয় তাঁকে। এই বিজ্ঞ নিরপেক্ষ ব্যক্তি আম্পায়ার নামে ক্রিকেট জগতে পরিচিত। খেলা পরিচালনার সমস্ত দায়িত্ব থাকে আম্পায়ারের উপর। তাই দু'দলকেই আম্পায়ারের কথা শুনতে হয়, মেনে চলতে হয় তাঁর প্রতিটি নির্দেশ। খেলার সমস্ত দায়িত্ব মাথায় নিয়ে আম্পায়াররা খেলা পরিচালনা করেন। আম্পায়ারদের কাজ যেমন দায়িত্বপূর্ণ তেমনি গুরুত্বপূর্ণও বটে। তাই আম্পায়ার ছাড়া ক্রিকেট খেলা অসম্ভব।

আম্পায়ার নিয়োগ

৩নং নিয়ম

টস করার আগেই খেলা পরিচালনা করবার জন্যে দু'জন আম্পায়ার নিয়োগ করতে হবে। পূর্ণ সততার সঙ্গে উইকেটের দু'দিকে দু'জন আম্পায়ার আইন-সম্মত উপায়ে খেলা পরিচালনা করবেন। কিন্তু খেলার মাঝে দুই দলের অধিনায়কের সম্মতি ছাড়া কোন আম্পায়ার পরিবর্তন করা চলবে না।

দ্রষ্টব্য

প্রতিদিন খেলা আরম্ভ হবার তিরিশ মিনিট আগে আম্পায়ারদের মাঠে উপস্থিত হতে হবে এবং মাঠের কর্তৃপক্ষের কাছে তাঁদের উপস্থিতির কথা জানাতে হবে।

যে কোন গুরুত্বপূর্ণ খেলা দেখতে গেলে দেখা যাবে বিশেষ একজন লোক কাগজ কলম আর তাঁর সাঙ্গোপাঙ্গ নিয়ে বসে আছেন। ব্যাটস্‌ম্যানরা রান করলে আম্পায়ার বিভিন্ন মারের বিভিন্ন রানের ইশারা জানিয়ে হাত নাড়েন; কখনও বা পা তুলছেন; আর একদিকে বসে সেই ভদ্রলোক হাতের

রুমাল নেড়ে সেই ইশারার প্রত্যুত্তর দিচ্ছেন আর সামনের খাতায় লিখে রাখছেন রানটা। এই রান-লেখা ভদ্রলোকের নাম হলো স্কোরার। আম্পায়ারের মত স্কোরার ছাড়া কোন বড় খেলা হয় না।

স্কোরার

৪নং নিয়ম

খেলায় যতো রান হবে খেলাটির জন্যে নিয়োজিত স্কোরার সেই সমস্ত রান লিখবেন। খেলায় যত রান হবে 'রেকর্ড বুকে' তাঁরা লিখবেন এবং আম্পায়ারের দেওয়া নির্দেশ এবং ইশারার দিকে লক্ষ্য রাখবেন এবং তার প্রত্যুত্তর দেবেন।

দ্রষ্টব্য

যতক্ষণ পর্যন্ত আম্পায়ারের রান হওয়ার ইশারার প্রত্যুত্তর স্কোরাররা না দেবেন, ততক্ষণ আম্পায়ার খেলা বন্ধ রাখবেন। কোন বিষয়ে অসুবিধা হলে স্কোরার এবং আম্পায়াররা নিজেদের মধ্যে আলোচনা করতে পারেন।

বিশেষ মতামত

স্কোরাররা আম্পায়ারদের নির্দেশ দিতে না পারলেও, প্রয়োজন বোধে যে কোন বিষয়ে (রান সংক্রান্ত) প্রশ্ন করতে পারেন। সাধারণ এবং ছোটদের খেলায় বল শেষ হলে আম্পায়ারকে সে বিষয়ে জানাতে পারেন। কিন্তু এর জন্যে খেলা কোন মতেই বন্ধ হতে পারে না।

১৯২৫ সালের কথা। বিলেতে একটা ম্যাচ খেলার সময় বলটা মেপে দেখা গেলো যে, বলটার পরিধি ন' ইঞ্চিরও কম। এরপর শুরু হলো বিভিন্ন খেলায় বল মাপা। কিন্তু দেখা গেলো বেশীর ভাগ বলই ছোট। এম, সি, সি, কর্তৃপক্ষ তখন ভাবলেন বলের পরিধি সওয়া ন' ইঞ্চি হওয়া উচিত। তাই বল মেপে দেবার জন্যে তাঁরা একটা ফ্রেম বানাতে চাইলেন। বোলাররা দেখলেন মহা মুশকিল। এই ছোট বলেই যখন ব্যাটস্‌ম্যানরা দুম-দোরাক্কা পেটাচ্ছেন, সেঞ্চুরীর

পর সেঞ্চুরী হাঁকাচ্ছেন, তখন বল যদি আরো বড় করা হয়, তাহলে তো আর দেখতে হবে না। ব্যাটস্‌ম্যানদের খুব সুবিধে হয়ে যাবে। বোলাররা সহজে তাঁদের আউট করতে পারবেন না। তাই বল বড় করার প্রস্তাব শুনে চারদিক থেকে সমস্ত বোলাররা হা-হা করে উঠলেন। শেষ পর্যন্ত বোলারদের দিকে তাকিয়ে এম, সি, সি, কর্তৃপক্ষ আর আপত্তি করলেন না। বোলারদের কথাই মেনে নিলেন : বলের মাপ রইল ন' ইঞ্চি।

বল

৫নং নিয়ম

ক্রিকেট ম্যাচ খেলার বলের ওজন ৫½ আউন্সের কম ও ৫¾ আউন্সের বেশী হওয়া চলবে না। পরিধিতে ৮$\frac{13}{16}$ ইঞ্চির কম ও ৯ ইঞ্চির বেশী হবে না। পূর্ব শর্ত ব্যতিরেকে অধিনায়করা প্রতি ইনিংস-এর শুরুতে নতুন বল চাইতে পারেন। বল হারিয়ে গেলে কিংবা খেলার অনুপযুক্ত হলে, আম্পায়ার আর একটা বল দেবেন। কিন্তু বল পরিবর্তন করা হলে ব্যাটস্‌ম্যানকে সেই বিষয়ে জানিয়ে দিতে হবে।

দ্রষ্টব্য

(ক) প্রথম শ্রেণীর খেলা হলে খেলা শুরু হবার আগেই আম্পায়াররা এবং অধিনায়করা খেলার বল পরীক্ষা করে নেবেন। প্রতি ইনিংস-এর শুরুতে অধিনায়ক নতুন বল চাইতে পারেন।

(খ) প্রথম শ্রেণীর খেলায় নির্দিষ্ট সংখ্যক ওভার হয়ে গেলে ফিল্‌ডিং পক্ষের অধিনায়ক নতুন বল চাইতে পারেন। কতো ওভারের পর নতুন বল পাওয়া যাবে তা ঠিক করবে যে দেশে খেলা হচ্ছে সেই দেশের ক্রিকেট সংস্থা। প্রথম শ্রেণীর খেলায় ফিল্‌ডিং দল ৭৫ ওভার (৬ বলে) খেলার পর নতুন বল চাইতে পারেন। তবে তা নিতে হবে ৭৫ ওভারের পরে ও ৮৫ ওভারের আগেই। আর ৮ বলের ওভারের ক্ষেত্রে তা হবে ৫৫ ওভারের পরে ও ৬৫ ওভারের আগেই।

(গ) কোন বল খেলার অনুপযুক্ত হলে বা হারিয়ে গেলে, আম্পায়ার যে বল খেলার জন্যে দেবেন, সেটাও হারান বা অনুপযুক্ত বলের মতই ব্যবহৃত হওয়ার দরকার।

বিশেষ মতামত

প্রথম শ্রেণীর খেলায় ৭৫ ওভারের পরও নতুন বল দেওয়ার রেওয়াজ চালু আছে।

ছোটরা ৪$\frac{৩}{৪}$ আউন্স ওজনের বলে খেলবে। 'উইমেন্স ক্রিকেট অ্যাসোসিয়েশন' ৫ আউন্স ওজনের বল মেয়েদের ক্রিকেট খেলায় ব্যবহারের জন্যে নির্দেশ দিয়েছেন।

ক্রিকেট মাঠে এবং মাঠের বাইরে আমরা হামেশাই ক্রিকেট ব্যাট দেখি। ছোট-বড় নানা মাপের ব্যাট। তবে ক্রিকেট ব্যাট চওড়ায় সওয়া চার ইঞ্চি আর লম্বায় আটত্রিশ ইঞ্চির বেশী হতে পারে না। কিন্তু ব্যাটের এই নির্দিষ্ট মাপ একদিনে হয়নি। এর পেছনে আছে অনেক ঘটনা। সেই সব ঘটনা আজ ইতিহাস। তবে বিলেতের চারটেসী দলের খেলোয়াড় হোয়াইট সাহেবের নাম ক্রিকেট ব্যাটের সঙ্গে চিরকাল জড়িয়ে থাকবে। হোয়াইট যে মজার কাণ্ডটা করেছিলেন, সেই গল্পই বলছি।

১৭৭১ সালে বিলেতের হ্যাম্বল্ডন ক্লাব আর চারটেসী দলের মধ্যে ক্রিকেট ম্যাচ খেলা হচ্ছে। চারটেসী দলের ব্যাটিং। হোয়াইটের পালা এলে তিনি দরজার মত চওড়া একখানা ব্যাট নিয়ে এসে দাঁড়ালেন। চওড়া ব্যাটের আড়ালে উইকেট ঢাকা পড়ে গেছে। বোলাররা সারাদিন আপ্রাণ চেষ্টা করলেন। কিন্তু হোয়াইটকে আউট করা সম্ভব হলো না।

আজকালকার এম. সি. সি.'র মত হ্যাম্বল্ডন ক্লাব ছিলো সেকালের ক্রিকেট খেলার হর্তা-কর্তা বিধাতা। তাঁরা দেখলেন এ বড় তাজ্জব ব্যাপার। এর বিহিত না করলে কেউ হয়তো কোন দিন একটা আস্ত দরজা ভেঙে নিয়ে ব্যাট করতে আসবে। তাই এর বিহিত করতে তাঁরা উঠে পড়ে লেগে গেলেন। ঠিক হলো ক্রিকেট খেলার ব্যাট কোন মতেই সওয়া চার ইঞ্চির বেশী চওড়া করা যাবে না। তাঁরা একটা ঐ মাপের লোহার ফ্রেম বানালেন। ঐ ফ্রেমে মাপা না হলে সে ব্যাটে খেলতে দেওয়া হতো না। ব্যাটের মাপ ঠিক হয়ে গেলো। বেড়ে গেলো একটা নতুন নিয়ম।

ব্যাট

৬নং নিয়ম

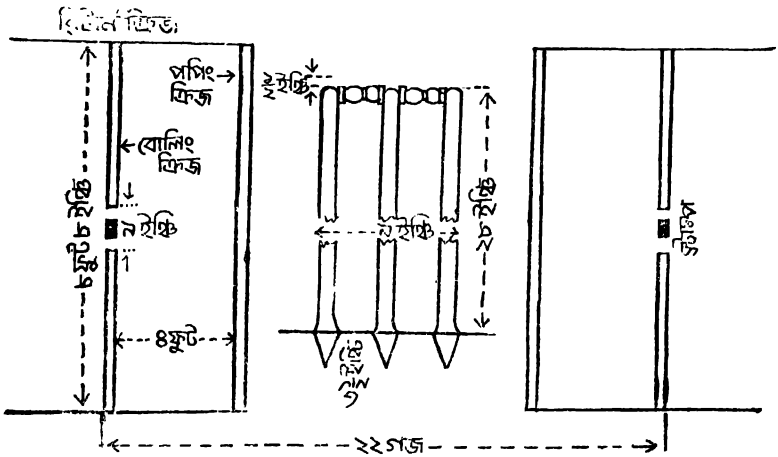
ব্যাট ৪¼ ইঞ্চির বেশী চওড়া এবং ৩৮ ইঞ্চির বেশী লম্বা হবে না।

বিশেষ মতামত

ব্যাটের ওজন সম্বন্ধে বিশেষ কোন ধরাবাঁধা নিয়ম নেই। তবে একটা সাধারণ ফুল সাইজ ব্যাটের ওজন প্রায় ২ পাঃ ৩ আউন্স। ছোটদের বেশী ভারী এবং বড় ব্যাটে খেলা উচিত নয়।

ক্রিকেট মাঠে খেলা দেখতে গেলে মাঠের মধ্যিখানে একটা বিশেষ জায়গা সকলের চোখে পড়বেই। সমস্ত মাঠের মধ্যে ঐ জায়গাটুকু যেন একটু আলাদা। মনে হয়, একটা লম্বা ধোঁয়াটে চাদর কে যেন বিছিয়ে রেখেছে মাঠের ঠিক মধ্যিখানে। আর তার দু'প্রান্তে তিনটে তিনটে ছ'টা স্টাম্প পোঁতা। এই জায়গাটার উপর আসল খেলা হয়। জায়গাটার নাম পিচ।

পিচ দু'রকমের হয়। মাটির তৈরী পিচের নাম 'টার্ফ উইকেট'। কোন কোন খেলা আবার 'টার্ফ উইকেটে' না হয়ে হয় 'ম্যাটিং উইকেটে'। খুব শক্ত করে পাতা ম্যাটের ওপর খেলা হয়। তবে আজকাল 'ম্যাটিং উইকেটে' খেলার রেওয়াজ কমে আসছে। খুব কম খেলাই এখন 'ম্যাটিং উইকেটে' হয়।



স্টাম্প ও পিচ

পিচ

৭নং নিয়ম

দুই দিকের বোলিং ক্রীজের মধ্যের জায়গাকে পিচ বলা হয়। দুই উইকেটের কেন্দ্র বিন্দুর সংযোগ রেখার দুদিকেই পাঁচ ফিট করে চওড়া হবে। টসের আগে পর্যন্ত পিচের প্রস্তুতি ও তার পরিচালনার ভার থাকে মাঠের কর্তৃপক্ষের হাতে। টসের পর আম্পায়াররা পিচ পরিচালনার ভার এবং পিচের দায়িত্ব গ্রহণ করবেন। খেলা চলার সময় পিচ পরিবর্তন করা চলবে না। কিন্তু পিচ যদি একেবারেই খেলার অনুপযুক্ত হয়ে পড়ে তাহলে দু'দলের অধিনায়কের মত নিয়ে পিচ পরিবর্তন করা চলতে পারে।

বিশেষ মতামত

পিচ ২২ গজ দৈর্ঘ্যে আর 'টার্ফ উইকেট' হলে ১০ ফুট চওড়া হওয়ার দরকার। ছোটদের খেলা হলে পিচ ছোট করা চলবে।

উইকেট কথাটা শুনলেই আমাদের চোখের সামনে ভেসে ওঠে তিনটি কাঠের ডাণ্ডার ছবি। যাকে স্টাম্প বলে। তার মাথায় দু'টি বেল। এই উইকেটের সামনে দাঁড়িয়ে ব্যাটস্‌ম্যান ব্যাট করে আর অপর প্রান্তের উইকেটের পাশ থেকে বোলার করে বল।

কিন্তু ক্রিকেট খেলার প্রথমাবস্থায় অর্থাৎ ক্রিকেট খেলা যখন হাঁটি-হাঁটি পা-পা করছিলো তখনকার উইকেটগুলো ছিলো একটু অন্য ধরনের। তখন স্টাম্প থাকতো মাত্র দু'টি, আর স্টাম্প দু'টির মাথায় থাকতো একটি বেল। দু'স্টাম্পের মধ্যিখানে বেশ চওড়া খানিকটা ফাঁক।

১৭৭৫-৭৬ সালের কোন এক সময় বিলাতের আর্টিলারী মাঠে হ্যাম্বল্ডন ক্লাবের সঙ্গে ম্যাচ হচ্ছিলো কেণ্ট ক্রিকেট দলের। কেণ্ট দল সুযোগ পেয়েছে জেতার। হ্যাম্বল্ডন ক্লাবের শেষ ব্যাটস্‌ম্যান ব্যাট করতে এসেছে, তবে তখনও তারা চৌদ্দ রানে পিছিয়ে। কেণ্ট দলে ভালো বোলার আছে, সুতরাং তাদের জেতার সম্ভাবনা খুব। কেণ্টের ফাস্ট বোলার স্টিভেন্স জয়লাভের অনুপ্রেরণায় খুব জোরে বল করতে শুরু করলেন।

স্টিভেন্সের বল যেমন জোরালো তেমনি সোজা। কিন্তু স্টিভেন্সের মারাত্মক

সোজা বলগুলো পরপর ক'বার দু'স্টাম্পের মধ্যে দিয়ে বেরিয়ে গেলো। না পড়ে স্টাম্প, না পড়ছে বেল। পর পর তিনবার এই রকম হলো। কিন্তু ব্যাটস্‌ম্যানকে আউট করা গেলো না। শেষ পর্যন্ত ঐ চৌদ্দ রান করে হ্যাম্বল্ডন ক্লাব হারিয়ে দিলো কেন্ট দলকে।

বোলার বেচারাদের দুঃখ দেখে শেষ পর্যন্ত টনক নড়লো কর্তৃপক্ষের। সত্যিই তো! সব থেকে ভালো বলগুলো চলে গেলো দু'স্টাম্পের ফাঁক দিয়ে। তাই বোলার বেচারার ভাগ্যে আর উইকেট জুটছে না। ভালো বলগুলো যাচ্ছে বিফলে। সেই তখন থেকে চালু হলো তিনটি স্টাম্প আর দু'বেলের উইকেট।

উইকেট

৮নং নিয়ম

তিনটে করে ছ'টা স্টাম্প পিচের দু'দিকে সোজাসুজি এবং সমান্তরালভাবে পুঁততে হবে। পিচের দৈর্ঘ্য হবে ২২ গজ। প্রত্যেক উইকেট চওড়ায় হবে ন' ইঞ্চি, আর স্টাম্প তিনটির ওপর থাকবে দু'টি বেল। প্রত্যেকটি স্টাম্প সমান সমান থাকবে আর এমনভাবে মাটিতে পুঁততে হবে, যাতে স্টাম্পের মধ্যে দিয়ে বল গলে যেতে না পারে। মাটি থেকে প্রতি স্টাম্পের মাথা পর্যন্ত উচ্চতায় ২৮ ইঞ্চি হবে। বেলগুলো লম্বায় ৪$\frac{১}{২}$ ইঞ্চি এবং উইকেটের উপর বসিয়ে দেবার পর $\frac{১}{২}$ ইঞ্চির বেশী উঁচু হতে পারবে না।

দ্রষ্টব্য

(ক) অহেতুক আঘাতের ভয় থেকে নিজেদের রক্ষা করার জন্যে ধাতু লাগানো স্টাম্পগুলো ব্যবহার না করাই ভালো।

(খ) অতিরিক্ত বাতাসে যেখানে স্টাম্পের মাথায় বেল রাখা অসম্ভব হয়ে দাঁড়ায় সেক্ষেত্রে দু'অধিনায়ক নিজেদের মধ্যে ঠিক করে এবং আম্পায়ারদের সে বিষয় জানিয়ে বেল ছাড়াই খেলতে পারেন।

ক্রিকেট মাঠে গেলেই সকলের চোখে পড়ে দুই উইকেটের দু'প্রান্তে দু'টি দু'টি চারটি খড়ির সাদা দাগ। একটা দাগের উপর ব্যাটস্‌ম্যান ব্যাট ধরে

দাঁড়ান, আর উইকেটের ওপর যে দাগ, সেখান থেকে বোলার বল করেন। ঐ দাগ দুটিকে ক্রীজ বলে। উইকেটের ওপর অর্থাৎ যেখান থেকে বোলার বল করেন, তার নাম 'বোলিং ক্রীজ', আর যে দাগটার ওপর ব্যাটস্‌ম্যান ব্যাট নিয়ে দাঁড়ান, তার নাম পপিং ক্রীজ। বোলিং ক্রীজের দু'প্রান্তে লম্বভাবে দুটি দাগ পিছনের দিকে মুখ করে থাকে। ঐ দাগ দু'টির নাম রিটার্ণ ক্রীজ। বল করার সময় বোলাররা রিটার্ণ ক্রীজের বাইরে যেতে পারেন না।

বোলিং ও পপিং ক্রীজ

৯নং নিয়ম

বোলিং ক্রীজ ৮ ফুট ৮ ইঞ্চি লম্বা এবং স্টাম্পের সঙ্গে এক লাইনে থাকবে। স্টাম্পগুলি বোলিং ক্রীজের মধ্যিখানে থাকবে এবং ক্রীজের শেষ প্রান্তে দু'দিকেই সমকোণ করে দুটো 'রিটার্ণ ক্রীজ' করে দিতে হবে। বোলিং ক্রীজ থেকে ৪ ফুট সামনে পপিং ক্রীজ টানতে হবে বোলিং ক্রীজের সমান্তরাল করে। রিটার্ণ ও পপিং ক্রীজ ইচ্ছেমত বাড়ানো চলে।

বিশেষ মতামত

ব্যাটস্‌ম্যানকে পপিং ক্রীজের মধ্যে কিংবা তার ব্যাট পপিং ক্রীজের মধ্যে রাখতে হবে।

যখন টেস্ট খেলা হয় কিংবা খেলা চার, পাঁচ বা ছ'দিন চলে, তখন পিচ খেলার উপযুক্ত রাখার জন্যে রোলিং করতে হয়, ঘাস কাটতে হয়। রোলিং না করলে, বল পিচে পড়ার গর্ত ও খেলোয়াড়দের বুটের গর্তে, পিচ খেলার অনুপযুক্ত হয়ে দাঁড়ায়। পিচে ঘাস থাকলে ঘাস বড় হয়ে বল করার অসুবিধা সৃষ্টি করে বলে ঘাস কাটার প্রয়োজন।

পিচ-রোলিং, ঘাস কাটা ও জল দেওয়া

১০নং নিয়ম

বিশেষ অনুমতি ছাড়া প্রতি দিন ও প্রতি ইনিংসের খেলা শুরুর সময় ছাড়া অন্য কোন সময়ে (অর্থাৎ খেলার মাঝে) পিচ রোলিং করা চলবে না। কিন্তু এই সময়ে ব্যাটিং দলের অধিনায়কের ইচ্ছানুযায়ী মাত্র সাত মিনিট ঝাঁট দেওয়া ও রোলিং করা চলতে

পারে—তার বেশী নয়। তিন দিনের কম সময়ের খেলাগুলোতে আম্পায়ারের তত্ত্বাবধানে খেলা আরম্ভের পর একদিন অন্তর ঘাস কাটা হবে বিশেষ বিধি মত। কিন্তু যদি কোন কারণে কোনদিন খেলা না হয় তাহলে পিচের ঘাস কোনমতেই কাটা হবে না। বন্ধের পর খেলা যেদিন শুরু হবে সেদিন পিচের ঘাস কাটা হবে তারপর একদিন অন্তর (বিশ্রামের দিনকে পুরো দিন হিসেবে ধরা হবে)। আর ম্যাচের মধ্যে কোন কারণেই পিচে জল দেওয়া হবে না।

দ্রষ্টব্য

(ক) আম্পায়ার ব্যাটিং দলের অধিনায়কের অনুরোধে আইন-সঙ্গতভাবে পিচ রোলিং করতে দিতে পারেন। তবে তাঁকে লক্ষ্য রাখতে হবে যে এর জন্যে খেলা আরম্ভে যেন বিলম্ব না হয়।

(খ) যদি কোন অধিনায়ক খেলার সময় ইনিংস সমাপ্তি ঘোষণা করেন, তাহলে পিচ রোলিং করার সময় খেলার সময়ের মধ্যে ধরা হবে।

(গ) অস্ট্রেলিয়া, সাউথ আফ্রিকা ও নিউজিল্যাণ্ডে খেলার মাঝে বৃষ্টির সম্ভাবনা থাকে বলে কতকগুলি বিশেষ অধিকার ওদেশের আম্পায়ারদের দেওয়া হয়েছে।

(ঘ) খেলার তৃতীয় দিনে আম্পায়ারের তদারকে পিচের ঘাস কাটা চলতে পারে। এরপর প্রয়োজন হলে একদিন অন্তর ঘাস কাটা যাবে।

(ঙ) ব্যাটিং দলের অধিনায়ক ইচ্ছানুযায়ী খেলা আরম্ভের ১০ মিনিট আগে পর্যন্ত রোলিং মুলতুবি রাখতে পারেন।

বিশেষ মতামত

আম্পায়ার পিচ রোলিং করতে দিতে পারেন, কিন্তু খেলার দ্বিতীয় দিন থেকে প্রতি দিন খেলা আরম্ভের ৩০ মিনিট আগে রোলিং করা চলবে না। বৃটিশ যুক্তরাজ্য ব্যতীত অন্য কোন দেশে বৃষ্টির

দরুন পিচ নষ্ট হয়ে গেলে আম্পায়ারের নির্দেশে ও গ্রাউণ্ডস্‌ম্যানের (মালীর) তত্ত্বাবধানে ১০ মিনিট রোলিং করা চলতে পারে, তবে এইরূপ রোলিং গ্রাউণ্ডস্‌ম্যানের মতামত নিয়ে বিশেষ সময়ে করতে হবে এবং প্রতি দিনের বৃষ্টির দরুন একবারের বেশী করা চলবে না। ১০নং নিয়মাবলী অনুযায়ী প্রতিদিন খেলার প্রারম্ভে রোলিং, এইরূপ বিশেষ রোলিং হওয়ার দিন, খেলা শুরুর দু'ঘণ্টার মধ্যে হতে পারবে না।

আবহাওয়া খারাপ থাকার জন্যে যদি খেলা বন্ধ থাকে, তবে যেদিন খেলা শুরু হবে, সেদিন সকালে পিচের ঘাস কাটা চলবে।

ক্রিকেট খেলার সময় বৃষ্টিতে পিচ ভিজে গিয়ে এমন অবস্থা দাঁড়ায়, যার ফলে, পিচ না শুকানো পর্যন্ত আর খেলা চালান যায় না। তাই যদি আগে থেকে পিচ ঢাকার ব্যবস্থার কথা ঠিক হয়ে থাকে, তাহলে পিচ সম্পূর্ণভাবে ঢাকা হবে। আর তা না হলে বোলারদের রান-আপ অর্থাৎ ছোটার জায়গাটা ঢেকে রাখা হবে।

একটা মজার ঘটনার কথা মনে পড়ছে। ভারত পাকিস্তানে খেলতে গেছে। রাতের শিশির আর অল্প-স্বল্প বৃষ্টির হাত থেকে পিচ রক্ষা করবার জন্যে ঢেকে রাখা হলো। কিন্তু পিচ ঢাকার উপর কোন একটি দিকে গুড লেংথ, পজিশনের কাছাকাছি ছিলো একটা ফুটো। রাতের শিশির সেই ফুটোর মধ্যে দিয়ে পিচের উপর পড়ে তৈরি করলো সুন্দর একটা স্পট। পর দিন খেলার সময় পাকিস্তানী বোলাররা সেই স্পটের সুযোগ পুরোপুরিভাবে নিয়েছিলো। অবশ্য এই অবহেলার জন্যে ভারতীয় ক্রিকেট দলের অধিনায়ক এবং ম্যানেজার পাকিস্তানের ক্রিকেট কর্তৃপক্ষের কাছে অভিযোগ, এবং আম্পায়ারের দৃষ্টি সেই দিকে আকর্ষণ করেছিলেন।

পিচ ঢাকা

১১নং নিয়ম

বিশেষ কারণ (অর্থাৎ আগে থেকে ঠিক করা না থাকলে) ছাড়া খেলার মাঝে পিচ সম্পূর্ণভাবে ঢাকা যাবে না। বোলারদের 'রান-আপ' ঢাকার জন্যে যে 'আচ্ছাদন' ব্যবহার করা হয়, তা পপিং ক্রীজ থেকে সাড়ে তিন ফিটের বেশী সামনে যাবে না।

দ্রষ্টব্য

খেলার আগে এবং প্রয়োজন হলে খেলার মাঝে বোলারদের 'রান-আপ' ঢাকা চলবে। তবে আবহাওয়া ভালো থাকলে প্রতিদিন সকাল বেলায় ঐ ঢাকা তুলে ফেলতে হবে।

বিশেষ মতামত

টেস্ট, কাউন্টি ও অন্য বড় খেলা বাদে পিচ ঢাকা হয় না। টেস্ট খেলা আরম্ভের ২৪ ঘণ্টা আগে পিচ ঢাকা তুলে দিতে হবে। বোলার-দের 'রান-আপ' ঢাকা ১৮ ফিট লম্বা। তার মধ্যে মাত্র ৭½ ফিট বোলিং ক্রীজের উপর দিয়ে পিচের মধ্যে থাকতে পারে।

যে কোন খেলা চলার সময় দেখা যায় ব্যাটস্‌ম্যানরা ব্যাট ঠুকে ঠুকে পিচের উপর কি করছেন, কিংবা বোলাররা আম্পায়ারের কাছ থেকে কি যেন চেয়ে নিয়ে 'রান-আপে'র উপর ছড়িয়ে দিচ্ছেন।

একটা খেলার কথা আমার মনে পড়ছে। খুবই সাধারণ খেলা। পাশাপাশি দুটি ছোট শহর টাকী আর বসিরহাটের মধ্যে ম্যাচ। খেলা হচ্ছিল বসিরহাটে। খেলার আগের দিন রাতে বৃষ্টি হয়েছিলো। তাই পিচের অবস্থা খুব খারাপ। পিচের মধ্যে ছোট বড় নানা আকারের গর্ত। বসিরহাট দল প্রথমে ব্যাট করে ৫২ রান করলো, কিন্তু টাকী প্রথমে সুবিধে করতে পারলো না। প্রথম ৬টা উইকেট পড়লো ৬ রানে। ১৭ রানের মাথায় আর একজন আউট হলো। টাকীর হার নিশ্চয়ই। বসিরহাটের বোলাররা প্রাণ দিয়ে বোলিং করছে। টাকীর পক্ষে তখন ব্যাট করছে দু'জন বোলার। দু'জনে খেলছে খুব সুন্দর। একজন সুযোগ দিচ্ছে অপরজনকে মেরে খেলার। রান উঠছে খুব তাড়াতাড়ি। এরই মধ্যে একজন ব্যাটস্‌ম্যান বারবার পিচ ঠুকে ঠুকে গর্ত বোজাচ্ছিল। সময় নষ্ট করছে ভেবে দর্শকরা গালাগালি দিচ্ছিলো খেলোয়াড়টিকে। হঠাৎ আম্পায়ার এসে তাকে পিচ ঠুকতে নিষেধ করলেন। খেলোয়াড়টি তো থ! আম্পায়ার কী কখনও এ ব্যাপারে নিষেধ করতে পারেন! শেষ পর্যন্ত টাকী ২ উইকেটে জয়লাভ করলো। হারা খেলা জেতার পর আনন্দে যখন টাকীর খেলোয়াড়রা মশগুল, তখন একজন দর্শক এসে সেই পিচ-ঠোকা খেলোয়াড়টিকে বললে, "আপনার গলায় জুতোর মালা পরানো

উচিত। আমি অনেক খেলা দেখেছি—টেস্ট ম্যাচও, কিন্তু কোথাও পিচ ঠুকতে দেখিনি কাউকে।" সীমিত জ্ঞানের পরিচয় যদিও ছেলেটি দিয়েছিলো, তবু আজ পিচের মেরামত আইনটি লিখতে বসে সেই ছেলেটির কথাই মনে পড়ছে বার বার।

পিচের মেরামত

১২নং নিয়ম

ব্যাটস্‌ম্যানরা তাঁদের ব্যাট দিয়ে পিচ ঠুকতে পারেন। আর খেলোয়াড়রা তাঁদের পদক্ষেপের জন্য কাঠের গুঁড়ো ব্যবহার করতে পারেন, অবশ্যই ৪৬নং নিয়ম লংঘন না করে। সিক্ত আবহাওয়ায় আম্পায়াররা দৃষ্টি রাখেন যাতে বোলার ও ব্যাটস্‌ম্যানদের দ্বারা সৃষ্ট গর্তগুলো পরিষ্কার করা ও শুকানো হয়, যাতে খেলা চালাতে অসুবিধে না হয়।

ক্রিকেট খেলার রেজাল্ট সাধারণতঃ দু' ইনিংসের ফলাফলের উপর নির্ভর করে নির্ধারিত হয়। একটি দলের সমস্ত খেলোয়াড় মিলে ব্যাটিং করার পর যে রান হয়, সেই রান সংখ্যাকে দলের সেই ইনিংসের রান বলা হয়।

ইনিংস

১৩নং নিয়ম

প্রতি দলই দুটো করে ইনিংস খেলবে যদি ১৪নং নিয়মের প্রশ্ন না ওঠে। কারা প্রথমে ব্যাট করবে তা টসের উপর নির্ভর করে।

দ্রষ্টব্য

(ক) খেলা আরম্ভের অন্ততঃ ১৫ মিনিট আগে অধিনায়করা টস করবেন। টসে জয়ী অধিনায়ক ব্যাটিং কিংবা ফিল্‌ডিং করবেন তা একবার অপর দলের অধিনায়ককে জানাবার পর আর পরিবর্তন করতে পারবেন না।

(খ) এক দিনের খেলা অর্থাৎ যেখানে এক ইনিংসের ফলাফলের উপর জয়পরাজয় নির্ধারিত হয়, সেখানেও এই নিয়ম প্রযোজ্য।

বিশেষ মতামত

টস, খেলা আরম্ভের আগে যে কোন সময় করা যাবে, কিন্তু জয়ী অধিনায়ককে খেলা শুরুর পনের (১৫) মিনিট আগে ব্যাটিং অথবা ফিল্‌ডিং নেবেন তা জানাতে হবে।

অর্ধ-দিনের খেলা হলে প্রতি ইনিংস নির্দিষ্ট সময় বা নির্ধারিত ওভারের মধ্যে শেষ করতে হবে।

আম্পায়ারদের কর্তব্য ঠিক সময়ে টস হল কিনা তা দেখা; অধিনায়ক না এলেও ১নং নিয়মানুযায়ী তাঁর সহকারীকে টস করতে বলা প্রয়োজন।

ক্রিকেট খেলায় একটি দল প্রথম ইনিংসে অনেক রান তুললো। প্রতিযোগী দল আপ্রাণ চেষ্টা করেও অপর পক্ষের রান সংখ্যার অর্ধেকেরও আশেপাশে আসতে পারলো না। তখন প্রথম দলটির কি দরকার আবার ব্যাটিং করার! তাড়াতাড়ি জয়লাভ করার জন্যে সেই দলের অধিনায়ক তখন, প্রতিপক্ষকে পুনরায় ব্যাট করতে বলবে। দু'দফায় ব্যাট করেও যদি সেই দল অপর পক্ষের রানের সমান বা তার বেশী রান করতে না পারে, তখন সেই দল যত রান পিছিয়ে থাকবে, সেই দল এক ইনিংস ও তত রানে পরাজিত হবে। আর দলটি যদি দু'দফায় ব্যাট করে অপর দলের রান সংখ্যা অতিক্রম করে যায়, তাহলে প্রথম দল দ্বিতীয় ইনিংসে আবার ব্যাট করবে। জেতার জন্যে প্রয়োজনীয় রান সংগ্রহ করার পর হাতে যত উইকেট থাকবে, প্রথম দল দ্বিতীয় দলটিকে তত উইকেটে পরাজিত করেছে বলা হবে।

ফলো অন

১৪নং নিয়ম

যে দল আগে ব্যাট করে অপর দল থেকে, পাঁচ বা তার বেশী দিনের খেলায় ২০০ রানে তিন দিন বা চার দিনের খেলায় ১৫০ রানে, দু'দিনের খেলায় ১০০ রানে বা এক দিনের খেলায় ৭৫ রানে এগিয়ে থাকবে, সেই দলের অধিনায়ক ইচ্ছে করলে অপর দলকে ফলো অন করিয়ে পুনরায় ব্যাট করাতে পারেন।

(বর্তমানে)

তিন বা তার বেশী দিনের খেলায় যে দল প্রথমে ব্যাট করে ২০০ রানে এগিয়ে থাকে, ইচ্ছে করলে তারা অপর দলকে ফলো-অন করাতে পারে।

দ্রষ্টব্য

(ক) অষ্ট্রেলিয়ায় তিনদিন বা তার বেশী দিনের খেলায় ফলো-অন করাতে হলে ২০০ রানে এগিয়ে থাকতে হবে।

(খ) ফলো-অনের রান-সংখ্যা খেলার আগে অনেক সময় ঠিক করা হয়। তবে ভ্রমণকারী দল হলে আগে থেকেই দু'দেশের মধ্যে এ বিষয়ে অর্থাৎ ফলো-অনের রান-সংখ্যার বিষয় স্থির করে নেওয়া হয়।

বিশেষ মতামত

দুই দলের সম্মতিক্রমে ফলো-অনের রান-সংখ্যা কমানো বাড়ানো চলবে।

অষ্ট্রেলিয়ায় এখনও যে দু'চার জন বুড়ো ক্রিকেট রসিক বেঁচে আছেন, যাঁরা ভিক্টর ট্রাম্পারের খেলা দেখেছেন, ট্রাম্পারের নামে তাঁরা আজও অজ্ঞান। ট্রাম্পারের হাতে ছিলো যেমন জোর, তেমনি ছিলো বিভিন্ন ধরণের মার। ফিল্ডার দাঁড় করিয়ে যেমন তাঁর রান আটকানো যেতো না তেমনি তাঁকে আউট করা ছিলো শিবেরও অসাধ্য। ট্রাম্পার ইচ্ছে করলে অনেক খেলায় সহজেই ২০০-৩০০ রানেরও বেশী করতে পারতেন। কিন্তু তিনি তা করতেন না। বিপক্ষ দলের তরুণ উঠতি বোলারদের তিনি তাঁর মূল্যবান উইকেটটি দান করে স্বেচ্ছায় আউট হতেন।

যেমন ট্রাম্পার ইচ্ছে করে তাঁর ইনিংস শেষ করতেন, তেমনি কোন দলের অধিনায়ক দলের অনেক রান কিম্বা বিপক্ষ দলের রান থেকে অনেক বেশী রান তোলার পর দলের ইনিংস সমাপ্তি ঘোষণা করে দিতে পারেন অর্থাৎ ইনিংস 'ডিক্লায়ার্ড' করতে পারেন।

ডিক্লারেশন (ইনিংস সমাপ্তি ঘোষণা)

১৫নং নিয়ম

১লা মে ১৯৫৭ তারিখে সংশোধিত নিয়মাবলী অনুসারে, ব্যাটিং দলের অধিনায়ক যে কোন সময়েই ডিক্লেয়ার করে ইনিংসের সমাপ্তি ঘোষণা করতে পারে।

বিশেষ মতামত

কোন অধিনায়ক ইচ্ছে করলে দ্বিতীয় ইনিংসে একটিও বল খেলার আগে তাঁর ইনিংস শেষ করতে পারেন।

১৬নং নিয়ম

আবহাওয়ার জন্যে খেলা যদি শুরু হতে দেরি হয় তা'হলে আর যতক্ষণ বা যতদিন খেলা যাবে তার ওপর তখন (১লা মে ১৯৫৭ সালের সংশোধন অনুযায়ী) ১৪ নং নিয়ম প্রযোজ্য হবে।

খেলা শুরু, শেষ ও বিরতি সম্বন্ধে সকলেরই মোটামুটি একটা ধারণা আছে। তবে ইণ্টারভ্যাল বা বিরতি সম্বন্ধে খুঁটিনাটি আলোচনা নিয়মের মধ্যেই আছে।

খেলা শুরু, শেষ ও বিরতি

১৭নং নিয়ন

মধ্যাহ্ন ভোজন ও চা পানের জন্যে নির্ধারিত সময় ছাড়া প্রত্যেক ইনিংস শেষ হলে অপর ইনিংস শুরু করার জন্যে ১০ (দশ) মিনিট সময় দেবেন আম্পায়ার, আর একজন ব্যাটসম্যান আউট হলে অপর ব্যাটসম্যানকে দুই মিনিটের মধ্যে মাঠে আসতে হবে। প্রতি বিরতির পর ইনিংসের সূচনায় বা প্রতি দিনের খেলা শুরুর সময় বোলারের দিকের আম্পায়ার 'প্লে' বলবেন; কোন দল যদি খেলতে না চায় তবে খেলা শেষ হয়ে যাবে এবং সেই দল পরাজিত হবে। আম্পায়ার 'প্লে' বলার পর আর 'ট্রায়াল' বল দেওয়া যাবে না। একজন ব্যাটসম্যান আউট হলে অপর জন না আসা পর্যন্ত কেউ ব্যাট করতে পারবে না।

দ্রষ্টব্য

(ক) আম্পায়ারকে 'প্লে' কথাটা এমন ভাবে বলতে হবে যেন দুই দলই ভালভাবে শুনতে পায়।

কোন দল না খেললে অপর দলকে বিজয়ী বলে ঘোষণা করার আগে আম্পায়ার নিম্নোক্ত তিনটি বিষয় বিবেচনা করে দেখবেন ঃ

(১) প্লে কথাটা আম্পায়ার এমনভাবে বলবেন যাতে দু'দলই বুঝতে পারে যে খেলা শুরু হতে চলেছে।

(২) আবেদন জানান হয়েছে।

(৩) নিশ্চিত হতে হবে যে অপর দল খেলবে না বা খেলতে চায় না।

(খ) আউট ব্যাটসম্যান মাঠ ত্যাগ করার আগে অথবা সঙ্গে সঙ্গে যাতে নতুন ব্যাটসম্যান মাঠে যায় সেদিকে অধিনায়ক দৃষ্টি রাখবেন।

(গ) আগে থেকে ঠিক করা না হলে মধ্যাহ্ন ভোজের বিরতি কখনই ৪৫ মিনিটের বেশী হতে পারবে না। শেষ উইকেট পড়ার দু'মিনিটের মধ্যে যদি মধ্যাহ্ন ভোজ অথবা চা'-এর বিরতি শুরু করার সময় হয়, তাহ'লেও খেলা ঠিক সময়েই হবে, অর্থাৎ বিরতির পর শুরু হবে। সেক্ষেত্রে ইনিংস শুরুর আগের দশ মিনিট অতিরিক্ত দেওয়া হবে না।

(ঘ) ম্যাচ খেলার মধ্যে কোন সময়ই পিচের উপর বোলিং প্র্যাকটিস করা যাবে না।

১৮নং নিয়ম

প্রতিদিন বিরতির সময় বা খেলার শেষে আম্পায়ার 'টাইম' বলবেন এবং সেই সঙ্গে স্টাম্পের উপর থেকে বেল তুলে নেবেন। যদি বিরতি বা খেলা শেষ হবার আগে অল্প কিছু সময় থাকে তাহ'লে নতুন ওভার শুরু হবে এবং ওভারের মধ্যে যদি কোন ব্যাটসম্যান আউট বা আহত হয়ে মাঠ ত্যাগ করেন তা'হলে খেলাও

সেদিনের মত শেষ হবে। তবে খেলার শেষ দিন দুই অধিনায়কের যে কোন এক জনের অনুরোধে আম্পায়ার ওভার শেষ পর্যন্ত বোলারকে বল করতে দিতে পারেন সময় উত্তীর্ণ হয়ে গেলেও।

বিশেষ মতামত

(ক) ৭ই মে ১৯৫৮ তারিখের সংশোধন ও পরিবর্ধন :

শেষ ওভারের মধ্যে যদি কোন কারণে খেলোয়াড়রা মাঠ ত্যাগ করে যান (আবহাওয়া, আলোর স্বল্পতা ইত্যাদির জন্য) তা' হলেও আম্পায়ার 'টাইম' ঘোষণা করবেন। খেলার শেষ দিনের শেষ ওভারে এইরূপ হলে খেলা পুনরায় শুরু হবে না এবং খেলা সমাপ্ত বলে পরিগণিত হবে।

(খ) কোন বিরতি কিংবা খেলার শেষ ওভার শুরু হবে যদি স্কোয়ার লেগের দিকে দাঁড়ানো আম্পায়ার নির্ধারিত সময়ের মধ্যেই বোলারের দিককার উইকেটের পেছনে নিজের স্থানে এসে দাঁড়াতে পারেন।

১৯৬৭—৬৮ সালের পরীক্ষামূলক নিয়মানুসারে কোন ওভারের শেষ বলে কোন ব্যাটসম্যান আউট হয় বা অবসর নেয় এবং খেলা শেষের দু' মিনিটের কম সময় থাকে এবং আম্পায়াররা নিজের নিজের স্থানে আসতে পারেন তা'হলে আর একটি ওভার শুরু করা চলতে পারে।

(ফিল্‌ডিং পক্ষের সুবিধের জন্যে এই মরশুম থেকে পরীক্ষামূলক-ভাবে এই নিয়ম চালু হচ্ছে।)

ব্যাটসম্যানদের বল মেরে রান নেওয়াকে স্কোরিং বা স্কোর করা বলে। সোজা কথায় রানকে স্কোর বলা হয়। প্রত্যেক ব্যাটসম্যানের আলাদা আলাদা রান-সংখ্যার সঙ্গে অতিরিক্ত রানগুলি যোগ করে দলের মোট রান বা স্কোর গোনা হয়। প্রত্যেকটি রান হবার সঙ্গে সঙ্গেই আম্পায়ার ইশারা দিয়ে স্কোরারকে রানের কথা জানিয়ে দেন এবং স্কোরার স্কোর বুকে সেই রান লিখে রাখেন।

স্কোরিং

১৯নং নিয়ম

রানের দ্বারাই স্কোর গোনা হবে। ব্যাটসম্যানরা বল মেরে অথবা বল যখন 'ডেড' নয়, তখন একদিকের পপিং ক্রীজ থেকে অন্যদিকে ছুটে গেলে এক রান হয়। কিন্তু ব্যাটসম্যানরা যদি রান পূর্ণ করে না থাকেন অর্থাৎ পপিং ক্রীজ না ছুঁয়ে ২য় রান নিয়ে থাকেন তাহ'লে প্রথম রানটি হবে না। আম্পায়ার তখন 'ওয়ান শর্ট' বলবেন ও হাত নেড়ে এক রান কমের ইশারা দেখাবেন। যদি স্ট্রাইকার কট আউট হন, তাহ'লে কোন রান হবে না। রান আউটের বেলায়ও যে রানটির জন্য ব্যাটসম্যান আউট হলেন, সে রানটি যোগ হবে না, অর্থাৎ সেটি সম্পূর্ণ রান নয়।

ওয়ান শর্ট

দ্রষ্টব্য

(ক) ব্যাটসম্যান যদি কোন বল খেলার জন্যে পপিং ক্রীজ ছেড়ে এগিয়ে আসেন এবং বল আসার পর সেখান থেকে রান নিতে শুরু করেন, তাহ'লেও আম্পায়ার সেই রান দেবেন।

(খ) আম্পায়ার হাত মুড়ে আঙ্গুলের গোড়া দিয়ে কাঁধ ছুঁয়ে 'ওয়ান শর্ট' রানের ইশারা দেখান। দুটো শর্ট রানও হতে পারে, সেখানে বিশেষ নির্দেশ প্রয়োজন।

বল 'প্লে' অবস্থায় থাকাকালীন, ব্যাটসম্যানেরা যদি পরস্পর পরস্পরকে অতিক্রম করে থাকেন তাঁদের দৌড়ে, তাহলে যে উইকেট থেকে তাঁরা দৌড়ে ছিলেন সেখানে তাঁদের ফিরতে হবে না, যদি না বাউণ্ডারী হয়ে থাকে বা ইচ্ছাকৃত প্যাড-প্লে করে লেগবাই নেবার অপপ্রচেষ্টা হয়ে থাকে অথবা বোলারের বল

দেওয়াকালীন রানচুরির অবৈধ উপায় অবলম্বিত না হয়ে থাকে ; শর্ট রান হলেও পূর্ববর্তী উইকেটে ফিরতে হয় না।

বিশেষ মতামত

একটা পুরো রান নেওয়া হলেও যদি স্ট্রাইকার 'কট' আউট হন, তাহ'লে সে রান গোনা হবে না। কিন্তু রান আউটের সময় যদি দু' রান নেবার পর তিন রান নেবার সময় ব্যাটসম্যান আউট হন, তাহ'লে স্ট্রাইকার ব্যাটসম্যানের নামে দু' রান গোনা হবে।

