

PREAMBOLO – LO SPIRITO DEL GIOCO

Il cricket è un gioco che deve molto della sua unicità al fatto che dovrebbe essere giocato non soltanto secondo le relative leggi ma anche secondo lo Spirito del Gioco. Qualsiasi azione che è vista come contraria a questo Spirito causa un danno al gioco stesso. La responsabilità principale di assicurarsi che il gioco sia condotto secondo lo spirito del fair play è dei capitani.

1. Ci sono due leggi che affidano al capitano la responsabilità del comportamento della sua squadra.

Responsabilità dei capitani

I capitani sono sempre responsabili in ogni momento di assicurarsi che il gioco venga condotto secondo lo Spirito del Gioco e secondo le sue leggi.

Comportamento dei giocatori

Nel caso in cui un giocatore non esegua le istruzioni di un umpire, o critichi le sue decisioni con parole o azioni, o mostri il suo dissenso, o, in generale, si comporti in modo tale da screditare il gioco, l'umpire interessato segnalerà immediatamente il caso all'altro umpire e al capitano del giocatore e lo instruirà sul modo di agire.

2. Gioco corretto e scorretto

Secondo le leggi gli umpires sono i soli giudici del gioco corretto e scorretto.

Gli umpires possono intervenire in qualunque momento ed è responsabilità del capitano agire dove richiesto.

3. Gli umpires sono autorizzati ad intervenire nei casi di:

- Perdita di tempo
- Danneggiamento del pitch
- Lanci pericolosi o scorretti
- Alterazione della palla
- Qualunque altra azione che venga considerata scorretta

4. Lo Spirito del Gioco comprende il RISPETTO per:

- I vostri avversari
- Il vostro capitano e la vostra squadra
- Il ruolo degli umpires
- I valori tradizionali del gioco

5. È contro lo spirito del gioco:

- Discutere una decisione dell'umpire con parole, azioni o gesti
- Indirizzare parole scorrette verso un avversario o un umpire
- Cercare di truccare il gioco in qualsiasi modo, per esempio:
 - a) Fare appello sapendo che il batsman non è da eliminare

- b) Avanzare verso un umpire in modo aggressivo quando viene fatto un appello
- c) Cercare di distrarre un avversario verbalmente o infastidendolo con applausi persistenti o con rumore inutile sotto l'apparenza di dimostrare entusiasmo verso la propria squadra

6. Violenza

Sul campo di gioco non c'è posto per alcun atto di violenza.

7. Giocatori

I capitani e gli umpires insieme determinano la qualità del comportamento in una gara di cricket. Ci si aspetta che ogni giocatore dia un contributo importante a questo scopo.

I giocatori, gli umpires e gli scorers in una gara di cricket possono essere di entrambi i sessi e le leggi si applicano, in entrambi i casi, allo stesso modo. L'uso, nel testo seguente, del solo genere maschile, è fatto puramente per semplicità. A meno dei punti dove è specificamente indicato il contrario, ogni istruzione all'interno delle leggi deve essere letta come riferita alle donne ed alle ragazze allo stesso modo che agli uomini ed ai ragazzi.

LEGGE 1. I GIOCATORI

1. La partita viene disputata fra 2 squadre composte da 11 giocatori ciascuna. Uno di questi sarà il Capitano. E' possibile, di comune accordo, disputare gare con più o meno di 11 giocatori ma in nessun caso e in nessun momento potranno fare fielding più di 11 giocatori contemporaneamente.
2. Prima del sorteggio di inizio gara, ciascun capitano redigerà la lista dei suoi giocatori e la consegnerà ad uno dei due arbitri. Nessun giocatore potrà essere cambiato dopo la consegna delle liste senza il consenso del capitano avversario.
3. Se, in qualsiasi momento della gara, il capitano non è disponibile, un sostituto svolgerà le sue funzioni.
 - (a) Se il Capitano non è disponibile durante il periodo del sorteggio, il suo sostituto sarà responsabile della consegna delle liste dei giocatori (se questa non è ancora avvenuta) e dell'effettuazione del sorteggio stesso.
 - (b) In qualsiasi momento dopo il sorteggio, il sostituto dovrà essere uno dei giocatori presenti sulla lista.
4. I Capitani sono responsabili, in qualsiasi momento della gara, di assicurare che il gioco venga condotto secondo lo spirito e la tradizione del cricket e secondo le presenti leggi.

LEGGE 2. RISERVE E SOSTITUZIONI

1. Sostituti e runners

(a) Se gli arbitri sono sicuri che un giocatore sia stato ferito o si sia fatto male dopo la consegna delle liste dei giocatori, essi permetteranno che quel giocatore ottenga:

- (i) un sostituto che stia al suo posto nel campo.
- (ii) un runner quando battono.

Qualsiasi ferita o danno che si siano verificati in qualunque momento dopo la consegna delle liste dei giocatori fino alla conclusione della gara sarà accettata, indipendentemente dal fatto che sia avvenuta giocando oppure no.

(b) Sarà alla completa discrezione degli arbitri, per altri motivi eventualmente accettabili, permettere un sostituto per un fielder, o un runner per un batsman, all'inizio e per tutto la durata della gara.

(c) Un giocatore che desidera cambiare la sua maglia, le sue scarpe ecc. deve lasciare il campo per farlo. Nessun sostituto potrà entrare al suo posto.

2. Obiezione sui sostituti

Il capitano avversario non avrà alcun diritto di obiettare alla presenza di alcun giocatore che funge da sostituto sul campo, né dove tale sostituto si posizioni sul campo. Tuttavia, nessun sostituto potrà

fungere da wicket-keeper. Vedere il punto 3.

3. Limitazioni sul ruolo dei sostituti

Ad un sostituto non sarà permesso battere, lanciare né fungere da wicket-keeper o capitano sul campo di gioco.

4. Giocatore che è stato sostituito

Ad un giocatore è permesso battere, lanciare o stare in campo anche se una riserva lo ha sostituito precedentemente.

5. Fielder assente o che abbandona il campo

Se un fielder non entra in campo nel suo innings di lancio all'inizio della gara o lascia il campo durante la sessione di gioco,

(a) l'arbitro dovrà essere informato del motivo della sua assenza.

(b) da quel momento in poi non potrà più accedere sul campo durante la sessione di gioco senza il consenso dell'arbitro – Vedere il p.6 qui sotto. L'arbitro dovrà dare tale consenso non appena l'azione di gioco lo permetterà.

(c) se rimane assente per 15 minuti o più, non gli sarà consentito lanciare dal momento del suo reingresso in campo, conformemente a (i), a (ii) o a (iii) qui sotto, fino a che non sia rimasto sul campo almeno per un periodo di tempo uguale a quello in cui era assente.

(i) Il periodo di impossibilità a lanciare non dovrà essere calcolato nel nuovo giorno di una gara di più giorni.

(ii) Nel caso di un "follow-on" o di un forfait, la limitazione di cui sopra sarà portata al secondo innings nel caso di due inning consecutivi, mentre non dovrà essere conteggiata in un nuovo innings.

(iii) Il tempo perso per una pausa non programmata del gioco, sarà contato come tempo sul campo per il fielder che rientra nel momento della ripresa di gioco. Vedere la legge 15.1 (intervallo).

6. Giocatore che rientra in campo senza permesso

Se un giocatore entra sul campo di gioco in violazione al punto 5(b) qui sopra e tocca la palla mentre è in gioco

(i) la palla diventerà immediatamente morta e l'arbitro assegnerà 5 Penalty Runs alla squadra in battuta – Vedere la legge 42.7 (Penalty Runs).

(ii) l'arbitro informerà il suo collega, il capitano della squadra al fielding, i battitori e, non appena sarà possibile, il capitano della squadra in battuta, su ciò che è avvenuto.

(iii) gli arbitri segnaleranno insieme, appena possibile, ciò che è avvenuto al responsabile della squadra al fielding e a tutti gli ufficiali di gara, che intraprenderanno le azioni che riterranno opportune contro il capitano ed il giocatore colpevoli.

7. RUNNER

Il giocatore che funge da RUNNER per un battitore, sarà un membro della squadra in battuta scelto, se possibile, tra coloro che hanno già battuto in quell'innings. Il RUNNER dovrà indossare le protezioni esterne uguali a quella portate dal battitore che sostituisce nelle corse, ed anche la mazza.

8. Trasgressione delle leggi da parte di un battitore che ha un RUNNER

(a) Il battitore RUNNER è soggetto alle leggi di gioco. Sarà quindi considerato come un battitore a meno che ci siano disposizioni specifiche per il suo ruolo come RUNNER. Vedere il p.7 qui sopra e la legge 29.2 (qual è l'area del battitore).

(b) Un battitore con RUNNER sarà soggetto a tutte le penalità inflitte al suo RUNNER come se fosse egli stesso responsabile dell'infrazione. In particolare sarà eliminato se il suo RUNNER è eliminato ai sensi della legge 33 (Handled the ball) , della legge 37 (Ostruzione del campo) o della legge 38 (Run Out) .

(c) Quando un battitore con RUNNER è striker, rimane egli stesso soggetto alle leggi del gioco e sarà responsabile di tutte le penalità inflitte per qualsiasi infrazione.

In aggiunta, se sarà fuori dalla sua area quando il wicket verrà abbattuto dal lato del wicket-keeper, sarà eliminato secondo la legge 38 (RUN OUT) o la legge 39 (Stumped) indipendentemente dalla posizione del non-striker o del RUNNER. Se è stato eliminato in questo modo, le corse completate dal RUNNER e dall'altro battitore prima dell'eliminazione non saranno contate. Tuttavia, i punti di penalità per NO BALL o per WIDE saranno conteggiati, insieme a tutte le penalità che possono essere assegnate quando la palla è morta. Vedere la legge 42.17 (Penalty Runs).

(d) Quando un battitore con RUNNER non è lo striker

(i) rimane soggetto alla legge 33 (Handled the ball) ed alla legge 37 (ostruzione del campo) ma rimane, in ogni caso, fuori dal gioco.

(ii) dovrà rimanere in piedi nel luogo che gli indicherà l'arbitro dalla parte dello striker e non dovrà interferire con il gioco.

(iii) sarà responsabile, nonostante il p.(i) qui sopra, delle penalità riguardanti le leggi del gioco scorretto.

9. Battitore che abbandona il campo o si ritira

Un battitore può ritirarsi in qualunque momento durante il suo innings di battuta. Gli arbitri, prima di permettere la ripresa del gioco, dovranno essere informati del motivo per cui il battitore si è ritirato.

(a) Se un battitore si ritira a causa di incidente, di ferita o di qualunque altra causa inevitabile, è autorizzato a riprendere il suo innings in conformità al punto (c) qui sotto. Se, per qualsiasi motivo questo non avviene, il suo innings deve essere registrato come "Retired-not out".

(b) Se un battitore si ritira per qualsiasi altro motivo diverso da quelli del punto (a) qui sopra, può riprendere il suo innings soltanto con il consenso del capitano avversario. Se, per qualsiasi motivo non riprende il suo innings, deve essere registrato come "Retired out".

(c) Se, dopo un ritiro, il battitore vuole riprendere il suo innings, questo potrà aver luogo soltanto alla caduta di un wicket o al momento del ritiro di un altro battitore.

10. Inizio dell'innings dei battitori

Ad eccezione dell'inizio dell'innings di battuta di una squadra, l'innings di un battitore si considera iniziato nel momento in cui fa il primo passo sul campo da gioco, a meno che sia stato chiamato il "TIME". L'innings del battitore di apertura e quello di ciascun nuovo battitore entrato alla ripresa del gioco dopo la chiamata "TIME", inizierà al momento della chiamata "PLAY".

LEGGE 3. GLI ARBITRI

1. Designazione e presenza al campo.

Prima della gara, dovranno essere designati due arbitri, uno per ogni parte del campo di gioco, al fine di controllare che lo svolgimento del gioco avvenga secondo le leggi, con imparzialità assoluta. Gli arbitri dovranno essere presenti sul campo di gioco, segnalando il loro arrivo ai responsabili di gara, almeno 45 minuti prima dell'inizio previsto del gioco.

2. Sostituzione dell'arbitro

Un arbitro non potrà essere variato durante lo svolgimento della gara, tranne che in circostanze eccezionali, a meno che abbia subito un incidente o un malore. Se è necessaria una sostituzione dell'arbitro, il sostituto potrà operare solo dalla parte dello striker, a meno che i capitani siano d'accordo ad assegnargli la responsabilità completa come arbitro.

3. Accordo con i capitani

Prima del sorteggio, gli arbitri:

(a) si accordano sull'orario del gioco e concordano con i capitani:

(i) le palle da usare durante la gara. Vedere la legge 5 (la palla) .

(ii) la scadenza e la durata degli intervalli per i pasti ed le soste per la consumazione delle bevande. Vedere La Legge 15 (Intervalli) .

(iii) il perimetro del campo di gioco e le variazioni al perimetro stesso. Vedere La Legge 19 (Perimetro di gioco) .

(iv) qualsiasi particolarità di gioco che riguardi la gara.

(b) informa gli scorers degli accordi di cui ai punti (ii), (iii) e (iv) qui sopra.

4. Informazioni per i capitani e per gli scorers

Prima del sorteggio gli umpires concorderanno fra loro e informeranno entrambi i capitani ed entrambi gli scorers:

(i) quale orologio verrà utilizzato durante la gara.

(ii) se vi siano oppure no ostacoli all'interno del campo di gioco che devono essere considerati come bordo. Vedere La Legge 19 (Perimetro di gioco).

5. I wickets, le creases ed il perimetro.

Prima del sorteggio e durante la gara, gli umpires dovranno essere entrambi soddisfatti delle seguenti condizioni:

(i) i wickets sono correttamente installati nel terreno. Vedere la legge 8 (i wickets) .

(ii) le creases sono correttamente disegnate. Vedere la legge 9 (la bowling, popping e return crease).

(iii) il perimetro del campo di gioco soddisfa ai requisiti della legge 19.2 (che definisce il perimetro di gioco e la sua corretta segnalazione).

6. Comportamento di gioco, degli strumenti e delle attrezzature

Prima del sorteggio e durante la gara, gli umpires dovranno essere soddisfatti delle seguenti cose:

(a) il comportamento di gioco è rigorosamente conforme alle leggi.

(b) gli strumenti del gioco rispondono ai requisiti della legge 5 (la palla) e della legge 6 (la mazza), oltre che delle leggi 8.2 (misura degli stumps) e 8.3 (i bails) o, se del caso, della legge 8.4 (Junior Cricket) .

(c)

(i) nessun giocatore usa equipaggiamenti diversi da quelli consentiti. (Vedere L'Appendice D).

(ii) i guanti del wicket-keeper sono conformi ai requisiti della legge 40.2 (guanti) .

7. Gioco corretto e scorretto

Gli umpires sono i soli giudici del gioco corretto o scorretto.

8. Idoneità del campo, del tempo e della luce.

Gli umpires saranno i giudici finali dell'idoneità del campo, del tempo e della luce per il gioco. Vedere il p. 9 qui sotto e la legge 7.2 (idoneità del pitch per il gioco).

9. Sospensione del gioco per avverse condizioni del campo, del tempo o della luce.

(a)

(i) tutti i riferimenti al terreno riguardano il pitch. Vedere la legge 7.1 (zona del pitch) .

(ii) Ai soli fini di questa legge e della legge 15. (b)(ii) (intervalli per le bevande), i battitori al wicket si sostituiscono al loro capitano in qualsiasi momento.

(b) Se, in qualunque momento del gioco, gli umpires sono concordi che lo stato del terreno, quello del tempo o quello della luce non sono adatti al proseguimento del gioco, informeranno i capitani e, a meno che

(i) con condizioni atmosferiche o del campo inadatte, entrambi i capitani acconsentano a continuare, cominciare, o ricominciare il gioco, o

(ii) con condizioni di luce inadatte la squadra in battuta desideri ugualmente continuare, cominciare, o ricominciare il gioco,

sospenderanno il gioco, o non lasceranno che il gioco cominci o ricominci.

(c)

(i) dopo che si è scelto di giocare con condizioni atmosferiche e di terreno inadatte, ambedue i capitani possono comunicare agli umpires la decisione di rivedere la loro scelta prima della chiamata di "time". Gli umpires accetteranno tale revisione soltanto se, a loro parere, i fattori considerati al momento della decisione precedente sono rimasti invariati o le circostanze si siano ulteriormente deteriorate.

(ii) Dopo avere scelto di giocare con luce insufficiente, il capitano della squadra in battuta può rivedere la sua scelta e comunicarla agli umpires prima della chiamata di

time. Gli umpires accetteranno tale revisione soltanto se, a loro parere, i fattori considerati al momento della decisione precedente sono rimasti invariati o lo stato della luce si sia ulteriormente deteriorato.

(d) In qualunque momento del gioco, se gli umpires sono concordi nel giudicare che lo stato del terreno, o le condizioni atmosferiche o di luce sono così negativi da poter creare rischi evidenti e prevedibili alla sicurezza di tutti i giocatori o umpires, e quindi sarebbe irragionevole o pericoloso continuare a giocare, allora, nonostante le disposizioni (b)(i) e (b)(ii) qui sopra, sospenderanno immediatamente il gioco, o non permetteranno che il gioco cominci o ricominci. La decisione relativa alle cattive condizioni meteorologiche e quella di bloccare il gioco, fanno parte delle decisioni che gli umpires devono prendere autonomamente. Il fatto che l'erba e la palla siano bagnate o sdruciolevoli non vuole necessariamente dire che le condizioni del terreno siano da considerarsi pericolose. Se gli umpires ritengono che il terreno sia così bagnato o sdruciolevole da impedire al bowler una sufficiente presa sul terreno, ai fielders la possibilità di effettuare scatti e movimenti liberi, ai batsmen la capacità di giocare i loro colpi o correre fra i wickets, allora queste circostanze saranno sufficienti a far ritenere irragionevole la continuazione del gioco.

(e) Quando avviene una sospensione del gioco, è sotto la responsabilità degli umpires controllare l'evolversi delle condizioni atmosferiche. Effettueranno soventi controlli senza essere accompagnati né dai giocatori né da altri ufficiali di gara. Appena gli umpires sono concordi nel ritenere che le condizioni sono variate al punto da permettere di giocare, inviteranno i giocatori a riprendere il gioco.

(f) Se il gioco è stato regolare fino all'inizio di un intervallo già previsto, allora riprenderà dopo l'intervallo a meno che gli umpires siano concordi nel ritenere che le circostanze siano diventate inadatte alla ripresa o pericolose. Se ritengono ciò, allora effettueranno la procedura di cui ai punti (b) o (d) qui sopra, in base alla situazione, a meno che ci sia stata, da parte dei capitani, la decisione di continuare, o di rivedere la propria decisione di interrompere, prima dell'inizio dell'intervallo.

10. Circostanze eccezionali

Gli umpires, a loro discrezione, potranno effettuare le procedure di cui al p.9 qui sopra, oltre che per i motivi di avverse condizioni di campo, tempo e luce, anche per altre eventuali circostanze eccezionali.

11. Posizione degli umpires

Gli umpires si posizioneranno nel luogo migliore per poter vedere meglio possibile le azioni per le quali può essere necessaria la loro decisione.

Conformemente a ciò, l'umpire dalla parte del lanciatore si sistemerà in modo da non interferire con la rincorsa del bowler e da non limitare la visibilità del battitore striker.

L'umpire dalla parte dello striker può scegliere di posizionarsi in "on side" o in "off side" informando però, della sua decisione il capitano della squadra in campo, il battitore e l'altro arbitro.

