11 સૉફ્ટબૉલ (SOFTBALL)

સૉફ્ટબૉલ અમેરિકાની લોકપ્રિય રમત છે. આ રમતની શોધ શિકાગોની ફેરાગટ બોટ ક્લબ (Farra-gut Boat Club)ના સભ્ય જ્યોર્જ ડબલ્યુ હેન્કોકે કરી હતી. રમતની શરૂઆત ઈ.સ. 1887માં થઈ હતી. ઈ.સ. 1920માં જ્યારે આ રમત કૅનેડામાં ખુલ્લા મેદાનમાં રમાતી થઈ ત્યારથી તેને લોકપ્રિયતા સાંપડી.

ઈ.સ. 1895ના અરસામાં વિવિધ દેશોમાં આ રમત જુદા જુદા નામે રમાતી હતી. જેમકે કિટન-બૉલ (Kitten Ball), ડાયમંડ બૉલ (Diamond Ball), મુશ-બૉલ (Mush Ball), ફેટ-બૉલ (Fatt Ball), બિગ-બૉલ (Big Ball), નાઇટ બૉલ (Night Ball), રંજનાત્મક બૉલ (Racreational Ball), પ્લેગ્રાઉન્ડ બૉલ (Playground Ball) વગેરે.

ઈ.સ. 1900માં સૌપ્રથમવાર આ રમતના અધિકૃત નિયમો જાહેર કરવામાં આવ્યા. ઈ.સ. 1908માં 'નેશનલ નિયમો' જાહેર કરવામાં આવ્યા. ઈ.સ. 1908માં 'નેશનલ એમેચ્યોર પ્લેગ્રાઉન્ડ બૉલ ઍસોસિયેશન' દ્વારા પ્રથમવાર સ્પર્ધાનું આયોજન કરવામાં આવ્યું. ઈ.સ. 1926માં વોલ્ટર હેન્સને, વાય.એમ.સી.એ. અને નેશનલ રિક્રિએશન કૉંગ્રેસે સૉફ્ટબૉલ રમતને પ્રમાણભૂત રમત તરીકે જાહેર કરી. ઈ.સ. 1933માં આ રમતના સરળ અને અસરકારક નિયમો ઘડવા માટે આંતરરાષ્ટ્રીય કમિટિ બનાવવામાં આવી જેણે આ રમતના પ્રમાણભૂત નિયમો આપ્યા. ઈ.સ. 1950 સુધીમાં આ રમત વધુ પ્રચલિત બની. ઈ.સ. 1956માં મહિલાઓ માટે પ્રથમ વિશ્વ સ્પર્ધા ઑસ્ટ્રેલિયાના મેલબોર્ન શહેરમાં યોજાઈ. જ્યારે પુરુષો માટે મેક્સિકો શહેરમાં ઈ.સ. 1966માં વિશ્વકક્ષાની પ્રથમ સ્પર્ધા યોજાઈ.

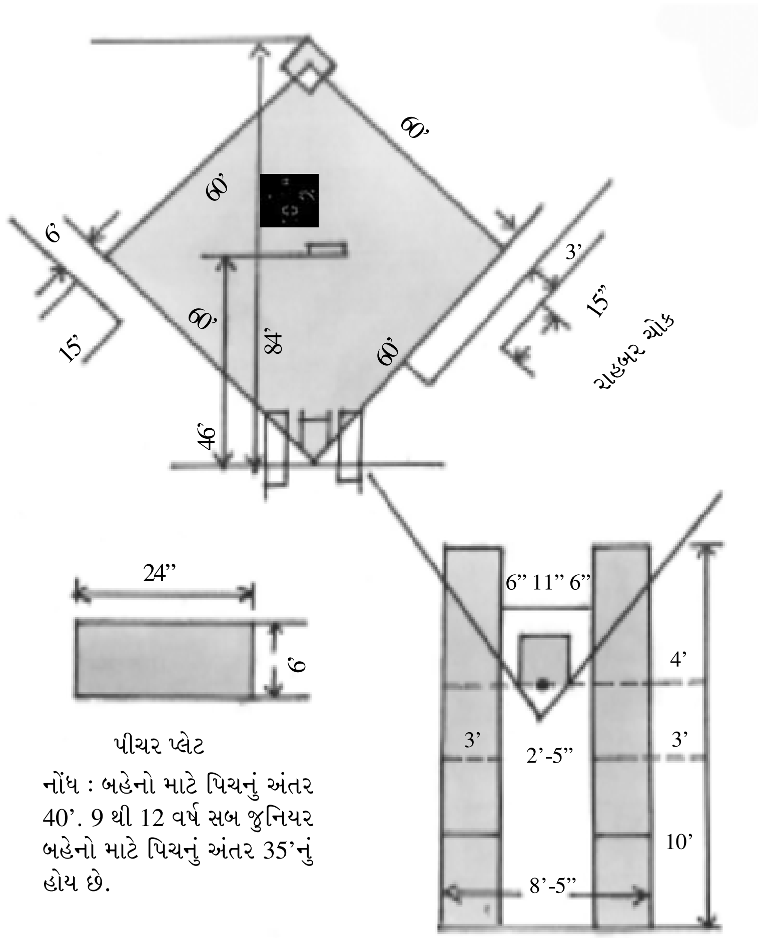
ભારતમાં સૉફ્ટબૉલ રમતની શરૂઆત કરવાનો યશ રાજસ્થાનના જોધપુર શહેરના શ્રી દશરથમલ મહેતાને ફાળે જાય છે. તેઓ અમેરિકન લાઈબ્રેરીના સભ્ય હતા. આથી લાઈબ્રેરીમાંથી સૉફ્ટબૉલ રમતને લગતાં અમેરિકન પુસ્તકો તથા સાહિત્યનો અભ્યાસ કર્યો. તેમણે જોધપુરના યુવકોમાં રંજનાત્મક રમત તરીકે સૉફ્ટબૉલને પ્રચલિત કરી. ઈ.સ. 1954માં આ રમતનો વધુ પ્રચાર-પ્રસાર થયો. દશરથમલ મહેતાએ નવેમ્બર 21, 1961ના દિવસે 'સૉફ્ટબૉલ ઍસોસિયેશન'ની સ્થાપના કરી. સૉફ્ટબૉલ ઍસોસિયેશન ઑફ ઇન્ડિયાના નેજા હેઠળ ઈ.સ. 1967માં પ્રથમ આંતરરાજ્ય સૉફ્ટબૉલ સ્પર્ધા જોધપુર ખાતે યોજાઈ. જેમાં રાજસ્થાન, દિલ્લી, મહારાષ્ટ્ર તથા આંધ્રપ્રદેશની ટુકડીઓએ ભાગ લીધો હતો. Y.M.C.A.ના પ્રયત્નથી આ રમતનો પ્રસાર ભારતમાં થયો.

ઈ.સ. 1985માં જાપાનમાં યોજાયેલ એશિયન ચેમ્પિયનશિપમાં ભારતની ટીમે ભાગ લીધો હતો. ઈ.સ. 1997માં ફિલિપાઈન્સમાં પુરુષ તથા સ્ત્રીઓની ટુકડીઓએ ભાગ લીધો હતો.

આ રમતમાં રહેલ રંજનાત્મક તત્ત્વ ઉપરાંત નાનું મેદાન અને ઓછાં ખર્ચાળ સાધનો આ રમતની લોકપ્રિયતા માટે મહત્ત્વની બાબતો ગણી શકાય.