ব্যাটসম্যান মারার পর যে বলগুলো মাঠের বাইরে চলে যায়, অর্থাৎ সীমানার বাইরে গেলে, বাউণ্ডারী হয়েছে বলা হয়। উঁচু হয়ে মাঠের বাইরে গেলে 'ওভার বাউণ্ডারী' হয়। কিন্তু বাউণ্ডারী সম্বন্ধে নীচের নিয়মটি না পড়লে ধারণা স্পষ্ট হবে না।

বাউণ্ডারী

২০নং নিয়ম

টসের আগেই আম্পায়াররা বাউণ্ডারী লাইন দেখে নেবেন। ব্যাটসম্যান হিট করার পর যদি কোন বল বাউণ্ডারী লাইন অতিক্রম বা স্পর্শ কিংবা বলশুদ্ধ কোন ফিল্ডার লাইন অতিক্রম করে, তাহ'লে আম্পায়ার 'বাউণ্ডারী' বলবেন এবং তারই ইশারা দেখাবেন। বাউণ্ডারী লাইন অতিক্রম করার আগে ব্যাটসম্যানরা যদি বাউণ্ডারীর নির্ধারিত রানের বেশী করতে পারেন, তবে সেই বেশী রানই গোনা হবে। যদি ব্যাটসম্যান রান করার পর ফিল্ডারের বল ছোঁড়ার দোষে বা ইচ্ছাকৃত অপপ্রচেষ্টায় বল বাউণ্ডারী লাইন অতিক্রম করে তাহ'লে যে কয় রান হয়েছে আর তার সঙ্গে বাউণ্ডারীর চার রান ব্যাটসম্যানের নামে লেখা হবে। বাউণ্ডারী না হলে ব্যাটসম্যান ছুটে যে কটা রান নিতে পারবেন সেগুলিই গোনা হবে।

পিচের মধ্যিখান থেকে বাউণ্ডারী লাইনের সীমানা কোন সময়েই সর্বাধিক ৭৫ গজের বেশী হতে পারবে না।

দ্রষ্টব্য

(ক) বাউণ্ডারী লাইন কোথায় হবে তা আম্পায়াররা মাঠ দেখে স্থির করবেন।

(খ) বল যদি বাউণ্ডারী লাইন স্পর্শ করে বা ফিল্ডসম্যান যদি বল হাতে লাইন অতিক্রম করে বা তার শরীরের কোন অংশ লাইনের উপর স্থাপন করে তাহ'লে আম্পায়ার বাউণ্ডারীর ইশারা দেবেন। কিন্তু ফিল্ডসম্যান যদি লাইনের ভিতরে দাঁড়িয়ে লাইনের বাইরে বল (উঁচু) থামাতে পারেন তাহ'লে বাউণ্ডারী হবে না।

বাউন্ড্রারী

(গ) মাঠের মধ্যে যদি কোন কারণে বল কোন কিছুর গায় লেগে থেমে যায় বা আম্পায়ারের গায় লাগে তাহ'লে বাউণ্ডারী দেওয়া হবে না।

(ঘ) সাধারণতঃ বাউণ্ডারীতে চার (৪) রান দেওয়া হয়, তবে বল যদি উঁচু হয়ে বাউণ্ডারী লাইনের (কোন ফিল্ডসম্যানের গায়ে লেগে গেলেও ক্ষতি নেই) বাইরে যায় তাহ'লে ৬ রান দেওয়া হয়। কিন্তু সাইট স্ক্রীন মাঠের মধ্যে থাকলে বল যদি উঁচু হয়ে অর্থাৎ মাটি স্পর্শ না করে তার গায়ে লাগে তা'হলে ওভার বাউণ্ডারীর ৬ রান দেওয়া হবে না। সেখানে চার রানই বিধেয়।

ওভার বাউন্ড্রারী

(ঙ) আম্পায়ার তাঁর হাত একদিক দিয়ে অপর দিকে বার বার নিয়ে গিয়ে বাউণ্ডারীর ইশারা দেন আর ওভার বাউণ্ডারীর বেলায় হাত মাথার ওপর তুলে নাড়ান।

বিশেষ মতামত

বল মারার পর যদি কোন কারণে থেমে যায় বা কোন অবাঞ্ছিত

ব্যক্তির গায়ে লেগে মাঠের মধ্যে থাকে তাহ'লেও বল 'ডেড' হয় না। তখনও ব্যাটসম্যান রান নেবার সময় রান আউট হতে পারেন।

সব সময় বাউণ্ডারীতে একটা লাইন দিয়ে দেওয়া দরকার। ফ্ল্যাগ বা পোস্ট দিয়ে বাউণ্ডারীর সীমানা সাধারণতঃ নির্ধারিত হয়।

ক্রিকেট জগতে ছোট বড় বিভিন্ন মজার মজার গল্প প্রচলিত আছে। এর মধ্যে ডানিয়েলের গল্পটি অন্যতম। গল্পটিতে ব্যঙ্গ করা হয়েছে ফাস্ট বোলারদের।

ড্যানিয়েল একজন ফাস্ট বোলার। একদিন তাদের দলের খেলা ছিলো বলে সে সাত তাড়াতাড়ি মাঠে এসে হাজির। কিন্তু শেষ পর্যন্ত তাদের দলের অন্য খেলোয়াড়রা মাঠে এলো না; ফলে তাদের খেলাও হলো না। ড্যানিয়েল তাই মনের দুঃখে দাঁড়িয়ে দাঁড়িয়ে অন্য একটি খেলা দেখছিলো।

সেই সময় তার এক খেলোয়াড় বন্ধু এসে বললে, 'ড্যানিয়েল' তুমি যদি আমাদের সঙ্গে নেট প্র্যাকটিস করতে চাও, তবে আমার সঙ্গে এসো।

ড্যানিয়েল সানন্দে নেট প্রাকটিস করতে গেলো। আগেই বলেছি ড্যানিয়েল ছিলো ফাস্ট বোলার। শুধু ফাস্ট বোলার বললে হয়তো ঠিক বোঝা যাবে না। তাকে বলা উচিত ফাস্টেস্ট বোলার। তার বলে ছিলো অসম্ভব জোর। বিদ্যুৎ গতিতে এক প্রান্ত থেকে অপর প্রান্তে চলে যেতো তার বল। ড্যানিয়েলকে বল করতে দেওয়া হলো। ছুটে এসে ড্যানিয়েল বল করলো। তীর বেগে বলটা ব্যাটসম্যানের পাশ দিয়ে নেট ছিঁড়ে বেরিয়ে গেলো। কিন্তু বলটা খুঁজে পাওয়া যাচ্ছে না।

নেটের গজ পঁচিশেক দূরে ছিলো একটা দেওয়াল। দেওয়ালের উল্টো দিকে আর একটা ক্রিকেটের মাঠ। হঠাৎ সেই মাঠের খেলোয়াড়রা চিৎকার করে উঠলো। বলটা তাদের মাঠে চলে গেছে। শেষে দেখা গেলো নেটের পেছনে দেওয়ালের গায়ে বলের আকারে একটা ফুটো। নেট ছিঁড়ে, দেওয়াল ফুটো করে বলটা পেছনের মাঠে চলে গেছে। ফাস্ট বোলার ড্যানিয়েলের বলে এতো জোর।

ছড়িয়ে পড়লো কথাটা। কেউ বিশ্বাস করলো, কেউ করলো না। কিন্তু পরদিন খেলা দেখতে শহর ঝেঁটিয়ে লোক এসেছে। ভিড়ে ভিড়। চারদিকে

লোক গিজগিজ করছে। সকলেই দেখতে চায় ড্যানিয়েলের বোলিং, পরখ করতে চায় তার বলে কতো জোর।

টসে জিতে ড্যানিয়েলরা ফিল্‌ডিং নিলো। ড্যানিয়েল মাঠে নামলে সে কি হাততালি। ব্যাটসম্যানরা এলো। একি! সারা গায়ে যে লোহার বর্ম পরা। চোখ দু'টো শুধু মিট মিট করছে। আম্পায়াররা দাঁড়িয়ে গেলেন যে যার জায়গায়—ফিল্‌ডাররাও। অধিনায়ক বলটা ছুঁড়ে দিলেন ড্যানিয়েলের হাতে। সারা মাঠে সে কি চিৎকার। শোনা গেলো প্রথম বলটা ড্যানিয়েল বাম্পার দেবে। বল নিয়ে ড্যানিয়েল ছুটে আসছে। সারা মাঠ অধীর আগ্রহে অপেক্ষা করছে। কি হয়, কি হয়। ড্যানিয়েল বল করলো। কিন্তু বল কোথায়? দেখাও গেলো না যেন। হঠাৎ দেখা গেলো ফিল্‌ডাররা মধ্যিখানে ছুটে এসেছে। সেখানে একটা গর্ত। বাম্পার বলটা মাটিতে ঠোকার সঙ্গে সঙ্গে মাটি ফুটো করে বোধহয় পাতালে চলে গেছে! প্রকাণ্ড লম্বা বাঁশ এনেও গর্তের তল পাওয়া গেলো না। এতো জোর ড্যানিয়েলের বলে।

তাহ'লে কি আর খেলা হবে না। মাঠের দর্শকরা বল হারিয়ে গেছে বলে ড্যানিয়েলের বোলিং দেখতে পাবে না। নিশ্চয়ই পাবে। কিন্তু কেমন করে আবার নতুন বল পাওয়া যাবে, জানতে হলে নীচের আইনটি জানতে হবে।

লস্ট বল

২১নং নিয়ম

খেলার সময় যদি বল খুঁজে পাওয়া না যায় তাহ'লে যে কোন ফিল্ডসম্যান বলতে পারেন 'লস্ট বল', তখন স্কোরের সঙ্গে ৬ রান যোগ হবে। কিন্তু 'লস্ট বল' বলার আগে ব্যাটসম্যানরা যে কয় রান করতে পারেন, ৬ রানের বেশী হলেও, তা স্কোরে যোগ হবে।

বিশেষ মতামত

মাঠ বড় করার জন্যে এবং দূরে দূরে ফিল্ডার রাখবার জন্যে বর্তমানে 'লস্ট বল' কথাটা বিশেষ শোনা যায় না। তবে কথাটা অস্থায়ী অর্থাৎ টেম্পোরারি ভাবে বলা হয়। হয়তো দেখা গেল একটা কুকুর বলটা মাঠ থেকে মুখে করে নিয়ে ছুটছে। আর ব্যাটসম্যানও ৬ রান শেষ

করছে তখন ফিল্ডাররা 'লস্ট বল' বলতে পারেন। 'লস্ট বল' বলার পর বল নিশ্চয়ই 'ডেড' হয়ে যাবে।

খেলা হলেই তার ফলাফল একটা থাকবেই। প্রত্যেক খেলায় জয় পরাজয় কিংবা আসে অমীমাংসার প্রশ্ন। মোটামুটি খেলার ফলাফল নিম্নলিখিত নিয়ম অনুযায়ী নির্ধারিত হয়।

রেজাল্ট

২২নং নিয়ম

অপর পক্ষের দুই (২) ইনিংসের মোট রান-সংখ্যা থেকে এক ইনিংসের বা দুই ইনিংসে বেশী রান করতে পারলে বেশী রানকারী দল জয়ী হয়েছে বলা যায়। একদিনের খেলায় এই ভাবে ফলাফল নির্ণয় করা না গেলে, প্রথম ইনিংসের ফলাফলের উপরই জয় পরাজয় নির্ভর করবে। জয় পরাজয় নির্ধারিত না হলে খেলাকে 'ড্র' (অমীমাংসিত) বলে গণ্য করা হয়।

দ্রষ্টব্য

(ক) খেলার ফলাফল এবং স্কোরের রান-সংখ্যার শুদ্ধতার জন্য অধিনায়কদের সন্তুষ্ট থাকতে হবে।

(খ) খেলা শেষ হবার পর কোন দলকেই আর খেলতে দেওয়া হবে না। যদি সময় থাকে তাহ'লে এক দিনের খেলায় আম্পায়াররা প্রথম ইনিংসের খেলার উপর ফলাফল বিচার না করে খেলা চালাতে পারেন।

(গ) খেলার ফলাফল রান দিয়ে কিংবা যে দল শেষে ব্যাট করবে, সেই দল, অপর দলের রান-সংখ্যা অতিক্রম করার পর তাদের যে ক'টি উইকেট পড়তে বাকি থাকবে, সে ক'টি উইকেটে অপর দল পরাজিত হয়েছে বলা হয়।

(ঘ) খেলার শেষে দুই দলের রান-সংখ্যা (২) ইনিংস মিলিয়েই যদি সমান হয় তাহ'লেও খেলা ড্র (অমীমাংসিত) বলা হয়। তবে

এর বিশেষ নাম 'টাই'। একদিনের খেলাতেও প্রথম ইনিংসের রান-সংখ্যা সমান সমান হলে খেলা ড্র বা 'টাই' হয়। কিন্তু যদি কিছু সময় থাকে, তাহ'লে আম্পায়ার এবং অধিনায়করা খেলার ফলাফলের জন্যে নিজেদের মধ্যে বাকী সময় ভাগ করে নিয়ে খেলতে পারেন।

বিশেষ মতামত

একদিনের খেলাতে সম্ভব হলে যাতে দু' ইনিংস খেলা হয় তার দিকে আম্পায়াররা লক্ষ্য রাখবেন। বাকী সময় বা এই বিষয়ে কোন আলোচনা তাঁরা অধিনায়কদের সঙ্গে করবেন না।

খেলা শেষ হবার পর স্কোরের ভুল বা অন্য কোন বিষয়ে মনোযোগ দেওয়া হবে না।

অসম্পূর্ণ খেলা 'টাই' হতে পারে না। যদি ১নং দল ১ম ইনিংসে ১০০ ও ২য় ইনিংসে ২০০ রান করে আর ২নং দল ১ম ইনিংসে ২০০ ও ২য় ইনিংসে ৫ উইকেটে ১০০ রান করে তাহ'লে ম্যাচ শেষ হয়েছে বলা চলে এবং সেক্ষেত্রেও 'টাই' হতে পারে না।

কোন দল জয়লাভ করার পর অর্থাৎ খেলা শেষ হয়ে যাবার পরও যদি খেলা চালানো হয়, দর্শকদের অনুরোধে বা অধিনায়কদের ইচ্ছায়, তাহ'লে সে খেলার ফলাফল আর রেকর্ড করা হবে না। যেমন কোন দল ৩ উইকেটে জয়লাভ করলো। কিন্তু খেলা তার পরেও চালানো হলো এবং জয়ী দল আরও দুটি উইকেট হারালো। তখনও কিন্তু দলটি ৩ উইকেটে জয়লাভ করেছে বলা হবে। কারণ শেষের দু'টি উইকেটের পতন আসল খেলার বাইরের ব্যাপার।

ক্রিকেট খেলা দেখতে গেলে চোখে পড়ে একজন ব্যাট করছে কিন্তু বল করছে একজনের পর একজন। একজন এক ওভার বল করার পর আর একজন বল করছে। কেউই এক নাগাড়ে বল করছে না। কিন্তু বল গুনলে দেখা যাবে বোলাররা হয় ছ'টা না হয় তার দু' একটা বল বেশী করছে। এক এক দফায় এই বল করাকে ওভার বলে। এক ওভারের বল সংখ্যা অবশ্য সব দেশে সমান নয়। দেশের ক্রিকেট কর্তৃপক্ষ নিজেদের সুবিধেমত বল সংখ্যা ঠিক করেন।

ওভার (বোলিং)

২৩নং নিয়ম

উইকেটের দু'দিক থেকেই এক ওভার অন্তর বোলিং করা হবে। দুই দলের সম্মতিতে (খেলা আরম্ভের আগে ঠিক করাই বাঞ্ছনীয়) এক একটি ওভার আট বা ছয় বলে হবে। বোলিং শেষে আম্পায়ার 'ওভার' বলবেন। নো-বল বা ওয়াইড বল হলে আম্পায়ার নো বা ওয়াইড বলের জন্যে বোলারকে ততগুলি বল বেশী করতে দেবেন।

দ্রষ্টব্য

ওভারে বল কতগুলি করে হবে এই নিয়ে অসুবিধে হতে পারে বলে কমন্‌ওয়েলথ্‌ অন্তর্ভুক্ত দেশগুলিতে ছ' বলে ওভার দেওয়া হবে স্থির করা হয়েছে।

বিশেষ মতামত

অস্ট্রেলিয়া ও নিউজিল্যাণ্ডে আট বলে ওভার দেওয়া হয়। কোন আম্পায়ার বল গুনতে ভুল করে বেশী বল করতে দিলে বেশীগুলিও খেলার পূর্ণ মর্যাদা পাবে।

২৪নং নিয়ম

আহত হয়ে কিংবা আনফেয়ার খেলার বিশেষ কোন কারণ ছাড়া বোলারকে চলতি ওভার শেষ করতে হবে। বোলার আম্পায়ারকে বলে উইকেটের দুইদিক দিয়ে ইচ্ছেমত বল করতে পারবেন। কিন্তু কোন বোলার এক ইনিংসে একসঙ্গে পর পর দু' ওভার বোলিং করতে পারবে না। বোলারের বল খেলার জন্যে ব্যাটসম্যানকে অপর প্রান্তের উইকেটের সামনে থাকতে হবে।

বিশেষ মতামত

নতুন ওভারে কোন বোলার যদি বল করতে এসে অক্ষম হয়ে পড়েন তাহ'লে আম্পায়ার তাঁর প্রথম বলকে 'ডেড' ব'লে অন্য

কোন বোলারকে সেইদিক থেকে বল করাবার জন্যে ক্যাপ্টেনকে বলবেন।

কিন্তু বোলার যদি একটা বা একটার বেশী বল করে থাকেন এবং সেগুলি হয় নো-বল, না হয় ওয়াইড বল হয় এবং তখন বোলার বল করতে অক্ষম হয়ে পড়েন তাহ'লে নতুন বোলারকে অপর প্রান্ত অর্থাৎ অপর দিকের উইকেট থেকে বল করতে হবে।

যদি কোন কারণে, বৃষ্টি বা অন্য কিছুতে, ওভার শেষ হবার আগে খেলা সাময়িকভাবে বন্ধ হয়ে যায় তাহ'লে আবার খেলার শুরুর সময় সেই অসমাপ্ত ওভার প্রথমেই শেষ করতে হবে।

ক্রিকেট জগতে ডব্লিউ জি গ্রেসের নাম সকলের কাছে বিশেষভাবে পরিচিত। গ্রেসের ক্রিকেট খেলা নিয়ে অনেক মজার মজার গল্প ছড়িয়ে আছে ক্রিকেট বিশ্বে। 'ডেড বল' নিয়মটি সৃষ্টি হবার পেছনে আছে গ্রেসকে জড়িয়ে একটা মজার ঘটনা।

বিলেতে গ্লস্টারসায়ার আর সারের মধ্যে ম্যাচ খেলা হচ্ছে। গ্রেস তখন ব্যাট করছিলেন। একটা বল জোরে মেরে গ্রেস দু'রান সম্পূর্ণ করে তিন রান নেবার জন্যে দৌড়োচ্ছেন। তখন একজন ফিল্ডার বলটা পেয়ে উইকেট লক্ষ্য করে ছুঁড়লো। কিন্তু উইকেটে না লেগে গ্রেসের জামায় লেগে বলট ঢুকে গেলো তাঁর পকেটের মধ্যে।

আর যাবে কোথায়। পকেটে বল নিয়ে গ্রেস আবার রান নিতে শুরু করলেন। গ্রেস একটার পর একটা রান নিয়ে চলেছেন। ফিল্ডাররা তো থ। ছুটে গিয়ে বুদ্ধি করে গ্রেসের পকেট থেকে বলটা তুলে নিলো একজন ফিল্ডার। কিন্তু গ্রেসের ততক্ষণ ছ'টা রান নেওয়া হয়ে গেছে।

তখন ক্রিকেট কর্তৃপক্ষ দেখলেন এ তো ভারি মুশকিল। এর একটা বিহিত করা দরকার। তা নাহ'লে ব্যাটসম্যানরা এইভাবে রান করার সুযোগ নেবে। তখন তাঁরা নিয়ম করে দিলেন যে বল যদি ব্যাটসম্যানের জামা কাপড়ে আটকায়, তাহ'লে সে বলে আর রান নেওয়া যাবে না। সেটি তখন 'ডেড বল' হয়ে যাবে।

ডেড বল

২৫নং নিয়ম

আম্পায়ারের মতামতের উপর বল 'ডেড' হওয়া বা না হওয়া নির্ভর করবে। বল 'ডেড' হবে যখন উইকেট কিপারের হাতে অথবা হিট করার পর বলটি বোলারের হাতে খেলার শেষ পর্যায়ে চূড়ান্তভাবে চলে যাবে, বাউণ্ডারী লাইন অতিক্রম করলে, বা খেলা হোক বা না হোক কোন ব্যাটসম্যান কিংবা আম্পায়ারের পোশাকের মধ্যে বল চলে গেলে 'ডেড বল' হয়ে যাবে। আম্পায়ার ওভার বা টাইম বললে এবং কোন ব্যাটসম্যান আউট হয়ে গেলে বল 'ডেড' বলে গণ্য করা হবে। লস্ট বল ঘোষিত হলে বা ফিল্ডার টুপি, পোশাক দিয়ে অবৈধভাবে বল ধরলে (যার জন্য শাস্তিমূলক রান আছে) বল ডেড হয়।

বোলারের রান নেওয়া ও বল করার আগে পর্যন্ত বল 'ডেড' থাকবে। কোন কারণে ব্যাটসম্যান যদি না খেলে উইকেট থেকে সরে আসেন, তাহ'লে সেই বলটিকে 'ডেড বল' ব'লে গণ্য করা হবে।

৪৬নং নিয়মের আনফেয়ার খেলা কিংবা কোন ব্যাটসম্যান সাঙ্ঘাতিকভাবে আহত হলে কিংবা খেলা কোন কারণে সাময়িক ভাবে বন্ধ করতে হলে আম্পায়ার 'ডেড বল' বলে ঘোষণা করতে পারেন।

ডেড বল ঘোষণা করার আগে আম্পায়ার নিম্নলিখিত বিষয়গুলি বিচার করে দেখবেন ঃ

(ক) বল ঠিক মত বোলার কিংবা উইকেটরক্ষকের হাতে জমে গেছে কিনা সেদিকে লক্ষ্য রাখতে হবে।

(খ) নিম্নোক্ত দুটি অবস্থায় বোলারের বলকে আম্পায়ার নাকচ করে দিতে পারেন এবং তখন বলকে 'ডেড বল' বলা হবে।

(১) কোন সঙ্গত কারণে ব্যাটসম্যান যদি খেলবার জন্যে প্রস্তুত না থাকেন এবং বল না মেরে চুপচাপ দাঁড়িয়ে থাকেন।

(২) বল করার আগে হঠাৎ যদি বোলারের হাত থেকে পড়ে যায় বা 'ডেলিভারির' পর বলটি হাত থেকে ছুটে না যায়।

(৩) যদি একটা কিংবা দুটো বেলই ব্যাটসম্যানের দিকের উইকেট থেকে তাঁর বল মারার আগে পড়ে যায়।

(গ) বলকে 'ডেড' বলা হবে না যদি বলটি আম্পায়ারের পোশাকের মধ্যে প্রবেশ না করে শুধু তাঁর গায়ে লাগে, বা উইকেট ভেঙ্গে গেলে বা উপড়ে গেলে, (অবশ্য ব্যাটসম্যান আউট না হলে) অথবা ভুল বা ভ্রান্ত আপিল করা হলে।

বিশেষ মতামত

যদি দু'জন ব্যাটসম্যানের যে কেউই তাঁর ক্রীজের বাইরে অর্থাৎ পপিং ক্রীজের মধ্যে না থাকেন তাহ'লেও আম্পায়ার জমে যাওয়া বলকেও 'ডেড বল' বলবেন না, যতক্ষণ পর্যন্ত ফিল্ডিং দলের ব্যাটসম্যানদের রান আউট করার অবকাশ আছে।

বোলার যদি বল করার সময় এবং ব্যাটসম্যান যদি রান নেবার সময় উইকেট ভেঙ্গে ফেলেন তা'হলেও বলটি 'ডেড বল' হবে না।

ব্যাটসম্যানের প্যাড পোশাকের অঙ্গবিশেষ। সুতরাং প্যাডের মধ্যে বল অনুপ্রবেশ করলে বলটি 'ডেড' বলে পরিগণিত হবে।

আম্পায়ার চিৎকার করে উঠলেন, "নো-বল !"

রাগে, ক্ষোভে, অপমানে আর দুঃখে বোলার উইলস জ্বলে উঠলো। জ্বলন্ত দৃষ্টিতে আম্পায়ারের দিকে খানিকক্ষণ তাকিয়ে থেকে মাঠ ছেড়ে সে বেরিয়ে গেলো। মাঠ ছেড়ে বেরিয়ে গেলো ক্রিকেটাঙ্গনে পৃথিবীর প্রথম 'রাউণ্ড আর্ম' বোলার উইলস্ ! আর সে কখনও ক্রিকেট খেলতে মাঠে যায়নি।

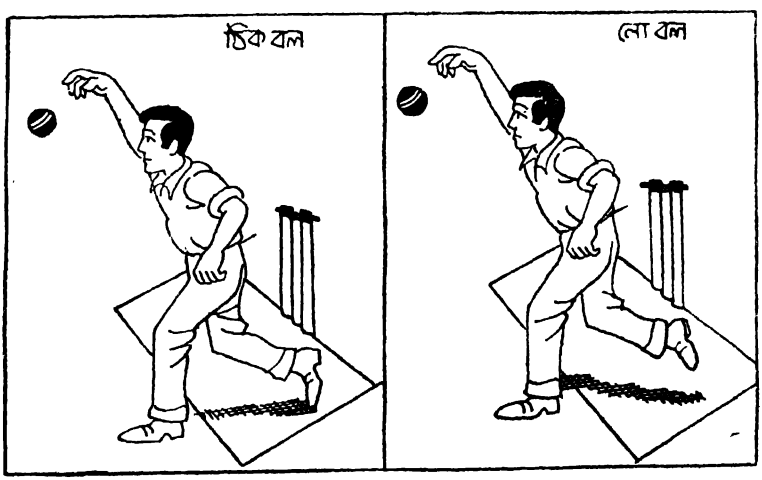
এ ঘটনা আজ থেকে প্রায় একশ' আশি বছর আগের। ক্রিকেট খেলায় তখন 'রাউণ্ড আর্ম বোলিং' চালু হয়নি। সমস্ত খেলা তখন 'আণ্ডার আর্ম' বোলিং-এ চলতো। কেউই তখন হাত ঘুরিয়ে আজকের মতো 'রাউণ্ড আর্ম' বোলিং-এর কথা ভাবতেও পারতো না।

আসলে 'রাউণ্ড আর্ম বোলিং' আবিষ্কার করেছিলো বোলার জন উইলস-এর বোন। উইলস আর তার বোন তাদের বাড়ীতে খুব ক্রিকেট খেলতো। উইলসের বোন যে পোশাক পরতো সেগুলো ছিলো কোমরের কাছে সরু কিন্তু

পায়ের কাছে ছাতার মতো ছড়ানো। তাই তার 'আণ্ডার আর্ম বোলিং' করতে খুব অসুবিধা হতো। পোশাকে তার হাত আটকিয়ে যেতো বল করতে গেলেই। তাই সে হাতটা কাঁধের পাশ দিয়ে ঘুরিয়ে, ঠিক আজকের বোলাদের মতো বল করতে লাগলো। জন উইলস-এর বোনই পৃথিবীর মধ্যে সর্বপ্রথম 'রাউণ্ড আর্ম বোলিং' করে এবং তার আবিষ্কর্তা সে নিজেই।

উইলস তখন ব্যাট করছিলো। সে দেখলো বলগুলো খুব মারাত্মক। মোটে খেলাই যায় না। তাই সে বোনের কাছে শেখা বিদ্যেটা ফলাতে লাগলো বন্ধুদের কাছে। এই নতুন ধরনের বলের বিরুদ্ধে বন্ধুরা মোটে খেলতেই পারে না। কিন্তু উইলস-এর এই নতুন ধরনের বোলিং কেউই ভালো চোখে দেখলো না। তার কায়দাকে সকলেই ব্যঙ্গ করতে শুরু করে। বিশেষ করে ব্যাটসম্যানরা সকলে মিলে তার এই নতুন ধরনের বলের বিরুদ্ধাচারণ করতে শুরু করে দিলো। খেলোয়াড়রা তাকে মারতে যায়। এমন কি দর্শকরা পর্যন্ত তার বিরুদ্ধে গিয়ে তাকে ছুয়ো দিতে আরম্ভ করলো।

এই সময়ই একদিন ছিলো লর্ডস মাঠে কেণ্ট-এর সঙ্গে এম. সি. সি'র ক্রিকেট ম্যাচ। এম. সি. সি. তখন ব্যাটিং করছে। কেণ্টের বোলার জন উইলস বল করতে এলো। তার নতুন ধরনের বোলিং-এর জন্যে চারদিক থেকে সে শুধু পেয়েছে বাধা। সকলে মিলে তাকে বাধা দিতে চেয়েছে খেলতে, বাধা দিতে চেয়েছে পৃথিবীর প্রথম 'রাউণ্ড আর্ম' বোলারকে। সেই খেলায় উইলস যেই 'রাউণ্ড আর্ম' বল করলো, আম্পায়ার অমনি চিৎকার করে উঠলেন 'নো-বল'।



সেদিন যাকে নো-বল বলা হতো, আজ তো আর তাকে বলা হয় না। বর্তমানে কোন্ বলগুলো নো আর কোনগুলো ঠিক জানতে হলে নীচের নিয়মের সাহায্য নিতে হবে।

নো-বল

২৬নং নিয়ম

বল যদি ছোড়া বা ঝাঁকানি দিয়ে অর্থাৎ জার্কিং না করে করা হয় তবেই সেই বলকে ঠিক বল বলা হবে। যে কোন আম্পায়ার যদি বোলারের বোলিংয়ে সন্তুষ্ট না হন তাহ'লে 'নো-বল' বলবেন এবং তার ইশারা দেখাবেন। বোলারের দিকের আম্পায়ার 'নো-বল' ঘোষণা করবেন এবং তার সংকেত করবেন যখন তিনি সন্তুষ্ট নন যে :—

(১) বল করার ঠিক মুহূর্তে বোলারের সামনের পা পপিং ক্রীজের পেছনে আছে কিন্তু ক্রীজ স্পর্শ করে নেই আর পেছনের পা রিটার্ণ ক্রীজের মধ্যে আছে কিন্তু রিটার্ণ ক্রীজ কিংবা বোলিং ক্রীজের সংযুক্ত রেখা স্পর্শ করে নেই।

(২) থ্রোয়িং—

কোন একটি বল ছোঁড়া হয়েছে বলা হবে যদি আম্পায়ার মনে করেন যে বল ডেলিভারী করার মুহূর্তে বোলার বল শুদ্ধ হাতটা অর্ধ কিংবা সম্পূর্ণ ভাবে সোজা করতে গিয়েছিলেন।

(৩) নো-বলের এই পরীক্ষামূলক নিয়মের সঙ্গে নিম্নোক্ত আইন দুটিও প্রযোজ্য :—

১। রিটার্ণ ক্রীজ লম্বায় ৪ ফুট হবে।

২। পপিং ক্রীজকে স্টাম্পের দু'ধারে ৬ ফুট পর্যন্ত বাড়িয়ে দেওয়া হবে।

প্রত্যেক বিরতির পরে রিটার্ণ ও পপিং ক্রীজ পুনরায় চুন দিয়ে এঁকে দিতে হবে।

দ্রষ্টব্য

(ক) বল করার সময় বোলারকে দু'পা-ই যে বোলিং ক্রীজের পিছনে রাখতে হবে এমন কোন বাধ্য-বাধকতা নেই—এক পা থাকলেই চলবে।

(খ) বোলার 'ওভার দি উইকেট' বা 'রাউণ্ড দি উইকেট' বল করবে, বা 'রাউণ্ড আর্ম' বা 'আণ্ডার আর্ম' অথবা বাঁ হাতে, কি ডান হাতে বল করবে তা ব্যাটসম্যানের জানার অধিকার আছে। আম্পায়ারকে না জানিয়ে বল করার কোনরকম অসামঞ্জস্য বা হঠাৎ কোন পরিবর্তন করলে আম্পায়ার ইচ্ছে করলে 'নো-বল' ডাকতে পারেন।

নো বল

(গ) রান আউট করার জন্যে বোলার যদি বল ডেলিভারির আগেই ছুড়ে উইকেটে মারেন তা'হলে সে বলকে 'নো-বল' বলা হবে।

(ঘ) বল করার সময় যদি কোন কারণে বোলারের দিকের উইকেট ভেঙ্গে যায় তাহ'লে সেক্ষেত্রে আম্পায়ার 'নো-বল' দেবেন না।

(ঙ) 'ডান' হাত কাঁধ বরাবর সোজা তুলে আম্পায়ার 'নো-বলের' ইশারা দেবেন।

(চ) আম্পায়ার 'নো-বল' প্রত্যাহার করে নেবেন, যদি কোনও কারণবশতঃ বোলারের হাত থেকে বল ডেলিভারি হয়ে না যায়।

বিশেষ মতামত

'নো-বল' হওয়া সাধারণতঃ বোলারের পিছনের পায়ের উপর নির্ভর করে। বল হাত থেকে ছুটে যাবার সময় বোলারের পিছনের পা যদি বোলিং ক্রীজের ভিতর থাকে তা'হলে বলটি 'নো-বল' হবে না। পিছনের পা মাটিতে লেগে থাকবার প্রয়োজন নেই শুধু বোলিং

ও রিটার্ণ ক্রীজের মধ্যে থাকলেই চলবে। বল করার সময় বোলার তার দিকের উইকেট ভেঙ্গে ফেললেও 'নো-বল' হবে না।

২৭নং নিয়ম

'নো-বল' বলার পরও বলটি ডেড হবে না। ব্যাটসম্যান নো-বল মেরে রান করতে পারেন, এবং সেই রান তাঁর রানের সঙ্গে যুক্ত হবে। কিন্তু হিট না করলে বা হিটে রান না হলেও অন্য উপায়ের রানগুলি 'নো-বল' রান হিসেবে ব্যাটিং দলের অতিরিক্ত রানের সঙ্গে যুক্ত হবে। একজন ব্যাটসম্যান ৩৭নং নিয়ম অনুসারে এবং দু'জনেই ৩৬নং ও ৪০নং নিয়ম অনুসারে নো-বলে আউট হতে পারে।

[৩৬নং এবং ৪০নং নিয়মের আলোচনা যথাস্থানে হবে।]

দ্রষ্টব্য

(ক) অন্য কোনভাবে রান না হলে নো-বলের এক রান ব্যাটিং দলের অতিরিক্ত রানসংখ্যার সঙ্গে যুক্ত হবে।

(খ) ৪৬নং নোটস-(ছ) বল ছোড়ার আগেই রান নেবার সুবিধের জন্য যদি নন-স্ট্রাইকার ব্যাটসম্যান তাঁর ক্রীজ ছেড়ে এগিয়ে আসেন তাহ'লে ফিল্ডিং পক্ষ তাকে যে কোন পদ্ধতিতে আউট করতেও পারে। এই সময় যদি বোলার তার কাছের উইকেটের দিকে বল ছোড়ে তাহ'লে সেক্ষেত্রে আম্পায়ার 'নো-বল' বলতে পারবেন না এবং সেই ছোড়াও ওভারের বলসংখ্যার মধ্যে গোনা হবে না। কিন্তু সেই ছোড়ার পর কোন রান হলে রানগুলি 'নো-বলে'র রান হিসেবে গণ্য হবে।

বিশেষ মতামত

যদি ব্যাটসম্যান নো-বলে কোন রান না নেয় তাহ'লে নো-বলের রানটি অতিরিক্ত রানের সঙ্গে যুক্ত হবে। যদি বলটিতে বাউণ্ডারী হয় বা ব্যাটসম্যান কয়েকটি রান নেয় তাহ'লে আর নো-বলের অতিরিক্ত (বাই) রানটি গ্রাহ্য করা হবে না। ব্যাটসম্যানের ব্যাটে যদি বল

না লাগে এবং ব্যাটসম্যানেরা কয়েকটি রান নেয় তাহ'লে রানগুলি অতিরিক্ত হিসেবে নেওয়া হবে বা যদি ব্যাটসম্যানের ব্যাটে লাগে তাহলে তার অর্থাৎ ব্যাটসম্যানের রানের সঙ্গে যোগ করা হবে।

নো-বলে ব্যাটসম্যান আউট হলেও অতিরিক্ত রান বা ব্যাটসম্যান কৃত রান বলবৎ থাকবে।

বোলার ব্যাটসম্যানকে আউট করতে পারেন হাতে বল নিয়ে সেই হাতে উইকেট ভেঙ্গে দিয়ে কিংবা উইকেটে বল ছুড়ে মেরে।

একটা টেস্ট খেলার কথা মনে পড়ছে। অনেকদিন আগের ঘটনা। খেলার শেষ দিনে ভারত বেশ সুবিধাজনক অবস্থায় এসে দাঁড়িয়েছে। মাত্র কিছু রান করতে পারলেই জয়লাভ করবে। কিন্তু সময় বড় অল্প। তাই দরকার পিটিয়ে খেলার। ভারতকে পিটিয়ে খেলতে দেবে না বলে প্রতিপক্ষ দল শুরু করলো আবোল-তাবোল অর্থাৎ নেগেটিভ বোলিং। একটা বল অফ স্টাম্পের অনেক বাইরে দিয়ে আর একটা লেগ স্টাম্পের, আবার কোনটা ব্যাটসম্যানের মাথার উপর দিয়ে। এ সব বল ব্যাটসম্যানের পক্ষে পিটিয়ে খেলা সম্ভব নয়। তাই খেলা শেষ পর্যন্ত শেষ হলো অমীমাংসিত ভাবে।

ওয়াইড বল

২৮নং নিয়ম

বোলার বল করার পর বলটা যদি অনেক উঁচু হয়ে অর্থাৎ উইকেটের বেশ খানিকটা উপর দিয়ে যায়, কিংবা উইকেটের যে কোন পাশ দিয়ে এবং বেশ দূর দিয়ে যায় আর আম্পায়ার যদি মনে করেন যে ব্যাটসম্যনের পক্ষে স্বাভাবিক অবস্থায় সেই বলটি খেলা অসম্ভব বা কষ্টসাধ্য, তাহ'লে সেই বলটাকে তিনি 'ওয়াইড বল' বলতে পারেন, এবং তার ইশারা দিতে পারেন।

দ্রষ্টব্য

(ক) বলটি যদি কোন ব্যাটসম্যানের ঠিক সামনে এসে থেমে

যায়, তাহ'লে সেট 'ওয়াইড বল' হবে না এবং কোন অতিরিক্ত রান তার জন্য দেওয়া হবে না। তবে ব্যাটসম্যান সেই বলটি মেরে রান নিতে পারেন।

(খ) দু'হাত কাঁধ বরাবর সোজা তুলে আম্পায়ার 'ওয়াইডের' ইশারা দেখাবেন।

(গ) ব্যাটসম্যান যদি 'ওয়াইড' বলা বল মারেন তাহ'লে আম্পায়ার 'ওয়াইড' বলা প্রত্যাহার করে নেবেন।

ওয়াইড

বিশেষ মতামত

'ওয়াইড বল' সাধারণতঃ দুটি বিষয়ের উপর নির্ভর করে। বলটি ব্যাটসম্যানের নিকট দিয়ে যাবে না (যদি উইকেটের পাশ দিয়ে যায়) আর উইকেটের বেশ উপর দিয়ে যাবে, (অর্থাৎ ব্যাটসম্যানের আয়ত্তের বাইরে দিয়ে)।

২৯নং নিয়ম

'ওয়াইড বল' 'ডেড' নয়। ওয়াইড বলে যদি কিছু রান নেয়া হয় তবে তা ওয়াইড হিসাবে রানসংখ্যায় স্থান পাবে। আর যদি কোন রান না হয় তবে 'ওয়াইড বলে'র জন্যে এক রান অতিরিক্ত রানসংখ্যার সঙ্গে যুক্ত হবে। ব্যাটসম্যান ৩৮ বা ৪২নং নিয়ম অনুসারে আউট হতে পারে এবং উভয় ব্যাটসম্যান ৩৬ বা ৪০ নং ধারার নিয়ম ভঙ্গ করলে আউট হবে।

বিশেষ মতামত

যদি কোন ওয়াইড বলে বাই বাউণ্ডারী হয় তবে সেই রান অতিরিক্তের সংখ্যায় যুক্ত হবে 'ওয়াইড বলে'র রান হিসেবে, বাই হিসেবে নয়।

ওয়াইড বল মারা হলে 'ওয়াইড বল' আর 'ওয়াইড' থাকবে

না। তাই ব্যাটসম্যান বলটি মারার পর আম্পায়ার তাঁর 'ওয়াইড বল' বলা প্রত্যাহার করে নেবেন।

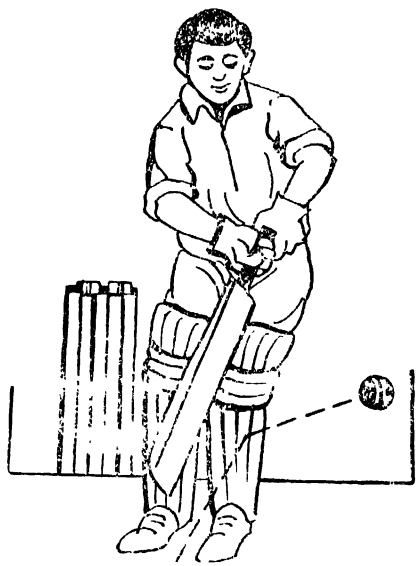
ওয়াইড বলে ব্যাটসম্যান আউট হলেও ওয়াইড বলের রান ব্যাটিং পক্ষে যোগ হবে।

খেলার মাঠে মূল্যবান সময় অহেতুক নষ্টের হাত থেকে বাঁচানোর এবং খেলার উত্তেজনা বজায় রাখার জন্যই বোধহয় বাই এবং লেগ বাই রানের কথা ভেবেছিলেন সেকালের ক্রিকেট কর্তৃপক্ষরা। বাই আর লেগ বাই রান না থাকলে উইকেট কীপার যেমন সব বল ধরতে ইতস্ততঃ করেন, ফিল্ডাররাও তেমনি হিট-না-করা বলগুলো ধরতে করবে গাফিলতি। ফলে খেলার মাঠে দেখা যাবে উত্তেজনার অভাব। তাই বাই ও লেগবাই সম্বন্ধে ওয়াকিবহাল হতে হলে জানতে হবে নীচের নিয়মটি।

বাই ও লেগ বাই

৩০নং নিয়ম

'ওয়াইড' এবং 'নো-বল' না হয়ে যদি কোন বল ব্যাটসম্যানের



বল ব্যাটে না লেগে লেগেছে প্যাডে। ব্যাটসম্যান ইচ্ছে করেও লাগান নি। এই বলে কোন রান হলে সেই রান লেগ বাই হিসেবে গণ্য করা হবে।

ব্যাট বা দেহ স্পর্শ না করে চলে গিয়ে বাউণ্ডারী লাইন অতিক্রম করে তাহলে, বাউণ্ডারী এবং না করলে যে কটি রান হয় সেগুলিকে 'বাই' রান বলা হয়। আম্পায়ার তখন 'বাই' বলবেন ও তার ইশারা দেখাবেন। কিন্তু যদি বলটি ব্যাটসম্যানের হাত বাদে (ব্যাটে তো কোন সময়ই নয়) অন্য কোথাও লেগে দূরে যায় তাহ'লে যে রানগুলি হবে বা বাউণ্ডারী হলে তাকে 'লেগ বাই' বলা হবে। আম্পায়ার তখন লেগ বাই বলবেন ও তার ইশারা দেখাবেন।

বাই

দ্রষ্টব্য

(ক) কোন ব্যাটসম্যান ব্যাট ধরা হাত ছাড়া যদি ইচ্ছে করে তার দেহের কোন অংশ বলে স্পর্শ করান বা পা দিয়ে বলটি ঠেলে দেন তাহ'লে কোন রান হবে না। আম্পায়ার তখনই বলটাকে ডেড বল বলে ঘোষণা করবেন যখন তিনি বুঝবেন যে ফিল্‌ডিং পক্ষ আর কোন ভাবেই উভয় ব্যাটসম্যানের কাউকেই আউট করতে সক্ষম হবে না।

(খ) আম্পায়ার তাঁর এক হাত মাথার পাশ দিয়ে সোজা উপরে তুলে 'বাই রানে'র ইশারা দেবেন এবং এক পা তুলে তাতে হাত ছুঁয়ে 'লেগ বাইয়ের' ইশারা দেখাবেন।

লেগ বাই

বিশেষ মতামত

যদি কোন ব্যাটসম্যান বাম্পার বল থেকে আত্মরক্ষা করতে গিয়ে ব্যাটধরা অংশ বাদে হাতের অন্য অংশে আঘাতপ্রাপ্ত হয় এবং সে বল দূরে গেলে রান ও বাউণ্ডারীতে গেলে

বাউণ্ডারী হবে না এবং তাকে লেগ বাই রান হিসাবেও ধরা চলবে না।

বাড়ির ছাদ থেকে কিংবা গাছ থেকে পড়ে গেলে খবরের কাগজে যেমন ছাপা হয় 'পতনের ফলে গুরুতর আহত', তেমনি খেলার সময় যে কোন কারণে যদি উইকেট ভেঙ্গে যায় বা বেল পড়ে যায় তখন বলা হয় উইকেটের পতন হয়েছে। কোন্ কোন্ ক্ষেত্রে উইকেটের পতন হয় নীচের আইনটিতে সে সম্বন্ধে আলোচনা করা হলো।

উইকেটের পতন

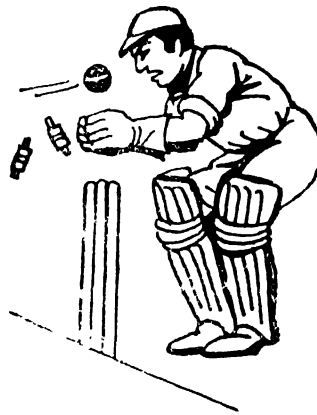
৩১নং নিয়ম

বল লেগে, কিংবা ব্যাটসম্যানের ব্যাটে বা গায়ে লেগে উইকেটের উপর থেকে 'বেল' পড়ে গেলে অথবা উইকেট উপড়ে গেলে উইকেটের পতন হয়েছে বলা হয়। যে কোন খেলোয়াড় উইকেটের পতন ঘটাতে তার হাতের বা তালুর সাহায্য নিতে পারে, বা যদি আগে থেকেই বেলকে পরিহার করা হয়ে থাকে, তা'হলে একটি স্টাম্প উপড়ে ফেলে উইকেটের পতন ঘটায়, তবে সব সময় সেই বিশেষ বা উভয় হাতের তালুতে বলের অবস্থান প্রয়োজন।

দ্রষ্টব্য

(১) যদি শুধু একটি মাত্র 'বেল' অসুবিধা ঘটায় তাহ'লে উইকেটের পতন বলা যাবে না। কিন্তু যদি বেলটি দু'স্টাম্পের মধ্যে পড়ে যায় তাহ'লে উইকেটের পতন হয়েছে বলা হয়। কিংবা একটি বেল পড়ে গিয়ে দু'স্টাম্পের মধ্যে থাকলে উইকেটের পতন হয়।

(২) খেলা চলার সময় যদি উইকেট ভেঙ্গে যায় তাহ'লে সেক্ষেত্রে আম্পায়ার উইকেট ঠিক করবেন না যতক্ষণ না 'বলটি' ডেড হচ্ছে। তবে যে কোন খেলোয়াড়ই উইকেট ঠিক করে নিতে পারেন।



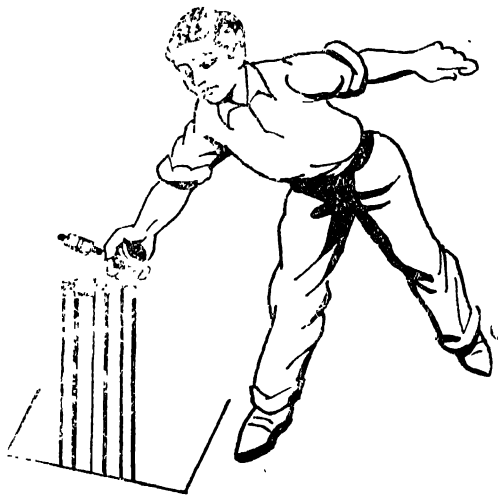
এবার ব্যাটসম্যান আউট হবেন না। হাতে বল আসার আগেই উইকেট-কীপার উইকেট থেকে বেল ফেলে দিয়েছেন।

