



# FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA

C.O.N.I. – Disciplina Associata

## REGOLAMENTO CAMPIONATO ITALIANO 2009 – SERIE A

Approvato dal C.F. della F.Cr.I. con deliberazione n. 32/2009 del 04/04/2009

### NORME GENERALI

- Art. 1 - COMPETIZIONE
- Art. 2 - PARTECIPANTI
- Art. 3 - CATEGORIE
- Art. 4 - SVOLGIMENTO
- Art. 5 – SPOSTAMENTI GARE

### PROCEDURE PRELIMINARI ALL'INCONTRO

- Art. 6 - LOGISTICA GIACS
- Art. 7 - GIACS
- Art. 8 - LISTE PARTECIPANTI GARA
- Art. 9 – DIRIGENTI ACCOMPAGNATORI ASA
- Art. 10 - SCORER
- Art. 11 - ORARI INIZIO GARA
- Art. 12 – MODALITA' ASSICURATIVE
- Art. 13 – RICONOSCIMENTO PARTECIPANTI GARA
- Art. 14 - ORDINE PUBBLICO
- Art. 15 - ASSISTENZA SANITARIA
- Art. 16 - CAMPO DA GIOCO
- Art. 17 - TABELLONE SEGNAPUNTI
- Art. 18 – AGGIORNAMENTO TABELLONE SEGNAPUNTI
- Art. 19 – ATTREZZATURE DA GIOCO
- Art. 20 – DIVISE DA GIOCO
- Art. 21 - ORGANI DI CAMPO
- Art. 22 - COLLEGAMENTO TELEFONICO

### INTERRUZIONI NEL CORSO DELL'INCONTRO

- Art. 23 – INTERVALLO TRA GLI INNINGS
- Art. 24 – PAUSE PER BERE
- Art. 25 - INFORTUNI
- Art. 26 - INTERRUZIONI
- Art. 27 - ANTIDOPING

### SVOLGIMENTO DELL'INCONTRO

- Art. 28 - PRINCIPI GENERALI
- Art. 29 - DURATA
- Art. 30 - PALLE DA GIOCO
- Art. 31 – RUOLI DESIGNATI
- Art. 32 - OVER PER LANCIATORE
- Art. 33 - RESTRIZIONI NEL FIELDING - POWER PLAY
- Art. 34 - WIDE
- Art. 35 - NO BALL
- Art. 36 – SHORT PITCHED DELIVERY
- Art. 37 - SICUREZZA
- Art. 38 - REGOLE IN BATTUTA
- Art. 39 - SOSTITUZIONI
- Art. 40 – LANCIO
- Art. 41 – BATTUTA
- Art. 42 - RISULTATO FINALE GARA - ASSEGNAZIONE PUNTI

### PROCEDURE SUCCESSIVE ALL'INCONTRO

- Art. 43 - FOGLI SEGNAPUNTI

### PROCEDURE RELATIVE ALLA GIUSTIZIA FEDERALE

- Art. 44 - OMOLOGA
- Art. 45 - GIUDICE UNICO
- Art. 46 - RICORSI

## **NORME GENERALI**

### **Art. 1 - COMPETIZIONE**

1. La competizione è denominata Campionato Italiano 2009 – Serie A.

### **Art. 2 - PARTECIPANTI**

1. Partecipano al Campionato Italiano 2009 – Serie A le A.S.A. aventi acquisito diritto nei Campionati precedenti e quelle ammesse dal Consiglio Federale della Federazione Cricket Italiana. Dette A.S.A. sono tenute a partecipare al Campionato prendendo parte a tutti gli incontri loro assegnati dal Calendario e schierando, in ogni occasione, la miglior formazione disponibile ai sensi degli articoli 8, 12, 65 e 71 del Regolamento Gare e Campionati (Reg. G. e C.)

### **Art. 3 - CATEGORIE**

1. Il numero minimo di giocatori con cui le A.S.A. possono schierarsi in campo in una partita di Campionato, potendo dare inizio regolarmente alla stessa, è 11.

2. Le A.S.A. devono schierare, tra gli 11 giocatori in formazione, almeno 7 che siano cittadini italiani (ITA) o equiparati (EQ – ITA). Nell'ambito di questi 7, almeno 4 devono essere obbligatoriamente o cittadini italiani (ITA) o equiparati nati a partire dall'01/09/1987 (EQ – ITA U21). In nessun caso, le A.S.A. non possono schierare più di 2 stranieri (STR), fermo restando che possono schierare fino a 4 residenti in Italia da almeno 7 anni, il terzo ed il quarto a scapito di uno straniero (STR), specificamente indicati nelle liste giocatori come residenti (RES).

3. In ossequio alla delega specifica conferita dall'art. 15 del Reg. G. e C., le A.S.A. potranno dare inizio alla gara schierandosi in campo anche con 10 giocatori o 9 giocatori. In caso una ASA si schieri con 10 giocatori in campo, solo 3 giocatori potranno ricadere nelle categorie STR e/o RES. In tale fattispecie, per dare inizio alla gara, il Dirigente Accompagnatore, o in trasferta il Capitano, dovrà consegnare all'Umpire l'importo di Euro 100,00 (Cento/00) esclusivamente mediante assegno intestato a "Federazione Cricket Italiana". In caso una ASA si schieri con 9 giocatori in campo, sarà sufficiente schierare almeno 6 giocatori che siano cittadini italiani (ITA) o equiparati (EQ – ITA). Nell'ambito di questi 6, 4 devono essere obbligatoriamente o cittadini italiani (ITA) o equiparati nati a partire dall'01/09/1987 (EQ – ITA U21). In tale fattispecie, per dare inizio alla gara, il Dirigente Accompagnatore, o in trasferta il Capitano, dovrà consegnare all'Umpire l'importo di Euro 200,00 (Duecento/00) esclusivamente mediante assegno intestato a "Federazione Cricket Italiana".

4. Al termine della fase regolare del Campionato, il cumulo degli importi di cui al comma precedente sarà ripartito tra le A.S.A. che si saranno sempre schierate in campo al completo con 11 giocatori, disputando regolarmente tutte le partite ai sensi del presente Regolamento. Non verificandosi ciò, l'importo sarà incamerato dalla Federazione Cricket Italiano.

5. Le disposizioni dei commi 3 e 4 non si applicano alla finale di Campionato che si dovrà disputare nel pieno rispetto del comma 2.

6. L'inadempienza alle precedenti disposizioni comporterà per la A.S.A. in difetto la sconfitta a tavolino per 200 punti a zero, ai sensi dell'art. 11 del Regolamento Giustizia e Disciplina, e, se ospitante, un'ammenda fino a un massimo di € 1.000,00, con indennizzo equivalente all'ammenda da corrispondersi alla squadra ospitata, ai sensi dell'art. 23 del Reg. Giust. e Disc., nonché una penalizzazione fino a un massimo di 12 punti in classifica. Le ammende pecuniarie sopra riportate s'intendono ridotte del 50% in caso d'inadempienza della squadra ospitata.

7. Alla stessa sanzione prevista al comma 6 soggiace la A.S.A. che non si presenti al campo per disputare la gara, salvo cause di forza maggiore oggettive comunicate all'Umpire designato almeno due ore prima dell'orario ufficiale di inizio gara.

