فیبا باسکٹ بال قوانین میں تبدیلیاں — ۲۰۲۶

کھلاڑیوں، کوچز، ریفریز، ٹیبل آفیشلز اور مقابلوں کے منتظمین کے لیے آسان اُردو رہنما

نافذ العمل: یکم اکتوبر ۲۰۲۶

اس رہنما کے بارے میں: یہ پاکستان باسکٹ بال فیڈریشن (PBBF) کی ویب سائٹ کے لیے فیبا کی جولائی ۲۰۲۶، ورژن ۱.۱ کی شائع کردہ قواعد میں تبدیلیوں پر مبنی ایک آزاد، آسان فہم خلاصہ اور اُردو ترجمہ ہے۔ یہ فیبا کے آفیشل رول بُک یا مکمل تشریحات کا متبادل نہیں۔ کسی بھی فرق یا ابہام کی صورت میں فیبا کے ۲۰۲۶ کے حتمی آفیشل باسکٹ بال قوانین کو فوقیت حاصل ہوگی۔

ایک نظر میں اہم تبدیلیاں

موضوع	اہم تبدیلی
ٹیکنیکل فاؤلز	کھلاڑی کے فاؤلز دو زمروں میں؛ صرف کیٹیگری ۱ گیم سے نااہلی میں شمار ہوگی۔
سابقہ اَن اسپورٹس مین لائک فاؤل	اس کی متعلقہ صورتیں ڈِسرپٹو اور فلیگرنٹ فاؤلز میں تقسیم۔
شوٹنگ کا عمل	مختلف شاٹس کے آغاز اور اختتام کی زیادہ واضح تعریف۔
اسکور شیٹ اور اشارے	نئے اشارے اور DI، FL، BD جیسے نئے کوڈ۔
دیگر قواعد	کورٹ لائنوں کے رنگ، یونیفارم، ڈبل ڈرِبل، درجہ بندی اور ری پلے میں ترامیم۔

۱۔ کھیل کا انتظام — آرٹیکل ۱

جہاں بھی فیبا کے آفیشل باسکٹ بال قوانین میں **کمشنر (Commissioner)** کا ذکر ہو، وہاں وہی حوالہ **ٹیکنیکل ڈیلیگیٹ (Technical Delegate)** پر بھی لاگو ہوگا۔ اس وضاحت کا مقصد مختلف مقابلوں میں استعمال ہونے والی انتظامی اصطلاحات کو یکساں بنانا ہے۔

۲۔ کورٹ کی لائنیں — آرٹیکل ۲.۵

کورٹ کی لائنوں اور مختلف نشانات میں رنگوں کے استعمال کی مزید گنجائش دی گئی ہے، بشرطیکہ لائنیں واضح اور دونوں جانب متعلقہ نشانات ہم رنگ ہوں۔

- تمام لائنیں ٹھوس رنگ کی، **۵ سینٹی میٹر** چوڑی اور کورٹ کے رنگ سے نمایاں فرق رکھنے والی ہوں۔
- تمام باؤنڈری لائنیں، مثلاً سائیڈ لائن، اینڈ لائن، تھرو اِن لائن اور ٹیم بینچ ایریا کی لائنیں، ایک ہی رنگ کی ہوں۔
- دونوں ہاف کورٹس میں ایک جیسی نوعیت کے نشانات کا رنگ یکساں ہو؛ ان میں رِسٹرکٹڈ ایریا، ری باؤنڈ مقامات، فری تھرو لائن اور نیم دائرہ، تھری پوائنٹ لائن اور نو چارج نیم دائرہ شامل ہیں۔

- سنٹر لائن اور سنٹر سرکل دوسرے نشانات سے مختلف رنگ میں ہو سکتے ہیں، بلکہ ایک دوسرے سے بھی مختلف رنگ رکھ سکتے ہیں۔