12. Cambio della posizione degli umpires.

Gli umpires alterneranno il lato in cui si posizionano dopo il completamento di ciascun innings. Vedere la legge 14.2 (forfait dell'innings) .

13. Consultazione fra gli umpires

Tutte le dispute di gioco dovranno essere risolte dagli umpires. Gli umpires si consulteranno fra loro ogni volta che lo riterranno necessario. Vedere inoltre la legge 27.6 (consultazione degli umpires) .

14. Segnali

(a) I seguenti segnali dovranno essere usati dagli umpires.

(i) Segnali che vanno usati mentre la palla è in gioco:

DEAD BALL – incrocio ripetuto dei polsi sotto la vita.

NO BALL – estensione di un braccio orizzontalmente.

OUT – sollevamento del dito indice della mano sopra la testa. (in caso di not out l'umpire chiamerà “**NOT OUT**”.)

WIDE – estensione di entrambe le braccia orizzontalmente.

(ii) Quando la palla è morta, i segnali qui sopra, con l'eccezione del segnale per l'OUT, dovranno essere ripetuti agli scorers. I segnali elencati qui sotto saranno, invece, fatti agli scorers soltanto quando la palla è morta.

BOUNDARY 4 – Movimento di un braccio orizzontalmente da un lato all'altro.

BOUNDARY 6 – Sollevamento di entrambe le braccia sopra la testa.

BYE – Sollevamento di un solo braccio, con la mano aperta, sopra la testa.

Inizio di ultima ora di gioco - indicazione di un polso alzato con l'altra mano.

Cinque Penalty Runs assegnati alla squadra in battuta – Battendo ripetutamente le dita di una mano sull'opposta spalla

Cinque Penalty Runs assegnati alla squadra in campo – Appoggiando una mano sull'opposta spalla

LEG BYE– tocco di un ginocchio alzato con la mano.

Nuova palla – palla tenuta sopra la testa.

Revoca dell'ultimo segnale – tocco di entrambe le spalle, ciascuna con la mano opposta.

SHORT RUN – movimento di un braccio verso l'alto e tocco della spalla più vicina con la punta delle dita.

(b) Gli umpires dovranno attendere che gli scorers segnalino la ricezione del segnale prima di permettere che il gioco continui.

15. Correzione del punteggio

La consultazione fra umpires e scorers sui punti dubbiosi è essenziale. Gli umpires dovranno essere sicuri sulla precisione del numero di punti annotati, dei wickets caduti e, se del caso, il numero di overs lanciati. Dovranno controllare queste cose con gli scorers almeno ad ogni intervallo, tranne quelli per i drinks, ed alla conclusione della gara. Vedere le leggi 4.2 (precisione dei segnali) , 21.8 (precisione del risultato) e 21.10 (il risultato non può cambiare).

LEGGE 4. I Segnapunti (scorers)

1. Nomina degli scorers

Saranno nominati due **scorers** per registrare tutti i punti fatti, tutti i wickets presi e, se del caso, il numero di **overs** lanciati.

2. Correzione del punteggio

Gli scorers dovranno effettuare frequenti controlli per accertarsi che le loro annotazioni siano esatte. Dovranno anche confrontarsi con gli umpires, almeno ad ogni intervallo, tranne che in quelli per i drinks, ed alla conclusione della gara, per verificare i punti fatti, i wickets caduti e, se del caso, il numero di **overs** lanciati. Vedere la legge 3.15 (precisione dei segnali) .

3. Segnali di riconoscimento

Gli **scorers** dovranno accettare tutti le istruzioni e i segnali dati loro dagli umpires. Dovranno immediatamente confermare ciascun segnale separatamente.

LEGGE 5. La palla

1. Peso e formato

La palla, quando è nuova, peserà non meno di 155.9g, né più di 163g e misurerà non meno di 22.4cm, né più di 22.9cm di circonferenza.

2. Approvazione e controllo delle palle

(a) Tutte le palle da usare durante la gara, dovranno essere approvate dagli umpires e dai capitani; dovranno essere consegnate agli umpires prima del sorteggio e rimarranno sotto il loro controllo durante tutta la gara.

(b) Alla caduta di ogni wicket, all'inizio di ogni intervallo ed al momento di qualsiasi interruzione del gioco, la palla dovrà essere consegnata all'umpire.

3. Nuova palla

A meno che sia intercorso un accordo contrario prima della gara, ambedue i capitani possono richiedere una nuova palla all'inizio di ogni innings.

4. Nuova palla in gare della durata di più di un giorno

In una gara che dura più di un giorno, il capitano della squadra in campo può richiedere una nuova palla dopo che siano stati lanciati il numero prescritto di overs con quella vecchia. I responsabili del cricket di ciascun paese dovranno decidere il numero di overs prescritti che non dovranno essere meno di 75.

Gli umpires dovranno comunicare al battitore e agli scorers ogni volta che una nuova palla viene utilizzata.

5. Palla persa o diventata inutilizzabile per il gioco

Se, durante il gioco, la palla non può essere trovata o recuperata o gli umpires sono concordi nel

considerare che è divenuta inadatta per giocare normalmente, gli umpires la cambieranno con una avente caratteristiche di usura simili a quella sostituita. Quando la palla viene sostituita gli umpires devono informare il battitore ed il capitano della squadra in campo.

6. Specifiche

Le specifiche descritte al p.1 qui sopra, si applicheranno solo al cricket per maschi adulti. Le seguenti specifiche, invece, si applicheranno a

(i) Cricket femminile
Peso: da 140g a 151g
Circonferenza: da 21.0cm a 22.5cm

(ii) Junior Cricket
Peso: da 133g a 144g
Circonferenza: da 20.5cm a 22.0cm

LEGGE 6. La mazza

1. Larghezza e lunghezza

La lunghezza complessiva della mazza non potrà essere superiore a 96.5cm. La parte piatta della mazza dovrà essere fatta esclusivamente di legno e, nella parte più larga, non potrà eccedere i 10.8cm di larghezza.

2. Copertura della parte piatta della mazza

La parte piatta della mazza può essere ricoperta con un materiale di protezione, rinforzante o di riparazione. Tale materiale, però, non potrà eccedere i 1.56mm di spessore e non dovrà essere tale da poter danneggiare la palla.

3. Mano o guanto da considerarsi come parte della mazza.

In queste leggi

- (a) ogni riferimento alla mazza implicherà che la mazza stessa sia tenuta dal battitore.
- (b) il contatto fra la palla e uno qualsiasi tra:
 - o (i) la mazza del battitore
 - o (ii) la mano del battitore che tiene la mazza
 - o (iii) qualsiasi parte del guanto che indossa la mano del battitore che tiene la mazza, sarà considerato come contatto della palla che colpisce o che tocca la mazza, o come colpo della mazza.

LEGGE 7. Il pitch

1. Area del pitch

Il pitch è un'area rettangolare del campo che misura 20.12m di lunghezza e 3.05m di larghezza. È limitato, alle due estremità, dalle bowling creases e, sui lati, da due linee immaginarie, una per ogni lato, parallele alla linea immaginaria che unisce il centro dei due stumps centrali dei wickets e distanti da essa 1.52m. Vedere la legge 8.1 (larghezza e pitching) e la legge 9.2 (la bowling crease).

2. Idoneità del pitch per il gioco

Gli umpires saranno i giudici finali della idoneità del pitch per il gioco. Vedere le leggi 3.8 (idoneità del campo, del tempo e della luce) e 3.9 (Sospensione del gioco per avverse condizioni del campo, del tempo o della luce)

3. Selezione e preparazione

Prima della gara, i responsabili del campo avranno il compito di selezionare e preparare il pitch. Durante la gara, gli umpires controlleranno il suo uso e la sua manutenzione.

4. Cambio del pitch

Il pitch non potrà essere cambiato durante la gara a meno che gli umpires decidano che su di esso il gioco è diventato pericoloso e soltanto con il consenso di entrambi i capitani.

5. Pitch non erboso.

In caso di uso di pitch non erboso, la superficie artificiale dovrà essere conforme alle seguenti misure:

Lunghezza: minimo 17.68m

Larghezza: minimo 1.83m

Vedere la legge 10.8 (Pitch non erbosi).

LEGGE 8. I wickets

1. Larghezza e installazione

Due sets di wickets saranno installati, di fronte e paralleli ad una distanza di 20.12m calcolata fra i centri dei due stumps centrali. Ogni wicket misurerà 22.86cm di larghezza e sarà composto da tre stumps di legno con due bails di legno appoggiati sulla parte superiore. Vedere l'Appendice A .

2. Formato degli stumps

Le parti superiori degli stumps usciranno dal terreno di 71.cm e avranno forma di cupola con scanalatura per appoggiare i bails. La porzione di stump che fuoriesce dal terreno dovrà essere cilindrica, a parte la parte superiore a forma di cupola, e avere un diametro minimo di 3.49cm e massimo di 3.8cm. Vedere l'appendice A .

3. I bails

- (a) I bails, quando sono posizionati sulla parte superiore degli stumps,
 - (i) non potranno avere un'altezza superiore a 1.27cm sopra gli stumps.
 - (ii) dovranno adattarsi fra gli stumps senza forzarli.

(b) Ogni bail sarà conforme alle seguenti specifiche: Vedere l'Appendice A .

Lunghezza totale: 10.95cm

Lunghezza del barilotto: 5.40cm

Zipolo più lungo: 3.49cm

Zipolo più corto: 2.06cm

4. Junior Cricket

Nel Junior Cricket si applicheranno le stesse caratteristiche dei wickets usando le seguenti misure:

Larghezza: 20.32cm

Pitch per under 13: 19.20m

Pitch per under 11: 18.29m

Pitch per under 8: 16.46m

Altezza della parte di stumps che fuoriesce da terreno: 68.58cm

Ogni stump:

Diametro minimo: 3.18cm – massimo: 3.49cm

Ogni bail

Lunghezza totale: 9.68cm

Lunghezza del barilotto: 4.60cm

Zipolo più lungo: 3.18cm

Zipolo più corto: 1.9cm

5. Dispensa dall'uso dei bails

Gli umpires possono acconsentire a dispensare dall'uso dei bails se necessario. Se viene presa tale decisione non dovranno essere usati i bails su ambedue i wickets. L'uso dei bails dovrà essere ripreso non appena le circostanze lo consentiranno. Vedere la legge 28.4 (Dispensa dall'uso dei bails).

LEGGE 9. Le bowling, popping e return creases

1. Le creases

Una bowling crease, una popping crease e due return creases saranno disegnate, in colore bianco, come precisato nei punti 2, 3 e 4 qui sotto, ad ogni estremità del pitch. Vedere L'Appendice B .

2. La bowling crease

La bowling crease, che è il bordo posteriore della linea disegnata, sarà la linea sul cui centro saranno inseriti i tre stumps di quel lato del pitch. Sarà lunga 2.64m , con gli stumps nel centro.

3. La popping crease

La popping crease, che è il bordo posteriore della linea disegnata, sarà davanti e parallela alla bowling crease e disterà da essa 1.22m. La popping crease sarà tracciata per un minimo di 1.83m dalla linea immaginaria che unisce i centri dei due stumps centrali dei due wickets e sarà considerata come illimitata in lunghezza.

4. Le return creases

Le return creases, che sono il bordo interno delle linee disegnate, saranno perpendicolari alla popping crease e poste, una da un lato e l'altra dall'altro lato, alla distanza di 1.32m dalla linea immaginaria che unisce i centri dei due stumps centrali degli opposti wickets. Ogni return crease sarà disegnata a

partire dalla popping crease per un minimo di 2.44m dietro essa e sarà considerata come illimitata di lunghezza.

LEGGE 10. Preparazione e manutenzione dell'area di gioco

1. Rullaggio

Il pitch non dovrà essere rullato durante la gara tranne nei casi consentiti da (a) e da (b) qui sotto.

(a) Frequenza e durata del rullaggio

Durante la gara il pitch può essere rullato, su richiesta del capitano della squadra in battuta, per un periodo di non più di 7 minuti, prima dell'inizio di ciascun innings, tranne il primo innings della gara e prima dell'inizio del gioco di ogni giorno successivo al primo. Vedere il p.(d) qui sotto.

(b) Rullaggio dopo un inizio ritardato

Oltre che il rullaggio consentito sopra, se, dopo il sorteggio e prima del primo innings della gara, l'inizio ha subito un ritardo, il capitano della squadra in battuta può chiedere di procedere al rullaggio del pitch per non più di 7 minuti. Tuttavia, se gli umpires sono concordi nel ritenere che il ritardo non ha avuto effetti significativi sulla condizione del pitch, rifiuteranno la richiesta di rullaggio.

(c) Scelta dei rulli

Se esiste a disposizione più di un rullo, il capitano della squadra in battuta avrà la possibilità di scelta.

(d) Tempo di rullaggio consentito

Il rullaggio consentito (massimo 7 minuti) prima che inizi il gioco, sarà iniziato non più di 30 minuti prima del tempo previsto inizialmente, o dopo un rinvio, per l'inizio del gioco. Il capitano della squadra in battuta può, tuttavia, fa ritardare l'inizio di tale rullaggio fino a 10 minuti prima del tempo previsto inizialmente, o dopo un rinvio, per l'inizio del gioco, se lo desidera.

(e) Tempo insufficiente per il completamento del rullaggio

Se un capitano dichiara chiuso un innings, o da un forfait in un innings, o applica il follow-on, e l'altro capitano è quindi impossibilitato ad esercitare la sua opzione per il rullaggio del pitch (massimo 7 minuti), o se è impossibilitato per qualunque altro motivo, il tempo supplementare richiesto per completare il rullaggio sarà considerato al di fuori dal normale tempo di gioco.

2. Spazzolatura

(a) Se deve essere eseguito un rullaggio del pitch, prima, esso andrà spazzolato per evitare che venga rovinato dai residui con il rullaggio. Questa spazzolatura sarà fatta in modo da non intaccare i 7 minuti concessi per il rullaggio.

(b) Il pitch dovrà essere pulito da tutti i residui durante tutti i intervalli per i pasti, nella sosta fra gli innings ed all'inizio di ogni giorno di gioco, non prima di 30 minuti né dopo 10 minuti prima del tempo previsto inizialmente, o dopo un rinvio, per l'inizio del gioco. Vedere la legge 15.1 (intervallo) .

(c) Nonostante le disposizioni di cui ai punti (a) e (b) qui sopra, gli umpires non consentiranno di spazzolare nei posti dove riterranno che questo possa danneggiare la superficie del pitch.

3. Falciatura

(a) Il pitch

Il pitch sarà falciato ogni giorno di gara in cui si ritiene che si possa giocare, se il terreno e le condizioni atmosferiche lo consentono.

(b) L'outfield

Per assicurarsi che le condizioni di gioco siano il più simili possibile per entrambe le squadre, l'outfield sarà falciato ogni giorno di gara in cui si ritiene che si possa giocare, se il terreno e le condizioni atmosferiche lo consentono.

Se, per altre ragioni, oltre alle cattive condizioni atmosferiche e del terreno, la falciatura completa dell'outfield non è possibile, i responsabili del campo informeranno i capitani e gli umpires sulle procedure da adottare per effettuare tale falciatura durante la gara.

(c) Responsabilità della falciatura

Tutte le falciature effettuate prima della gara sono sotto la responsabilità dei responsabili del campo.

Tutte le falciature successive saranno effettuate sotto il controllo degli umpires.

(d) Tempo consentito per la falciatura

(i) La falciatura del pitch in tutti i giorni di gara sarà completata non dopo 30 minuti prima del tempo previsto inizialmente, o dopo un rinvio, per l'inizio del gioco.

(ii) La falciatura dell'outfield in tutti i giorni di gara sarà completata non dopo 15 minuti prima del tempo previsto inizialmente, o dopo un rinvio, per l'inizio del gioco.

4. Innaffiamento

Il pitch non potrà essere innaffiato durante la gara.

5. Ritracciamento delle creases

Le creases dovranno essere ritracciate ogni volta che uno degli umpires lo ritenga necessario.

6. Manutenzione delle buche

Gli umpires dovranno accertarsi che le buche provocate dai bowlers e dai batsmen siano riparate e asciugate ogni volta che questo sia necessario per facilitare il gioco. Nelle gare con durata superiore ad un giorno, gli umpires permetteranno, se necessario, il riempimento delle buche provocate dalla rincorsa dei bowlers , o l'uso di materiali da otturazione e solidificazione rapida per lo stesso scopo.

7. Sistemi anti-scivolo e manutenzione del pitch

Durante il gioco, gli umpires permetteranno che i giocatori facciano uso di segatura per non scivolare, a condizione che non sia creato nessun danno al pitch e non contravvenga alla legge 42 (gioco corretto e scorretto).

8. Pitch non erboso

Ovunque sia possibile si applicano al pitch non erboso le disposizioni di cui ai punti da 1 a 7 qui sopra.

LEGGE 11. Copertura del pitch

1. Prima della gara

L'uso della copertura prima della gara sarà di competenza dei responsabili del campo e può includere la copertura piena, se necessaria. Tuttavia i responsabili di campo garantiranno ai capitani la possibilità di ispezionare il pitch prima della consegna delle liste dei giocatori, e agli umpires di espletare le loro mansioni pre-gara, come indicato nella legge 3 (gli umpires) , nella legge 7 (il pitch) , nella legge 8 (i wickets) , nella legge 9 (le bowling, popping e return creases) e nella legge 10 (preparazione e mantenimento dell'area di gioco) .

2. Durante la gara

Il pitch non potrà essere completamente coperto durante la gara a meno di regole e/o accordi contrari messi in atto prima del sorteggio.

3. Copertura della zona di rincorsa dei bowlers.

Per quanto possibile, la zona di rincorsa dei bowlers dovrà essere coperta in caso di tempo inclemente, al fine di mantenerla asciutta. A meno che non ci sia stato un accordo per la copertura totale (p.2 qui sopra), la copertura usata non potrà estendersi per più di 1.52m davanti ad ogni popping crease.

4. Rimozione delle coperture

(a) Se, dopo il sorteggio, il pitch viene coperto per la notte, le coperture dovranno essere rimosse alla mattina, il più presto possibile, in ciascun giorno in cui si ritiene si debba giocare.

(b) Se le coperture sono utilizzate durante il giorno come protezione per il tempo inclemente, o se le avverse condizioni meteorologiche fanno ritardare la rimozione delle coperture, tali coperture dovranno essere rimosse non appena le circostanze lo permettono.

LEGGE 12. Gli innings

1. Numero di innings

(a) Una gara potrà essere di uno o due innings per ciascuna squadra, a seconda degli accordi presi prima dell'inizio della gara.

(b) E' possibile limitare gli innings ad un certo numero di overs o entro un periodo di tempo predefinito. Se viene deciso un tale accordo:

(i) in una gara a un solo innings si applicherà agli innings di entrambe le squadre.

(ii) in una gara a due innings lo si applicherà al primo innings di ogni squadra o al secondo innings di ogni squadra o ad entrambi gli innings di ogni squadra.

2. Innings alternati.

In una gara di due innings, ciascuna squadra giocherà il suo innings alternatamente, ad eccezione dei casi previsti dalle leggi 13 (il follow-on) e 14.2 (forfait dell'innings) .