વિશ્વકક્ષાએ આ રમતનું સંચાલન ઇન્ટરનેશનલ સૉફ્ટબૉલ ફેડરેશન કરે છે. જેની મુખ્ય ઑફિસ લાહોમા (Gklahoma) યુ.એસ.એ.માં છે.

(1) મેદાન : સૉફ્ટબૉલની રમતનું મેદાન પતંગાકાર હોય છે. ભાઈઓ માટે 225 ફૂટ (68.58 મીટર) તથા બહેનો માટે 200 ફૂટ (60.96 મીટર) વ્યાસના ઘેરાવામાં સમતલ અને કોઈ પણ અડચણ વગરની સપાટી પર આકૃતિમાં દર્શાવ્યા મુજબ મેદાન દોરવામાં આવે છે.



પીચર પ્લેટ

નોંધ : બહેનો માટે પિચનું અંતર 40'. 9 થી 12 વર્ષ સબ જુનિયર બહેનો માટે પિચનું અંતર 35'નું હોય છે.

હોમપ્લેટ ઘરખૂણો

(1) સૉફ્ટબૉલ માટે ખુલ્લા સમતલ મેદાનમાં ઘરખૂણા (Home Plate)થી ભાઈઓ માટે 225 ફૂટ (68.58 મીટર) અને બહેનો માટે 200 ફૂટ (60.96 મીટર) જેટલા અંતર સુધીમાં કોઈ પણ જાતની અડચણ હોવી જોઈએ નહિ.

(2) બધી જ વયજૂથના ખેલાડીઓ માટે 60 ફૂટ × 60 ફૂટ (18.29 મી × 18.29 મી)નો સમચોરસ દોરવામાં આવે છે.

(3) સિનિયર અને જુનિયર ભાઈઓ માટે ઘરખૂણાથી પીચિંગ પ્લેટનું અંતર 46 ફૂટ (14.02 મીટર), સિનિયર અને જુનિયર બહેનો માટે 40 ફૂટ (12.19 મીટર) રાખવામાં આવે છે. સબજુનિયર બહેનો માટે પીચિંગ પ્લેટનું અંતર 35 ફૂટ (10.67 મીટર) રાખવામાં આવે છે.

પીચિંગ પ્લેટની લંબાઈ 24 ઇંચ (60.96 સેમી) તથા પહોળાઈ 6 ઇંચ (15.24 સેમી) હોય છે. પીચર્સ પ્લેટની ઘરખૂણાના તરફની ધારના મધ્યબિંદુથી 8 ફૂટ (2.44 મીટર) ત્રિજ્યાનું વર્તુળ દોરવામાં આવે છે.

(4) ઘરખૂણા અને પ્રથમ બેઝ વચ્ચેની રેખાને સમાંતર 3 ફૂટ (0.91 મીટર)ના અંતરે પ્રથમ બેઝથી ઘરખૂણા તરફ 30 ફૂટ (9.14 મીટર) જેટલી લાંબી રેખા દોરવામાં આવે છે. બેટરે ઘરખૂણાથી આ 3 ફૂટ રેખાની અંદર દોડી પ્રથમ બેઝ પર પહોંચવાનું હોય છે.

(5) દાવ લેવા આવનાર ખેલાડી (બૅટર) માટે બૅટર બૉક્સની નજીક ખેલાડી બેંચ પૂરી થતાં 76 સેમીની ત્રિજ્યાવાળું 'ડેડ સર્કલ' બનાવવામાં આવે છે.

(6) દાવ લેનાર ખેલાડીએ સ્લગર સાથે બૅટર બૉક્સમાં આવી ઊભા રહેવું ફરજિયાત છે. ઘરખૂણા (Home Plate)ની બંને (ડાબી તથા જમણી) બાજુ, 7 ફૂટ (2.3 મીટર) લંબાઈ તથા 3 ફૂટ (0.91 મીટર) પહોળાઈવાળું 'લેટર બૉક્સ' બનાવવામાં આવે છે.

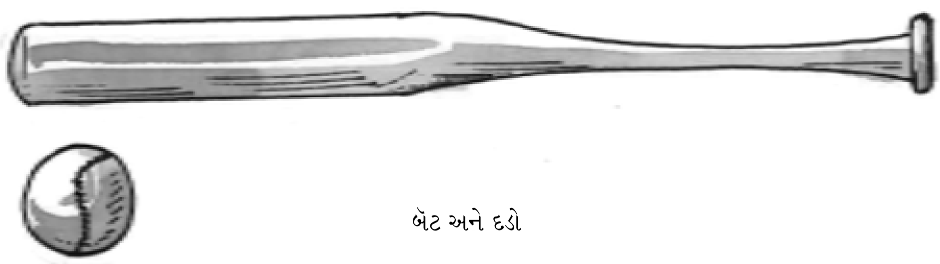
(7) ઘરખૂણા તથા લેટર બૉક્સની પાછળ બચાવ પક્ષનાં 'દડો ઝીલનાર ખેલાડી' (કેચર) માટે 10 ફૂટ (3.05 મીટર) લંબાઈ તથા 8 ફૂટ 5 ઇંચ (2.57 મીટર) પહોળાઈવાળું 'કેચર બૉક્સ' બનાવવામાં આવે છે.

(8) પ્રથમ બેઝ તથા ત્રીજા બેઝની અંતરેખાથી બહારની બાજુ 8 ફૂટ (2.44 મીટર) દૂર ઘરખૂણા તરફ બેઝરેખાને સમાંતર 15 ફૂટ (4.57 મીટર) લંબાઈનું 'કોચીઝ બૉક્સ' બનાવવામાં આવે છે.

(9) ઘરખૂણો (Home Plate) પાંચ ખૂણાવાળી આકૃતિ બને છે. આ પ્લેટની પહોળાઈ 17 ઇંચ (43.18 સેમી), લંબાઈવાળી સીધી રેખા 8 ઇંચ (21.59 સેમી) અને ત્રાસી રેખા 12 ઇંચ (30.48 સેમી)ના માપની હોય છે.

(10) ઘરખૂણા સિવાયના બીજા બેઝ (પ્રથમ, દ્વિતીય અને તૃતીય બેઝ) 15 ઇંચ (38.10 સેમી) માપના ચોરસ બનાવવામાં આવે છે.

(2) સાધનો : સૉફ્ટબૉલની રમતમાં નીચેના સાધનોનો ઉપયોગ થાય છે :