۳۔ کھلاڑیوں کا یونیفارم — آرٹیکل ۴.۳

تمام کھلاڑیوں کی جرابوں کا غالب رنگ یکساں ہونا ضروری ہے، تاہم جرابوں کا **واضح طور پر نظر آنا** اب لازمی نہیں۔ شرٹس اور شارٹس کے غالب رنگ کی یکسانیت برقرار رہے گی۔ شرٹ کی آستینیں کہنی سے اوپر ختم ہوں، شارٹس گھٹنے سے اوپر ہوں اور شرٹ شارٹس کے اندر ہو؛ منظورشدہ یکجا لباس (All-in-one) بھی قابلِ قبول ہے۔

۴۔ شوٹنگ کی حرکت — آرٹیکل ۱۵

اب جمپ شاٹ، دیگر متحرک شاٹس اور باسکٹ کی طرف مسلسل حرکت میں کیے گئے ڈرائیو (Drive) کے لیے شوٹنگ شروع ہونے اور ختم ہونے کی الگ، زیادہ واضح تعریفیں دی گئی ہیں۔ یہ فرق فاؤل کی صورت میں فری تھروز کے تعین کے لیے اہم ہے۔

جمپ شاٹ اور دیگر متحرک شاٹس

- شوٹنگ اس وقت شروع ہوتی ہے جب کھلاڑی اپنے **کندھوں اور گیند دونوں** کو مخالف باسکٹ کی طرف اوپر حرکت دینا شروع کرے۔
- شوٹنگ کا عمل گیند ہاتھ سے نکل جانے یا بالکل نئی شوٹنگ حرکت شروع ہونے پر ختم ہوتا ہے؛ ہوا میں موجود شوٹر کے معاملے میں دونوں پاؤں کا زمین پر واپس آنا بھی متعلقہ ہے۔

باسکٹ کی جانب مسلسل ڈرائیو

- ڈرِبل ختم کرنے یا ہوا میں پاس پکڑنے کے بعد جب گیند کھلاڑی کے ہاتھ یا ہاتھوں میں قابو پا کر ٹھہر جائے اور وہ باسکٹ کی طرف مسلسل شوٹنگ حرکت جاری رکھے تو شوٹنگ کا عمل شروع ہوتا ہے۔
- یہ عمل اٹیکنگ ٹیم کے فرنٹ کورٹ میں ہوتا ہے، عموماً تھری پوائنٹ لائن اور باسکٹ کے درمیان۔
- عمل گیند کے ہاتھ سے نکلنے یا نئی شوٹنگ حرکت کے آغاز پر ختم ہوتا ہے؛ ہوا میں موجود کھلاڑی کے لیے دونوں پاؤں کے زمین پر واپس آنے کا اصول بھی لاگو ہوتا ہے۔

مزید اہم وضاحتیں

- عام حالات میں شوٹنگ کے عمل میں شمار ہونے کے لیے کھلاڑی کا **فرنٹ کورٹ** میں ہونا ضروری ہے۔ استثنا: کسی کوارٹر یا اوور ٹائم کے اختتام یا شاٹ کلاک ختم ہونے سے فوراً پہلے آخری کوشش، جس میں کھلاڑی کورٹ پر کہیں بھی ہو سکتا ہے۔
- قانونی قدموں کی تعداد یہ طے نہیں کرتی کہ کھلاڑی شوٹنگ کے عمل میں ہے یا نہیں۔
- اگر مخالف کھلاڑی شوٹر کے بازو پکڑ کر شاٹ روک دے تو گیند کا ہاتھ سے نکلنا لازمی نہیں۔
- فاؤل کے بعد گیند پاس کر دینے والا کھلاڑی شوٹنگ کے عمل میں شمار نہیں ہوگا۔ جمپ/متحرک شاٹ میں گیند کو باسکٹ کے بجائے دوسری طرف اوپر اٹھانا، یا گیند اوپر اٹھاتے وقت باسکٹ کی جانب رخ نہ ہونا، بھی شوٹنگ کے عمل کی حیثیت ختم کرتا ہے۔