ব্যাটসম্যান আউট। হাতে বল নিয়ে উইকেট-কীপার উইকেট ভেঙ্গে দিলেন। উইকেটের পতন হলো।

নট আউট। উইকেট-কীপার এক হাতে বল নিয়ে অন্য হাতে দিয়ে উইকেট ভেঙ্গে দিয়েছেন।

(৩) অস্বাভাবিক বাতাসের জন্যে যদি বেল বাদ দিয়ে খেলা চালাতে ক্যাপ্টেনরা রাজী হন, সেক্ষেত্রে উইকেটের পতন কখন হবে তা আম্পায়ারের উপর নির্ভর করবে। খেলার আগেই আম্পায়াররা

উইকেট পতনের কারণ অধিনায়কদের বুঝিয়ে দেবেন। সে অবস্থায় স্টাম্প উপড়ে না গেলেও উইকেটের পতন ঘটতে পারে।



বল হাতে নিয়ে উইকেট থেকে বেল ফেলে দেওয়া হল। সুতরাং ব্যাটসম্যান আউট। কারণ তিনি এখনও তাঁর ক্রীজে পৌঁছুতে অথবা ফিরে আসতে পারেন নি।

(৪) যদি একটি বেল খেলা চলার মধ্যে পড়ে গিয়ে থাকে, তাহলে উইকেটের পতন ঘটাতে হলে অপর বেলটি যে কোন অনুমোদিত পদ্ধতিতে ফেলে দিলেই চলবে বা তিনটি স্টাম্পের একটিকে মেরে উৎপাটিত করে ফেলতে হবে।

অস্ট্রেলিয়ায় খেলা হচ্ছে। সর্বকালের সর্বশ্রেষ্ঠ ব্যাটসম্যান ব্র্যাডম্যান ব্যাট করছেন ভারতীয় দলের বিরুদ্ধে। ব্র্যাডম্যানকে আউট করা ছিলো দুঃসাধ্য ব্যাপার। বোলাররা হিমশিম খেয়ে যেতেন। আর মাঠের মধ্যে ফিল্ডারদের অবস্থা হতো কহিল। ব্র্যাডম্যানের মারের জৌলুসে সমস্ত মাঠে ডাকত আনন্দের বান।

সেই ব্র্যাডম্যান ব্যাট করছেন ভারতের বিরুদ্ধে। উইকেটের পেছনে দাঁড়িয়ে আমাদের পি সেন। একটা বল খেলতে গিয়ে ব্র্যাডম্যান পপিং ক্রীজের সামান্য একটু বাইরে গেছেন। কিন্তু বল আটকাতে পারেননি। এক মুহূর্তের ব্যাপার। কিন্তু পি. সেন লহমার মধ্যে ভেঙে দিলেন উইকেট।

পি. সেনের সঙ্গে গলা মিলিয়ে ভারতের সবক'টি খেলোয়াড় চিৎকার করে উঠলেন, 'হাউজ দ্যাট'। আম্পায়ারের আঙুল উঠল মাথার ওপর। ব্র্যাডম্যান আউট। স্টাম্পড আউট হয়ে গেলেন ব্র্যাডম্যান। ফিরে দাঁড়িয়ে পি. সেনের দিকে একটু তাকিয়ে মাঠ থেকে বেরিয়ে গেলেন সর্বকালের সর্বশ্রেষ্ঠ ব্যাটসম্যান ডন ব্র্যাডম্যান।

১৯৫৩ সালে ইংলণ্ডের লীডস মাঠে অস্ট্রেলিয়ার সঙ্গে ইংলণ্ডের টেস্ট খেলার সময় ইংলণ্ডের বেইলী ভারী অদ্ভুতভাবে আউট হয়ে গিয়েছিলেন। পপিং ক্রীজের প্রায় এক ফুট মধ্যে বেইলীর ব্যাটটা থাকলেও, আসলে ব্যাটটা ছিল মাটির ওপরে, অর্থাৎ ব্যাটটা মাটি ছুঁয়ে ছিল না। আর বেইলী দাঁড়িয়ে ছিলেন পপিং ক্রীজের বাইরে। ফলে তিনি 'আউট অফ হিজ গ্রাউণ্ড' নিয়মানুযায়ী আউট হয়ে গেলেন।

আউট অফ হিজ গ্রাউণ্ড

৩২নং নিয়ম

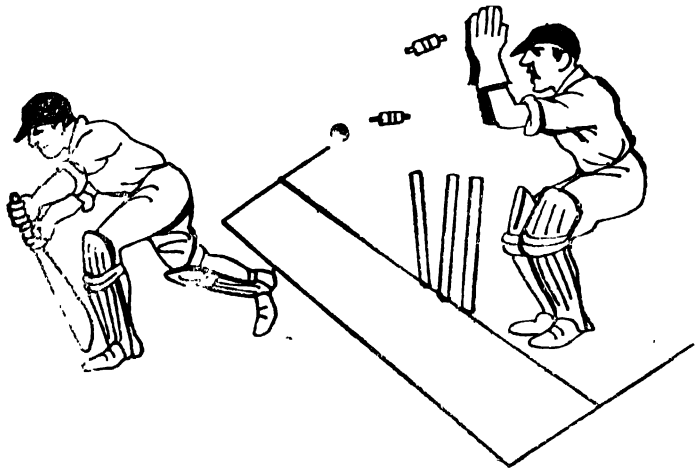
ব্যাটসম্যানের ব্যাট এবং দেহের সব অংশ যখন পপিং ক্রীজের বাইরে চলে যায়, তখন তাকে 'আউট অফ হিজ গ্রাউণ্ড' বলা হয়।

১৯৫৯ সালে ভারতীয় ক্রিকেট দলের ইংলণ্ড সফরের কথা। কনট্রাক্টর ব্যাটিং করছেন ইংলণ্ডের বিরুদ্ধে। ভারতের তখন কোণঠাসা অবস্থা। আগের টেস্টে ইংলণ্ড জিতেছে।

কনট্রাক্টরের ব্যাটিং-এর জৌলুসে ইংলণ্ডের দর্শকেরা প্রশংসায় পঞ্চমুখ। চারদিক থেকে পড়ছে শুধু হাততালি আর হাততালি। ইংলণ্ডের ফাস্ট বোলাররা ছোটাচ্ছিলেন এক একটা যেন আগুনের ঢেলা। কিন্তু কনট্রাক্টর সাবলীল ভঙ্গীতে কোনটা ব্লক করছেন, কোনটা বা হুক কিংবা পুল করছেন আবার কোনটায় ড্রাইভ করে কিংবা কাট করে পাঠাচ্ছেন মাঠের বাইরে। সুন্দর ছন্দেভরা ব্যাটিং তাঁর।

ঠিক এই সময় একটা বল এসে লাগলো কনট্রাক্টরের বুকে। আঘাতে বেদনায় মাটিতে লুটিয়ে পড়লেন কনট্রাক্টর। ফাস্ট বোলারের বল সোজা এসে লেগেছে বুকে। সোজা কথা নয়। পাঁজরার হাড় বোধহয় ভেঙ্গে গেছে। সঙ্গে সঙ্গে তাঁকে নিয়ে যাওয়া হলো হাসপাতালে।

বুকে প্লাস্টার করে পরদিন মাঠে এলেন। কিন্তু ভারতের সঙ্গীন অবস্থা তাঁকে চুপ করে বসে থাকতে দিলো না। ভাঙ্গা বুক নিয়ে তিনি মাঠে



বল মারার জন্যে ব্যাটসম্যান তাঁর ক্রীজ ছেড়ে বেরিয়ে এসেছেন। বল ফস্কে গেছে। উইকেট কীপার তাঁকে 'আউট অফ হিজ গ্রাউণ্ড' নিয়মানুযায়ী আউট করে দিলেন।

নামলেন, আর রানও করলেন ৮০র উপর। খেলা থেকে একবার অবসর নিয়েও কনট্রাক্টর কেমন করে আবার ব্যাট করতে পেরেছিলেন তা বলা হলো নীচের নিয়মটিতে।

ব্যাটসম্যান রিটায়ারিং বা অবসর গ্রহণ

৩৩নং নিয়ম

কোন ব্যাটসম্যান যে কোন সময়ে রিটায়ার করতে পারেন। কিন্তু কোন উইকেট পতন না হলে এবং অপর পক্ষের অধিনায়কের মত না নিয়ে পুনরায় খেলার জন্যে নামতে পারবেন না।

দ্রষ্টব্য

(১) কোন ব্যাটসম্যান যখন আহত, অসুস্থতা বা অন্য কোন বিশেষ কারণে রিটায়ার করেন, তাঁর নামের পাশে তখন 'রিটায়ার্ড নট আউট' লেখা হবে। কিন্তু অন্যান্য অবস্থায় রিটায়ার্ড হয়ে গেলে

তাঁর পাশে 'রিটায়ার্ড আউট' লেখা হবে এবং তাঁর ইনিংসে শেষ হয়েছে বলে ধরা হবে।

বোরদে একটা গুগলি বল দিলেন। বলটা আস্তে আস্তে উইকেট লক্ষ্য করে চলেছে। ফ্লাইট খুব সুন্দর। হাত থেকে ছাড়া পাবার পরই বোঝা গিয়েছিলো যে সেটা খুব সুন্দর বল। সে বলে একটা কিছু হতে পারে।

ব্যাট করছিলেন ইংলণ্ডের নাম করা ব্যাটসম্যান ব্যারিংটন। কিন্তু বোরদের বলটা তাঁকে বুদ্ধু বানিয়ে দিলো। বোরদে মাথার ওপর হাত তুলে চিৎকার করে উঠলেন, 'হাউজ দ্যাট'! ব্যারিংটন বোকার মতো পিছন ফিরে দেখলেন তাঁর উইকেট ভেঙ্গে গেছে। তিনি বোল্ড আউট···

বোল্ড

৩৪নং নিয়ম

ব্যাটসম্যান বোল্ড আউট হয়েছে বলা হয় যখন বোলারের হাত থেকে ছাড়া পাওয়া বলে ব্যাটসম্যানের উইকেট ভেঙ্গে যায় ব্যাটে কিংবা ব্যাটসম্যানের গায়ে লেগে উইকেটে বল লাগলেও বোল্ড আউট হবে।

বিশেষ মতামত

ব্যাটসম্যানের পোশাকে কিংবা ব্যাটে লেগে বল যদি উইকেট ভেঙ্গে দেয় তা'হলে ব্যাটসম্যান বোল্ড আউটই হবে। 'প্লেড অন' নয়, স্কোর বোর্ডে ব্যাটসম্যানের নামের পাশে বোল্ড আউটই লিখতে হবে। স্ট্রাইকার ব্যাটসম্যান বলটি খেলে তার স্ট্রোকের মধ্যেই যদি বলটিকে লাথি মেরে বা হিট করে তার উইকেট ভঙ্গ করে তবে সে বোল্ড, যদি ব্যাটসম্যান যুগপৎ এল. বি. ডবলিউ ও বোল্ড হন, তা হলে তাকে বোল্ড আউট বলে ধরা হবে।

কয়েক বছর আগের ঘটনা। তখন ডেনিস কম্পটনের মতো ব্যাটসম্যান পৃথিবীতে খুবই কম ছিলো। যেমন তাঁর মারের কায়দা, তেমনি হাতের জোর। ডেনিস কম্পটনের খেলা দেখতে মাঠে হাজার হাজার দর্শক ছোটে।

কম্পটন সেদিন লর্ডস মাঠে ব্যাটিং করছিলেন সারে দলের বিরুদ্ধে।

কম্পটন খেললে যা হয়। হাজার হাজার দর্শক হাততালি দিয়ে কম্পটনকে অভিনন্দন জানাচ্ছে। খুব সুন্দর ব্যাটিং করছিলেন কম্পটন।

সারের উইকেট-রক্ষক আর্থার ম্যাকেণ্টায়ার উইকেটের পিছনে দাঁড়িয়ে কম্পটনকে আউট করার সুযোগ খুঁজছেন। ব্যাকওয়ার্ড শর্ট লেগে ফিল্ডিং করছিলেন এরিক বেডসার। একটা লাফানো বল পেয়েই কম্পটন কষে হুক করলেন। চার রান অবধারিত। কিন্তু বলটা ব্যাকওয়ার্ড শর্ট লেগে এরিক বেডসারের পায়ের বুটে লেগে ছিটকিয়ে গিয়ে পড়লো উইকেট-রক্ষক আর্থার ম্যাকেণ্টায়ারের হাতে। প্রথমটায় ঘাবড়িয়ে গেলেও আর্থার ব্যাপারটা বুঝে 'হাউজ দ্যাট' বলে চিৎকার করে ওঠে —আম্পায়ারের আঙ্গুলও সঙ্গে সঙ্গে মাথার উপরে উঠলো। কম্পটন কট আউট।

কট আউট

৩৫নং নিয়ম

ব্যাটসম্যান কট আউট হবে যদি তার ব্যাটে লেগে অথবা ব্যাট ধরে থাকা অবস্থায় দু'হাতের কবজির শুরু পর্যন্ত (কবজির ওপরে নয়) যে কোন স্থানে লেগে বলটি শূন্যে ওঠে এবং মাটিতে পড়ে যাবার আগে কোন ফিল্ডসম্যান সেটা লুফে নেয়। যদি বলটি সে তার শরীরের সঙ্গে জাপটিয়ে ধরে বা বলটি হঠাৎ তার পোশাকের মধ্যে এসে পড়ে তাহ'লেও ব্যাটসম্যান আউট হবে। ক্যাচ ধরবার সময় এবং ধরার অব্যবহিত পরে ঐ ফিল্ডারের শরীরের কোন অংশই কোন মতেই সীমানার বাইরে যেতে পারবে না।

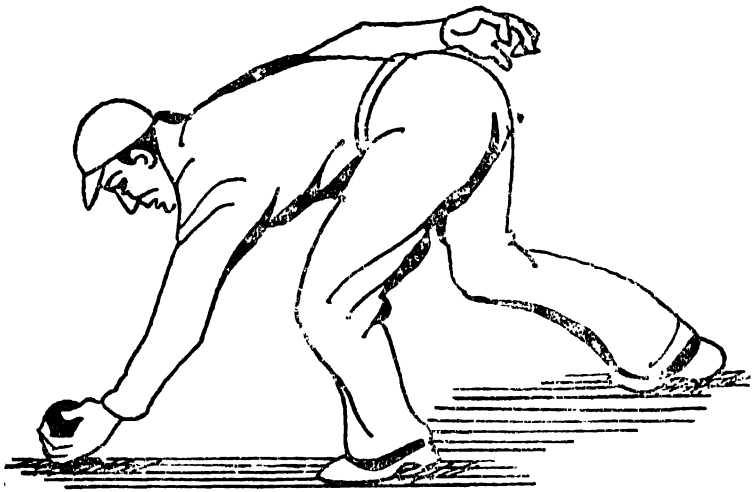
দ্রষ্টব্য

(১) ক্যাচ লোফার পর হাত মাটিতে ঠেকলেও অথবা ক্যাচ লোফার সময় হাত মাটির উপর থাকলেও কোন ক্ষতি হবে না, যদি না বলটি মাটি স্পর্শ করে।

(২) ক্যাচ লোফার কাজ শুরু হচ্ছে সেই মুহূর্ত থেকে যখন থেকে ফিল্ডার বলটি ধরতে শুরু করছেন অর্থাৎ বলটি তাঁর আয়ত্তের মধ্যে পাচ্ছেন।

(৩) ব্যাটে লেগে শূন্যে ওঠার সময় বল যদি ব্যাটসম্যানের দেহ

কিংবা পোশাক স্পর্শ করে, তাহলেও কোন ক্ষতি হবে না, অর্থাৎ বলটি লুফে নিতে পারলে ব্যাটসম্যান আউট হবে।



ফিল্ডসম্যানের হাত মাটির উপর আছে ঠিকই কিন্তু বল ফিল্ডারের হাতের মধ্যে। বল মাটি স্পর্শ করে নি। সুতরাং ব্যাটসম্যান আউট।

(৪) হাত দিয়ে না ধরলেও ব্যাটসম্যান আউট হবে, যেমন ব্যাটে লাগার পর বলটা যদি উইকেট-রক্ষকের প্যাডের মধ্যে আটকিয়ে যায়।

(৫) বাউণ্ডারী লাইনের উপর হেলান দিয়ে মাঠের সীমানার মধ্যে দাঁড়িয়ে থেকে বলটি যদি বাউণ্ডারী লাইনের ওপার থেকেও লোফা হয়, তাহলেও ব্যাটসম্যান আউট হবে। তবে মাঠের মধ্যে থেকে বলটি লুফতে হবে, ফিল্ডসম্যান বাউণ্ডারী লাইন অতিক্রম করে লুফলে চলবে না।

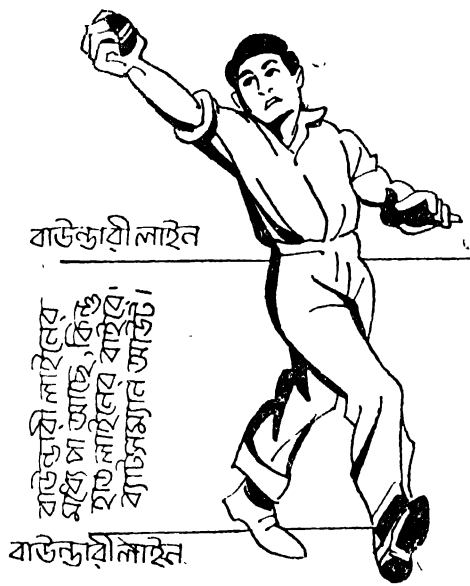
(৬) ব্যাট দিয়ে বল মারার পর এবং বলটি মাটিতে পড়ার আগে অর্থাৎ বলটির মাটি স্পর্শের পূর্বে ব্যাটসম্যান যদি আইনসঙ্গতভাবে দ্বিতীয়বার ব্যাট দিয়ে বলটিকে আঘাত করে তাহলেও ব্যাটসম্যান এই নিয়ম অনুসারে আউট হতে পারে।

(৭) বাউণ্ডারী লাইন অতিক্রম করার আগে বলটি যদি মাঠের মধ্যে শূন্যে কোন স্থানে আটকিয়ে যায়, তাহলে সে বল নিয়ে ফিল্ডার-দের আবেদনে আম্পায়ার ব্যাটসম্যানকে আউটের নির্দেশ দেবেন, যদি না সেই স্থানটা আগে থেকে বাউণ্ডারী বলে স্থির হয়ে থাকে।

অতিরিক্ত মতামত

(ক) ব্যাটসম্যান উঁচু করে মারার পর বলটি সোজা মাটির উপর দিয়ে অপর প্রান্তের উইকেট লক্ষ্য করে চলেছে, সেই সময় যদি বোলার কিংবা অপর কোন ফিল্ডসম্যান বলটিকে ছুঁয়ে দেয়, উইকেটে আঘাত করার আগে এবং ননস্ট্রাইকার তাঁর ক্রীজের বাইরে থাকে, তাহলে ননস্ট্রাইকার রান আউট হবে। আবার বলটি যদি কোন ফিল্ডসম্যান কিংবা বোলার ছুঁতে না পেরে থাকেন এবং উইকেটে আঘাত করার পর মাটিতে পড়ে যাবার আগে যদি বলটি লোফা হয় তাহলে স্ট্রাইকার ব্যাটসম্যান কট আউট হবেন।

(খ) ব্যাট ধরা নেই, অর্থাৎ ব্যাটের হ্যাণ্ডেলে হাত নেই, তখন



সেই হাতে বল লেগে শূন্যে উঠলে ক্যাচ হবে না। যেমন কোন বাম্পার বলের আঘাত থেকে মুখ রক্ষা করবার জন্যে ব্যাটসম্যান একটা হাত মুখের সামনে ধরলে, বলটা সেই হাতে লাগার পর শূন্যে উঠলো। কোন ফিল্ডার সেই বলটা লুফে নিলেও ব্যাটসম্যান আউট হবে না।

অনেকদিন আগের কথা। আট-দশটা ছোট ছেলে গড়ের মাঠের এক কোণে ক্রিকেট খেলছিলো। খেলা বেশ জমে উঠেছে। শীতের গড়ের মাঠ মানেই ক্রিকেট। চারিদিকে ক্রিকেট আর ক্রিকেট। বড়, মেজো ও ছোট সব খেলাই চলছে পাশাপাশি। তাই ছোটদের টেনিস বলের খেলা দেখতে আর কেউ দাঁড়ায় নি। শুধু একটা বাদামওয়ালা তার ঝুড়ি নিয়ে কিছু বিক্রির আশায় বসে আছে।

হঠাৎ সেই সময় ব্যাটসম্যান একটা বল খেলতে গিয়ে হাত দিয়ে ধরলো। কে জানে হাত দিয়ে না ধরলে বলটা হয়তো উইকেটেই লাগতো, 'হাউজ দ্যাট' বলে চিৎকার করে উঠে ফিল্ডাররা। আম্পায়ারও দিয়ে দিলেন আউট।

আর যাবে কোথায়! শুরু হয়ে গেলো চিৎকার, চেঁচামেচি আর গণ্ডগোল! একদল চিৎকার করছে, "এবার থেকে কি এইচ বি ডব্লিউ আউট হবে?" মানে হ্যাণ্ড বিফোর উইকেট।

সেদিন ওদের আর খেলা হলো না। বাড়ি গিয়ে দাদাদের কাছে ওরা ব্যাপারটা নিশ্চয়ই বুঝে নিয়েছিলো। কিন্তু সত্যিই কি ঐ অবস্থায় ব্যাটসম্যান আউট হবে না? কি হবে জানতে হলে নীচের নিয়মটি ভালো করে পড়তে হবে।

বলে হাত দেওয়া (হ্যাণ্ডেল দি বল)

৩৬নং নিয়ম

খেলা চলার সময় দু'জন ব্যাটসম্যানের কেউই যদি বল হাত দিয়ে ধরেন, তাহলে তিনি আউট হবেন, যদি না প্রতিপক্ষ দলের অনুরোধে তিনি এই কাজ করে থাকেন।

দ্রষ্টব্য

এই ভাবে আউট হলে স্কোর বুকে 'হ্যাণ্ডেলড দি বল আউট' লেখা থাকবে। এই আউটে বোলারের কোন কৃতিত্ব নেই।

যে হাতে ব্যাট ধরা হয়ে থাকে তা বল স্পর্শ করলে হ্যাণ্ডল্‌ড্‌ দি বল আউট হয় না, কারণ হাতটাকে ব্যাটের অংশ বলে ৩৬, ৩৭ ও ৩৯ নং নিয়মাবলীতে গণ্য করা হবে।

অতিরিক্ত মতামত

(ক) খেলার সময় ব্যাটসম্যান কোন মতেই বলে হাত দেবেন,

না। বলে হাত দিলে প্রতিপক্ষ দল যদি আবেদন করে, তাহলে আম্পায়ার আউট দিতে বাধ্য।

(খ) তবে ফিল্ডিং সাইডের অনুরোধে ব্যাটসম্যান 'বলে' হাত দিতে পারেন। তখন তিনি আউট হবেন না।

বিশেষ মতামত

কোন বাম্পার বলের আঘাত থেকে মুখ বাঁচাতে গিয়ে ব্যাটসম্যান যদি বাধ্য হয়ে হাত দিয়ে বল ধরেন, তাহলে সাধারণতঃ এবং সঙ্গত-ভাবেই ফিল্ডাররা আউটের জন্য আবেদন করেন না।

কোলকাতায় টেস্ট খেলা হচ্ছিলো ইংলণ্ডের বিরুদ্ধে। ভারত তখন ব্যাটিং করছে। ইংলণ্ডের বেশ কোণঠাসা অবস্থা। আর ভারতের দরকার তাড়াতাড়ি রান তোলা। বোরদে আর দুরানী তখন ক্রীজে। বোরদে খুব সুন্দর ব্যাটিং করছেন। প্রতি বলেই তাঁর রান নেবার চেষ্টা। অপর প্রান্তের ব্যাটসম্যান দুরানী মোটে হাত খুলে মারছেনই না। কোলকাতার দর্শকরা দুরানীকে ছিঃ ছিঃ করছেন।

হঠাৎ বোরদে আউট হয়ে গেলেন। সবাই বললে, 'না, দুরানী আউট হলেই ভালো হতো।' কিন্তু বোরদে আউট হবার সঙ্গে সঙ্গে দুরানীর খেলার মোড় ঘুরে গেলো। সে কি ব্যাটিং! মারের পর মার। দুরানীর ব্যাটে ঘা খেয়ে খেয়ে বলগুলো মাঠের চারপাশে ধুরে বেড়াতে লাগলো। রানের পর রান। হাততালিতে ভরে উঠলো কোলকাতার ইডেন গার্ডেন।

সেই সময় ইংলণ্ডের টনি লকের একটি বল ব্লক করার পর বলটা ঘুরে উইকেটের দিকে আসছিলো। আর দুরানী সঙ্গে সঙ্গেই পা দিয়ে সজোরে বলটা মেরে দিলেন।

আমার পাশে বসা একটি বাচ্চা ছেলে তার দাদাকে জিজ্ঞেস করলো, "দাদা, দুরানী ব্যাট দিয়ে না মেরে পা দিয়ে মারলো কেন?" ছেলেটির দাদা কি উত্তর দিয়েছিলেন খেয়াল নেই। তবে কেন যে দুরানী দ্বিতীয়বার ব্যাট দিয়ে না মেরে পা দিয়ে মেরেছিলেন তার কারণ নীচে দেওয়া হলো।

ব্যাট দিয়ে বল দু'বার আঘাত করা (হিট দি বল টোয়াইজ)

৩৭নং নিয়ম

ব্যাটসম্যান বলে দু'বার আঘাত করার জন্যে আউট হবে—যদি

বলটি থেমে যাবার পর (যে কোন ভাবেই হোক ব্যাটে লেগে কিংবা ব্যাটসম্যানের শরীরে লেগে) ব্যাটসম্যান পুনরায় ইচ্ছে করে বলটি মারেন। কিন্তু উইকেট বাঁচানর জন্যে ব্যাটসম্যান ব্যাট দিয়ে কিংবা দেহের যে কোন অংশ, শুধু হাত বাদ দিয়ে, বলটি মারতে বা থামাতে পারেন। এই রকম অবস্থায় অর্থাৎ ব্যাট দিয়ে বলটি দু'বার মারলে একমাত্র 'ওভার থ্রো' ছাড়া আর কোন রান হবে না।

দ্রষ্টব্য

(১) বলটা দ্বিতীয়বার মারা হয়েছে ইচ্ছে করে কিংবা উইকেট বাঁচাবার জন্যে, তার বিচার একমাত্র আম্পায়ারই করবেন।

(২) খেলার পর, অপর পক্ষের অনুরোধ ব্যতিরেকে যদি ব্যাট দিয়ে বল মেরে ফেরত দেন, তাহলেও এই নিয়ম কার্যকরী হবে।

(৩) এই ভাবে আউট হলে, ব্যাটসম্যানের পাশে স্কোর বোর্ডে 'হিট দি বল টোয়াইস' লেখা হবে এবং এই আউটে বোলারের কোন কৃতিত্ব নেই।

(৪) ব্যাটসম্যান কোন ক্রমেই দ্বিতীয়বার বল মারতে সচেষ্ট হতেই পারবে না যার ফলে উইকেট রক্ষক বা ফিল্ডস্‌ম্যানের ক্যাচ লোফার অসুবিধা বা বাধা হতে পারে।

অতিরিক্ত মতামত

ব্যাটসম্যান কোন মতে কোন সময়ই ব্যাট দিয়ে মেরে বলটি বোলারের কাছে, উইকেট-কীপার কিংবা অপর কোন ফিল্ডসম্যানের কাছে ফেরত পাঠাবে না। তবে অপর পক্ষের অনুরোধে ব্যাটসম্যান বলটিকে ব্যাট দিয়ে আঘাত করে ফেরত পাঠাতে পারে।

আউট হয়ে গেলেই ব্যাটসম্যানের কষ্ট হয়। কিন্তু হিট উইকেট বা প্লে-ড অন হয়ে আউট হলে জ্বালাটা আর একটু বাড়ে। কারণ দু'টি ক্ষেত্রেই ব্যাটসম্যান আর সামান্য একটু সাবধান হলে হয়তো আউট হবার হাত থেকে বেঁচে যেতে পারতো।

খেলতে গিয়ে উইকেট ভেঙ্গে ফেললেই 'হিট উইকেট' আউট। উইকেট

যে কোন ভাবেই ভাঙুক না কেন ব্যাটসম্যান হিট উইকেট হবে, তা সে ব্যাট লেগে, ব্যাটসম্যানের দেহে লেগে কিংবা হাতের গ্লাভস বা রুমাল পড়েই হোক।

১৯৪৯ সালে নটিংহামশায়ার-এর সঙ্গে খেলা হচ্ছিল উরচেষ্টার দলের। উরচেষ্টার দলের ডন কেনিয়ন একটি বল পেয়ে কষে হুক করলেন। কিন্তু বল মারার সঙ্গে সঙ্গেই কেনিয়নের মাথা থেকে টুপি হঠাৎ খুলে গিয়ে পড়ল একেবারে উইকেটের উপর। উইকেটের মাথা থেকে বেল গেলো পড়ে। হিট উইকেট আউট হয়ে গেলেন উরচেষ্টার দলের খেলোয়াড় ডন কেনিয়ন।

'হিট উইকেট' সম্বন্ধে কিছু জানতে হলে কিংবা ধারণা পরিষ্কার করে নিতে হলে নীচে আলোচিত নিয়মটি ভালো করে পড়া দরকার।

হিট উইকেট

৩৮নং নিয়ম

বল মারতে গিয়ে ব্যাটসম্যান যদি ব্যাট দিয়ে উইকেট ভেঙ্গে ফেলে, কিংবা শরীরের কোন অংশ বা পোশাকের আঘাতে উইকেট ভেঙ্গে যায়, তাহলে ব্যাটসম্যান 'হিট উইকেট' হয়ে আউট হবে।

বলটি খেলতে যাওয়ার পর যে কোন সময়েই এই নিয়ম প্রযোজ্য।

দ্রষ্টব্য

(১) মারার পর বলটা যদি উইকেটের দিকে যায় এবং তখন উইকেট বাঁচাবার জন্যে দ্বিতীয়বার মারতে গিয়ে যদি ব্যাটের আঘাতে উইকেট ভেঙ্গে যায়, তাহলে ব্যাটসম্যান আউট হবে।

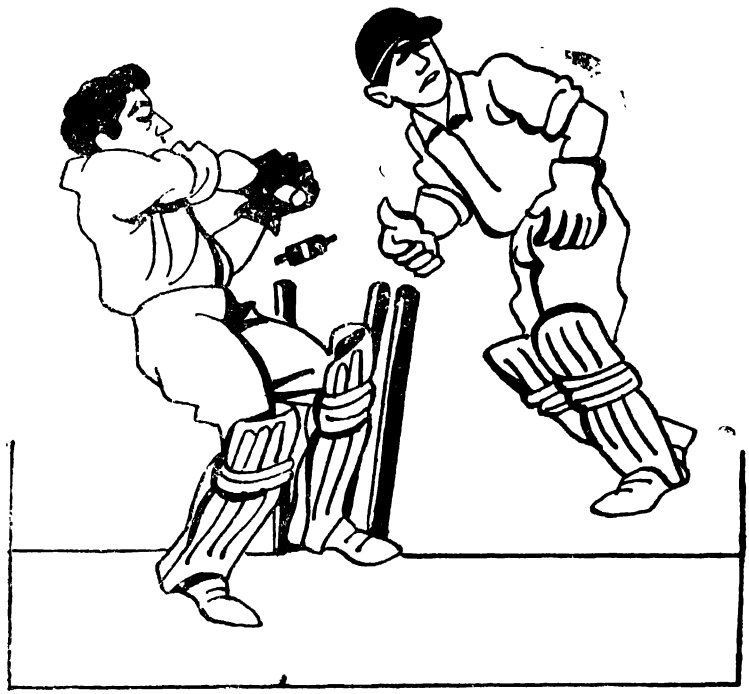
(২) কেবলমাত্র বলটি খেলার সময় যদি মাথার টুপি পড়ে, কিংবা পোশাকের আঘাতে উইকেট ভেঙ্গে যায় তাহলে ব্যাটসম্যান 'হিট উইকেট' আউট হবে, অন্যথায় নয়।

(৩) কিন্তু রান নেবার সময় যদি ব্যাটের আঘাতে বেল পড়ে, কিংবা ব্যাটসম্যানের পোশাকে লেগে উইকেট ভেঙ্গে যায়, তাহলে ব্যাটসম্যান আউট হবে না।

রান আউট কিংবা স্ট্যাম্পড আউটের হাত থেকে অব্যাহতি পাবার জন্যে ব্যাটসম্যান যদি উইকেট ভেঙ্গে ফেলেন তাহলে তিনি এই নিয়ম অনুসারে আউট হবেন না।

অতিরিক্ত মতামত

(ক) বোলারের হাত থেকে বল ডেলিভারী হওয়ার আগে যদি ব্যাটসম্যান উইকেট ভেঙ্গে ফেলে, তাহলে এই নিয়ম বলবৎ হবে না।



ব্যাটসম্যান আউট। হিট উইকেট। বল হিট করতে গিয়ে নিজের উইকেট ভেঙ্গে ফেলেছেন ব্যাটসম্যান।

(খ) যে মুহূর্ত থেকে ব্যাটসম্যান খেলার জন্য প্রস্তুত হবে, অর্থাৎ বোলারের দেওয়া বল মারার জন্যে প্রস্তুত হবে শুধুমাত্র সেই সময় থেকে এই আইনের কাজ আরম্ভ হবে।

(গ) ব্যাটসম্যান যদি অন্যমনস্ক ভাবে উইকেট ভেঙ্গে ফেলে, এবং আম্পায়ার যদি বুঝতে পারেন যে ব্যাটসম্যান খেলতে যায় নি, সে সত্যিই অন্যমনস্ক ছিল, তাহলে তিনি আউট দেবেন না, এবং ব্যাটসম্যানও আউট হবে না।

১৭৭০ সাল। বিলেতের একটা ক্রিকেট ম্যাচে রিং আর টেলর নামে

দু'জন ব্যাটসম্যান ব্যাট করতে নামলো। এল. বি. ডব্লিউ আউটের নিয়ম তখনো হয় নি। ওরা দু'জন বোধ হয় ঠিক করে এসেছিলো যে শক্ত বলগুলো মানে যেগুলো ওরা ব্যাট দিয়ে মারতে পারবে না, সে বলগুলো পা দিয়ে ঠেকাবে। উইকেটে লাগতে দেবে না কিছুতেই।

খেলতে নেমে ওরা ভালো বলগুলো পা দিয়ে ঠেকিয়ে উইকেট আড়াল করতে আরম্ভ করলো। আর উইকেটের বাইরের কিংবা বাজে বলে হিট করে রান নিতে লাগলো টপাটপ। রিং আর টেলর আউট হয় না কিছুতেই। বোলাররা আপ্রাণ চেষ্টা করেও ওদের আউট করতে পারে না। পারবেই বা কি করে! ভালো বলগুলো ওরা যে পা দিয়ে আটকিয়ে দিচ্ছে।

তখন বোলারদের দুঃখ দেখে ক্রিকেট-কর্তাদের টনক নড়লো। সত্যিই তো, এ বড় একচোখো ব্যাপার! সব থেকে ভালো বলগুলো ইচ্ছে করে পায়ে লাগিয়ে আউট হওয়া থেকে নিষ্কৃতি পাবে—এ বড় আজগুবি ব্যাপার! তাই তখনকার ক্রিকেট-কর্তৃপক্ষ নিয়ম করে দিলেন, কেউ যদি ইচ্ছে করে বল পায়ে লাগায় তবে সে আউট হবে।

নিয়ম তো হলো। কিন্তু কি করে বোঝা যাবে কোন্‌টা ইচ্ছা করে পায় লাগানো হয়েছে, আর কোন্‌টা এমনিই লেগে গেছে। আম্পায়াররা পড়লেন মহা মুশকিলে। ব্যাটসম্যানদের মনের কথা বোঝার ক্ষমতা তাঁদের নেই। তাহলে আউট দেবেন কেমন করে! এই মুশকিল-আসান করতে ক্রিকেট-কর্তৃপক্ষ নতুন পন্থা বাতলে দিলেন।

নিয়ম হলো, উইকেটের সামনের বল পায়ে লাগলেই আউট। এখানে ইচ্ছা অনিচ্ছার প্রশ্ন নেই। আজকাল কিন্তু শুধু পা নয়, হাতের মুঠো থেকে কবজি অবধি ছাড়া শরীরের যে কোন অংশ যদি উইকেট গার্ড করে থাকে আর বল যদি সেখানে লাগে তাহলে ব্যাটসম্যান 'এল. বি. ডব্লিউ.' আউট।

এল. বি. ডব্লিউ. নিয়মটা বড়ই জটিল। এ সম্বন্ধে ধারণা স্পষ্ট হতে সময় নেবে ঠিকই, তবে নীচের আইনটা সে বিষয়ে সাহায্য করবে প্রচুর।

এল. বি. ডব্লিউ (লেগ বিফোর উইকেট)

৩৯নং নিয়ম

ব্যাটসম্যান এল. বি. ডব্লিউ. আউট হবে একমাত্র হাত ছাড়া তার দেহের যে কোন অংশ যদি উইকেটের সমান্তরাল থাকে অর্থাৎ উইকেটের বেল পর্যন্ত আড়াল করে থাকে এবং বলটি সেখানে লাগে।

কিন্তু বলটি প্রথমে ব্যাটে অথবা হাতে লাগার পর যদি পায়ে কিংবা উইকেট আড়াল-করা-দেহের কোন অংশে লাগে, তাহলে ব্যাটসম্যান আউট হবে না। আম্পায়ারকে লক্ষ্য রাখতে হবে যে বলটি বোলারের দিককার উইকেট এবং ব্যাটসম্যানের দিককার উইকেটের সোজাসুজি পড়েছে কিনা, কিংবা স্ট্রাইকার ব্যাটসম্যানের অফের দিকে পড়েছে কিনা। যে বলে স্ট্রাইকার এল. বি. ডব্লিউ. আউট হবেন, আম্পায়ারকে নিশ্চিত হতে হবে যে বলটি পায়ে কিংবা স্ট্রাইকারের শরীরের অন্য কোন অংশে না আঘাত করলে উইকেটে নিশ্চয়ই লাগতো।

দ্রষ্টব্য

(ক) "হাত" বলতে "ব্যাট ধরা অবস্থায় হাত" কেই বোঝায়।

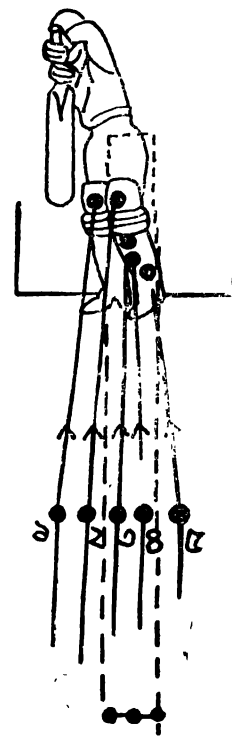
(খ) এল. বি. ডব্লিউ. আউট দেবার আগে আম্পায়ারকে নিম্নলিখিত চারটি বিষয়েই নিশ্চিত হতে হবে—

(১) পায়ে কিংবা শরীরের অন্য কোন অংশে না লাগলে

এল. বি. ডব্লিউ. কখন হবে।

ছবিতে বল যখন ১নং অবস্থায় অর্থাৎ স্টাম্পের বাইরে, ব্যাটসম্যান তখন আউট হবে না।

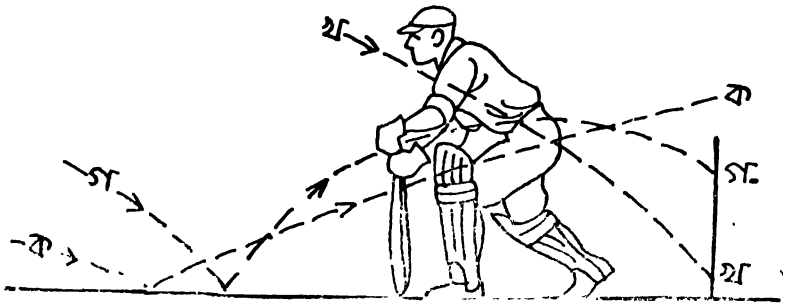
২নং এবং ৩নং বলের বেলায় ব্যাটসম্যান আউট হবে। কারণ, বল একেবারে স্টাম্পের উপর। কিন্তু আম্পায়ারকে দেখতে হবে, যাতে এমন উঁচু বলে ব্যাটসম্যানকে আউট দেওয়া না হয়, যে বল স্টাম্পের উপর দিয়ে বেরিয়ে যেতো। ৪নং বলের বেলায়ও ব্যাটসম্যান আউট হবে।



তবে আম্পায়ারকে লক্ষ্য রাখতে হবে যে লেগ ব্রেক বল হলে বলটা যেন এমন না হয় যে স্পিন করে বলটা অফ স্টাম্পের বাইরে দিয়ে বেরিয়ে যেতো।

৫নং বেলায় ব্যাটসম্যান আউট হবে না। কারণ বলটা লেগ স্টাম্পের বাইরে পিচে পড়েছে। লেগ স্টাম্পের বাইরের বলে ব্যাটসম্যান কোন সময়েই আউট হবে না।

বলটি উইকেটে নিশ্চিত আঘাত করতো ; অর্থাৎ বলটি উইকেট ভেঙে দিতে সমর্থ ছিল কিনা ;



ক = বলটা লাফিয়ে উইকেটের উপর দিয়ে বেরিয়ে যাচ্ছে। উইকেটে লাগার কোন সম্ভাবনা নেই। সুতরাং ব্যাটসম্যান আউট হবে না।
খ ও গ = এই দু'ক্ষেত্রেই ব্যাটসম্যান আউট হতে পারে, কারণ বল উইকেটে লাগার সম্ভাবনাই বেশী, তবে এক্ষেত্রে আম্পায়ার সতর্কতার সঙ্গে সিদ্ধান্ত নেবেন।

(২) বলটি দুই উইকেটের সোজাসুজি কিনা অথবা বলটি স্ট্রাইকার ব্যাটসম্যানের অফের দিকে পড়েছে কিনা ;

(৩) হাত ছাড়া শরীরের অন্য কোন অংশে প্রথম আঘাত করেছে কিনা ;

(৪) শরীরের যে অংশে বলটি আঘাত করেছে, সেই অংশটি বল লাগার মুহূর্তে দু'দিকের উইকেটের সোজাসুজি অর্থাৎ সমান্তরাল ভাবে ছিলো কিনা, উচ্চতা যাই হোক না কেন।

অতিরিক্ত মতামত

(ক) যে বল লেগ স্টাম্পের বাইরে পড়ে, সে বলে এল. বি. ডব্লিউ. আউট হবে না। অফ এবং লেগ দু'দিকেরই স্টাম্পের বাইরে দিয়ে বেরিয়ে যাওয়া বল আর স্টাম্পের উপর দিয়ে বেরিয়ে যাওয়া বলে এল. বি. ডব্লিউ.-এর কোন প্রশ্ন উঠে না।

(খ) কোন রকম সন্দেহের কারণ ঘটলে আম্পায়ার সাধারণতঃ ব্যাটসম্যানের পক্ষে রায় দিয়ে থাকেন, অর্থাৎ আউট দেবেন না।

(গ) রাউণ্ড দি উইকেট বোলিং-এ বোলার এল. বি. ডব্লিউ.-এর আবেদন করে সাফল্য লাভ করতে পারে না এ ধারণা ভুল।

(ঘ) প্রথমে ব্যাটে লেগে থাকলে স্ট্রাইকার ব্যাটসম্যান কোন মতেই এল. বি. ডব্লিউ. আউট হতে পারেন না।

(ঙ) এগিয়ে খেলতে গিয়ে যখন পায়ে বল লাগায় এল. বি. ডব্লিউ.-এর আবেদন হয়, তখন রায় দিতে আম্পায়ারকে খুব সতর্ক হতে হবে। বলটি উইকেটে লাগতো কিনা, সেটাই সবার আগে বিবেচনা করবেন আম্পায়ার।

আজকাল হ্যাণ্ডেল দি বলের মতো অবস্ট্রাকটিং দি ফিল্ড অর্থাৎ অসুবিধা সৃষ্টির জন্যের আউট খুব কমই দেখা যায়। ধরতে গেলে হয়ই না। বর্তমানের স্পোর্টিং ক্রিকেট খেলার যুগে এই ধরনের আউট দেখতে পাওয়াই অস্বাভাবিক।

প্রথম শ্রেণীর ক্রিকেট খেলায় অসুবিধা সৃষ্টির জন্যে আউটের একটি ঘটনার কথাই জানা যায়। ১৯৫১ সালে ওভাল মঠে ইংলণ্ডের সঙ্গে সাউথ আফ্রিকার ৫ম টেস্ট খেলার ঘটনাটি ঘটে। ইংলণ্ডের লেন হাটনের ব্যাটে লেগে বলটা ওপরে উঠে গেলো, ঠিক উইকেটের ওপরেই। পড়তে দিলে বলটা পড়বে উইকেটের ওপর। তাই হাটন তাঁর উইকেট বাঁচাতে গেলেন। এদিকে সাউথ আফ্রিকার উইকেট-কিপার এনডেন বলটা লুফতে চেষ্টা করছিলেন। কিন্তু লেন হাটন তাঁর উইকেট বাঁচাতে গিয়ে এনডেনের ক্যাচ ধরার অসুবিধা সৃষ্টি করলেন। এনডেন ক্যাচ ধরতে পারলেন না। ফলে সাউথ আফ্রিকার খেলোয়াড়রা অসুবিধা সৃষ্টির জন্য আউটের আবেদন জানালেন। আম্পায়ারও ঐ নিয়ম অনুসারে হাটনকে আউট দিয়ে দিলেন।

ক্রিকেট খেলার বয়স বাড়ার সঙ্গে, আর ছোটোখাটো নিয়মগুলির সঙ্গেই, 'অসুবিধা সৃষ্টির জন্য আউট' নিয়মটির জন্ম। তবে বড় বড় ক্রিকেট খেলায় এই ধরনের আউট হতে দেখা খুব কম লোকেরই ভাগ্যে ঘটে বা ঘটেছে। সত্যি কথা বলতে কি এ ধরনের আউট আজকাল দেখাই যায় না।

অসুবিধা সৃষ্টি করা (অবস্ট্রাকটিং দি ফিল্ড)

৪০নং নিয়ম

দু'জনের যে কোন ব্যাটসম্যান মাঠে অসুবিধা সৃষ্টি করার জন্যে আউট হবেন যদি দু'জনের মধ্যে কেউ ইচ্ছে করে অপর পক্ষকে বিব্রত

করেন বা বাধার সৃষ্টি করেন। যদি তার ফলে কোন একজন ব্যাটসম্যান অপরপক্ষকে ক্যাচ ধরতে না দেন, তাহলে যিনি বলটি মেরেছিলেন, তিনিই আউট হবেন।

দ্রষ্টব্য

(ক) ব্যাটসম্যান ইচ্ছে করে অসুবিধার সৃষ্টি করেছেন কিনা, তা' বিবেচনার ভার আম্পায়ারের উপর।

(খ) এই আউটে বোলারের কোন সম্মান নেই। স্কোর বুকে লেখা হবে 'অবস্ট্রাকটিং দি ফিল্ড আউট'।

(গ) রান নেওয়ার সময় যদি অনিচ্ছাকৃতভাবে কোন ব্যাটসম্যান কোন বলের 'থ্রো'র সামনে আসে, তাহলে আউট হবে না।

ক'য়েক বছর আগের ঘটনা। ইংলণ্ডের ওভাল মাঠে ভারতের সঙ্গে ইংলণ্ডের টেস্ট খেলা হচ্ছে। ভারত তখন ব্যাট করছে। সুন্দর ব্যাটিং করছেন ভারতীয় খেলোয়াড়রা। বিশেষ করে বিজয় মার্চেণ্ট। তাঁর ব্যাটিং-এর তুলনা হয় না। অপূর্ব জৌলুসভরা ব্যাটিং। মার্চেণ্ট সেঞ্চুরী করলেন।