8. Una A.S.A. che dovesse risultare recidiva nell'inadempienza al comma che precede, conformemente a quanto stabilito dall'art. 86 comma 1 Reg. G. e C., sarà automaticamente sospesa dal prendere ulteriormente parte al Campionato e retrocessa all'ultimo posto in classifica nella fase preliminare, ferme restando tutte le sanzioni di cui ai precedenti due commi per gli incontri non disputati.

### **Art. 4 - SVOLGIMENTO**

1. Il Campionato 2009 si svolgerà in due fasi

- a) Fase regolare consistente in un girone unico all'italiana di andata e ritorno per una durata complessiva di 10 giornate di gara, 8 partite per A.S.A. con due turni di riposo, con inizio domenica 10 maggio e termine domenica 12 luglio;
- b) Fase finale al meglio delle tre partite tra le squadre classificate ai primi due posti della fase regolare. La 1° partita domenica 29 agosto, e la eventuale 3° domenica 13 settembre, saranno disputate sul campo della A.S.A. 1° classificata. La 2° partita avrà luogo domenica 6 settembre sul campo della A.S.A. 2° classificata.

2. In caso di parità in classifica fra due o più A.S.A. al termine della stagione regolare fungeranno i seguenti parametri discriminanti:

- a) risultato degli scontri diretti;
- b) Net Run Rate.

3. La A.S.A. vincente la finale sarà proclamata Campione d'Italia.

## **Art. 5 – SPOSTAMENTI GARE**

1. Ai sensi dell'art. 5 del Reg. G. e C., tutti gli incontri del Campionato 2009 si disputeranno nel giorno fissato dal calendario ufficiale della F.Cr.I., allegato al presente Regolamento, con inizio alle ore 12.00.

2. In presenza di oggettive cause di forza maggiore, documentate, potrà essere concessa la disputa d'incontri in campo neutro o, qualora ciò non fosse possibile, l'inversione di campo, fermo restando il pieno consenso della A.S.A. originariamente ospitata, il cui eventuale rifiuto dovrà essere, parimenti, documentato.

3. Sarà, comunque, a carico della A.S.A. originariamente ospitante ogni eventuale aggravio economico a carico della A.S.A. ospitata e del GIACS, ferma restando la responsabilità per tutti gli oneri spettanti alla A.S.A. ospitante.

4. In presenza di oggettive e dimostrate esigenze di viaggio dovute esclusivamente al trasporto pubblico, tanto per la A.S.A. ospitata quanto per il GIACS, segnalate con almeno 6 (sei) giorni di anticipo sulla data fissata per la disputa dell'incontro la concessione dello spostamento dell'orario dell'incontro sarà automatico a meno di motivata opposizione al riguardo da parte della A.S.A. ospitante e/o del GIACS entro 2 (due) giorni dalla richiesta. Fa fede la data di spedizione della e-mail da inviare in triplice copia a:

- a) [segreteria@crickitalia.org](mailto:segreteria@crickitalia.org);
- b) [giac@crickitalia.org](mailto:giac@crickitalia.org);
- c) A.S.A. avversaria.

5. Parimenti, in presenza di oggettive e dimostrate esigenze logistiche e/o di ordine pubblico dimostrate dalla ASA ospitante e segnalate con almeno 6 (sei) giorni di anticipo sulla data fissata per la disputa dell'incontro la concessione dello spostamento dell'orario dell'incontro sarà automatico a meno di motivata opposizione al riguardo da parte della A.S.A. ospitata e/o del GIACS entro 2 (due) giorni dalla richiesta. Fa fede la data di spedizione della e-mail da inviare in triplice copia a:

- a) [segreteria@crickitalia.org](mailto:segreteria@crickitalia.org);
- b) [giac@crickitalia.org](mailto:giac@crickitalia.org);
- c) A.S.A. avversaria.

## **PROCEDURE PRELIMINARI ALL'INCONTRO**

### **Art. 6 - LOGISTICA GIACS**

1. Allo scopo d'assicurare nei tempi previsti dall'art. 7 del presente Regolamento l'arrivo al campo degli arbitri sprovvisti di propri mezzi di trasporto, è fatto obbligo alla A.S.A. ospitante d'indicare entro il 30 aprile 2009 un punto di raccolta, servito da mezzo di trasporto pubblico come luogo d'incontro e di rilascio degli arbitri che facessero richiesta in tal senso. L'orario di raccolta dovrà essere fissato in modo che l'arbitro possa essere al campo almeno 45 minuti prima dell'orario d'inizio fissato per la partita. Parimenti, la ASA ospitante dovrà garantire il rilascio dell'arbitro nel medesimo luogo entro e non oltre 1 ora dopo il termine della partita. Nel caso l'A.S.A. non provveda a comunicare il punto di raccolta entro la data fissata, si considererà confermata la disponibilità a ritirare e rilasciare gli arbitri nel luogo scelto dagli arbitri stessi e comunicato nel foglio di designazione.

2. L'eventuale richiesta di trasporto da parte dell'arbitro sarà contenuta nel foglio di designazione emesso dal Responsabile Nazionale del GIACS entro e non oltre le ore 18.00 del giovedì precedente la gara, mercoledì in caso di anticipo al sabato.

3. Risulterà condizione inderogabile per la validità della richiesta che l'arrivo dell'arbitro al luogo d'appuntamento designato dall'ASA sia previsto con mezzo pubblico documentato non oltre 90 (novanta) minuti prima dell'orario d'inizio previsto per la gara.

4. L'inadempienza al presente articolo comporta per la A.S.A. in difetto le sanzioni previste dall' articolo 3, comma 6, del presente Regolamento.

### **Art. 7 - GIACS**

1. Gli arbitri devono essere presenti al campo almeno 45 minuti prima dell'orario d'inizio previsto dell'incontro.

2. Sulla presentazione mancata o tardiva di uno o di entrambi gli arbitri designati ad officiare l'incontro oltre 30 (trenta) minuti dopo l'orario d'inizio previsto per la gara dispone l'art. 52 del Reg. G. e C.

3. Più specificamente, la gara verrà recuperata nella data ed ora fissata dal C.F., sentite le due A.S.A. interessate, ed alle stesse verrà assegnato un indennizzo, forfetario di Euro 250,00 (duecentocinquanta/00) per la A.S.A. ospitante, e chilometrico di Euro 1,00 (uno/00) a chilometro A/R per la squadra ospite, di cui il 50% a carico del GIACS se dimostrata la responsabilità da parte del/degli arbitri designati.

4. Circostanze eccezionali che permettano l'inizio dell'incontro nonostante l'arrivo tardivo degli arbitri al campo dovranno essere comunicate dagli arbitri stessi alla A.S.A. ospitante e/o al campo da gioco almeno 35 minuti prima dell'inizio previsto dell'incontro.

5. In caso di successivo arrivo di uno degli arbitri questi potrà officiare l'incontro già iniziato solo in caso di assenso, da annotarsi sul referto di gara controfirmato dai capitani da parte delle due A.S.A.

6. I medesimi casi eccezionali che dovessero verificarsi dopo l'inizio dell'incontro consentiranno la sua continuazione e fine in deroga a quanto previsto nel presente Regolamento. Tali casi dovranno essere comunicati immediatamente dagli arbitri alla due A.S.A., ferma restando il diritto di ciascuna di queste a non voler proseguire l'incontro, nel qual caso varranno le disposizioni previste dall'art. 26 del presente Regolamento.