۵۔ ڈبل ڈرِبل — آرٹیکل ۲۴.۲

پہلا ڈرِبل مکمل ہونے کے بعد کھلاڑی دوبارہ ڈرِبل نہیں کر سکتا، الا یہ کہ زندہ گیند پر اس کا کنٹرول درج ذیل میں سے **کسی ایک** وجہ سے ختم ہوا ہو:

- کھلاڑی نے گول کرنے کے لیے شاٹ لیا ہو؛
- گیند کو مخالف کھلاڑی نے چھوا ہو؛
- پاس یا گیند سنبھالنے میں غلطی (Fumble) کے دوران گیند کسی دوسرے کھلاڑی کو لگی ہو یا دوسرے کھلاڑی نے اسے چھوا ہو۔

نئی عبارت واضح کرتی ہے کہ ان تینوں شرائط کا بیک وقت پورا ہونا ضروری نہیں؛ ایک شرط کافی ہے۔

۶۔ ٹیکنیکل فاؤلز — آرٹیکل ۳۶

کھلاڑی کے ٹیکنیکل فاؤلز اب شدت کے اعتبار سے **کیٹیگری ۱** اور **کیٹیگری ۲** میں تقسیم ہیں۔ صرف کیٹیگری ۱ گیم سے نااہلی (Game Disqualification) کی گنتی میں شامل ہوگی۔

کیٹیگری	عام مثالیں	گیم سے نااہلی کی گنتی
کیٹیگری ۱	ریفری یا آفیشلز سے بدتمیزی، اشتعال انگیز اشارے یا الفاظ، مخالف کو چھیڑنا یا اکسانا، آنکھوں کے قریب ہاتھ لہرانا، بغیر رابطے کے کہنیوں کا خطرناک جھولنا، فاؤل کا ڈراما کرنا۔	**ہاں**
کیٹیگری ۲	جان بوجھ کر کھیل میں تاخیر، تھرو اِن یا فری تھرو میں رکاوٹ، آغاز پر تاخیر سے کورٹ آنا، غیرمجاز انداز میں رنگ سے لٹکنا، آخری فری تھرو پر دفاعی گو ل ٹینڈنگ۔	**نہیں**

اہم: کھلاڑی کا ٹیکنیکل فاؤل، خواہ کسی بھی کیٹیگری کا ہو، اس کا ذاتی فاؤل بھی ہے اور ٹیم فاؤل میں شمار ہوگا۔ بینچ کا کیٹیگری ۱ ٹیکنیکل فاؤل ہیڈ کوچ کے نام درج ہوگا اور ٹیم فاؤل میں شمار نہیں ہوگا۔

کھلاڑی کب نااہل ہوگا؟

- دو کیٹیگری ۱ ٹیکنیکل فاؤلز؛
- دو فلیگرنٹ فاؤلز؛
- ایک کیٹیگری ۱ ٹیکنیکل فاؤل اور ایک فلیگرنٹ فاؤل۔

کیٹیگری ۲ ٹیکنیکل اور ڈِسرپٹو فاؤلز ان مجموعوں میں شامل نہیں ہوتے۔

ہیڈ کوچ کی نااہلی

- اپنے ذاتی غیر اسپورٹس مین رویے پر دو کیٹیگری ۱ ٹیکنیکل فاؤلز، جنہیں **C** لکھا جاتا ہے؛
- بینچ کے دیگر افراد کے رویے کے سبب تین کیٹیگری ۱ ٹیکنیکل فاؤلز (B یا BD)، جن میں قواعد کے مطابق ایک C بھی شامل ہو سکتا ہے۔

ان مجموعوں سے نااہلی ہونے پر متعلقہ فاؤل کی سزا ہی دی جائے گی؛ صرف نااہلی کی وجہ سے اضافی سزا نہیں۔