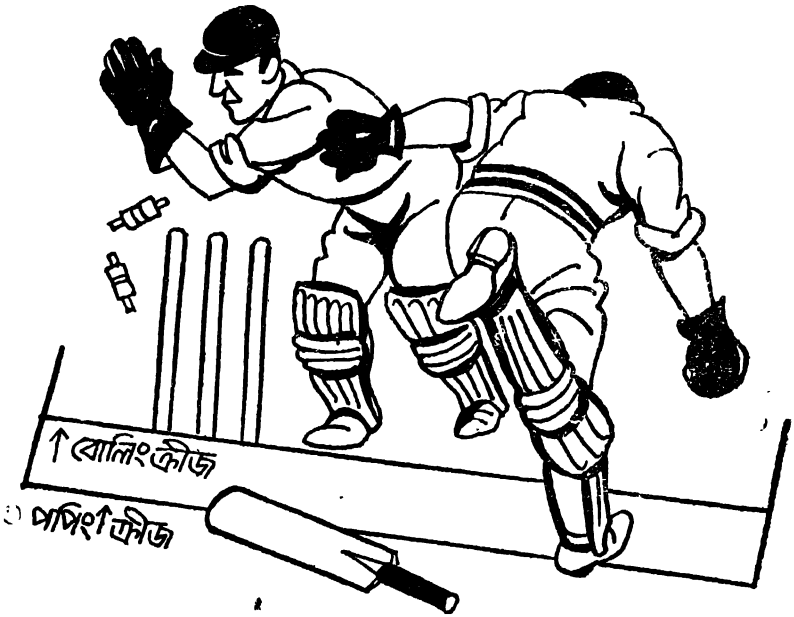
ইংলণ্ডের নামজাদা ব্যাটসম্যান ডেনিস কম্পটন ফিল্ডিং করছিলেন শর্ট লেগে। কম্পটনের খ্যাতি সর্বজনবিদিত। ফুটবল খেলোয়াড় হিসেবেও কম্পটন যথেষ্ট নাম করেছেন। বিলেতের অন্যতম শ্রেষ্ঠ ফুটবল দল আর্সেনেলের ছিলেন লেফট আউট। কোলকাতার অনেকেই তাঁকে ফুটবল এবং ক্রিকেট খেলতে দেখেছেন। তাঁদের অনেকেই আজো ভাবেন, কম্পটন ফুটবল না ক্রিকেট, কোন্‌টা ভালো খেলতেন।

যাই হোক মার্চেণ্ট তখন ১২৮ রান করেছেন। একটা বল মেরে দু'রান নেবার চেষ্টা করলেন। কম্পটন ফিল্ডিং করছিলেন শর্ট লেগে। তিনি ছুটে গেলেন বলটার পেছনে। মার্চেণ্ট তখন এক রান নেবার পর আর একটা রান নেবার জন্যে ছুটলেন।

কম্পটন দেখলেন বল ধরে ছুঁড়ে উইকেটে মারতে হলে আউট করা যাবে না। কম্পটন তখন করলেন কি, বলটা না থামিয়ে বুট দিয়ে সজোরে কিক করলেন উইকেট লক্ষ্য করে। মুহূর্তের মধ্যে বলটা গিয়ে ভেঙ্গে দিলো উইকেট। হতভম্ব মার্চেণ্ট বোকা বনে গিয়ে খানিকক্ষণ চেয়ে রইলেন

উইকেটের দিকে। তারপর কম্পটনের দিকে তাকিয়ে মাথা নীচু করে বেরিয়ে গেলেন মাঠ থেকে।

উচ্ছ্বাসে ফেটে পড়লো সারা মাঠ। হাততালি আর থামে না। এমন অভিনব রান-আউট আগে আর কেউ দেখে নি। নতুন জিনিস, একদম নতুন জিনিস। এর বুঝি তুলনা হয় না। ক্রিকেট ইতিহাসে এ এক অভিনব আউট।



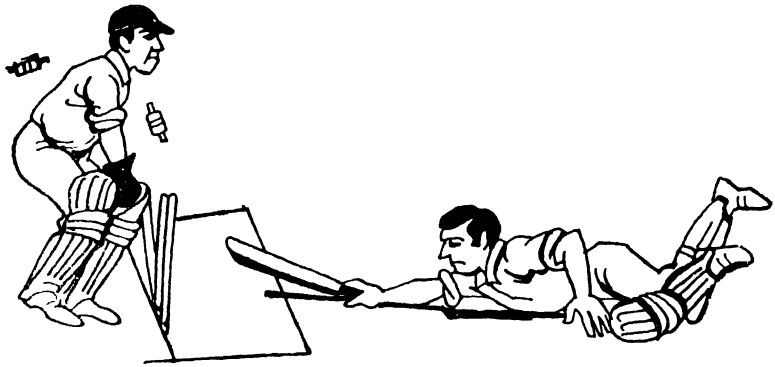
ব্যাটসম্যান ক্রীজে পৌঁছুতে পারেন নি। তিনি আউট। রান আউট।

রান-আউট

৪১নং নিয়ম

দু'জন ব্যাটসম্যানের যে কেউই রান আউট হবে, যদি খেলা চলার সময়, অর্থাৎ বলটি ডেড হবার আগে দৌড়াতে গিয়ে, কিংবা অন্য কোন কারণে নিজের ক্রীজের, অর্থাৎ পপিং ক্রীজের বাইরে থাকে ; এবং অপর পক্ষ সেই সময়ই উইকেট ভেঙ্গে দেয়ে। ব্যাটসম্যানদ্বয় যদি রান নেবার জন্যে নিজেদের ক্রস (অতিক্রম) করে থাকে তাহলে ভাঙ্গা উইকেটের দিকে আগত ব্যাটসম্যান আউট হবে ;

আর ক্রস করে না থাকলে, যে ব্যাটসম্যান উইকেট ছেড়ে চলে এসেছে, অর্থাৎ যার দিককার উইকেট ভাঙ্গা হয়েছে, সেই আউট



ব্যাটসম্যান রান আউট। ছুটে এসে নিজের ক্রীজে পৌঁছুতে পারেন নি তিনি। ব্যাট ক্রীজের মধ্যে থাকলেও মাটি স্পর্শ করে নি।

হবে। কিন্তু রান নেবার চেষ্টা না করলে ব্যাটসম্যান ৪২নং নিয়মাবলীর ঘটনায় কোন মতেই রান-আউট হবে না। নো-বলের ক্ষেত্রেও এই নিয়ম কার্যকরী।

দ্রষ্টব্য

বলটি যদি মারার পর অপর প্রান্তের উইকেটে আঘাত করে এবং কোন ফিল্ডসম্যান বলটি উইকেটে লাগার আগে না ছুঁয়ে থাকে, তাহলে দু'জন ব্যাটসম্যানের কেউই আউট হবে না।

অতিরিক্ত মতামত

নো-বলের বেলায় স্টাম্পড আউট করা যাবে না। উইকেট-রক্ষক অন্য কোন ফিল্ডসম্যানের ছোঁয়া ব্যতিরেকে, রান-আউটের জন্যে উইকেট ভেঙ্গে দিতে পারবে না ; যদি না ব্যাটসম্যান রান নেবার জন্যে ছুটতে আরম্ভ করে।

যদি ব্যাটসম্যান নিজের ক্রীজে থাকে, কিন্তু অপর প্রান্তের ব্যাটসম্যান এই দিককার ব্যাটসম্যানের কাছে চলে আসে এবং তার

অর্থাৎ অপর প্রান্তের উইকেট ভেঙ্গে ফেলা হয়, তাহলে ক্রীজ ছেড়ে আসা ব্যাটসম্যান রান-আউট হবে।

রান-আউট হবার আবেদন জানাতে হলে, ব্যাটসম্যান যদি ৪১নং নিয়ম ভঙ্গ করে, তাহলেই একমাত্র রান-আউটের আবেদন জানানো যাবে।

মাত্র কিছুদিন আগের একটা ঘটনা। ভারতের অন্যতম উইকেট-রক্ষক কুন্দরন উইকেটের পিছনে দাঁড়িয়ে ব্যাটসম্যানকে আউট করার সুযোগ খুঁজছিলেন।

বম্বের মাঠে ভারত বনাম ইংলণ্ড টেস্ট খেলা হচ্ছিলো। পুলার তখন ইংলণ্ডের একজন পরম নির্ভরযোগ্য ওপনিং ব্যাটসম্যান। সুন্দর ব্যাটিং করছিলেন তিনি। ধীরে ধীরে শত রানের দিকে এগিয়ে চলেছেন পুলার। একটু আগে ৮০ রান লেখা হলো পুলারের নামের পাশে।

পুলারের তখন ৮৩ রান হয়েছে। ভারতের অন্যতম শ্রেষ্ঠ অলরাউণ্ডার বোরদে বল করছেন। ফ্লাইটেড লেগ ব্রেক, আর গুগলি বলগুলো পুলারকে বড় বিভ্রান্ত করছে। ঠিক স্বাচ্ছন্দ্যের সঙ্গে তিনি খেলতে পারছেন না। হঠাৎ বোরদের একটা ফ্লাইটেড বলে পুলার খেলতে গেলেন এগিয়ে। কিন্তু বলটাকে আটকাতে পারলেন না। ঘুরপাক খেয়ে বলটা চলে গেলো কুন্দরনের হাতে। মুহূর্তের মধ্যে স্টাম্প ভেঙ্গে দিয়ে কুন্দরনের সঙ্গে ভারতীয় খেলোয়াড়রা চিৎকার করে উঠলো 'হাউজ দ্যাট'। লেগ আম্পায়ারের আঙ্গুল মাথার উপর উঠলো। পুলারের সেঞ্চুরী করা আর হলো না। স্টাম্পড আউট হয়ে গিয়ে মাথা নীচু করে তিনি ফিরে এলেন প্যাভেলিয়নে।

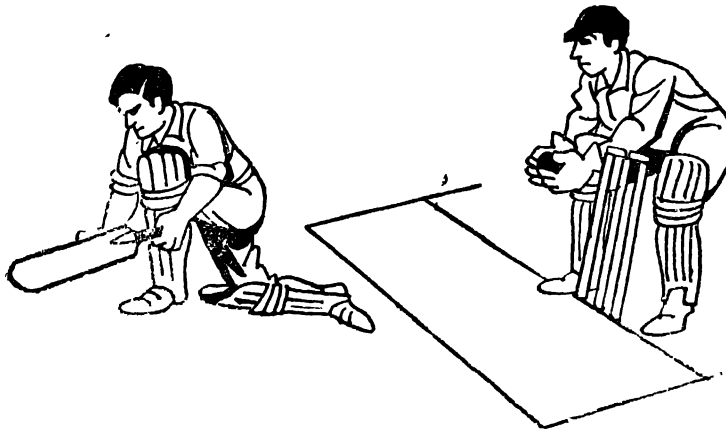
পৃথিবীতে সব থেকে দুঃখজনক স্টাম্পড আউট হয়েছেন সাসেক্স দলের পার্কস। ১৯৩৪ সালের কথা। সাসেক্স-এর সঙ্গে ল্যাঙ্কাশায়ারের খেলা হচ্ছে। জর্জ ডাকওয়ার্থ ছিলেন ল্যাঙ্কাশায়ার দলের উইকেট-রক্ষক। উইকেট-রক্ষকের হাতে কটআউট হয়েছেন ভেবে পার্কস ক্রীজ ছেড়ে বেরিয়ে গেলেন। আম্পায়ার তাঁকে আউট দেন নি। কিন্তু তখন দেরি হয়ে গেছে, আর পার্কসও উইকেট ছেড়ে অনেকখানি চলে এসেছেন। আম্পায়ার কট-আউট দিলেন না দেখে পার্কস উইকেটে ফিরতে চেষ্টা করলেন। কিন্তু বড় দেরি হয়ে গেছে তখন। ইতিমধ্যে ডাকওয়ার্থ পার্কসকে স্টাম্পড করে দিয়েছিল, আর

আম্পায়ারও আউট দিতে দ্বিধা করলেন না। স্টাম্পড-আউটের ইতিহাসে এই আউটটাই সব থেকে করুণ।

স্টাম্পড

৪২নং নিয়ম

স্ট্রাইকার স্টাম্পড আউট হবে যদি বোলার বল করার পর "নো-বল" ছাড়া অন্য বল খেলতে গিয়ে ব্যাটসম্যান তার ক্রীজ অর্থাৎ পপিং ক্রীজের বাইরে চলে আসে যদিও রান নেবার চেষ্টা সে



নট আউট। ব্যাটসম্যান তাঁর ক্রীজের বাইরে আছেন ঠিকই, কিন্তু উইকেট-রক্ষকও উইকেটের সামনে থেকে বল ধরছেন, ব্যাটসম্যানের ব্যাটে বল লাগে নি, অথচ উইকেট-রক্ষক উইকেটের সামনে থেকে বল ধরছেন। তাই ব্যাটসম্যান আউট হবে না।

করে নি; এবং উইকেট-রক্ষক অন্য কোন খেলোয়াড় ছোঁয়ার আগে বলটি দিয়ে উইকেট ভেঙ্গে দেন। শুধুমাত্র ব্যাট কিংবা ব্যাটসম্যানের শরীরের কোন অংশে বলটি লেগে থাকলেই উইকেট-রক্ষক উইকেটের সামনে থেকে বলটি ধরতে পারেন। নো-বলের বেলায় স্টাম্পড আউট হবে না।

দ্রষ্টব্য

উইকেট-রক্ষকের প্যাডে লেগে বলটি প্রতিহিত হয়ে উইকেটে

লাগলেও ব্যাটসম্যান স্টাম্পড হবে, অবশ্য সেক্ষেত্রে ব্যাটসম্যান যদি ক্রীজের বাইরে থাকে তবেই আউটের প্রশ্ন উঠবে।

ক্রিকেট খেলায় বোলারের সব থেকে বড় বন্ধু হলো উইকেট-রক্ষক। যে নানাভাবে বোলারকে উইকেট পেতে সাহায্য করে। তাই দলে ভালো উইকেট-রক্ষক না থাকলে বড়ই অসুবিধায় পড়ে দলটি। ব্যাটসম্যানের খুঁত অর্থাৎ উইক পয়েন্ট, মুদ্রাদোষ প্রভৃতি ব্যাটসম্যানের সব থেকে কাছে থাকে বলেই উইকেট-রক্ষক বুঝতে পারে এবং সময় মতো বোলারকে বলে দিয়ে সাহায্য করে। একটা আশ্চর্যজনক কট বিহাইণ্ড-এর কথা আজো ওদেশের লোকের মুখে মুখে ঘোরে। সেই গল্পটাই বলি।

বেশ কয়েক বছর আগে ইংলণ্ডের ওভাল মাঠে অস্ট্রেলিয়ার সঙ্গে ইংলণ্ডের টেস্ট খেলা হচ্ছে। ইংলণ্ডের ব্যাটিং, ব্যাট করছিলেন লেন হাটন। বল করছিলেন লিণ্ডওয়াল। লিণ্ডওয়ালের বল তাই উইকেট-রক্ষক ডন ট্যালন বেশ খানিকটা পিছনে দাঁড়িয়ে। লিণ্ডওয়ালের বলটা হাটনের ব্যাটে লেগে মাটি থেকে একটুখানি উপর দিয়ে চলে যাচ্ছিলো ফাইন লেগের দিকে। ট্যালন ঝাঁপিয়ে পড়ে সেই বলটা লুফে নিলেন। আউট, হাটন আউট। কট বিহাইণ্ড দি উইকেট।

উইকেট-রক্ষক

৪৩নং নিয়ম

বোলারের হাত থেকে ছাড়া পেয়ে বলটি যতক্ষণ না স্ট্রাইকারের ব্যাট কিংবা শরীরের কোন অংশ স্পর্শ করে যায়, অথবা উইকেটের পাশ দিয়ে বেরিয়ে যায়, অথবা ব্যাটসম্যান রান নেবার চেষ্টা করেছেন, ততক্ষণ পর্যন্ত উইকেট-রক্ষককে উইকেটের পিছনে থাকতে হবে। উইকেট-রক্ষক এই নিয়ম লঙ্ঘন করলে স্ট্রাইকার আউট নন, কেবল-মাত্র ৩৬, ৩৭, ৪০ ও ৪১নং আইনের বেলায় ব্যতিক্রম, যদিও সেই ব্যতিক্রম ৪৬নং নিয়মের শর্ত মোতাবেক।

দ্রষ্টব্য

(ক) এই আইনের বলে স্ট্রাইকারের বল মারা ও উইকেটে 'গার্ড'

করার অধিকার আছে উইকেট-রক্ষকের হস্তক্ষেপ মুক্ত ভাবে। স্ট্রাই-কারকে দোষী সাব্যস্ত করা হবে না যদি সে নিজের উইকেট রক্ষা করতে সচেষ্ট হয়ে একমাত্র উইকেট-রক্ষককে ক্যাচ লোফায় বাধা না দিয়ে, অন্য কোন উপায়ে উইকেট-রক্ষকের ব্যাপারে হস্তক্ষেপ করে।

(খ) যদি উইকেট-রক্ষকের উইকেটের সামনে এগিয়ে আসার ফলে ফিল্ডিং পক্ষের কোন সুবিধা না হয়, অথবা বলটি সম্পূর্ণ ইচ্ছেমত খেলতে ব্যাটসম্যানের স্বাধীনতায় হস্তক্ষেপ না করা হয় কিংবা ব্যাটস-ম্যানের আউট হবার কোন কারণ না ঘটে, তাহলে আম্পায়ার উইকেট-রক্ষকের ঐ এগিয়ে আসাকে কোন মূল্য দেবেন না।

অতিরিক্ত মতামত

উইকেট-রক্ষক কোন মতেই উইকেটের সামনে থেকে বল ধরতে পারে না, যদি না বলটি স্ট্রাইকারকে স্পর্শ করে থাকে, এবং ব্যাটে কিংবা শরীরের কোন অংশে না লাগে; উইকেটের সামনে থেকে ধরা সেই বলটি দিয়ে স্ট্রাইকারকে 'স্টাম্পড আউট' করার জন্যে উইকেট-রক্ষক উইকেট ভেঙ্গে দিতে পারে না।

উইকেটের পিছনে দাঁড়িয়ে উইকেট-রক্ষক উইকেটে বল ছুড়ে কিংবা একমাত্র ৩১নং নিয়ম বাদে যে কোন উপায়ে উইকেট ভেঙ্গে স্টাম্পড আউট করতে পারে। বল উইকেট-রক্ষকের প্যাডে লেগে ফিরে এসে উইকেটে লাগলে, এবং উইকেট-রক্ষক বলটি বুট দিয়ে কিক মেরে উইকেট ভাঙ্গলেও স্টাম্পড আউটের আবেদন জানানো যাবে।

ব্যাটসম্যান ক্রীজের বাইরে থাকলেও, উইকেটের সামনে থেকে ধরা বলে স্টাম্পড আউট হবে না—যদি ব্যাটসম্যান বলটি স্পর্শ না করে।

ক্রিকেট খেলায় ব্যাটসম্যান, বোলার এবং উইকেট-রক্ষকের যেমন প্রয়োজন; তেমনি প্রয়োজন ফিল্ডসম্যানের। ফিল্ডসম্যান ব্যতিরেকে ক্রিকেট

খেলা অসম্ভব। ক্যাচ ধরবে কে, বল থামাবে কে? ক্রিকেট খেলার জন্ম থেকেই ফিল্ডসম্যানরা আছেন। সুতরাং ফিল্ডসম্যানেরও নিয়ম আছে। তবে আইনের হের-ফের হয়েছে সামান্যই। তবু সেই সামান্য নিয়মটিও নীচে আলোচনা করা হল।

দি ফিল্ডসম্যান

৪৪নং নিয়ম

ফিল্ডসম্যান তার শরীরের যে কোন অংশ দিয়ে বল থামাতে পারে, কিন্তু সে যদি ইচ্ছে করে অন্যভাবে বল থামায় তাহলে রান-সংখ্যার সঙ্গে আরো ৫ রান যোগ হবে। আর ব্যাটসম্যানরা কোন রান না নিয়ে থাকলে শুধু ৫ রান যোগ হবে। স্ট্রাইকার যদি বলটি আঘাত করে থাকে, তাহলে তার রানের সঙ্গে এই রান যুক্ত হবে। তা না হলে বাই, লেগ বাই, নো-বল কিংবা ওয়াইড বল যা হবে তার সঙ্গে যুক্ত হবে।

দ্রষ্টব্য

(ক) ফিল্ডসম্যান বল ধরার জন্যে তার মাথার টুপি প্রভৃতি ব্যবহার করবে না।

(খ) ৫ রান যোগ হলেও ব্যাটসম্যানরা দিক পরিবর্তন করবে না। কারণ এই রান ফিল্ডসম্যানের দণ্ড স্বরূপ প্রাপ্ত রান।

(গ) পরীক্ষামূলক নিয়ম ঃ

পপিং ক্রীজের পেছনে 'অন সাইডে' বোলারের বোলিং করার সময় ফিল্ডারের সংখ্যা দু'য়ের বেশী হবে না। তবে পপিং ক্রীজের পেছনে ছাড়া অন সাইডে ফিল্ডারের সংখ্যার ধরা-বাঁধা কোন নিয়ম নেই। অর্থাৎ পপিং ক্রীজের পেছনের দু'জন সহ 'অন সাইডে' ফিল্ডিং পক্ষ যতোজন খুশী ফিল্ডার রাখতে পারেন।

ক্রিকেট দেখতে গেলেই মাঠের মধ্যে কালো প্যান্টের উপর সাদা লংকোট চাপানো দু'টি লোককে দেখা যায়। ফুটবল খেলার রেফারীর মতো এঁরা খেলা পরিচালনা করেন। এঁরা আম্পায়ার।

আম্পায়ারের কাজ যেমন কঠিন তেমনি কষ্টসাধ্য। অনেক অভ্যাস, অনেক চেষ্টার পর ভালো আম্পায়ার হওয়া যায়। পরিশ্রমসাধ্য কাজও বটে। পুরো সময় খেলার মাঠে, খেলার উপর তীক্ষ্ণ নজর রেখে, ঠায় দাঁড়িয়ে থাকতে হবে; এ ছাড়া অন্য কোন পন্থাও নেই।

সমস্ত দায়িত্বের ঝুঁকি মাথার উপর নিয়ে আম্পায়ারকে খেলা পরিচালনা করার জন্যে নামতে হয়। প্রতি পদে পদে বাধা পাওয়ার সম্ভাবনা, খেলোয়াড়দের কাছ থেকে না পেলেও দর্শকদের কাছ থেকে সহজে রেহাই পাবার উপায় নেই। একটু অন্যমনস্ক হলেই ভুল হবে। আর ভুল হলে তো কথাই নেই। আম্পায়ারের কাজ যথেষ্ট কষ্টসাধ্য, যথেষ্ট পরিশ্রমের। তাই আম্পায়াররা তাঁদের দুরূহ কাজের জন্য পান সকলের কাছ থেকে অকুণ্ঠ সম্মান।

আম্পায়ারের কাজ

৪৫নং নিয়ম

আম্পায়াররা টস হবার আগেই বিশেষ শর্তগুলি (যদি থাকে) জেনে নেবেন, এবং খেলার ধারার জন্য দু'পক্ষের অধিনায়কের সঙ্গে একমত হবেন। উইকেট ঠিক পোঁতা হয়েছে কিনা, পিচ ঠিক আছে কিনা, এবং সময় নির্ধারণের জন্যে ঘড়ি ঠিক করে নেবেন।

দ্রষ্টব্য

(ক) বিশেষ শর্ত বলতে, খেলার সময়, লাঞ্চ এবং টি-এর সময় প্রভৃতি বোঝায়। তবে শর্তগুলো আইনের সীমানার মধ্যে থাকবে।

(খ) অধিনায়করা খেলার সময় কোন্ ঘড়ি অনুযায়ী কাজ চলবে, তা জানতে চাইতে পারেন, অর্থাৎ অধিনায়কদের জানার অধিকার আছে।

বিশেষ মতামত

একদিনের অথবা অর্ধদিনের খেলা হলে, নির্ধারিত সময় কিংবা ওভার হিসেবে ইনিংস হলে, আম্পায়াররা সে বিষয় জেনে নেবেন, এবং অধিনায়কদের পরিষ্কার করে বুঝিয়ে দেবেন।

৪৬নং নিয়ম

খেলার আগে এবং খেলা চলার সময় আম্পায়াররা নজর রাখবেন যে, খেলার ধারা এবং ব্যাট, বল প্রভৃতি খেলার জিনিসগুলো আইন-সম্মতভাবে কোন্‌টা ঠিক ও কোন্‌টা বেঠিক, এবং কোন্‌টা নীতি অনুযায়ী বা ফেয়ার ও কোন্‌টা নীতি বিগর্হিত বা আনফেয়ার খেলা, তার নির্ধারক একমাত্র তাঁরাই। তাঁদের উপর দায়িত্ব ন্যস্ত হলে খেলার মাঠের উপযুক্ততা, আবহাওয়া, আলো (মেঘের জন্যে কিংবা বিকেলে অন্ধকার হলে) এবং সর্বোপরি খেলার ফলাফল ঠিক করাও আম্পায়ারদের উপর নির্ভর করবে। খেলার সমস্ত কিছু সন্দেহের অবসান ঘটাবেন তাঁরা। প্রত্যেক ইনিংস-এর পর আম্পায়াররা দিক পরিবর্তন করবেন। আম্পায়ারদের মধ্যে মতানৈক্য হলে, যে অবস্থায় ব্যাপারটি রয়েছে বা ঘটেছে সেই অবস্থাই চলবে বা থাকবে।

দ্রষ্টব্য

(ক) আম্পায়াররা তাঁদের সুবিধে মতো স্থানে দাঁড়াবেন, যেখান থেকে খেলার খুঁটি-নাটি সবকিছু ভালোভাবে দেখা যাবে। বোলারের দিককার আম্পায়ার এমন জায়গায় দাঁড়াবেন না, যাতে বোলারের দৌড়ে এসে বল করতে অসুবিধা হয়, কিংবা ব্যাটসম্যানের দৃষ্টি আম্পায়ারের উপর পড়ে। লেগের দিকে না দাঁড়িয়ে লেগ আম্পায়ার যদি অফের দিকে দাঁড়ান, তাহলে তাঁকে ফিল্ডিং পক্ষের অধিনায়কের মত নিতে হবে, এবং ব্যাটসম্যানকে সে বিষয়ে ওয়াকিবহাল করে দিতে হবে।

(খ) আম্পায়াররা কোন সময়ই তাঁদের নির্দেশের জন্যে খেলোয়াড়দের কিংবা দর্শকদের মতামতের উপর নির্ভর করবেন না।

(গ) সিগন্যাল দিয়ে আম্পায়ার নির্দেশ দেবেন, আর যদি প্রয়োজন হয়, তাহলে খেলোয়াড়দের দেখানোর জন্যে সিগন্যাল দেবার সময় সিগন্যালের কথাটাও ঘোষণা করে বলবেন।

(ঘ) ফেয়ার এবং আনফেয়ার খেলা

(১) আবেদন ব্যতিরেকেও আম্পায়াররা আনফেয়ার খেলায় হস্তক্ষেপ করতে পারেন। আইনানুযায়ী খেলায় হস্তক্ষেপ করার প্রয়োজন না দেখলে, তাঁরা খেলায় হস্তক্ষেপ করবেন না কোনমতেই।

(২) খেলার সময় যদি কোন খেলোয়াড় আম্পায়ারকে নিয়ে এবং তাঁর মতামত নিয়ে টিটকিরী দিতে থাকেন বা সমালোচনা করেন বা নির্দেশ পালন না করেন, প্রথমে সেই দলের অধিনায়ককে ব্যাপারটিতে হস্তক্ষেপ করার জন্যে অনুরোধ করবেন, তাতেও যদি কোন ফল না হয়, তখন তিনি ব্যাপারটা সেই টীমের কর্তৃপক্ষের গোচরীভূত করবেন।

(৩) বলটি ধরার সুবিধার জন্য বোলার মাটিতে বল ঠুকে বলের সেলাই লিফ্‌ট (তুলে ফেলা) করাতে পারেন না, করলে যদি দরকার হয় তাহলে আম্পায়ার বল পালটিয়ে দেবেন, এবং অধিনায়ককে এই আনফেয়ার পন্থা অনুসরণ করতে নিষেধ করবেন। বোলার রজন, মোম প্রভৃতি কিংবা তেল বলের পালিশ বাড়াবার জন্য ব্যবহার করতে পারবেন না। তবে বল ভিজে গেলে বোলার তোয়ালে দিয়ে বা কাঠের গুঁড়ো দিয়ে ঘষতে পারবেন, বা মুছে নিতে পারবেন।

(৪) ফিল্ডিং পক্ষের কোন খেলোয়াড় যাতে খেলার সময় ষ্ট্রাইকারকে কোন আওয়াজ করে কিংবা অঙ্গভঙ্গী করে বিরক্ত না করেন, সেদিকে নজর রাখবেন।

(৫) বোলারের সুবিধার্থে যদি কোন খেলোয়াড়ের পিচ খারাপ করার উদ্দেশ্য থাকে, তাহলে আম্পায়ার সেদিকে লক্ষ্য রাখবেন এবং পিচ রক্ষা করবেন, অর্থাৎ পিচ খারাপ করতে দেবেন না।

(৬) যদি ফাস্ট বোলার ইচ্ছে করে ব্যাটসম্যানকে লক্ষ্য করে শর্ট পিচ বল দিতে থাকে, এবং ব্যাটসম্যান যদি সোজাসুজি ঠিক তাঁর উইকেটে থাকেন, তাহলে সেই সময় খেলাকে ফেয়ার গেম বলা চলতে পারে না অর্থাৎ ফেয়ার বোলিং হচ্ছে না। তখন বোলারের দিককার আম্পায়ার নিম্নলিখিত ব্যবস্থা অবলম্বন করতে পারেন।

(অ) বোলারকে ঐ ধরনের বল করতে নিষেধ করতে পারেন।

(আ) বোলার সেকথা না শুনলে, সেই দলের অধিনায়ককে ও অপর আম্পায়ারকে ঐ বিষয় জানাবেন।

(ই) তাতেও অর্থাৎ অধিনায়কের কথায়ও যদি কাজ না হয়, তাহলে প্রথমে ডেড বল এবং পরে ঐ বোলারকে আর বল করতে না দেবার জন্যে সেই অধিনায়ককে নির্দেশ দেবেন এবং অধিনায়ক সেই ইনিংসে বোলারকে তৎক্ষণাৎ বল করা বন্ধ করে দেবেন। ঐ বোলার আর বল করতে পারবে না, এবং পরের বিরতিতেই ব্যাটিং পক্ষের অধিনায়ককে ব্যাপারটা জানাবেন যে বোলারকে সরিয়ে দেওয়া হয়েছে সে ঐ একই ইনিংসে আর বল করতে পারবে না।

(৭) যদি বোলার তার রান-আপের সীমানায় ফিরে যাবার সময় ব্যাটসম্যানরা চুরি করে রান নিতে চেষ্টা করেন, তাহলে সেটাও আনফেয়ার; কারণ বলটা তখন 'ডেড বল' থাকে। বোলার বলটি যে কোন দিকের উইকেটে না ছোড়েন (রান আউট করার জন্য) তা হলে ব্যাটসম্যানরা পরস্পরকে ক্রস করলেই আম্পায়ার 'ডেড বল' ঘোষণা করবেন এবং উভয় ব্যাটসম্যানই পূর্ববর্তী নিজ নিজ উইকেটে ফিরে যাবেন।

(৮) ফিল্ডিং পক্ষের কোন খেলোয়াড় দলাই-মলাই বা স্নান করার জন্যে মাঠ ত্যাগ করতে পারবে না।

(৬) মাঠ, আবহাওয়া এবং আলো

(/০) খেলা আরম্ভ হওয়ার আগে থেকে, অর্থাৎ খেলার শর্ত সম্পর্কে যদি ঠিক করা না থাকে, তাহলে খেলা চলার সময় (খেলার মধ্যে হলে ব্যাটসম্যানদ্বয় তাঁদের ক্যাপ্টেনের হয়ে বলতে পারেন) মাঠের উপযুক্ততা, আবহাওয়া অথবা আলোর ব্যাপারে নিজেদের মধ্যে ঠিক করে নিতে পারেন। মতানৈক্য দেখা দিলে আম্পায়ারদের

মতামতকে মেনে নিতে হবে, এবং আম্পায়াররা সে ক্ষেত্রে ঠিক ভাবে বিচার করবেন।

(৵০) খেলা একমাত্র তখনই বন্ধ হতে পারে, যখন অবস্থা এমন খারাপ যে খেলা চালান অসঙ্গত ও বিপজ্জনক। যেমন—মাঠে জল দাঁড়িয়ে গেলে কিংবা এমনই ভিজে বা পিছল যে ব্যাটসম্যান এবং বোলারের দাঁড়াতেই অসুবিধা হচ্ছে, কিংবা ফিল্ডাররা বল ধরার জন্যে ছোটাছুটি করতে পারছেন না ; কিন্তু শুধু ঘাস ভিজে থাকলে এবং বল স্লিপ করলে খেলা বন্ধ হবে না।

(৶০) খেলা বন্ধের পর অধিনায়ক অথবা আম্পায়াররা, যদি তাঁদেরউপর দায়িত্ব থাকে, সঙ্গে কোন খেলোয়াড় না নিয়ে মাঠ পরিদর্শনে আসবেন, এরপর অবস্থার পরিবর্তন ঘটলেই মাঠে আসবেন, এবং তা না হলেও, অর্থাৎ অবস্থার পরিবর্তন না ঘটলেও নির্ধারিত সময় অন্তর তাঁরা মাঠ পরিদর্শনে আসবেন। খেলা চালান সম্ভব মনে হলেই তাঁরা খেলা আরম্ভ করবার জন্যে অধিনায়কদের ও খেলোয়াড়দের বলবেন।

অতিরিক্ত মতামত

(১) নতুন ব্যাটসম্যান খেলতে আসলে ওভারের আর ক'টা বল আছে আম্পায়ারকে তা জানাতে হবে না। তবে জিজ্ঞেস করলে নিশ্চয়ই বলবেন।

(২) খেলা শেষ বা কোন বিরতির আগের ওভারকে আম্পায়ার 'লাস্ট ওভার' বলবেন না।

(৩) একদিনের খেলায় প্রত্যেক পক্ষের ইনিংস সমাপ্ত না হওয়া পর্যন্ত আম্পায়ার দিক পরিবর্তন করবেন না।

(৪) উইকেট-রক্ষক বাদে অন্য কোন ফিল্ডসম্যান গ্লাভস, ব্যাণ্ডেজ অথবা হাতে প্লাস্টার লাগিয়ে মাঠে নামতে পারবেন না। তবে অধিনায়ক যদি বিশেষ প্রয়োজনে এই বিষয়ে সিদ্ধান্ত নিয়ে থাকেন, তাহলে আম্পায়ার সে বিষয়ে কিছু বলবেন না।

'হাউজ দ্যাট'

খেলোয়াড়দের সমবেত আবেদনের চিৎকারে ক্রিকেট মাঠ ভরে ওঠে, মুখরিত হয়ে ওঠে ক্রিকেট মাঠ।

সে আবেদনে কখনও আম্পায়ার সাড়া দেন, কখনও দেন না। তবু ক্রিকেট খেলার এই আবেদন একটি ঈর্ষার বস্তু। সমস্ত খেলোয়াড়রা যখন একসঙ্গে চিৎকার করে ওঠে, তখন শুনতে খুব ভালো লাগে। ভালো লাগে সেই সমবেত চিৎকার। কান পাতলে এখনও যেন সে চিৎকার শোনা যায়। ক্রীকেট-রসিকদের প্রাণের মধ্যে গেঁথে গেছে ঐ কটি কথা,……'হাউজ দ্যাট'।

ইংলণ্ডের উইকেট-রক্ষক জর্জ ডাকওয়ার্থ এমন জোরে আবেদন করতেন যে, তাঁর চিৎকার মাঠের বাইরেও অনেক দূর পর্যন্ত শোনা যেতো। 'হাউজ দ্যাট' চিৎকারের সৌন্দর্য আলাদা। যদি কোন দিন চিৎকার করে আবেদন করার বদলে অন্য কোন পন্থা অবলম্বন করা হয়, 'হাউজ দ্যাট' বলে চিৎকারের মূল্য একমাত্র সেই দিনই পুরোপুরি বোঝা যাবে।

আপীল বা আবেদন

৪৭নং নিয়ম

প্রতিপক্ষ দলের আবেদন অর্থাৎ আপীল ব্যতিরেকে আম্পায়ার কোন আউটের নির্দেশ দেবেন না। আবেদন পরবর্তী বলের ডেলিভারির বা ১৮নং নিয়মানুযায়ী 'টাইম' ঘোষণার আগে জানাতে হবে। বোলারের দিককার আম্পায়ার ৩৮ বা ৪২নং নিয়মের আউটের বা ৪১নং নিয়মের স্ট্রাইকারের দিকের রান আউটের আবেদন ব্যতীত সব নিয়ম বা ৪১নং নিয়ম অনুসারে স্ট্রাইকারের দিকের রান আউটের বেলায় লেগ আম্পায়ার নির্দেশ দেবেন। কোন ক্ষেত্রে যদি একজন আম্পায়ার মতামতের জন্যে অপরজনের কাছে আবেদন জানান, তাহলে অপরজনের নির্দেশই কার্যকরী হবে।

দ্রষ্টব্য

(ক) 'হাউজ দ্যাট' বলে আউটের জন্যে আবেদন জানানো হয়। আম্পায়ার মাথার উপর তর্জনী আঙ্গুল তুলে আউটের ইশারা দেবেন, এবং ব্যাটসম্যান আউট না হলে, 'নট আউট' বলবেন। এই 'হাউস দ্যাট' আবেদনে সব রকম নিয়মের আউটের আবেদন আছে বলে ধরা

হয়, যতক্ষণ না কোন বিশেষ আউটের আবেদন হচ্ছে। একজন আম্পায়ার আবেদন অগ্রাহ্য করলেও অপর আম্পায়ার তাঁর নিজের আওতার মধ্যে নিয়ম লঙ্ঘনের জন্যে আউট দিতে পারেন, অবশ্য সেই সময়েই এটা চলতে পারে।

(খ) আম্পায়ার তাঁর নির্দেশ নাকচ করে দিতে পারেন, তবে খুব তাড়াতাড়ি করতে হবে।

(গ) প্রয়োজন মনে করলেই আম্পায়াররা কোন আবেদনের ব্যাপারে ঘটনা সম্পর্কে নিজেদের মধ্যে আলোচনা করতে পারেন। কোন আম্পায়ারের যখন নির্দেশ দিতে সন্দেহ হচ্ছে না, তখন তিনি অপর আম্পায়ারের সঙ্গে আলোচনা করবেন না। দু'জন আম্পায়ারের মধ্যে আলোচনা হবার পরও যদি সন্দেহ থাকে, তা'হলে ব্যাটসম্যানের স্বপক্ষেই নির্দেশ যাবে, অর্থাৎ ব্যাটসম্যান আউট হবে না।

(ঘ) যদি কোন ব্যাটসম্যান আউট না হয়েও ভুল বুঝে উইকেট ছেড়ে চলে আসেন, সে ক্ষেত্রে আম্পায়ার ব্যাপারটিতে হস্তক্ষেপ করবেন।

(ঙ) ২৫নং নিয়মানুযায়ী 'ওভার' ডাকা হলেই বলটি 'ডেড' হয়ে যায়; কিন্তু তৎসত্ত্বেও পরবর্তী ওভারের প্রথম বলটি যতক্ষণ না দেওয়া হচ্ছে ততক্ষণ আবেদন চলতে পারে। কিন্তু 'টাইম' ঘোষণার পর বেল তুলে নিলে আর এক্ষেত্রে আবেদন গ্রাহ্য হবে না।

অতিরিক্ত মতামত

(ক) অবধারিত আউট, যেমন—বোল্ড, কট প্রভৃতির ক্ষেত্রে আবেদন না জানালেও কিছু আসে যায় না।

আবেদন করতে এবং আউট দিতে একটু দেরি হলে এবং সেই ফাঁকে ব্যাটসম্যানরা যদি রান নিয়ে নেন তাহলে আম্পায়ার স্কোরারকে রানটি নাকচ করে দেওয়ার জন্যে বলবেন। বল পায়ে লেগে যাবার পর ব্যাটসম্যানরা লেগ বাই রান নিলেন; কিন্তু সে বলটা পায়ে লাগার ফলে এল. বি. ডব্লিউ. আউট হলেন স্ট্রাইকার। তখনও রানটি বাদ যাবে, এবং নন-স্ট্রাইকার তাঁর জায়গায় ফিরে আসবেন।

(খ) ক্যাচ আউট হবে ভেবে ব্যাটসম্যান যদি ক্রীজ ছেড়ে বেরিয়ে আসেন, এবং ক্যাচ মিস হবার পর বলটি দিয়ে উইকেট ভেঙে দেওয়া হয়, তাহলে ব্যাটসম্যান রান-আউট হবেন।

স্কোরার জেনে রাখবে

ক্রিকেট খেলায় স্কোরারদের যথেষ্ট দায়িত্ব আছে। কারণ স্কোর বুকই হচ্ছে ক্রিকেট খেলার একমাত্র রেকর্ড বুক, যা দেখে ভবিষ্যতে খেলার ফলাফল নিয়ে কথা চলবে। তাই স্কোরারদের কাজ খুবই দায়িত্বপূর্ণ। স্কোরাররা নিম্নলিখিত কাজগুলো অবশ্যই করবেন ;

(ক) মাঝে মাঝে নিজেদের স্কোর বুক মিলিয়ে দেখবেন, ঠিক আছে কিনা।

আম্পায়ারদের ইশারা দেবার ভঙ্গিমা

স্কোর সম্বন্ধে কোন সন্দেহের প্রশ্নই যাতে না উঠতে পারে, সেই দিকে দৃষ্টি রাখা স্কোরারদের প্রধান কর্তব্য হওয়া উচিত। ৪নং নিয়মে স্কোরার ক'জন থাকবে তার স্পষ্ট উল্লেখ নেই। কিন্তু কোন গুরুত্বপূর্ণ ম্যাচে প্রত্যেক দলের জন্য একজন করে স্কোরার থাকবে। যদি একজন মাত্র স্কোরার থাকে তাহলে তার উপর সঠিক স্কোরের সমস্ত দায়িত্বই থাকবে। প্রত্যেক স্কোরার অপর স্কোরারের সঙ্গে মোট স্কোর, প্রত্যেক উইকেট পড়ার সময় স্কোর প্রত্যেক ব্যাটসম্যানের নিজস্ব স্কোর প্রভৃতি মিলিয়ে নেবেন। এতে ভুল হবার সম্ভাবনা খুবই কম থাকে। স্কোরারের খেলাতে হস্তক্ষেপ করার কোন অধিকার নেই। মোট রানের সঠিকতা সম্বন্ধে যদি কোন সন্দেহ হয় তাহলে স্কোরার আম্পায়ারের সঙ্গে পরামর্শ করতে পারেন।

(খ) নো-বল হলে গোলের মধ্যে একটা ফুটকুলি দিয়ে বোঝাবেন। [০] দুটো নো-বল হলে দুটো ডট [:]। তিনটে হলে তিনটে [:·]।

'ওয়াইড বল' হলে যোগের চিহ্ন দেবেন এবং একটা ডট [+·] দুটো হলে দুটো ডট। চারটে হলে চারটে [:+:]। বোলিং অ্যানালিসিসের মধ্যে ঐগুলো লেখা হয়। যখন রান হয় তখনও ঐ গোলের মধ্যে ১ বা ২ যা রান হবে লিখতে হয়। একটা রান হলে (১), তিনটে রান হলে (৩)। আবার মেডেন ওভার হলে ইং এম. [M] লেখা হবে। উইকেট পেলে অবশ্য মেডেন ওভারে ইং ডব্লিউ [W] লেখা হয়।

(গ) স্কোরারদের আম্পায়ারদের ইশারা বুঝতে হবে এবং সেই অনুযায়ী রান লিখতে হবে। নিম্নলিখিত উপায়ে আম্পায়ার ইশারা দেন।

বাউণ্ডারী—হাতটি সোজাসুজি বুক বরাবর তুলে নাড়ানো।

ওভার বাউণ্ডারী—দু'হাত মাথার ওপর তুলে, এদিক ওদিক করে।

বাই—একটা হাত মাথার ওপর তুলে ধরে।

লেগ বাই—একটা পা তুলে এবং হাত দিয়ে তাকে স্পর্শ করে।

ওয়াইড—কাঁধ বরাবর দু'হাত সোজা রেখে।

নো-বল—কাঁধ বরাবর একটা হাত তুলে।

আউট—একটা আঙুল মাথার ওপর তুলে (তর্জনী)।

ওয়ান শর্ট—একটা হাত দিয়ে কাঁধ স্পর্শ করে।

ক্রিকেটের অভিধান

অ

অন—ক্রিকেট মাঠে বোলারের ডান দিক, আর বোলার-মুখো ব্যাটসম্যানের বাঁ দিকটাকে 'অন' বা 'অন সাইড' বলা হয়।

অফ—বোলারের বাঁ দিক, আর বোলারের দিকে মুখ করা অর্থাৎ স্ট্রাইকার ব্যাটসম্যানের ডান দিকটা।

অন সাইড প্লেয়ার—যে ব্যাটসম্যান অনের দিকে বেশী হিট করে।

অফ সাইড প্লেয়ার—যে ব্যাটসম্যান অফ সাইডে বেশী মেরে খেলতে অভ্যস্ত।

অলরাউণ্ডার—ব্যাটিং বোলিং এবং ফিল্ডিং তিনটিই যে খেলোয়াড় ভালো করতে পারে।

অবস্ট্রাক্টিং দি ফিল্ড—অসুবিধা সৃষ্টির জন্যে আউট।

আ

আপিল—আম্পায়ারের কাছে আউটের জন্যে আবেদন করা।

আউট—নিয়মমাফিক ব্যাটসম্যানের খেলার ইনিংস শেষ। একজন ব্যাটসম্যান নিম্নলিখিত যে-কোনভাবে আউট হতে পারে। (১) বোল্ড, (২) কট, (৩) এল. বি. ডব্লিউ, (৪) হিট উইকেট, (৫) রান আউট, (৬) স্টাম্পড, (৭) হিট দি বল টোয়াইজ, (৮) হ্যাণ্ডলড দি বল, (৯) অবস্ট্রাক্টিং দি ফিল্ড।

আউট সুইঙ্গার—ফাস্ট কিংবা মিডিয়াম পেস বোলাররা যে বলগুলো অন থেকে অফের দিকে ধনুকের মতো ঘুরিয়ে দেয়।

আউট অফ হিজ গ্রাউণ্ড—স্ট্রাইকার কিংবা নন-স্ট্রাইকার ব্যাটসম্যান পপিং ক্রীজ ছেড়ে বেরিয়ে গেলে অর্থাৎ ক্রীজের বাইরে থাকলে বলা হয় যে ব্যাটসম্যান···আউট অফ হিজ গ্রাউণ্ড।

আণ্ডার আর্ম বোলিং—হাত না ঘুরিয়ে বল করা। কাঁধের তলা থেকে বল ছুঁড়ে দেওয়া।

আনফেয়ার গেম—খেলা যখন নিয়মমাফিক চলছে না।

আম্পায়ার—ক্রিকেট খেলার বিচারক এবং খেলা পরিচালনা করার দায়িত্ব বহনকারী ভদ্রলোক।

আউট ফিল্ড—ক্রিকেট মাঠের মধ্যের চারপাশ। পিচ ছাড়া মাঠের অন্য অংশকে আউট ফিল্ড বলে।

ই

ইনিংস—দলের ব্যাটসম্যানদের আউট হয়ে যাওয়া কিংবা এর মধ্যে সমাপ্তি ঘোষণা করা পর্যন্ত সময়। বড় ম্যাচে প্রতি দলকে দেখা যায় দু'টি করে ইনিংস খেলতে। কোন দলের ব্যাটিং করার সময়কেই ইনিংস বলে।

ইনসুইঙ্গার—ফাস্ট কিংবা পেস বোলারদের যে বলগুলো ধনুকের মতো বেঁকে অফ থেকে অনের দিকে যায়।

ইয়র্কার বল—যে বলগুলো ঠিক ব্যাটের তলায় এসে পিচ খায়, অর্থাৎ ব্যাটসম্যান যেখানে ব্যাট পেতে রেখেছে ঠিক সেইখানে মাটির উপরে পড়ে।