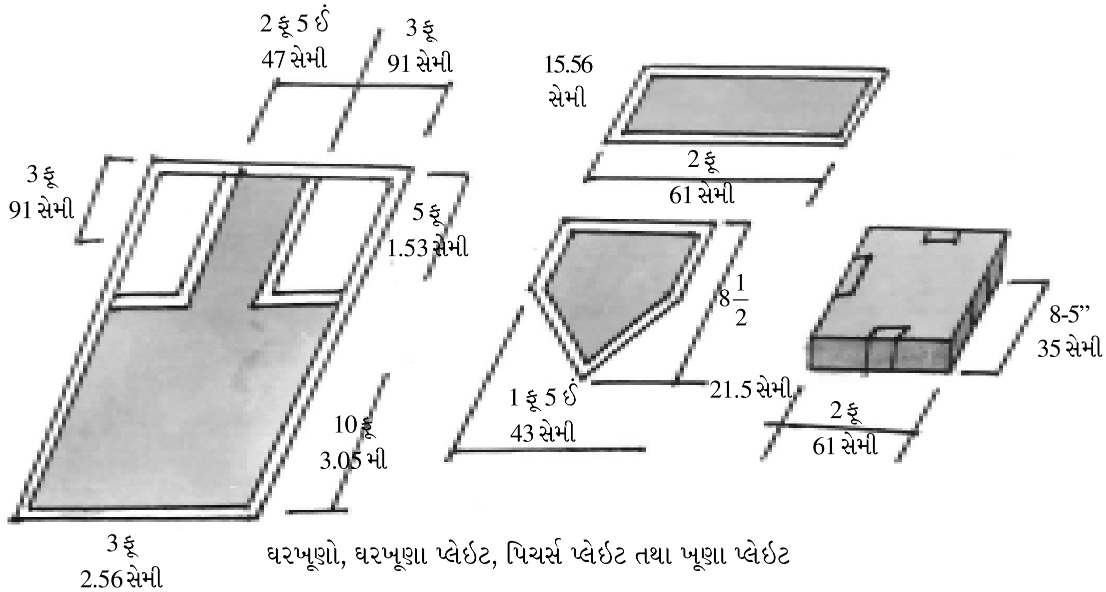
બૅટ અને દડો

(i) સ્લગર (બૅટ) : દડાને ફટકારવા સ્લગર (બૅટ)નો ઉપયોગ થાય છે. સ્લગર ગોળાકાર દંડા જેવું હોય છે. તેનો આગળનો ભાગ જાડો અને પકડ તરફના છેડા તરફ પાતળો હોય છે. સ્લગરની વધુમાં વધુ લંબાઈ 34 ઇંચ હોય છે. સ્લગરનાં જાડા ભાગનો વ્યાસ 2½ ઇંચ હોવો જોઈએ. સ્લગર સખત લાકડાનું, નક્કર વાંસ, પ્લાસ્ટિક, ગ્રેફાઇટ, ફાઇબર ગ્લાસ, ઍલ્યુમિનિયમ વગેરે પદાર્થમાંથી બનાવી શકાય છે. તેની સપાટી સુંવાળી અને ઈજા ન થાય તેવી હોવી જોઈએ. પકડવાળા છેડા પર સલામતી માટે ગોળાકાર મૂઠ રાખવામાં આવે છે. મૂઠ 6 મિમિ જેટલી મોટી અને સ્લગરની સપાટીથી કાટખૂણે હોય છે, સ્પર્ધામાં I.S.F. માન્યતા પ્રાપ્ત સ્લગર જ ઉપયોગમાં લેવાય છે.

(ii) દડો (Soft Ball) : સૉફ્ટબૉલનો દડો ચામડાના કવરનો અંદરથી ટાંકા મારીને સીવેલો હોય છે. દડામાં રેસાઓ, કાર્ડ અને રબરનું મિશ્રણ ઠાંસીને ભરવામાં આવે છે. તેનો ઘેરાવો $11\frac{7}{8}$ ઇંચથી ઓછો અને $11\frac{1}{4}$ ઇંચથી વધુ હોવો જોઈએ નહિ. તેનું વજન 6 ઔંસથી ઓછું અને $6\frac{3}{4}$ ઔંસથી વધુ હોવું જોઈએ નહિ. ઊંચી ધાર રાખી સીવેલો દડો નિયમસરનો ગણાશે નહિ. દડાનું કવર સિન્થેટિક પદાર્થમાંથી બનાવેલું હોય તોપણ માન્ય રહેશે. સ્પર્ધામાં I.S.F. માન્યતા પ્રાપ્ત દડાનો ઉપયોગ થાય છે.

(iii) ઘરખૂણા પ્લેટ (Home Plate) : આ પ્લેટ રબરની કે બીજી કોઈ અનુકૂળ વસ્તુની બનાવી શકાય છે. તે પાંચ બાજુ વાળી હશે. જેની પહોળાઈ 17 ઇંચ, બેટર-બૉક્સને સમાંતર આવતી બાજુની લંબાઈ $8\frac{1}{2}$ ઇંચ અને ત્રાંસી બાજુઓની લંબાઈ 12 ઇંચ રાખવામાં આવે છે.

(iv) પિચર્સ પ્લેટ (Picher's Plate) : દડો નાખનાર માટે લાકડાની કે રબરની પ્લેટ હોય છે. તે 2 ફૂટ લાંબી અને 6 ઇંચ પહોળી હોય છે, તેની ઉપલી બાજુ જમીનની સપાટીએ રાખવામાં આવે છે. તે પુરુષ વિભાગ માટે ઘરખૂણાથી 46 ફૂટ અને બહેનો માટે 40 ફૂટ દૂર રાખવામાં આવે છે.



ઘરખૂણો, ઘરખૂણા પ્લેઇટ, પિચર્સ પ્લેઇટ તથા ખૂણા પ્લેઇટ

(v) બેઝ પ્લેટ (Base Plate) : બેઝ પ્લેટ(ઘરખૂણા સિવાયની પ્લેટ) 15 ઇંચ ચોરસની હોય છે. તે 5 ઇંચ કરતા વધારે જાડી ન હોવી જોઈએ. આ પ્લેટ કેનવાસ અથવા અનુકૂળ પદાર્થમાંથી બનાવવામાં આવે છે તથા ખૂણા પર મજબૂત રીતે ચોંટાડવામાં આવે છે.

(vi) ગ્લોવ્ઝ : કોઈ પણ ખેલાડી પહેરી શકે છે.

(vii) બૂટ : સૉફ્ટબૉલ રમતના ખેલાડીઓના બૂટ કેનવાસ કે ચામડાના હોય છે.

(viii) હેડ ગાર્ડ (Helmet OR Mask) : સૉફ્ટબૉલની રમતમાં બેટર, કેચર, પિચર તથા ઘરખૂણા પંચ માથાના રક્ષણ માટે હેડ ગાર્ડ (માસ્ક અથવા હેલ્મેટ)નો ઉપયોગ કરે છે. હેડ ગાર્ડ મોટે ભાગે ચામડા અને જાળીમાંથી બનાવવામાં આવે છે.

(ix) ચેસ્ટગાર્ડ (Chest Guard) : આ રમતમાં કેચર ઘરખૂણા પંચ તથા મહિલા ખેલાડીઓ ચેસ્ટગાર્ડનો ઉપયોગ કરે છે. ચેસ્ટગાર્ડના ઉપયોગથી ખેલાડીની છાતી તથા પેટના ભાગોને રક્ષણ મળે છે. રૂ, ફોમ, રબર અથવા થરમૉકોલ જેવા પદાર્થોમાંથી ચેસ્ટગાર્ડ બનાવવામાં આવે છે. તેની ઉપર કેનવાસનું કવર હોય છે અને બાંધવા માટે પટ્ટા રાખવામાં આવે છે. ખેલાડીઓ 'સીન ગાર્ડ'નો પણ ઉપયોગ કરે છે.

(3) કૌશલ્યો : સૉફ્ટબૉલ રમતનાં મુખ્ય કૌશલ્યો આ પ્રમાણે છે :

થ્રોઈંગ, કેચિંગ, પીચિંગ, બેટિંગ, ફિલ્ડિંગ, બન્ટિંગ, બેઝ રનિંગ. આ પૈકી આપણા અભ્યાસક્રમમાં થ્રોઈંગ, કેચિંગ અને પીચિંગ કૌશલ્યોનો સમાવેશ થયો છે. જોકે વિદ્યાર્થી જ્યારે રમત રમશે ત્યારે અન્ય કૌશલ્યોનો ઉપયોગ કરશે અને તેની માહિતી મેળવશે. શિક્ષકોએ રમત દરમિયાન આ કૌશલ્યોનો મહાવરો આપવો.