#### **Art. 8 - LISTE PARTECIPANTI GARA**

1. Almeno 20 minuti prima dell'orario d'inizio della partita i dirigenti accompagnatori della A.S.A., o in loro assenza i capitani, consegneranno agli arbitri le rispettive formazioni, compilate in duplice copia esclusivamente sui moduli all'uopo predisposti o su carta intestata della A.S.A., allegati i cartellini, e documenti d'identità per i tesserati sprovvisti, dei giocatori, dei sostituti e degli addetti al punteggio (scorer) partecipanti all'incontro, in conformità con quanto stabilito dall'art. 22 del Reg. G. e C. A seguito di ciò gli arbitri procederanno al riconoscimento individuale di ogni singolo giocatore, sostituto e scorer, mediante appello nominale. Non saranno accettate, in nessun caso, liste compilate su moduli diversi da quelli sopra indicati.

2. Trascorso il tempo limite, è prevista, in caso d'inadempienza di una sola A.S.A., la perdita d'ufficio del sorteggio. In caso d'inadempienza da parte di tutte e due le A.S.A. è prevista una sanzione di Euro 5,00 (cinque/00) ad A.S.A., per ogni minuto di ritardo, fermo restando il sorteggio favorevole per la A.S.A. avente espletato per prima le formalità preliminari all'incontro.

3. Una volta completata l'identificazione dei giocatori e sostituti non sarà consentito agli stessi, a meno di circostanze eccezionali e con il consenso degli arbitri l'allontanamento, temporaneo o definitivo, dal campo di gioco, fino alla consegna del foglio segnapunti al termine della partita.

4. L'inadempienza a quanto sopra comporterà la non disputa o, in caso di partita iniziata regolarmente, l'immediata sospensione della gara e l'irrogazione delle sanzioni previste dall'art.3, comma 6, del presente Regolamento.

5. La consegna in duplice copia delle liste con allegati cartellini o documenti d'identità contenenti i nominativi di giocatori non presenti al campo al momento della consegna medesima, non sarà valida e comporterà un'ammenda di Euro 50 (cinquanta) a carico della squadra in difetto.

6. Trascorsi venti minuti dall'orario d'inizio previsto per l'incontro, la A.S.A., o le A.S.A., che non avrà espletato correttamente le formalità pre - gara subirà automaticamente le sanzioni previste dall'art. 3, comma 6, del presente Regolamento.

7. Circostanze eccezionali dovute alla A.S.A. in trasferta e limitate all'uso di mezzi pubblici di trasporto ed alla pubblica circolazione, che permettano la disputa dell'incontro sub - judice con inizio ritardato, dovranno essere comunicate agli arbitri dell'incontro stesso almeno 35 minuti prima dell'inizio previsto della gara.

8. In merito alla validità delle suddette circostanze ed alle eventuali sanzioni da applicare, si pronuncerà, in sede d'omologazione dell'incontro, il G.U. sulla base dei documenti prodotti a dimostrazione dello stato d'eccezionalità invocato.

9. I suddetti documenti potranno essere allegati al Referto di gara o, in caso diverso, dovranno essere fatti pervenire direttamente all'ufficio del G.U. entro e non oltre le ore 12.00 del mercoledì successivo all'incontro.

#### **Art. 9 – DIRIGENTI ACCOMPAGNATORI ASA**

1. Sui compiti del Dirigente Accompagnatore, o in sua vece del capitano nelle funzioni specifiche, dispone l'art. 25 del Reg. G. e C.

2. Per la A.S.A. ospitante è obbligatoria la presenza di un Dirigente Accompagnatore, estraneo al gioco e non presente a referto, al campo, anche intercambiabile nel corso dell'incontro nell'ambito di una lista consegnata agli arbitri unitamente a quella dei giocatori, dal momento della consegna della lista dei giocatori fino alla consegna del foglio segnapunti. L'assenza di tale figura comporterà la non disputa della gara o, se avvenuta a gara in corso, la sua immediata sospensione e, conseguentemente, per la A.S.A. in difetto le sanzioni previste dall'art. 3, comma 6, del presente Regolamento.

#### **Art. 10 - SCORER**

1. Sui compiti dell'Addetto al Punteggio (Scorer) dispone l'art. 57 del Reg. G. e C., fermo restando che in nessun caso potrà fungere da scorer un giocatore inserito a referto nella lista giocatori.

2. In particolare, le A.S.A. che intendono utilizzare in veste di Scorer soggetti non tesserati alla F.Cr.I., devono comunicare i nominativi e le generalità dei soggetti di cui intendono avvalersi entro e non oltre le ore 12.00 del venerdì precedente la gara a:

a) [segreteria@crickitalia.org](mailto:segreteria@crickitalia.org);

b) [giac@crickitalia.org](mailto:giac@crickitalia.org);

c) A.S.A. avversaria.

3. In presenza di uno scorer ufficiale iscritto all'Albo, gli arbitri sono esentati dalla verifica del punteggio al termine di ogni over, ferma restando la loro facoltà di procedere alla verifica medesima in ogni caso lo ritengano opportuno.

4. I fogli segnapunti devono essere compilati in modo completo e corretto. In particolare l'indicazione del nome degli atleti deve corrispondere a quella indicata sulla lista di gara.

5. L'assenza dello scorer o la presenza di uno scorer non rispondente ai requisiti di cui all'art. 57 comma 2 Reg. G. e C. e del presente articolo comporterà la non disputa della gara o, se a gara in corso, la sua immediata sospensione. In entrambi i casi sono previste le sanzioni di cui all'art. 3 comma 6 del presente Regolamento.

#### **Art. 11 - ORARI INIZIO GARA**

1. La gare dovranno avere inizio nell'orario stabilito ai sensi dell'art. 5 del Reg. G. e C. con un limite di tolleranza di 5 minuti di ritardo sull'orario previsto.

2. Trascorso tale limite, è prevista una sanzione cumulativa e crescente a partire da Euro 1,00 (uno/00) per il primo minuto di ritardo fino ad un massimo di Euro 25,00 (venticinque/00) per il venticinquesimo minuto di ritardo, per un totale massimo di Euro 325,00 (trecentoventicinque/00) a carico della A.S.A. ospitante, a meno di manifesta responsabilità della A.S.A. ospitata, cui, in tal caso, andrà addebitata la sanzione.

3. Sempre ai sensi del sopra citato articolo, l'inizio delle partite non potrà subire un ritardo superiore a 30 minuti e la mancata presentazione di una A.S.A. sul campo, o l'impossibilità di dare inizio all'incontro, comporterà per la A.S.A. in difetto le sanzioni previste dall'art.3, comma 6, del presente Regolamento.

#### **Art. 12 – MODALITA' ASSICURATIVE**

1. I giocatori e gli organi di campo prendono parte all'incontro e si espongono a proprio rischio e pericolo, esonerando la F.Cr.I. e la eventuale A.S.A. di appartenenza da qualsiasi responsabilità oltre i massimali assicurativi previsti dalle polizze federali.

#### **Art. 13 – RICONOSCIMENTO PARTECIPANTI GARA**

1. Per poter disputare regolarmente una gara di Campionato, ciascun giocatore dovrà risultare regolarmente tesserato alla F.Cr.I. ai sensi degli artt. 94 - 123 del Regolamento Organico.