ইনিংস ডিফিট—ইনিংস-এ পরাজয়। একটি দল প্রথম ইনিংস-এ যতো রান করলো অপর দলটি দু'টি ইনিংস-এও সেই রান করতে না পারলে, বলা হয় দলটি ইনিংস-এ হেরেছে। এ ক্ষেত্রে দু' ইনিংস ব্যাট করার পরও অপর দলটি থেকে যতো রানে পিছিয়ে থাকবে দলটি এক ইনিংস ও ততো রানে পরাজিত হবে।

উ

উইনিং দি টস—টসে জেতা।

উইকেট—দু'দিকের তিনটে তিনটে ছ'টা স্টাম্প। পিচকে অনেকে উইকেট বলেন।

উইদাউট স্কোর—রান না করা, কিংবা রান করতে না পারা।

উইকেট-কিপার—উইকেট-রক্ষক। উইকেটের ঠিক পেছনে প্যাড ও গ্লাভস পরে যে দাঁড়িয়ে থাকে।

এ

এ্যাটাকিং ফিল্ড—ব্যাটসম্যানের কাছাকাছি ফিল্ডার রেখে ক্যাচ আউট করার চেষ্টা।

এ্যাগ্রেসিভ ব্যাটিং—তাড়াতাড়ি রান তোলার জন্যে পিটিয়ে খেলা।

এজিং—ব্যাটের আনাচে-কানাচে বল লাগা।

এক্সট্রা—অতিরিক্ত রান। বাই, লেগ-বাই, নো-বল ইত্যাদি রানকে এক্সট্রা রান বলে। অষ্ট্রেলিয়ায় এক্সট্রাকে 'সানড্রি' বলা হয়।

এক্সট্রা কভার—ফিল্ডিং করার একটা জায়গার নাম।

এল. বি. ডব্লিউ.—লেগ বিফোর উইকেট। ব্যাটসম্যানকে আউট করার একটা উপায়। সোজা বলগুলো যেগুলো পায়ে না লাগলে নিশ্চয়ই উইকেটে লাগতো অর্থাৎ উইকেটের সোজাসুজি বল পায় লাগলে এই আউট দেওয়া হয়।

এ্যাবডমিন্যাল গার্ড—ব্যাটসম্যান ও উইকেট-কিপারের এক রকমের পোশাক। খেলতে নামার আগে গার্ড পরার পর প্যাণ্ট পরে ব্যাটিং কিংবা উইকেট-কিপিং করার জন্য নামতে হয়।

এ্যালঙ্গ দি কার্পেট—মাটি কামড়ে বল যাওয়া অর্থাৎ মারার পর বলটা একটুও উঁচু না হয়ে মাটির উপর দিয়ে যাওয়া।

ও

ওপেনিং দি শোল্ডারস—জোর পিটিয়ে খেলা। হাত খুলে মারা।

ওভার থ্রো—ছোঁড়া বল ধরতে না পারা। ফিল্ডার বল ধরে এমন ভাবে উইকেটে ছুঁড়লো যে উইকেট-কিপার কিংবা অন্য কোন ফিল্ডার সে বলটা ধরতে পারলো না। একেই ওভার থ্রো বলা হয়।

ওভার—এক দফায় বোলার যে ক'টি বল দেয়। আজকাল ছ'টা কিংবা আটটা বলে ওভার হয়।

ওভার দি উইকেট—উইকেটের বাঁ দিক দিয়ে বল করা। ডান হাতের বোলার যখন উইকেটের বাঁদিক দিয়ে বল করে অথবা বাঁ হাতের বোলার যখন উইকেটের ডান দিক দিয়ে বল করে।

ওয়াইড—ব্যাটসম্যানের নাগালের বাইরে দিয়ে যাওয়া বল।

ওয়ান শর্ট—একটি রান কম। ব্যাটসম্যান পপিং ক্রীজ না ছুঁয়েই যখন আবার রান নিতে যায় তখনই ওয়ান শর্টের প্রশ্ন ওঠে, অর্থাৎ ঐ রানটি পূর্ণ হয় নি, রানটি বাদ দিতে হবে। আম্পায়ার তখন ওয়ান শর্টের ইশারা দিয়ে স্কোরারকে বিষয়টি জানান।

ওভার বাউণ্ডারী—বল মারার পর উঁচু হয়ে বাউণ্ডারী সীমানার বাইরে চলে যাওয়া। এই মারের জন্য ছ' রান দেওয়া হয়।

ক

কট—ক্যাচ লুফে আউট করা।

কট ইন টু মাইণ্ডস—দো'মনা ভাব। এগিয়ে বা পিছিয়ে খেলবে ঠিক করতে না পারা।

কট বিহাইণ্ড বা কট এ্যাট দি উইকেট—ক্যাচ তুলে উইকেট-কিপারের হাতে আউট হওয়া।

কট এণ্ড বোল্ড—ক্যাচ তুলে বোলারের হাতেই ধরা পড়া।

কভারস ও কভার পয়েন্ট—অফের দিকে ফিল্ডার দাঁড়াবার জায়গাটার নাম।

কলারিং দি বোলিং—বোলারদের পরোয়া না করে ব্যাটসম্যানের সচ্ছন্দে পিটিয়ে খেলা।

কাউ শট—গুড লেংথ বল বেমক্কা মেরে মিড উইকেটের দিকে পাঠান।

কাট—অফের দিকে ক্রস ব্যাটে একটি মারের নাম। এক্ষেত্রে বলটি কভার থেকে থার্ডম্যান অঞ্চলের ভিতর দিয়ে বাউণ্ডারির দিকে যাবে।

ক্যারি দি ব্যাট—ওপেনিং ব্যাটসম্যানের শেষ পর্যন্ত নট আউট থাকা। দলের শেষ খেলোয়াড় আউট হয়ে গেল, অথচ ওপনিং ব্যাটসম্যান তখনও নট আউট।

কীপিং দি লেংথ—ক্রমাগত গুড লেংথ বজায় রেখে বোলিং করা।

কীপিং দি রান ডাউন—রান দাবিয়ে রাখার মতলব করা।

কভার ড্রাইভ—অফের দিকে একরকমের মার। কভার দিয়ে জোরে মারা।

কাউন্টি—মাথার টুপি। ইংলণ্ডের দলগুলোকে কাউন্টি দল বলে।

কোয়ার্টার সেঞ্চুরী—২৫ রান।

কমেনটেটার বক্স—যেখান থেকে রিলে করা হয়।

গ

গালী—উইকেট-কিপারের কাছাকাছি অফের দিকের একটি ফিল্ডিং স্থানের নাম। উইকেটকিপারের পাশে স্লিপদের পরেই এই স্থান।

গট হিমসেলফ আউট—নিজের দোষে রান আউট হওয়া বা অন্য কোনোভাবে ইচ্ছে করে আউট হওয়া।

গিভিং দি বল এয়ার—উঁচু করে বল ছোঁড়া বা দেওয়া।

গুগলী—লেগ ব্রেকের ভঙ্গিতে অফ ব্রেক বল দেওয়া।

গুড লেংথ—এক ধরনের বলের নাম। ব্যাটসম্যানের কিছুটা সামনে পিচ খায়। সব থেকে ভালো বল।

গেটিং অফ্ দি মার্ক—প্রথম রান করা।

গ্লান্স বা গ্লাইড—লেগের দিকে এক রকমের মার। এই ক্ষেত্রে বল স্কোয়ার লেগ থেকে লং লেগ অঞ্চলে বল যায়।

গন ওভার দি বাউণ্ডারী লাইন—বল বাউণ্ডারী লাইন অতিক্রম করা।

গ্রাউণ্ড ফিল্ডিং—ব্যাটসম্যান বল হিট করার পর ধরা বা বল ফিল্ড করা।

গ্রীপ—হাতে বল ধরার ভঙ্গি।

চ

চান্স—আউট হবার সুযোগ দেওয়া।

চেঞ্জ ইন বোলিং—বোলার পরিবর্তন করা।

চেঞ্জ বোলার—নাম করা বোলার না হয়েও, দরকার মত যে বোলার বল করে। পরিবর্ত বোলার।

চায়নাম্যান—ন্যাটা বোলারের ডান হাতের ব্যাটসম্যানকে অফ ব্রেক বল দেওয়া।

জ

জাম্পিং আউট টু ড্রাইভ—জোরে হিট করার জন্যে ব্যাটসম্যানের ক্রীজ ছেড়ে এগিয়ে যাওয়া।

জাজমেণ্ট—বিচার বুদ্ধি। বুদ্ধি করে বাইরের বল ছেড়ে দেওয়ায় অনেক সময় এই কথাটি ব্যবহার করা হয়।

ট

টস—টাকা কিংবা কোন জাতীয় কয়েন ওপরে ছুঁড়ে দিয়ে কোন্ দল আগে ব্যাটিং করবে ঠিক করে নেওয়া।

টাইমিং—ঠিক সময় ব্যাটে বল লাগানো।

টুয়েলফথ ম্যান—১২নং অর্থাৎ অতিরিক্ত খেলোয়াড়। দ্বাদশ ব্যক্তি। প্রত্যেক দলেই একজন করে টুয়েলফথ ম্যান থাকে। কতকগুলো বিশেষ কাজ তাকে করতে হয়।

টেকিং গার্ড—ব্লক নেওয়া। কোন্ স্টাম্পের সামনে ব্যাটসম্যান ব্যাট রাখবে ঠিক করে নেওয়া।

টেকিং স্পিন—বল যখন খুব ঘোরে অর্থাৎ ব্রেক খায়।

টেম্পটিং দি ব্যাটসম্যান—ব্যাটসম্যানকে লোভ দেখানোর জন্য লুজ বল দেওয়া।

টেস্ট খেলা—দু'দেশের মধ্যে সরকারী ক্রিকেট প্রতিযোগিতা।

টপ স্পিন—এক রকমের বল। লেগ ব্রেক বলের মতো দেখতে হলেও বলটা আসলে উপর থেকে ঘুরপাক খেতে খেতে নেমে পিচ

খেয়ে অফের দিকে না বেঁকে সোজা উইকেটের দিকে ছুটে যায়।

টসিং দি বল ইন হিজ হ্যাণ্ড—হাতের উপর বল নিয়ে নিজে নিজে লোফালুফি করা।

টার্ণ দি বল টু দি লেগ সাইড—লেগের দিকে বল ঘোরান।

ড

ডাক—গোল্লা করা।

ডিগিং ইন—উইকেটে টিঁকে থাকার জন্যে খুব সাবধানে খেলা।

ডিফেন্সিভ ফিল্ড—রান বাঁচাবার জন্যে ফিল্ড সাজানো।

ডিক্লেয়ার—সব ব্যাটসম্যান আউট হবার আগে ইনিংস সমাপ্তি ঘোষণা করা।

ডিপ-ফিল্ডিং—বাউণ্ডারী লাইনের কাছাকাছি ফিল্ডিং করা।

ডিরেকশন—নিশানা। কোন্‌খানে বল ফেলতে হবে বা অন্য কিছুর।

ডেড ব্যাট—আত্মরক্ষার জন্যে আলগোছে বলের সামনে ব্যাট পেতে ধরা।

ডেলিভারী—বোলারের হাত থেকে বল ছাড়া পাবার মুহূর্ত।

ডোপিং দি উইকেট—ব্যাটসম্যানদের পক্ষে সুবিধাজনকভাবে পিচ বানানো।

ড্রাইভ—একরকম মার। উইকেটের সামনে সোজা ব্যাটে খুব জোরে মারা।

ড্র অফ স্টাম্পস—দিনের খেলা শেষ।

ন

নকিং দি বোলার অফ হিজ লেংথ—বোলারকে ঘাবড়িয়ে দেবার জন্যে খুব কোষে পিটান।

নাইট ওয়াচ ম্যান—দিনের শেষের দিকে অল্প আলোতে পাকা

খেলোয়াড়কে না পাঠিয়ে সময় কাটানর জন্যে শেষের দিকের কাঁচা ব্যাটসম্যানকে ব্যাট করতে পাঠান যাতে ভাল ব্যাটসম্যানরা পরের দিন ভালো আলোতে ব্যাট করার সুযোগ পায়।

নিউ-বল-বোলার—ফার্স্ট বোলার, যে নতুন বলে প্রথম বল করে।

নো-বল—নিয়ম বিরুদ্ধ বল।

প

পপিং ক্রীজ—যে দাগটার উপর ব্যাটসম্যান ব্যাট দিয়ে দাঁড়ান।

পয়েন্ট—অফের দিকে একটি জায়গার নাম, পপিং ক্রিজের লাইন বরাবর।

পুটিং আপ দি শাটার্স—রান না করে শুধু ঠেকিয়ে যাওয়া।

পেয়ার অফ স্পেক্ট্যাকলস—দু' ইনিংসেই যে ব্যাটসম্যান গোল্লা করেছে।

প্লেসিং—যেখানে ফিল্ডার নেই সেখানে বল পাঠান।

পিচ—যে স্থানটার উপর ব্যাটিং ও বোলিং করা হয়। মাঠের ঠিক মধ্যিখানে।

পুশিং—বল ঠুকে দেওয়া বা ঠেলে দেওয়া।

প্লে ডাউন—একভাবে আউট হওয়া।

প্যাড—ক্রিকেট খেলার সরঞ্জাম। বলের আঘাত থেকে পা বাঁচাবার জন্যে ব্যাটসম্যান এবং উইকেট-কিপার পায়ে বেঁধে নেন।

প্যাডিং আপ বা প্যাড প্লে—স্টাম্পের বাইরের বল প্যাড দিয়ে আটকিয়ে দেওয়া।

পুল—এক রকমের হিট। লেগের দিকে ঘুরিয়ে মারা।

প্যাভেলিয়ন—যেখানে খেলোয়াড়রা অবস্থান করেন।

ফ

ফলো অন—পর পর দু' ইনিংস ব্যাট করতে বাধ্য করা।

ফলো থ্রু—শরীরের ভার সামলান। ব্যাটসম্যান জোরে হিট

করবার পর, বোলার বল করবার পর, আর ফিল্ডার বল ছোঁড়ার পর শরীর, ব্যাট ও হাতের অবস্থা।

ফরোয়ার্ড প্লে—সামনের পা বের করে দিয়ে এগিয়ে খেলা।

ফরোয়ার্ড শর্ট লেগ—ব্যাটসম্যানের খুব কাছাকাছি লেগের দিকে একটি স্থান।

ফাইন লেগ—প্রায় উইকেটের পেছনে লেগের দিকে একটা জায়গা।

ফার্মিং দি বোলিং—কাঁচা ব্যাটসম্যানকে ব্যাট করতে না দিয়ে নিজে বারবার বোলারকে ফেস করা এবং এই জন্য প্রয়োজন মত ওভারের শেষ বলে রান নেওয়া।

ফার্স্ট ক্লাস ক্রিকেট—নিয়মমাফিক ভাবে তিন দিন কিংবা তার বেশী দিনের খেলা।

ফ্লাইট চেঞ্জ—গতি বদল। বল করার সময় বোলার বলটা শূন্যে যে ছুঁড়ে দেয়, সেই বলের শূন্যে ছোঁড়ার উচ্চতার পরিবর্তন করা। বলের গতি বদল করে স্পিনাররা ব্যাটসম্যানকে ধোঁকা দেবার চেষ্টা করে।

ফুল চেস্টেড—বুক চিতিয়ে বল করা, অর্থাৎ ব্যাটসম্যানের দিকে বুক করে ডেলিভারী করা।

ফুল টস—পিচ না খেয়ে যে বল স্টাম্পের উপরে পড়ে।

ফাস্ট বোলিং—জোরে বল করা।

ফেসিং এ ড্র—কষ্ট করে ড্র করা অর্থাৎ বিপক্ষ দলের জেতা খেলা অমীমাংসিত রাখা।

ফাইন্যাল স্কোর—শেষ ফলাফল।

ব

বডি লাইন—ব্যাটসম্যানের শরীর লক্ষ্য করে ক্রমাগত বল করা।

বাউণ্ডারী—মাঠের সীমানা। মাঠের চারদিকের সীমানা লাইন।

বাম্পার বা বাউন্সার—লাফিয়ে ওঠা বল। ফাস্ট বোলাররা শর্ট পিচ বল মাটিতে ঠুকে লাফিয়ে তোলে।

বিমার—ফুল টস বল ব্যাটসম্যানের শরীর লক্ষ্য করে যায়।

বাটার ফিঙ্গারস—মাখনের আঙুল অর্থাৎ প্রায়ই ক্যাচ ফেলে দেয় এমন ফিল্ডার।

বিটিং দি ক্লক—কম সময় থাকা সত্ত্বেও জেতার জন্য কিংবা হার বাঁচাবার জন্যে যতো রান দরকার তাড়াতাড়ি করে ফেলা।

বিলিয়ার্ড টেবিল—ব্যাটসম্যানের পক্ষে সুবিধাজনক পিচ।

বোলিং উইথ হেড—মাথা খাটিয়ে বল করা।

বোলিং ক্রীজ—যে দাগটার উপর স্টাম্প পোঁতা হয়। বোলার ঐ দাগ থেকে বল করে।

ব্যাক লিফট—মারার আগে ব্যাট পেছনে তোলা।

ব্যাকওয়ার্ড শর্ট লেগ—অনের দিকে ব্যাটসম্যানের পেছনে অথচ খুব কাছাকাছি যে ফিল্ডার দাঁড়ায়।

ব্যাকিং আপ—ওভার থ্রো বাঁচাতে ফিল্ডারের উইকেট আগলে দাঁড়ান। বোলারের হাত থেকে বল ছাড়া পাওয়া মাত্র নন-স্ট্রাইকারের রান নেবার জন্যে এগিয়ে যাওয়া।

ব্যাটসম্যানস প্যারাডাইস্—যে পিচে ব্যাটসম্যান খুব রান করতে পারে।

ব্যাড লাইট—মাঠে আলো কমে যাওয়া। সন্ধ্যের দিকে কিংবা খারাপ আবহাওয়ার জন্যে এমন হয়।

ব্যারাকিং—দর্শকরা হুয়ো দিয়ে ব্যারাকিং করে।

ব্রেকিং দি ডাক—প্রথম রান করা।

ব্লকিং—ব্যাট দিয়ে বল আটকান।

ব্লব—গোল্লা করা।

ম

মেডেন ওভার—যে ওভারে কোন রান হয় নি।

মিডিয়াম পেস—যে বল খুব জোর কিংবা খুব আস্তে নয়। মাঝারি গতিবেগের বল।

মিড অন—ব্যাটসম্যানের সামনাসামনি অনের দিকে একটা জায়গা। বোলারের ডান পাশে।

মিড উইকেট—মিড অনের এবং স্কোয়ার লেগ-এর মধ্যবর্তী একটি স্থান।

মিড অফ—বোলারের বাঁ পাশে ব্যাটসম্যানের সামনাসামনি একটা জায়গা।

য়

য়্যাসেজ—ছাই। ইংলণ্ড-অস্ট্রেলিয়ার মধ্যে খেলার সময় 'য়্যাসেজ' কথাটা ব্যবহার করা হয়। যে দল বেশী টেস্টে জয়লাভ করে সেই দল য়্যাসেজ লাভ করেছে বলা হয়।

র

রং ওয়ান—গুগলী বলের অন্য নাম।

রান আউট—এক রকমের আউট। ব্যাটসম্যান ক্রীজে পৌঁছানর আগে উইকেট ভেঙ্গে দিয়ে তাঁকে আউট করা।

রান আপ—বল করার পূর্ব মুহূর্ত পর্যন্ত বোলারের ছোটা।

রাবার—যে দল এক মরশুমে বেশী টেস্টে জিতেছে সেই দল রাবার লাভ করেছে বলা হয়। শুধু ইংলণ্ড-অস্ট্রেলিয়ার বেলায় রাবারের স্থানে 'য়্যাসেজ' কথাটি ব্যবহার করা হয়।

রানার—অসুস্থ বা আহত ব্যাটসম্যানের হয়ে রান নেবার জন্যে যে দৌড়ায়।

রিটার্ন ক্রীজ—বোলিং ক্রীজের দু'প্রান্তের সমকোণভাবে আঁকা দাগ দু'টি।

র‍্যাবিট—একেবারে কাঁচা খেলোয়াড়।

ল

লং অফ—অফের দিকে বোলারের বাঁ পাশে দূরের ফিল্ডার।

লং অন—অনের দিকে বোলারের ডান দিকে দূরের ফিল্ডার।

লং লেগ—অনের দিকে ব্যাটসম্যানের পিছনে বাউণ্ডারী লাইনের কাছে দাঁড়ান ফিল্ডার।

লং হপ—শর্ট পিচের বলের অন্য নাম। ব্যাটসম্যান থেকে একটু দূরে পিচ খায়।

লফটিং—উঁচু করে বল মারা।

লাইফ—আউট হবার সুযোগ দিয়ে অব্যাহতি পাওয়া।

লিফট—পিচে পড়ে বলের লাফিয়ে ওঠা।

লিভিং দি বল এলোন—হিট না করে বল ছেড়ে দেওয়া।

লেগ থিয়োরী—লেগের দিকে বেশী ফিল্ডার রেখে লেগ স্টাম্পে কিংবা তার একটু বাইরে বল করা।

লেগ ট্রাপ—লেগের দিকে ব্যাটসম্যানের কাছে বেশী ফিল্ডার রেখে ব্যাটসম্যানকে ক্যাচ আউট করার চেষ্টা করা।

লেট কাট—এক রকমের মার। একটু দেরিতে ব্যাকফুটে অফ স্টাম্পের বাইরের বলে ব্যাট ছুঁয়ে দিয়ে কাট করা। হিটের পর বলটা থার্ডম্যানের কাছাকাছি দিয়ে যায়।

লেগ বাই—ব্যাটসম্যান ব্যাট অথবা গ্লাভস বাদে শরীরের যে কোন অংশে লেগে বল দূরে গেলে যে রান নেওয়া হয়।

লেগ সাইড—অনের দিক।

লেগ বিফোর উইকেট—এল. বি. ডব্লিউ. আউট। উইকেট গার্ড করা পায়ে বা শরীরের অন্য কোনো অংশে বল লাগা।

শ

শর্ট পিচ বল—যে বল ব্যাটসম্যান থেকে দূরে পিচ খায়।

শর্ট রান—বাংলায় 'রান চুরি' বলা হয়। ব্যাটসম্যান বলকে বেশী

জোরে না মেরে উইকেটের কাছাকাছি কোনো জায়গায় ঠেলে দিয়ে রান করলে তাকে শর্ট রান বলে।

শাইন—বলের চক্‌চকে ভাব অর্থাৎ পালিশ।

শর্ট লেগ—ব্যাটসম্যানের কাছাকাছি অনের দিকের ফিল্ডার।

স

সাইট স্ক্রীন—উইকেট বরাবর বাউণ্ডারী লাইনের ওপর রাখা বড় পর্দা দু'টো।

সিটার—সোজা ক্যাচ।

সিলী—ব্যাটসম্যানের খুব কাছের ফিল্ডার।

সেট—ব্যাটসম্যানের হাত জমিয়ে ফেলা।

স্কাইয়ার—খুব উঁচুতে তোলা ক্যাচ।

স্কোর বোর্ড—যে বোর্ডের ওপর রান লেখা হয়।

স্কোরার—যে ভদ্রলোক রান লেখেন।

স্কোয়ার লেগ—অনের দিকে ফিল্ডিং স্থান। অনের দিকে পপিং ক্রিজের সমান্তরাল লাইন।

স্টাম্পড—এক ধরনের আউট।

স্ট্রিকী উইকেট—উইকেটের সাঙ্ঘাতিক অবস্থা। বৃষ্টির পর মাঠ শুকোবার সময় এমন অবস্থা হয় যে বল পড়ে হঠাৎ বেঁকে যায় কিংবা লাফিয়ে ওঠে।

স্টোন ওয়ালিং—আত্মরক্ষামূলকভাবে খেলে উইকেট বাঁচিয়ে রাখা।

স্টান্স—ব্যাটসম্যানের দাঁড়াবার ভঙ্গি।

স্ট্যাণ্ড—এক জুটি ব্যাটসম্যান আউট না হয়ে যতক্ষণ খেলে।

স্ট্রাইকার—উইকেট-কিপারের সামনে দাঁড়িয়ে যে ব্যাটসম্যান বোলারকে ফেস করছে।

স্ট্রোক প্লেয়ার—যে ব্যাটসম্যান মেরে খেলে।

স্ট্রিকী শর্ট—ব্যাটের আনাচে-কানাচে লাগা হিট।

স্পিড মার্চেন্ট—যার বল খুব ফাস্ট।

স্পেল—বিশ্রাম না নিয়ে একটানা বল করা।

স্যুয়িং বল—যে বল ধনুকের মত বেঁকে যায়।

হ

হাফ ভলী—ব্যাটসম্যানের কাছে পিচ খাওয়া বল।

হিট উইকেট—এক রকমের আউট।

হুইপিং দি বেলস—স্টাম্পড বা রান আউট করতে উইকেটের বেল ফেলে দেওয়া।

হুক—লেগের দিকে এক রকমের মার।

হ্যাট্রিক—পর পর তিনটি বলে তিনটি উইকেট লাভ করা।

সর্বকালের সর্বশ্রেষ্ঠ আম্পায়ার
ফ্র্যাঙ্ক চেষ্টার

ডন ব্র্যাডম্যান তাঁর 'ফেয়ারওয়েল টু ক্রিকেট' বইতে আম্পায়ার চেষ্টার সম্বন্ধে লিখেছেন, "আমি যাঁদের দেখেছি তাঁদের মধ্যে ফ্র্যাঙ্ক চেষ্টারকে নিঃসন্দেহে সর্বশ্রেষ্ঠ আম্পায়ার বলে মনে করি।"

এই প্রসঙ্গে ব্র্যাডম্যানকে আউট দেবার এক অদ্ভুত সিদ্ধান্তের কথা সব্যসাচীর লেখা থেকে তুলে দিচ্ছি। "১৯৩৮ সালে ট্রেণ্ট ব্রিজের

প্রথম টেস্ট ম্যাচে ডন ব্র্যাডম্যান ব্যাট করছেন। ব্যক্তিগত ৫১ রাণের মাথায় রেগ সিনফিল্ডের বোলিংয়ের বিপক্ষে ডন পা বাড়িয়ে খেলতে গিয়ে নিজের বিপদ ডেকে আনেন। বলটি ব্র্যাডম্যানের ব্যাট ছুঁয়ে

উইকেট-রক্ষক লেসলি এম্‌সের হাতে চলে যায়, কিন্তু এমন প্রকৃত ঘটনা নিজেও বোধ করি ভাল করে বুঝতে পারেন নি। তিনি ততোক্ষণে উইকেট ভেঙ্গে দিয়ে স্কোয়ার লেগ আম্পায়ারের কাছে স্টাম্প আউটের আবেদন জানিয়েছেন। কিন্তু স্কোয়ার লেগ আম্পায়ার রবিন্সন এম্‌সের আবেদন অগ্রাহ্য করে দিলেন। লেসলি এম্‌স এবার বোলারের প্রান্তে চেস্টারের কাছে আবেদন করতেই চেস্টার বাঁ হাত তুলে বল্লেন, "আউট, কট্ এট্ দি উইকেট", বোলার সিনফিল্ড পর্যন্ত বুঝতে পারেন নি যে, বল ব্র্যাডম্যানের ব্যাট ছুঁয়ে গিয়েছে, কতকটা ভ্যাবাচ্যাকা খেয়ে তিনি এবার চেস্টারকে বল্লেন, "আর কোন আম্পায়ার এই আউটের নির্দেশ দিতো কিনা সন্দেহ।" বলটি যে ব্যাট ছুঁয়েছিল তা চেস্টার ছাড়া আর জান্‌তেন ডন ব্র্যাডম্যান। উইকেট ছেড়ে যাবার সময় তিনি চেস্টারকে অভিনন্দিত করে জানালেন যে, এই জাতীয় নির্ভুল সিদ্ধান্তের নিদর্শন তিনি নিজে খুব কমই দেখেছেন।"

কিন্তু এই আম্পায়ার চেস্টারই এক সময় ছিলেন নামকরা প্রতিশ্রুতিবান খেলোয়াড়। প্রথম মহাযুদ্ধের আগে ইংলণ্ডের অন্যতম প্রধান উদীয়মান খেলোয়াড় তালিকায় নাম ছিল চেস্টারের। মাত্র ষোল বছর বয়েসে তিনি উরস্টার কাউন্টি ক্লাবের পেশাদার খেলোয়াড় নির্বাচিত হন! একবছর পরে সামারসেটের বিরুদ্ধে ১০৮ রান তাঁর জীবনের প্রথম সেঞ্চুরী। এসেক্সের বিরুদ্ধে ১৭৮ রানই তাঁর জীবনের সর্ব্বোচ্চ স্কোর। শুধু ব্যাটিং নয় ভালো অফ স্পিন বোলার হিসেবেও তাঁর যথেষ্ট সুনাম ছিল। মাত্র তিন বছরের (১৯১২-১৪) খেলোয়াড়ী জীবনে চেস্টার ইংলণ্ডের জনগনের মনে একটি বিশেষ স্থান অধিকার করেছিলেন। ইংলণ্ডের ভবিষ্যৎ টেষ্ট ক্রিকেটার হিসেবে তাঁকে যে দেখা যাবে সে বিষয়ে ইংলণ্ডবাসী এবং তদানীন্তন খেলোয়াড়রা ছিলেন নিশ্চিত। কিন্তু ১৯১৪ সালের মহাযুদ্ধ সব ভেস্তে দিল। আঠার বছরের চেস্টারকে যোগদান করতে হল যুদ্ধে। ১৯১৭ সালে গ্রীসে যুদ্ধে আহত হাওয়ায় তাঁর ডান হাতটি

কনুইয়ের নীচে থেকে বাদ দিতে হয়। অবসান হল ভবিষ্যতের এক উজ্জ্বল ক্রিকেট তারকার খেলোয়াড় জীবন। কিন্তু ক্রিকেটের আকর্ষণ চেস্টার ছাড়তে পারলেন না। তাই আবার তাঁকে মাঠে নামতে হল, খেলোয়াড় হয়ে নয়, এবার আম্পায়ার রূপে।

ক'বছর আগে চেস্টার মারা গেছেন। কিন্তু সর্বকালের সর্বশ্রেষ্ঠ আম্পায়াররূপে চিরকাল তিনি বিচরণ করবেন বিশ্বের ক্রিকেট-রসিক খেলোয়াড় এবং আম্পায়ারদের মনে।

প্রশ্ন ও উত্তর

জ্যোতির্ময় মজুমদার (হনুমান রোড, নিউ দিল্লী-১)

প্রশ্ন :—ব্যাটসম্যান বল মারার পর বলটি উঁচু হয়ে অপর প্রান্তের উইকেট লক্ষ্য করে ছুটে চলেছে, একজন ফিল্ডসম্যান তখন ক্যাচ লুফতে গেলে বলটি তাঁর হাত ছুঁয়ে অপর প্রান্তের উইকেট ভেঙ্গে দিয়ে গিয়ে পড়লো অপর একজন ফিল্ডারের হাতে। ক্যাচটি তিনি আইন সম্মত ভাবে লুফলেন। কিন্তু বলটি যখন বোলারের দিককার উইকেট ভেঙ্গে দেয়, তখন নন-স্ট্রাইকার ব্যাটসম্যান পপিং ক্রীজের বাইরে ছিলেন। এক্ষেত্রে আউট হবে কে? ব্যাটসম্যান কি ক্যাচ আউট হবেন, না, নন-স্ট্রাইকার রান আউট হবেন? নাকি দু'জনেই আউট হবেন?

উত্তর :—এম. সি. সি.-র নিয়ম অনুসারে কট আউট হবে স্ট্রাইকার ব্যাটসম্যান।

খোকন, বাপ্পা ও বাপী (টাকী, ২৪ পরগনা)

প্রশ্ন :—ব্যাটসম্যানের ব্যাটে বলটা লেগে বলটা মাটিতে পড়ার আগেই উইকেট-রক্ষকের পায়ের প্যাডের মধ্যে ঢুকে গেলো, একজন ফিল্ডার তখন ছুটে গিয়ে বলটা বের করে নিয়ে 'হাউস দ্যাট' বলে আবেদন জানালো। এক্ষেত্রে ব্যাটসম্যান কি আউট হবে?

উত্তর :—হ্যাঁ, ব্যাটসম্যান এক্ষেত্রে আউট হবে। নিয়ম অনুযায়ী বল যদি কারো পোশাকের মধ্যে ঢুকে যায় তাহলে বলটি 'ডেড' হয়ে যায়। কিন্তু এক্ষেত্রে তা হয় না বলেই ব্যাটসম্যান আউট হয়ে যায়।

জগন্নাথ মজুমদার (বেলডাঙ্গা, মুর্শিদাবাদ)

প্রশ্ন :—কোন ব্যাটসম্যান খুব উঁচু করে একটা বল মারলো বলটা উঁচু হয়েই বাউণ্ডারী লাইন অতিক্রম করে যাবার পরই একজন ফিল্ডসম্যান বাউণ্ডারী লাইনের মধ্যে অর্থাৎ মাঠের মধ্যে দাঁড়িয়ে বলটা লুফে নিলো। বলটা লোফার সময় ফিল্ডারের পা দু'টো ছিলো মাঠের মধ্যে কিন্তু শরীরটা কাৎ হয়ে চলে গিয়েছিলো লাইনের বাইরে। এভাবে ক্যাচ ধরলে ব্যাটসম্যান কি আউট হবে ?

উত্তর :—হ্যাঁ, এভাবে ক্যাচ ধরলে ব্যাটসম্যান আউট হবে। কট আউট নিয়মের মধ্যে এই বিষয় নিয়ে আলোচনা করা হয়েছে।

সুজিত কুমার দে (নীলমণি মিত্র রো, কলকাতা-২)

প্রশ্ন :—ক্যাচ লোফার সময় দেখা গেলো ফিল্ডারের হাত মাটি ছুঁয়ে আছে বা মাটির ওপরে আছে। এভাবে ক্যাচ ধরলে কি ব্যাটসম্যান আউট হবে ?

উত্তর :—হ্যাঁ হবে। তবে লক্ষ্য রাখতে হবে বলটা মাটি ছুঁয়েছে কিনা। বল মাটি ছুঁলে ব্যাটসম্যান আর আউট হবে না।

শিপ্রা ঘোষ (কেয়াতলা লেন, কলকাতা-২৯)

প্রশ্ন :—লেগ স্টাম্প বা লেগ স্টাম্পের বাইরের বলে কি এল. বি. ডব্লিউ হয় না ?

উত্তর :—লেগ স্টাম্পের বাইরে পিচ খাওয়া বলে কোন সময়েই এল. বি. ডব্লিউ. হয় না।

প্রশান্ত দাশ, প্রভাত সেনগুপ্ত, রবীন ব্যানার্জী, কৃষ্ণা ঢোল (কলিকাতা বিশ্ববিদ্যালয়)

প্রশ্ন :—উইকেট ভাঙ্গা অবস্থায় আছে, সেই সময় সুযোগ এলো ব্যাটসম্যান বা নন-স্ট্রাইকারকে রান আউট করার—ভাঙ্গা উইকেটের দিকেই। তখন কি করতে হবে ?

উত্তর :—বল হাতে নিয়ে সেই হাত দিয়ে একটা স্টাম্প উপড়ে ফেলে আউটের জন্যে আবেদন জানাতে হবে।

শিখা ঘোষ ও কমল ঘোষ (শিকদার বাগান লেন, কলকাতা-৪)

প্রশ্ন :—ক্যাচ ধরার সময় যদি বলটা ফিল্ডারের দেহের সঙ্গে লেগে যায় তাহলে কি ব্যাটসম্যান আউট হবে।

উত্তর :—হ্যাঁ, আউট হবে।

চন্দনা বসু, কল্পনা মুখার্জী, কৃষ্ণা মোদী, ডোরা গুহ (উত্তরবঙ্গ বিশ্ববিদ্যালয়)

প্রশ্ন :—কট আউট হলে ব্যাটসম্যান ফিল্ডার ক্যাচটা লোফার আগে যে ক'টি রান নিয়েছেন—সে রানগুলি কি আইনসঙ্গত ও ব্যাটসম্যানের রানের সঙ্গে যোগ করা হবে ?

উত্তর :—না, হবে না।

প্রদীপ গুহ (বাঘা যতীন পার্ক রোড, শিলিগুড়ি)

প্রশ্ন :—রান আউট হবার আগে ব্যাটসম্যান যে ক'টি রান করেন, সেগুলি কি ব্যাটসম্যান আউট হলে বাদ দেওয়া হবে ?

উত্তর :—না, শুধু যে রানটি করার সময় ব্যাটসম্যান আউট হলো—সেটি বাদ যাবে। অন্যগুলি যোগ হবে।

সুশান্তকুমার [গোরা] ঘোষ (টাকী, ২৪ পরগনা)

প্রশ্ন :—রান নিতে গিয়ে দুই ব্যাটসম্যান পরস্পর পরস্পরকে অতিক্রম করার পর রান আউট হলো দু'জনের একজন। তখন কি নতুন ব্যাটসম্যান আসার পর তাকে ক্রীজ বদল করতে হবে ?

উত্তর :—হ্যাঁ, বদল করতে হবে।

রণজিৎ ভট্টাচার্য (গৌহাটি, আসাম)

প্রশ্ন :—পিচ থেকে মাঠের চারদিকের বাউণ্ডারী লাইন কতো দূরে হয় ?

উত্তর :—সব থেকে বড় মাঠে বাউণ্ডারী লাইন ৭৫ গজ দূরে হয়। তবে এর থেকে অনেক ছোট মাঠেও খেলা হয়—অনেক সময় টেস্ট খেলাও।

দেবাশীষ মুখার্জী (তিলক নগর, নিউ দিল্লী-১৮)

প্রশ্ন :—নো-বলে রান আউট ছাড়া আর কোন ভাবে আউট হয় না কেন ?

উত্তর :—নো-বলকে যে বল বলে ধরা হয় না। নো-বলটি আইন-সঙ্গত বল নয় বোলে নো-বলের জন্যে বোলারকে আর একটি অতিরিক্ত বল করতে দেওয়া হয়।

বারীণ রায় (আসানসোল)

প্রশ্ন :—বোলার কি ইচ্ছে মতো বাঁ হাতে কিংবা ডান হাতে বোলিং করতে পারে ?

উত্তর :—না, পারে না। বোলারকে বোলিং-এর ধরন বদলাতে হলে আম্পায়ারকে জানাতে হবে। আর আম্পায়ারও সেই পরিবর্তনের কথা ব্যাটসম্যানকে জানিয়ে দেবেন।

কাজল চ্যাটার্জী (আর. কে. চ্যাটার্জী রোড, কলিকাতা-৪২)

প্রশ্ন :—খেলা যখন চলছে তখন যদি বলটা হঠাৎ হারিয়ে যায় তাহলে কি হবে ?

উত্তর :—খেলা চলার সময় বল যদি হারিয়ে যায় তাহলে ফিল্ডিং পক্ষের যে কেউ অর্থাৎ কোন ফিল্ডসম্যানকে বলতে হবে 'লস্ট বল' তখন ব্যাটিং পক্ষের রানের সঙ্গে ৬ রান যোগ করা হবে। অবশ্য 'লস্ট বল' ঘোষণা করার আগে ব্যাটসম্যানরা যে ক'টি রান নিয়েছিলেন সেগুলোও বলবৎ থাকবে। তারপর হারিয়ে যাওয়া বলের মতো আর একটা বল আম্পায়ার খেলার জন্যে দেবেন।

গোপা ও টুকটুক (সি. আই. টি রোড, কলিকাতা)

প্রশ্ন :—ব্যাটসম্যানের ব্যাটে লেগে একটি বল উঁচুতে উঠে গেলো, একজন ফিল্ডার ক্যাচটা লুফতে ছুটে এলেন, ব্যাটসম্যানও সেই সময় ছুটে যাচ্ছিলেন রান নিতে। দু'জনে সংঘর্ষ হওয়ায় ফিল্ডার বলটা লুফতে পারলেন না। তখন যদি তিনি 'অসুবিধে সৃষ্টির জন্যে আউট' নিয়ম অনুসারে আবেদন জানান, তাহলে কি ব্যাটসম্যান আউট হবেন ?

উত্তর :—এ প্রশ্নের উত্তরই নির্ভর করে আম্পায়ারের ওপর। আম্পায়ার যদি মনে করেন যে ব্যাটসম্যান রান নেবার অছিলায় ইচ্ছে করে ফিল্ডসম্যানকে ধাক্কা দিয়েছেন ক্যাচটা না লুফতে

দেবার জন্যে, তাহলে তিনি ব্যাটসম্যানকে আউট বলে ঘোষণা করতে পারেন। আর আম্পায়ার যদি বোঝেন যে ওটা নেহাৎই একটা দুর্ঘটনা তাহলে তিনি ব্যাটসম্যানকে আউট দেবেন না।

অলোক মুখার্জী (ভেটেনারী কলেজ কোয়ার্টার, বেলগেছিয়া)

প্রশ্ন :—একজন ব্যাটসম্যান উইকেট গার্ড করে দাঁড়িয়ে আছেন, বলটা প্রথমে তাঁর পায়ে লেগে দু'পায়ের ফাঁক দিয়ে গলে গিয়ে উইকেটে লাগলো। এক্ষেত্রে ব্যাটসম্যান এল. বি. ডব্লিউ হবেন না বোল্ড আউটই হবেন ?

উত্তর :—ব্যাটসম্যানের পায়ে বলটা প্রথমে লেগে এল. বি. ডব্লিউ. হবার অবস্থা ঘটলেও, এক্ষেত্রে এম. সি. সি.র নিয়ম অনুসারে বোল্ড আউট দিতে হবে।

সমাপ্ত

ফুটবল খেলার আইন-কানুন

ফুটবল খেলার ইতিহাসের পাতা উলটে আমরা যদি সেই পুরাকালে চলে যাই, যদি আমরা ফুটবল খেলার জন্ম থেকে শৈশব কিংবা কৈশোর অবস্থার কথা পড়ি তাহলে ভয়ে বিস্ময়ে আমাদের হতবাক হয়ে যেতে হবে। ফুটবল খেলার নামে তখন যা চলতো তাকে যদি খেলা হিসাবে অভিহিত করা হয় তাহলে তাকে ভয়ঙ্কর তাণ্ডব ছাড়া আর কিছুই বলা চলবে না। কি সাঙ্ঘাতিক, কি ভয়াবহ ছিলো সেই সব কাণ্ড-কারখানা। খেলার নামে সে ছিলো এক অদ্ভুত লড়াই। জীবন পণ করে মাঠে নামতেন খেলোয়াড়রা। প্রতি মুহূর্তে সেখানে চলতো মৃত্যুর সঙ্গে মুখোমুখি সংগ্রাম। চলতো নিজে বেঁচে থেকে অপরকে মারার প্রচেষ্টা। ভয়াবহ রক্তারক্তি কাণ্ড। খেলার নামে চলতো বুঝি দুটি দলের মধ্যে ভয়ঙ্কর যুদ্ধ।

যুদ্ধই তো!

ফুটবল খেলার জন্ম মুহূর্তটির সঙ্গে যুদ্ধই যে অঙ্গাঙ্গী ভাবে জড়িত। মড়ার মাথার খুলি কিংবা যুদ্ধে ধরা পড়া শত্রুসৈন্যের কেটে নেওয়া মাথা নিয়ে লাথালাথি করতে করতেই বুঝি মাথায় এসেছিল অভিনব এই খেলার কথা।

ফুটবল খেলার জন্মের ব্যাপারটা নিয়ে কিন্তু নানা মুনির নানা মত। এক একজন এক একরকম কথা বলেন। কেউ বলেন চীনই ফুটবল খেলার উৎপত্তি স্থান! আর একদল বলেন, চীন নয়—ইংলণ্ডই ফুটবল খেলার জন্মস্থান, আবার কেউ বলেন……।

থাক না হয় ওসব কথা। ঐ সব নানা মুনির নানা মতের মধ্যে বোধহয় না যাওয়াই ভালো।

বহুকাল আগে ইংলণ্ডের কোন একটি অঞ্চলে ঘটেছিলো একটা ঘটনা। একদল শ্রমিক একটা বাড়ি তৈরি করার জন্যে মাটি খুঁড়ছিলো। হাসি ঠাট্টার মধ্যে দিয়ে তারা চলেছিলো কাজ করে।

হঠাৎ একজন শ্রমিক ভয়ে চিৎকার করে উঠলো। খুঁড়তে খুঁড়তে সে দেখতে পেয়েছে একটা মড়ার মাথার খুলি। ভীষণ ভয় পেয়ে গেলো সকলে।

কেউ আর কাজ করবে না। শুধু তাই নয়—ঐ জায়গাটার কাছেও কেউ আর যেতে চায় না।

মহা মুশকিল।

তখনই একজনের মাথায় খেলে গেলো বুদ্ধিটা।

সে বললো, "দূর দূর, ভয় পাচ্ছিস কেন? এটা নিশ্চয়ই আমাদের শত্রুর মাথার খুলি। গলাটা কেটে এইখানে ঐ মাথাটা পুঁতে রাখা হয়েছিল।"

"হ্যাঁ, হ্যাঁ—ঠিক তাই। নির্ঘাৎ তাই, ঠিক বলেছিস তো রে।"

আর একজন বললো, "কই, বের কর তো মাথাটা—দেখাচ্ছি মজা···!"

গর্তের মধ্যে থেকে তখন সেই খুলিটা বার করা হলো।

একজন সেটাকে ছুঁড়ে দিলো মাটির ওপর।

আর একজন গিয়ে মারলো লাথি। তারপর আর একজন। আরো একজন—সবাই সেই মড়ার খুলিটায় রাগে আর ঘেন্নায় মারতে লাগলো লাথি।

চললো লাথালাথি।

লাথির চোটে মাথাটা গিয়ে পড়লো পাশের ফাঁকা জায়গাটায়। সবাই মিলে তখন সেই মড়ার খুলিটাকে নিয়ে শুরু করে দিলো লাথালাথি খেলা।

এ মারে তো ও ফেরৎ দেয়। ও ফেরৎ দেয় তো এ আবার মারে লাথি।

এই মড়ার মাথায় লাথালাথি করতে করতেই জন্ম হলো এক নতুন ধরনের খেলার।

সেই খেলারই আজকের নাম ফুটবল।

কিন্তু ফুটবল খেলা তো চিরকাল ঠিক এমনটি ছিলো না।

ছিলো না আজকের মতো এই ধরা বাঁধা—ছকে বাঁধা খেলা। ছিলো না এই আইন-কানুনের বেড়াজাল।

প্রথম যুগের অবস্থাই ছিল অন্য রকম।

মড়ার মাথার খুলি থেকে চামড়ার বলে আসতে ফুটবল খেলার লেগেছে অনেক সময়। শত শত বছর কেটে গেছে।

তার মধ্যেকার সময়টাতে ফুটবল খেলা ছিল না শুধু মাত্র নির্ভেজাল আনন্দের খেলা। ফুটবল খেলা তখন নিয়েছিলো অনেকটা যুদ্ধের রূপ।

সে যুগে যুদ্ধ করতে যাওয়া আর ফুটবল খেলতে যাওয়ার মধ্যে বিশেষ কোন তফাৎ ছিল না।

ফুটবল খেলার নামে বাড়িতে পড়ে যেতো কান্নাকাটি। পড়বে নাই বা কেন? ফুটবল খেলার নামে দুটি গ্রামে কিংবা দুটি শহরের মধ্যে যে লড়াই শুরু হতো তাকে কোন অংশেই যুদ্ধের চেয়ে কম বলা যায় না।

দুটি গ্রাম কিংবা শহরের সেরা বীররা নামতো খেলতে। খেলা তো নয়—খেলার নামে হতো এক ভয়ঙ্কর রক্তারক্তি কাণ্ড। জীবন পণ লড়াই।

কিন্তু এক ভাবে, একই গতিতে চিরকাল কোন কিছুই চলে না। কালের আবর্তে যুগের পরিবর্তনে সব কিছুর ওপরই নেমে আসে পরিবর্তন।

তাই ফুটবল খেলার ধারাও ধীরে ধীরে বদলে যেতে লাগলো। মড়ার মাথার খুলি থেকে আস্তে আস্তে একদিন চর্ম গোলকের রূপ নিলো ফুটবল।

তারপর একদিন ফুটবল খেলার ধারাই গেলো একদম পালটে।

এলো আইন-কানুন। নির্দিষ্ট হলো মঠের সীমানা, নির্দিষ্ট হলো খেলোয়াড়দের সংখ্যা।

তারপর একদিন পৃথিবীর অন্যতম শ্রেষ্ঠ খেলা হিসেবে নিজের স্থান পাকা করে নিলো ফুটবল।

বাংলা দেশকে ঘিরে ভারতবর্ষও একদিন মেতে উঠলো ফুটবলানন্দে। বাংলা দেশই ভারতীয় ফুটবলের পীঠস্থান।

তাই বাংলা দেশের খেলার রাজা আজ ফুটবলই। ছোট বড় সকলেই ফুটবল খেলাকে ভালোবাসেন মন প্রাণ দিয়ে।

কিন্তু শুধু ভালোবাসলে তো আর চলবে না। ফুটবল খেলার পবিত্র আদর্শকেই রক্ষা করতে হবে সবার আগে।

আর সেই জন্যেই সবার আগে জানতে হবে আইন-কানুন।

ফুটবল খেলার আইন-কানুন……!