3. Innings completati

L'innings di una squadra deve essere considerato completato se

- (a) la squadra è tutta eliminata
- o (b) alla caduta di un wicket, rimangono ancora palle da lanciare ma non ci sono più battitori a disposizione per entrare

- o (c) il capitano dichiara chiuso l'innings

- o (d) il capitano dichiara il forfait dell'innings

- o (e) in caso di accordo (p.1(b) qui sopra), sono stati lanciati tutti gli overs a disposizione o è trascorso tutto il tempo a disposizione.

4. Il sorteggio

I capitani procederanno al sorteggio per scegliere l'innings di lancio, non prima di 30 minuti e non dopo 15 minuti prima del tempo previsto inizialmente, o dopo un rinvio, per l'inizio del gioco. Notare, in ogni caso, le disposizioni della legge 1.3 (il capitano).

5. Decisione da notificare

Il capitano della squadra che ha vinto il sorteggio dovrà notificare al capitano avversario la sua decisione di battere oppure di lanciare non oltre 10 minuti prima del tempo previsto inizialmente, o dopo un rinvio, per l'inizio del gioco. Una volta notificata tale decisione essa non potrà più essere variata.

LEGGE 13. Il follow-on

1. Unione al primo innings

(a) In un gara di due innings di 5 giorni o più, la squadra che batte per prima e ha totalizzato almeno 200 punti, avrà la possibilità di richiedere all'altra squadra di proseguire il loro innings.

(b) La stessa possibilità sarà disponibile in una gara di due innings di durata più corta con i seguenti punti totalizzati:

- (i) 150, in una gara di 3 o 4 giorni;
- (ii) 100, in una gara di due giorni;
- (iii) 75, in una gara di un giorno.

2. Notifica

Il capitano dovrà informare il capitano avversario e gli umpires della sua intenzione di usare questa opzione. La legge 10.1(e) (tempo insufficiente per completare il rullaggio) verrà applicata.

3. Perdita del primo giorno di gioco

Se nessun gioco avrà avuto luogo nel primo giorno di una gara di più giorni, il p.1 qui sopra si applicherà in conformità con il numero di giorni restanti dall'inizio effettivo della gara. Il giorno in cui è iniziato il gioco farà parte dell'insieme dei giorni di cui sopra, indipendentemente dall'ora in cui il gioco ha avuto inizio.

Il gioco sarà considerato iniziato non appena, dopo la chiamata "play", sarà incominciato il primo over. Vedere la legge 22.2 (inizio dell'over).

LEGGE 14. Dichiarazione e forfait

1. Periodo della dichiarazione

Il capitano della squadra in battuta può dichiarare chiuso il suo innings in qualunque momento della gara quando la palla è morta.

2. Forfait di un innings

Un capitano può dare forfait per uno degli innings della sua squadra. Gli innings per i quali è stato dato forfait saranno considerati come innings completati.

3. Notifica

Il capitano dovrà informare il capitano avversario e gli umpires della sua decisione di dichiarare o di dare forfait dei suoi innings. La legge 10.1(e) (tempo insufficiente di completare il rullaggio) verrà applicata.

LEGGE 15. Gli intervalli

1. Un intervallo

Quelli che seguono sono considerati intervalli.

- (i) Il periodo fra il termine del gioco di un giorno e l'inizio del gioco del giorno successivo.
- (ii) Intervalli fra gli innings.
- (iii) Intervalli per i pasti.
- (iv) Intervalli per i drinks.
- (v) Qualsiasi altro intervallo concesso.

Tutti questi intervalli saranno considerati come soste previste, ai fini della legge 2.5 (Fielder assente o che abbandona il campo) .

2. Accordo sugli intervalli

(a) Prima del sorteggio:

- (i) sarà stabilito il numero di ore di gioco;
- (ii) tranne che in relazione al p.(b) qui sotto, saranno stabiliti il tempo e la durata degli intervalli per i pasti;
- (iii), saranno stabiliti il tempo e la durata di qualsiasi altro intervallo di cui al p.1(v) qui sopra.

(b) In una gara di un giorno non saranno stabiliti specifici intervalli per il the. Potrà essere deciso di acconsentire che tale intervallo sia effettuato nella pausa tra gli innings.

(c) Gli intervalli per i drinks non possono aver luogo durante l'ultima ora di gara, come definito nella legge 16.6 (ultima ora di gara – numero di overs) . In conformità a questa limitazione, i capitani e gli umpires stabiliranno il tempo per tali intervalli, all'occorrenza, prima del sorteggio e, nei giorni successivi al primo, non oltre 10 minuti prima dell'inizio previsto del gioco. Vedere inoltre la legge 3.3 (accordo con i capitani) .

3. Durata degli intervalli

(a) L'intervallo per il pranzo o per il the sarà della durata concordata secondo il p.2(a) qui sopra, e si considererà l'inizio al momento della chiamata "TIME" e la fine al momento della chiamata "PLAY" dopo l'intervallo stesso.

(b) L'intervallo fra gli innings sarà di 10 minuti, dalla chiusura dell'innings alla chiamata "PLAY" per l'inizio dell'innings successivo, tranne che secondo i p.4, 6 e 7 qui sotto.

4. Nessun permesso per intervalli fra gli innings

Oltre che le disposizioni di cui ai p.6 e 7 qui sotto,

(a) se l'innings si conclude quando mancano 10 minuti o meno al termine concordato per la fine del gioco di ciascun giorno, quel giorno il gioco non potrà più riprendere. Nessuna variazione verrà effettuata al momento della ripresa del gioco il giorno seguente riguardo l'intervallo di 10 minuti fra gli innings.

(b) se un capitano dichiara chiuso un innings durante un'interruzione di gioco della durata di più di 10 minuti, nessuna variazione verrà effettuata al momento della ripresa del gioco riguardo l'intervallo dei 10 minuti fra gli innings, che sarà considerato come incluso nell'interruzione. Verrà applicata la legge 10.1(e) (tempo insufficiente per completare il rullaggio).

(c) se un capitano dichiara chiuso un innings durante qualunque intervallo, ad eccezione di quello per i drinks, tale intervallo sarà della durata concordata e includerà anche la sosta dei 10 minuti fra gli innings. Verrà applicata la legge 10.1(e) (tempo insufficiente per completare il rullaggio).

5. Variazione del periodo concordato per gli intervalli

Se, per avverse condizioni meteorologiche, del terreno, o della luce, o per qualunque altro motivo, giocando, si è perso del tempo, gli umpires ed i capitani possono decidere insieme di variare il periodo precedentemente concordato per l'intervallo di pranzo o quello del the. Vedere inoltre i p.6, 7 e 9(c) qui sotto.

6. Variazione del periodo concordato per l'intervallo di pranzo

(a) Se un innings si conclude quando mancano 10 minuti o meno al momento concordato per il pranzo, l'intervallo sarà fatto immediatamente. Esso durerà il tempo deciso e sarà comprensivo dei 10 minuti concessi fra gli innings.

(b) Se, per avverse condizioni meteorologiche, del terreno, o della luce, o per circostanze eccezionali, viene effettuata un'interruzione quando mancano 10 minuti o meno al momento concordato per il pranzo allora, nonostante il p.5 qui sopra, l'intervallo sarà effettuato

immediatamente. Esso sarà della lunghezza decisa. Il gioco riprenderà alla conclusione di questo intervallo o appena le condizioni lo consentiranno.

(c) Se i giocatori lasciano il campo, per qualunque motivo, quando mancano più di 10 minuti al momento concordato per il pranzo, a meno che gli umpires ed i capitani concordino nel variarlo, il pranzo sarà effettuato al momento deciso.

7. Variazione del periodo concordato per l'intervallo del the

(a)

(i) se un innings si conclude quando mancano 30 minuti o meno al momento deciso per il the, l'intervallo sarà effettuato immediatamente. Sarà della lunghezza concordata e sarà comprensivo dei 10 minuti concessi fra gli innings.

(ii) Se, mancando 30 minuti al momento del the, vi è un intervallo fra gli innings, il gioco riprenderà alla fine dei 10 minuti di intervallo.

(b)

(i) Se, per avverse condizioni meteorologiche, del terreno, o della luce, o per circostanze eccezionali, viene effettuata un'interruzione quando mancano 30 minuti o meno al momento concordato per il the, allora, a meno che ci sia un accordo per variare l'ora del the, come consentito al p.5 sopra, o i capitani acconsentano a rinunciare all'intervallo del the, come consentito al p.10 qui sotto, l'intervallo sarà effettuato immediatamente.

L'intervallo sarà della lunghezza decisa. Il gioco riprenderà alla conclusione di questo intervallo o appena le condizioni lo consentiranno.

(ii) Se si sta svolgendo un'interruzione quando mancano 30 minuti al momento concordato per il the, si applicherà il p.5 qui sopra.

8. Intervallo per il the – 9° wicket caduto.

Se sono caduti 9 wickets al termine dell'over, quando è giunta l'ora per il the, il gioco dovrà continuare per un periodo non eccedente i 30 minuti, a meno che i giocatori abbiano motivo di lasciare prima il campo di gioco o l'innings si concluda.

9. Intervalli per i drinks

(a) Se, in qualunque giorno di gioco i capitani sono concordi ad avere intervalli per i drinks, tale opzione sarà valida per ambedue le squadre. Ogni intervallo dovrà essere il più breve possibile e, in nessun caso potrà eccedere i 5 minuti.

(b)

(i) a meno che entrambi i capitani decidano di rinunciare all'intervallo per i drinks, esso sarà effettuato al termine dell'over giocato nell'ora prevista per i drinks. Se, tuttavia, un wicket cade 5 minuti prima dell'ora prevista, l'intervallo sarà effettuato immediatamente. Nessuna altra variazione nell'ora di effettuazione degli intervalli per i drinks sarà consentita, tranne che per i casi previsti al p.(c) qui sotto.

(ii) In base al p.(i) qui sopra e alla legge 3.9(a)(ii) (sospensione del gioco per avverse condizioni meteorologiche, del terreno o della luce) soltanto, i battitore al wicket possono sostituire il loro capitano.

(c) Se un innings si conclude o i giocatori devono lasciare il campo di gioco per qualunque altro

motivo 30 minuti prima del momento deciso per l'intervallo dei drinks, gli umpires ed i capitani possono variare l'ora di effettuazione degli intervalli per i drinks in quella sessione.

10. Accordo per rinunciare agli intervalli

In qualunque momento durante la gara, i capitani possono decidere di rinunciare all'intervallo del the o a quelli per i drinks. Gli umpires dovranno essere informati di tale decisione.

11. Informazioni agli scorers

Gli umpires dovranno accertarsi che gli scorers siano informati riguardo tutti gli accordi presi circa le ore di gioco e gli intervalli e riguardo tutte le eventuali variazioni ad essi fatte secondo le regole fissate dalla presente legge.

LEGGE 16. Inizio del gioco; Fine del gioco

1. Chiamata di "PLAY"

L'umpire dalla parte del lanciatore dovrà chiamare "PLAY" all'inizio della gara e alla ripresa del gioco dopo qualsiasi intervallo o interruzione.

2. Chiamata di "TIME"

L'umpire dalla parte del lanciatore dovrà chiamare "TIME" alla fine del gioco prima di ogni intervallo o interruzione e alla conclusione della gara. Vedere la Legge 27 (Appelli) .

3. Rimozione dei bails

Dopo la chiamata di "TIME", i bails dovranno essere rimossi da entrambi i wickets.

4. Inizio di un nuovo over

Un nuovo over dovrà sempre essere iniziato, in qualsiasi momento durante la gara, a meno che debba essere effettuato un intervallo in base alle circostanze precisate al p.5 qui sotto, se l'**umpire**, dopo avere camminato con passo normale, è giunto alla sua posizione dietro i wickets dalla parte del lanciatore, prima dell'ora concordata per l'intervallo seguente, o per la fine della gara.

5. Completamento di un over

Tranne che alla fine della gara,

(a) se il momento concordato per un intervallo è raggiunto durante un over, tale over dovrà essere completato prima che possa aver inizio l'intervallo, con esclusione del caso previsto dal p.(b) qui sotto.

(b) quando rimangono meno di 2 minuti al momento concordato per l'intervallo, questo sarà effettuato immediatamente se:

(i) un battitore è eliminato o si è ritirato

o (ii) i giocatori hanno motivo di lasciare il campo

se ciò si verifica durante o al termine di un aver. Tranne che nel caso della conclusione di un innings, se un over viene così interrotto, esso sarà completato alla ripresa di gioco.

6. Ultima ora della gara – numero di overs

Quando rimane un'ora di gioco, in base agli accordi presi sulla durata della gara, l'over in corso dovrà essere completato. L'over seguente sarà il primo di un minimo di 20 overs che devono essere lanciati, a condizione che nel frattempo non si sia ottenuto un risultato e che non ci siano intervalli o interruzioni nel gioco.

L'umpire dalla parte del lanciatore comunicherà ai giocatori ed agli scorers l'inizio di questi 20 overs. Il periodo di gioco, da allora in poi, verrà definito come "ultima ora", a prescindere dalla sua effettiva durata.

7. Ultima ora della gara – interruzioni di gioco

Se avviene un'interruzione nel gioco durante l'ultima ora di gara, il numero minimo di overs da lanciare sarà ridotto da 20 come segue:

- (a) Il tempo perso per un'interruzione si deve considerare dalla chiamata di "TIME" fino al momento della ripresa di gioco secondo le decisioni degli umpires.
- (b) Ogni 3 minuti completi di tempo perso porteranno alla deduzione di un over.
- (c) In caso di più di una interruzione, i minuti persi non dovranno essere sommati; il calcolo dovrà essere effettuato per ogni singola interruzione.
- (d) Se, al momento dell'inizio dell'ultima ora di gioco, si sta effettuando un'interruzione,
 - (i) soltanto il tempo perso dopo questo momento sarà considerato nel calcolo;
 - (ii) l'over in corso all'inizio dell'interruzione sarà completato alla ripresa del gioco e non farà parte del numero minimo di overs da lanciare.
- (e) Se, al momento dell'inizio dell'ultima ora di gioco, vi è un'interruzione durante l'over, tale over sarà completato alla ripresa di gioco. Le due parti di over dovranno essere contate insieme come uno degli overs minimi da lanciare.

8. Ultima ora di gioco - intervallo tra gli innings

Se un innings si conclude in un momento tale che il successivo debba essere iniziato durante l'ultima ora di gioco, l'intervallo inizia alla fine dell'innings e si conclude dopo 10 minuti.

- (a) Se questo intervallo è già in corso all'inizio dell'ultima ora, allora, per determinare il numero di overs da lanciare nel nuovo innings, effettuare i calcoli come precisato al p.7 qui sopra.
- (b) Se un innings si conclude dopo l'inizio dell'ultima ora, vanno effettuati due calcoli, come precisato dai p.(c) e(d) qui sotto. Il più grande dei numeri risultanti da questi due calcoli sarà il numero minimo di overs da lanciare nel nuovo innings.
- (c) Calcolo basato sugli overs restanti.
 - (i) alla conclusione dell'innings, il numero di overs restanti rispetto al minimo previsto per l'ultima ora.
 - (ii) Se questo non è un numero intero deve essere arrotondato fino al numero intero seguente.
 - (iii) Tre overs vanno dedotti per l'intervallo.

(d) Calcolo basato sul tempo restante.

(i) Alla conclusione dell'innings deve essere annotato il tempo restante fino al momento concordato per il termine della gara.

(ii) Vanno dedotti 10 minuti per l'intervallo per determinare il tempo di gioco restante.

(iii) Va effettuato il calcolo di un over ogni 3 minuti completi di gioco rimasto più un over ancora per ogni parte di 3 minuti restanti.

9. Conclusione della gara

La gara si conclude

(a) non appena viene raggiunto un risultato, come definito nelle parti 1,2,3 e 4 della legge 21 (il risultato).

(b) non appena

(i) il numero minimo di overs per l'ultima ora è completato

e **(ii)** è giunto il momento concordato per la fine di gioco a meno che un risultato sia raggiunto più presto.

(c) se, senza che la gara sia terminata come dai punti (a) o (b) qui sopra, i giocatori abbandonano il campo, per avverse condizioni di terreno, di tempo o di luce, o per circostanze eccezionali per le quali nessun gioco è da allora in poi possibile.

10. Completamento dell'ultimo over della gara

L'over in corso alla fine del gioco dell'ultimo giorno dovrà essere completato a meno che:

(i) sia stato raggiunto un risultato

o **(ii)** i giocatori debbano lasciare il campo. In questo caso il gioco non sarà ripreso tranne che nelle circostanze di cui alla legge 21.9 (errori nella registrazione) e la gara sarà finita.

11. Lanciatore incapace a completare un over durante l'ultima ora di gara

Se, per qualunque motivo, un bowler non può completare un over durante l'ultima ora di gara, si applicherà la legge 22.8 (bowler incapacitato o sospeso durante l'over).

LEGGE 17. Allenamento sul campo

1. Allenamento sul campo

(a) Non sarà possibile allenarsi a lanciare e a battere sul pitch, o nella zona parallela ed immediatamente adiacente al pitch, in qualsiasi momento di tutti i giorni di gara.

(b) Non sarà possibile allenarsi a lanciare e a battere su qualunque altra parte del campo durante tutti i giorni della gara, ad eccezione del momento precedente l'inizio di gioco o quello seguente la fine del gioco di quel giorno. L'allenamento prima dell'inizio di gioco

(i) non deve continuare oltre 30 minuti prima del momento di inizio previsto, o per quello ritardato, del gioco di quel giorno.

(ii) non sarà permesso se gli umpires riterranno che, con le condizioni di tempo e del terreno esistenti in quel momento, sarà nocivo alla superficie del campo.

(c) Non potrà esserci allenamento sul campo di gioco fra la chiamata di “PLAY” e quella di “TIME”, se l’umpire ritiene che ciò possa arrecare una perdita di tempo. Vedere la legge 42.9 (tempo perso dalla squadra al fielding).

(d) Se un giocatore contravviene ai p.(a) o (b) qui sopra, non gli sarà permesso di lanciare fino a che sia stati lanciati almeno 5 overs completi dalla sua squadra dopo l’infrazione. Se un over è in corso al momento dell’infrazione, non gli sarà permesso di completarlo né di lanciare prima dei 5 overs di cui sopra.

2. Prova di rincorsa

Nessun bowler potrà provare la rincorsa fra la chiamata di “PLAY” e quella di “TIME” a meno che l’umpire sia convinto che ciò non arrechi nessuna perdita di tempo.

LEGGE 18. Registrazione dei punti

1. Una corsa

I punti si ottengono con le corse. Una corsa è segnata

(a) tutte le volte che i batsmen, mentre la palla è in gioco, si scambiano di base da un lato all’altro

(b) quando viene fatto un fuoricampo. Vedere La Legge 19 (fuoricampo) .

(c) quando vengono assegnati dei punti penalità. Vedere il p.6 qui sotto.

(d) quando vi è stata una chiamata di “LOST BALL”. Vedere la legge 20 (palla persa) .

2. Corse cancellate

Nonostante il p.1 qui sopra, o altre disposizioni delle leggi, il conteggio dei punti o l’assegnazione delle penalità potranno essere soggetti ad alcune cancellazioni, secondo quanto previsto all’interno delle leggi.

3. Short Run

(a) Un run è considerato “short” se un batsman non riesce a completare la sua corsa al momento di girarsi per effettuarne un’altra.