(1) થ્રોઈંગ : દડો ફેંકવાની ક્રિયામાં સહેજ પણ નબળાઈ કે ચોકસાઈનો અભાવ હોય તો રમતનો આત્મા હણાય છે. દડાને સાચી રીતે યોગ્ય દિશામાં અને પૂરતી ઝડપે ફેંકવો જોઈએ, તે તેની પ્રાથમિક જરૂરિયાત છે. દડો ફેંકવાની વિવિધ રીતો છે. જેવી કે

(i) ઓવરહેડ થ્રોઈંગ : જમણા હાથ વડે માથા ઉપરથી દડો નાખવા માટે ડાબો હાથ પગ આગળ પવિત્રામાં રાખી, જમણા હાથે બૉલ ફેંકવા માટે શરીરના વજનનો ઉપયોગ કરી, ડાબો હાથ આગળ રાખીને જે-તે દિશામાં લાંબે સુધી ફેંકવામાં આવે ત્યારે જમણો પગ આગળ લાવી મૂકવો.

(ii) સાઇડઆર્મ થ્રોઈંગ : અહીં ફેંકવાની ક્રિયા ઉપરની રીતે જ કરવામાં આવે છે, પરંતુ હાથ માથા ઉપરથી લઈ બૉલ નાખવાને બદલે બાજુ ઉપરથી બૉલ નાખવામાં આવે છે.

(iii) અન્ડરહેન્ડ થ્રોઈંગ : બૉલ ફેંકવાની ક્રિયામાં બૉલને જમણા હાથ વડે પાછળથી આગળ ઘૂંટણ પાસે લાવી. ડાબો પગ આગળ રાખી, ડાબો હાથ આગળ રાખી નાખવામાં આવે છે તથા જમણા પગને આગળ મૂકવામાં આવે છે. આ ક્રિયા ઝડપથી તાલમેલ સાથે કરવાની હોય છે.

(2) કેચિંગ : ફટકારાયેલો દડો જમીન પર ટપ્પો પડ્યા વગર ફિલ્ડરના હાથમાં ઝીલાઈ જાય તેને કેચિંગ કહે છે. દાવ લેનાર દ્વારા બૅટથી ફટકારાયેલો કે પોતાની ટુકડીના અન્ય કોઈ ખેલાડી દ્વારા ફેંકાયેલો દડો ચપળતાથી ઝીલી લેવાનું કૌશલ્ય રમનાર ખેલાડીને બાદ કરવામાં અને વધતા રન અટકાવવામાં અગત્યનું ગણાય છે. આ કૌશલ્યને ફિલ્ડિંગનાં કૌશલ્યોનો એક ભાગ ગણાવી શકાય. દડો જ્યારે હવામાં આવતો હોય ત્યારે તેની ઊંચાઈ અને ગતિ અંગેનું યોગ્ય અનુમાન કરી, યોગ્ય સ્થાને દોડી જવું અત્યંત જરૂરી છે. ઘણી વાર દડો ઝીલવાની ક્રિયા આગળ કે પાછળ ગતિ કરતાં કરતાં પણ કરવી પડે છે. દડો ઝીલવામાં શક્ય હોય ત્યાં સુધી બંને હાથનો ઉપયોગ કરવો હિતાવહ છે. બંને હાથની હથેળી નજીક રાખી, બંને હાથના અંગૂઠા અને ટચલી આંગળીઓ જોડાયેલી અને બાકીની આંગળીઓ ખુલ્લી રાખી કપ આકાર બનાવવો, દડાને હાથ સાથે સંપર્ક થતા જ હાથને સહેજ પાછળ તરફ લઈ દડાથી લાગતા ધક્કાને ઓછો કરવો અને દડાને ચપળતાથી પકડી લેવો જોઈએ. ઘણી વાર નીચે નમીને દડો લેવા જતાં કે માથાથી ઉપર જતા દડાને નીચે નમીને કે કૂદીને એક હાથથી ઝીલી લેવા પ્રયત્ન કરવો પડે છે.

(3) પીચિંગ : દાવ લેનાર ટુકડીમાં ખેલાડીઓને બાદ કરવા માટે ક્રિકેટની રમતમાં 'બૉલર' જેટલું જ મહત્ત્વનું સ્થાન સૉફ્ટબૉલની રમતમાં પીચરનું ગણાય છે.

પીચિંગ કરનાર ખેલાડી પ્લેટ પર ઊભો રહી બૅટિંગ કરનાર ખેલાડી માટે દડો ફેંકે છે. આ ક્રિયાને પીચિંગ કહે છે. પીચિંગ કરતી વખતે પીચર બંને પગ પીચિંગ પ્લેટ ઉપર રાખી, બંને હાથથી દડો પકડી, બૅટિંગ લેનાર ખેલાડી તરફ હાથ લંબાવે છે અને દડો ફેંકતી વખતે ડાબો પગ આગળ મૂકી, જમણા હાથ વડે પકડી હાથને પાછળ લઈ જઈ, આગળ લાવી, દડો બૅટિંગ કરનારના ઘૂંટણ અને ખભા વચ્ચેથી અને ઘરખૂણા પરથી પસાર થાય તે રીતે દડો ફેંકે છે.

સૉફ્ટબૉલમાં દડો નાખવાની ક્રિયા ઘણી જ ચોકસાઈપૂર્વક કરવાની હોય છે. સાચા અને અસરકારક દડા પીચર ફેંકે તો રમનાર સરળતાથી ફટકો મારી શકતો નથી અને દાવ ગુમાવી બેસે છે. પીચર દડાને ફેંકતાં સ્પીન કરીને કે ઝડપ આપીને રમનારને ભુલાવામાં નાખી ફટકો મારવાની ક્રિયામાં અસ્થિરતા લાવવા પ્રયત્ન કરી શકે છે.

(4) સૉફ્ટબૉલનાં પંચો : સૉફ્ટબૉલની સ્પર્ધામાં નીચે જણાવેલ પંચો ફરજ બજાવે છે :

(1) ઘરખૂણાપંચ (Home Plate Umpire)

(2) ખૂણાપંચ-2 (Base Umpires)