۷۔ ڈِسرپٹو فاؤل (Disruptive Foul) — آرٹیکل ۳۷

یہ نیا فاؤل **DI** سے ظاہر کیا جاتا ہے۔ یہ ایسا غیرقانونی جسمانی رابطہ ہے جو کھیل کے بہاؤ میں ناجائز رکاوٹ پیدا کرے لیکن فلیگرنٹ فاؤل کی شدت تک نہ پہنچے۔

عام صورتیں

- ٹرانزیشن میں حملہ آور ٹیم کی پیش قدمی روکنے کے لیے گیند کھیلنے کی جائز کوشش کے بغیر دفاعی کھلاڑی کا غیرضروری رابطہ، جب تک حملہ آور شوٹنگ شروع نہ کرے۔
- کوارٹر یا اوورٹائم کے اختتام پر گیم/شاٹ کلاک روکنے کے لیے کورٹ پر کہیں بھی ایسا غیرضروری رابطہ جس میں گیند کھیلنے کی جائز کوشش نہ ہو۔
- ایسے کھلاڑی سے پیچھے یا سائیڈ سے غیرقانونی رابطہ جو باسکٹ کی طرف بڑھ رہا ہو اور اس کے اور باسکٹ کے درمیان کوئی مخالف نہ ہو، جبکہ وہ گیند پر قابو رکھتا ہو، قابو حاصل کرنے کی کوشش میں ہو یا اس کی طرف پاس آ رہا ہو؛ شوٹنگ شروع ہونے تک۔

سزا

- یہ ذاتی اور ٹیم فاؤل میں شمار ہوگا، لیکن گیم سے نااہلی کی گنتی میں نہیں۔
- شوٹنگ نہ کرتے ہوئے فاؤل ہو تو **۲ فری تھروز**۔
- شوٹنگ کے دوران باسکٹ بن جائے تو باسکٹ شمار ہوگی اور **۱ اضافی فری تھرو**۔
- شوٹنگ کی کوشش ناکام ہو تو صورتحال کے مطابق **۲ یا ۳ فری تھروز**۔
- فری تھروز کے بعد اٹیکنگ ٹیم کو فرنٹ کورٹ میں اسکوررز ٹیبل کی مخالف سمت کی تھرو اِن لائن سے گیند ملے گی۔

۸۔ فلیگرنٹ فاؤل (Flagrant Foul) — آرٹیکل ۳۸

فلیگرنٹ فاؤل کو **FL** سے ظاہر کیا جاتا ہے۔ یہ ایسا شدید غیرقانونی رابطہ ہے جو کھیل کی شائستگی اور منصفانہ کھیل کے اصولوں کے خلاف ہو اور عام ذاتی یا ڈِسرپٹو فاؤل سے بڑھ جائے۔

- ایسا رابطہ جو باسکٹ بال کی جائز کوشش ہی نہ ہو، خواہ مخالف کے پاس گیند ہو یا نہ ہو؛
- لاپروائی، تشدد یا خطرناک حرکت جس سے چوٹ لگے یا لگ سکتی ہو؛
- گیند یا مخالف کو کھیلنے کی کوشش میں حد سے زیادہ سخت رابطہ۔

یہ ذاتی اور ٹیم فاؤل بھی ہے اور **گیم سے نااہلی** کی گنتی میں شامل ہوگا۔ فری تھروز کا عمومی تعین ڈِسرپٹو فاؤل کی طرح ہے: بغیر شوٹنگ ۲، کامیاب شاٹ پر ایک اضافی، اور ناکام شوٹنگ پر ۲ یا ۳۔ اس کے بعد مقررہ فرنٹ کورٹ تھرو اِن ہوگی؛ پہلے کوارٹر کے آغاز سے متعلق مخصوص صورت میں سنٹر سرکل میں جمپ بال کا اصول ہے۔