(b) Lo short run non ha effetto sulla corsa successiva la quale, se completata, non è considerata “short”. Il battitore striker che prende posizione di fronte alla popping crease, può correre partendo da quel punto senza incorrere in penalità. #####

4. Short Run involontari

Tranne che nelle circostanze di cui al p.5 qui sotto,

(a) se uno dei batsman corre uno short run, a meno che venga segnato un fuoricampo, l’umpire del lato di competenza chiamerà e segnerà lo Short Run non appena la palla diventerà morta e quella corsa non verrà conteggiata.

(b) se, dopo che uno o entrambi i batsmen hanno effettuato uno short run, viene segnato un fuoricampo, l'arbitro competente per quel lato del campo ignorerà la/le corse "short" e non segnalerà e chiamerà alcuno short run.

(c) se entrambi i batsmen corrono uno short run nella medesima corsa, si dovrà considerare un solo short run.

(d) se vengono corsi più short run, a parte i p.(b) e(c) qui sopra, tutti i runs così chiamati non saranno conteggiati.

Se ci sono stati più short run l'umpire dovrà informare gli scorers del loro numero.

5. Short Run intenzionali

(a) Nonostante il p.4 qui sopra, se uno dei due umpires ritiene che uno o entrambi i batsmen abbiano deliberatamente corso uno short run, si dovranno adottare le seguenti procedure:

(i) l'umpire di competenza, quando la palla è morta, avverte il battitore o i battitori che il loro comportamento è scorretto, indica che questo è il primo ed ultimo avvertimento ed informa l'altro umpire su cosa è accaduto.

(ii) i batsmen dovranno tornare alle loro posizioni originali.

(iii) sia che un battitore venga eliminato oppure no, l'umpire dalla parte del lanciatore dovrà annullare tutti runs corsi dalla squadra in battuta per quel lancio, tranne le penalità per NO BALL o per WIDE e quelle assegnate secondo le leggi 42.5 (distrazione o ostruzione intenzionale di un battitore) e 42.13 (Fielders che danneggia il pitch) se applicabili.

(iv) l'umpire dalla parte del lanciatore dovrà informare gli scorers su quanti punti dovranno annotare.

(b) In caso di un nuovo short run intenzionale fatto dagli stessi battitori in quel innings, quando la palla è morta l'arbitro di competenza informerà l'altro umpire su cosa è accaduto e ripeterà le procedure di cui ai punti a)(ii) e (iii) qui sopra. In più, l'umpire dalla parte del lanciatore

(i) assegnerà 5 penalty runs alla squadra in fielding. Vedere la legge 42.17 (Penalty Runs).

(ii) informerà gli scorers sul numero di punti da registrare

(iii) informerà i battitori, il capitano della squadra al fielding e, non appena possibile, il capitano della squadra in battuta del motivo di questa azione.

(iv) segnalerà quanto successo, assieme all'altro umpire, ai dirigenti della squadra in battuta e ai responsabili di gara, che intraprenderanno le azioni ritenute più opportune contro il capitano ed il giocatore o i giocatori colpevoli.

6. RegISTRAZIONI DEI PUNTI PER PENALITÀ

Dovranno essere registrati come punti penalità quelli di cui al p.5 qui sopra e quelli assegnati in base alle leggi 2.6 (giocatore che rientra in campo senza permesso), 24 (No Ball), 25 (Wide Ball), 41.2 (Fielding the ball), 41.3 (elmetti appartenenti alla squadra in fielding) e 42 (gioco corretto e scorretto).

7. RegISTRAZIONE DEI PUNTI PER FUORICAMPO

Dovranno essere registrati come punti per fuoricampo quelli assegnati secondo la legge 19 (fuoricampo).

8. Registrazione dei punti per palla persa

Dovranno essere registrati come punti per palla persa quelli assegnati secondo la legge 20 (palla persa).

9. Batsman eliminato

Quando un batsman è eliminato

(a) tutte le penalità per ambedue le squadre andranno applicate ma nessun altro punto dovrà essere assegnato tranne quelli di cui al p.10 qui sotto. Notare, tuttavia, la legge 42.17(b) (Penalty Runs).

(b) Il p.12(a) qui sotto, si applicherà se l'eliminazione sarà Caught, Handled The Ball, oppure Obstructing The Field. Il p.12(a), inoltre, si applicherà se un batsman è eliminato Run Out, tranne che nelle circostanze descritte dalla legge 2.8 (trasgressione delle leggi da parte di un batsman che ha un Runner) dove si applicherà, invece, il p.12(b) qui sotto.

(c) Il battitore Not Out dovrà ritornare alla sua posizione originale tranne che nel caso descritto al p.(b) qui sopra.

10. Punti assegnati quando un battitore viene eliminato

Oltre a tutte le penalità che possono essere applicate ad ambedue le squadre, se un batsman è

(a) eliminato Handled The Ball, la squadra in battuta si vedrà assegnati i punti completati prima dell'errore.

(b) eliminato Obstructing The Field, la squadra in battuta si vedrà assegnati i punti completati prima dell'errore.

Se, tuttavia, l'ostruzione impedisce una presa al volo, nessun punto, tranne le penalità, potrà essere assegnato.

(c) eliminato Run Out, , la squadra in battuta si vedrà assegnati i punti completati prima dell'eliminazione.

Se, tuttavia, viene eliminato Run Out uno striker con Runner, nessun punto, tranne le penalità, potrà essere assegnato. Vedere la legge 2.8 (trasgressione delle leggi da parte di un batsman che ha un Runner).

11. Punti assegnati quando la palla è diventata morta.

(a) Quando la palla diventa morta alla caduta di un wicket, i punti dovranno essere annotati come indicato nei p.9 e 10 qui sopra.

(b) Quando la palla diventa morta per motivi diversi dalla caduta di un wicket, o è chiamata "morta" da un umpire, a meno che non ci siano istruzioni contrarie all'interno di specifiche leggi, la squadra in battuta si vedrà assegnati

- (i) tutti le corse completate dai batsmen prima dell'avvenimento o della chiamata
- e (ii) la corsa in atto al momento dell'avvenimento o della chiamata se i batsmen si era già incrociati. Notare specificamente, tuttavia, le disposizioni di cui alla legge 34.4(c) (corse permesse da una palla colpita legittimamente più di una volta) e alla legge

42.5(b)(iii) (distrazione o ostruzione intenzionale di un batsman).
e (iii) qualsiasi penalità applicabili.

12. Ritorno del battitore al wicket che ha lasciato

(a) Se, mentre la palla è in gioco, i battitori si sono incrociati nella corsa, nessuno ritornerà al wicket che ha lasciato, tranne nei casi di cui al p.(b) qui sotto.

(b) I Batsmen dovranno ritornare ai loro wickets originali solo in caso di

- (i) un fuoricampo;
- (ii) cancellazione di una corsa per qualsiasi motivo;
- (ii) l'eliminazione di un batsman, tranne che nel caso di cui al p.9(b) qui sopra.

LEGGE 19. I fuoricampo

1. Il perimetro del campo di gioco

(a) Prima del sorteggio, gli umpires dovranno accordarsi con entrambi i capitani sui confini del campo di gioco. Tale confine dovrà, se possibile, essere segnato per tutta la sua lunghezza.

(b) Il perimetro dovrà essere tracciato in modo tale che nessuna parte di alcun tabellone si trovi all'interno del campo di gioco.

(c) Nessuna persona o ostacolo potrà essere considerato come parte del perimetro a meno che non sia stato in tal modo deciso dagli umpires prima del sorteggio. Vedere la legge 3.4(ii) (Informazioni per i capitani e gli scorers).

2. Definizione del perimetro – marcatura del perimetro

(a) Dovunque ciò sia possibile, il perimetro dovrà essere segnato per mezzo di una linea bianca o di una corda appoggiata per terra.

(b) Se è delimitato da una linea bianca,

- (i) il bordo interno della linea sarà il bordo del perimetro.
- (ii) una bandierina, un paletto o una cartolina usati per evidenziare la posizione della linea segnata sulla terra, devono essere disposti fuori del bordo e non possono essere considerati come delimitazione del perimetro. Notare, tuttavia, le disposizioni del p.(c) qui sotto.

(c) Se viene utilizzato un oggetto solido per delimitare il confine, esso dovrà avere un bordo o una linea per segnare il confine.

- (i) Per una corda, o per oggetti simili, di forma curva, appoggiati per terra, il bordo del confine sarà la linea costituita dalla parte interna della corda stessa su tutta la sua lunghezza.
- (ii) Per una recinto, o per oggetti simili piantati in terra, ma con una superficie piana che si proietta sopra il terreno, il bordo di contorno sarà la linea bassa del recinto.

(d) Se il bordo del perimetro non è definito come dai p.(b) o (c) qui sopra, gli umpires ed i capitani devono concordare, prima del sorteggio, quale sarà il bordo del perimetro. Dove non sia presente un oggetto fisico che delimiti il bordo, esso sarà costituito da una linea retta immaginaria che unisce i due punti fisici più vicini al confine del campo.

(e) Se un oggetto solido usato per delimitare il confine viene spostato, per qualunque motivo durante il gioco, appena la palla è morta, se possibile sarà riposizionato. Se questo non è possibile, allora

(i) se una parte della recinzione o dello strumento indicatore è entrato nel campo di gioco, quella parte dovrà essere rimossa non appena la palla diventa morta.

(ii) la linea, dove la era posizionata la base della recinzione o dello strumento indicatore prima del suo spostamento, costituirà il bordo del perimetro.

3. Registrazione di un fuoricampo

(a) Un fuoricampo sarà registrato e segnalato dall'umpire dalla parte del lanciatore ogni volta che, mentre la palla è in gioco, a suo parere

(i) la palla tocca il confine del campo o lo attraversa.

(ii) un fielder, con qualsiasi parte del suo corpo in contatto con la palla, tocca il bordo o ha una parte della sua persona oltre il bordo stesso.

(b) Le frasi “tocca il bordo” e “toccando il bordo” significheranno:

o (i) il bordo del perimetro, come definito nel p.2 qui sopra

o (ii) qualunque ostacolo all'interno del campo di gioco che sia stato indicato come confine da parte degli umpires prima del sorteggio.

(c) La frase “attraversa il confine” significherà il contatto con

(i) qualsiasi parte di una linea o di un oggetto solido che delimita il confine, tranne il relativo bordo di contorno

o (ii) il terreno fuori dal perimetro di gioco

o (iii) qualsiasi oggetto in contatto con il terreno fuori dal perimetro di gioco.

4. Punti concessi per i fuoricampo

(a) Prima del sorteggio, gli umpires si accorderanno con entrambi i capitani su quanti punti concedere per i fuoricampo. Nel prendere tale decisione gli umpires ed i capitani saranno guidati dalle abitudini locali.

(b) A meno che non sia stata presa una decisione diversa in base al p.(a) qui sopra, i punti da assegnare per i fuoricampo saranno 6 se la palla, colpita dalla mazza, viene lanciata direttamente oltre il bordo del campo; saranno, invece, 4 se esce dal campo in qualsiasi altro modo. Questi punti verranno assegnati anche se la palla ha precedentemente toccato un fielder. Vedere, inoltre, il p.(c) qui sotto.

(c) La palla sarà considerata come lanciata oltre il confine e quindi verranno assegnati 6 punti, se un fielder

(i) ha qualsiasi parte della sua persona che tocca il confine o lo attraversa quando prende

al volo la palla.

(ii) prende al volo la palla e successivamente tocca il confine o spinge qualsiasi parte del suo corpo oltre il confine mentre afferra la palla ma prima di completare la presa. Vedere la Legge 32 (Presa al volo) .

5. Registrazione dei punti

Quando viene assegnato un fuoricampo,

(a) le penalità per No Ball o per Wide, se del caso, saranno applicate, così come tutte le altre penalità di cui alla legge 2.6 (giocatore che rientra in campo senza permesso), alla legge 18.5(b) (Short Run Intenzionale) o alla legge 42 (gioco corretto e scorretto) che si applicano prima che venga concesso il fuoricampo.

(b) la squadra in battuta, a meno che nelle circostanze di cui al p.6 qui sotto, riceverà il punteggio maggiore tra

(i) i punti assegnati per un fuoricampo.

(ii) le corse completate dai batsmen, insieme a quella in corso, se si sono già incrociati, al momento in cui viene assegnato il fuoricampo.

Quando queste corse eccedono il punteggio per il fuoricampo, sostituiranno il fuoricampo stesso ai fini della legge 18.12 (Batsman che torna al wicket che ha lasciato).

6. Overthrow o atto intenzionale dei fielder

Se il fuoricampo deriva da un overthrow o dall'atto intenzionale di un fielder i punti assegnati saranno:

(i) le penalità per No Ball o Wide, se del caso, e le penalità di cui alla legge 2.6 (giocatore che rientra in campo senza permesso), alla legge 18.5(b) (Short Run Intenzionale) o alla legge 42 (gioco corretto e scorretto) che si applicano prima che venga concesso il fuoricampo.

e (ii) i punti per il fuoricampo

e (iii) i punti per le corse completate dai batsmen, insieme a quella in corso, se si sono già incrociati, al momento in cui viene assegnato il fuoricampo.

La legge 18.12(a) (Batsman che torna al wicket che ha lasciato) si applicherà al momento del rilancio o dell'atto del fielder.

LEGGE 20. Palla persa

1. Fielder che chiama Lost Ball

Se una palla in gioco non può essere ritrovata o recuperata, qualsiasi fielder può chiamare "Lost Ball". La palla, a quel punto, diventerà morta. Vedere la legge 23.1 (palla morta) . La legge 18.12 (Batsman che torna al wicket che ha lasciato) si applicherà in base al momento della chiamata.

2. Palla da sostituire

Gli umpires sostituiranno la palla con una avente le stesse caratteristiche di usura che aveva quella precedente prima di essere persa o diventata irrecuperabile. Vedere la legge 5.5 (palla persa o divenuta inadatta al gioco) .

3. Punti assegnati

(a) le penalità per No Ball o Wide, se del caso, verranno concesse, così come le penalità di cui

alla legge 2.6 (giocatore che rientra in campo senza permesso), alla legge 18.5(b) (Short Run Intenzionale) o alla legge 42 (gioco corretto e scorretto) che si applicano prima della chiamata di Lost Ball.

(b) La squadra in battuta riceverà inoltre il punteggio maggiore tra:

(i) i punti generati dalle corse completate dai batsmen, compresa quella in corso, se si sono già incrociati, al momento della chiamata di Lost Ball.

e **(ii)** 6 punti,

4. Come registrare

Se c'è un punto di penalità per No Ball o per Wide, il Lost Ball sarà annotato come No Ball extra o come Wide, in base alla situazione. Vedere la legge 24.13 (Punti risultanti da un No Ball – come registrarli) e la legge 25.6 (Punti risultanti da un Wide – come registrarli). Se sono state assegnate altre penalità a una o all'altra squadra, il Lost Ball sarà annotato come penalità extra. Vedere la legge 42.17 (Penalty Runs) .

I punti della squadra in battuta di cui al p.3(b) qui sopra, saranno accreditati allo striker se la palla è stata colpita dalla sua mazza, se no, al totale dei Byes, Leg byes, No balls o Wides secondo le circostanze.

LEGGE 21. Il risultato

1. Il vincitore – gara di due innings.

La squadra che ha totalizzato più punti di quelli fatti nei due innings dalla squadra avversaria, ha vinto la gara. Notare anche il p.6 qui sotto.

Gli innings dove si sia verificato il forfait devono essere considerati come innings completi. Vedere la legge 14 (dichiarazione e forfait) .

2. Il vincitore – gara di un innings.

La squadra che nel proprio innings ha totalizzato più punti di quelli fatti dalla squadra avversaria nel suo innings completo, sarà la vincitrice della gara. Notare anche il p.6 qui sotto.

3. Assegnazione della vittoria da parte degli umpires

(a) La gara sarà persa da una squadra che:

o **(i)** si dichiara sconfitta

o **(ii)** secondo il parere degli umpires, si rifiuta di giocare.

In questo caso gli umpires assegneranno la vittoria all'altra squadra.

(b) Se un umpire ritiene che il comportamento tenuto da un giocatore o da più giocatori possa far intendere il rifiuto di giocare da parte di una delle due squadre, in questo caso gli arbitri si accerteranno insieme delle cause di tale comportamento. Se poi, insieme, convengono che tale azione costituisca veramente intenzione di non proseguire nel gioco, dovranno informare il capitano di questa squadra. Se il capitano persiste in tale comportamento, gli umpires assegneranno la vittoria in conformità con il p.(a)(ii) qui sopra.

(c) Se l'azione, di cui al p.(b) qui sopra, avviene dopo che il gioco è iniziato e non costituisce un rifiuto di giocare

- (i) il tempo perso di gioco sarà conteggiato dall'inizio dell'azione di rifiuto fino alla ripresa del gioco, in conformità con la legge 15.5 (variazione del tempo concesso per gli intervalli).
- (ii) il momento di chiusura del gioco di quel giorno si sposterà per tale durata, in conformità con la legge 3.9 (sospensione di gioco per avverse condizioni del terreno, del tempo o della luce) .
- (iii) se del caso, nessun overs sarà dedotto durante l'ultima ora di gara a causa di questo tempo.

4. Un Tie

Il risultato di una gara sarà un “Tie” quando, al termine del gioco, i punteggi saranno identici, ma solo se la squadra in battuta per ultima ha completato i suoi innings.

5. Un Draw

Una gara che è terminata, secondo la definizione data dalla legge 16.9 (conclusione di una gara), senza che vi sia stato un vincitore ai sensi dei p.1, 2, 3 o 4 qui sopra, sarà considerata Draw.

6. Vincita - colpi o extras

(a) Non appena si è raggiunto il risultato, come definito nei 5 punti qui sopra, la gara deve avere termine. Nulla di ciò che accadrà da quel momento in poi si dovrà considerare come facente parte della gara stessa. Notare, inoltre, il p.9 qui sotto.

(b) La squadra che batte per ultima avrà totalizzato sufficienti punti per vincere soltanto se in tali punti non sono incluse le corse completate prima dell'eliminazione del battitore tramite una presa al volo o tramite l'ostruzione di una presa al volo.

(c) Se viene assegnato un fuoricampo prima che i batsmen abbiano effettuato le corse necessarie per vincere la gara, i punti per il fuoricampo saranno assegnati alla squadra e, nel caso la palla sia stata colpita dalla mazza, anche al battitore.

7. Dichiarazione del risultato

Se la squadra che ha battuto per ultima ha vinto la gara, il risultato sarà dichiarato come vittoria per il numero di wickets rimasti.

Se invece la gara è stata vinta dall'altra squadra, il risultato sarà dichiarato come vittoria per numero di runs.

Se la gara è decisa a causa della dichiarazione di sconfitta o per rifiuto a giocare, il risultato sarà dichiarato come “Match Conceded” oppure come “Match Awarded” a seconda del caso.

8. Precisione del risultato

Tutte le decisioni in merito alla correttezza del risultato saranno sotto la responsabilità degli umpires. Vedere la legge 3.15 (precisione nei segnali).

9. Errori nella registrazione dei punti

Se, dopo che gli umpires ed i giocatori hanno lasciato il campo credendo che la partita sia conclusa, gli umpires scoprono che un errore nella registrazione dei punti porta effetti sul risultato, allora, conformemente al p.10 qui sotto, adotteranno la seguente procedura:

(a) Se, quando i giocatori hanno lasciato il campo, la squadra in battuta per ultima non ha completato il suo innings e,

o (i) il numero di overs da lanciare nell'ultima ora non è stato completato,

o (ii) il tempo deciso per la fine del gioco non è stato ancora raggiunto,

allora, a meno che una squadra dichiari la propria sconfitta, gli umpires ordineranno di riprendere il gioco.