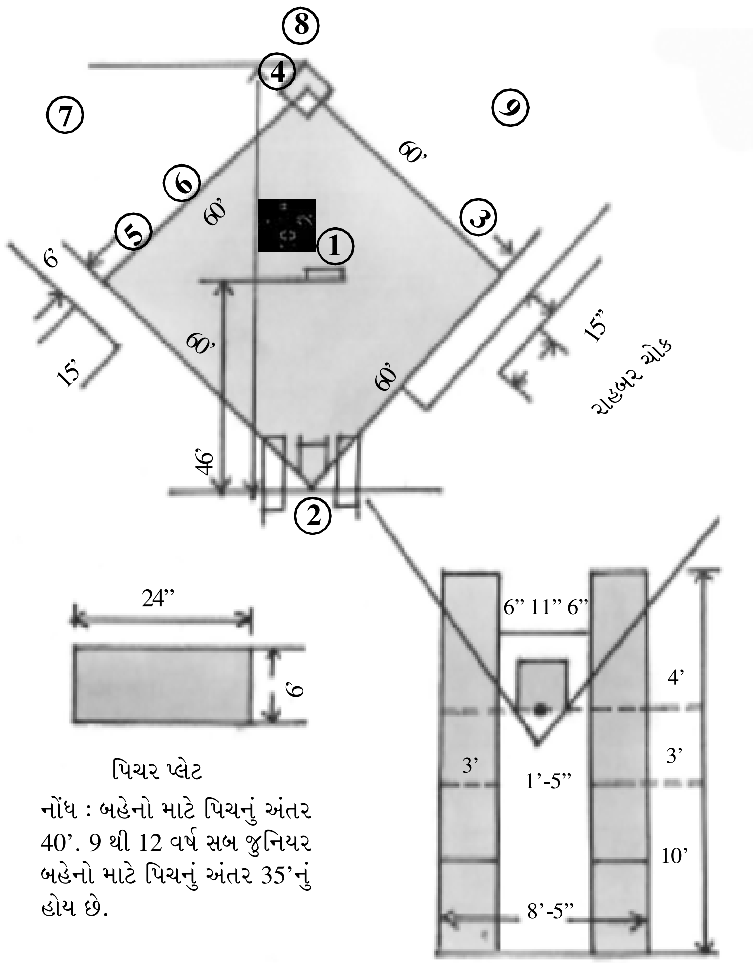
(3) ગુણલેખક (Scorer)

(5) સૉફ્ટબૉલ રમતના તથા સ્પર્ધાના નિયમો :

ખેલાડીઓ અને અવેજીઓ (Players and Substitutes) :

ટુકડી : એક ટુકડીમાં 9 ખેલાડીઓ, 6 અવેજી ખેલાડીઓ તથા એક વ્યવસ્થાપક (Manager) અને એક રાહબર (Coach)નો સમાવેશ થાય છે.

ખેલાડીઓનાં સ્થાન અને સ્થિતિ : સૉફ્ટબૉલની રમતમાં દાવ આપનાર (Fielding) ટુકડીના 9 ખેલાડીઓના રમતના મેદાન પર નીચે મુજબના પદ અને સ્થાન ગોઠવવામાં આવે છે. મેદાનના નકશામાં ગાણિતિક અંક દ્વારા નીચે દર્શાવેલ છે :



પિચર પ્લેટ

નોંધ : બહેનો માટે પિચનું અંતર 40'. 9 થી 12 વર્ષ સબ જુનિયર બહેનો માટે પિચનું અંતર 35'નું હોય છે.

હોમપ્લેટ-ઘરખૂણો

(1) પિચર (Pitcher) પિચર્સ પ્લેટ પાસે સ્થાન લેશે.

(2) કેચર (Catcher) કેચર બૉક્સમાં સ્થાન લેશે.

(3) ફર્સ્ટ બેઝમૅન (First Base-man) પ્રથમખૂણા પર સ્થાન લેશે.

(4) સેકન્ડ બેઝમૅન (Second Base-man) બીજા ખૂણા પર સ્થાન લેશે.

(5) થર્ડ બેઝ-મૅન (Third Base-man) ત્રીજા ખૂણા પર સ્થાન લેશે.

(6) શૉર્ટ સ્ટોપ (Short Stop) નજીકનો રક્ષક પિચર પ્લેટની નજીક સ્થાન લેશે.

(7) લેફ્ટ ફિલ્ડર (Left Fielder) ડાબીબાજુનો રક્ષક - ત્રીજા ખૂણાની પાછળના મેદાનમાં સ્થાન લેશે.

(8) સેન્ટર ફિલ્ડર (Centre Fielder) મધ્યરક્ષક - બીજા ખૂણાની પાછળના મેદાનમાં સ્થાન લેશે.

(9) રાઈટ ફિલ્ડર (Right Fielder) જમણીબાજુનો રક્ષક પ્રથમ ખૂણાની પાછળના મેદાનમાં સ્થાન લેશે.

લાઈનઅપ શીટ (Line up Sheet) : સૉફ્ટબૉલ સ્પર્ધાની શરૂઆત થાય તે અગાઉ બંને ટુકડીઓના વ્યવસ્થાપક - રાહબર પોતાની ટુકડીની વિગતો દર્શાવતી લાઈનઅપ શીટ ભરશે અને તેના પર સહી કરશે.

ગણવેશ : સૉફ્ટબૉલ રમતના ખેલાડીઓએ પોતાની ટુકડી માટે નક્કી કરેલ એક જ રંગનો તથા એક જ પ્રકારનો ગણવેશ ધારણ કરવો જોઈશે. ટુકડીના બધા જ ખેલાડીઓએ એક જ રંગનું ટી શર્ટ અને એક જ રંગનું ફૂલ પેન્ટ અથવા હાફ પેન્ટ (ચડ્ડી) પહેરવા જોઈશે. ખેલાડીએ બૂટ પહેરવા જોઈએ - બૂટ પહેરવા ફરજિયાત છે. ભાઈઓ માથે ટોપી જ્યારે બહેનો માથે હેડબેન્ડ પહેરી શકશે. દરેક ખેલાડીના ટી શર્ટના પાછળના ભાગ (પીઠ) પર 15 સેમી (6 ઇંચ) જેટલા મોટા સ્પષ્ટ વંચાય તેવા ખેલાડી નંબર, ટી શર્ટના રંગથી વિરુદ્ધ રંગમાં લખેલા હોવા જોઈએ.

(6) રમત (Play) :

(1) રમત શરૂ થવાના સમયે દરેક ટુકડીમાં ઓછામાં ઓછા નવ ખેલાડીઓ મેદાન પર હાજર હોવા જોઈએ અને તેમનાં નામ ગુણપત્રકમાં લખાયેલાં હોવાં જોઈએ.

(2) બંને ટુકડીના કેપ્ટનની હાજરીમાં સિક્કા-ઉછાળ કરી રમતની શરૂઆત કરવામાં આવશે. સિક્કા-ઉછાળમાં વિજેતા ટુકડી પ્રથમ દાવ લેવાનો કે દાવ આપવાની પસંદગી કરશે.

(3) દાવ લેનાર (બૅટિંગ) ટુકડીના ખેલાડીઓ નિયત કરેલ જગ્યાએ બેંચ પર સ્થાન લેશે.

(4) દાવ આપનાર (ફિલ્ડિંગ) ટુકડીના ખેલાડીઓ મેદાન પર પોતાની સ્થિતિ સંભાળશે. દડો નાખનાર (પિચર) પિચર્સ પ્લેટ પાસે, દડો ઝીલનાર (કેચર્સ બૉક્સમાં, પ્રથમ ખૂણારક્ષક (ફસ્ટ બેઝમૅન) પ્રથમ બેઝ પર, દ્વિતીય ખૂણારક્ષક (સેકંડ બેઝમૅન) બીજા બેઝ પર, તૃતીય ખૂણારક્ષક (થર્ડ બેઝમૅન) ત્રીજા બેઝ પર, નજીકનો રોકનાર (શોર્ટ સ્ટોપ) બેટરની સામે મોં રાખી પિચરની નજીકમાં સ્થાન લેશે. લેફ્ટ ફિલ્ડર ડાબીબાજુના મેદાનમાં, મધ્યનો રોકનાર (સેન્ટર ફિલ્ડર) મેદાનની મધ્યમાં અને જમણી બાજુનો રોકનાર (રાઈટ ફિલ્ડર) જમણીબાજુના મેદાનમાં સ્થાન લેશે.

(5) સૉફ્ટબૉલની સ્પર્ધામાં કુલ સાતવારીમાં રમાશે. દરેક ટુકડી વારાફરતી સાતવારી રમશે.

