

8 - ಥ್ರೋ ಬಾಲ್

Age Group ವಯೋಮಾನದ ವಿಂಗಡಣೆ:

ಎ. ಸೀನಿಯರ್ : ಪುರುಷರು ಮತ್ತು ಮಹಿಳೆಯರು

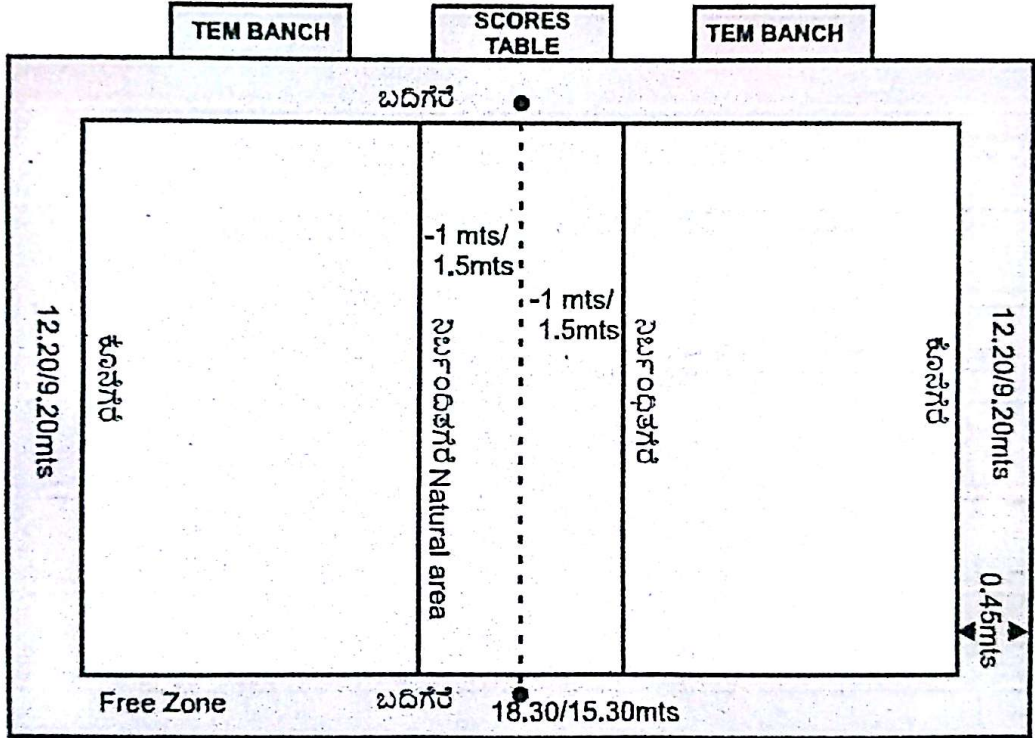
ಬಿ. ಜೂನಿಯರ್ : 19 ವರ್ಷದೊಳಗಿನ ಬಾಲಕ ಮತ್ತು ಬಾಲಕಿಯರು -