ریفریز کو ہر مرحلے میں حرکت کی نوعیت دیکھ کر یکساں معیار سے فیصلہ کرنا چاہیے۔

۹۔ فاؤلز کا فوری تقابل

فاؤل کی قسم	ٹیم فاؤل؟	نااہلی میں شمار؟
کھلاڑی کا ٹیکنیکل — کیٹیگری ۱	ہاں	ہاں
کھلاڑی کا ٹیکنیکل — کیٹیگری ۲	ہاں	نہیں
ڈِسرپٹو (DI)	ہاں	نہیں
فلیگرنٹ (FL)	ہاں	ہاں
بینچ کا ٹیکنیکل — کیٹیگری ۱	نہیں، کوچ کے نام	کوچ کی نااہلی کے قواعد کے تحت

یہ جدول صرف فوری رہنمائی ہے۔ فاؤل کی مکمل تعریف اور اس کی سزا کے لیے اصل فیبا قواعد دیکھیں۔

۱۰۔ ریفری کے اشارے اور اسکور شیٹ — ضمیمہ A اور B

گیم میں تاخیر، ڈِسرپٹو فاؤل اور فلیگرنٹ فاؤل کے لیے نئے یا ترمیم شدہ ریفری اشارے شامل کیے گئے ہیں۔ تصاویر کے لیے فیبا کی اصل دستاویز کے **صفحات ۱۷ اور ۱۸** دیکھیں۔

فاؤل / شخص	اسکور شیٹ کوڈ	اندراج
ڈِسرپٹو / کھلاڑی	**DI**	دائرہ نہیں
فلیگرنٹ / کھلاڑی	**FL**	کوڈ پر دائرہ
ٹیکنیکل کیٹیگری ۱ / کھلاڑی	**T**	کوڈ پر دائرہ
ٹیکنیکل کیٹیگری ۲ / کھلاڑی	**T**	دائرہ نہیں
ٹیکنیکل کیٹیگری ۱ / ہیڈ کوچ	**C**	کوڈ پر دائرہ
ٹیکنیکل کیٹیگری ۱ / بینچ	**B**	کوڈ پر دائرہ
ٹیکنیکل کیٹیگری ۱ / وفد کا رکن	**BD**	کوڈ پر دائرہ

اسکور شیٹ میں **دائرہ** ایسے فاؤل کے گرد بنایا جاتا ہے جو گیم سے نااہلی کی گنتی میں شامل ہو۔ فری تھرو والی صورت میں فاؤل کوڈ کے ساتھ فری تھروز کی تعداد (۱، ۲ یا ۳) بھی درج کی جاتی ہے۔ مکمل مثالوں کے لیے ۲۰۲۶ کے اصل قواعد کا ضمیمہ B دیکھیں۔

۱۱۔ ناک آؤٹ میں باہر ہونے والی ٹیموں کی درجہ بندی — ضمیمہ D.5.2

متعدد مراحل والے ٹورنامنٹ میں ایک ہی مرحلے پر باہر ہونے والی ٹیموں کی الگ درجہ بندی کے لیے درج ذیل اصول **اسی ترتیب** سے لاگو ہوں گے:

- گروپ مرحلے میں بہتر پوزیشن؛
- گروپ مرحلے کے تمام میچز میں بہتر جیت اور ہار کا ریکارڈ؛

- گروپ مرحلے کے تمام میچز میں بہتر پوائنٹس کا فرق؛
- گروپ مرحلے کے تمام میچز میں زیادہ پوائنٹس اسکور کرنا؛
- برابری باقی رہنے پر متعلقہ فیبا رینکنگ۔

فیبا کی اصل دستاویز کے **صفحات ۲۰ تا ۲۲** میں پانچویں سے آٹھویں، نویں سے بارہویں اور تیرہویں سے سولہویں پوزیشنوں کی مثالیں دی گئی ہیں۔ صرف ناک آؤٹ میچ کے نتیجے کی بنیاد پر درجہ بندی نہیں کی جاتی۔