2. I tesserati sprovvisti di cartellino federale al momento della identificazione potranno farsi riconoscere mediante un documento d'identità personale e potranno giocare "sub-iudice" ai sensi dell'art. 23 del Reg. G. e C. Per i cittadini appartenenti alla Comunità Europea, sono considerati documenti validi ai sensi del presente comma:

- a) carta d'identità comprovante la cittadinanza italiana o di un paese comunitario;
- b) patente di guida comprovante nascita in Italia o in un paese comunitario;
- c) passaporto.

3. Per i cittadini extracomunitari, oltre ai documenti di cui sopra, è considerato valido ai sensi del presente comma unicamente il documento originale del permesso di soggiorno. Non saranno in nessun caso accettate fotocopie di tale permesso, neanche se a colori.

4. L'utilizzazione di uno o più giocatori non tesserati comporta automaticamente le sanzioni previste dall'art. 3, comma 6, del presente Regolamento.

#### **Art. 14 - ORDINE PUBBLICO**

1. Sui doveri della A.S.A. ospitante in materia d'ordine pubblico dispone l'art. 42 del Reg. G. e C.

2. Per le A.S.A. che volessero fare richiesta cumulativa e preventiva relativa a tutti gli incontri casalinghi loro assegnati dal calendario, è consentita la spedizione della copia di tale documento alla F.Cr.I., anche via telefax, purché l'invio del documento in questione avvenga entro e non oltre il 30 aprile 2009. Fa fede il timbro postale o del telefax ricevente. Al momento della consegna delle liste giocatori agli arbitri, il dirigente della A.S.A. ospitante comunicherà che tale richiesta è stata inviata in Federazione. Tale dichiarazione sarà apposta sul referto di gara da parte degli arbitri.

3. La mancata notifica dello svolgimento della partita all'autorità competente di zona non consentirà la disputa della stessa e comporterà l'irrogazione delle sanzioni previste dall'articolo 3, comma 6, del presente Regolamento a carico della A.S.A. ospitante.

#### **Art. 15 - ASSISTENZA SANITARIA**

1. Sui doveri della A.S.A. ospitante in materia di servizio sanitario dispone l'art. 27 del Reg. G. e C.

2. La mancanza di assistenza sanitaria al campo per qualunque fase dell'incontro comporterà il mancato svolgimento o l'immediata e definitiva interruzione della stessa con conseguente annullamento d'ufficio di quanto fino ad allora accaduto, con la conseguente irrogazione delle sanzioni previste dall'art. 3, comma 6, del presente Regolamento a carica della A.S.A. ospitante.

#### **Art. 16 - CAMPO DA GIOCO**

1. Per tutto quanto concerne il campo da gioco, le sue misure e la sua omologabilità, si fa espresso riferimento agli Artt. 29 - 46 del Reg. G. e C.

2. In particolare, la mancanza di servizi igienici, visibili o chiaramente indicati ad una distanza non superiore a metri 100 (cento) dal perimetro del campo o nel limite del comprensorio in caso di campo inserito in un centro sportivo, comporterà il mancato svolgimento dell'incontro con la conseguente irrogazione delle sanzioni previste dall'articolo 3, comma 6, del presente Regolamento a carica della A.S.A. ospitante.

#### **Art. 17 - TABELLONE SEGNAPUNTI**

1. La A.S.A. ospitante sarà responsabile per la presenza al campo del tabellone segnapunti.

2. Tale strumento dovrà avere, a giudizio insindacabile degli arbitri, caratteristiche tali da poter fornire, durante tutto l'incontro, idonee informazioni sullo svolgimento della gara. In particolare: i numeri dovranno essere di dimensioni e leggibilità tali da risultare chiaramente visibili da ogni parte del campo. Non avvenendo ciò, sarà applicata la seguente ammenda:

- a) euro 25 per la prima partita;
- b) euro 50 per la seconda partita;
- c) euro 75 per la terza partita;
- d) euro 100 per la quarta partita e quelle successive.

3. La mancanza del tabellone segnapunti comporterà la non disputa dell'incontro e l'irrogazione delle sanzioni previste dall'articolo 3, comma 6, del presente Regolamento a carica della A.S.A. ospitante.

#### **Art. 18 – AGGIORNAMENTO TABELLONE SEGNAPUNTI**

1. L'aggiornamento del tabellone segnapunti sarà responsabilità della A.S.A. in battuta e dovrà essere effettuato in tempo reale. Più specificamente, se richiesto dagli Umpires, a partire dal 20° over del secondo innings dovrà risultare chiaramente visibile il differenziale rispetto al target Duckworth/Lewis alla fine dell'over precedente.

2. In presenza di uno scorer ufficiale iscritto all'Albo, l'aggiornamento, previo accordo con gli arbitri, potrà aver luogo alla fine di ogni over, fermo restando, però, che negli ultimi 5 overs di ogni innings dovrà essere effettuato in tempo reale.

3. Il mancato adempimento di tale compito comporterà per la A.S.A. in difetto, dopo un primo richiamo da annotarsi a referto da parte degli arbitri, una ammenda di Euro 50,00 (cinquanta/00) per ogni successiva singola interruzione causata al gioco.

4. La presenza contemporanea in servizio di due scorer ufficiali iscritti all'Albo solleva gli Umpires dal conteggio dei punti, fermo restando che, in caso di discrepanza tra i due scorer fa fede il punteggio tenuto da quello della A.S.A. ospitante.

#### **Art. 19 – ATTREZZATURE DA GIOCO**

1. Sulle attrezzature necessarie allo svolgimento del gioco dispongono gli artt. 35 – 38 del Reg. G. e C.

2. La mancata osservanza di quanto sopra comporterà la non disputa dell'incontro e l'irrogazione delle sanzioni previste dall'articolo 3, comma 6, del presente Regolamento a carica della A.S.A. ospitante.

#### **Art. 20 – DIVISE DA GIOCO**

1. Sull'equipaggiamento ed abbigliamento dei giocatori dispongono gli artt. 17- 18 del Reg. G. e C.

2. E' proibito l'utilizzo di divise arrecanti nomi di squadre nazionali o comunque diverse dall'A.S.A. di appartenenza.

3. Più specificamente, le A.S.A. che non intendono giocare in divisa completamente bianca, dovranno notificare alla Segreteria Federale, entro e non oltre il 30 aprile 2009, il colore dell'abbigliamento con cui intendono schierarsi in campo, che in nessun caso potrà essere confondibile con la pallina da gioco, allegando foto o disegno conforme. Sarà facoltà della Segreteria Federale, sentito il R.N. del GIACS, non consentire l'uso della divisa proposta.

4. Sono previste le seguenti ammende alle A.S.A. per gli atleti vestiti in modo non conforme, ossia con la divisa della propria squadra, sia essa bianca o colorata:

- a) Euro 50,00 (cinquanta/00) per un giocatore non conforme;
- b) Euro 100,00 (cento/00) per due giocatori non conformi;
- c) Euro 100,00 (cento/00) a giocatore a partire dal terzo giocatore non conforme.

5. Un giocatore che dovesse risultare recidivo nel vestire in modo non conforme, sarà squalificato per una giornata di gara, scontabile con il pagamento di una penale di Euro 100,00 (cento/00).

6. In caso di ulteriore infrazione da parte del medesimo tesserato, questi sarà squalificato per un'altra giornata da aggiungersi alla squalifica precedente e, quindi, dovrà scontare due turni. Inoltre la A.S.A. d'appartenenza del tesserato in difetto subirà un'ammenda di Euro 200,00 (duecento/00).