(6) દાવ લેનાર (બૅટિંગ) ટુકડીના ત્રણ ખેલાડીઓ બાદ થઈ જાય ત્યારે તે ટુકડીની એકવારી પૂરી થઈ ગણાશે. ત્રણ ખેલાડી આઉટ થાય ત્યાં સુધીમાં પૂરા થયેલા રન નોંધવામાં આવશે.

(7) જ્યારે ખેલાડી (બૅટર) ઘરખૂણા પરથી પ્રથમ બેઝ, દ્વિતીય બેઝ અને તૃતીય બેઝ પરથી ક્રમાનુસાર અને નિયમાનુસાર પસાર થઈ વારી પૂરી થાય તે પહેલાં પાછો ઘરખૂણા પર પહોંચી જાય ત્યારે એક રન થયેલો ગણાશે.

(8) દાવ લેનાર (બૅટર) ખેલાડીઓને બૅટિંગ કરવાનો ક્રમ અગાઉથી નક્કી કરવામાં આવે છે, તે ક્રમાનુસાર બૅટિંગમાં બૅટર આવશે. બીજી, ત્રીજી એમ પછીની એકવારીમાં પણ આ ક્રમ જાળવી રાખવો પડશે. પછીની વારીમાં આગાઉની વારીમાં છેલ્લો (ત્રીજો) ખેલાડી બાદ થયો હોય તે પછીનો બૅટર વારીની શરૂઆત કરશે.

(9) જો કોઈ ટુકડીના ખેલાડીનું અવેજીકરણ કરવાની જરૂર પડે અથવા અવેજીકરણ કરવા માગતા હોય ત્યારે અડધીવારી (Half Inning)માં જ કરી શકાય છે.

(10) સમગ્ર સ્પર્ધાને અંતે જે ટુકડીના પ્રતિસ્પર્ધી કરતાં વધારે રન થયા હશે તે ટુકડી વિજેતા ગણાશે.

(11) જો એક ટુકડીએ સાતવારીમાં જેટલા રન કર્યા હશે, તેનાથી વિરુદ્ધ ટુકડીએ છવારીમાં વધુ રન કર્યા હશે, તો તેણે સાતમીવારી રમવાની જરૂર રહેતી નથી. છવારીના રનના આધારે વિજેતા જાહેર થશે.

(12) જો સાતવારીના અંતે બંને ટુકડીના રન સરખા થાય તો એક-એક વધુ વારી આપવામાં આવશે, અને જેમાં વધુ રન થશે તે વિજેતા ગણાશે. તેમ છતાં ગાંઠ રહે તો જ્યાં સુધી નિર્ણય ન આવે ત્યાં સુધી વારાફરતી એક એક વારી રમશે.

(13) આકસ્મિક કારણોસર જેવા કે અંધારું થાય, વરસાદ, આગ અથવા અન્ય કોઈ કારણોસર પંચને રમત બંધ કરવાની ફરજ પડે તેવા સંજોગોમાં ઘરખૂણા પંચ રમત અટકાવી શકશે. આ સ્થિતિમાં બંને ટુકડીમાં પાંચ કે તેથી વધુ વારી પૂરી થઈ હશે તો પાંચ કે એકસરખી વારીના રનના આધારે વિજેતા જાહેર કરી શકાશે. બંને ટુકડીની પાંચ કે વધારે રમત બંધ રખાવી પડી હોય ત્યારે જો બંને ટુકડીની પૂરી થયેલી સરખી વારીમાં કુલ રન થાય તો સમગ્ર રમત ફરીથી રમાડવામાં આવશે.

(7) પીચિંગના નિયમો (The Rule of Pitching) :

(1) પિચર પીચિંગ કરતા પહેલાં પોતાના બંને પગ પીચિંગ પ્લેટને અડકે તે રીતે, તથા બંને ખભા પ્રથમ અને તૃતીય બેઝની સીધમાં રહે તેમ ઊભા રહેવું. બંને હાથ વડે દડો પકડી બંને હાથ બૅટર તરફ લંબાવી થોડીક ક્ષણ માટે (ઓછામાં ઓછી એક સેકન્ડ અને વધુમાં વધુ દસ સેકન્ડ સુધી) સ્થિર થવું. પીચિંગ કરવા માટે એક હાથ દડા પરથી ખસેડી લેવો અને બીજા હાથ વડે આગળથી ઉપર તરફ થઈ પાછળ તરફ ગોળાકારે હાથ ફેરવી અન્ડરહેન્ડ સ્થિતિમાં દડો નાખવાનો રહેશે. દડો હાથમાં છૂટે તે સાથે જ પિચર ફક્ત એક પગ બૅટર તરફ આગળ મૂકી શકશે.

(2) દડો ઝીલનાર (કેચર) જો કેચર્સ બૉક્સમાં ન હોય તો પિચર પીચિંગ કરી શકશે નહિ.

(3) પીચિંગ કરેલો દડો પ્લેટ ઉપરથી તથા બૅટરના ખભા અને ઘૂંટણ વચ્ચેની ઊંચાઈએથી પસાર થશે તો જ તે સાચો દડો ગણાશે. અન્યથા ખોટો દડો ગણાશે.

(4) પિચર પીચિંગ કરતી વખતે તેના હાથ ઉપર, આંગળી પર, પટ્ટી, બેન્ડેજ અથવા સ્ટીકર કે ચીપકાવી શકાય તેવી વસ્તુનો ઉપયોગ કરી શકશે નહિ.

(5) પીચિંગ કરતી વખતે પિચરે દડાને કમરથી નીચેની ઊંચાઈએથી (અન્ડરહેન્ડ) છોડવો જોઈશે, તેમજ હાથનું કાંડું તે હાથની કોણી કરતાં ઊંચે જવું જોઈશે નહિ.

(6) જ્યારે બૅટર બૉક્સમાં પોતાનું સ્થાન લઈ લે અને ઘરખૂણા પંચ પ્લેનો હુકમ આપે ત્યારે પિચરે પીચિંગ કરવાનું રહેશે.

(7) પિચરે પોતાના બંને પગ પીચિંગ પ્લેટને અડકાડી પીચિંગ માટેની સ્થિતિ લઈ લીધી હોય ત્યાર બાદ બેઝ તરફ દડો ફેંકી શકશે નહિ.

(8) જ્યારે રમત સ્થગિત કરવામાં આવી હોય તેવા સંજોગોમાં પિચર પીચિંગ કરે તો તે માન્ય ગણાશે નહિ.

(9) પિચરે પીચિંગ કરવા માટે પોતાના હાથને ઝોલો આપ્યા બાદ ફેરવે અને જો તેના હાથમાંથી દડો છટકી જાય તો બેઝ પર ઊભેલા ખેલાડી પોતાની જવાબદારી પર દોડી શકશે.

(10) જો ટુકડીના વ્યવસ્થાપક કે રાહબરને લાગે કે પિચર નિયમાનુસાર પીચિંગ કરતો નથી તો ઘરખૂણાપંચને જાણ કરી પિચરને બદલાવી શકાય છે.

(11) દરેક વારીની શરૂઆતમાં અથવા પિચર દ્વારા બીજા પિચરને બદલવામાં આવે ત્યારે રમત સ્થગિત કરવામાં આવશે. પિચરની ફેરબદલીની પ્રક્રિયા એક મિનિટ દરમિયાન પૂરી થવી જોઈએ.