১নং নিয়মঃ খেলার মাঠ

ফুটবল মাঠের আয়তন লম্বায় ১০০ গজের কম বা ১৩০ গজের বেশী হবে না। আর চওড়া ৫০ গজের কম কিংবা ১০০ গজের বেশী হবে না। আন্তর্জাতিক ফুটবল খেলার মাঠ লম্বায় ১১০ গজের কম কিংবা ১২০ গজের বেশী হবে না, আর চওড়ায় ৭০ গজের কম কিংবা ৮০ গজের বেশী হবে না। মাঠের মধ্যিখানে মাঠকে দু'ভাগে ভাগ করে একটি রেখা টানতে হবে—'হাফওয়ে লাইন' বলে সেই রেখাকে। আবার হাফওয়ে লাইনের মধ্যিখানে ১০ গজ ব্যাসার্ধ নিয়ে একটি বৃত্ত টানতে হবে। আর মাঠের চার কোণে চারটি ৫ ফুট উঁচু ফ্লাগসহ ফ্লাগপোস্ট পুঁততে হবে।

গোলপোস্টের দু' পাশে গোল লাইনের ওপর ১৮ গজ দূরে সমকোণভাবে দুটি রেখা টানতে হবে। ঐ রেখা দুটি মাঠের মধ্যে ১৮ গজ পর্যন্ত যাবে। তারপর সেই রেখা দুটি যোগ করে দেওয়া হবে। ঐ যুক্তকারী রেখাটি হবে ৪৪ গজ (দু'দিকের ১৮+১৮=৩৬ গজ আর গোলের ৮ গজ।) এই জায়গাটিকে বলা হয় পেনাল্টি এরিয়া।

এই পেনাল্টি এরিয়ার মধ্যেই থাকে গোল এরিয়া; গোল-পোস্টের পাশ থেকে গোল লাইনের ওপর ৬ গজ এসে লাইনটি সমকোণভাবে মাঠের মধ্যে ৬ গজ চলে যায়। দু'দিকের ঐ দুটি লাইনকে তখন আর একটি লাইন দিয়ে যোগ করে দেওয়া হয়। শেষোক্ত লাইনটি ২০ গজ লম্বা হবে (দু'দিকের ৬+৬=১২ গজ আর গোলের ৮ গজ)।

গোলের মধ্যিখান থেকে ঠিক সোজাসুজি ভাবে ১২ গজ দূরে পেনাল্টি এরিয়ার দু'দিকে একটি করে চিহ্ন এঁকে রাখতে হবে। এখানে থেকেই পেনাল্টি কিক করতে হবে, আর ঐ চিহ্ন থেকে ১০

গজ ব্যাসার্ধ নিয়ে পেনাল্টি এরিয়ার বাইরে আঁকতে হবে অর্ধবৃত্ত।

গোল লাইনের ঠিক মাঝখানে গোলপোস্ট পুঁততে হবে। পোস্ট দুটি সোজা হওয়া চাই। দুটি পোস্টের মধ্যে তফাৎ অর্থাৎ দুটি পোস্টের ব্যবধান থাকবে ৮ গজের। এই দুটি পোস্টের মাথায় থাকবে ক্রস বার। লক্ষ্য রাখতে হবে যাতে এই ক্রস বার থেকে গোলের ভেতরের কোন অংশ ৮ ফুটের বেশী বা কম যেন না হয়। গোলপোস্ট কিংবা ক্রস বারের ৫ ইঞ্চির বেশী ঘনত্ব কিংবা চওড়ায় হবে না।

* এক নজরে খেলার মাঠের বিষয়ে সব কিছু *

(১) ফুটবল খেলার মাঠ লম্বায় ১৩০ গজের বেশী কিংবা ১০০ গজের কম হবে না।

(২) ফুটবল খেলার মাঠ চওড়ায় ১০০ গজের বেশী ও ৫০ গজের কম হবে না।

(৩) ছোটদের ফুটবল খেলার মাঠ লম্বায় ৮০ গজ ও চওড়ায় ৬০ গজ হবে।

(৪) আন্তর্জাতিক খেলার মাঠ লম্বায় ১২০ গজের বেশী ও ১১০ গজের কম হবে না।

(৫) আন্তর্জাতিক খেলার মাঠ চওড়ায় ৮০ গজের বেশী ও ৭০ গজের কম হবে না।

(৬) ফুটবল খেলার দাগগুলো কোন মতেই ৫ ইঞ্চির বেশী চওড়া হবে না।

(৭) গোল এরিয়া লম্বায় ৬ গজ ও চওড়ায় ২০ গজ হবে।

(৮) পেনাল্টি এরিয়া লম্বায় ১৮গজ ও চওড়ায় ৪৪ গজ হবে।

(৯) গোল লাইনের ১২ গজ সামনে পেনাল্টি স্পট থেকে ১০ গজ ব্যাসার্ধ নিয়ে বৃত্ত টেনে নিতে হবে।

৮ গজ
পেনালটি এরিয়া
পেনালটি স্পট
পেনালটি আর্ক
গ্রুপ
৩০ গজ
৩০ গজ
৩০ গজ

(১০) কর্ণার এরিয়া তৈরীর জন্যে মাঠের চারটি কোণে লম্বা ও চওড়া লাইন দুটি ১ গজ ব্যাসার্ধ নিয়ে বৃত্তাকারে যোগ করে দিতে হবে।

(১১) মাঠের মধ্যিখানে সেণ্টার করার জন্যে একটা চিহ্ন করতে হবে ও সেখান থেকে ১০ গজ ব্যাসার্ধ নিয়ে একটি বৃত্ত রচনা করতে হবে।

(১২) কর্ণার ফ্লাগের উচ্চতা কোন মতেই ৫ ফুটের কম হবে না।

(১৩) দু'প্রান্তে কর্ণার ফ্লাগ থেকে সমান দূরত্বে থাকবে গোল-পোস্ট। গোলপোস্ট ও ক্রসবার ৫ ইঞ্চির বেশী চওড়া হবে না।

(১৪) গোলের দুটি পোস্টের ব্যবধান থাকবে ৮ গজ।

(১৫) ক্রসবার মাটি থেকে ৮ ফুট ৫ ইঞ্চি ওপরে থাকবে, তবে মাটি থেকে ক্রসবারের তলা পর্যন্ত উচ্চতা ৮ ফুট হবে। কারণ ক্রসবার ৫ ইঞ্চি চওড়া।

ফুটবল খেলার আসল জিনিসটাই হলো বল। বলের অভাবে খেলা তো কোনমতেই সম্ভব নয়। সেই কবে মড়ার মাথার খুলি নিয়ে লাথালাথি করতে করতে মানুষের মাথায় এসেছিলো অভিনব এই খেলার চিন্তা। তারপর কালের আবর্তনে পরিবর্তনের ছোঁয়া লাগলো খেলার বলেও। মড়ার মাথার খুলি থেকে বদলে বদলে বলগুলো রূপ নিয়েছে আজকের ফুটবলে। আজ তাই ফুটবল খেলার আগে জেনে রাখা দরকার, ফুটবল সংক্রান্ত আইন-কানুনগুলো।

২নং নিয়ম ঃ বল

চামড়ার তৈরী বলটি হবে গোলাকার। বলের ঘের ২৮ ইঞ্চির বেশী ও ২৭ ইঞ্চির কম হতে পারবে না। এবং বলের ওজন ১৬ আউন্সের বেশী ও ১৪ আউন্সের কম হবে না। একমাত্র রেফারীর অনুমতিতেই খেলা চলার সময় বল বদল করা যেতে পারে।

মন্তব্য ঃ

(১) খেলা চলার সময় বল যদি ফেটে যায় কিংবা অন্য কোন কারণে খেলার অনুপযুক্ত হয়ে পড়ে, তাহলে খেলা বন্ধ থাকবে ও রেফারীর অনুমোদনে বল বদলে সেই জায়গায় ড্রপ দিয়ে আবার খেলা আরম্ভ করা হবে।

(২) সব সময় ২।৩টি বল প্রস্তুত রাখতে হবে যাতে বল বদলের প্রয়োজনে সঙ্গে সঙ্গে বল পাওয়া সম্ভব হয়। হোম-ক্লাব বল সরবরাহ করবে। বল পুরোপুরি হাওয়া ভর্তি কিনা দেখে নিতে হবে।

(৩) লেস্ যুক্ত কিংবা ভাল্ব টিউবের বলে খেলা যেতে পারে। বলের রং ব্রাউন, অরেঞ্জ ও সাদা হওয়া উচিত। এমন বলে খেলা উচিত নয় যা খেলোয়াড়দের কাছে বিপদজনক হয়ে উঠতে পারে।

(৪) লেস্ যুক্ত বল এমন ভাবে বাঁধতে হবে যাতে কোন খেলোয়াড়ের আঘাত না লাগে।

(৫) খেলার সময় বল যদি গোলের মধ্যে ঢুকে ফেটে যায় তা-হলে গোল হবে না।

(৬) খেলা চলার সময় বল যদি ভারী হয়ে যায় কিংবা হাওয়া কমে যায় তাহলে রেফারীর অনুমতিতে বল বদল করা যেতে পারে।

(৭) কর্ণার কিক, ফ্রি কিক, থ্রোইন প্রভৃতির সময় কোন কারণে বল যদি খেলার অনুপযুক্ত হয়ে পড়ে, তাহলে বল বদল করে আবার সেখান থেকেই অর্থাৎ ঐ কর্ণার কিক, থ্রোইন প্রভৃতি করার মাধ্যমেই খেলা আরম্ভ হবে।

(৮) ছোটরা ছোট আকারের বলে খেলবে।

খেলার মাঠের কথা আমরা জেনেছি, বলের কথাও জেনেছি। তাই এবার যাঁরা ঐ বল নিয়ে খেলার মাঠে খেলবেন তাঁদের বিষয়ে জানতে হবে।

খেলোয়াড় এবং খেলোয়াড়দের সংখ্যার বিষয়েও নিয়ম-কানুন

মেনে চলতে হয়। তা যদি না থাকতো তাহলে হয়তো যে দল হেরে যাচ্ছে তারা বলতো এগারো জনে নয়, আমরা কুড়ি জনে মিলে খেলবো। যারা জিতেছে তারাই বা তাতে রাজী হবে কেন? ফলে হয়তো বেধে যেতো গোলমাল বা শেষ পর্যন্ত মারামারিও। তাই খেলোয়াড়দের সংখ্যার বিষয়েও আইন-কানুন মেনে চলতে হয় সবাইকে।

৩নং নিয়ম ঃ খেলোয়াড় সংখ্যা

ফুটবল খেলা হবে দু'দলের মধ্যে। প্রতি দলে এগারো জনের বেশী খেলোয়াড় থাকবে না। এই এগারো জনের মধ্যে থাকবে একজন করে গোলরক্ষক। খেলার সময় এই এগারো জনের যে কেউই রেফারীকে জানিয়ে গোলরক্ষকের সঙ্গে স্থান বদল করতে পারে।

নতুন নিয়ম অনুসারে যে কোন সময়ে যে কোন দুজন খেলোয়াড় পরিবর্তন করা যেতে পারে। তবে প্রতি ক্ষেত্রেই রেফারীর অনুমোদন নিতে হবে।

রেফারীকে না জানিয়ে কোন খেলোয়াড় যদি গোলরক্ষকের সঙ্গে স্থান বদল করে ও পেনাল্টি এরিয়ার মধ্যে হাত দিয়ে বল ধরে, তাহলে রেফারী তার বিরুদ্ধে পেনাল্টি কিকের নির্দেশ দেবেন।

খেলা চলার সময়ে কোন কারণে মাঠ ত্যাগ করতে হলে কিংবা মাঠে প্রবেশ করতে হলে রেফারীকে জানিয়ে তা করতে হবে।

জ্ঞাতব্য বিষয় ঃ

(১) খেলা আরম্ভের পর রেফারী যদি কোন খেলোড়কে মাঠ থেকে বার করে দেন তাহলে তার জায়গায় অন্য কেউ খেলতে পারবে না।

(২) খেলা আরম্ভের আগে যদি কোন কারণে কোন খেলোয়াড়কে মাঠ থেকে বার করে দেওয়া হয় তাহলে তার জায়গায় অন্য কেউ খেলায় অংশগ্রহণ করতে পারবেন। কিন্তু তার জন্যে খেলা শুরু করতে দেরি করা চলবে না।

(৩) প্রতি দলে ১১ জন খেলোয়াড় থাকা চাই। তবে তার কমসংখ্যক খেলোয়াড় নিয়েও খেলা যাবে। তবে আন্তর্জাতিক সঙ্ঘের মতে সাত জনের কম খেলোয়াড় সম্বলিত দু'দলের খেলাকে নিয়ম মাফিক খেলা বলা চলবে না।

(৪) খেলা আরম্ভের আগে গোলরক্ষকের নামসহ খেলোয়াড়দের নাম রেফারীর কাছে পেশ করতে হবে। এই খেলোয়াড় তালিকায় বদলি গোলরক্ষক এবং খেলোয়াড় হিসেবে যাঁদের খেলার সম্ভাবনা আছে তাদের নামও দিতে হবে।

(৫) খেলার আগে রেফারী দেখে নেবেন যে, গোলরক্ষকের জার্সির রং অন্য খেলোয়াড়দের চেয়ে আলাদা কি না।

(৬) কোন খেলোয়াড়ের আহত হওয়া কিংবা অন্য কোন কারণের জন্যে যদি বদলি খেলোয়াড় মাঠে নামেন তাহলে আর সেই আহত খেলোয়াড় সম্পূর্ণভাবে খেলার উপযুক্ত হলেও খেলায় অংশগ্রহণ করতে পারবেন না।

প্রত্যেক খেলাতেই খেলোয়াড়দের আলাদা আলাদা সাজপোশাক থাকে। তাই প্রত্যেকটি খেলার আইন-কানুনের সঙ্গে খেলার সাজপোশাকও অঙ্গাঙ্গী ভাবে জড়িত। কেন না, কেউ যদি ফুটবল খেলতে ক্রিকেট খেলার উইকেট কীপারের মতো ফুলপ্যাণ্ট, সার্ট, প্যাড, গ্লাভস, কাউন্টি ক্যাপ পরে আর গায়ে ভি আঁকা সোয়েটার দিয়ে ফুটবল খেলে কিংবা যদি কেউ হাফ প্যাণ্ট, রঙিন জার্সি আর পায়ে বুট পরে ক্রিকেট খেলতে আসে, তাহলে সমস্ত ব্যাপারটাই হাস্যকর হয়ে দাঁড়াবে। কারণ প্রত্যেকটি খেলার জন্যে আলাদা আলাদা সাজপোশাকের বিধান দেওয়া আছে। ফুটবল খেলায় খেলোয়াড়দের সাজপোশাকের বিষয় জানতে হলে নীচের নিয়মটি সম্বন্ধে ওয়াকিবহাল থাকতে হবে।

৪ নং নিয়ম ঃ খেলোয়াড়দের সাজপোশাক

খেলায় অংশগ্রহণকারী সমস্ত খেলোয়াড়দের পোশাক-পরিচ্ছদ এমন হওয়া চাই যাতে সেই পোশাকের জন্যে অন্য কোন খেলোয়াড়ের আঘাত না লাগে বা কেউ আহত না হয়।

বুটের তলায় পেরেক বেরিয়ে থাকা চলবে না কোন মতেই। কোন ধাতু—লোহা বা অন্য কিছু বুটের তলায় লাগানো চলবে না। বুটের স্টাড হয় রবার না হয়তো চামড়ার হবে। গোলাকার স্টাডের ব্যাসার্ধ হবে ½ ইঞ্চি আর উচ্চতা হবে ¾ ইঞ্চি। কোন রকম ধাতু বা পেরেক ব্যবহার করলে রবার বা চামড়া দিয়ে সেটি ভালোভাবে মুড়ে দিতে হবে।

রেফারীর মনে সন্দেহ জাগলে খেলার আগে তিনি খেলোয়াড়দের বুট বদল করার জন্যে বলতে পারেন।

গোলরক্ষকের পোশাক, গায়ের জামা দলের অন্য খেলোয়াড়দের পোশাক থেকে পৃথক হওয়া চাই!

খেলা চলার সময় রেফারীর বিনা অনুমতিতে যদি কেউ খেলতে নামেন তাহলে চার নম্বর নিয়মের জন্যে রেফারী খেলা বন্ধ করে দেবেন। খেলোয়াড়কে সতর্ক করে দিয়ে নিয়ম অনুযায়ী কাজ করবেন। আর ঠিক সেইখানে ড্রপ দিয়ে খেলা আরম্ভ করবেন।

জ্ঞাতব্য ঃ

(১) খেলোয়াড়রা জার্সি, হাফ প্যাণ্ট, মোজা ও বুট পরবেন। গোলরক্ষকের জার্সির রং আলাদা হবে। দু' দলের খেলোয়াড়দের জার্সির রং-এ তফাৎ থাকা চাই, যাতে রেফারী সহজেই বুঝতে পারেন যে, কে কোন্ দলের পক্ষে খেলছে। দু' দলের খেলোয়াড়দের জার্সির রং যদি অনেকটা একরকম হয় তাহলে সাদা সার্ট বা গেঞ্জি গায় দিয়ে খেলতে নামতে হবে একটি দলকে।

(২) কোন খেলোয়াড় যদি আইনমাফিক জিনিস ব্যবহার না করেন—রেফারী তখন তাঁকে বে-আইনী জিনিস ত্যাগ করতে নির্দেশ দেবেন। আর রেফারীর কথা না শুনলে তাঁকে খেলতে দেওয়া হবে না।

(৩) ফুটবল খেলার আইন-কানুনে বুট পরা বাধ্যতামূলক না হলেও অনেক সময় স্থানীয় নিয়মে বুট পরে খেলা বাধ্যতামূলক।

(৪) খেলার সময় যদি কোন খেলোয়াড়ের গায়ে পেরেকের আঁচড় লাগে তাহলে রেফারী (সে কথা জানতে পারলে) সমস্ত খেলোয়াড়দের বুট পরীক্ষা করে দেখবেন।

(৫) ধাতু নির্মিত কোন জিনিস, যেমন হাতঘড়ি, আংটি, বেল্ট প্রভৃতি পরে খেলা উচিত নয়। তবে যারা চোখে কম দেখে তারা নিজেদের দায়িত্বে চশমা পরে খেলতে পারে।

আধুনিক যুগে খেলাধূলার চাল-চলনই আলাদা। আইন-কানুন না মেনে আজকাল আর খেলাধূলা হতে পারে না। খেলা আইন-সঙ্গত ভাবে অনুষ্ঠিত হচ্ছে কি না তা দেখবার জন্য খেলার মাঠে সব সময়েই এমন একজন থাকেন যিনি খেলার আইন-কানুন সম্বন্ধে সম্পূর্ণ ওয়াকিবহাল। নিয়ম মতো তিনি পরিচালনা করবেন খেলাটি। আর তাঁর প্রতিটি নির্দেশ মানতে খেলোয়াড়রা বাধ্য। ক্রিকেট মাঠে যেমন আম্পায়ার তেমনি ফুটবল মাঠে রেফারী হচ্ছেন সমস্ত দণ্ডমুণ্ডের কর্তা। ফুটবল খেলার পাঁচ নম্বর নিয়মটি হলো রেফারীকে নিয়েই। ফুটবল খেলতে হলে, ফুটবল খেলা বুঝতে হলে এই নিয়মটি কি খেলোয়াড়, কি কর্মকর্তা, কি দর্শক সকলেরই জানার বিশেষ দরকার।

৫নং নিয়ম ঃ রেফারী

খেলা পরিচালনা করার জন্যে প্রত্যেক খেলায় একজন করে রেফারী থাকবেন। তাঁর কাজ হলো—

(ক) ফুটবল খেলার আইন-কানুনগুলো তিনি ঠিক ভাবে প্রয়োগ করবেন এবং আইনসঙ্গত ভাবে খেলা পরিচালনা করবেন। যে কোন বিতর্কিত বিষয়ে মীমাংসা করে দেবেন এবং খেলার ফলাফল থেকে আরম্ভ করে সমস্ত বিষয়েই তিনি চূড়ান্ত সিদ্ধান্ত দেবেন। খেলা শুরুর মুহূর্ত থেকে তিনিই সমস্ত দণ্ডমুণ্ডের কর্তা। এমন কি খেলা যখন সাময়িকভাবে বন্ধ থাকে তখনও তিনি বিধান দিতে পারেন এবং যে কোন খেলোয়াড়ের বিরুদ্ধে শাস্তিমূলক ব্যবস্থা গ্রহণ করতে পারেন।

(খ) ফুটবল খেলার সময় রক্ষকের কাজ করেন রেফারী। সময় মতো খেলা শেষ করার দায়িত্ব তাঁরই। কোন কারণে, তা সে আকস্মিক দুর্ঘটনা হোক বা অন্য কোন ব্যাপারে হোক, সময় নষ্ট হলে, সেই সময়টা খেলার সঙ্গে যোগ করবেন তিনি।

(গ) আইন ভাঙ্গার জন্যে খেলা বন্ধ করায় দর্শকের বাধাদানের জন্য তিনি খেলা সাময়িক ভাবে কিংবা পুরোপুরি ভাবে বন্ধ করে দিতে পারেন। তবে এই ব্যাপারে তাঁকে দু'দিনের মধ্যে এসোসিয়েশনের কাছে রিপোর্ট পেশ করতে হবে।

(ঘ) খেলোয়াড়দের অখেলোয়াড়ী মনোভাব, অসৎ আচরণ প্রভৃতির জন্যে তিনি তাকে সতর্ক করে দিতে পারবেন। সতর্ক করার পরেও যদি সেই খেলোয়াড় অভদ্র আচরণ করে তবে তাকে মাঠ থেকে বার করে দেবারও অধিকার রেফারীর আছে। তবে এরূপ ক্ষেত্রে সেই খেলোয়াড়ের নাম সহ রেফারীর রিপোর্ট দু'দিনের মধ্যে সংশ্লিষ্ট এসোসিয়েশনের কাছে পাঠিয়ে দিতে হবে।

(ঙ) খেলোয়াড় এবং লাইনসম্যান ছাড়া আর কেউ রেফারীর অনুমতি না নিয়ে মাঠে আসতে পারবেন না।

(চ) খেলোয়াড় যদি মারাত্মকভাবে আহত হন তাহলেই তাঁকে মাঠ থেকে বার করে আনার কিংবা মাঠের মধ্যে প্রাথমিক শুশ্রূষার জন্যে রেফারী সাময়িকভাবে খেলা বন্ধ রাখতে পারেন। সামান্য আঘাতের জন্যে রেফারী খেলা বন্ধ করবেন না।

(ছ) কোন খেলোয়াড়ের অসংযত এবং মারাত্মক আচরণের জন্যে রেফারী তাকে সরাসরি মাঠ থেকে বার করে দিতে পারেন। এ ক্ষেত্রে সতর্ক করে দেবার কোন প্রয়োজন নেই।

(জ) সব সময়ই খেলা আরম্ভের নির্দেশ রেফারী নিজে দেবেন।

জ্ঞাতব্য ঃ

(১) লক্ষ্য রাখতে হবে যাতে রেফারীর পোশাকের সঙ্গে দু'দলের খেলোয়াড়দের সঙ্গে বেশী মিল না থাকে।

(২) লাইনসম্যানরা রেফারীর সাহায্যকারী। তবু কোন ক্ষেত্রে রেফারী যদি মনে করেন যে তিনি ঠিক মতো দেখেশুনে কোন বিষয়ে সিদ্ধান্ত নিয়েছেন তাহলে তিনি লাইনসম্যানদের সংকেত নাও মানতে পারেন। তবে যে ক্ষেত্রে রেফারী ঠিক মতো দেখতে পান নি, সে ক্ষেত্রে তিনি লাইনসম্যানের নির্দেশ মতো সিদ্ধান্ত নিয়ে থাকেন।

(৩) যদি কোন খেলোয়াড় এক সঙ্গে দুটি নিয়ম ভঙ্গ করার জন্য দোষী সাব্যস্ত হন তাহলে তিনি বেশী অপরাধের জন্যে শাস্তি-মূলক বিধান দেবেন।

(৪) কোন বিশৃঙ্খলতার জন্যে যদি খেলা বন্ধ হয়ে যায় তাহলে সেই খেলার ফলাফল সম্বন্ধে কোন রকম সিদ্ধান্ত দেবার অধিকার রেফারীর নেই। তিনি শুধু বিষয়টা কর্তৃপক্ষের কাছে রিপোর্টের মাধ্যমে জানাবেন।

(৫) ক্লাব কর্তৃপক্ষ এবং ট্রেনাররা মাঠের পাশে বসে থাকবেন। রেফারীর অনুমতি ছাড়া তাঁরা কোন মতেই মাঠে প্রবেশ করতে পারবেন না।

(৬) রেফারীর প্রত্যেকটি সিদ্ধান্ত ন্যায়সঙ্গত এবং নিরপেক্ষ হওয়ার প্রয়োজন সব থেকে বেশী।

(৭) খেলার আগে এবং বিরতির সময় লাইনসম্যানদের সঙ্গে রেফারীকে নিজের ঘড়ি মিলিয়ে নিতে হবে।

(৮) রেফারীকে খেলোয়াড়দের মতো অথচ খেলোয়াড়দের চেয়ে রঙে পার্থক্য পোশাক পরতে হবে। এবং তার সঙ্গে থাকবে ঘড়ি, বাঁশী, টসের কয়েন, নোটবুক, পেনসিল, পেনসিল কাটা ছুরি প্রভৃতি।

(৯) খেলা পরিচালনা করার জন্য রেফারীকে সব সময় ছোটা-ছুটি করতে হয়, সেই জন্যে তাঁর শারীরিক পটুতা একটু বেশীই থাকা চাই। তীক্ষ্ণ দৃষ্টি আর অবস্থা বুঝে খেলার আইন প্রয়োগ করার ক্ষমতা থাকা চাই রেফারীর।

(১০) ফুটবল খেলার আইন-কানুনের সব কিছু তাঁকে জানতে হবে এবং প্রয়োজন বোধে তার ব্যাখ্যাও করতে হতে পারে।

(১১) অসহযোগী লাইনসম্যানকে বাতিল করার ক্ষমতা রেফারীর আছে। অসুস্থতা এবং আঘাতের জন্য যদি রেফারী খেলা পরিচালনা করতে অসমর্থ হন তাহলে তিনি সেই পরিচালন ভার সিনিয়ার লাইনসম্যানের হাতে দিয়ে অবসর গ্রহণ করতে পারেন।

(১২) ভুল সিদ্ধান্ত দিলে রেফারী পুনরায় খেলা আরম্ভের আগে তাঁর সিদ্ধান্ত পরিবর্তন করতে পারেন।

ফুটবল খেলার আসল পরিচালন ভার রেফারীর ওপর থাকলেও মাঠে থাকেন তাঁর সহযোগীরা। রেফারীর সঙ্গে সহযোগিতা করাই তাঁদের কাজ। তাঁরা নিজেরা কোন সিদ্ধান্ত নিতে পারেন না, তবে সিদ্ধান্ত নেবার বিষয়ে রেফারীকে নানা রকম সাহায্য করেন।

রেফারীর এই সহযোগীদ্বয়কে লাইনসম্যান বলা হয়। ফুটবল খেলার আইন-কানুনের ছয় নম্বর নিয়মটি হলো এই লাইনস-ম্যানদের বিষয়েই।

৬ নং নিয়ম ঃ লাইনসম্যান

রেফারীর সাহায্যকারী হিসেবে দু'জন লাইনসম্যান নিযুক্ত হবেন। রেফারীর সিদ্ধান্ত সাপেক্ষে তাঁরা থ্রোইন, কর্ণার কিক এবং গোল কিকের নির্দেশ দেবেন। লাইনসম্যান খেলার নিয়ম মতো শুধু মাত্র রেফারীকে সাহায্য করবেন এবং অফ সাইড প্রভৃতির বিষয়ে ফ্লাগ নেড়ে রেফারীর

দৃষ্টি আকর্ষণ করবেন। অসহযোগী লাইনসম্যানকে অপসারিত করে তাঁর জায়গায় নতুন লাইনসম্যান নিয়োগের অধিকার রেফারীর আছে। যে মাঠে খেলা হবে সেই মাঠের কর্তৃপক্ষরা লাইনসম্যানদের ফ্লাগ সরবরাহ করবেন।

জ্ঞাতব্য ঃ

(১) কোন রকম আইন লঙ্ঘনের ব্যাপারে লাইনসম্যান যদি দেখেন যে, রেফারীর দৃষ্টি এড়িয়ে গেছে, তাহলে তিনি সেই সম্পর্কে রেফারীর দৃষ্টি আকর্ষণ করবেন।

(২) লাইনসম্যানরা লাল এবং হলুদ রং-এর পতাকা ব্যবহার করবেন।

(৩) অসহযোগিতা এবং অযৌক্তিক হস্তক্ষেপের জন্যে রেফারী লাইনসম্যানের বিরুদ্ধে রিপোর্ট করলে কর্তৃপক্ষ লাইনসম্যানের বিরুদ্ধে শাস্তিমূলক ব্যবস্থা গ্রহণ করতে পারেন।

(৪) ভাল ভাবে খেলা পরিচালনার জন্যে রেফারী এবং লাইনসম্যানদের সহযোগিতা একান্তই প্রয়োজনীয়। বিশেষ করে অফসাইডের বিষয়ে বিশেষ প্রয়োজন লাইনসম্যানের—তিনি বলের লাইনে থাকেন বলে ভাল ভাবে দেখতে পান এবং পতাকা নেড়ে রেফারীর দৃষ্টি আকর্ষণ করেন।

(৫) যে কোন ক্ষেত্রেই রেফারী লাইনসম্যানের সিদ্ধান্তের অনুকূলে রায় নাও দিতে পারেন।

(৬) লাইনসম্যানরা সব সময় রেফারীর সঙ্গে সহযোগিতা করবেন। মতভেদের ক্ষেত্রে রেফারী লাইনসম্যানের সঙ্গে পরামর্শ করে যে কোন সিদ্ধান্ত নিতে পারেন।

(৭) লাইনসম্যানের আসল কাজ হলো—

(ক) বলটি খেলার মাঠের বাইরে গেলে তার ইশারা দেওয়া।

(খ) কোন্ দল থ্রোইন, কর্ণার কিক কিংবা গোল কিক পাবে তার নির্দেশ দেওয়া।

(গ) রেফারী কোন বিষয়ে লাইনসম্যানের মতামত চাইলে তা জানানো।

(ঘ) খেলার মধ্যে খেলোয়াড়দের অসঙ্গত আচরণের প্রতি রেফারীর দৃষ্টি আকর্ষণ করা।

(ঙ) খেলার সময় সম্বন্ধে রেফারীর সঙ্গে সহযোগিতা করার দরকার হয় লাইনসম্যানদের।

খেলা কতক্ষণ ধরে হবে? খেলার জন্যে নির্দিষ্ট সময়টা জানার দরকার সবার আগে। খেলার সময় না জানলে দর্শক, খেলোয়াড় সকলেরই অসুবিধে। আর রেফারী তো মোটে খেলা চালাতেই পারবেন না। তাই খেলার জন্যে নির্দিষ্ট সময়টা আগে ভাগে জেনে নেওয়া উচিত। ফুটবল খেলার আইন-কানুনের সাত নম্বর নিয়মটা হলো ফুটবল খেলার সময়ের বিষয়েই।

৭নং নিয়ম ঃ খেলার সময়

প্রতিদ্বন্দ্বী দুটি দলের মধ্যে যদি কোন চুক্তি না থাকে তাহলে ৪৫ মিনিট ব্যাপী এক একটি অর্ধের দুটি অর্ধ অর্থাৎ মোট ৯০ মিনিট খেলা হবে। একমাত্র রেফারীর অনুমতি ছাড়া বিরতির সময় কোন মতেই ৫ মিনিটের বেশী হবে না। বিশেষ কোন কারণে যদি সময় নষ্ট হয়ে যায় তাহলে রেফারী নিজের বিবেচনার ওপর নির্ভর করে খেলার সময় বাড়াতে পারবেন। বিরতির ঠিক আগে বা খেলার ঠিক শেষ মুহূর্তে যদি কোন দল পেনাল্টি কিকের সুযোগ পায় তাহলে সেই দলকে পেনাল্টি কিক করার সময় দিতে হবে।

জ্ঞাতব্য ঃ

(১) খেলার সময় যদি বল হারিয়ে যায় তাহলে রেফারী খেলার সময় বাড়াবেন। অর্থাৎ নষ্ট সময় যোগ করে নেবেন খেলার সময়ের সঙ্গে।

(২) অতিরিক্ত সময় খেলানো হয় পূর্ব নির্ধারিত সময় মতো। কোথাও (৭+৭) মিনিট, মোট ১৪ মিনিট ধরে ; আবার কোথাও (১৫+১৫) মিনিট, মোট ৩০ মিনিট ধরে খেলানো হয়।

(৩) রেফারী কখনই সময় বাড়িয়ে খেলাতে পারেন না।

(৪) আহত খেলোয়াড়ের জন্যে সময় নষ্ট হলে সেই সময় যোগ করা হবে কি না তা নির্ভর করে রেফারীর ওপর।

(৫) যদি কোন বিশেষ কারণে রেফারীর দ্বারাই খেলা মাঝ পথে বন্ধ হয়ে যায় তাহলে সেই খেলা আবার অনুষ্ঠিত হবে। তবে যদি নিয়ম থাকে যে ঐ অবস্থায় খেলা শেষ হয়ে গেলে তখনকার ফলাফলই বহাল থাকবে, তাহলে তাই হবে।

ফুটবল খেলা আরম্ভ করারও একটা আলাদা নিয়ম আছে। যখন তখন যেখান সেখান থেকে তো আর খেলা আরম্ভ করা যায় না। এবং তা সম্ভবও নয়। তাই খেলার প্রত্যেকটা মুহূর্ত নিয়ম মেনে চলতে হয় আর আইনসংগত ভাবেই রেফারী খেলা পরিচালনা করে থাকেন। সে দিক দিয়ে খেলা আরম্ভ করার নিয়মটা যথেষ্ট গুরুত্বপূর্ণ। নীচের অর্থাৎ ফুটবল খেলার আইন-কানুনের আট নম্বর নিয়মটা হলো আরম্ভ করার বিষয় নিয়েই।

৮নং নিয়ম ঃ খেলা শুরু

খেলা আরম্ভর ঠিক আগের মুহূর্তে দু'দলের অধিনায়ক টস করে ঠিক করবেন যে কোন্ দল কোন্ দিকে খেলবে এবং কোন্ দল প্রথমে কিক-অফ করে খেলা শুরু করবে। খেলা শুরুর সংকেত যখন রেফারী বাঁশী বাজিয়ে দেবেন তখন একজন খেলোয়াড় বলটা প্লেস কিক করবেন। তখন উভয় দলের খেলোয়াড়রা নিজ অর্ধের সীমানার মধ্যে থাকবেন—অর্থাৎ ১০ গজ দূরের দাগের ওপরে থাকতে হবে বিপক্ষ দলের খেলোয়াড়দের। প্লেস কিকের পর বলটা যখন নিজের পরিধির সীমা অতিক্রম করে অর্থাৎ একপাক ঘুরে যায় তখনই বলটিকে খেলার মধ্যে ধরা হয়। যতক্ষণ না অন্য কোন খেলোয়াড়

বলটি স্পর্শ করছেন ততক্ষণ যিনি প্লেস কিক করেছেন তিনি বলটি স্পর্শ করতে পারবেন না। গোল হবার পর একই নিয়মে আবার খেলা আরম্ভ হবে। বিরতির পর উভয় দল দিক পরিবর্তন করবেন এবং একই ভাবে আবার খেলা আরম্ভ করবেন। কোন কারণে খেলা যদি সাময়িক ভাবে বন্ধ হয়ে যায় তাহলে রেফারী যেখানে খেলা বন্ধ হয়ে গেছে সেইখানে ড্রপ দিয়ে পুনরায় খেলা আরম্ভ করবেন। মাটিতে ড্রপ না দেওয়া পর্যন্ত বলটি খেলার আওতায় আসবে না। মাটিতে ড্রপ দেবার পর এবং কোন খেলোয়াড় স্পর্শ করার আগে বলটি যদি গোল লাইন বা টাচ লাইন অতিক্রম করে যায় তাহলে রেফারী সেইখানে আবার ড্রপ দিয়ে খেলা শুরু করবেন।

জ্ঞাতব্য ঃ

(১) খেলা শুরুর নিয়ম-কানুন লঙ্ঘন করলে আবার কিক অফ করে খেলা আরম্ভ করতে হবে।

(২) যে খেলোয়াড় প্লেস কিক করে খেলা শুরু করেন অন্য কেউ বলটি ছোঁয়ার আগে তিনি যদি আবার মারেন তাহলে তাঁর বিরুদ্ধে ইন-ডাইরেক্ট ফ্রি কিকের নির্দেশ দেবেন রেফারী।

(৩) কিক অফ থেকে কোন মতেই সরাসরি গোল করা যাবে না।

(৪) কিক অফের সময় বিপক্ষ দলের খেলোয়াড়রা নিজেদের স্থান ছেড়ে এগিয়ে আসতে পারবেন না। প্লেস কিকের পর বলটা যখন এক পাক ঘুরেছে তখনই এগিয়ে আসতে পারেন তাঁরা।

(৫) খেলায় অংশগ্রহণকারী খেলোয়াড়রাই শুধু কিক অফ করার অধিকারী।

(৬) অতিরিক্ত সময় খেলার জন্যে অধিনায়কগণ আবার টস করে কোন্ দল কোন্ দিকে থাকবে এবং কোন্ দল প্লেস কিক করবে তা ঠিক করে নেবেন।

(৭) খেলা আরম্ভর আগে দু'দলের অধিনায়ক নিজেদের মধ্যে এবং রেফারীর সঙ্গে করমর্দন করবেন।

ফুটবল খেলায় খেলোয়াড়, রেফারী এবং দর্শকদের ভালোভাবে জানার দরকার যে বলটা কখন আছে খেলার মধ্যে আর কখন আছে খেলার বাইরে। বিষয়টি খুবই গুরুত্বপূর্ণ। আর ফুটবল খেলার অনেক কিছু নির্ভর করে এই বিষয়ের ওপর। তাই ফুটবল খেলার আইন-কানুনেও বিষয়টিকে আলাদা মর্যাদা দেওয়া হয়েছে। ন'নম্বর নিয়মটি হলো পুরোপুরি এই বিষয় নিয়ে। নীচের নিয়মটি তাই সকলেরই জানা দরকার।

৯ নং নিয়ম ঃ বল খেলার মধ্যে না বাইরে

বলটি খেলার বাইরে আছে বলে ধরে নিতে হবে যখন—

(ক) বলটি মাটিতে বা শূন্যে থেকেও সম্পূর্ণভাবে মাঠের বাইরে চলে যায় অর্থাৎ গোল লাইন বা টাচ লাইন অতিক্রম করে যায়।

(খ) রেফারী যখন যে কোন কারণেই হোক না কেন খেলা বন্ধ রাখেন।

বলটি খেলার মধ্যে আছে বলে ধরে নিতে হবে যখন—

(ক) বলটি গোল-পোস্ট, ক্রস বার কিংবা ফ্লাগের কাঠিতে লেগে মাঠে ফিরে আসে।

(খ) মাঠের মধ্যে থাকা রেফারী কিংবা লাইনসম্যানের গায়ে লেগে বল আবার মাঠের মধ্যে ফিরে আসে।

(গ) আইন লঙ্ঘনের কোন ক্ষেত্রে রেফারী যতক্ষণ না তার নির্দেশ দিচ্ছেন।

জ্ঞাতব্য ঃ

(১) বল শূন্যে থাকার সময় টাচ লাইন কিংবা গোল লাইন অতিক্রম করে আবার মাঠে ফিরে আসে, তা বাতাসের জন্য কিংবা অন্য কোন কারণে তাহলেও বলটি খেলার বাইরে আছে বলে ধরে নিতে হবে।

(২) বল খেলার বাইরে যাবার সঙ্গে সঙ্গে রেফারী বাঁশী বাজিয়ে তার সংকেত দেবেন।

(৩) গায়ে বল লেগে যাতে খেলার ব্যাঘাত সৃষ্টি না হয় সেই জন্যে লাইনসম্যানের মাঠের বাইরে টাচ লাইনের খুব কাছাকাছি থাকা উচিত।

(৪) বল যখন টাচ কিংবা গোল লাইনের ওপর দিয়ে গড়িয়ে যায় তখন বলটি খেলার মধ্যে থাকে। বল্ লাইন অতিক্রম করলে তবেই খেলার বাইরে চলে যায়।

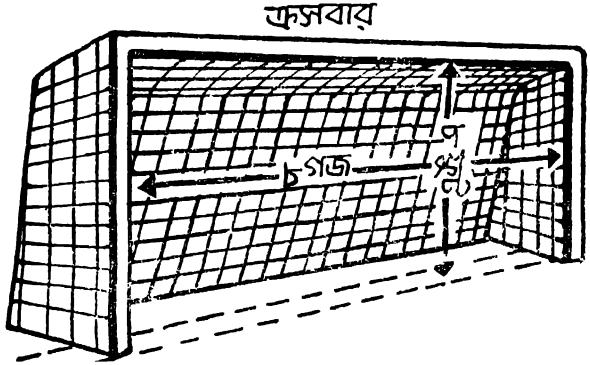
(৫) সব সময় রেফারীর বাঁশীর সংকেত শুনে খেলতে হবে—লাইনসম্যানের পতাকা নির্দেশ দেখে নয়।

(৬) দুটি গোল-পোস্টের মধ্যের গোল লাইন যদি সম্পূর্ণভাবে বলটি পার হয়ে যায় তাহলেই গোল হয়েছে বলে ধরে নেওয়া হবে—অন্য ক্ষেত্রে নয়।

(৭) অনেক সময় গোলরক্ষক মাঠের বাইরে গিয়ে মাঠের মধ্যের বল থামান আর মধ্যে থেকেও মাঠের বাইরের বল ধরেন—এ সব ক্ষেত্রে গোলরক্ষক নয়, বলটি কোথায় আছে তার ওপর নির্ভর করেই রেফারী সিদ্ধান্ত নেবেন।

(৮) কোন বিষয়ে খেলোয়াড়রা আবেদন জানালে রেফারী যদি তা শুনতে না চান তাহলে তিনি মাথা নাড়াবেন ও 'প্লে অন' কথাটা বলবেন।

ক্রসবার

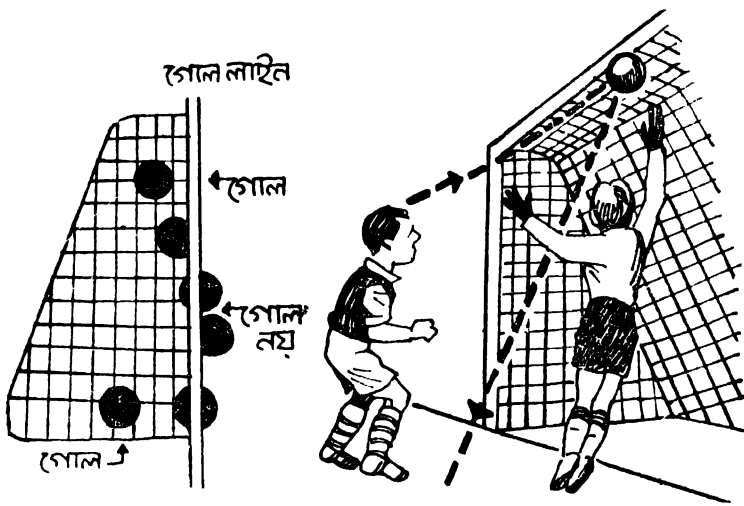


কলকাতা ময়দানের অতি পরিচিত 'গোল' চিৎকারটির সঙ্গে যাঁরা পরিচিত তাঁরাই জানেন বড় দলগুলোর খেলায় গোল দেবার মাদকতার

কথা। ফুটবল খেলার আসল লক্ষ্যই হলো গোল দেওয়া। খেলার ফলাফলও নির্ণয় করা হয় গোলের সংখ্যার ওপর নির্ভর করে। তাই কোন্‌টি গোল আর কোন্‌টি গোল নয় কিংবা কি হলে গোল হবে আর কখন তা হবে না, তা ভালো ভাবে জানা দরকার। ফুটবল খেলার আইন-কানুনের এই আইনটি জানা না থাকলে খেলার মাঠে যে কোন সময়েই গোলমাল বাধতে পারে। তাই নিয়মটা জেনে রাখাই ভালো।

১০ নং নিয়ম ঃ গোল

বল যখন সম্পূর্ণ ভাবে অর্থাৎ বলের সমস্ত অংশটা যখন দু'দিকের গোল-পোস্টের মধ্যে দিয়ে এবং ক্রসবারের নীচে দিয়ে গোল লাইন পার হয়ে যায় তখনই গোল দেওয়া হয়েছে বলা যাবে। তবে কোন খেলোয়াড় হাত দিয়ে ধরে, ছুঁড়ে কিংবা ঠেলে দিয়ে বলটিকে যদি দুই পোস্টের



মধ্যে এবং ক্রসবারের নীচে দিয়ে গোল লাইন অতিক্রম করিয়ে দেন তাহলে গোল হবে না। তবে গোলরক্ষক যদি পেনাল্টি এরিয়ার মধ্যে হাত দিয়ে বল ধরে গোলের মধ্যে ছুঁড়ে দেন কিংবা বয়ে নিয়ে যান তাহলে গোল হবে। গোলরক্ষক পেনাল্টি সীমার মধ্যে থেকে বল ছুঁড়ে প্রতিপক্ষ দলের বিরুদ্ধে গোল করতে পারেন। খেলার সময়

কোন কারণে যদি ক্রসবার না থাকে, ভেঙ্গে যায়, পড়ে যায় কিংবা অন্য কোন কারণে তখন যদি রেফারী মনে করেন যে বলটি এমন যায়গায় আছে যাতে গোল লাইনের ওপর দিয়ে ক্রসবার পার হয়ে গেছে তাহলে রেফারী গোলের নির্দেশ দেবেন। গোলের সংখ্যার উপর খেলার ফলাফল নির্ভর করে। যে দল বেশী গোল করবে সেই দলই জয়লাভ করেছে বলা হয়। আর কোন দলই গোল করতে না পারলে খেলা অমীমাংসিত ভাবে শেষ হয়েছে বলা হবে।

জ্ঞাতব্য ঃ

(১) রেফারী সব সময় গোলের কাছাকাছি থাকবেন—তাহলে গোল হয়েছে কি হয় নি এ নিয়ে তাঁকে আর বিশেষ চিন্তা করতে হবে না। কাছে থেকে ভালো ভাবে তিনি সব কিছু দেখতে পাবেন এবং সেই মত নির্দেশ দিতে পারবেন।

(২) বাইরের কোন লোক—দর্শক, কর্মকর্তা কিংবা অন্য কেউ এসে যদি বলটাকে গোলে ঢুকিয়ে দেন তাহলে রেফারী 'ড্রপ' দিয়ে খেলা শুরু করবেন।

(৩) বল গোলে ঢোকার মুহূর্তে বাইরের কেউ এসে যদি বলটা ধরতে যান এবং বলটা তিনি স্পর্শ করার আগেই গোলে ঢুকে যায় তাহলে রেফারী গোলের নির্দেশই দেবেন।

(৪) থ্রোইন কিংবা ইনডাইরেক্ট ফ্রি কিক থেকে বল যদি সরাসরি গোলে প্রবেশ করে তাহলে গোল হবে না—রেফারী গোল কিকের নির্দেশ দেবেন।