Se le circostanze lo consentono, il gioco continuerà fino a completare il numero prescritto di overs e/o il tempo restante, a meno che sia raggiunto prima un risultato. Il numero di overs e/o il tempo restante saranno calcolati dal momento in cui i giocatori hanno lasciato il campo; non sarà, invece, tenuto conto del tempo fra quel momento e la ripresa del gioco.

(b) Se, quando i giocatori hanno lasciato il campo, gli overs sono stati completati e/o il tempo per la fine del gioco è stato raggiunto, o se la squadra che batte per ultima ha completato il suo innings, gli umpires informeranno immediatamente entrambi i capitani delle correzioni necessarie ai punti ed al risultato.

10. Risultato da non variare

Una volta che gli umpires sono concordi con gli scorers sulla precisione del punteggio al termine della gara - vedere la legge 3.15 (Correzione del punteggio) e la legge 4.2 (Correzione del punteggio) il risultato, da quel momento, non può più essere cambiato.

LEGGE 22. L'Over

1. Numero di palle

Le palle dovranno essere lanciate alternativamente da ciascun wicket in overs di 6 palle.

2. Inizio di un over

Un over ha inizio quando il bowler comincia la sua rincorsa o, se non prende rincorsa, la sua azione di lancio per la prima palla di quel over.

3. Chiamata di over

Quando sono state lanciate 6 palle, oltre a quelle che non devono essere contate nell'over e la palla è diventata morta - vedere la legge 23 (palla morta) -, l'umpire chiamerà "OVER" prima di lasciare il wicket.

4. Palle da non contare nell'over

(a) Una palla non dovrà essere conteggiata come una delle 6 palle dell'over se non è stata lanciata, sebbene il batsman possa essere eliminato o altri eventi possano capitare prima del lancio.

(b) Una palla lanciata dal bowler non potrà contare come una delle 6 palle dell'over

(i) se è stata chiamata "Dead ball" o se è considerata palla morta, prima che il battitore abbia avuto l'opportunità di giocarla. Vedere la legge 23 (palla morta) .

(ii) se è un No Ball. Vedere la legge 24 (No Ball).

(iii) se è un Wide. Vedere la legge 25 (Wide Ball).

(iv) se è chiamata “Dead Ball” nelle circostanze descritte nelle leggi 23.3 (vi) (L’umpire chiama e segnala “Dead Ball”) e 42.4 (Deliberato tentativo di distrarre il battitore) .

5. Errore dell’arbitro

Se un arbitro sbaglia a contare il numero di palle, l’over sarà conteggiato secondo quello che ritiene l’arbitro.

6. Cambio di lato del lanciatore

Ad un bowler sarà permesso cambiare il lato di lancio come desidera, assicurandosi solamente che non lanci due overs, o parti di essi, consecutivamente nello stesso innings.

7. Fine dell’over

(a) Tranne che alla conclusione di un innings, un bowler dovrà terminare il suo over a meno che sia incapacitato, in caso contrario è sospeso in virtù della legge 17.1 (allenamento sul campo), della legge 42.7 (lancio scorretto e pericoloso – azione da parte dell’arbitro), della legge 42.9 (Tempo perso dalla squadra al fielding), o della legge 42.12 (lanciatore che corre nell’area protetta dopo il lancio della palla).

(b) Se per qualsiasi altra ragione, tranne che per la conclusione di un innings, un over è rimasto incompleto all’inizio di un intervallo o interruzione di gioco, esso sarà completato alla ripresa del gioco.

8. Bowler incapacitato o sospeso durante un over

Se per qualunque motivo un bowler è incapacitato durante la rincorsa per il lancio della prima palla di un over, l’umpire chiamerà e segnalerà “Dead Ball”. Un altro bowler completerà l’over dallo stesso lato, a condizione che egli non lanci due overs, o parti di essi, consecutivi in un innings.

LEGGE 23. Dead Ball

1. La palla è morta

(a) La palla diventa morta quando:

(i) è definitivamente nelle mani del wicket-keeper o del bowler.

(ii) viene effettuato un fuoricampo. Vedere la legge 19.3 (assegnazione di un fuoricampo).

(iii) un batsman è eliminato.

(iv) se giocata oppure no, rimane bloccata tra la mazza e il battitore che tiene la mazza o fra le sue protezioni o i suoi vestiti.

(v) se giocata oppure no, si ferma nelle protezioni o nei vestiti di un battitore o nei vestiti di un umpire.

(vi) rimane bloccata nel casco protettivo portato da un membro della squadra al fielding.

(vii) vi è un’infrazione alle leggi 41.2 (Fielding the ball) o 41.3 (caschi protettivi appartenenti alla squadra al fielding) .

(viii) viene assegnato un Penalty Run secondo la legge 2.6 (giocatore che rientra in campo senza permesso) .

- (ix) Viene chiamato un Lost Ball. Vedere la legge 20 (palla persa).
- (x) L'umpire chiama "Over" oppure "Time".

(b) La palla sarà considerata morta quando è chiaro, all'umpire dalla parte del lanciatore, che la squadra al fielding ed entrambi i batsmen al wicket hanno cessato di considerarla in gioco.

2. Palla definitivamente bloccata

L'arbitro è il solo giudice che decide se la palla è definitivamente bloccata.

3. Umpire che chiama e segnala il dead ball

(a) Quando la palla è diventata morta in base al p.1 qui sopra, l'umpire dalla parte del lanciatore può chiamare "Dead Ball", se si rende necessario per informare i giocatori.

(b) L'uno o l'altro arbitro chiameranno e segnaleranno "Dead Ball" quando:

- (i) interviene in caso di gioco scorretto.
- (ii) avviene un incidente serio ad un giocatore o a un umpire.
- (iii) lascia la sua normale posizione per consultarsi con il collega.
- (iv) uno o entrambi i bails cadono dal wicket del battitore striker prima che abbia l'opportunità di giocare la palla.
- (v) è convinto che, per validi motivi, il battitore non è pronto a ricevere la palla lanciata e, se la palla è già stata lanciata, non tenta di giocarla.
- (vi) il battitore è distratto da qualsiasi rumore, movimento o in altro modo mentre sta preparandosi a ricevere o sta ricevendo il lancio. Questo verrà applicato se la fonte della distrazione è all'interno del gioco o esterna ad esso. Notare, tuttavia, le disposizioni della legge 42.4 (deliberato tentativo di distrarre il battitore) .
La palla non verrà conteggiata come una dell'over.
- (vii) al bowler cade casualmente la palla prima di effettuare il lancio.
- (viii) la palla non lascia la mano del bowler per nessun altro motivo tranne il tentativo di eliminare Run Out il battitore non-striker prima di entrare nella fase di lancio. Vedere la legge 42.15 (bowler che tenta di eliminare Run Out il non-striker prima del lancio).
- (ix) è tenuto a farlo in base alle disposizioni di qualsiasi altra legge.

4. La palla cessa di essere morta

La palla cessa di essere morta, cioè torna in gioco, quando il bowler inizia la sua rincorsa o, se non prende rincorsa, la sua azione di lancio.

5. Azione in base alla chiamata di Dead Ball

(a) Una palla non deve essere conteggiata come una dell'over se diventa morta, o è da considerarsi morta, prima che lo striker abbia avuto la possibilità di giocarla.

(b) Se la palla diventa morta, o deve essere considerata morta, dopo che lo striker ha avuto l'occasione di giocarla, ad eccezione delle circostanze di cui al p.3(vi) qui sopra e di cui alla legge 42.4 (deliberato tentativo di distrarre il battitore), non sarà concesso nessun lancio aggiuntivo tranne che nel caso di chiamata di No Ball o Wide.

LEGGE 24. No Ball

1. Modo di lancio

(a) L'umpire dovrà accertarsi se il bowler intende lanciare con la mano destra o sinistra, "over" oppure "round" the wicket e informare di ciò il battitore striker.

È scorretto, da parte del lanciatore, non informare l'umpire di un eventuale cambiamento nel suo modo di lanciare. In questo caso l'umpire dovrà chiamare e segnalare "No Ball".

(b) Il lancio sottobraccio non sarà consentito tranne che nel caso di un accordo in tal senso effettuato prima della gara.

2. Lancio regolare – il braccio

Affinchè un lancio sia considerato regolare, rispetto al braccio, la palla non deve essere "tirata". Vedere il p.3 qui sotto.

Anche se la responsabilità di accertare che il lancio sia regolare in base al presente articolo è dell'arbitro dalla parte dello striker, nulla impedisce che l'arbitro dalla parte del lanciatore chiami e segnali "No Ball" se si accorge che la palla è stata "tirata".

(a) Se, secondo il parere di uno o dell'altro umpire, la palla è stata "tirata", l'umpire deve:

(i) Chiamare e segnalare "No Ball".

(ii) quando la palla è morta avvertire il lanciatore. Questo avviso dovrà essere fatto in tutti gli innings.

(iii) informare l'altro umpire, i battitori al wicket, il capitano della squadra in campo e, non appena possibile, il capitano della squadra in battuta di ciò che è accaduto.

(b) Se uno o l'altro umpire ritengono che, dopo tale avviso, un nuovo lancio, da parte dello stesso bowler nel medesimo innings è "tirato", l'umpire interessato ripeterà la procedura precisata al p.(a) qui sopra, indicando al bowler che si tratta dell'ultimoavvertimento. Questo avvertimento inoltre si applicherà tra gli innings.

(c) Se uno o l'altro umpire ritengono che un altro lancio, da parte dallo stesso bowler nel medesimo innings è "tirato",

(i) l'umpire interessato dovrà chiamare e segnalare "No Ball". Quando la palla è morta informerà l'altro umpire, i batsmen al wicket e, non appena possibile, il capitano della squadra in battuta su cosa è accaduto.

(ii) l'umpire dalla parte del lanciatore imporrà al capitano della squadra al fielding di far interrompere i lanci a quel lanciatore. L'over sarà completato da un altro bowler che non abbia lanciato l'over precedente e che non stia per lanciare quello successivo.

Il bowler a cui è stata imposta l'interruzione dei lanci non potrà più lanciare in quell'innings.

(iii) ambedue gli umpires segnaleranno, appena possibile, il fatto ai dirigenti della squadra al fielding e agli ufficiali di gara, che intraprenderanno le azioni ritenute più opportune contro il capitano ed il bowler colpevoli.

3. Definizione di lancio regolare – il braccio

Una palla è lanciata regolarmente, rispetto al braccio, se, una volta che il braccio del bowler ha raggiunto il livello della spalla nel movimento di lancio, il gomito rimane dritto o parzialmente dritto

fino al momento in cui la palla non ha lasciato la mano. Questo non esclude la flessione o la rotazione del polso del lanciatore nel movimento di lancio.

4. Bowler che “tira” la palla verso l’area dello striker prima del lancio

Se il bowler “tira” la palla verso l’area dello striker prima di iniziare il movimento di lancio, uno dei due arbitri chiamerà e segnerà “No Ball”. Vedere la legge 42.16 (Batsmen che “ruba” una corsa). In questo caso non si dovrà applicare la procedura, descritta al p.2 qui sopra (avviso, informazione, avvertimento finale) contro il bowler.

5. Lancio regolare – i piedi

Affinché un lancio sia considerato regolare, rispetto ai piedi, nel movimento di lancio

(i) il piede posteriore del bowler deve appoggiarsi all’interno e non toccare la return crease.

(ii) il piede anteriore del bowler deve appoggiare almeno una parte del piede, se a terra, o la sua proiezione, se sollevato, dietro la popping crease.

Se l’umpire dalla parte del lanciatore non è convinto che entrambe queste condizioni si siano verificate chiamerà e segnerà “No Ball”.

6. Palla che rimbalza più di due volte o che rotola lungo la terra

L’umpire dalla parte del lanciatore chiamerà e segnerà “No Ball” se una palla, che egli considera lanciata, senza che abbia precedentemente toccato la mazza o il corpo dello striker,

o (i) rimbalza più di due volte

o (ii) rotola lungo la terra

prima di aver raggiunto la popping crease.

7. Palla che si ferma davanti al wicket dello striker

Se una palla lanciata dal bowler si ferma davanti alla linea del wicket dello striker, senza aver toccato la mazza o il corpo dello striker, l’umpire chiamerà e segnerà “No Ball” e immediatamente dopo chiamerà e segnerà “Dead Ball”.

8. Chiamata di No Ball per infrazione ad altre leggi

Oltre che per i casi descritti qui sopra, un umpire chiamerà e segnerà “No Ball” per le seguenti leggi:

Legge 40.3 - Posizione del wicket-keeper

Legge 41.5 - Limitazione dei fielders sull’on-side

Legge 41.6 – Invasione dei fielders sul pitch

Legge 42.6 – Lancio scorretto e pericoloso

Legge 42.7 - Lancio scorretto e pericoloso – azioni dell’arbitro

Legge 42.8 - Lancio intenzionale di palle con rimbalzo alto .

9. Revoca della chiamata di No Ball

Un umpire revocherà la chiamata di “No Ball” se la palla, per qualsiasi motivo, non ha lasciato la mano del lanciatore.

10. Il No Ball esclude il Wide

Una chiamata di No Ball escluderà sempre la chiamata di Wide. Vedere le leggi 25.1 (decisione sul wide) e 25.3 (chiamata e segnalazione del Wide Ball).

11. Palla non morta

La palla non diventa morta alla chiamata di No Ball.

12. Penalità per il No Ball

Una penalità di un punto sarà immediatamente assegnata per la chiamata di No Ball. A meno che la chiamata sia stata revocata, questa penalità dovrà essere assegnata anche se un batsman viene eliminato. La penalità dovrà essere aggiunta a qualsiasi altro punto ottenuto, a qualsiasi fuoricampo e a qualsiasi altra penalità.

13. Corse risultanti da un No Ball – come registrarle

Il punto di penalità per il No Ball sarà annotato come “No Ball extra”. Se sono state assegnate altre penalità per una o l’altra squadra, queste dovranno essere registrate secondo la legge 42.17 (Penalty Runs). Tutte le corse completate dai battitori o i fuoricampo ottenuti saranno accreditati allo striker se la palla è stata colpita dalla mazza, diversamente saranno anch’essi registrati come “No Ball extras”. Oltre a tutte le assegnazioni dei 5 Penalty Runs, tutti i punti risultanti dal No Ball, così come saranno da accreditare allo striker, allo stesso modo saranno da addebitare al bowler.

14. Lancio da non contare

Una palla No Ball non conterà come una delle palle dell’over. - Vedere la legge 22.4 (palle da non contare nell’over) .

15. Eliminazione da un No Ball

Quando è stato chiamato un No Ball, nessun battitore potrà essere eliminato tranne che secondo le leggi 33 (palla toccata con la mano), 34 (palla colpita due volte), 37 (ostruisce di campo) e 38 (Run Out).

LEGGE 25. Wide Ball

1. Giudicare un wide

(a) Se il bowler lancia una palla, che non sia un No Ball, l’umpire la giudicherà Wide se, secondo la definizione di cui al p.(b) sotto, a suo parere, la palla passa larga dallo striker in piedi ed inoltre sarebbe passata larga se lui si fosse trovato nella normale posizione di guardia.

(b) La palla dovrà essere considerata “larga” dallo striker se passa fuori dal raggio d’azione dello striker tanto da non poter essere colpita con un normale colpo.

2. Lancio non wide

L’umpire non dovrà giudicare che un lancio è wide

(a) se lo striker, muovendosi,

- o (i) causa il passaggio della palla largo, come definito dal p.1(b) qui sopra
- o (ii) fa in modo che la palla non sia larga e possa quindi essere colpita con un normale colpo.

(b) se la palla tocca la mazza o il corpo dello striker.

3. Chiamare e segnalare Wide Ball

(a) Se l’umpire giudica che un lancio è Wide, dovrà chiamare e segnalare “Wide Ball” non

appena la palla supera il wicket dello striker. Anche se giudicherà che la palla è wide, già al momento del lancio, non potrà chiamare “Wide Ball” fino a quando la palla non ha superato il wicket dello striker.

(b) L’umpire dovrà revocare la chiamata di Wide Ball se dopo ci sarà stato qualsiasi contatto della palla con la mazza o con il corpo del battitore.

(c) L’umpire dovrà revocare la chiamata di Wide Ball se il lancio è stato chiamato No Ball. Vedere la legge 24.10 (Il No Ball esclude il Wide Ball).

4. Palla non morta

La palla non diventa morta dopo la chiamata “Wide Ball”.

5. Penalità per il wide

La penalità di un punto sarà assegnata istantaneamente alla chiamata di Wide Ball. A meno che la chiamata sia stata revocata (vedere il p.3 qui sopra); questa penalità sarà assegnata anche se il battitore sarà stato eliminato e dovrà essere sommata a qualsiasi altro punto ottenuto, a qualsiasi fuoricampo e a qualsiasi altra penalità assegnata.

6. Punti risultanti da un wide – come annotarli

Tutti le corse completate dai battitori o i fuoricampo, assieme al punto di penalizzazione per il wide, dovranno essere annotati come Wide Balls. Oltre agli eventuali 5 Penalty Runs assegnati, tutti i punti risultanti da un wide dovranno essere addebitati al lanciatore.

7. Lancio wide da non contare

Un wide non dovrà essere contato come uno dei lanci dell’over. Vedere la legge 22.4 (palle da non contare nell’over) .

8. Eliminazione da un wide

In seguito ad una chiamata di Wide Ball, nessuno dei due battitori potrà essere eliminato tranne che secondo le leggi 33 (palla toccata con la mano), 35 (hit wicket), 37 (ostruzione di campo), 38 (Run Out) e 39 (Stumped).

LEGGE 26. Bye e Leg Bye

1. Byes

Se la palla, non essendo un No Ball o un Wide, supera il battitore striker senza toccare la sua mazza o il suo corpo, qualsiasi corsa completata dai battitori o qualsiasi fuoricampo saranno accreditati alla squadra in battuta come “byes”.

2. Leg Byes

(a) Se la palla, non avendo toccato precedentemente la mazza dello striker, tocca il suo corpo e l’umpire è convinto che lo striker

o **(i)** ha tentato di giocare la palla con la sua mazza,

o **(ii)** ha provato ad evitare di essere colpito dalla palla,

allora tutti le corse completate dai battitori o i fuoricampo saranno accreditati alla squadra in battuta come Leg Byes, a meno che la palla sia stata chiamata No Ball.

(b) Se è stato chiamato No Ball, le corse di cui al p.(a) qui sopra, assieme alla penalità per il No Ball, saranno registrate come No Ball extras.

3. Leg Bye non concesso

Se nelle circostanze di cui al p.2(a) qui sopra, l'umpire ritiene che nessuna delle condizioni (i) e (ii) sia stata rispettata, non concederà i leg byes. Alla squadra in battuta non sarà assegnato alcun punto per quel lancio, a parte l'eventuale punto di penalità se la palla è un No Ball. Inoltre, nessuna altra penalità verrà data alla squadra in battuta quando la palla diventerà morta. Vedere la legge 42.17 (Penalty Run). Si dovrà adottare la seguente procedura:

(a) Se non si sono verificate delle corse ma la palla è andata fuoricampo, l'umpire chiamerà e segnalerà "Dead Ball" e non assegnerà il fuoricampo.