ಆ ವರ್ಷದ ಡಿಸೆಂಬರ್ 31 ರ ಒಳಗೆ

ಸಿ. ಸಬ್ ಜೂನಿಯರ್ : 15 ವರ್ಷದೊಳಗಿನ ಬಾಲಕ ಮತ್ತು ಬಾಲಕಿಯರು -

ಆ ವರ್ಷದ ಡಿಸೆಂಬರ್ 31 ರ ಒಳಗೆ

ಥ್ರೋ ಬಾಲ್ ಅಂಕಣ



	G-1 ಹಿರಿಯರು ಪುರುಷರು ಮಹಿಳೆಯರು	G-2 ಜೂನಿಯರ್ 19ವರ್ಷದೊಳಗಿನ ಬಾಲಕಿಯರು	G-3 ಸಬ್‌ಜೂನಿಯರ್ 15ವರ್ಷದೊಳಗಿನ ಬಾಲಕ & ಬಾಲಕಿಯರು
ಅಂಕಣದ ಉದ್ದ	18.30 ಮೀ	18.30.ಮೀ	15.30 ಮೀ
ಅಂಕಣದ ಅಗಲ	12.20ಮೀ	12.20 ಮೀ	9.20 ಮೀ
ನೆಟ್ಟಿನ ಎತ್ತರ	2.30 ಮೀ	2.10 ಮೀ	2 ಮೀ
ಪ್ರಿ ಜೂನ್	3 ಮೀ	3 ಮೀ	3 ಮೀ
ಬಾಕ್ಸ್/ತಟಸ್ಥ ಕ್ಷೇತ್ರ	1.50 ಮೀ	1.50 ಮಿ	1 ಮೀ
ನೆಟ್‌ನ ಉದ್ದ	12.20 ಮೀ	12.20 ಮೀ	9.50ರಿಂದ 10 ಮೀ
ಆಂಟೀನಾ ಉದ್ದ	1.80 ಮೀ	1.80 ಮೀ	1.80 ಮೀ
ಕಂಬದ ದಪ್ಪ	8-10 ಸೆಂ.ಮಿ	8-10 ಸೆಂ.ಮೀ	8 ರಿಂದ 10 ಸೆಂ.ಮೀ
ಪೋಲ್‌ನ ಎತ್ತರ	2.28-2.35ಮೀ	2.28-2.35ಮೀ	2.28-2.35ಮೀ
ಸೈಡ್ ಲೈನ್‌ನಿಂದ ಕಂಬಕ್ಕೆ ಇರುವ ದೂರ	50 ಸೆಂ.ಮೀ	50 ಸೆಂ.ಮೀ	50 ಸೆಂ.ಮೀ (0.50 ಮೀ
ಚೆಂಡಿನ ತೂಕ	400-450 ಗ್ರಾಂ	400-450 ಗ್ರಾಂ	400-450 ಗ್ರಾಂ
ಚೆಂಡಿನ ದಪ್ಪ	70-72 ಸೆಂ.ಮೀ	70-72 ಸೆಂ.ಮೀ	70-72 ಸೆಂ.ಮೀ
ಆಟಗಾರರ ಸಂಖ್ಯೆ	<u>7+5=12</u>	<u>7+5=12</u>	<u>7 + 5 = 12</u>
ಸೆಟ್ ಪಾಯಿಂಟ್	<u>25</u> ಪಾಯಿಂಟ್	<u>25</u> ಪಾಯಿಂಟ್	<u>25</u> ಪಾಯಿಂಟ್ T.T.
	T.T. ಪಾಯಿಂಟ್ T.T.	ಪಾಯಿಂಟ್	ಪಾಯಿಂಟ್

Note: S.G.F.I. Follows international throw ball federation Rules and Regulations No.:

S.G.F.I./0802/13-14 Date: 17/12/2013

ಟೈಮ್ ಟೀಟ್ / ವಿರಾಮ ಕೋರಿಕೆ

ಒಂದು ಸೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿ ತಂಡಕ್ಕೆ 30 ಸೆಕೆಂಡ್‌ಗಳ 2 ವಿರಾಮ ಕೋರಿಕೆಗೆ ಅವಕಾಶವಿರುತ್ತದೆ. ಪ್ರತಿ ಸೆಟ್‌ನ 2 ನಿಮಿಷ ಹಾಗೂ ಕೊನೆಯ ಸೆಟ್‌ಗೆ ಅಥವಾ ನಿರ್ಣಾಯಕ ಸೆಟ್‌ಗೆ 5 ನಿಮಿಷ ವಿಶ್ರಾಂತಿ ಇರುತ್ತದೆ.