#### **Art. 21 - ORGANI DI CAMPO**

1. Sugli Organi di Campo dispongono gli artt. 49 - 57 del Reg. G. e C.

#### **Art. 22 - COLLEGAMENTO TELEFONICO**

1. La A.S.A. ospitante sarà tenuta a fornire un collegamento telefonico, fisso o mobile, i cui estremi dovranno essere obbligatoriamente comunicati alla F.Cr.I., al GIACS ed alla squadra ospitata almeno 48 ore prima della disputa dell'incontro.

2. Tale servizio dovrà essere collocato a bordo campo presso il tavolo degli scorer a disposizione di arbitri e dirigenti federali da 30 (trenta) minuti prima dell'inizio dell'incontro fino a 30 (trenta) minuti dopo il termine dell'incontro.

3. E' consentita l'indicazione anche di due recapiti o la loro eventuale sostituzione, ferma restando l'immediata comunicazione alle sopra citate parti interessate. E' consentita la comunicazione degli estremi richiesti anche in via cumulativa per l'intero Campionato.

4. La mancanza di tale collegamento per qualunque fase dell'incontro comporterà il mancato svolgimento o l'immediata e definitiva interruzione dello stesso ed il suo annullamento d'ufficio con la conseguente irrogazione delle sanzioni previste dall'articolo 3, comma 6, del presente Regolamento a carico della A.S.A. ospitante.

## **INTERRUZIONI NEL CORSO DELL'INCONTRO**

### **Art. 23 – INTERVALLO TRA GLI INNINGS**

1. La durata dell'intervallo tra gli innings potrà essere al massimo di 40 (quaranta) minuti da concordarsi fra i due capitani delle A.S.A. In caso di disaccordo tra i capitani sulla durata dell'intervallo la decisione in merito spetterà insindacabilmente agli arbitri.

2. Ogni minuto di ritardo sull'inizio del secondo innings comporterà un'ammenda di Euro 5,00 (cinque/00) per entrambe le A.S.A. a meno di manifesta responsabilità di una delle due, nel qual caso la A.S.A. in difetto subirà una ammenda di Euro 15,00 (quindici/00) al minuto.

3. Eventuali richieste d'intervallo prolungato per motivi particolari o di forza maggiore andranno formulate con le stesse disposizioni previste per mutamenti di date ed orario degli incontri dall'art. 5 del presente Regolamento.

### **Art. 24 – PAUSE PER BERE**

1. In ogni innings si svolgeranno due pause per i drink la cui durata non potrà essere superiore a 5 minuti ciascuna e che potranno aver luogo, la prima, tra il 15° ed il 20° over di ciascun innings, e la seconda, fra il 30° ed il 35° over. La decisione di quando effettuare la pausa spetta alla squadra al lancio.

2. Durante tale pausa i giocatori non potranno uscire dalla zona del fielding delimitato a 30 yard (27,3 metri) dal pitch senza l'espresso permesso degli arbitri e sarà compito dei sostituti designati sul Referto portare i drink e servirli nel luogo appositamente indicato dagli arbitri. L'inadempienza a quanto sopra comporterà un richiamo ufficiale a carico dei giocatori in difetto.

### **Art. 25 - INFORTUNI**

1. In caso di infortunio ad un giocatore, la A.S.A. d'appartenenza dell'infortunato avrà 2 (due) minuti di tempo per provvedere alla sua sostituzione, ferma restando per gli arbitri la possibilità di prolungare la sosta per infortuni di estrema gravità, da annotarsi specificatamente nel Referto di gara. Trascorso tale termine, a meno di espressa indicazione da parte degli arbitri nel Referto di gara sulla necessità del prolungamento dell'interruzione, è prevista una sanzione di Euro 5,00 (cinque/00) per ogni minuto di ritardo a carico della A.S.A., o delle A. S.A. inadempienti.

2. L'eventuale entrata in campo del servizio sanitario a seguito di incidente deve essere obbligatoriamente annotata dagli arbitri sul referto. se la durata dell'incidente supera i due minuti.

### **Art. 26 - INTERRUZIONI**

1. In caso di ritardato inizio per maltempo, verrà sottratto un over a ciascun innings per ogni otto minuti o per ogni frazione di tale periodo perso, con la franchigia di trenta minuti, compresi eventuali ritardi iniziali causati dalle A.S.A.

2. In caso d'interruzione per maltempo nel corso del primo innings e fino al limite massimo del termine del medesimo innings (quattro ore, compresa la franchigia di cui al comma precedente) verrà sottratto un over a ciascun innings per ogni otto minuti o per ogni frazione di tale periodo perso.

3. In caso d'interruzione per maltempo nel corso del secondo innings, verrà sottratto un over all'innings della A.S.A. in battuta per ogni quattro minuti o per ogni frazione di tale periodo perso.

### **Art. 27 - ANTIDOPING**

1. Negli incontri per i quali è previsto il controllo anti doping da effettuarsi a fine partita, il sorteggio dei due nominativi, uno per A.S.A., da sottoporre a controllo sarà effettuato dal delegato sanitario della F.Cr.I. al termine del primo innings. Per tutto quanto concerne il prelievo del campione da analizzare si rinvia a quanto stabilito dal Regolamento Anti - doping.

## **SVOLGIMENTO DELL'INCONTRO**

### **Art. 28 - PRINCIPI GENERALI**

1. Gli incontri di Campionato saranno giocati secondo "The Laws of Cricket" del Marylebone Cricket Club (Code 2003) e "Le Leggi del Cricket" (Traduzione 2003) ed in ossequio alle vigenti normative dell'International Cricket Council, integrate dagli articoli seguenti del presente Regolamento.

### **Art. 29 - DURATA**

1. Gli incontri consisteranno di due innings di 50 over ciascuno.

### **Art. 30 - PALLE DA GIOCO**

1. Sulle palle da gioco dispone l'art. 19 del Reg. G. e C.

2. Più specificamente, per il Campionato di Serie A 2009 esse dovranno essere una ciascuna per ogni innings dell'incontro, cucite in quattro quarti, nuove ed analoghe.

3. Le palle da gioco saranno fornire dalla ASA ospitante.

4. La non osservanza di quanto sopra comporterà automaticamente per la A.S.A. in difetto le sanzioni previste dall'art. 3, comma 6, del presente Regolamento.

### **Art. 31 – RUOLI DESIGNATI**

1. Ogni A.S.A. dovrà nominare un Capitano ai sensi dell'art. 20 del Reg. G. e C., e sui cui doveri dispone l'art. 24 del medesimo regolamento.

2. Più specificamente, per il Campionato di Serie A 2009 ogni A.S.A. dovrà anche nominare ed identificare agli arbitri al momento del riconoscimento un Vice-capitano ed il wicket-keeper.

### **Art. 32 - OVER PER LANCIATORE**

1. Nessun lanciatore potrà lanciare più del 20% degli over a disposizione della sua A.S.A., ossia 10 in caso d'innings completato.

2. In caso, invece, d'innings abbreviato, il numero di over a disposizione di ogni lanciatore sarà pari al 20% degli overs a disposizione della sua A.S.A. arrotondato per eccesso e fatti eventualmente salvi gli overs lanciati e precedenti alla riduzione dell'innings.