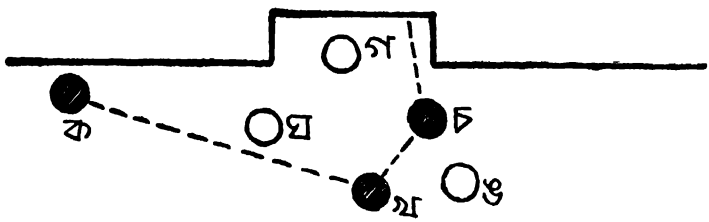
(৫) ডাইরেক্ট ফ্রি কিক থেকে সরাসরি গোল হবে।

(৬) আক্রমণকারী দল যখন গোল দিতে যাচ্ছে তখন যদি প্রতিপক্ষ দলের কোন খেলোয়াড় হাত দিয়ে বলটা ধরেন তাহলে রেফারী পেনাল্টির নির্দেশ দেবেন।

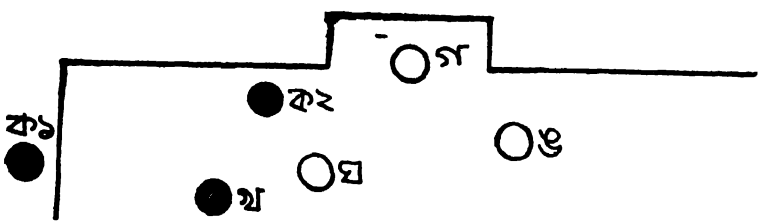
(৭) দুই গোল-পোস্টের মধ্যে এবং ক্রসবারের তলা দিয়ে বলটা যদি সম্পূর্ণভাবে গোল লাইন অতিক্রম করে গোলের মধ্যে ঢুকে যায়

তাহলে গোল হবে অর্থাৎ বলের পুরো অংশটাই গোলে প্রবেশ করা চাই।

ফুটবল খেলার সব থেকে গোলমেলে বিষয় হলো বোধ হয় অফসাইড নিয়মটি। খেলার মাঠের অনেক অশান্তি অনেক গোলমালের পেছনে আছে এই অফসাইডের প্রশ্ন। অবশ্য অফসাইড বিষয়টিও খুব জটিল। অথচ এই নিয়মটি সম্বন্ধে ধারণা পরিষ্কার না হলে গোলমাল কিছুতেই কমবে না। তাই শুধু মাত্র খেলোয়াড় কিংবা কর্মকর্তারা



ক কর্ণার কিক করলে বল পেল খ। খ বলটা গোলে মারল। চ ছিল গোলের কাছে। সে বলের গতি ঘুরিয়ে দিল। কিন্তু চ অফসাইড। কারণ কর্ণারের পর বলটি শেষবার খেলেছে তার দলের খেলোয়াড়। খ যখন বলটা মারল তখন চ ছিল বলের সামনে এবং তার ও গোলের মধ্যে বিপক্ষ দলের দুজন খেলোয়াড় ছিল না।



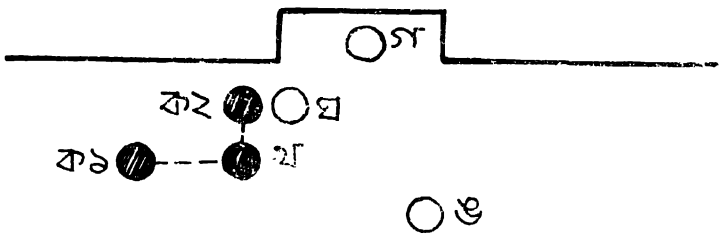
ক-১ থ্রো করে বল দিল খ-কে। তারপর ক-১ ছুটে টাচ লাইন থেকে ক-২ স্থানে গেল। খ তখন ক-২ কে পাস দিল। কিন্তু সে বলের সামনে এবং খ যখন পাস দিল তখন তার সামনে বিপক্ষ দলের দু'জন খেলোয়াড় ছিল না। তাই সে অফসাইড।

জানলেই চলবে না, এই নিয়মটি সম্বন্ধে দর্শকদের ধারণাও স্পষ্ট থাকা চাই। তরুণ এবং উদীয়মান খেলোয়াড়রা এই নিয়মটি ভালো ভাবে না

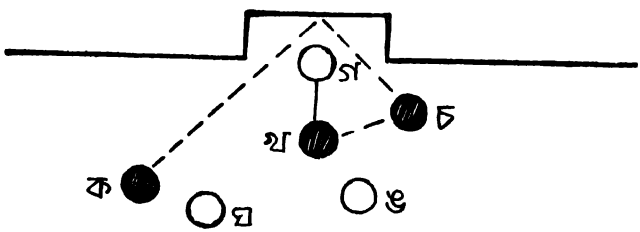
জানলে খেলতে নেমে পদে পদে বিপাকে পড়বেন। তাই ফুটবল খেলার আইন-কানুনের এই জটিল নিয়মটি সকলেরই জানা থাকা শুধু ভালোই নয়, দরকারও বটে।

১১ নং নিয়ম ঃ অফসাইড

খেলার সময় যদি কোন খেলোয়াড় বলের থেকে এগিয়ে গিয়ে প্রতিপক্ষ দলের গোলের কাছাকাছি থাকেন তাহলে তিনি অফসাইড। খেলোয়াড় অফসাইড হবেন না যদি তিনি—



ক ও খ নিজেদের মধ্যে বল দেওয়া নেওয়া করে এগিয়ে চলেছে। ক বল পাস করছে খ-কে। কিন্তু তার সামনে ঘ। তাই মারতে পারল না। ক তখন ১ থেকে ক-২ স্থানে গেল দৌড়ে। খ সেখানে বল মারছে। কিন্তু তখন ক-এর সামনে দুজন বিপক্ষ দলের খেলোয়াড় নেই। সুতরাং সে অফসাইড।



ক গোলে মারল। গোলরক্ষক গ বলটা ফিরিয়ে দিতেই খ পেল। সে ঠেলে দিল চ-কে। চ গোল করল। কিন্তু অফসাইডের জন্যে গোলটা নাকচ হয়ে গেল। কারণ খ যখন পাস দেয় তখন চ-এর সামনে বিপক্ষ দলের দু'জন খেলোয়াড় ছিল না, সুতরাং চ অফসাইড।

(ক) মাঠের মধ্যে নিজেদের অর্ধাংশে থাকেন।

(খ) প্রতিপক্ষ দলের দু'জন খেলোয়াড় তাদের গোল লাইনের আরো কাছাকাছি অর্থাৎ তার চেয়েও এগিয়ে থাকেন।

(গ) বলটি যদি সর্বশেষে প্রতিপক্ষ দলের কোন খেলোয়াড়কে ছুঁয়ে আসে বা তিনি মেরে থাকেন, কিংবা খেলোয়াড়টি নিজেই খেলে থাকেন।

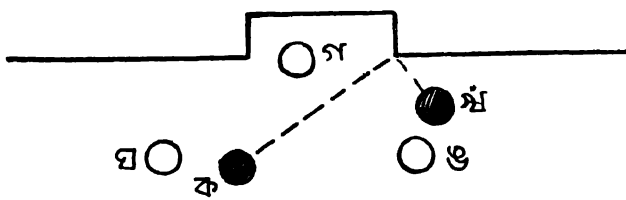
(ঘ) বলটি যদি রেফারীর ড্রপ, থ্রোইন, কর্ণার কিক কিংবা গোল কিক থেকে সরাসরি পেয়ে থাকেন।

এই নিয়ম ভঙ্গের জন্যে রেফারী ইনডাইরেক্ট ফ্রি কিকের নির্দেশ দেবেন। আর রেফারী যদি মনে করেন যে খেলোয়াড়টি অফসাইডে থাকলেও সেই অবস্থার সুযোগ নিচ্ছেন না কিংবা প্রতিপক্ষ দলের কোন বাধা সৃষ্টি করছেন না, তাহলে তিনি অফসাইডের নির্দেশ দেবেন না। খেলোয়াড়টি যেখানে অফসাইড হয়েছেন সেইখান থেকে ইনডাইরেক্ট ফ্রি কিক করতে হবে।

জ্ঞাতব্য ঃ

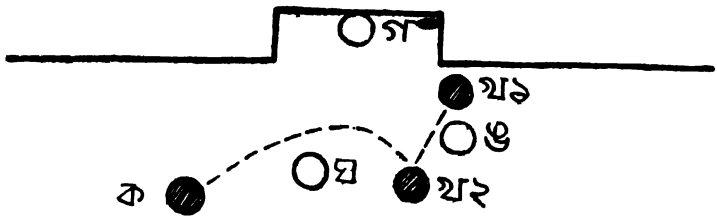
(১) বলের পেছনে থাকলে অফসাইড হয় না।

(২) গোল দেবার জন্যে বল নিয়ে এগিয়ে গিয়ে যদি কোন খেলোয়াড় গোলের মুখে ব্যাক পাস করে অর্থাৎ বল পেছনে ঠেলে দেয় আর সেই বল থেকে যদি গোল হয় তাহলেও অফসাইডের প্রশ্ন আসে না—অর্থাৎ ব্যাকপাসকারী খেলোয়াড়ের অফসাইড হবে না।

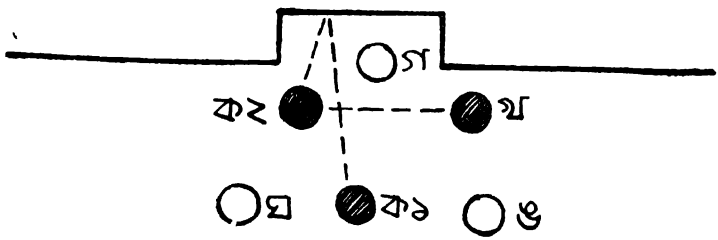


ক গোলে মারলো। কিন্তু বল গোল-পোস্টে লেগে ফিরে এলো। খ বল ধরে গোল করলো। কিন্তু গোল বাতিল হয়ে গেলো এবং খ অফসাইড হলো, কারণ তার দলের খেলোয়াড় শেষবার বলটা খেলেছেন। খ তখন সামনে ছিল এবং তার সামনে ছিল না বিপক্ষ দলের দু'জন খেলোয়াড়।

(৩) কোন খেলোয়াড় যদি অফসাইডে থাকেন এবং অন সাইডে এসে বল ধরেন তাহলে তিনি অফসাইড হবেন। কিন্তু কোন খেলোয়াড় যদি অনসাইড থেকে ছুটে গিয়ে অফসাইডে বল ধরেন তাহলে রেফারী তাঁর বিরুদ্ধে অফসাইডের নির্দেশ দেবেন না।



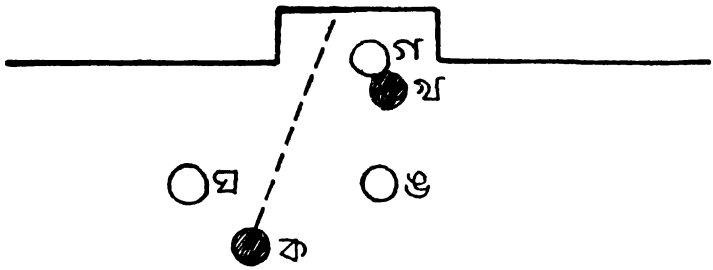
বাতাসে বলটা ঘুরে গেলো। খ তখন ১ স্থান থেকে খ-২ জায়গায় এসে বলটা ধরে গোল করলো। কিন্তু সে অফসাইড। কারণ ক যখন বলটা মারে তখন সে বলের সামনে ছিল এবং বিপক্ষ দলের দুজন খেলোয়াড় তার সামনে ছিল না।



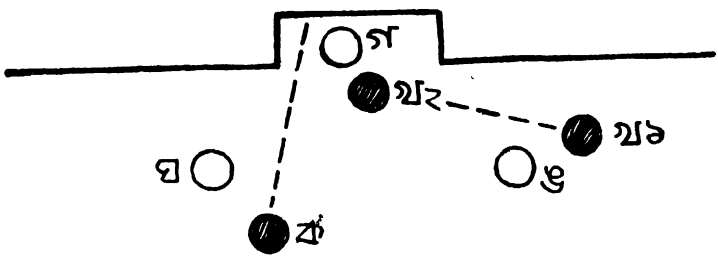
ক-১ গোলে মারলো। কিন্তু বলটা ক্রসবারে লেগে ফিরে আসতেই ছুটে গিয়ে ক-২ স্থান থেকে খ-কে বলটা ঠেলে দিলো। কিন্তু খ অফসাইড। কারণ বলটা শেষবার খেলেছে তার দলের খেলোয়াড়। যদিও বল তার সামনে ছিল কিন্তু গোল লাইনের মধ্যে বিপক্ষ দলের দুজন খেলোয়াড় ছিল না। তবে পাস না দিয়ে ক-২ যদি নিজেই গোলে মারতো তাহলে অফসাইড হতো না।

(৪) কর্ণার কিকের সময় অফসাইডে দাঁড়িয়ে বল পেয়ে গোল করলে গোল হবে কিন্তু প্রথম খেলোয়াড়টি যদি নিজে গোলে না মেরে অপর একজন খেলোয়াড়কে বলটা ঠেলে দেয় (সেও তখন অফসাইডে দাঁড়িয়ে) এবং সে বলটি পেয়ে গোল করে, তাহলে

রেফারী গোল না দিয়ে খেলোয়াড়টির বিরুদ্ধে দেবেন অফসাইডের নির্দেশ। কারণ কর্ণার কিক থেকে বল পেয়ে অফসাইডে দাঁড়িয়ে থাকা সত্ত্বেও একমাত্র প্রথম যিনি বলটি ধরেছেন তিনিই গোল করতে পারেন, ঐ ক্ষেত্রে অফসাইডের আওতায় তিনি আসবেন না।



ক গোলে মারলো। খ বলটা না ছুঁয়েও গ-কে এমন ভাবে বাধা দিতে লাগলো যাতে সে বলটা ধরতে না পারে। এক্ষেত্রে গোল বাতিল তো হবেই। এবং গোলরক্ষককে বাধা দেওয়ার জন্যে খ-এর অফসাইড হবে।

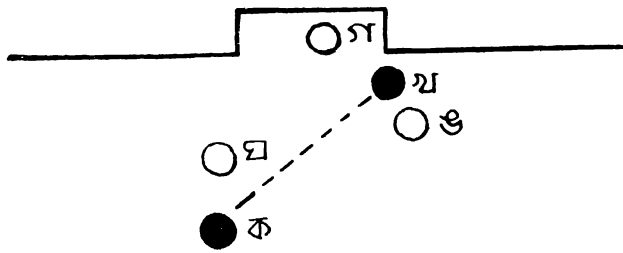


ক গোলে মারলো। খ-১ স্থান থেকে খ-২ স্থানে ছুটে এলো। খ অফসাইড। কারণ ক যখন বলটা মারে তখন সে সামনে ছিল এবং তার সামনে বিপক্ষ দলের দুজন খেলোয়াড় ছিল না।

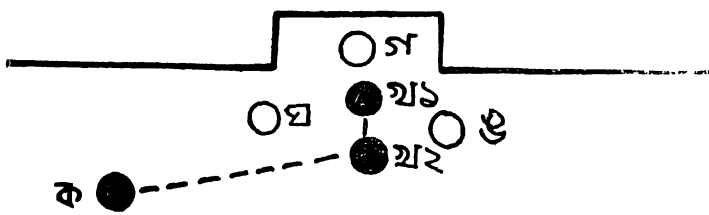
(৫) অফসাইডের শাস্তি ইনডাইরেক্ট ফ্রি কিক। এই ফ্রি কিক থেকে সরাসরি গোল দিলে গোল হবে না।

(৬) প্রতিপক্ষ দলের খেলোয়াড়দের সঙ্গে এক লাইনে দাঁড়িয়ে থাকলেও অফসাইড হতে পারে—তবে সেটি নির্ভর করে সম্পূর্ণ ভাবে রেফারীর ওপর।

ফুটবল খেলার সব থেকে খারাপ অপরাধ বোধহয় ফাউল করা। হয়তো কোন খেলোয়াড় গোল দিতে যাচ্ছেন তখন তাঁকে এমন ভাবে বাধা দেওয়া হলো যা, কোন মতেই আইনসংগত নয়—হয়তো পেছন থেকে ল্যাং মারা হলো কিংবা ধাক্কা মেরে ফেলে দেওয়া হলো অথবা এমন কিছু করা হলো যা কোন মতেই আইনসংগত নয়। তখন রেফারী আইনলঙ্ঘনকারী খেলোয়াড়ের বিরুদ্ধে শাস্তি-



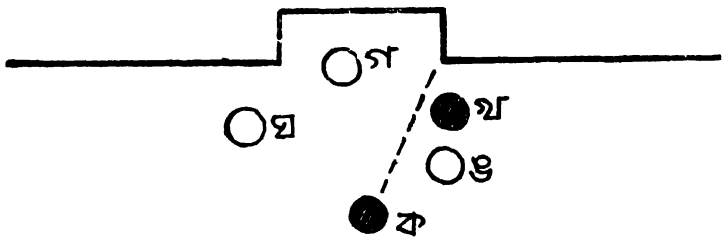
ক বল নিয়ে দৌড়ে এসে সামনে খ-কে দেখে খ-কে পাস দেয়। কিন্তু খ অফসাইড। কারণ ক বল পাস করাব সময় খ-এর সামনে বিপক্ষ দলের দুজন খেলোয়াড় ছিল না।



ক সেণ্টার করলো। খ-১ স্থান থেকে খ-২ স্থানে বলটা ধরে। তারপর ঘ ও ঙ-র মধ্যে থেকে গোল করে। কিন্তু সে অফসাইড। কারণ ক যখন সেণ্টার করে তখন সে বলের সামনে ছিল এবং তার সামনে গোল লাইনের মধ্যে বিপক্ষ দলের খেলোয়াড় ছিল না।

মূলক ব্যবস্থা হিসাবে ফ্রি কিকের নির্দেশ দিয়ে থাকেন। ফুটবল খেলার আইন-কানুনের সব থেকে খারাপ এই অপরাধটি নিয়ে অনেক সময় খেলার মাঠে গোলমাল বেধে যায়। মারামারি থেকে আরম্ভ করে অনেক কিছুই হতে পারে এই নিয়মটিকে কেন্দ্র করে। তাই এই নিয়মটির ব্যাপারে রেফারীরা সতর্ক থাকেন। শুধু মাত্র

রেফারীরাই নন, ফুটবল খেলার আইন-কানুনের এই জটিলতম নিয়মটি জানা সকলেরই উচিত। তাহলে আর যাই হোক, মাঠের গোলমাল, ভুল বোঝাবুঝি হয়তো বা একটু কমবে। আর সেইজন্যে ফুটবল খেলার আইন-কানুনের বারো নম্বর নিয়মটি সকলের জেনে রাখা দরকার।



ক গোলে সট করলো। বলের গতি যাতে ঙ রোধ করতে না পারে তার জন্যে খ বাধা দেয়। খ-এর অফসাইড। কারণ সে ক-এর সামনে ছিল যখন বল মারা হয় এবং তার সামনে বিপক্ষ দলের দু'জন খেলোয়াড় ছিল না। পরোক্ষ হস্তক্ষেপের অপরাধে খ অফসাইড।

১২ নং নিয়ম ঃ ফাউল

খেলা চলার সময় কোন খেলোয়াড় যদি ইচ্ছে করে নিম্নোক্ত ন'টি অপরাধের যে কোন একটি করেন, রেফারী তাঁর বিরুদ্ধে শাস্তিমূলক ব্যবস্থা হিসাবে ডাইরেক্ট ফ্রি কিকের নির্দেশ দেবেন। অপরাধের স্থান থেকে প্রতিপক্ষ দল ফ্রি কিক করবেন। অপরাধ ন'টি হলো—

(১) প্রতিপক্ষ দলের কোন খেলোয়াড়কে লাথি মারার চেষ্টা করা কিংবা লাথি মারা।

(২) প্রতিপক্ষ দলের কোন খেলোয়াড়কে ল্যাং মারা, ল্যাং মেরে ফেলে দেবার চেষ্টা করা কিংবা ঠেলে ফেলে দেওয়া।

(৩) প্রতিপক্ষ দলের কোন খেলোয়াড়ের প্রতি বা ওপর লাফিয়ে পড়া।

(৪) সজোরে তেড়ে গিয়ে নিজের দেহের দ্বারা বিপজ্জনক ভাবে ধাক্কা দেওয়া। অর্থাৎ হিংসাত্মক ও বিপজ্জনকভাবে চার্জ করা।

কোন সময় প্রতিপক্ষ দলের খেলোয়াড়কে পিছন বা পাশ থেকে ঠেলে দেওয়া চলবে না। এই অপরাধের শাস্তি ডাইরেক্ট ফ্রি কিক।

(৫) সজোরে এবং বিপজ্জনক ভাবে পেছন থেকে ধাক্কা দেওয়া।

(৬) প্রতিপক্ষ দলের কোন খেলোয়াড়কে হাত দিয়ে মারা বা আঘাত করার চেষ্টা করা।

(৭) হাত বা হাতের যে কোন অংশ দিয়ে প্রতিপক্ষ দলের কোন খেলোয়াড়কে ধরে রাখা বা ধরে রাখার চেষ্টা করা।

যখন একজন খেলোয়াড় খেলার চেষ্টা করছেন তখন যদি প্রতিপক্ষ দলের কোন খেলোয়াড় তাঁর পায়ে পা লাগিয়ে ফেলে দিতে চেষ্টা করেন তাহলে রেফারী ডাইরেক্ট ফ্রি কিকের নির্দেশ দেবেন।

(৮) প্রতিপক্ষ দলের কোন খেলোয়াড়কে হাত দিয়ে ঠেলে দেওয়া কিংবা ধাক্কা মারা বা তার চেষ্টা করা।

গোল এরিয়ার মধ্যে গোলরক্ষক বল ধরলেও এই রকম আইনসংগত ভাবে তাকে চার্জ করা চলে।

(৯) ইচ্ছে করে হাত দিয়ে বল খেলা, অর্থাৎ হাত বা বাহু দিয়ে বল বয়ে নিয়ে যাওয়া, বল ধরে রাখা কিংবা হাত দিয়ে বল ঠেলে দেওয়া।

পেনাল্টি এরিয়ার মধ্যে যদি এই অপরাধগুলির একটিও সংঘটিত হয়, তাহলে রেফারী 'পেনাল্টি'র নির্দেশ দেবেন।

খেলা চলার সময় যদি কোন খেলোয়াড় নীচের লেখা পাঁচটি অপরাধের যে কোন একটি করেন তাহলে রেফারী সেই খেলোয়াড়টির বিরুদ্ধে শাস্তিমূলক ব্যবস্থা হিসাবে ইনডাইরেক্ট ফ্রি কিকের নির্দেশ দেবেন।

পাঁচটি বিশেষ ধরনের অপরাধের জন্যে শাস্তির বিধান হিসেবে দেওয়া হয় ইনডাইরেক্ট ফ্রি কিকের নির্দেশ। নীচের পাঁচটি বিষয়ের জন্যে ইনডাইরেক্ট ফ্রি কিক দেওয়া হয়ে থাকে ঃ

(১) রেফারী যদি কোন খেলা অর্থাৎ খেলোয়াড়ের খেলার পদ্ধতিকে বিপজ্জনক মনে করেন তাহলে তিনি দেবেন ইনডাইরেক্ট ফ্রি

কহেডরাব জন্য কোন খেলোয়াড়ের কাঁধে ভর দিয়ে লাফিয়ে উঠলে রেফারী ইনডাইরেক্ট ফ্রি কিকের নির্দেশ দেবেন, কিন্তু প্রতিপক্ষ খেলোয়াড়ের উপর লাফ দিলে রেফারী ডাইরেক্ট ফ্রি কিকের নির্দেশ দেবেন।

কিকের নির্দেশ। যেমন, গোলরক্ষক হাত দিয়ে বল ধরে রাখা সত্ত্বেও সেই বলে কিক করার চেষ্টা করা প্রভৃতি···।

(২) বল দূরে আছে অর্থাৎ যখন আয়ত্তের সম্পূর্ণ বাইরে তখন

নিজের দলের গোলরক্ষকের খেলার সুবিধার জন্য প্রতিপক্ষ খেলোয়াড়কে ইচ্ছে করে আটকে রাখলে কিংবা তার বাধার সৃষ্টি করলে রেফারী ইন-ডাইরেক্ট ফ্রি কিকের নির্দেশ দেবেন।

বল দূরে আছে অর্থাৎ বলটি যখন সম্পূর্ণভাবে আয়ত্তের বাইরে তখন যদি খেলোয়াড়টি কাঁধ দিয়ে কিংবা অন্য কোন আইনসংগত উপায়ে প্রতি-পক্ষদলের খেলোয়াড়কে চার্জ করেন তাহলে রেফারী তাঁর বিরুদ্ধে ইনডাইরেক্ট ফ্রি কিকের নির্দেশ দেবেন।

যদি কোন খেলোয়াড় বলটা আয়ত্তে আনার চেষ্টা না করেন এবং সেই সময় কাঁধ দিয়ে কিংবা অন্য কোন আইনসংগত উপায়ে প্রতিপক্ষ দলের খেলোয়াড়কে চার্জ করেন, তাহলে রেফারী তাঁর বিরুদ্ধে দেবেন ইনডাইরেক্ট ফ্রি কিকের নির্দেশ।

কোন খেলোয়াড় যখন হেড করতে যাচ্ছেন তখন যদি প্রতিপক্ষ দলের কোন খেলোয়াড় সেই বলটি মারতে যান তাঁর সেই খেলা বিপজ্জনক খেলার আওতায় পড়বে। এর জন্যে শাস্তি ইনডাইরেক্ট ফ্রি কিকের নির্দেশ দেবেন রেফারী।

(৩) বল আয়ত্তে নেই অথচ প্রতিপক্ষ দলের খেলোয়াড়দের বাধার সৃষ্টি করছেন বিভিন্ন উপায়ে—যেমন, বল আর প্রতিপক্ষ খেলোয়াড়ের মধ্য দিয়ে দৌড়ে গিয়ে অথবা নিজে এমনভাবে দাঁড়াচ্ছেন যাতে প্রতিপক্ষ দলের খেলোয়াড়ের বাধার সৃষ্টি—এই সব অবস্থা সৃষ্টি করলে

কনুই কিংবা হাত দিয়ে প্রতিপক্ষ দলের কোন খেলোয়াড়কে ধাক্কা মারলে রেফারী ডাইরেক্ট ফ্রি কিকের নির্দেশ দেবেন।

রেফারী সেই খেলোয়াড়ের বিরুদ্ধে দেবেন ইনডাইরেক্ট ফ্রি কিকের নির্দেশ।

(৪) যদি গোলরক্ষক হাত দিয়ে বল না ধরে থাকেন কিংবা গোল এরিয়ার বাইরে না গিয়ে থাকেন অথবা বাধার সৃষ্টি না করেন তখন তাঁকে কেউ চার্জ করলে রেফারী সেই খেলোয়াড়ের বিরুদ্ধে ইনডাইরেক্ট ফ্রি কিক দিয়ে থাকেন।

খেলতে গিয়ে হঠাৎ হাতে বল লাগলে কোন অপরাধ হয় না।

একজন খেলোয়াড়কে প্রতিপক্ষ দলের আর একজন খেলোয়াড় পিছন থেকে ধাক্কা দিচ্ছেন। এর জন্য রেফারী ডাইরেক্ট ফ্রি কিকের নির্দেশ দেবেন।

(৫) ১৯৬৮ সালের প্রযোজ্য নতুন নিয়ম অনুসারে গোলরক্ষক যদি চার পায়ের মধ্যে বল মুক্ত না করেন অর্থাৎ কিক করে কিংবা

ছুঁড়ে কাউকে না দিয়ে থাকেন তাহলে রেফারী তাঁর বিরুদ্ধে ঐ একই শাস্তির বিধান দেবেন। অর্থাৎ গোলরক্ষক বল হাতে নিয়ে চার পায়ের বেশী যেতে পারবেন না।

সাধারণতঃ এই পাঁচটি অপরাধের জন্য শাস্তি হিসেবে খেলোয়াড়ের বিরুদ্ধে ইনডাইরেক্ট ফ্রি কিকের নির্দেশ দেওয়া হয়। তবে এই পাঁচটি অপরাধের আওতায় পড়ে এমন ধরনের অনেক ঘটনা মাঠে ঘটে আর সেই অপরাধের জন্য রেফারী দিয়ে থাকেন ইনডাইরেক্ট ফ্রি কিকের নির্দেশ।

নিম্নলিখিত ক্ষেত্রগুলিতে রেফারী যে কোন খেলোয়াড়কে সতর্ক করে দেবেন ঃ

(ক) খেলা চলার সময় তিনি যদি রেফারীর অনুমতি না নিয়ে মাঠের মধ্যে প্রবেশ করে থাকেন, তাহলে এক্ষেত্রে রেফারী খেলোয়াড়টিকে সতর্ক করে দিয়ে সেইস্থানে ড্রপ দিয়ে খেলা শুরু করবেন।

(খ) কোন খেলোয়াড় যদি বারবার খেলার নিয়ম ভঙ্গ করেন।

(গ) রেফারীর সিদ্ধান্তের বিরুদ্ধে যদি কোন মত প্রকাশ করেন বা রেফারীর অবমাননা করেন।

(ঘ) কোন খেলোয়াড় যদি অভদ্র আচরণ করেন।

[(খ), (গ) ও (ঘ) এই তিনটি ক্ষেত্রে খেলোয়াড়টিকে সতর্ক করে দেওয়া ছাড়াও রেফারী ঐ খেলোয়াড়টির দলের বিরুদ্ধে ইনডাইরেক্ট ফ্রি কিকের নির্দেশ দেবেন।]

(ঙ) কোন খেলোয়াড় যদি একবার সতর্কিত হবার পরও অভদ্র আচরণ করেন।

(চ) কোন খেলোয়াড় যদি খেলার সময় অশ্লীল ভাষা প্রয়োগ করেন কিংবা রেফারীর মতে বিপজ্জনক ও মারাত্মক অপরাধ করেন।

(এই দুটি ক্ষেত্রে রেফারী খেলোয়াড়টিকে মাঠ থেকে বের করে দেবেন। এবং এই ঘটনার জন্যে বন্ধ খেলা আবার আরম্ভ হবে সেই স্থান থেকে ঐ খেলোয়াড়টির দলের বিরুদ্ধে ইনডাইরেক্ট ফ্রি কিকের দ্বারা।)

জ্ঞাতব্য ঃ

(১) যদি গোলরক্ষক ইচ্ছে করে প্রতিপক্ষ দলের খেলোয়াড়ের মুখে খুব জোরে বল ছুঁড়ে মারেন তাহলে রেফারী গোলরক্ষককে সতর্ক করে দেবেন ও ইনডাইরেক্ট ফ্রি কিকের নির্দেশ দেবেন। আর যদি পেনাল্টি এরিয়ার মধ্যে গোলরক্ষক হাতে ধরা বল দিয়ে ইচ্ছে করে প্রতিপক্ষ খেলোয়াড়কে ধাক্কা মারেন তাহলে রেফারী পেনাল্টির নির্দেশ দেবেন।

যদি গোলরক্ষক হাত দিয়ে বল না ধরে থাকেন কিংবা গোল এরিয়ার বাইরে না গিয়ে থাকেন অথবা বাধার সৃষ্টি না করেন, তখন তাঁকে কেউ চার্জ করলে রেফারী তাঁর বিরুদ্ধে ইন-ডাইরেক্ট ফ্রি কিকের নির্দেশ দেবেন।

(২) যদি কোন খেলোয়াড় হেড দেবার জন্যে তাঁর নিজের দলের কোন খেলোয়াড়ের কাঁধে ভর দিয়ে লাফিয়ে ওঠেন ও হেড দেন তাহলে রেফারী খেলা থামিয়ে তাঁকে সতর্ক করে দেবেন ও ইনডাইরেক্ট ফ্রি কিকের নির্দেশ দেবেন।

(৩) যদি কোন গোলরক্ষক ইচ্ছে করে অনেকক্ষণ ধরে বলের

ওপর পড়ে থাকেন তাহলে তাঁর সেই আচরণ অভদ্র আচরণের আওতায় পড়বে। রেফারী তখন তাঁকে সতর্ক করে দেবেন ও প্রতিপক্ষ দলের পক্ষে ইনডাইরেক্ট ফ্রি কিকের নির্দেশ দেবেন। গোলরক্ষক যদি আবার এই ধরনের আচরণ করেন তাহলে রেফারী তাঁকে মাঠ থেকে বের করে দেবেন।

এইভাবে একজন খেলোয়াড় প্রতিপক্ষদলের একজন খেলোয়াড়কে চার্জ করতে পারেন।

(৪) বিরতির সময় যদি কোন খেলোয়াড় প্রতিপক্ষ দলের কোন খেলোয়াড়কে ইচ্ছে করে আঘাত করেন কিংবা রেফারীর সঙ্গে অভদ্র আচরণ করেন তাহলে সেই খেলোয়াড়টিকে আর খেলায় অংশগ্রহণ করতে দেওয়া হবে না এবং তার বদলে কোন বদলী খেলোয়াড়ও নিতে দেওয়া হবে না।

(৫) রেফারী ফ্রি কিকের নির্দেশ দেবার পর যদি কোন খেলোয়াড় অভদ্র আচরণ করেন এবং অশ্লীল ভাষায় রেফারীর সিদ্ধান্তের বিরুদ্ধে প্রতিবাদ জানান, তাহলে রেফারী সেই

খেলোয়াড়টিকে মাঠ থেকে বের করে দেবেন এবং সেই খেলোয়াড়টি মাঠ ছেড়ে যাবার পর ফ্রি কিক করার নির্দেশ দেবেন।

(৬) ডাইরেক্ট ফ্রি কিক থেকে সরাসরি গোল হবে, কিন্তু ইন-ডাইরেক্ট ফ্রি কিক থেকে কোন মতেই সরাসরি গোল হবে না।

(৭) নিম্নলিখিত ক্ষেত্র ক'টিতে বল বসিয়ে একবার কিক করার পর অন্য কেউ ছোঁবার আগে সেই খেলোয়াড় আবার কিক করেন অর্থাৎ পর পর দু'বার কিক করেন তাহলে রেফারী ইনডাইরেক্ট ফ্রি কিকের নির্দেশ দেবেন।

(ক) কিক অফ।

(খ) থ্রোইন।

যখন কোন খেলোয়াড়ের আয়ত্তে বল আছে তখন কিংবা অন্য কোন সময় প্রতিপক্ষ দলের কোন খেলোয়াড় যদি জোড়া পায়ে বিপজ্জনক ভাবে লাফিয়ে পড়েন তাহলে রেফারী তাঁকে মাঠ থেকে বের করে দেবেন ও ডাইকেক্ট ফ্রি কিকের নির্দেশ দেবেন।

(গ) ফ্রি কিক (ডাইরেক্ট অথবা ইনডাইরেক্ট)।

(ঘ) পেনাল্টি কিক।

(ঙ) কর্ণার কিক।

(চ) গোল কিক।

ফুটবল খেলার মাঠে খেলোয়াড়দের দু'রকম ফ্রি কিক করতে দেখা যায়, অর্থাৎ ফ্রি কিকেরও রকম ভেদ আছে। এক এক ধরনের অপরাধের জন্য এক এক রকম শাস্তি। অপরাধের নিয়মটি হলো ফ্রি

খেলোয়াড়টি ইচ্ছে করে বলে হাত দিচ্ছেন। এক্ষেত্রে এঁর বিরুদ্ধে ডাইরেক্ট ফ্রি কিকের নির্দেশ দেওয়া হবে।

কিকের বিষয়টি নিয়ে। ফাউল বা অসদ্ আচরণের শাস্তি হলো ফ্রি কিক। ফাউল নিয়মটি জটিল, কিন্তু সেই ফাউলের জন্য শাস্তি বিধান করা হয়েছে যে নিয়মে সেটি খুবই সহজ, খুবই সরল। তাই এই নিয়মটি ছোট বড় সকলেরই জানা উচিত। এই নিয়মটি সম্বন্ধে স্পষ্ট

জ্ঞান না থাকলে অনেক সময় খেলার মাঠে গোলমাল বেধে যেতে পারে। নীচে তাই ফ্রি কিকের নিয়মটি নিয়ে আলোচনা করা হলো।

খেলার সময় মাটিতে পড়ে গিয়ে বল আটকানোর চেষ্টা করা দোষণীয় নয়।

১৩ নং নিয়ম ঃ ফ্রি কিক

ফ্রি কিক দু'রকমের—ডাইরেক্ট ও ইনডাইরেক্ট ফ্রি কিক। ডাইরেক্ট ফ্রি কিক থেকে সরাসরি গোল হয় আর ইনডাইরেক্ট ফ্রি কিক থেকে সরাসরি গোল হয় না। সে ক্ষেত্রে বলটি গোলে প্রবেশ করার আগে যদি কোন খেলোয়াড় বলটি স্পর্শ করে থাকেন কিংবা খেলে থাকেন—তবেই গোল হবে। ডাইরেক্ট বা ইনডাইরেক্ট ফ্রি কিক যখন করা হবে তখন প্রতিপক্ষ দলের কোন খেলোয়াড় বল থেকে ১০ গজ দূরত্বের মধ্যে আসতে পারবেন না। তবে দুই গোল-পোস্টের মধ্যের গোল লাইনের ওপর দাঁড়িয়ে থাকতে পারবেন। কিক করার পর বলটি যতক্ষণ না পুরোপুরি একপাক ঘুরছে ততক্ষণ বলটিকে খেলার মধ্যে আছে বলে ধরা

যাবে না। এবং যে খেলোয়াড় ফ্রি কিক করেছেন তিনি অন্য কোন খেলোয়াড় বলটি খেলা কিংবা স্পর্শ করার আগে পুনরায় বলটি ছুঁতে পারবেন না। তিনি যদি বলটি অন্য কেউ স্পর্শ করার আগে আবার খেলেন তাহলে তাঁর বিরুদ্ধে রেফারী ইনডাইরেক্ট ফ্রি কিকের নির্দেশ দেবেন।

জ্ঞাতব্য ঃ

(১) ডাইরেক্ট ফ্রি কিকের জন্য কোন রকম ইশারার প্রয়োজন হয় না। তবে ইনডাইরেক্ট ফ্রি কিকের ক্ষেত্রে রেফারী হাত ওপরে তুলে ইশারায় নির্দেশ দেবেন ও বাঁশী বাজাবেন।

(২) ফ্রি কিকের সময় সমস্ত খেলোয়াড়কে ১০ গজ দূরে গিয়ে দাঁড়াতে হবে। কেউ যদি বার বার এই নিয়ম লঙ্ঘন করেন তাহলে রেফারী তাঁকে সতর্ক করে দেবেন এবং দরকার হলে মাঠ থেকে বের করেও দিতে পারেন।

(৩) ফ্রি কিকের সময় অঙ্গভঙ্গীর দ্বারা প্রতিপক্ষ খেলোয়াড়কে বিব্রত করার চেষ্টা করলে অভদ্র আচরণের জন্য রেফারী সেই খেলোয়াড়টিকে সতর্ক করে দেবেন।

(৫) রেফারী বাঁশী বাজিয়ে ফ্রি কিক করার নির্দেশ না দিলে কিক করা চলবে না।

(৬) ফ্রি কিক করার সময় বলটি নিশ্চল অবস্থায় থাকবে।

(৭) পেনাল্টি কিক এবং প্লেস কিক সব সময়ই সামনের দিকে অর্থাৎ সোজাসুজি মারতে হবে। অন্য কিকগুলো যে দিকে খুশী মারা যেতে পারে—ইচ্ছে করলে পেছন দিকেও।

(৮) ডাইরেক্ট বা ইনডাইরেক্ট ফ্রি কিক থেকে নিজেদের গোলে মেরে গোল করলে গোল হবে না। সে ক্ষেত্রে প্রতিপক্ষ দল পাবে কর্ণার কিক করার সুযোগ। আর ইনডাইরেক্ট ফ্রি কিক থেকে গোল করলে গোল কিক পাবে বিপক্ষ দল।

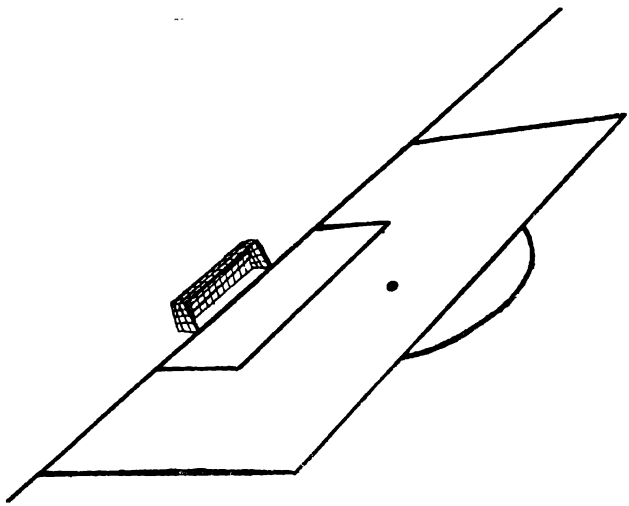
ফুটবল খেলার সময় পেনাল্টি কিক করার সুযোগ লাভ করার মতো লোভনীয় জিনিস আর কিছুই নেই। পেনাল্টি কিকের সুযোগ পাওয়া মানে হলো এক রকম গোল করাই। তবে খেলার মাঠে এই পেনাল্টি কিক দেওয়া কিংবা না দেওয়া নিয়ে অনেক সময়ই গোলমাল বাধে। রেফারীও এই বিষয়ে খুব সতর্ক থাকেন, কারণ পেনাল্টির সিদ্ধান্ত হলো অনেকটা সেই "ক্যাপিটাল পানিশমেণ্ট"-এর মতোই চরম। কারণ গোল করার সহজতম এবং সুবর্ণ সুযোগই হলো পেনাল্টি। তাই পেনাল্টির সিদ্ধান্ত নিয়ে অনেক সময়ই মতভেদের সৃষ্টি হয়। তাই পেনাল্টি কিকের নিয়মটা জেনে রাখাই বোধ হয় ভালো। ফুটবল খেলার আইন-কানুনের ১৪ নম্বর নিয়মে এই পেনাল্টি কিক সম্বন্ধে আলোচনা করা হয়েছে।

১৪ নং নিয়ম ঃ পেনাল্টি

পেনাল্টি কিক করার সময় গোলরক্ষক এবং পেনাল্টি কিক করবেন যিনি তিনি ছাড়া সমস্ত খেলোয়াড়কে পেনাল্টি এরিয়ার বাইরে এবং পেনাল্টি চিহ্ন থেকে অন্ততঃ ১০ গজ দূরে থাকতে হবে। যতক্ষণ না কিক করা হবে ততক্ষণ পর্যন্ত গোলরক্ষক দু'পোস্টের মধ্যে গোল লাইনের ওপর নিশ্চল অবস্থায় দাঁড়িয়ে থাকবেন। তাঁর শরীরের কোন অংশই এতোটুকুও নড়তে পারবে না। যিনি পেনাল্টি কিক করছেন তাঁকে সোজা অর্থাৎ গোলের দিকে কিক করতে হবে এবং যতক্ষণ পর্যন্ত না বলটি অন্য খেলোয়াড়কে স্পর্শ করছে কিংবা অন্য কেউ খেলছেন ততক্ষণ পর্যন্ত কিককারী খেলোয়াড় বলটি পুনরায় স্পর্শ করতে কিংবা খেলতে পারবেন না। পেনাল্টি কিক থেকে সরাসরি গোল হবে এবং গোলরক্ষককে ছুঁয়ে যদি বলটি প্রবেশ করে তাহলেও গোল হবে। হাফ টাইমের পূর্ব মুহূর্তে কিংবা খেলার শেষ মুহূর্তে যদি পেনাল্টি হয় তাহলে কিক করার জন্যে প্রয়োজনীয় সময় রেফারী বাড়িয়ে দেবেন।

জ্ঞাতব্য ঃ

(১) যে দলের বিরুদ্ধে পেনাল্টি কিক হচ্ছে সেই দলের কেউ যদি নিয়ম ভঙ্গ করেন তাহলে গোল হয়ে থাকলে গোল হবে। আর গোল না হয়ে থাকলে রেফারী পুনরায় পেনাল্টি কিকের নির্দেশ দেবেন। আর যে দল পেনাল্টি কিক করছেন সেই দলের কেউ যদি নিয়ম ভাঙ্গেন এবং পেনাল্টি থেকে গোল হয়ে থাকে, তাহলে রেফারী সেই গোল নাকচ করে দিয়ে পুনরায় পেনাল্টি কিক করার নির্দেশ দেবেন।



(২) যিনি পেনাল্টি কিক করছেন তিনি যদি নিয়ম ভঙ্গ করেন (যেমন, বল কিক করার পর অন্য কেউ স্পর্শ করার কিংবা খেলার আগে আবার মারেন) তাহলে রেফারী ঐ খেলোয়াড়ের বিরুদ্ধে ইনডাইরেক্ট ফ্রি কিকের নির্দেশ দেবেন।

(৩) পেনাল্টি হচ্ছে কোন দলের পক্ষে চরম শাস্তি; তাই পেনাল্টি কিকের নির্দেশ দিতে রেফারী যথেষ্ট সতর্ক হন। ১২ নম্বর

নিয়মের ৯টি অপরাধের ক্ষেত্রে একমাত্র ইচ্ছাকৃত অপরাধের জন্যই রেফারী পেনাল্টি কিকের নির্দেশ দেবেন।

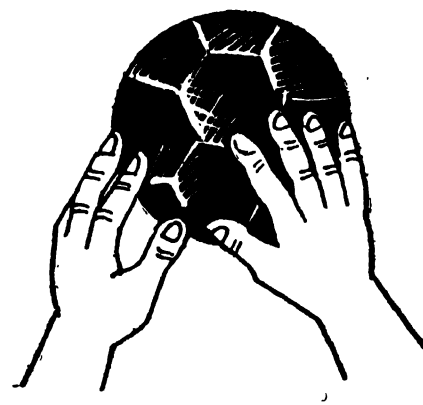
(৪) পেনাল্টি কিকের পর বল যদি ক্রসবার কিংবা গোল-পোস্টে লেগে মাঠের মধ্যে ফিরে আসে, তাহলে যে খেলোয়াড় পেনাল্টি কিক করেছেন তিনি বলটি স্পর্শ করতে বা খেলতে পারবেন না, যতক্ষণ না বলটি যে কোন দলের কোন খেলোয়াড় খেলেন বা স্পর্শ করেন।

(৫) পেনাল্টি কিকের সময় খেলোয়াড়রা পেনাল্টি এরিয়ার বাইরে ও পেনাল্টি মার্ক অর্থাৎ বল থেকে অন্ততঃ পক্ষে ১০ গজ দূরে থাকবেন। রেফারীর সংকেত ছাড়া পেনাল্টি কিক করা যাবে না।

(৬) পেনাল্টি কিকের পর বল যদি ক্রসবার বা গোল-পোস্টে লেগে ফেটে যায় তাহলে পুনরায় কিক করার নির্দেশ দেওয়া হবে না। নতুন বলে ড্রপ দিয়ে রেফারী খেলা শুরু করবেন।

(৭) পেনাল্টি কিকের আগে এবং কিকের জন্যে বল বসাবার পরে গোলরক্ষক আর বলে হাত দিতে পারবেন না। অনেক জায়গায় দেখা যায় যে, গোলরক্ষক এগিয়ে এসে বলের লেস উল্টে দিয়ে যান। কিন্তু এমন কাজ গোলরক্ষক করতে পারেন না; যদি করেন তাহলে রেফারী তাঁকে সতর্ক করে দেবেন।

থ্রো করা নিয়ে অনেক সময় ভুল বোঝাবুঝি হয়। খেলার



এইভাবে থ্রোইন করার পদ্ধতি ভুল।

মাঠে ফাউল থ্রো আর ঠিক থ্রো নিয়েও গোলমাল বেধে যায়। বিশেষ করে পল্লী অঞ্চলে থ্রো নিয়ে গোলমাল প্রায়ই বাধে। কারণ, গ্রাম বাংলার মাঠে মাঠে দেখা যায় যে, খেলোয়াড়রা এই নিয়মটি সম্বন্ধে খুব একটা ওয়াকিবহাল নন। ফলে এই সহজ আর অতি সাধারণ নিয়মটি নিয়ে মাঝে মাঝে বেধে যায় তর্ক-বিতর্ক। অথচ ফুটবল খেলার আইন-কানুনের ১৫ নম্বর অর্থাৎ থ্রোইন নিয়মটি খুবই সোজা।