ಚೆಂಡಿನ ಬಣ್ಣ : ಹಳದಿ ಮತ್ತು ಹಸಿರು ಮಿಶ್ರಿತಬಣ್ಣ
 ತೀರ್ಪುಗಾರರು : 6 ಜನ
 ಮುಖ್ಯ ತೀರ್ಪುಗಾರರು - 1
 ಅಂಪೈರ್(ತೀರ್ಪುಗಾರರು) - 1
 ಗೆರೆ ನಿರ್ಣಾಯಕರು - 2
 ಸ್ಕೋರರ್ - 1
 ಸಹಾಯಕ ಸ್ಕೋರರ್ - 1

S.G.F.I. ಪ್ರಾರಂಭ ಒಟ್ಟಾರೆ ಸಂಖ್ಯೆ 9+3=12
 60ನೇನು ಕಾಯಿಂಟ್ 15 ನೈದವರೆ ವಾಯಿಂಟ್

1. ಸರ್ವಿಸ್ ಬಾಲ್ ನಟ್ಗೆ ತಾಕುವಂತಿಲ್ಲ. ರ್ಯಾಲಿಯಲ್ಲಿನ ಚೆಂಡು ನೆಟ್ಗೆ ತಾಕಬಹುದು.
2. ಸರ್ವಿಸ್ ಬಾಲನ್ನು ಒಬ್ಬರು ಹಿಡಿದ ನಂತರ ಮತ್ತೊಬ್ಬರು ಹಿಡಿದು ಎಸೆಯುವಂತಿಲ್ಲ.
3. ಯಾವುದೇ ಚೆಂಡು ತಟಸ್ಥ ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಅಥವಾ ಒಳಗೆ ಬೀಳುವ ಹಾಗಿಲ್ಲ (ನಿರ್ಬಂಧಿತ ಕ್ಷೇತ್ರದೊಳಗೆ)
4. ನಿಂತು ಹಿಡಿದ ಬಾಲನ್ನು ಜಂಪ್ ಮಾಡಿ ಎಸೆಯಬಹುದು. ಆದರೆ ಜಂಪ್ ಮಾಡಿ ಬಾಲ್ ಹಿಡಿದರೆ ಡಬಲ್ ಎಂದು ಎದುರಾಳಿ ತಂಡಕ್ಕೆ ಸರ್ವಿಸ್ ನೀಡುವರು.
5. ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದಾಗ ಕೈಯಲ್ಲಿ ರೋಲ್ ಆದರೆ ಡಬಲ್ ಎನ್ನುವರು
6. ಚೆಂಡು ಹಿಡಿದ ಮೇಲೆ 3 ಸೆಕೆಂಡಿನ ಒಳಗಾಗಿ ಕೈಯಿಂದ ಬಿಡಬೇಕು (ಎಸೆಯಬೇಕು).
7. ಸರ್ವಿಸ್ ಅಥವಾ ರ್ಯಾಲಿಯಲ್ಲಿನ ಚೆಂಡು ಆಟಗಾರನಿಗೆ ತಗಲಿ ಅಂಕಣದ ಒಳಗೆ ಬೀಳಬಾರದು.
8. ಸರ್ವಿಸ್ ಮಾಡಿದ ಆಟಗಾರನು ಸರ್ವಿಸ್ ಆದ ಮೇಲೆ ಭೂಮಿಯ ಸಂಪರ್ಕ ಹೊಂದಿ ಅಂಕಣಕ್ಕೆ ಬರಬೇಕು. ಅಥವಾ ಸರ್ವಿಸ್ ಮಾಡುವಾಗ ಒಂದು ಪಾದ ಕಡ್ಡಾಯವಾಗಿ ನೆಲಕ್ಕೆ ಸಂಪರ್ಕ ಹೊಂದಿರಬೇಕು
9. ರ್ಯಾಲಿಯಲ್ಲಿನ ಚೆಂಡನ್ನು ಉದ್ದೇಶ ಪೂರ್ವಕವಲ್ಲದ ಒಬ್ಬರಿಂದ ಕೈ ಜಾರಿದ ಚೆಂಡನ್ನು ಇನ್ನೊಬ್ಬರು ಹಿಡಿದು ಎಸೆಯಬಹುದು.
10. ರ್ಯಾಲಿಯಲ್ಲಿನ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದು ಎಸೆದಾಗ ಬಲೆಗೆ ಬಿದ್ದರೆ ಅದೇ ಅಂಕಣದ ಮತ್ತೊಬ್ಬರು ಆ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದು ನಿರ್ಬಂಧಿತ ಕ್ಷೇತ್ರಗಳಿಗೆ ಹೋಗದೆ ಎಸೆಯಬಹುದು.
11. ಬಾಲನ್ನು ಎಸೆಯಬೇಕಾದರೆ ಭುಜದ ಮೇಲಿಂದ ಎಸೆಯಬೇಕು. (ಚೆಂಡು ರಿಸ್ಕಿಗೆ ತಾಕುವಂತಿಲ್ಲ) ಅಂಗೈ ಮತ್ತು ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ ಯಾವುದೇ ಭಾಗಗಳಿಗೆ ತಾಕುವಂತಿಲ್ಲ.