3. Gli over non completati da un lanciatore per infortunio si intendono come interi nel computo personale del lanciatore stesso e del sostituto.

4. Durante l'innings, non sarà consentito a giocatori delle categorie STR e RES di lanciare:

- a) over consecutivi;
- b) più del 50% degli over a disposizione per difetto (25 over) in squadre schieranti wicket keeper ITA o EQ-ITA;
- c) più del 40% degli over a disposizione per difetto (20 over) in squadre schieranti wicket keeper STR o RES.

5. La responsabilità del corretto computo del numero di over lanciati o da lanciare per ciascun giocatore spetta al capitano della squadra al lancio.

6. La non osservanza di quanto sopra comporterà automaticamente per la A.S.A. in difetto, o eventualmente per entrambe le A.S.A., le sanzioni previste dall'art.3, comma 6, del presente Regolamento.

### **Art. 33 - RESTRIZIONI NEL FIELDING - POWER PLAY**

1. In conformità con la normativa dell'International Cricket Council saranno in vigore le misure restrittive in relazione ad un'area delimitata, ben visibile a giocatori ed arbitri, formata da due semicerchi di raggio 30 yard (27,3 metri) con centro nel middle stump di ciascun wicket, congiunti tra loro da entrambi i lati del pitch da due rette l'una parallela all'altra previste dalla regola del Power Play che stabilisce:

a) la presenza di almeno nove fielders, compresi lanciatore e wicket keeper, nell'area delimitata nei primi 10 over dell'innings. Di questi nove fielders due, oltre lanciatore e wicket keeper, dovranno essere posizionati a non più di 13 metri e 65 centimetri (15 yards) dal battitore;

b) la presenza di almeno otto fielders, compresi lanciatore e wicket keeper, nell'area delimitata nei due "Power Play" residui di 5 over ciascuno, designati uno dal capitano della squadra al lancio ed uno dai battitori in campo.

c) il battitore dovrà comunicare la propria volontà di utilizzo del proprio Power Play prima che l'arbitro raggiunga il wicket. Il capitano della squadra al fielding dovrà comunicare la volontà di usufruire del proprio Power Play prima dell'inizio dell'over.

d) Una volta comunicata la volontà di usufruire del Power Play non si può più cambiare decisione.

e) nel caso in cui nessuna delle due squadre esercitasse la volontà di usufruire il proprio turno di Power Play, questo avrà inizio automaticamente all'ultimo momento utile ovvero, in una partita che non ha subito interruzioni all'inizio del 41° over.

f) nel caso in cui il numero degli over venisse ridotto, sia della intera partita che del solo II° inning, anche il numero degli over Power Play dovrà essere ridotto nella misura riportata dalla tabella sottostante:

Durata Inning	Power Play iniziale	Fielding Power Play	Batting Power Play	Totale Power Play
20 – 22	4	2	2	8
23 - 24	5	2	2	9
25 – 27	5	3	2	10
28 - 29	6	3	2	11
30 – 32	6	3	3	12
33 – 34	7	3	3	13
35 – 37	7	4	3	14
38 – 39	8	4	3	15
40 – 42	8	4	4	16
43 – 44	9	4	4	17
45 – 47	9	5	4	18
48 – 49	10	5	4	19

g) ogni Power Play dovrà avere inizio in coincidenza con l'inizio dell'over.

f) nel caso in cui l'incontro venga interrotto durante il primo o secondo Power Play, e alla sua ripresa il numero di over che dovranno essere lanciati nel Power Play saranno già superati, il susseguente Power Play verrà considerato usato consecutivamente fino a tal punto.

g) nel caso in cui l'incontro venga interrotto durante il primo Power Play e la ripresa avvenga durante il secondo Power Play, il secondo Power Play verrà considerato come richiesto dal capitano al fielding.

h) nel caso in cui l'incontro venga interrotto durante un Power Play e alla sua ripresa il numero totale di overs Power Play sia superato, le restrizioni al fielding verranno rimosse immediatamente. Si fa presente che questo è l'unico caso in cui vi possa essere una modifica al Power Play durante un over.

i) nel caso in cui l'incontro venga interrotto in una fase di gioco in cui il Power Play non è attivo, e alla sua ripresa, fatti i calcoli dovuti risulti che il numero di overs residui equivale al numero di over Power Play, questi dovranno avere inizio all'inizio dell'over successivo.

l) all'inizio di ogni Power Play, l'umpire al wicket dovrà con un ampio segno rotatorio del braccio segnalare, agli scorers e ai giocatori in campo, indicarne l'inizio. Nel caso in cui il Power Play venga richiesto dai battitori, l'umpire, dovrà in aggiunta al precedente segnale, toccare ripetutamente con una mano il dorso dell'altra sopra la propria testa.

m) almeno sei fielders, compresi lanciatore e wicket keeper, nell'area delimitata per la parte residua dell'innings (30 overs).

n) durante l'intera durata dell'incontro verrà punito con No Ball la presenza di più di 5 fielders sul leg side.

2. Le norme di cui sopra s'intendono applicate in coincidenza con il momento di rilascio della palla da parte del lanciatore. La non osservanza di quanto sopra comporterà automaticamente la chiamata "No Ball " da parte degli arbitri con le conseguenze accessorie previste dalle leggi del Cricket.

#### **Art. 34 - WIDE**

1. Gli Umpires sono tenuti ad una interpretazione uniforme della regola del Wide. L'uniformità deve essere applicata:

- a) nella propria interpretazione del wide;
- b) rispetto alla interpretazione dell'altro Umpire;
- c) nell'ambito della interpretazione data nel corso di un Campionato

2. Per valutare i wide sull'off side, fungeranno da parametri, oggettivi ed insindacabili, due linee bianche parallele che congiungeranno i bowling e popping crease distanti entrambi 88 centimetri dal centro del middle stump e 176 centimetri tra di loro. Qualunque lancio passi sopra o al di fuori da questa riga dovrà automaticamente essere chiamato wide dall'Umpire. Non ha alcuna rilevanza il movimento del battitore verso la palla, rendendola così colpibile, o di allontanamento dalla linea di lancio della stessa.

3. Nella valutazione dei wide sul leg side, dovrà essere chiamata wide dall'Umpire qualunque palla che passi dietro alle gambe del battitore nella sua posizione naturale di guardia al wicket. Questa posizione è determinante nella valutazione dell'Umpire anche in caso il battitore si muova da essa per andare incontro alla palla. Pertanto e comunque, la sola valutazione l'Umpire dovrà compiere è se la palla sarebbe passata o meno dietro al battitore qualora questi avesse mantenuto la posizione originaria. Le linee di demarcazione del wide sull'off side **non** hanno alcuna rilevanza nella valutazione del wide sul leg side.

#### **Art. 35 - NO BALL**

1. Il "No Ball" comporta una penalità di un punto oltre alla ripetizione del lancio.

2. Inoltre, il solo "No Ball" per fallo di piede comporta l'estensione al lancio successivo di tutte le immunità battitorie previste per tale fattispecie dalle Laws of Cricket. Tale estensione si trasmette alla palla successiva in caso di ripetizione, anche ad oltranza del "No Ball" (free hit).

3. Gli umpires segnaleranno il free hit (dopo il normale segno per il No Ball) estendendo un braccio in alto e facendo movimenti circolari

4. Per qualsiasi free hit lo striker può essere eliminato solo nelle circostanze valide per un no ball, anche se il lancio per il free hit è chiamato wide.