(b) Se sono state tentate delle corse e se

(i) nessuno dei due battitori è stato eliminato e la palla non è diventata morta per nessun altro motivo, l'umpire chiamerà e segnalerà "Dead Ball" appena una corsa è stata completata o la palla ha raggiunto il fuoricampo. I Batsmen torneranno nelle loro posizioni originali. Non sarà concesso alcun punto o fuoricampo.

(ii) prima che una corsa sia stata completata o che la palla sia uscita dal campo, un batsman è stato eliminato o la palla è diventata morta per qualsiasi altro motivo, tutte le disposizioni delle leggi verranno applicate, salvo che nessun punto e nessuna penalità verranno accreditati alla squadra in battuta, tranne la penalità per No Ball se applicabile.

LEGGE 27. L'appello

1. L'Umpire non può eliminare un battitore senza l'appello

Nessuno dei due arbitri potrà dare "out" un batsman, anche se può essere eliminato secondo le leggi, senza un appello fatto dalla squadra al fielding. Ciò non escluderà che un batsman che sarebbe eliminato in virtù di una delle leggi, lasci autonomamente il suo wicket senza che sia stato fatto un appello. Notare, tuttavia, le disposizioni di cui al p.7 qui sotto.

2. Batsman eliminato

Un batsman è eliminato se

o (a) è dato "out" da un umpire, dopo l'appello

o (b) è out in virtù di una delle leggi e lascia autonomamente il suo wicket come al p.1 qui sopra.

3. Tempo per gli appelli

Affinché un appello sia valido esso deve essere fatto prima che il bowler cominci la sua rincorsa o, se non effettua rincorsa, la sua azione di lancio per la palla successiva e prima che sia stato chiamato "Time".

La chiamata di "Over" non invalida un appello fatto prima dell'inizio del successivo over a meno che venga chiamato "TIME". Vedere la legge 16.2 (chiamata di Time) e la legge 22.2 (inizio di un over).

4. Appello "How's That?"

L'appello "How's that?" è valido per tutti i tipi di richiesta di eliminazione.

5. Risposta all'appello

L'umpire dalla parte del lanciatore risponderà a tutti gli appelli tranne quelli risultanti dalle leggi 35 (hit wicket), 39 (Stumped) o 38 (Run Out) quando questo avviene al wicket dello striker. La decisione "Not Out" presa da un umpire non impedirà all'altro umpire di dare una decisione diversa, a condizione che ciascuno stia valutando solo le richieste inerenti la propria giurisdizione.

Quando un batsman è stato dato "not out", ambedue gli umpires possono, all'interno della loro giurisdizione, rispondere ad un ulteriore appello, a condizione che sia fatto in conformità con il p.3 qui sopra.

6. Consultazione degli umpires

Ogni umpire risponderà agli appelli inerenti la sua giurisdizione. Se un umpire è dubbioso circa qualsiasi punto che l'altro umpire può aver visto meglio, consulterà il collega su questo punto e poi darà la sua decisione. Se, dopo la consultazione, sono rimasti ancora dei dubbi, la decisione sarà "not out".

7. Batsman che lascia il suo wicket per un equivoco

Un umpire interverrà se convinto che un batsman, non essendo eliminato, ha lasciato il suo wicket per un equivoco. L'umpire che interviene dovrà chiamare e segnalare "Dead Ball" per impedire qualsiasi altra azione della squadra al fielding e richiamerà il batsman.

8. Ritiro di un appello

Il capitano della squadra al fielding può ritirare un appello soltanto con il consenso dell'umpire sotto la cui giurisdizione era stato effettuato e prima che il batsman uscente abbia lasciato il campo di gioco. Se tale consenso è stato dato, l'umpire interessato, se applicabile, revocherà la sua decisione e richiamerà il batsman.

9. Decisione dell'umpire

Un umpire può cambiare la sua decisione a condizione che tale cambio sia fatto molto presto. A parte questo, la decisione dell'umpire, una volta presa, è definitiva.

LEGGE 28. Il wicket è down

1. Caduta del wicket

(a) Il wicket si considera caduto se un bail viene completamente rimosso dall'estremità dello stump, o un stump cade per terra colpiti da:

(i) la palla.

(ii) la mazza dello striker, se la sta tenendo o se l'ha tirata.

(iii) il corpo dello striker o qualsiasi parte dei suoi vestiti o protezioni da lui indossati.

(iii) un fielder, con la sua mano o il suo braccio, assicurandosi che la palla sia tenuta nella mano o nelle mani usate per questo, o nella mano del braccio utilizzato.

Il wicket inoltre si considera caduto se un fielder tira fuori dal terreno uno stump nello stesso modo.

(b) Il movimento di un bail, temporaneo oppure no, non costituisce rimozione completa dall'estremità dello stump, ma se un bail cade e rimane sospeso fra due stumps, questo si

considererà rimozione completa.

2. Un bail rimosso

Se un bail manca, per lo scopo di ottenere la caduta del wicket sarà sufficiente far cadere il bail restante, o colpire o estrarre dal terreno uno dei tre stumps, in qualsiasi modo descritto al p.1 qui sopra.

3. Ricostruire il wicket

Se il wicket è rotto o caduto mentre la palla è in gioco, l'umpire non ricostruirà il wicket fino a che la palla non sia diventata morta. Vedere la legge 23 (palla morta) . Tutti i fielders, tuttavia, possono

- (i) riposizionare il/i bails sulla sommità degli stumps.
- (ii) reinserire nel terreno uno o più stumps nel punto in cui si trovava originariamente il wicket.

4. Dispensa all'uso dei bails

Se gli umpires hanno acconsentito a dispensare dall'uso dei bails, in conformità con legge 8.5 (dispensa dall'uso dei bails), la decisione sulla caduta del wicket è presa dall'arbitro di competenza.

(a) Dopo una decisione di giocare senza bails, il wicket si considera “down” se l'umpire interessato è convinto che il wicket sia stato colpito dalla palla, dalla mazza dello striker, dal corpo, dai vestiti o dalle protezioni indossate, come descritto ai pp.1(a)(ii) e 1(a)(iii) precedentemente, o da un fielder con la mano che tiene la palla o con il braccio della mano che tiene la palla.

(b) Se il wicket è già stato rotto o è caduto, il p.(a) qui sopra si applicherà a tutti gli stumps ancora nel terreno. Qualsiasi fielder può ripristinare uno o più stumps, in conformità con il p.3 qui sopra, per avere la possibilità di far cadere il wicket.

LEGGE 29. Battitore fuori dalla sua area

1. Quando è considerato fuori dalla sua area

Un batsman sarà considerato fuori dalla sua area a meno che la sua mazza o una qualsiasi parte del suo corpo tocchi il terreno dietro la popping crease del suo lato.

2. Qual è l'area del battitore

(a) Se soltanto un batsman è all'interno di una area

(i) questa è la sua area.

(ii) rimane la sua area anche se viene raggiunto dall'altro batsman.

(b) Se entrambi i batsmen sono nella stessa area ed uno di loro successivamente la lascia, si applica il p.(a)(i).

(c) Se non ci sono batsmen in una delle due aree, questa appartiene al battitore che è più vicino ad essa, o, se i batsmen sono livellati, a quello che era più vicino ad essa prima di essere livellati.

(d) Se un'area appartiene ad un batsman, allora, a meno che ci sia uno striker con runner, l'altra

area appartiene all'altro batsman indipendentemente dalla sua posizione.

(e) Quando un batsman con un runner è striker, la sua area è sempre quella dalla parte del wicket-keeper. Tuttavia, i p.(a), (b), (c) e (d) qui sopra dovranno essere applicati, ma soltanto al runner ed al non-striker; quell'area apparterrà anche al non-striker o al runner, secondo le circostanze.

3. Posizione del non-striker

Il batsman dalla parte del lanciatore dovrebbe essere posizionato dal lato opposto del wicket rispetto a quello da cui la palla sta per essere lanciata, a meno che l'arbitro gli richieda di fare in maniera opposta.

LEGGE 30. Bowled

1. Eliminazione Bowled

(a) Lo striker è eliminato bowled se il suo wicket è stato fatto cadere da una palla, che non sia un No Ball, lanciata dal lanciatore anche se precedentemente ha toccato la sua mazza o il suo corpo.

(b) Nonostante il p.(a) qui sopra, non sarà eliminato bowled se prima di colpire il wicket la sfera è entrata in contatto con qualunque altro giocatore o con un umpire. Egli sarà, tuttavia, soggetto alla legge 33 (palla toccata con la mano), alla legge 37 (ostruzione del campo), alla legge 38 (Run Out) ed alla legge 39 (Stumped) .

2. Il Bowled ha la precedenza

Lo striker è eliminato bowled se il suo wicket è caduto in base al p.1 qui sopra, anche sarebbe stato possibile eliminarlo per altre motivazioni.

LEGGE 31. Timed Out

1. Eliminazione Timed Out

(a) A meno che sia stato chiamato il "Time", il batsman entrante deve essere in posizione di guardia o in posizione tale da permettere al suo collega di essere pronto a ricevere la palla entro 3 minuti dalla caduta del wicket precedente. Se questa situazione non è soddisfatta, il batsman sarà eliminato Timed Out.

(b) Nel caso di un ritardo prolungato nel quale nessun batsman arriva al wicket, gli umpires adotteranno la procedura di cui alla legge 21.3 (umpires che assegnano una gara). Agli scopi di cui a questa legge, per individuare l'inizio dell'azione, sarà considerata la scadenza dei 3 minuti citati qui sopra.

2. Il bowler non ottiene l'assegnazione

Il bowler non ottiene l'assegnazione del wicket.

LEGGE 32. Caught

1. Eliminazione caught

Lo striker è eliminato Caught se una palla, che non sia un No Ball, lanciata dal bowler tocca la sua mazza senza essere precedentemente entrata in contatto con alcun membro della squadra in campo, ed è presa direttamente da un fielder prima di toccare la terra.

2. Il Caught ha la precedenza

Se i criteri di cui al p.1 qui sopra sono soddisfatti e lo striker non è eliminato bowled, allora è eliminato caught, anche se potrebbe subire un'eliminazione per altri motivi. Le corse finite dai battitori prima del completamento del catch, non saranno assegnate. Notare inoltre la legge 21.6 (vincita - colpi o extras) e la legge 42.17(b) (Penalty Runs).

3. Un catch corretto

Un catch sarà considerato corretto se

(a) durante l'esecuzione del catch

(i) tutti i fielders in contatto con la palla sono all'interno del campo di gioco. Vedere il p. 4 qui sotto.

(ii) la palla in nessun momento è stata in contatto con oggetti posti fuori dal bordo del campo.

L'atto di presa al volo inizierà quando un fielder per primo ha toccato la palla e si concluderà quando un fielder ottiene il controllo completo sia della palla sia del suo movimento.

(b) la palla è attaccata al corpo del fielder che ha fatto la presa al volo o, casualmente, nei suoi vestiti o, nel caso del wicket-keeper, nelle sue protezioni. Tuttavia, non è una presa valida se la palla rimane bloccata nel casco protettivo portato da un fielder. Vedere la legge 23 (palla morta).

(c) la sfera non tocca la terra, anche se la mano che la tiene tocca terra nell'atto di effettuare la presa.

(d) un fielder prende al volo la palla dopo che essa è stata colpita legittimamente più di una volta dal battitore, ma soltanto se la palla non ha toccato la terra fin dalla prima volta in cui è stata colpita.

(e) un fielder prende al volo la palla dopo che ha toccato un umpire, un altro fielder o l'altro batsman. Tuttavia, non è presa valida se la palla ha toccato un casco protettivo portato da un fielder, anche se poi rimane in gioco.

(f) un fielder prende al volo la palla dopo che ha attraversato il confine del campo, a condizione che

(i) non abbia alcuna parte del suo corpo a terra sul bordo o oltre il bordo del campo quando è in contatto con la palla.

(ii) la palla non abbia toccato terra fuori dal campo.

Vedere la legge 19.3 (registrazione di un fuoricampo).

(g) la palla è presa al volo dopo il contatto con un ostacolo all'interno del bordo, se non è stato

deciso di considerare tale ostacolo come confine del campo.

4. Fielder all'interno del campo di gioco

(a) Un fielder non è all'interno del campo di gioco se tocca il bordo o ha qualsiasi parte del suo corpo a terra oltre il bordo. Vedere la legge 19.3 (registrazione di un fuoricampo).

(b) 6 punti verranno assegnati se un fielder

(i) ha qualsiasi parte del suo corpo che tocca il bordo o fuori dal bordo, nel momento in cui effettua la presa al volo.

(ii) prende al volo la palla e successivamente tocca il bordo o appoggia una parte del suo corpo sopra il bordo mentre tiene la palla e prima di completare la presa.

Vedere le leggi 19.3 (registrazione di un fuoricampo) e 19.4 (Punti assegnati per fuoricampo).

5. Nessun punto da registrare

Se lo striker è eliminato Caught, le corse completate dai batsmen prima che la presa al volo sia stata eseguita non saranno assegnate; verranno invece date tutte le penalità per le due squadre quando la palla è morta. La legge 18.12(a) (Batsman che ritorna al wicket che ha lasciato) verrà applicata al momento del catch.

LEGGE 33. Palla toccata con la mano

1. Eliminazione Handled the ball

I due battitori sono eliminati "handled the ball" se toccano intenzionalmente la palla con la mano o con le mani che non impugnano la mazza, a meno che ci sia il consenso della squadra avversaria.

2. Not Out per Handled the ball

Nonostante il p.1 qui sopra, un batsman non sarà eliminato secondo questa legge se

(i) tocca la palla per evitare di essere ferito.

(ii) utilizza la sua mano o le mani, per restituire la palla a qualsiasi membro della squadra avversaria senza il consenso. Notare, tuttavia, le disposizioni della legge 37.4 (restituzione della palla ad un membro della squadra al fielding) .

3. Punti assegnati

Se un batsman è eliminato ai sensi di questa legge, tutte le corse completate prima dell'atto, insieme a qualunque penalità e alle penalità per No Ball e per Wide, se applicabili, saranno assegnati. Vedere la legge 18.10 (punti assegnati quando un batsman è eliminato) e la legge 42.17 (Penalty Runs).

4. Il bowler non ottiene l'assegnazione

Il bowler non ottiene l'assegnazione del wicket.

LEGGE 34. Palla colpita due volte

1. Eliminazione Hit the ball twice

(a) Lo striker viene eliminato Hit The Ball Twice se, mentre la palla è in gioco, la colpisce con

qualsiasi parte del suo corpo o con la sua mazza e, prima che la palla sia stata toccata da un fielder, lui la colpisce nuovamente con la sua mazza o col corpo, tranne che con la mano che non tiene la mazza, a meno che lo faccia con il solo scopo di difendere il suo wicket. Vedere il p.3 qui sotto, la legge 33 (palla toccata con la mano) e la legge 37 (ostruzione di campo).

(b) Per questa legge, la parola “colpire” include il contatto con il corpo dello striker.

2. Not Out per Hit the ball twice

Nonostante il p.1(a) qui sopra, lo striker non potrà essere eliminato secondo questa legge se

(i) esegue un secondo o successivo colpo per restituire la palla a qualsiasi membro della squadra al fielding. Notare, tuttavia, le disposizioni della legge 37.4 (restituzione della palla ad un membro della squadra al fielding) .

(ii) colpisce nuovamente la palla dopo che questa ha toccato un fielder. Notare, tuttavia, le disposizioni della legge 37.1 (Eliminazione Obstructing the field).

3. Palla colpita legittimamente più di una volta

Solamente per difendere il suo wicket e prima che la sfera sia stata toccata da un fielder, lo striker può colpire legittimamente la palla più di una volta con la sua mazza o con qualsiasi parte del suo corpo tranne la mano che non tiene la mazza.

Nonostante questa misura, lo striker non può impedire che la palla sia presa al volo effettuando più di un colpo in difesa del suo wicket. Vedere la legge 37.3 (ostruzione della presa al volo di una palla).

4. Corse permesse per una palla colpita più di una volta

Quando la palla è colpita legittimamente più di una volta, come consentito dal p.3 qui sopra, solo il primo colpo deve essere considerato nella decisione di concedere i runs e di come registrarli.

(a) Se sul primo colpo l'umpire è convinto che

o (i) la palla ha colpito prima la mazza

o (ii) lo striker ha tentato di colpire la palla con la sua mazza

o (iii) lo striker ha provato ad evitare di essere colpito dalla palla

allora tutte le penalità applicabili alla squadra in battuta saranno concesse.

(b) Se si sono riscontrate le condizioni di cui al p.(a) qui sopra e se derivano soltanto da overthrows, le corse completate dai batsmen o i fuoricampo, saranno assegnati, oltre a tutte le penalità eventualmente applicabili. Essi saranno accreditati allo striker se il primo colpo è stato con la sua mazza. Se il primo colpo, invece, è stato con il suo corpo, essi saranno registrati come leg byes o No ball extras , in base al caso specifico. - Vedere la legge 26.2 (leg byes).

(c) Se si sono verificate le condizioni di cui al p.(a) qui sopra e non c'è stato overthrow fino al momento in cui i battitori hanno iniziato a correre, ma prima che una corsa sia stata completata,

(i) soltanto le corse completate o i fuoricampo avvenuti successivamente, saranno assegnati. La prima corsa conterà come una corsa completata, ai fini del presente articolo, solo se i battitori non si sono ancora incrociati al momento dell'overthrow.

(ii) se in queste circostanze la palla va fuori dal campo con il tiro, nonostante le disposizioni della legge 19.6 (overthrow o atto deliberato dei fielder), verrà assegnato il solo fuoricampo.

(iii) se la palla va fuori dal campo come risultato di un altro overthrow , allora le corse completate dai batsmen dopo il primo tiro e prima del secondo, saranno assegnate in

aggiunta al fuoricampo. La corsa in atto durante il primo tiro conterà soltanto se i battitori non si sono ancora incrociati in quel momento; la corsa in atto durante il tiro finale soltanto se si sono già incrociati in quel momento. La legge 18.12 (Batsman che ritorna al wicket che ha lasciato) si applicherà considerando il momento del tiro finale.

(d) Se, secondo il parere dell'umpire, nessuna delle condizioni di cui al p.(a) qui sopra sono state soddisfatte, sia che ci sia un overthrow oppure no, nessun punto sarà assegnato da quel lancio alla squadra in battuta altro che la eventuale penalità per No ball. Inoltre, nessuna altra penalità sarà data alla squadra in battuta quando la palla è morta. Vedere la legge 42.17 (Penalty Runs).

5. Palla colpita legittimamente più di una volta – azione dell'umpire

Se nessuna corsa deve essere assegnata, o per le condizioni di cui al p.4(d) qui sopra, o perché non c'è stato overthrow e

(a) se nessuna corsa è stata tentata ma la palla ha raggiunto il bordo del campo, l'umpire chiamerà e segnalerà "Dead Ball" e rifiuterà l'assegnazione del fuoricampo.

(b) se i batsmen corrono e

(i) né l'uno né l'altro batsman vengono eliminati e la palla non diventa morta per qualunque altro motivo, l'umpire chiamerà e segnalerà "Dead Ball" non appena una corsa è stata completata o la palla raggiunge il bordo del campo. I Batsmen ritorneranno alle loro posizioni originali. La corsa o il fuoricampo non saranno assegnati.

(ii) un batsman è eliminato, o per qualunque altro motivo la palla è diventata morta prima che una corsa sia stata completata o che la palla stessa abbia raggiunto il bordo del campo, tutte le disposizioni delle leggi verranno applicate salvo che la concessione di penalità alla squadra in battuta, come indicato dai p.4(a) o 4(d) qui sopra, in base al caso.