12. ಚೆಂಡನ್ನು ಸೊಂಟದಿಂದ ಕೆಳಭಾಗಕ್ಕೆ ಹಿಡಿಯುವ ಹಾಗಿಲ್ಲ. ಹಾಗೆ ಬಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಕುಳಿತು ಹಿಡಿದು, ಕುಳಿತೇ ಹಾಕಬೇಕು.
13. ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯಬೇಕಾದರೆ ಒಂದು ಹೆಜ್ಜೆ ಮಾತ್ರ ಮುಂದೆಯಿಟ್ಟು ಎಸೆಯಬಹುದು.
14. ತಂಡದ ಅಂಕಗಳು, 25 ಅಂಕಗಳಿಗೆ ಸೆಟ್ ಆಗಬೇಕಾದರೆ 2 ಅಂಕಗಳ ವ್ಯತ್ಯಾಸವಿರಬೇಕು. ಹಾಗೂ ಆಗದ ಪಕ್ಷದಲ್ಲಿ ಗರಿಷ್ಠ ಅಂಕ 27 ಮೊದಲು ಯಾರು ಪಡೆಯುತ್ತಾರೋ ಆ ಸೆಟ್ ಅವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಉದಾ: 24-25, 25-26, 26-26, 26-27 ಗರಿಷ್ಠ 27
15. ಎರಡು ಸೆಟ್ ಸಮವಾದ 3 ಸೆಟ್ಗೆ 13 ಅಂಕಗಳಿಗೆ ಅಂಕಣ ಬದಲಾವಣೆಯಾಗಬೇಕು ಆಟಗಾರರು ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ವ್ಯತ್ಯಾಸವಾಗಬಾರದು.
16. ಯಾವುದೇ ಚೆಂಡು ಫ್ರೀ ಜೂನ್‌ಬಾಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಬಿದ್ದರೆ ಮತ್ತು ಅಂಕಣದಲ್ಲಿ ಬಿದ್ದರೆ ಅದು ಡೆಡ್‌ಬಾಲ್
17. ಚೆಂಡು ಯಾವುದೇ ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಬಿದ್ದರೆ ಗುಡ್ ಬಾಲ್ (ಬಾಕ್ಸ್ ಲೈನ್ ಸಹಿತ)
18. ಅಂಕಣದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರ ಸ್ಥಿತಿ. 2-3-2 **S G F I ಶ್ರೀ 3-3-3**
 ವ್ಯತ್ಯಾಸ: ಎರಡು ತಂಡ ಅಂಕಗಳು ಸಮವಾದಾಗ ಡ್ಯೂಸ್ ಎನ್ನುವರು
 ಶಿಪ್ಟಿಂಗ್: ಹಿಡಿದ ಚೆಂಡನ್ನು ಮತ್ತೊಂದು ಕಡೆಗೆ (ಶರೀರದ) ಸ್ಥಳಾಂತರಿಸಿ ಎಸೆದರೆ ಶಿಪ್ಟಿಂಗ್ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ
 ಲೇಟ್: ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದ ತಕ್ಷಣ ಎಸೆಯಬೇಕು ತಡವಾದರೆ ಲೇಟ್ ಎನ್ನುವರು.
 ಸರ್ವಿಸ್‌ನಲ್ಲಿ 5 ಸೆಕೆಂಡ್ ಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಸಮಯ ಆದರೆ ರ್ಯಾಲಿಯಲ್ಲಿ 3 ಸೆಕೆಂಡ್