১৫ নং নিয়ম : থ্রোইন

বল যখন মাটির ওপর দিয়ে অর্থাৎ গড়িয়ে কিংবা শূন্য দিয়ে টাচ লাইন অতিক্রম করে যায় তখন যে খেলোয়াড়টি বলটি সর্বশেষ স্পর্শ করেছিলেন তাঁর বিপক্ষ দলের কোন খেলোয়াড় ঠিক সেই জায়গা থেকে বলটা মাঠের মধ্যে ছুঁড়ে দেবেন।

এইভাবে থ্রোইন করার পদ্ধতি ঠিক।

বলটি ছোঁড়ার সময়, যিনি বলটি ছুঁড়ছেন, তাকে মাঠের দিকে মুখ করে থাকতে হবে আর তাঁর পা দুটি হয় টাচ লাইনের বাইরে না হয় তো লাইন ছুঁয়ে থাকতে হবে। দু'হাত দিয়ে মাথার ওপর দিয়ে বলটা ছুঁড়তে হবে তাঁকে। বলটি যিনি ছুঁড়ছেন, যতক্ষণ না অন্য কোন খেলোয়াড় বলটি স্পর্শ করছেন, ততক্ষণ তিনি খেলতে পারবেন না। থ্রোইন থেকে সরাসরি গোল কোন সময়েই হবে না।

থ্রোইন সম্বন্ধে পুরোপুরি ওয়াকিবহাল হতে হলে শুধুমাত্র মূল নিয়মটি জানলেই হবে না। জানতে হবে থ্রোইনকে জড়িয়ে যে সমস্ত খুঁটি-নাটি নিয়মগুলো আছে সেগুলোকেও।

জ্ঞাতব্য ঃ

(১) বলটি যদি আইনসম্মত উপায়ে ছোঁড়া না হয় তাহলে ফাউল থ্রো হবে এবং প্রতিপক্ষ দলের একজন খেলোয়াড় বলটি ছুঁড়বেন।

থ্রোইন-এর নির্ভুল পদ্ধতি।
পা টাচ লাইনের বাইরে আছে।
আর হাত মাথার উপর থেকে বা পিছন থেকে আইনসম্মতভাবে অর্থাৎ অবিচ্ছেদ্য গতিতে এগিয়ে আসছে।

(২) থ্রোইন করার পরেই যদি সেই খেলোয়াড় আবার বলটি খেলেন তাহলে নিয়ম ভঙ্গের জন্য প্রতিপক্ষ দলের একজন খেলোয়াড় ইনডাইরেক্ট ফ্রি কিক করবেন।

(৩) থ্রোইন করার সময় যে খেলোয়াড়টি বল ছুঁড়ছেন তাঁর দু'পায়ের কোন না কোন অংশকে মাটি ছুঁয়ে থাকতে হবে।

(৪) বলটি দু' হাত দিয়ে ছুঁড়ে দিতে হবে, শুধুমাত্র ফেলে দিলে চলবে না।

থ্রোইন নিয়মে হাতের গতির ওপর বিশেষ ভাবে জোর দেওয়া হয়েছে। কারণ হাতের স্বাচ্ছন্দ্য গতি আর ঠিক মতো পা না রাখার জন্যেই সাধারণতঃ ফাউল থ্রো হয়ে থাকে।

মাথার পেছন থেকে কিংবা মাথার ওপর থেকে বল ছোঁড়া শুরু হোক তাতে কিছু আসে যায় না। কিন্তু বল হাত থেকে ছুটে যাওয়ার আগে পর্যন্ত অর্থাৎ বল হস্তমুক্ত না হওয়া পর্যন্ত হাতের গতি অবিচ্ছেদ্য হওয়া দরকার। আর পা কোন সময়েই থ্রোইন করার মুহূর্তে মাঠের মধ্যে আসবে না। মাঠের বাইরে থাকবে, বড় জোর টাচ লাইন স্পর্শ করবে।

আধুনিক যুগের খেলাধুলা নিয়ম-কানুনের দ্বারা পরিচালিত হয়। খেলাধুলার প্রতিটি অংশের সঙ্গে আইন-কানুন জড়িত। তাই ফুটবল খেলতে এবং খেলা বুঝতে হলে এই বিধিনিষেধগুলোও জানা দরকার। না হলে প্রতি পদে পদে বাধে গোলমাল, অসন্তোষ ধূমায়িত হয়ে ওঠে মাঠে ময়দানে। তাই ১৬ নম্বর নিয়মে গোল কিকের বিষয়টিও জানা দরকার সকলের।

১৬নং নিয়ম ঃ গোল কিক

বল যখন আক্রমণকারী দলের কোন খেলোয়াড়ের খেলার পর সম্পূর্ণভাবে গোল লাইন পার হয়ে যায় (এটা গোল-পোস্টের মধ্যের অংশ ছাড়া) মাটি দিয়ে গড়িয়ে কিংবা শূন্য দিয়ে, তাহলে রক্ষণকারী দলের একজন খেলোয়াড় যে দিক দিয়ে বলটা গোল লাইন অতিক্রম করেছে সেই দিককার গোল এরিয়া থেকে গোল কিক করবেন। সরাসরি কিক করে বলটি তাঁকে পেনাল্টি এরিয়ার বাইরে পাঠাতে

র। কিক করার পর বলটা যদি পেলাল্টি এরিয়ার বাইরে না যায় হলেও আবার কিক করার নির্দেশ দেবেন রেফারী। আর কিক রার পর বলটি অন্য কোন খেলোয়াড় ছোঁয়ার বা স্পর্শ করার আগে নি কিক করছেন তিনি খেলতে কিংবা ছুঁতে পারবেন না। গোল ক থেকে সরাসরি গোল হয় না। গোল কিকের সময় আক্রমণকারী লর খেলোয়াড়দের পেনাল্টি এরিয়ার বাইরে থাকতে হবে।

জ্ঞাতব্য ঃ

(১) যিনি গোল কিক করছেন তিনি যদি অন্য কোন খেলোয়াড় টি খেলার আগে আবার খেলেন তাহলে তিনি নিয়ম ভঙ্গ করেছেন ল ধরে নেওয়া হবে। এবং তাঁর বিরুদ্ধে রেফারী ইনডাইরেক্ট ফ্রি কের নির্দেশ দেবেন।

(২) পেনাল্টি এরিয়া পার হবার আগে বলটি যদি কোন লোয়াড় খেলেন তাহলে আবার গোল কিক করতে হবে—শুধু ই নয়, যিনি কিক করেছেন তিনিও যদি পেনাল্টি এরিয়া পার য়ার আগে আবার খেলেন তাহলে পুনরায় গোল কিক করার র্দেশ দেবেন রেফারী।

(৩) গোল কিক করার পর বলটা যতক্ষণ পর্যন্ত না পেনাল্টি রিয়া পার হচ্ছে ততক্ষণ বলটিকে খেলার মধ্যে বলে ধরা হবে না।

(৪) যদি গোল কিক থেকে আক্রমণকারী দলের কোন খেলোয়াড় াসরি বল পান তাহলে অফসাইডের প্রশ্ন উঠবে না—অর্থাৎ গোল ক থেকে সরাসরি বল পেলে অফসাইড হয় না।

(৫) গোল কিক থেকে সরাসরি গোলের প্রশ্ন ওঠে না।

(৬) গোল এরিয়ার কোন্ দিক থেকে গোল কিক করতে হবে ফারী তা দেখিয়ে দেবেন। বল যেখান দিয়ে গোল লাইন পার য় যায়, গোল এরিয়ার মধ্যে তার কাছাকাছি স্থানে বসিয়ে গোল ক করতে হয়।

(৭) গোল কিক যে ভাবে খুশী করা যায়—সোজাসুজি কিংবা

যে কোন পাশে। তবে যে কোন দিকেই গোল কিক করা হোক ন
কেন বলটিকে পেনাল্টি সীমানা পার হতেই হবে।

ফুটবল খেলার আইন-কানুনের শেষ নিয়মটি হল কর্ণার কি
সম্বন্ধে। এই নিয়মটি সোজা ঠিকই কিন্তু এই আইনটি সম্বন্ধে
সকলের ধারণা স্পষ্ট নয়। কর্ণার কিকের বিষয়টি নিয়ে অনেক
রকম গোলমাল ও মতভেদ সৃষ্টি হয় মাঠে ময়দানে। গ্রাম বাংলা
অনেকেই এই বিষয়ে ওয়াকিবহাল নন। শুধু তাই নয়, কলকাতা
মাঠেও অনেককে অনেক অদ্ভুত অদ্ভুত কথা বলতে শুনেছি। তা
নিয়মটি সম্বন্ধে সকলের ধারণা স্পষ্ট হওয়া দরকার। নীচে ফুটব
খেলার ১৭ নম্বর নিয়মে কর্ণার কিক সম্বন্ধে আলোচনা করা হলো।

১৭নং নিয়ম ঃ কর্ণার কিক

রক্ষণকারী দলের কোন খেলোয়াড়ের খেলার পর কিংবা রক্ষণ
কারী দলের কোন খেলোয়াড়কে ছুঁয়ে বলটা যদি দুই গোল
পোস্টের মধ্যের অংশ বাদে গোল লাইনের ওপর দিয়ে মাটি কিংবা শূ
দিয়ে সম্পূর্ণ ভাবে পার হয়ে যায়, তাহলে যে দিক দিয়ে বলটা লাই
পার হয়েছে সেই দিকের কোণে যেখানে পতাকা পোঁতা আছে সেখা
থেকে আক্রমণ ভাগের একজন খেলোয়াড় কিক করবেন। এরই না
কর্ণার কিক। যে খেলোয়াড় কর্ণার কিক করছেন তিনি কিক করার প
বলটি নিজের পরিধি অতিক্রম করার আগে অন্য পক্ষের খেলোয়াড় বলে
১০ গজের মধ্যে আসতে পারবেন না। যতক্ষণ পর্যন্ত না বলটি অ
কোন খেলোয়াড় খেলছেন এবং অন্য কোন খেলোয়াড় ছোঁয়ার কিং
খেলার আগে তিনি অর্থাৎ যিনি কর্ণার কিক করেছেন, দ্বিতীয়বার বল
কিক করতে পারবেন না। কর্ণার কিক থেকে সরাসরি গোল করা যায়

জ্ঞাতব্য ঃ

(১) কর্ণার কিক করতে হবে পতাকা যেখানে পোঁতা থাকে
সেখানকার নির্ধারিত স্থান থেকে। কর্ণার কিক করার সময় পতাক

ানো চলবে না কোন মতেই। পতাকা সরালে রেফারী পতাকাটা র্দিষ্ট জায়গায় পোঁতার নির্দেশ দেবেন।

(২) কর্ণার কিকের পর বল যদি গোল-পোস্টের গায়ে লেগে ফরে আসে তাহলেও কিককারী খেলোয়াড় বলটি খেলতে পারবেন ।। কারণ আইনে স্পষ্ট করে বলা আছে যে, কর্ণার কিকের পর ন্য কোন খেলোয়াড় স্পর্শ কিংবা না খেললে কর্ণার কিককারী লোয়াড় বলটি পুনরায় খেলতে পারবেন না।

(৩) কর্ণার কিক করতে হবে মাঠের সেই দিক থেকে যে দিক য়ে বলটা গোল লইন অতিক্রম করে গেছে।

(৪) কর্ণার কিকের সময় অফসাইডের প্রশ্ন ওঠে না এবং কর্ণার ক থেকে বল যদি সরাসরি গোলে প্রবেশ করে তাহলে সেটি হবে াইনসংগত গোল।

(৫) কর্ণার কিকের পর বলটা যতক্ষণ না সম্পূর্ণ ভাবে এক-ক ঘুরছে ততক্ষণ তাকে খেলার মধ্যে বলে ধরা যাবে না ও ক্ষণকারী দলের কোন খেলোয়াড় বলের ১০ গজের মধ্যে আসতে রবেন না।

(৬) অনেক সময় কর্ণার কিক করার পর বল শূন্যে থাকা স্থাতেই বাতাসের জন্য মাঠের বাইরে থেকে ভেতরে প্রবেশ র ও গোলে ঢুকতে পারে—এ ক্ষেত্রে বলটা যখনই শূন্য দিয়ে াল লাইন অতিক্রম করবে তখনই রেফারী গোল কিকের নির্দেশ বেন। তবে বল যদি মাঠের মধ্যে ধনুকের মতো বেঁকে গোলে বেশ করে রেফারী তাহলে গোলের নির্দেশ দেবেন।

ফুটবল খেলার আইন-কানুন

ঘরে বসে পরীক্ষা

[নীচে অনেকগুলো প্রশ্ন দেওয়া হলো। পরের পাতায় উত্ত দেওয়া আছে।

এই প্রশ্নগুলো দেওয়া হলো ঘরে বসে পরীক্ষা পরীক্ষা খেল জন্যে।

বেশ কয়েকজন এক সঙ্গে বসে এই মজার অথচ শিক্ষণীয় খে খেলতে পারা যায়। খুব তাড়াতাড়ি আর ঠিক ঠিক ভাবে উ দিতে পারলে উত্তরদাতা পাঁচ নম্বর পাবে—অর্থাৎ প্রত্যেকটি প্রশ্ন নম্বর পাঁচ করে।

শতকরা চল্লিশ নম্বর পেলে তবেই পাস, নয়তো ফেল। অনে গুলো প্রশ্ন দেওয়া হলো।

প্রশ্নকারী এক একজনকে এক একটা প্রশ্ন করতে পারবেন প্রশ্নের সঙ্গে উত্তর দেওয়া আছে, সুতরাং সেদিক দিয়ে কোন গোলমা হবে না।]

প্রশ্ন

(১) ফুটবল মাঠের মাপ কি ?
লম্বা আর চওড়ায় কতোটা করে হবে ?

(২) দু' গোল-পোস্টের মধ্যে দূরত্ব কত ?
মাটি থেকে ক্রসবার কতোটা উঁচু ?

(৩) খেলার সময় ফুটবলের ওজন কতো থাকে ?
প্রথম শ্রেণীর খেলার বলের ব্যাসার্ধ কতো ?

(৪) গোলরক্ষক ছাড়া ফুটবল খেলা কি সম্ভব ?

(৫) আঘাত লাগা কিংবা অন্য কোন কারণে রেফারী যদি খেলা আরম্ভ হবার পর আর খেলা পরিচালনা করতে না পারেন—তাহলে কি হবে ?

(৬) খেলা শেষ হতে আর কয়েক সেকেণ্ড বাকী আছে, সেই সময় একটি দল পেনাল্টি কিকের সুযোগ পেলো। কিন্তু বল বসিয়ে কিক করার আগেই খেলার সময় শেষ হয়ে গেলো। তখন কি হবে ?

এই অবস্থায় রেফারী কি পেনাল্টি কিক করার সুযোগ দেবেন, না খেলা শেষ করে দেবেন ?

(৭) খেলোয়াড় কি কি অপরাধ করলে রেফারী পেনাল্টির নির্দেশ দেবেন ?

(৮) খেলা শুরুর প্লেস কিক করলো যে খেলোয়াড়টি বলটি একপাক ঘোরার পর সেই খেলোয়াড়টিই যদি আবার বলটা মারে তাহলে কি হবে ?

(৯) কিক অফ থেকে সরাসরি বলটা যদি বিপক্ষ দলের গোলে প্রবেশ করে তাহলে কি গোল হবে ?

(১০) কিক অফ করা হলো। কিন্তু বলটা দু'ফুট যেতে না যেতে কাদায় আটকে থেমে গেলো। এক্ষেত্রে কি করতে হবে ?

(১১) কোন একটা শীল্ড বা কাপের খেলার ফাইন্যাল হচ্ছে। সেই খেলায় সভাপতি বা প্রধান অতিথি হিসাবে একজন নামকরা লোক বা খেলোয়াড় মাঠে এসেছেন। তিনি কি কিক অফ করে খেলা শুরু করতে পারেন ?

(১২) কর্ণার কিকের পর বলটা বারে লেগে অন্য কোন খেলোয়াড় ছোঁয়া বা খেলার আগে ফিরে এলো। যে খেলোয়াড়টি কিক করেছিলেন তিনি বলটা কাছে পেয়ে তাড়াতাড়ি গোল করার জন্যে সেণ্টার করলেন। কিন্তু সঙ্গে সঙ্গে রেফারীর বাঁশী বেজে উঠলো কেন ?

খেলোয়াড়টি কি কোন আইন ভেঙ্গেছেন ?

(১৩) বলের যদি ⅔ অংশ গোলে প্রবেশ করে এবং তখন যদি গোলরক্ষক বলটা ধরে ফেলেন তাহলে কি গোল হবে ?

(১৪) ফাঁকা গোলের মুখে বল পেয়ে একজন খেলোয়াড় গোল করার জন্যে শট করলেন। কিন্তু বলটা গোলে ঢোকার আগে বাইরের একজন মাঠে ঢুকে বলটা ধরে ফেললো। তখন কি হবে ?

(১৫) কর্ণার কিক করা হলো। আক্রমণকারী দলের একজন খেলোয়াড় অফসাইডে দাঁড়িয়ে হেড দিয়ে গোল করলেন। এতে গোল হবে কি ?

(১৬) পেনাল্টি কিক করা হলো। বলটা পোস্টে লেগে ফেটে গেলো এবং গোলে ঢুকে গেলো। গোল হবে কি ?

(১৭) কোন্ কোন্ ক্ষেত্রে অফসাইডের প্রশ্ন ওঠে না ?

(১৮) কোন্ কোন্ ক্ষেত্রে খেলোয়াড়কে সতর্ক করে দেন রেফারী ?

(১৯) খেলা যখন চলছে তখন দেখা গেলো যে দু'জন খেলোয়াড় মাঠের মধ্যে মারামারি করছে। রেফারী তখন কি করবেন ?

(২০) বল কাছে নেই অথচ একজন খেলোয়াড় লাফিয়ে ঝাঁপিয়ে বিশ্রী ভাবে অঙ্গভঙ্গী করছেন। এ ক্ষেত্রে রেফারীর কি করা উচিত ?

প্রশ্নগুলির উত্তর

(১) ফুটবল খেলার মাঠ লম্বায় ১০০ গজের কম ও ১৩০ গজের বেশী এবং চওড়ায় ৫০ গজের কম ও ১০০ গজের বেশী হবে না।

(২) দুই গোল-পোস্টের মধ্যের ব্যবধান ৮ গজের। মাটি থেকে ক্রসবারের উচ্চতা ৮ ফুট ৫ ইঞ্চি।

(৩) খেলার সময় ফুটবলের ওজন ১৪ আউন্সের কম ও ১৬ আউন্সের বেশী হবে না। ফুটবলের ব্যাসার্ধ ২৮ ইঞ্চির বেশী ও ২৭ ইঞ্চির কম হবে না।

(৪) না।

(৫) তাহলেও খেলা বন্ধ হবে না। দু'জন লাইনসম্যানের মধ্যে যিনি সিনিয়ার তিনি তখন খেলা পরিচালনা করার দায়িত্ব নেবেন।

(৬) রেফারী ঐ দলটিকে পেনাল্টি কিক করার সুযোগ দেবেন। কারণ ফুটবল খেলার আইন-কানুনের সাত নম্বর নিয়মে স্পষ্ট করে লেখা আছে যে হাফ টাইম ও ফুল টাইমের মুখে কোন দল যদি পেনাল্টির সুযোগ পায় তাহলে রেফারী খেলার সময় বাড়িয়ে দলটিকে কিক করার সুযোগ দেবেন।

(৭) এই নয়টি অপরাধ যদি কোন খেলোয়াড় পেনাল্টি এরিয়ার মধ্যে করেন তাহলে রেফারী পেনাল্টির নির্দেশ দেবেন ঃ

(ক) হাত দিয়ে বল ধরা

(খ) খেলোয়াড়কে ধরে রাখা

(গ) বিপজ্জনক ভাবে ধাক্কা মারা

(ঘ) লাথি মারা

(ঙ) পেছন থেকে চার্জ করা

(চ) ল্যাং মারা

(ছ) ভয়াবহ ভাবে চাজ করা

(জ) খেলোয়াড়ের ওপর লাফিয়ে পড়া

(ঝ) আঘাত করা বা মারাত্মক ভাবে আঘাত করার চেষ্টা করা।

(৮) যে খেলোয়াড় প্লেস কিক করলো অন্য কোন খেলোয়াড় খেলার কিংবা ছোঁয়ার আগে সে যদি আবার বলটি খেলে তাহলে রেফারী শাস্তিমূলক ব্যবস্থা হিসাবে ইনডাইরেক্ট ফ্রি কিকের নির্দেশ দেবেন।

(৯) কিক অফ থেকে বলটা সরাসরি বিপক্ষ দলের গোলে প্রবেশ করলে গোল হবে না। গোল কিক করতে হবে তখন।

(১০) আবার কিক অফ করতে হবে। কারণ বলটা নিজের পরিধির দূরত্ব অর্থাৎ ২৭ ইঞ্চি অতিক্রম করে নি।

(১১) না, পারেন না।

(১২) খেলোয়াড়টি কিক করার পর বলটা পুনরায় খেলেছেন তাই রেফারী তাঁর বিরুদ্ধে দিলেন ইনডাইরেক্ট ফ্রি কিকের নির্দেশ। কারণ কর্ণার কিক করার পর বলটি অন্য কোন খেলোয়াড় ছোঁয়ার বা খেলার আগে কর্ণার কিককারী খেলোয়াড়টি সেই বলটি পুনরায় খেলতে পারেন না।

(১৩) না হবে না, বলটা সম্পূর্ণ ভাবে দুই গোল-পোস্টের মধ্য দিয়ে এবং ক্রসবারের তলা দিয়ে মাটি দিয়ে গড়িয়ে কিংবা শূন্য দিয়ে গোল লাইন অতিক্রম করে গেলে তবে গোল হবে।—অর্থাৎ বলটা পুরোপুরি ভাবে গোল লাইন পার হওয়া চাই।

(১৪) গোল হবে না। রেফারী ড্রপ দিয়ে খেলা আবার শুরু করবেন।

(১৫) হ্যাঁ, গোল হবে। কারণ নিয়ম অনুযায়ী কর্ণার কিকের সময় অফসাইডের প্রশ্ন ওঠে না।

(১৬) না হবে না। ফাটা বলে গোল হয় না, কারণ বলটা গোলে ঢোকার আগেই ফেটে গেছে। তাই আর একটা বল নিয়ে আবার কিক করতে হবে।

(১৭) নিম্নলিখিত ক্ষেত্রে অফসাইডের প্রশ্ন ওঠে না ঃ

(ক) খেলোয়াড় যদি নিজেদের অর্ধভাগ থাকে। (খ) আক্রমণকারী খেলোয়াড়ের আগে অর্থাৎ রক্ষণকারী দলের দু'জন খেলোয়াড় যদি তাদের গোল লাইনের কাছাকাছি থাকে। (গ) সব শেষে যদি রক্ষণভাগের কোন খেলোয়াড় বলটা খেলে থাকে। (ঘ) রেফারীর ড্রপ, কর্ণার কিক, থ্রোইন ও গোল কিক থেকে সরাসরি বল পেলে অফসাইডের প্রশ্ন উঠে না।

(১৮) এই সব অপরাধের ক্ষেত্রে রেফারী খেলোয়াড়কে সতর্ক করে দেন ঃ

(ক) খেলা চলার সময় রেফারীর অনুমতি না নিয়ে মাঠে ঢুকলে।

(খ) কোন খেলোয়াড় যদি বারবার খেলার নিয়ম ভাঙ্গেন।

(গ) রেফারীর কোন সিদ্ধান্তে সন্তুষ্ট না হয়ে প্রতিবাদ জানালে বা রেফারীর প্রতি অশোভন আচরণ করলে।

(ঘ) কোন খেলোয়াড় যদি অভদ্রের মতো আচরণ করেন।

(১৯) রেফারী খেলা থামিয়ে দেবেন। তারপর ঘটনার গুরুত্ব বুঝে হয় দু'জনকে সতর্ক করে দেবেন কিংবা মাঠ থেকে বের করে দেবেন। তারপর ঘটনাস্থলে ড্রপ দিয়ে খেলা আরম্ভ করবেন।

(২০) অঙ্গভঙ্গীর দ্বারা প্রতিপক্ষ খেলোয়াড়দের দৃষ্টি আকর্ষণ কিংবা তাদের খেলায় ব্যাঘাত সৃষ্টি করা, খেলোয়াড়ের অভদ্র আচরণের আওতায় পড়বে। রেফারী তখন খেলা থামিয়ে তাকে সতর্ক করে দেবেন।

খেলোয়াড় তৈরীর কথা

[এখানে ম্যাঞ্চেস্টার ইউনাইটেড-এর 'স্টার মেকার' ম্যাট বাসবি ও ইংল্যাণ্ডের প্রাক্তন অধিনায়ক জিমি আর্মফিল্ডের আলোচনা লিপিবদ্ধ করা হলো]

আর্মফিল্ড ঃ তরুণদের মধ্যে থেকে তুমি কিভাবে খেলোয়াড় বাছবে ?

বাসবি ঃ আমার ম্যাঞ্চেস্টার ইউনাইটেড-এর কথাই বলি। ওখানে আমরা কয়েকশ' তরুণকে নিয়েছি। প্রতি বছরই এভাবে নিই।

প্রথমে আমি দেখি ওরা কতটা শক্ত ও সমর্থ। ১৫ বছরের একটি ছেলে ভালভাবে বল কণ্ট্রোল করবে, ঠিকভাবে পাশও দেবে। অর্থাৎ ফুটবল সম্পর্কে তার মৌলিক জ্ঞান থাকবে। একমাত্র যারা পুঁচকে ছেলে—তাদের মধ্যে এ সব আশা করা ভুল হবে। আমি হৃষ্টপুষ্ট চেহারার দিকেও নজর রাখি। ফুটবলের মত কঠিন শ্রমের ট্রেনিং-এ স্বাস্থ্য অবশ্যই চাই। আমার ছেলেদের সকলেই স্কুলের ছাত্র, এবং ওরা নিজেদের গণ্ডিতে এক একজন অপ্রতিদ্বন্দ্বীও। ঐ বয়সে খুব বেশী টুর্ণামেণ্ট না খেললেও দু' একটা যা খেলবে, তাই-ই ভাল করে লক্ষ্য করতে হবে। দেখবো ওদের প্রতিভা।

আর্মফিল্ড ঃ একজন ম্যানেজার কিভাবে একটি ছেলেকে সাহায্য করতে পারে ?

বাসবি ঃ একটি উদীয়মান ছেলে দু'বছরের মধ্যে তার কৃতিত্ব প্রদর্শন করতে পারে এবং ১৭ বছরের মধ্যে পুরোপুরি পেশাদার হতে পারে। অবশ্য কঠিন পরিশ্রম করতে হবে। এজন্য তাকে উৎসাহ দিতে হবে। তবে এই দু'বছর তাকে শুধু খেললেই চলবে না, স্কুলের পড়াও করতে হবে। কারণ সে যদি ফুটবলে তেমনি প্রত্যুৎপন্ন-মতিত্ব না দেখাতে পারে, তবে অন্য রোজগারের পথ দেখতে হবে।

আর্মফিল্ড ঃ অনেক ছেলে পিছিয়ে যায় কেন ? পারে না কেন ?

বাসবি ঃ আমি আনন্দিত যে খুব কম ছেলেই ফিরে যায়। কোন ছেলে যদি ধৈর্য ধরে ফুটবল নিয়ে আঁকড়ে থাকে তাহলে তার উন্নতি হবেই। অবশ্য ছোটদের অনেক বাধা আসতে পারে, আসেও। তবে প্রত্যেক ছেলে তার উন্নতির শীষে না ওঠা পর্যন্ত সাধনায় নিষ্ঠাবান থাকবে। আনন্দের কথা এরা বাইরের দিকে নজর দেয় না। তার স্বভাব ও চরিত্রে যদি ফুটবল গেঁথে যায় তাহলে এতে সে উন্নতি করবেই।

আর্মফিল্ড ঃ যারা দরিদ্র, ছোটবেলাতেই রুটির সন্ধানে ঘর ছাড়া, তারা কি করে ফুটবলে উন্নতি করবে ?

বাসবি ঃ এতেও কোন অসুবিধে নেই। আমাদের ক্লাবে এলে সে তার দারিদ্র্যের কথা ভুলে যাবে।

আর্মফিল্ড ঃ প্রফেশনাল ফুটবলার হতে গেলে এই ছেলেরা কি করবে ?

বাসবি ঃ কোন কাজই আধাআধি করা উচিত নয়। যে ছেলে তার শিক্ষানবিশী সমাপ্ত করবে, যখন ভাববে সে আর স্কুলের ছাত্র নয়, সে অবশ্যই চাকরির সন্ধান করবে। ফুটবলেও তাই। ক্লাবগুলোর উচিত এদের উৎসাহ দেওয়া। অবশ্য একথা সর্বদাই মনে রাখতে হবে যে প্রতিটি ছেলেকে নিষ্ঠার সঙ্গে এগিয়ে যেতে হবে। কোনরকম ফাঁকি নয় কিন্তু। ক্লাবের ওপর প্লেয়াররা যেমন বিশ্বাস রাখবে তেমন ওঁরাও এদের ওপর আস্থাশীল হবেন।

আর্মফিল্ড ঃ পেশাদার ফুটবলার হওয়াই সকলের উদ্দেশ্য থাকা উচিত। তার যেমন 'ন্যাচারাল এবিলিটি' থাকবে, তেমনি বলের জ্ঞান। খেলার শুরু দেখেই আঁচ করে নিতে হবে—বিপক্ষ দলের খেলার গতি।

সবচেয়ে বড় কথা—প্রত্যেক খেলোয়াড়ের দৌড়ে পারদর্শী হতেই হবে। খেলার গতি এখন দ্রুত। পৃথিবীর সর্বত্র এই অবস্থা। রক্ষণভাগ বা আক্রমণভাগ সকলের এই বিষয়ে নজর দেওয়া উচিত।

প্রত্যেক ছেলেরই উচ্চাকাঙ্ক্ষী হওয়া উচিত। তারপর 'গৌরব'। দলের হয়ে প্রত্যেকে গৌরবান্বিত হবে। নিরাপত্তারও প্রয়োজন। ফুটবলের সঙ্গে এরা অন্য কিছু করুক এ আমি চাই না। এতে ট্রেনিং ব্যাহত হবে। সর্বক্ষণের জন্য ফুটবলে আত্মনিয়োগ করতে হবে। 'ফুটবলও জীবিকা নির্বাহের পথ' এ ধারণা হওয়া উচিত এবং এ কথা শুধু মুখে না বলে, এর ব্যবস্থা করতে হবে।

নিজেকে তৈরীর জন্য সব রকম সুযোগ গ্রহণ করতে হবে। অবশ্য তাতেও যদি সম্ভব না হয় তাহলে 'দুর্ভাগ্য' ছাড়া আর কিছু বলা যাবে না। তবে আমার বিশ্বাস, এমন ঘটনা ঘটে না।

প্রশ্ন-উত্তর

[ফুটবল খেলার আইন-কানুনে বেশ কয়েকটি গোলমেলে বিষয় আছে, যা চট করে বোঝা যায় না। অথচ সে বিষয়গুলো না জানলে আবার একটা বিরাট ফাঁক থেকে যাবে। তা ছাড়া যাঁরা ফুটবল-রেফারী হবার জন্যে পরীক্ষা দিতে চান তাঁদের তো এই বিষয়গুলো জানতেই হবে।

প্রশ্ন ও উত্তরের মাধ্যমে আমরা সেই গোলমেলে বিষয়গুলো পাঠক-পাঠিকাদের সামনে তুলে ধরছি। এই বিষয়গুলো যাঁরা রেফারী হতে চান তাঁদের এবং যাঁরা সত্যিকারের ফুটবল উৎসাহী হয়ে ফুটবল খেলা বুঝতে চান তাঁদের জানতেই হবে।]

প্রশ্ন ঃ একটি ফুটবল ম্যাচ ঠিক ঠিক কখন আরম্ভ বা শুরু হয় ?

উত্তর ঃ রেফারী খেলা শুরুর ইশারা দেবার পর বলটি প্রতিপক্ষ দলের দিকে কিক করা হলো আর বলটা খুব কম করেও ২৭ ইঞ্চি প্রতিপক্ষ দলের অর্ধের দিকে গেলো। মাঠের মধ্যিখানের সেণ্টার থেকে যেখানে বলটা নিশ্চল অবস্থায় ছিল এবং বলটা যখন কিক করা হলো তখন সমস্ত খেলোয়াড়রা অন্ততপক্ষে বলটি থেকে ১০ গজ দূরে ছিলেন—তখনই বলা যেতে পারে যে খেলাটা ঠিক ঠিক আরম্ভ বা শুরু হয়েছে।

প্রশ্ন ঃ একটি ফুটবল খেলায় কখন একটা গোল ঠিক ঠিক ভাবে হয়েছে বলা যেতে পারে ?

উত্তর ঃ একটি গোল ঠিক ঠিক ভাবে হয়েছে তখনই যখন বলটার পুরো অংশই দুই গোল-পোস্টের মধ্য দিয়ে, ক্রসবারের তলা দিয়ে গোল লাইন অতিক্রম করে যায়, অবশ্য কোন খেলোয়াড় যদি বলটি ছুঁড়ে, লাত দিয়ে ধরে কিংবা হাত বা বাহুর সাহায্যে বলটি না দিয়ে থাকেন।

প্রশ্ন ঃ কি কি অপরাধের জন্যে ডাইরেক্ট ফ্রি কিকের এবং ইনডাইরেক্ট ফ্রি কিকের বিধান দেওয়া হয় ?

উত্তর ঃ নিম্নলিখিত নয়টি অপরাধের জন্যে শাস্তি হিসেবে দেওয়া হয় ডাইরেক্ট ফ্রি কিকের নির্দেশ।

হাত ও বাহুর দ্বারা	(১)	হাত দিয়ে বল করা বা আটকানো,
	(২)	হাত দিয়ে প্রতিপক্ষ দলের খেলোয়াড়কে ধরে থাকা বা আটকানো,
	(৩)	প্রতিপক্ষ দলের কোন খেলোয়াড়কে আঘাত করা কিংবা আঘাত করার চেষ্টা করা,
	(৪)	প্রতিপক্ষ দলের কোন খেলোয়াড়কে ঠেলে দেওয়া বা 'পুস' করা,
	(৫)	প্রতিপক্ষ দলের কোন খেলোয়াড়কে পা দিয়ে আটকানো বা ট্রিপল করা,
পা দিয়ে	(৬)	প্রতিপক্ষ দলের কোন খেলোয়াড়কে কিক করা কিংবা কিক করার চেষ্টা করা,
	(৭)	প্রতিপক্ষ দলের কোন খেলোয়াড়ের ওপর লাফিয়ে পড়া,
দেহ দিয়ে	(৮)	প্রতিপক্ষ দলের কোন খেলোয়াড়কে মারাত্মক ভাবে আঘাত করা,
	(৯)	প্রতিবন্ধক নয় এমন কোন প্রতিপক্ষ খেলোয়াড়কে পেছন থেকে চার্জ করা।

নিম্নলিখিত ৮টি অপরাধের শাস্তি হলো ইনডাইরেক্ট ফ্রি কিক ঃ

(ক) কিক অফ, থ্রোইন, ফ্রি কিক, পেনাল্টি কিক, কর্ণার কিক এবং গোল কিক করার পর কিককারী খেলোয়াড় যদি বলটি অন্য কেউ খেলার বা স্পর্শ করার আগে আবার খেলেন,

(খ) অফসাইড থেকে যদি কোন খেলোয়াড় যে কোন ভাবেই হোক না কেন খেলায় অংশগ্রহণ করতে যান,

(গ) গোলরক্ষক যদি নিজের ইচ্ছামত বল বহন করে নিয়ে যান,

(ঘ) কোন খেলোয়াড় যদি মারাত্মকভাবে খেলেন,

(ঙ) বল ধরার সময় এবং কোন খেলোয়াড়ের প্রতিবন্ধক হওয়ার সময় ছাড়া গোলরক্ষককে চার্জ করা,

(চ) ভুল সময়ে, প্রতিপক্ষ দলের কোন খেলোয়াড়কে চার্জ করা,

(ছ) যখন খেলতে চেষ্টা করছে না তখন যদি কোন খেলোয়াড়কে বাধা দেওয়া বা বাধার সৃষ্টি করা হয়,

(জ) অ-খেলোয়াড়ী বা অভদ্র আচরণ,

প্রশ্ন : কোন্ কোন্ ক্ষেত্রে দ্বিতীয় বার পেনাল্টি কিক করার নির্দেশ দেওয়া যেতে পারে ?

উত্তর : পেনাল্টি কিক থেকে গোল হলো কিন্তু তার আগে অর্থাৎ কিক করার মুহূর্তে বা সেই সময় আক্রমণকারী দলের অর্থাৎ যাঁরা পেনাল্টি কিক করছেন তাঁদের কোন খেলোয়াড় যদি নিয়ম ভঙ্গ করেন তাহলে অথবা পেনাল্টি কিক করা হয় নি, কিন্তু পেনাল্টি কিকের মুহূর্তে বা সেই সময়ে রক্ষণকারী দলের কোন খেলোয়াড় নিয়ম ভঙ্গ করেন।

প্রশ্ন : কখন একটি বলকে খেলার বা মাঠের বাইরে বলে ধরে নেওয়া যায় ?

উত্তর : যখন বলটি পুরোপুরিভাবে মাঠের ওপর দিয়ে কিংবা শূন্যে গোল লাইন অথবা টাচ লাইন অতিক্রম করে যায়—ও যখন রেফারী খেলা সাময়িক ভাবে বন্ধ করার নির্দেশ দেন।

প্রশ্ন : খেলা চলার সময় রেফারীকে কতকগুলো দায়িত্বপূর্ণ কাজ করতে হয়—সেই কাজগুলো কি কি ?

উত্তর : (ক) খেলার আইন-কানুনের প্রয়োগ এবং বিতর্কিত বিষয়ের সমাধান করা,

(খ) সময়রক্ষক হিসেবে সময়ের এবং খেলার রেকর্ড রাখা,

(গ) খেলা পুনরারম্ভের ইশারা দেওয়া,

(ঘ) খেলার মাঠে প্রবেশ করার অনুমতি দেওয়া,

(ঙ) কোন খেলোয়াড়ের মারাত্মক আঘাত, আবহাওয়ার শোচনীয় পরিস্থিতি কিংবা অন্য কোন বিশেষ কারণে খেলা বন্ধ করে দেওয়া।

প্রশ্ন : রক্ষণ ভাগের একজন খেলোয়াড় গোলের খুব কাছে

দাঁড়িয়ে আছেন—তখন একটা বলকে গোলে প্রবেশ করতে দেখে তিনি সেই বলটা ফিস্ট করলেন। কিন্তু গোল বাঁচাতে পারলেন না—বলটা গোলে ঢুকলো। এ ক্ষেত্রে রেফারী কি সিদ্ধান্ত নেবেন ?

উত্তর ঃ এ ক্ষেত্রে রেফারী গোলেরই নির্দেশ দেবেন—আইনসঙ্গত কারণে।

প্রশ্ন ঃ বলটা টাচ লাইন অতিক্রম করে গেল এবং থ্রোইনের আগে একজন খেলোয়াড় ইচ্ছে করে তাঁর প্রতিপক্ষ দলের আর একজন খেলোয়াড়কে কিক করলেন তাঁদের পেনাল্টি সীমানার মধ্যে। এ ক্ষেত্রে এই অপরাধের জন্যে রেফারী কি শাস্তির বিধান দেবেন এবং খেলাটা পুনরায় শুরু হবে কি ?

উত্তর ঃ এ ক্ষেত্রে অপরাধের ধরন বিচার করে রেফারী খেলোয়াড়টিকে সতর্ক করে দিতে পারেন কিংবা তাঁকে মাঠ থেকে বার করে দিতে পারেন। এর পর খেলা পুনরায় শুরু হবে থ্রোইনের মাধ্যমেই।

প্রশ্ন ঃ রেফারীর নির্দেশ না মেনে যদি কোন খেলোয়াড় মাঠ ছেড়ে না যান তাহলে রেফারী কি করবেন ?

উত্তর ঃ প্রথমে রেফারী সেই দলের অধিনায়ককে ব্যাপারটা জানাবেন—তাতেও যদি কাজ না হয় তাহলে তিনি খেলা বন্ধ করে দেবেন এলং ব্যাপারটা কর্মকর্তাদের জানাবেন।

প্রশ্ন ঃ কোন একজন খেলোয়াড় পেনাল্টি কিক করলো। কিন্তু একটুখানি অর্থাৎ প্রায় গজখানেক যাবার পর বলটা কাদায় আটকে গেলো। তখন অন্য একজন খেলোয়াড় ছুটে এসে বলটা মেরে গোল করলো। এ ক্ষেত্রে কি গোল হবে ?

উত্তর ঃ হ্যাঁ, হবে। কারণ বলটা একপাক ঘুরে গেলেই খেলা আরম্ভ হয়েছে বলে ধরে নেওয়া যেতে পারে।

প্রশ্ন ঃ পেনাল্টি কিক করলো একজন খেলোয়াড়। কিন্তু সেই মুহূর্তে কেউ নিয়ম ভঙ্গ করায় রেফারী আবার কিক করার নির্দেশ দিলেন। কিন্তু তখন অন্য একজন খেলোয়াড় এসে পেনাল্টি কিক করলেন এবং গোল দিলেন। এ ক্ষেত্রে কি গোল হবে ?

উত্তর ঃ নিশ্চয়ই হবে। প্রথমে যিনি পেনাল্টি কিক করেছিলেন —দ্বিতীয়বার যে তাঁকেই কিকটা করতে হবে এমন কোন কথা নেই। তাঁর দলের যে কেউই দ্বিতীয়বার কিকটি করতে পারেন।

প্রশ্ন ঃ যখন খেলা হচ্ছে তখন কোন কারণে রেফারী অসুস্থ হয়ে পড়লেন। তাঁর পক্ষে তখন আর খেলা পরিচালনা করা সম্ভব নয়। তখন কি হবে? খেলা কি বন্ধ হয়ে যাবে?

উত্তর ঃ না, যাবে না। লাইনসম্যান দু'জনের মধ্যে যিনি সিনিয়ার তিনিই তখন খেলা পরিচালনার ভার নেবেন।

প্রশ্ন ঃ গোলরক্ষক ছাড়া কোন ফুটবল খেলা কি সম্ভব?

উত্তর ঃ কোন মতেই সম্ভব নয়। কারণ আইনে আছে যে দু'দলে একজন করে গোলরক্ষক থাকতেই হবে।

প্রশ্ন ঃ কোন দল ডাইরেক্ট ফ্রি কিক করলো। বলটা রেফারীর গায়ে লেগে গোলে ঢুকলো। এ ক্ষেত্রে কি গোল হবে?

উত্তর ঃ হ্যাঁ, হবে।

প্রশ্ন ঃ একজন খেলোয়াড় বল নিয়ে এগিয়ে যাচ্ছে গোল করবে বলে। সে গোলে শট করলো। কিন্তু বলটা গোলে ঢোকার আগেই বাইরের একজন লোক এসে বলটা ধরে ফেললো। গোলও হলো না। এ ক্ষেত্রে রেফারী কি সিদ্ধান্ত দেবেন?

উত্তর ঃ গোল হবে না। রেফারী ঐ জায়গায় ড্রপ দিয়ে আবার খেলা শুরু করবেন।

প্রশ্ন ঃ কোন খেলোয়াড় যদি সময় নষ্ট করার জন্য বার বার মাঠের বাইরে বল পাঠিয়ে দিতে থাকেন—তাহলে রেফারী তাঁর বিরুদ্ধে কি শাস্তিমূলক ব্যবস্থা গ্রহণ করবেন?

উত্তর ঃ রেফারী তখন সেই খেলোয়াড়টিকে অভদ্রভাবে খেলার জন্য সতর্ক করে দেবেন এবং বিষয়টি কর্মকর্তাদের জানাবেন।

প্রশ্ন ঃ বিরতির সময় কোন খেলোয়াড় যদি রেফারীকে গালি দেয় বা অশোভন আচরণ করে তাহলে কি হবে?

উত্তর ঃ তাহলে রেফারী সেই খেলোয়াড়টিকে সতর্ক করে দেবে এবং ব্যাপারটি কর্মকর্তাদের জানাবেন।

প্রশ্ন ঃ সাঙ্ঘাতিক কোন অপরাধের জন্য রেফারী একই দলের দু'জন খেলোয়াড়কে মাঠ থেকে বের করে দিলেন খেলা থামিয়ে। এই ঘটনার পর খেলাটা আবার কি ভাবে আরম্ভ হবে ?

উত্তর ঃ এর পর খেলা আরম্ভ হবে ঐ দলের বিরুদ্ধে ইনডাইরেক্ট ফ্রি কিক করে।

প্রশ্ন ঃ মাটিতে বলটি ড্রপ দিয়ে খেলা আবার আরম্ভ হচ্ছে কিন্তু বলটা মাটিতে পড়ার আগে একজন খেলোয়াড় বলটা হাত দিয়ে ধরলো। এ ক্ষেত্রে কি ঐ খেলোয়াড়টির হ্যাণ্ডবল হবে ?

উত্তর ঃ না, হ্যাণ্ডবল হবে না। আবার ড্রপ দিয়ে খেলা আরম্ভ হবে।

প্রশ্ন ঃ খেলা চলার সময় যদি কোন খেলোয়াড় রেফারীকে অপমানসূচক কোন কথা বলে তাহলে রেফারী কি করবেন ?

উত্তর ঃ রেফারী তখন খেলা বন্ধ করে দেবেন এবং ঐ খেলোয়াড়টির দলের বিপক্ষে দেবেন ইনডাইরেক্ট ফ্রি কিকের নির্দেশ।

প্রশ্ন ঃ কোন একজন খেলোয়াড়ের আয়ত্তে বল আছে। তখন যদি তিনি হঠাৎ পেছন ফিরেই পিছিয়ে এসে তাঁর পেছনের প্রতিপক্ষ দলের খেলোয়াড়দের ওপর পড়েন ইচ্ছে করে, তাহলে রেফারী ঐ খেলোয়াড়টির বিরুদ্ধে কি শাস্তি বিধান দেবেন ?

উত্তর ঃ রেফারী তখন ঐ খেলোয়াড়টির বিরুদ্ধে ফাউলের নির্দেশ দেবেন—ডাইরেক্ট ফ্রি কিক হবে তখন।

প্রশ্ন ঃ কোন একজন খেলোয়াড় বল না খেলে বলের দিকে এগিয়ে যাওয়া প্রতিপক্ষ দলের খেলোয়াড়ের সামনে দাঁড়িয়ে যদি বাধার সৃষ্টি করেন তাহলে কি হবে ?

উত্তর ঃ তাহলে রেফারী ঐ খেলোয়াড়টির বিরুদ্ধে ইনডাইরেক্ট ফ্রি কিকের নির্দেশ দেবেন।

প্রশ্ন ঃ গোলরক্ষক লাফিয়ে উঠে একটি বল ধরতে যাচ্ছেন, কিন্তু

বলটা তখনো তাঁর আয়ত্তে আসে নি, তখন প্রতিপক্ষ দলের কোন খেলোয়াড় যদি তাঁকে চার্জ করেন তাহলে কি হবে?

উত্তর: তাহলে রেফারী ঐ খেলোয়াড়টির বিরুদ্ধে ইনডাইরেক্ট ফ্রি কিকের নির্দেশ দেবেন।

প্রশ্ন: পেনাল্টি কিক করার জন্যে রেফারী অতিরিক্ত সময় দিয়েছেন। একজন খেলোয়াড় পেনাল্টি কিক করলেন। কিন্তু গোলরক্ষক বলটা পাঞ্চ করে ফিরিয়ে দিলেন—এখন সেই কিককারী খেলোয়াড় দৌড়ে গিয়ে বলটা ধরে গোল করলেন। এ ক্ষেত্রে গোলটা কি হবে?

উত্তর: না, হবে না। কারণ শুধু মাত্র পেনাল্টি কিক করার জন্যেই অতিরিক্ত সময় দেওয়া হয়েছিল। যে মুহূর্তে গোলরক্ষক পাঞ্চ করে পেনাল্টি কিকটি ফিরিয়ে দিলেন—রেফারী তখনই খেলা হয়ে গেছে বলে ইশারা দেবেন।