5. Per il free hit non sono permessi cambiamenti nel fielding a meno che non ci sia un cambio di striker.

#### **Art. 36 – SHORT PITCHED DELIVERY**

1. La legge 42.6 (a) del MCC sarà sostituita dalla seguente:

- a) Al lanciatore sarà consentito un solo lancio veloce e corto ad over;
- b) Un lancio veloce e corto è definito tale quando la palla passa, o sarebbe passata, al di sopra dell'altezza della spalla del battitore in posizione retta sul crease;
- c) È compito dell'arbitro al "bowler's end" avvisare il lanciatore e il battitore ricevente ogni qualvolta sia stato effettuato un lancio veloce e corto;

- d) Inoltre, una palla che passa al di sopra della testa del battitore e che gli è impossibile colpire per mezzo di un colpo di cricket regolare deve essere segnalata come wide;
- e) Per ovviare ad ogni dubbio, ogni lancio veloce e corto segnalato wide, per il motivo di cui sopra, deve essere comunque conteggiato nel calcolo del numero di lanci veloci e corti possibili in un over;
- f) In caso in cui un lanciatore lanci più di un lancio veloce e corto, l'arbitro al "bowler's end" deve chiamare e segnalare 'No Ball' in ciascuna occasione. Il segnale per indicare questo tipo di 'No Ball' è differente dal solito. L'arbitro deve chiamare e segnalare il 'No Ball' e toccarsi la testa con l'altra mano;
- g) Se il lanciatore lancia per la seconda volta in un over un lancio veloce e corto, l'arbitro dopo la segnalazione del 'No Ball' e dopo che la palla è morta deve ammonire il lanciatore e informare l'altro arbitro, il capitano della squadra in fielding e il battitore al wicket di cosa è successo. Questa ammonizione sarà valida per tutta la durata dell'innings;
- h) Se il lanciatore viene ammonito per la seconda volta durante l'innings per aver effettuato più di un lancio veloce e corto in un over, l'arbitro deve avvisare il lanciatore che questo sarà l'ultima ammonizione dell'innings;
- i) Se lo stesso lanciatore venisse ammonito per la terza volta nell'arco dell'innings l'arbitro deve segnalare 'No Ball' e quando la palla è morta dovrà far rimuovere dal capitano il giocatore dal lancio. Se necessario, l'over dovrà essere completato da un altro lanciatore, che non abbia lanciato l'over precedente, o parte di esso, e che non potrà lanciare l'over successivo, o parte di esso.
- j) Al lanciatore rimosso dal lancio non sarà permesso di lanciare nuovamente nell'innings;
- k) L'arbitro farà rapporto dell'accaduto all'altro arbitro, al battitore al wicket, e appena possibile, al capitano della squadra in battuta.

#### **Art. 37 - SICUREZZA**

1. E' fatto espresso divieto ai giocatori minorenni d'esporsi in posizioni pericolose nel fielding o battere non muniti di casco protettivo. L'eventuale responsabilità per incidenti causati dalla inadempienza al presente comma sarà interamente a carico del capitano e della A.S.A. del tesserato infortunato in difetto.

#### **Art. 38 - REGOLE IN BATTUTA**

1. Durante l'innings di battuta in nessun caso potranno battere contemporaneamente due giocatori delle categorie STR e RES prima che tutti i giocatori delle categorie ITA o EQ-ITA siano stati eliminati. In caso di ritiro per infortunio di un battitore ITA o EQ-ITA, questi potrà riprendere il suo innings non oltre la eliminazione dell'ultimo battitore ITA o EQ-ITA. In caso di ritiro per infortunio dell'ultimo battitore ITA o EQ-ITA, questi dovrà considerarsi automaticamente eliminato ai fini del gioco, fermo restando il "retired hurt" per motivi statistici.

#### **Art. 39 - SOSTITUZIONI**

1. Sulle sostituzioni dispone l'art. 16 del Reg G. e C. Inoltre si specifica quanto segue:

- a) In caso di uno o più infortuni che non consenta ad una squadra di raggiungere il numero minimo di 9 giocatori in campo, la partita si riterrà conclusa con la conseguente irrogazione delle sanzioni previste dall'art. 3, comma 6, del presente Regolamento a carica della A.S.A. in difetto;
- b) In caso di infortunio al wicket - keeper, se ITA o EQ-ITA, questi potrà essere sostituito soltanto da un giocatore ITA o EQ-ITA fra gli undici schierati in campo. Tuttavia, in caso d'infortunio a wicket - keeper STR o RES, questi potrà anche essere sostituito nel ruolo sia da un ITA o EQ-ITA che da un STR o RES, sempre fra gli undici schierati in campo, ferma restando l'aliquota di lancio prevista in caso di presenza di wicket - keeper non italiano o equiparato. In nessun caso il giocatore che ha iniziato l'incontro come wicket - keeper potrà lanciare successivamente alla sua sostituzione. Parimenti, non sarà consentito di fungere da wicket - keeper ad un giocatore che nel corso dell'incontro abbia lanciato in precedenza;
- c) In caso d'infortunio ad un lanciatore, se italiano o equiparato, questi potrà essere sostituito soltanto da un lanciatore italiano o equiparato fra gli undici schierati in campo. Tuttavia, in caso d'infortunio a lanciatore STR o RES, questi potrà anche essere sostituito nel ruolo sia da un italiano o equiparato oltreché da uno straniero, che completerà l'over, il cui computo sarà parzializzato fra i due lanciatori;
- d) Per quanto concerne le sostituzioni, nel fielding esse, nell'ambito delle rispettive categorie, sono limitate alle riserve i cui nominativi appaiono nell'elenco consegnato agli arbitri prima dell'inizio della partita, fermo restando che un sostituto STR può sostituire solo un altro giocatore STR e che un sostituto RES non può sostituire un ITA o EQ-ITA;

2. Il giocatore infortunato che abbandona il campo, che venga sostituito o meno, dovrà restare a bordo campo fino al termine della gara e delle formalità successive alla stessa a meno di infortunio valutato talmente grave da parte dell'arbitro e della assistenza sanitaria da richiedere il trasferimento al più vicino Pronto Soccorso. Avvenendo ciò, copia dei risultati della visita andranno fatti pervenire al Giudice Unico pena la non omologa della gara e l'applicazione delle sanzioni previste dall'art.3, comma 6, del presente Regolamento a carica della A.S.A. del presunto infortunato.

#### **Art. 40 – LANCIO**

1. La A.S.A. al lancio per prima sarà tenuta a lanciare i 50 over a sua disposizione in un tempo massimo effettivo di tre ore e trenta minuti.
2. Quanto sopra viene automaticamente adattato alla eventuali interruzioni per maltempo ai sensi di quanto previsto dall'art. 26 del presente Regolamento.
3. Decorso tale termine, il numero degli over lanciati in quel periodo, compreso quello eventualmente in corso, sarà pari al numero di over che tale A.S.A. riceverà quando andrà in battuta, fermo restando il completamento dell'innings da parte della A.S.A. al lancio per prima.
4. La A.S.A. al lancio per seconda sarà tenuta a lanciare i 50 over a sua disposizione in un tempo massimo effettivo di tre ore e trenta minuti.
5. Decorso tale tempo, ogni minuto di ritardo comporterà le seguenti ammende:
  - a) Euro 2,00 (due/00) a minuto fino a 10 minuti di ritardo;
  - b) Euro 5,00 (cinque/00) a minuto da 11 a 20 minuti di ritardo;
  - c) Euro 8,00 (otto/00) a minuto da 21 a 30 minuti di ritardo;
  - d) Euro 12,00 (dieci/00) a minuto oltre 30 minuti di ritardo.