14) S G F I ಶ್ರೀ 3-3-3 ತಂಡದ ಅಂಕಗಳು 15-60ಗಳೂ ಸೇರಿ ಒಳಗೊಳ್ಳುವ
 2-60ಗಳೂ ವ್ಯತ್ಯಾಸವಿರಬಹುದು ಇನ್ನೂ ಒಂದು ತಕ್ಷಣಕ್ಕೆ ಸರಿಪಟ್ಟು 60
 17 ಮೊದಲು ಯಾರು ಪಡೆಯುತ್ತಾರೋ ಆ ಸೆಟ್ ಅವರು
 ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಉದಾ: 14-15, 15-16, 16-16, 16-17 ಗರಿಷ್ಠ 17

15) ಎರಡು ಸಮವಾದರೆ 3 ಸೆಟ್ಗೆ 13 ಅಂಕಗಳಿಗೆ ಅಂಕಣ ಬದಲಾವಣೆಯಾಗಬೇಕು ಆಟಗಾರರು ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ವ್ಯತ್ಯಾಸವಾಗಬಾರದು

ಸಮವಸ್ತು:

ಬಾಲಕರಿಗೆ ಟೀ ಶರ್ಟ್ ಮತ್ತು ನಿಕ್ಟರ್

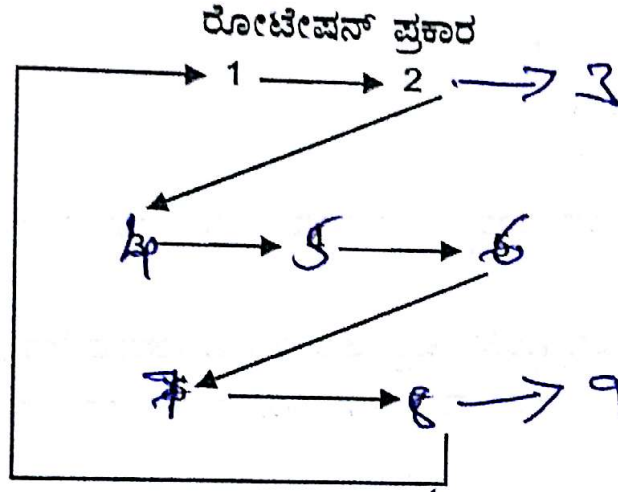
ಬಾಲಕಿಯರಿಗೆ ಟೀಶರ್ಟ್ ಮತ್ತು ಸ್ಕರ್ಟ್ / ಶಾರ್ಟ್

ಎದೆಯ ಸಂಖ್ಯೆ 1 ರಿಂದ 12 ರವರೆಗೆ ಟೀಶರ್ಟ್ ಮುಂಭಾಗದಲ್ಲಿ ಕಾಣುತ್ತಿರಬೇಕು
ಮುಂದೆ 20 ಸೆಂ.ಮೀ X 10 ಸೆಂ.ಮೀ

ಹಿಂದೆ 5 ಸೆಂ.ಮೀ X 2.5 ಸೆಂ.ಮೀ

ಆಟಗಾರರು ಸ್ಥಳ ಬದಲಾಯಿಸುವುದು:

ಎದುರಾಳಿ ತಂಡದವರು ಸರ್ವ್ ಮಾಡುವ ಪೂರ್ವದಲ್ಲಿ ವಿರುದ್ಧ ತಂಡದವರು ಸ್ಥಳ ಬದಲಾಯಿಸಿ ಕೊಳ್ಳಬೇಕು (ಸರ್ವ್ ಬದಲಾವಣೆ ಆದಾಗ ಮಾತ್ರ) ಆಟಗಾರರು ಈ ಮಾದರಿಯಲ್ಲಿ ಸ್ಥಳ ಬದಲಾಯಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.



