



FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA

C.O.N.I. – Disciplina Associata

**Giochi Sportivi Studenteschi 2004/2005
Istituzioni scolastiche secondarie di 1° grado**

MINI CRICKET

(KWIK CRICKET)

Composizione delle squadre

Ogni squadra, anche mista, potrà iscrivere a referto in ogni gara 8 giocatori/trici, di cui 6 scendono in campo. Non sono ammesse squadre con un numero inferiore ad 6 giocatori/trici. Nel caso in cui una squadra si presenti con meno di 6 giocatori/trici, la gara non verrà effettuata e la squadra in difetto avrà partita persa per 30-0 ed un punto in meno in classifica.

Tempi di gioco

Le gare si svolgeranno in 2 innings di 5 overs l'uno (30 palle valide), con intervalli di 5' tra il primo ed il secondo innings

Impianti ed attrezzature

Sono sufficienti le palestre con misure minime 20x10x8 di altezza non sono tollerate misure diverse se non per situazioni straordinarie.

Gli stumps sono quelli del KwikCricket di plastica con palla morbida in gomma o da tennis nuova.

Regole di base

1. SIX-a-SIDE (6 contro 6)

Solo 2 innings, uno in battuta e l'altro al lancio

2. Avvicendamento dei giocatori:

Nell'innings di lancio l'insegnante deve obbligatoriamente sostituire (in caso di 8 giocatori iscritti) 2 dei 6 giocatori/trici. Questi 2 giocatori/trici possono essere sostituiti nel corso dell'innings di lancio tempo solo con giocatori/trici che non hanno battuto o non batteranno. Si ritiene soddisfatto tale obbligo quando un giocatore rimane in campo almeno per 2 overs.

3. Durata azione di lancio e battuta:

Ogni qualvolta un giocatore è al lancio o battuta non può rallentare volutamente il gioco e il/i docente/i veglierà/anno che non si perda inutile tempo per infastidire gli avversari.

4. Arbitraggio coerente con il rispetto del prossimo

Ogni volta che l'arbitro rileva una mancanza di rispetto per gli avversari dovrà interrompere il gioco. Alla prima infrazione ammonirà ufficialmente l'allievo/a, alla seconda infrazione l'arbitro potrà richiedere al docente il ritiro dal campo del giocatore.

5. Casi di parità

Nel caso di parità al termine dei 2 innings, si svolgerà un "bowl out " su 5 lanci (tutti lanciano ad esclusione del W.K.), perdurando la parità si continuerà fino a un errore di un lanciatore.

6. Le partite si vincono

Per scontro diretto, per abbandono o non presentazione della squadra in campo, al bowl out al superamento del punteggio avversario anche solo di un punto entro il numero dei lanci previsti come massimo nella partita (5 overs).

Gli arbitri per l'anno 2004/05 saranno forniti dalla F.Cr.I. con persone abilitate con documentazione fornita direttamente alle scuole interessate dopo la richiesta da effettuarsi almeno 30 giorni prima delle partite.

Durata delle partite

Ogni innings di lancio non può durare più di 25 minuti. In caso di rallentamento la fase di battuta sarà ridotta del tempo perso calcolato con 5 minuti a overs.