۱۲۔ انسٹنٹ ری پلے اور ہیڈ کوچ چیلنج — ضمیمہ F

چوتھے کوارٹر اور اوور ٹائم کے آخری ۲ منٹ

ریفریز ویڈیو ریویو کے ذریعے اب یہ بھی جانچ سکتے ہیں کہ دفاعی ٹیم کے فاؤل کے وقت تھرو اِن کرنے والے کھلاڑی کے ہاتھ میں گیند تھی یا گیند اس کے اختیار میں تھی۔ اس دوران بعض شاٹس اور فاؤلز کی ٹائمنگ، گول ٹینڈنگ اور باسکٹ انٹرفیئرنس بھی قواعد کے مطابق ریویو کی جا سکتی ہیں۔

کھیل کے کسی بھی وقت

فاؤل کے بعد گول ٹینڈنگ یا باسکٹ انٹرفیئرنس کا وقوع اور درست کال ریویو ہو سکتی ہے۔ یہ بھی جانچا جا سکتا ہے کہ فاؤل پرسنل، ڈِسرپٹو، فلیگرنٹ، ڈس کوالیفائنگ یا ٹیکنیکل میں سے کس زمرے میں آتا ہے، اور اسے بڑھانے یا کم کرنے کی ضرورت ہے یا نہیں۔

غلط گول ٹینڈنگ یا باسکٹ انٹرفیئرنس کی کال درست کرنے کے بعد کھیل دوبارہ شروع کرنے کا طریقہ نتیجے پر منحصر ہے: درست باسکٹ کے بعد اینڈ لائن تھرو اِن، واضح کنٹرول والی ٹیم کے لیے مناسب جگہ سے تھرو اِن، یا کسی ٹیم کا واضح کنٹرول نہ ہونے پر جمپ بال کی صورتحال۔

ہیڈ کوچ کا چیلنج

یہ دونوں نئی ریویو صورتیں ہیڈ کوچ چیلنج کے ذریعے بھی دستیاب ہیں۔ بعض ریفری کے آغاز کردہ ریویوز کی وقت سے متعلق پابندیاں موزوں ہیڈ کوچ چیلنج پر لاگو نہیں ہوتیں؛ ایسا چیلنج مکمل قواعد کے تابع کھیل کے کسی بھی وقت مانگا جا سکتا ہے۔

ٹیموں اور منتظمین کے لیے عمل درآمد کی فہرست

- ریفریز اور ٹیبل آفیشلز کو کیٹیگری ۱ اور ۲ ٹیکنیکل فاؤلز، نیز ڈِسرپٹو اور فلیگرنٹ کے فرق پر بریف کریں۔
- کاغذی یا ڈیجیٹل اسکور شیٹ میں DI، FL اور BD شامل کریں؛ متعلقہ فاؤل کوڈ کے گرد دائرہ لگانے کا طریقہ اختیار کریں۔
- شوٹنگ کے عمل کی نئی تعریف، خصوصاً فرنٹ کورٹ ڈرائیو اور فاؤل کے بعد پاس کی صورت، کھلاڑیوں اور کوچز کو سمجھائیں۔
- یونیفارم اور کورٹ لائنوں سے متعلق مقابلے کی ہدایات کو نئی شرائط کے مطابق چیک کریں۔
- ٹورنامنٹ رینکنگ اور ویڈیو ریویو کے طریقہ کار کو فیبا کے مکمل، حتمی قواعد کے ساتھ ملا کر دیکھیں۔

بنیادی ماخذ: FIBA, *The FIBA Official Basketball Rules Changes — Valid as of 1 October 2026*، جولائی ۲۰۲۶، ورژن ۱.۱۔ اصل مواد کے حقوق فیبا کے پاس محفوظ ہیں۔ مکمل اور مستند فیصلے کے لیے 2026 *Official Basketball Rules* اور ان کی Interpretations سے رجوع کریں۔

اشاعتی وضاحت: یہ PBBF ویب سائٹ کے لیے ایک آزاد مطالعاتی رہنما ہے؛ اسے فیبا کی سرکاری توثیق یا فیبا لوگو کے ساتھ تبدیل شدہ سرکاری دستاویز نہ سمجھا جائے۔