(8) બૅટિંગના નિયમો (The Rules of Batting) :

(1) લાઈનઅપ શીટ તેમજ ગુણપત્રકમાં જણાવેલ ક્રમ પ્રમાણે જ બૅટર બૅટિંગ કરવા આવશે.

(2) બૅટર પ્રમાણભૂત બૅટ સાથે જ બૅટર્સ બૉક્સમાં પ્રવેશ કરશે.

(3) બૅટિંગ માટે બૅટરે બૅટર્સ બૉક્સમાં જ સ્થિતિ લેવી.

(4) બૅટર બૉક્સ કરતી વખતે એક કદમ આગળ લઈ શકશે, પરંતુ બૅટર્સ બૉક્સની બહાર અથવા ઘરખૂણા પ્લેટને અડકી શકશે નહિ.

(5) જ્યારે કેચર અથવા ફિલ્ડર ફિલ્ડિંગ માટે દડો નાખતા હોય ત્યારે દડાને ફટકારી શકશે નહિ.

(6) પિચરે ખોટો બૉલ અથવા ફાઉલ બૉલ નાખ્યો હોય ત્યારે બૅટરે દડાને ફટકારવો નહિ.

(7) જ્યારે સાચી રીતે પીચિંગ કરેલો દડો સ્ટ્રાઇક ઝોનમાંથી પસાર થતો હોય ત્યારે બૅટરે દડાને ફટકારવો.

(9) નીચેની પરિસ્થિતિમાં બૅટર સલામત ગણાશે :

(1) દડો ખોટો મારેલો જાહેર થાય અને બૅટર આગળ દોડ્યો હોય ત્યારે.

(2) દડો ખોટી રીતે રમાયેલો જાહેર થાય ત્યારે.

(3) ફેંકાયેલો દડો રાહબર અથવા વ્યવસ્થાપકથી રોકાય ત્યારે.

(4) બૅટરની પાછળ ઊભેલા ઘરખૂણા પંચથી કેચરને કોઈ પણ પ્રકારની અડચણ થઈ હોય ત્યારે.

(5) બૅટર દડાને મારવાનું ચૂકી જાય અને દડો તેના શરીરના કોઈ પણ ભાગને અડકે ત્યારે.

(6) અડચણ કરવા બદલ બૅટર અથવા બેઝ રનરને બાદ કરવામાં અને તેમને પાછા પોતાના ખૂણે પરત જવાનું કહેવામાં આવે ત્યારે.

(10) નીચેની પરિસ્થિતિમાં બૅટર બાદ ગણાશે :

(1) ક્રમ પ્રમાણે દાવની વારી આવતાં, પંચ દાવ લેવા માટે હુકમ કરે અને દાવ લેનાર બૅટર એક મિનિટની સમયમર્યાદામાં બૅટર્સ બૉક્સમાં હાજર ન થાય ત્યારે.

(2) ફાઉલ ટીપ ન હોય તેવો ફટકારેલ દડો દાવ આપનાર ખેલાડીથી ઝીલાઈ જાય ત્યારે.

(3) ત્રણ સ્ટ્રાઇક ગણાઈ જાય ત્યારે બૅટર બાદ થશે.

(4) બૅટરે દડાને ફટકાર્યો હોય ત્યારે પ્રથમ બેઝ પર પહોંચે તે પહેલાં દડો પ્રથમ બેઝના ખેલાડી પાસે પહોંચે ત્યારે.

(5) બૅટરે દડાને ફટકાર્યો હોય અને તે દડો ઊછળે અને દાવ આપનાર ખેલાડી દ્વારા તે કૅચ કરી લેવામાં આવે ત્યારે.

(6) દડાને ફટકારવા જતાં કૅચર્સ બૉક્સની બહાર નીકળી જાય ત્યારે.

(11) રનર આઉટના નિયમો (Rules of Runner Out) :

(1) ફટકારેલ દડો ઝીલાઈ જાય અને બેઝ પર ઊભેલો ખેલાડી બેઝ છોડે ત્યારે રનર બાદ થશે.

(2) બૅટર દડાને ફટકારી પહેલા બેઝ તરફ દોડે અને બૅટરના પહેલાં દડો પ્રથમ બેઝમૅન પાસે પહોંચી જાય ત્યારે રનર બાદ થશે.

(3) ખૂણા પર દોડતાં, આગળ વધતાં, વચ્ચે પસાર થતાં દડાને ઈરાદાપૂર્વક લાત મારે ત્યારે રનર બાદ થશે.

(4) બેઝ લાઇન પર દોડનાર ખેલાડી બેઝ પર પહોંચે તે પહેલાં બેઝમૅનના હાથમાં દડો પહોંચી જાય ત્યારે રનર બાદ થશે.

(5) દાવ લેનાર ખેલાડી નિયમાનુસાર બેઝને અડક્યો ન હોય ત્યારે રનર બાદ થશે.

(6) ફટકારેલો દડો ઝીલાઈ જાય ત્યારે આગળ દોડી જનાર ખેલાડી પોતાના ખૂણા પર પરત આવે અથવા આગળના ખૂણે પહોંચે તે પહેલાં દડો ત્યાં પહોંચી જાય અને દાવ આપનાર ખેલાડી બેઝલાઇન પર દોડનાર ખેલાડીને દડા સાથે અડકી જાય ત્યારે રનર બાદ થશે.

(7) પિચર પીચિંગ કરે તે પહેલાં, બેઝ ઉપર ઊભેલો ખેલાડી દોડવાની શરૂઆત કરે ત્યારે તે બાદ થશે.

(8) બૅટિંગ કરનાર ખેલાડી આગળના દોડનાર ખેલાડીને વટાવી આગળ નીકળી જાય તો બૅટર બાદ થશે.

(9) દોડનાર ખેલાડી દોડવાની ગતિમાં ખૂણે અડકી આગળ નીકળી જાય તો તેને દડો અડકાડી બાદ કરી શકાશે નહિ, પરંતુ તે દોડનારે ત્યાંથી બીજા જ ખૂણે આગળ વધવું હોય તો ફરીથી તે ખૂણાને અડકીને જ આગળ વધી શકાશે. જો તેમ ન કરે તો દોડનાર ખેલાડી બાદ થશે.

(12) ખોટો બૉલ, ફાઉલ બૉલ, ડેડ બૉલ :

(અ) ખોટો બૉલ (No Ball) : પિચર દ્વારા પીચિંગ કરેલો દડો, હોમ પ્લેટ ઉપરથી પસાર ન થવો તથા બૅટરના ખભાથી ઉપરની ઊંચાઈએ અથવા ઘૂંટણથી નીચેની ઊંચાઈએ પસાર થવો, દડો બૅટર સુધી પહોંચે તે પહેલાં જમીનને અડકવો, પિચરના હાથમાંથી દડો છૂટે તે દરમિયાન પીચિંગ પ્લેટ પરથી પગ ખસી જવો વગેરે સંજોગોમાં ઘરખૂણાપંચ ખોટો બૉલ જાહેર કરશે.

(બ) ફાઉલ બૉલ (Foul Ball) :

(1) બૅટરે ફટકારેલો દડો ઘરખૂણાથી બહાર લંબાવેલી રેખાઓની બહારના મેદાનમાં સ્થિર થાય ત્યારે તે ફાઉલ બૉલ ગણાશે.

(2) ફટકારેલો દડો પ્રથમ અને ત્રીજા ખૂણાને અડકીને અથવા ખૂણા પર થઈને ખોટા-બહારના મેદાનમાં પડે ત્યારે તે ફાઉલ બૉલ ગણાશે.