#### **Art. 41 – BATTUTA**

1. I giocatori in battuta saranno tenuti a presentarsi al wicket ed a essere pronti a ricevere il lancio entro e non oltre due minuti dall'eliminazione del battitore precedente, pena la eliminazione del battitore entrante a seguito d'appello da parte della squadra al lancio.
2. E' consentito ai due battitori parlare tra loro solo al termine dell'over e senza causare ritardo alcuno all'incontro. L'inosservanza di quanto sopra comporterà un richiamo ufficiale da parte degli arbitri da annotarsi nel Referto. Tutti i richiami ufficiali, a partire dal secondo, comporteranno automaticamente una giornata di squalifica per il battitore in difetto, scontabile con il pagamento di una penale di Euro 200,00 (duecento/00).
3. Escluso quanto previsto dal comma precedente ed in particolar modo al momento dell'entrata in campo di un battitore al posto di quello eliminato, durante l'innings di battuta i battitori non potranno allontanarsi dal pitch senza l'autorizzazione degli arbitri e del capitano avversario. L'inosservanza di quanto sopra comporterà un richiamo ufficiale da parte degli arbitri da annotarsi nel Referto. Tutti i richiami ufficiali, a partire dal secondo, comporteranno automaticamente una giornata di squalifica per il battitore in difetto, scontabile con il pagamento di una penale di Euro 200,00 (duecento/00).
4. Un eventuale terzo richiamo ufficiale, con la conseguente seconda giornata di squalifica, non sarà in alcun modo scontabile e ripristinerà anche il turno di squalifica originariamente scontato, ferma restando l'incameramento da parte della F.Cr.I. della penale versata.

#### **Art. 42 - RISULTATO FINALE GARA - ASSEGNAZIONE PUNTI**

1. Per l'assegnazione dei punti nella fase preliminare del Campionato, in ossequio alla delega specifica conferita dall'art. 10 del Reg. G. e C., saranno usati i seguenti criteri:
  - a) per il risultato, verranno assegnati 12 punti alla A.S.A. vincente, 0 punti alla squadra perdente o, in caso di parità (tie - stesso numero di punti a prescindere dal numero di wicket persi), verranno assegnati 6 punti a ciascuna A.S.A.;
  - b) per il risultato, solo in caso d'incontro in cui causa il maltempo non sia stato possibile effettuare nemmeno un lancio, verranno assegnati 10 punti a ciascuna A. S. A.;
  - c) per la battuta, un punto bonus, fino ad un massimo di 4, rispettivamente al conseguimento degli 80, 120, 160 e 200 punti;
  - d) per il lancio, un punto bonus, fino ad un massimo di 4, rispettivamente al conseguimento del 3°, 5°, 7° e 9° wicket;
  - e) i punti bonus saranno appannaggio delle A.S.A. a prescindere dal risultato della partita;
  - f) in caso di target che non consenta, in toto o in parte, alla A.S.A. in battuta per seconda quanto previsto al punto (c), questa, in caso di vittoria, guadagnerà 1 punto bonus ogni due wicket conservati, fatta esclusione per i primi due, fermo restando che non potrà totalizzare più di 4 punti bonus in battuta.
2. In caso di interruzione di una partita a causa delle avverse condizioni atmosferiche, come disposto dall'art. 26 del presente Regolamento, sono previste le seguenti eventualità:
  - a) divisione dei punti, 6 ciascuno, se la A.S.A. in battuta per seconda non abbia affrontato almeno 20 over (pareggio tecnico);
  - b) applicazione del metodo Duckworth/Lewis (pubblicato sul sito federale) in caso la A.S.A. in battuta per prima abbia completato il suo innings (50 overs o all out) o questi si sia svolto senza interruzioni o riprese e la squadra in battuta per seconda abbia avuto a disposizione almeno 20 over senza interruzioni o riprese;

c) in caso di interruzioni e/o riprese durante l'inning di una delle due A.S.A., si registrerà la vittoria della A.S.A. con il più alto quoziente punti/over fermo restando che entrambe le A.S.A. abbiano avuto a disposizione, ma non necessariamente utilizzato, almeno 20 over;

d) una volta acquisito il risultato secondo quanto previsto dal precedente comma 2 punto b) una eventuale interruzione per maltempo sarà definitiva.

3. I punti bonus acquisiti vengono comunque assegnati.

#### **PROCEDURE SUCCESSIVE ALL'INCONTRO**

##### **Art. 43 - FOGLI SEGNA PUNTI**

1. Non oltre 30 (trenta) minuti dopo il termine dell'incontro, la A.S.A. ospitante dovrà consegnare agli arbitri i fogli segnapunti della partita.

2. Trascorso tale limite, è prevista una sanzione cumulativa e crescente a partire da Euro 1,00 (uno/00) per il primo minuto di ritardo fino ad un massimo di Euro 15,00 (quindici/00) per il quindicesimo minuto di ritardo, per un totale massimo di Euro 120,00 (centoventi/00) a carico della A.S.A. ospitante

3. Trascorso tale ulteriore limite verranno applicate le sanzioni previste dell'articolo 3, comma 6, del presente Regolamento a carico della A.S.A. ospitante.

4. Ogni errore o omissione sullo scoresheet sarà responsabilità della squadra al lancio che, pur in assenza di un suo scorer, è tenuta a verificare l'esattezza della compilazione del foglio segnapunti.

5. In particolare, si notifica che l'ammenda per ogni singola omissione e scorrettezza sul foglio segnapunti è di Euro 5,00 (cinque/00).

#### **PROCEDURE RELATIVE ALLA GIUSTIZIA FEDERALE**

##### **Art. 44 - OMOLOGA**

1. Sulla omologazione delle partite dispongono gli artt. 58 - 62 del Reg. G. e C.

##### **Art. 45 - GIUDICE UNICO**

1. Tutte le sanzioni disciplinari e le controversie tecniche ed amministrative inerenti al Campionato saranno di competenza, in primo grado, del G.U. della F.Cr.I. (Via Carrara 27 - 09125 - Cagliari), il quale emetterà sentenza sulla base del Reg. Giust. e Disc., del presente e di tutti i regolamenti federali.

##### **Art. 46 - RICORSI**

1. Avverso alle decisioni del G.U. le A.S.A. aventi titolo potranno ricorrere alla Commissione d'Appello della F.Cr.I., (Via Milano, 49 - 09125 Cagliari) nei modi e tempi previsti dal Reg. Giust e Disc.

2. Sarà, a carico della A.S.A. ricorrente, come condizione di validità per il ricorso, l'invio da allegare al ricorso stesso:

- di un assegno di Euro 100,00 (cento/00) intestato alla F.Cr.I.
- della ricevuta telematica di un bonifico di Euro 100,00 (cento/00) a favore della F.Cr.I.

3. Per la presentazione di reclami ai sensi degli Artt. 84, 85 e 86 del Regolamento di Giustizia e Disciplina, è obbligatorio consegnare agli arbitri dell'incontro Preavviso di Reclamo sull'apposito modulo.