ಸ್ಪರ್ಧಾ ನಿಯಮಗಳು:

1. ಆಟಗಾರರು ಸ್ಥಳ ಬದಲಾವಣೆ ಮಾಡಲು ಜಿಗ್ - ಜಾಗ್ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಬೇಕು.
2. ಆಟಗಾರರು ಸ್ಥಳ ಬದಲಾವಣೆ ಮಾಡಲು ತಮ್ಮ ಅಂಕಣದಿಂದ ಸರ್ವ್ ಕಳೆದುಕೊಂಡಾಗ ಮಾತ್ರ.
3. ಪಂದ್ಯ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗಲು ಒಂದು ಅಂಕಣದಲ್ಲಿ ಕನಿಷ್ಠ 9 ಜನ ಆಟಗಾರರಿರಬೇಕು.
4. ಸರ್ವ್ ಮಾಡಿದ ಬಾಲ್‌ನ್ನು ಅಥವಾ ಎಸೆದ ಬಾಲ್‌ನ್ನು ಎಡಗಡೆ ಹಿಡಿದರೆ ಎಡಗಡೆ ಎಸೆಯಬೇಕು. ಬಲಗಡೆ ಹಿಡಿದರೆ ಬಲಗಡೆ ಎಸೆಯಬೇಕು. ಮಧ್ಯಭಾಗದಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದರೆ ಯಾವ ಕಡೆಯಿಂದ ಆದರೂ ಎಸೆಯಬಹುದು.
5. ಬದಲಾವಣೆ ಆಟಗಾರರು **3 Permitted** ಆ ತಂಡದ ಆಸೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಖಾಯಂ ಆಟಗಾರರು
6. ತೀರ್ಪುಗಾರ ಸೀಟಿ (ವಿಜಿಲ್) ಹಾಕಿದ ಮೇಲೆ 5 ಸೆಕೆಂಡ್ ಒಳಗಾಗಿ ಸರ್ವಿಸ್ ಮಾಡಬೇಕು.
7. ಸರ್ವಿಸ್ ಮಾಡಿದ ಆಟಗಾರ ಸರ್ವಿಸ್ ಆದ ಮೇಲೆ ಚೆಂಡು ನೆಟ್‌ನ್ನು ಕ್ರಾಸ್ ಆಗುವ ತನಕ ಅಂಕಣದ ಒಳಗೆ ಬರುವ ಆಗಿಲ್ಲ.

ಗಮನಿಸಬೇಕಾದ ಅಂಶಗಳು:

1. ಥ್ರೋಬಾಲ್ ಅಂಕಣದ ಪ್ರತಿಗೆರೆಯ ಅಗಲ 5 ಸೆಂ.ಮೀ ಇರಬೇಕು.
2. ಥ್ರೋಬಾಲ್ ನೆಟ್ಟಿನ ಉದ್ದ X ಅಗಲ 12.20 ಮೀ X 1 ಮೀ.