(3) ફટકારેલ દડો જ્યારે બહારના ખોટા મેદાનમાં પંચ અથવા ખેલાડીને અડકે ત્યારે ફાઉલ બૉલ ગણાશે.

(ક) ડેડ (મૃત) બૉલ (Dead Ball - Not in Play) :

(1) ખોટી રીતે ફટકારેલ દડો ડેડ (મૃત) બૉલ ગણાશે.

(2) જ્યારે પિચર પીચિંગ કરવા તૈયાર હોય અને બૅટર બેટર બૉક્સની બહાર નીકળી જાય ત્યારે ડેડ બૉલ ગણાશે.

(3) જ્યારે Not in Pitch જાહેર કરવામાં આવે ત્યારે ડેડ બૉલ ગણાશે.

(4) જ્યારે પીચિંગ કરેલો દડો બૅટરના શરીર અથવા તેનાં કપડાંઓને અડકે ત્યારે ડેડ બૉલ ગણાશે.

(5) ફટકારેલ દડો ફાઉલ ઝોનમાં જાય ત્યારે તે ડેડ બૉલ ગણાશે.

(6) પીચિંગ કર્યા પહેલાં બેઝ ઉપર ઊભેલા ખેલાડી દોડવાની શરૂઆત કરે અને તેને બાદ જાહેર કરવામાં આવે ત્યારે ડેડ બૉલ ગણાશે.

(13) રન ક્યારે થાય ?

(1) ખૂણો દોડનાર અનુક્રમે પહેલા, બીજા અને ત્રીજા ખૂણાને અડકીને ઘરખૂણાને અડકશે તો રન થયો ગણાશે. દોડનાર ઘરખૂણે પહોંચે તે પહેલાં જો ટુકડીનો ત્રીજો ખેલાડી બાદ થાય તો રન ગણાશે નહિ.

(2) બૅટ લેનાર પહેલા ખૂણે આવે તે કારણે ખૂણા દોડનારને ફરજિયાત આગળ જવું પડે ત્યારે જો તે આગળના ખૂણે અડક્યા વગર પછીના ખૂણે દોડી જાય અને તે માટે તેને બાદ કરવામાં આવે અને તે ત્રીજો બાદ થનાર હોય તો બીજા દોડનારાઓને પૂરા કરેલા રન પણ ગણતરીમાં આવશે નહિ.

સ્વાધ્યાય

1. નીચેના પ્રશ્નોના સવિસ્તર ઉત્તર આપો :

(1) સૉફ્ટબૉલની રમતમાં ચેસ્ટગાર્ડનો ઉપયોગ શા માટે કરવામાં આવે છે ? તે શેમાંથી બનાવવામાં આવે છે?

(2) સૉફ્ટબૉલની રમતના થ્રોઇંગ કૌશલ્યની વિગત આપો.

(3) સૉફ્ટબૉલનું કેચિંગ કૌશલ્ય સમજાવો.

(4) સૉફ્ટબૉલ રમતમાં પીચિંગ એટલે શું ? તે કઈ રીતે કરવામાં આવે છે ?

2. ટૂંક નોંધ લખો :

(1) ઘરખૂણા.

(2) સ્લગર (બૅટ).

(3) દડો (Soft Ball).

(4) બેઝ પ્લેટ.

(5) સૉફ્ટબૉલ ખેલાડીઓનો ગણવેશ.

3. નીચેના પ્રશ્નોના ઉત્તર એક કે બે વાક્યમાં લખો :

(1) સૉફ્ટબૉલ રમતમાં, રમત શરૂ થવાના સમયે દરેક ટુકડીમાં ઓછામાં ઓછા કેટલા ખેલાડીઓ હોવા જોઈએ ?

(2) સૉફ્ટબૉલની સ્પર્ધામાં કુલ કેટલી વારી રમાશે ?

(3) પિચર પીચિંગ કરતા પહેલાં કઈ રીતે ઊભો રહે છે ?

(4) સાચું પીચિંગ ક્યારે ગણાય ?

(5) બૅટિંગ માટે બૅટરે કઈ સ્થિતિ લેવી જોઈએ ?

4. નીચેના દરેક પ્રશ્નની નીચે આપેલ વિકલ્પોમાંથી સાચો વિકલ્પ પસંદ કરી ઉત્તર લખો :

(1) સૉફ્ટબૉલ રમતના મેદાનના સમચોરસનું માપ કેટલું હોય છે ?

(A) 40 ફૂટ × 40 ફૂટ (B) 60 ફૂટ × 60 ફૂટ

(C) 50 ફૂટ × 50 ફૂટ (D) 55 ફૂટ × 55 ફૂટ

(2) સ્લગર (બૅટ)ની વધુમાં વધુ લંબાઈ કેટલી હોય છે ?

(A) 25 ઇંચ (B) 30 ઇંચ (C) 34 ઇંચ (D) 40 ઇંચ

(3) ઘરખૂણા પ્લેટ કેટલી બાજુવાળી હોય છે ?

(A) પાંચ (B) ચાર (C) ત્રણ (D) બે

(4) બેઝ પ્લેટ કેટલા ચોરસ ઇંચની હોય છે ?

(A) 8 ઇંચ × 8 ઇંચ (B) 10 ઇંચ × 10 ઇંચ

(C) 12 ઇંચ × 12 ઇંચ (D) 15 ઇંચ × 15 ઇંચ

(5) સેન્ટર ફિલ્ડર મેદાનમાં ક્યાં સ્થાન લે છે ?

(A) બીજા ખૂણાની પાછળના મેદાનમાં (B) બીજા ખૂણા પર

(C) ત્રીજા ખૂણા પર (D) પ્રથમ ખૂણા પર

(6) ખેલાડીએ પોતાના નંબર ક્યાં દર્શાવવાના હોય છે ?

(A) ટી શર્ટની આગળ (B) ટી શર્ટની ડાબી બાજુ

(C) ટી શર્ટની જમણી બાજુ (D) ટી શર્ટ પાછળ

(7) ખેલાડી કેટલા માપના (સાઇઝ) નંબર ટીશર્ટ પર લખેલા હોવા જોઈએ ?

(A) 4 ઇંચ (B) 5 ઇંચ (C) 6 ઇંચ (D) 7 ઇંચ

(8) સિનિયર ભાઈઓ માટે ઘરખૂણાથી પીચિંગ પ્લેટનું અંતર કેટલું હોય છે ?

(A) 40 ફૂટ (B) 45 ફૂટ (C) 46 ફૂટ (D) 35 ફૂટ

(9) દાવ લેનાર ખેલાડી ક્યાં ઊભો રહે છે ?

(A) બેઝ પ્લેટ પર (B) પિચર પ્લેટ પર

(C) બેટર બૉક્સમાં (D) ઘરખૂણામાં

(10) પિચર પીચિંગ ક્યારે શરૂ કરે છે ?

(A) ઘરખૂણાપંચ પ્લેનો હુકમ આપે ત્યારે (B) દડો ઝીલનાર કેચર બૉક્સમાં હોય ત્યારે

(C) ટુકડીના વ્યવસ્થાપક સૂચવે ત્યારે (D) ટુકડીના કેપ્ટન જણાવે ત્યારે

પ્રવૃત્તિ

- સૉફ્ટબૉલ રમતનું મેદાન દોરી, મેદાન પર ફિલ્ડરોનાં યોગ્ય સ્થાન દર્શાવો.

•