6. Il bowler non ottiene l'assegnazione

Il bowler non ottiene l'assegnazione del wicket.

LEGGE 35. Hit Wicket

1. Eliminazione Hit Wicket

Lo striker viene eliminato Hit Wicket se, mentre la palla è in gioco, il suo **wicket** cade colpito dalla mazza o dal corpo dello striker stesso, come descritto nelle leggi 28.1(a)(ii) e (iii) (caduta del wicket)

o (i) durante qualsiasi movimento da lui fatto preparandosi a ricevere la palla o ricevendola,

o (ii) uscendo dalla sua area per la prima corsa dopo aver colpito o colpendo la palla,

o (iii) non facendo nessun tentativo di colpire la palla, uscendo dalla sua area per la sua prima corsa, e con la convinzione da parte dell'umpire che ciò è avvenuto subito dopo aver avuto l'opportunità di giocare la palla,

o (iv) nel fare un secondo o successivo legittimo colpo alla palla per difendere il suo wicket, come descritto nella legge 34.3 (palla colpita legittimamente più di una volta).

2. Not Out per Hit Wicket

Nonostante il p.1 qui sopra, il batsman non è eliminato secondo questa legge se il suo wicket viene abbattuto in uno dei modi descritti al p.1 qui sopra se:

- (a) accade dopo aver completato tutte le azioni relative alla ricezione della palla, tranne quello che risulta dai pp.1(ii), (iii) e (iv) qui sopra.
- (b) accade mentre sta correndo, tranne che nell'inizio della sua prima corsa.
- (c) accade quando sta provando ad evitare di essere eliminato Run Out o stumped.
- (d) accade mentre sta provando ad evitare un throw-in in qualunque momento.
- (e) il bowler, dopo la sua rincorsa o il suo movimento di lancio se non ha preso rincorsa, non lancia la palla. In questo caso uno dei due umpires chiamerà e segnalerà immediatamente "Dead Ball". Vedere la legge 23.3 (umpire che chiama e segnala dead ball) .
- (f) il lancio è un No Ball.

LEGGE 36. Leg Before wicket

1. Eliminazione LBW

Lo striker sarà eliminato LBW nelle circostanze descritte qui di seguito.

- (a) Il bowler lancia una palla che non sia un No ball
- e (b) la palla, se non è senza rimbalzo, rimbalza nella linea immaginaria che unisce i due wickets o nell'off side del wicket dello striker
- e (c) la palla, che non ha preventivamente toccato la sua mazza, viene intercettata dallo striker, sia al volo sia dopo il rimbalzo, con qualsiasi parte del suo corpo.
- e (d) il punto di impatto, a prescindere dall'altezza rispetto ai bails,
 - o (i) è nella linea immaginaria che unisce i due wickets
 - o (ii) è nella linea immaginaria che unisce i due wickets o fuori dalla linea di off stump, se il battitore ha effettuato un genuino tentativo di colpire la palla con la mazza
- e (e), in assenza del contatto con lo striker, avrebbe colpito il wicket.

2. Intercettazione della palla

- (a) Nel valutare i punti (c), (d) e (e) del p.1 qui sopra, bisogna prendere in considerazione solo il primo contatto.
- (b) Nel valutare il punto (e) del p.1 qui sopra, deve essere valutato il percorso che avrebbe fatto la palla dopo l'intercettazione con il corpo, indipendentemente dalla possibilità che la palla abbia potuto effettuare un nuovo rimbalzo.

3. Fuori del lato del wicket

L'off side del wicket dello striker sarà determinato in base alla posizione tenuta dal battitore nel momento in cui la palla è entrata in gioco per quel lancio.

LEGGE 37. Obstructing the field

1. Eliminazione Obstructing the field

Un batsman è eliminato Obstructing the field se ostruisce o distrae in maniera volontaria la squadra avversaria con parole o azioni. Sarà considerata ostruzione se il batsman volontariamente e senza il consenso della squadra al fielding, colpisce la palla con la sua mazza o il suo corpo, tranne che con la mano che non tiene la mazza, dopo che la palla stessa ha toccato un fielder. Vedere il p.4 qui sotto.

2. Ostruzione accidentale

È compito degli arbitri decidere se qualunque ostruzione o distrazione è volontaria oppure no. Consulterà l'altro umpire se ha dei dubbi in merito.

3. Ostruzione della palla che sta per essere presa al volo

Lo striker è eliminato se uno dei due battitori ostruiscono o distraggono intenzionalmente i fielders per impedire una presa al volo.

Ciò si applicherà anche se lo striker causa l'ostruzione legittimamente difendendo il suo wicket in base alle disposizioni della legge 34.3 (palla colpita legittimamente più di una volta).

4. Restituzione della palla ad un membro della squadra al fielding

Un batsman è eliminato secondo questa legge se, senza il consenso della squadra al fielding e mentre la palla è in gioco, usa la sua mazza o il suo corpo per restituire la palla a qualsiasi membro di quella squadra.

5. Registrazione delle corse

Se un batsman è eliminato in base a questa legge, le corse completate dai battitori prima che il fatto sia accaduto, insieme alle eventuali penalità per No Ball e Wide Ball saranno assegnati. Altre penalità che possono essere assegnate ad una o all'altra squadra quando la palla è morta saranno anch'esse concesse. Vedere la legge 42.17(b) (Penalty Runs).

Se, tuttavia, l'ostruzione impedisce una presa al volo, le corse completate dai batsmen prima che il fatto sia accaduto, non saranno assegnate ma le altre penalità che possono essere inflitte ad una o all'altra squadra, quando la palla è morta, verranno concesse. Vedere la legge 42.17(b) (Penalty Runs).

6. Il bowler non ottiene l'assegnazione

Il bowler non ottiene l'assegnazione del wicket.

LEGGE 38. Run Out

1. Eliminazione Run Out

(a) Un batsman è eliminato Run Out , tranne che secondo il p.2 qui sotto, se in qualunque momento mentre la palla è in gioco

(i) è fuori dalla sua base

e (ii) il suo wicket è stato ragionevolmente fatto cadere dalla squadra avversaria.

(b) il p.(a) qui sopra si applicherà anche se è stato chiamato un No Ball e se non è stata tentata alcuna corsa, tranne che nelle circostanze descritte nella legge 39.3(a) (Not Out Stumped).

2. Batsman non eliminato Run Out

Nonostante il p.1 qui sopra, un batsman non è eliminato Run Out se

(a) è rimasto all'interno dell'area e successivamente l'ha lasciata per evitare di essere ferito, quando il wicket è stato fatto cadere.

(b) la palla successivamente non è stata toccata di nuovo da un fielder, dopo che il bowler l'ha lanciata, prima che il wicket fosse caduto.

(c) la palla, giocata dallo striker, o colpita dal suo corpo, colpisce direttamente un casco portato da un fielder e, senza ulteriore contatto con lui o con qualunque altro fielder, rimbalza direttamente sopra al wicket. Tuttavia, la palla rimane in gioco ed un batsman può essere eliminato in base al p.1 qui sopra se un wicket viene fatto successivamente cadere.

(d) è eliminato Stumped. Vedere La Legge 39.1(b) (Eliminazione Stumped).

(e) è fuori dalla sua base, non tenta di fare una corsa ed il suo wicket è ragionevolmente fatto cadere dal wicket-keeper senza l'intervento di un altro membro del lato fielding, se è stato chiamato No Ball. Vedere la legge 39.3(b) (Not Out Stumped).

3. Quale batsman è eliminato

Il battitore eliminato, in base al p.1 qui sopra, è quello che era nell'area dentro cui il wicket è caduto. Vedere la legge 2.8 (trasgressione alle leggi da un batsman che ha un Runner) e la legge 29.2 (qual è l'area del battitore).

4. Punti assegnati

Se un batsman è stato eliminato Run Out, si assegneranno alla squadra in battuta le corse completate prima dell'eliminazione, insieme alla eventuale penalità per No Ball o per Wide. Altre penalità per una o l'altra squadra eventualmente da infliggere quando la palla è morta, potranno essere assegnate. Vedere la legge 42.17 (Penalty Runs).

Se, tuttavia, uno striker con Runner è egli stesso eliminato Run Out, le corse completate dal Runner e dall'altro battitore prima dell'eliminazione non potranno essere concesse. Saranno, invece, assegnate le eventuali penalità per No Ball e Wide, e tutte le altre penalità per una e l'altra squadra da infliggere quando la palla è morta. Vedere la legge 2.8 (trasgressione alle leggi da un batsman che ha un Runner) e la legge 42.17(b) (Penalty Runs) .

5. Il bowler non ottiene l'assegnazione

Il bowler non ottiene l'assegnazione del wicket.

LEGGE 39. Stumped

1. Eliminazione Stumped

(a) Lo striker è eliminato Stumped se

(i) è fuori dalla sua area

e (ii) sta ricevendo una palla che non è un No Ball

e (iii) non sta tentando una corsa

e (iv) il suo wicket è fatto cadere dal wicket-keeper senza l'intervento di un altro

membro della squadra al fielding. Notare la legge 40.3 (posizione del wicket-keeper).

(b) Lo striker è eliminato Stumped se tutte le condizioni di cui al p.(a) qui sopra sono soddisfatte, anche se sarebbe giustificata una decisione di eliminazione Run Out.

2. Palla che rimbalza dal corpo del wicket-keeper

(a) Se il wicket è fatto cadere dalla palla, si dovrà considerare che sia stato fatto cadere dal wicket-keeper se la palla

(i) rimbalza sopra i bails da qualsiasi parte del suo corpo o delle sue protezioni, tranne che dal casco protettivo

o (ii) è stata calciata o gettata sopra i bails dal wicket-keeper.

(b) Se la palla tocca il casco portato dal wicket-keeper, la palla stessa è ancora in gioco ma lo striker non dovrà essere eliminato Stumped. Egli, tuttavia, sarà passibile di eliminazione Run Out se in queste circostanze si è verificato un contatto successivo fra la palla e qualunque membro della squadra al fielding. Notare, tuttavia, il p.3 qui sotto.

3. Not Out Stumped

(a) Se lo Striker non è eliminato Stumped, è comunque passibile di eliminazione Run Out, in base alle condizioni della legge 38 (Run Out), tranne che come precisato dal p.(b) qui sotto.

(b) Lo striker non sarà eliminato Run Out se è fuori dalla sua area, non tenta una corsa ed il suo wicket è ragionevolmente fatto cadere dal wicket-keeper senza l'intervento di un altro membro della squadra al fielding, se è stato chiamato No Ball.

LEGGE 40. II Wicket-Keeper

1. Equipaggiamento di protezione

Il wicket-keeper è l'unico membro della squadra al fielding cui è consentito portare i guanti e le protezioni esterne per le gambe. In base a ciò, queste protezioni devono essere considerate come componente del suo corpo, ai fini della legge 41.2 (Fielding the ball). Se dalle sue azioni e dalla sua posizione è evidente agli umpires che non potrà adempiere alle sue funzioni di wicket-keeper, sarà privato di questo diritto ed anche del diritto di essere riconosciuto come wicket-keeper agli effetti della legge 32.3 (Preso al volo regolare), della legge 39 (Stumped), della legge 41.1 (equipaggiamento di protezione), della legge 41.5 (limitazione del numero dei fielders sull'On Side) e della legge 41.6 (Fielders che non devono invadere il pitch).

2. Guanti

Se il wicket-keeper porta i guanti, così come consentito dal p.1 qui sopra, essi non dovranno avere pezzi di stoffa fra le dita salvo che un pezzo unico di materiale non elastico inserito solamente fra il dito indice e il pollice come mezzo di supporto. Questo inserto non dovrà formare un sacchetto quando la mano è estesa. Vedere L'Appendice C.

3. Posizione del wicket-keeper

Il wicket-keeper dovrà rimanere interamente dietro il wicket dal lato dello striker dal momento che la

palla entra in gioco e fino a quando

- (a) la palla lanciata dal bowler
 - o (i) tocca la mazza o il corpo dello striker
 - o (ii) passa oltre il wicket dello striker

o (b) lo striker tenta di fare una corsa.

Nel caso che il wicket-keeper contravvenga a questa regola, l'umpire dalla parte dello striker chiamerà e segnalerà "No Ball" appena possibile dopo il lancio della palla.

4. Movimento del wicket-keeper

È scorretto se il wicket-keeper mette in atto significativi movimenti dietro al wicket dopo che la palla è entrata in gioco e prima che essa venga ricevuta dallo striker. In caso di tali movimenti scorretti fatti dal wicket-keeper, uno dei due umpires chiamerà e segnalerà Dead Ball. Non dovrà essere considerato movimento scorretto se il wicket-keeper si sposta di alcuni passi in avanti per una palla lanciata lenta.

5. Restrizioni all'azione del wicket-keeper

Se il wicket-keeper interferisce col diritto dello striker a giocare la palla e difendere il suo wicket, lo striker non dovrà essere eliminato tranne che secondo le leggi 33 (palla toccata con la mano), 34 (palla colpita due volte), 37 (ostruzione del campo) o 38 (Run Out).

6. Interferenza dello striker sul wicket-keeper

Se, giocando la palla o difendendo legittimamente il suo wicket, lo striker interferisce con il wicket-keeper, egli non potrà essere eliminato a meno che per quanto previsto dalla legge 37.3 (ostruzione della palla che sta per essere presa al volo).

LEGGE 41. Il fielder

1. Equipaggiamento di protezione

A nessun membro della squadra al fielding, tranne il wicket-keeper, sarà consentito indossare guanti o protezioni esterne per le gambe. Oltre a questo, la protezione per la mano o le dita può essere indossata soltanto con il consenso degli umpires.

2. Presa della palla

Un fielder può prendere la palla con qualsiasi parte del suo corpo ma se, mentre la palla è in gioco, lui la prende in modi diversi,

(a) la sfera diventerà morta e verranno assegnati 5 Penalty Runs alla squadra in battuta. Vedere la legge 42.17 (Penalty Runs).

(b) l'arbitro informerà il suo collega, il capitano della squadra al fielding, i battitori e, non appena possibile, il capitano della squadra in battuta su cosa è accaduto.

(c) gli umpires segnaleranno insieme, appena possibile, l'accaduto ai dirigenti della squadra al fielding e a tutti gli ufficiali di gara che intraprenderanno le azioni più opportune contro il

capitano ed il giocatore colpevoli.

3. Caschi protettivi che appartengono alla squadra al fielding

I caschi protettivi, quando non sono usati dai fielders, dovranno essere disposti solo sul terreno dietro il wicket-keeper ed in linea con entrambi i wickets. Se un casco che appartiene alla squadra al fielding si trova per terra sul campo di gioco e una palla in gioco lo colpisce, la sfera diventerà morta. La squadra in battuta riceverà 5 Penalty Runs. Vedere la legge 18.11 (Punti assegnati quando la palla diventa morta) e la legge 42.17 (Penalty Runs).

4. Penalty Runs da non assegnare

Nonostante i p.2 e 3 qui sopra, se dal lancio del bowler, la palla colpisce per primo il corpo dello striker e se, secondo il parere dell'umpire, lo striker

né (i) ha tentato di giocare la palla con la sua mazza,

né (ii) ha provato ad evitare di essere colpito dalla palla,

allora non potranno essere assegnati i 5 Penalty Runs e nessun altro punto o penalità tranne, eventualmente, quello per il No Ball. Vedere la legge 26.3 (Leg byes da non assegnare).

5. Limitazione dei fielders nell'On-side

Al momento del rilascio della palla da parte del lanciatore non dovranno esserci più di due fielders, oltre al wicket-keeper, dietro la popping crease sull'On-side. Un fielder sarà considerato dietro la popping crease a meno che tutto il suo corpo, a terra o in aria, sia davanti a questa linea.

In caso di infrazione a questa legge da parte della squadra al fielding, l'umpire dalla parte dello striker chiamerà e segnalerà No Ball.

6. Fielders che non devono invadere il pitch

Mentre la palla è in gioco e fino a che la palla non abbia avuto un contatto con la mazza o con il corpo dello striker, o abbia superato la mazza dello striker, nessun fielder, tranne il bowler, può avere qualsiasi parte del suo corpo, sulla terra o in estensione, sopra il pitch.

In caso di infrazione a questa legge da qualsiasi fielder tranne il wicket-keeper, l'umpire dalla parte del lanciatore chiamerà e segnalerà "No Ball" appena possibile dopo il lancio della palla. Notare, tuttavia, la legge 40.3 (posizione del wicket-keeper).

7. Movimento dei fielders

Tutti i movimenti significativi effettuati da qualunque fielder dopo che la palla è entrata in gioco e prima che essa abbia raggiunto lo striker, sono scorretti. In caso di tale movimento scorretto, uno dei due umpires chiamerà e segnalerà "Dead Ball". Notare inoltre le disposizioni della legge 42.4 (tentativo deliberato di distrarre lo striker).

8. Definizione di movimento significativo

(a) Per i fielders vicini, qualsiasi altro movimento diverso da piccoli aggiustamenti di posizione rispetto allo striker è considerato significativo.

(b) Nell'outfield, è consentito ai fielders di avanzare verso lo striker o verso il wicket dello striker, a condizione che non si contravvenga al p.5 qui sopra. Qualsiasi altro movimento tranne leggeri aggiustamenti fuori linea o lontano dallo striker, deve essere considerato significativo.

(c) Per le limitazioni dei movimenti del wicket-keeper vedere la legge 40.4 (movimento del wicket-keeper).

LEGGE 42. Gioco corretto e scorretto

1. Gioco corretto e scorretto - Responsabilità dei capitani

I capitani hanno la responsabilità di accertarsi che il gioco sia condotto secondo il rispetto dello spirito e delle tradizioni del gioco, come descritto sia nel Preambolo – Lo spirito del Cricket, sia all'interno delle leggi.

2. Gioco corretto e scorretto - Responsabilità degli arbitri

I umpires saranno i soli giudici del gioco corretto e scorretto. Se uno dei due umpires ritiene che un'azione, non contemplata nelle leggi, sia scorretta, interverrà senza appello e, se la palla è in gioco, chiamerà e segnalerà “Dead Ball” ed effettuerà la procedura precisata al p.18 qui sotto. Altrimenti gli umpires non interferiranno nell'andamento del gioco, a meno che siano tenuti a farlo secondo le leggi.

3. La palla della gara – variazione delle sue condizioni

(a) Tutti i fielders possono

(i) lucidare la palla a condizione che non sia utilizzata nessuna sostanza artificiale e che non venga perso del tempo.

(ii) rimuovere il fango dalla palla sotto il controllo dell'umpire.

(iii) asciugare la palla bagnata con una salvietta.

(b) Per chiunque è scorretto lucidare la sfera per terra per qualsiasi ragione, rovinare le cuciture sulla superficie della palla, utilizzare qualsiasi strumento, o fare qualunque altra azione atta ad alterare lo stato della palla, tranne ciò che è consentito dal p.(a) qui sopra.

(c) Gli umpires faranno frequenti e irregolari controlli della palla.

(d) Nel caso qualsiasi fielder cambi lo stato della palla scorrettamente, come precisato al p.(b) qui sopra, gli umpires, dopo essersi consultati

(i) cambieranno immediatamente la palla. Sarà compito degli umpires decidere che tipo di palla usare per la sostituzione prendendone una che, a loro parere, abbia un'usura paragonabile con quella che aveva la palla prima dell'infrazione.

(ii) informeranno i batsmen del fatto che la palla è stata cambiata.