3. ಥ್ರೋಬಾಲ್ ನೆಟ್ಟಿನ ಮೆಶನ್ ಅಳತೆ 10 ಸೆಂ. ಮೀ X 10 ಸೆಂ. ಮೀ.
4. ಥ್ರೋಬಾಲ್ ನೆಟ್ಟಿನ ರಿಬ್ಬನ್ ಅಗಲ 5 ಸೆಂ.ಮೀ.
5. ಥ್ರೋಬಾಲ್ ಸಬ್ ಸ್ಪೂಷನ್ ಬೆಂಚ್‌ನ ಅಳತೆ 1 ಮೀ X 2 ಮೀ.
6. ಟಿ.ಎಫ್.ಐ ನ ಅರ್ಥ (Throw Ball Fedration of India)
7. ಆಂಟೀನಾದ ಡೈಯು ಮೀಟರ್ ಸುತ್ತಳತೆ 10 ಮಿ.ಮೀ. (ಪೈಬರದು)
8. ಥ್ರೋಬಾಲ್ ತಂಡದ ಆಟಗಾರರ ಸಂಖ್ಯೆ 7+5=12 (5 ಬದಲಿ ಆಟಗಾರರು) **S. U. F. I. ತ್ರಿಕ 9+3=12**
9. ಥ್ರೋಬಾಲ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ 2 ಬಾರಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿಯುವಾಗಲಿಲ್ಲ.
10. Spot Jump Allowed, Jump Not allowed
11. ಥ್ರೋಬಾಲ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಮ್ಮೆ ಬದಲಾದ ಆಟಗಾರ ಆ ಸೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ ಬದಲಾಗುವಾಗಲಿಲ್ಲ (Permitted Substitutions)
12. ಥ್ರೋಬಾಲ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಾಧಿಕಾರಿಗಳು ಬಳಸುವ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳು ಎರಡು 1. ಹಳದಿ - ಎಚ್ಚರಿಕೆ (Warning) (ನಿಯಮ ಉಲ್ಲಂಘನೆಗೆ) 2. ಕೆಂಪು ಕಾರ್ಡ್ ಆ ಪಂದ್ಯ ಆಡುವಂತಿಲ್ಲ (ಹಳದಿ ಕಾರ್ಡ್ ತೋರಿಸಿದ ಮೇಲೂ ನಿಯಮ ಉಲ್ಲಂಘನೆ ಮಾಡಿದರೆ)
13. Rotation ಆರ್‌ಡರ್ಸ್ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಕೆಲಸ್ ಅಂಪೈರದು
14. ನೈರ್ಸಗಿಕ ಕಾರಣ ಅಥವಾ ಯಾವುದೋ ಕಾರಣಗಳಿಂದ ಪಂದ್ಯ ರದ್ದುಗೊಂಡು 3 ಗಂಟೆಯ ಮೇಲಾದರೆ ಮರು ಪಂದ್ಯ ಆಡಿಸಬೇಕು.
15. ಪಂದ್ಯವು 3 ಗಂಟೆಯೊಳಗೆ ಆರಂಭವಾದರೆ ಪಂದ್ಯ ಎಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರುತ್ತೋ ಅಲ್ಲಿಂದ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ. (ಉದಾ: 9 ಅಂಕಕ್ಕೆ ನಿಂತಿದರೆ ಅಲ್ಲಿಂದಲೇ ಪ್ರಾರಂಭ) ಇಲ್ಲಿ ಅದೇ ಆಟಗಾರರು ಮತ್ತು ತೀರ್ಪುಗಾರರು ಇರಬೇಕು.

ಥ್ರೋಬಾಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಬಳಸುವ ಪದಗಳು:

ಡಬಲ್ ಪಾಲ್ಸ್, ವಾರ್‌ನಿಂಗ್, ಡಿಸ್‌ಕ್ವಾಲಿಫಿಕೇಷನ್, ಎಕ್ಸ್‌ಮಲೇಶನ್, ಇಲೀಗಾಲ್ ಕಾಂಟ್‌ಕ್ವೆ ಡಬಲ್ ಕಾಂಟ್‌ಕ್ವೆ, ಹೀಲ್ಡ್ ಬಾಲ್, ಡಿಲೇ, ಶಿಪ್, ಬ್ಲಾಕ್ ಪಾಲ್ಸ್ ಸ್ಕ್ವೀನಿಂಗ್, ಬಾಲ್ ಇನ್, ಬಾಲ್ ಔಟ್, ಕ್ಲಾಶ್, ಜುಗಲಿಂಗ್, ರೋಲಿಂಗ್, ಡಬಲಿಂಗ್, ಡೆಡ್‌ಬಾಲ್, ಬಾಡಿ ಟೆಚ್.

16. ಥ್ರೋಬಾಲ್ ಚೆಂಡಿನ ಬಣ್ಣ ಹಳದಿ.