(iii) assegneranno 5 Penalty Runs alla squadra in battuta. - Vedere il p.17 qui sotto.

(iv) informeranno il capitano della squadra al fielding che il motivo del cambio era una scorretta manipolazione della palla.

(v) informeranno il capitano della squadra in battuta, non appena possibile, di che cosa è accaduto.

(vi) segnaleranno, appena possibile, il caso ai dirigenti della squadra al fielding e a tutti gli ufficiali di gara, che intraprenderanno le azioni ritenute più opportune contro il capitano e la squadra interessati.

(e) Se si verifica un nuovo tentativo di cambiare lo stato della palla in quell'innings, gli umpires, dopo essersi consultati

- (i) ripeteranno la procedura di cui ai pp.(d)(i), (ii) e (iii) qui sopra.
- (ii) informeranno il capitano della squadra al fielding del motivo dell'azione intrapresa e gli imporranno di far smettere immediatamente di lanciare al bowler che ha lanciato la palla. Questo bowler non potrà più lanciare in questo innings.
- (iii) informeranno il capitano della squadra in battuta, appena possibile, di quanto accaduto.
- (iv) segnaleranno, appena possibile, il caso ai dirigenti della squadra al fielding e a tutti gli ufficiali di gara, che intraprenderanno le azioni ritenute più opportune contro il capitano e la squadra interessati.

4. Deliberato tentativo di distrarre lo striker

Per tutti i membri della squadra al fielding è scorretto tentare deliberatamente di distrarre lo striker mentre sta preparandosi a ricevere o sta ricevendo un lancio.

- (a) Se uno dei due umpires considera che l'azione di un giocatore della squadra al fielding è un siffatto tentativo, al primo caso
 - (i) immediatamente chiama e segnala "Dead Ball".
 - (ii) avverte il capitano della squadra al fielding che l'azione è scorretta ed indica che questo è il primo ed ultimo avvertimento.
 - (iii) informa l'altro umpire e i batsmen di cosa è accaduto.
 Nessun batsman potrà essere eliminato da quel lancio e la palla non conterà come una dell'over.

- (b) Se avviene un ulteriore tentativo intenzionale nello stesso innings, da qualsiasi giocatore della squadra al fielding, si applicheranno, tranne l'avvertimento, le procedure precisate al p.(a) qui sopra. Inoltre l'umpire dalla parte del lanciatore
 - (i) assegnerà 5 Penalty Runs alla squadra in battuta. Vedere il p.17 qui sotto.
 - (ii) informerà il capitano della squadra al fielding del motivo per cui è stata presa questa decisione e, non appena possibile, informerà il capitano della squadra in battuta.
 - (iii) segnalerà, appena possibile, il caso ai dirigenti della squadra al fielding e a tutti gli ufficiali di gara, che intraprenderanno le azioni ritenute più opportune contro il capitano e il giocatore o i giocatori colpevoli.

5. Distrazione o ostruzione intenzionale di un batsman

Oltre che quello descritto al p.4 qui sopra, è scorretto per tutti i membri della squadra al fielding, tramite parole o azioni, tentare intenzionalmente di distrarre o ostruire un batsman dopo che lo striker ha ricevuto la palla.

- (a) È compito degli umpires decidere se qualunque distrazione o ostruzione è intenzionale oppure no.

- (b) Se uno dei due umpires considera che un membro della squadra al fielding ha intenzionalmente tentato di causare distrazione o ostruzione

- (i) immediatamente chiama e segnala "Dead Ball".
- (ii) informa il capitano della squadra al fielding e l'altro umpire del motivo della chiamata.

Inoltre,

- (iii) né l'uno né l'altro batsman potrà essere eliminato da quel lancio.
- (iv) verranno assegnati 5 Penalty Runs alla squadra in battuta. - Vedere il p.17 qui sotto.

In questo caso, le corse in atto saranno assegnate, sia che, al momento della chiamata, i battitori si siano già incrociati oppure no. Vedere la legge 18.11 (punti assegnati quando la palla diventa morta).

(v) l'umpire dalla parte del lanciatore informerà il capitano della squadra al fielding del motivo di questa azione e, non appena possibile, informerà il capitano della squadra in battuta.

(vi) gli arbitri segnaleranno, appena possibile, il caso ai dirigenti della squadra al fielding e a tutti gli ufficiali di gara, che intraprenderanno le azioni ritenute più opportune contro il capitano e il giocatore o i giocatori colpevoli.

6. Bowling pericoloso e scorretto

(a) Bowling di palle lanciate corte e veloci

(i) Il lancio di palle corte e veloci è pericoloso e scorretto se l'umpire dalla parte del lanciatore ritiene che sia stato ripetuto e che, considerando la loro lunghezza, altezza e direzione, possano infliggere danni fisici allo striker, indipendentemente dalle protezioni da lui indossate. Dovrà anche essere presa in considerazione l'abilità dello striker.

(ii) Tutti i lanci che, dopo il rimbalzo, passano o sarebbero passati sopra la testa dello striker, in piedi nella sua area, anche se non avrebbero potuto infliggergli danni fisici, saranno considerati come facenti parte di ciò che è descritto al p.(i) qui sopra.

L'umpire chiamerà e segnalerà "No Ball" per ciascuno di essi.

(b) Bowling di palle lanciate senza rimbalzo

(i) Qualsiasi lancio, tranne quelli lenti, che passa o sarebbe passato sopra l'altezza della vita dello striker, in piedi nella sua area, deve essere ritenuto pericoloso ed scorretto, anche se non avrebbe inflitto danni fisici allo striker.

(ii) Un lancio lento che passa o sarebbe passato sopra l'altezza della spalla dello striker in piedi nella sua area, deve essere ritenuto pericoloso e scorretto, anche se non avrebbe inflitto danni fisici allo striker.

7. Lanci pericolosi e scorretti - azione dell'arbitro

(a) In caso di lanci pericolosi e/o scorretti, come definito al p.6 qui sopra, fatti da qualsiasi bowler, a meno che in base a ciò che è descritto nel p.8 qui sotto, al primo caso l'umpire dalla parte del lanciatore chiama e segnala "No Ball" e, quando la palla è morta, avverte il bowler, informa l'altro umpire, il capitano della squadra al fielding e i batsmen di cosa ha accaduto. Questa azione verrà fatta in tutti gli innings.

(b) Se avviene un secondo caso di lancio pericoloso e/o scorretto da parte dello stesso bowler nello stesso innings, l'umpire dalla parte del lanciatore ripeterà la medesima procedura, avvisando il bowler che si tratta dell'ultimo avvertimento.

Sia la procedura di cui sopra che l'avviso finale si applicheranno nel caso il bowler cambi successivamente lato di lancio.

(c) Se avviene un ulteriore caso, dallo stesso bowler nello stesso innings, l'umpire

(i) chiama e segnala "No Ball".

(ii) impone al capitano, quando la palla è morta, di eliminare dal lancio il giocatore immediatamente. Il residuo dell'over sarà completato da un altro bowler, che non abbia

lanciato l'over precedente né stia per lanciare quello successivo.

Il bowler eliminato dal lancio non potrà più lanciare nello stesso innings.

(iii) segnala il caso all'altro umpire, ai batsmen e, non appena possibile, al capitano della squadra in battuta.

(iv) segnala il caso, con l'altro umpire, appena possibile ai dirigenti della squadra al fielding ed a tutti gli ufficiali di gara, che intraprenderanno le azioni ritenute più opportune contro il capitano ed il bowler interessati.

8. Lancio intenzionale di palle senza rimbalzo

Se l'umpire ritiene che una palla lanciata al volo possa essere intenzionalmente pericolosa e scorretta, come definito dal p.6(b) qui sopra, allora sarà effettuato il richiamo e l'avviso di cui al p.7 qui sopra.

L'umpire

(a) chiamerà e segnerà No Ball.

(b) imporrà al capitano, quando la palla è morta, di eliminare il giocatore dal lancio immediatamente.

(c) effettuerà il resto della procedura come indicato al p.7(c) qui sopra.

9. Tempo perso dalla squadra al fielding

Per tutti i membri della squadra al fielding è scorretto perdere tempo.

(a) Se il capitano della squadra al fielding perde tempo, o permette che qualunque giocatore della sua squadra perda tempo, o se lo svolgersi dell'over è inutilmente lento, in prima istanza l'umpire chiamerà e segnerà "Dead Ball", se necessario, e

(i) avvertirà il capitano indicandogli che si tratta del primo ed ultimo avviso.

(ii) informerà l'altro umpire e i batsmen di cosa è accaduto.

(b) Se avviene di nuovo una perdita di tempo nello stesso innings, da qualsiasi giocatore della squadra al fielding, l'umpire

o (i) se la perdita di tempo non è nel corso di un'over, assegnerà 5 Penalty Runs alla squadra in battuta. Vedere il p.17 qui sotto.

o (ii) se la perdita di tempo è nel corso di un'over, quando la palla è morta, imporrà al capitano di eliminare immediatamente dal lancio il giocatore. Se possibile, i rimanenti lanci dell'over saranno completati da un altro bowler, che non abbia lanciato l'over precedente né che stia per lanciare quello successivo.

Il bowler eliminato dal lancio non potrà più lanciare in quell'innings.

(iii) informerà l'altro umpire, i batsmen e, non appena possibile, il capitano della squadra in battuta, su cosa è accaduto.

(iv) segnerà il caso, con l'altro umpire, appena possibile, ai dirigenti della squadra al fielding ed a tutti gli ufficiali di gara, che intraprenderanno le azioni ritenute opportune contro il capitano ed il bowler interessati.

10. Batsman che perde tempo

Per un batsman è scorretto perdere il tempo. In circostanze normali lo striker dovrebbe sempre essere pronto a ricevere il lancio quando il bowler è pronto ad iniziare la sua rincorsa.

(a) Se uno dei due batsman perde tempo non riuscendo ad essere pronto, come detto sopra, o in altro modo, dovrà essere adottata la seguente procedura. Al primo caso, prima che il bowler inizi la sua rincorsa o quando la palla è morta, in base alla situazione, l'umpire

(i) avverte il batsman e gli dice che si tratta del primo ed ultimo avviso. Tale avviso andrà ripetuto in ogni innings. L'umpire informa di ciò tutti i battitori entranti.

(ii) informa l'altro umpire, l'altro batsman ed il capitano della squadra al lancio di ciò che è avvenuto.

(iii) informa il capitano della squadra in battuta, appena possibile.

(b) se ci sono nuove perdite di tempo da parte di qualsiasi batsman nello stesso innings, l'umpire, al momento opportuno mentre la palla è morta

(i) assegnerà 5 Penalty Runs alla squadra al fielding. Vedere il p.17 qui sotto.

(ii) informerà l'altro umpire, l'altro batsman, il capitano della squadra al fielding e, non appena possibile, il capitano della squadra in battuta, di ciò che accaduto.

(iii) segnalerà il caso, con l'altro umpire, appena possibile, ai dirigenti della squadra in battuta ed a tutti gli ufficiali di gara, che intraprenderanno le azioni ritenute più opportune contro il capitano e il/i giocatori e, se del caso, la squadra interessata.

11. Danneggiamento del pitch – area da proteggere

(a) È indispensabile che tutti i giocatori evitino il danneggiamento inutile del pitch. Per tutti i giocatori è scorretto danneggiare intenzionalmente il pitch.

(b) Un'area del pitch, chiamata "Area protetta", è quella zona delimitata da un rettangolo che ha come estremi le linee immaginarie poste a 1,52m di fronte alle popping crease e parallele ad esse, e come lati due linee immaginarie parallele alla linea, anch'essa immaginaria, che unisce i due stumps centrali dei wickets e distanti 30,48 cm da essa.

12. Bowler che corre sull'area protetta dopo il lancio della palla

(a) Se il bowler, dopo il lancio della palla, corre sull'area protetta, così definita al p.11(b) qui sopra, l'umpire al primo caso e quando la palla è morta,

(i) avverte il bowler. Questo avvertimento continuerà ad applicarsi durante tutti gli innings.

(ii) informa l'altro umpire, il capitano della squadra al fielding e i batsmen di che cosa è accaduto.

(b) Se, nello stesso innings, lo stesso bowler corre di nuovo nella zona protetta dopo il lancio della palla, l'umpire ripeterà la suddetta procedura, indicando che si tratta dell'ultimo avvertimento.

(c) Se, nello stesso innings, lo stesso bowler corre nella zona protetta una terza volta dopo il lancio della palla, quando la palla è morta l'umpire

(i) impone al capitano della squadra al fielding di eliminare immediatamente dal lancio il bowler. Se applicabile, le residue palle da lanciare saranno completate da un altro bowler, che non abbia lanciato l'over precedente e che non intenda lanciare il successivo. Il bowler così eliminato non potrà più lanciare in quell'innings.

(ii) informa l'altro umpire, i batsmen e, non appena possibile, il capitano della squadra in

battuta di che cosa è accaduto.

(iii) segnala il caso, con l'altro umpire, appena possibile, ai dirigenti della squadra al fielding ed a tutti gli ufficiali di gara, che intraprenderanno le azioni ritenute più opportune contro il capitano e il bowler responsabili del fatto.

13. Fielder che danneggia il pitch.

(a) se qualsiasi fielder causa un danno evidente al pitch, tranne il caso contemplato al p.12(a) qui sopra, al primo caso l'umpire, quando la palla è morta,

(i) avvertirà il capitano della squadra al fielding, indicandogli che si tratta del primo e ultimo avvertimento. Tale avviso continuerà ad applicarsi durante tutti gli innings.

(ii) informa l'altro umpire e i battitori su ciò che è accaduto.

(b) Se avviene un nuovo danneggiamento evidente del pitch da qualunque fielder nello stesso innings, l'umpire, quando la palla è morta,

(i) assegnerà 5 Penalty Runs alla squadra in battuta. Vedere il p.17 qui sotto.

(ii) informerà l'altro umpire, i batsmen, il capitano della squadra al fielding e, non appena possibile, il capitano della squadra in battuta, su cosa è accaduto.

(iii) segnala il caso, con l'altro umpire, appena possibile, ai dirigenti della squadra al fielding ed a tutti gli ufficiali di gara, che intraprenderanno le azioni ritenute più opportune contro il capitano e il/i giocatori responsabili.

14. Batsman che danneggia il pitch

(a) se uno dei due battitori causa un danno evidente al pitch, al primo caso l'umpire, quando la palla è morta,

(i) avverte il batsman. Questo avvertimento continuerà ad applicarsi durante tutti gli innings. L'umpire informerà nella stessa maniera tutti i batsmen entranti.

(ii) informa l'altro umpire, l'altro batsman, il capitano della squadra al fielding e, non appena possibile, il capitano della squadra in battuta.

(b) Se avviene un secondo caso di danneggiamento del pitch dallo stesso batsman nello stesso innings

(i) l'umpire ripeterà la suddetta procedura, indicando che si tratta dell'ultimo avvertimento.

(ii) inoltre non concederà alcun punto alla squadra in battuta per quel lancio, tranne che le penalità per No Ball o per Wide, se applicabili. I Batsmen torneranno alle loro posizioni originali.

(c) Se avviene un nuovo danneggiamento evidente del pitch da parte dello stesso batsman, nello stesso innings, l'umpire, quando la palla è morta,

(i) non assegna alcun punto alla squadra in battuta, tranne eventuali penalità per No Ball o per Wide.

(ii) assegna 5 Penalty Runs alla squadra al fielding. Vedere il p.17 qui sotto.

(iii) informa l'altro umpire, l'altro batsman, il capitano della squadra al fielding e, non appena possibile, il capitano della squadra in battuta, su cosa è accaduto.

(iv) segnala il caso, con l'altro umpire, appena possibile ai dirigenti della squadra in battuta e agli ufficiali di gara, che intraprenderanno tutte le azioni ritenute più opportune

contro il capitano ed il giocatore o i giocatori colpevoli.

15. Bowler che tenta di eliminare Run Out il non-striker prima del lancio

al bowler è consentito, prima di iniziare il suo lancio, tentare di eliminare Run Out il non-striker. La palla non verrà contata tra quelle dell'over.

L'umpire chiamerà e segnalerà, appena possibile, Dead Ball, se il bowler fallisce nel tentativo di eliminare Run Out in non-striker.

16. Batsmen che “ruba” una corsa

E' scorretto per un batsman tentare di “rubare” una corsa durante la rincorsa del lanciatore.

A meno che il bowler tenti di eliminare Run Out uno dei due batsmen – vedere il p.15 qui sopra e la legge 24.4 (bowler che tira la palla verso l'area dello striker prima del lancio) – l'umpire

(i) chiama e segnala “Dead Ball” non appena i batsmen si incrociano in tale tentativo.

(ii) fa ritornare i batsmen alle loro posizioni originali.

(iii) assegna 5 Penalty Runs alla squadra al fielding. Vedere il p.17 qui sotto.

(iv) informa l'altro umpire, i batsmen, il capitano della squadra al fielding e, non appena possibile, il capitano della squadra in battuta, su ciò che è avvenuto.

(v) segnala il caso, con l'altro umpire, appena possibile ai dirigenti della squadra in battuta e agli ufficiali di gara, che intraprenderanno tutte le azioni ritenute più opportune contro il capitano ed il giocatore o i giocatori colpevoli.

17. Penalty Runs

(a) quando un Penalty Runs viene assegnato ad una delle due squadre, al momento in cui la palla è morta l'umpire segnalerà tale penalità agli scorers come indicato nella legge 3.14 (segnali).

(b) Nonostante alcune disposizioni all'interno delle leggi, i Penalty Runs non potranno essere assegnati una volta che la gara è terminata, come definito nella legge 16.9 (conclusione di una gara).

(c) Quando la squadra in battuta riceve i 5 Penalty Runs, secondo le leggi 2.6 (giocatore che ritorna in campo senza il permesso), 41 (il fielder) o secondo i punti 3, 4, 5, 9 o 13 qui sopra,

(i) saranno annotati come penalty extras e verranno sommati a tutte le altre penalità.

(ii) non saranno considerati come punti del lancio precedente né del lancio successivo ma saranno sommati ai punti di tali lanci.

(iii) i batsmen non cambieranno posizione solamente a causa dei 5 Penalty Runs.

(d) Quando 5 Penalty Runs vengono assegnati alla squadra al fielding, secondo le leggi 18.5(b) (Short Run intenzionale), o secondo i pp. 10, 14 o 16 qui sopra, saranno aggiunti come penalty extras al totale dei punti ottenuti dalla squadra nell'innings completato più recentemente.

Se la squadra al fielding non ha completato un innings, i 5 Penalty Runs saranno aggiunti ai punti dell'innings seguente.

18. Il comportamento dei giocatori

Se avviene qualsiasi comportamento contrario allo Spirito del Gioco da parte di un giocatore che non esegue le istruzioni di un umpire, o critica le sue decisioni con parole o azioni, o mostra il suo dissenso, o generalmente si comporta in modo tale da screditare il gioco, l'umpire interessato segnalerà immediatamente il caso all'altro umpire.

Gli umpires

- (i) informeranno insieme il capitano del giocatore colpevole, istruendolo sul modo di agire.
- (ii) lo avvertiranno della gravità dell'offesa e gli diranno che il fatto verrà segnalato alle autorità superiori.
- (iii) segnaleranno, appena possibile, il caso ai dirigenti responsabili della squadra del giocatore e agli ufficiali di gara, che intraprenderanno le azioni ritenute più opportune contro il capitano, il giocatore o i giocatori e, se del caso, la squadra interessata.