



FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
CONDIZIONI DI GIOCO STANDARD- 50 OVERS
(basato sul formato a 50 over ma adattabile anche a formule ridotte)

Le condizioni di gioco riportate nel seguente documento normatizzano lo svolgimento delle partite di Serie A per il campionato 2011. Il presente regolamento è stilato in base alle "Laws of Cricket" (2000 Code 4th edition - 2010) e adattato a partite di 50 overs in Italia.

INDICE

Preambolo – Lo spirito del cricket

LAW 1: THE PLAYERS	LAW 25 : WIDE BALL
LAW 2 : RISERVE E SOSTITUZIONE	LAW 19 : I "BOUNDARIES"
LAW 3 : GLI ARBITRI	LAW 20 : PALLA PERSA
LAW 4 : SCORERS	LAW 21 : IL RISULTATO
LAW 5 : LA PALLA	LAW 22 : L'OVER
LAW 6 : LA MAZZA	LAW 23 : DEAD BALL
LAW 7 : IL PITCH	LAW 24 : NO BALL
LAW 8 : I WICKETS	LAW 25 : WIDE BALL
LAW 9 : LA BOWLING, POPPING E RETURN CREASES	LAW 26 : BYE E LEG BYE
LAW 10: PREPARAZIONE E MANUTENZIONE DELL'AREA DI GIOCO	LAW 27 : L'APPELLO
LAW 11 : COPERTURA DEL PITCH	LAW 28 : IL WICKET E' DOWN
LAW 12 : GLI INNINGS	LAW 29 : BATTITORE FUORI DALLA SUA AREA
LAW 13 : IL FOLLOW-ON	LAW 30 : BOWLED
LAW 14 : DICHIARAZIONE E FORFAIT	LAW 31 : TIMED OUT
LAW 15 : GLI INTERVALLI	LAW 32 : CAUGHT
LAW 16 : INIZIO DEL GIOCO; FINE DEL GIOCO	LAW 33 : PALLA TOCCATA CON LA MANO
LAW 17 : ALLENAMENTO SUL CAMPO	LAW 34 : PALLA COLPITA DUE VOLTE
LAW 18 : REGISTRAZIONE DEI PUNTI	LAW 35 : HIT WICKET
LAW 19 : I "BOUNDARIES"	LAW 36 : LEG BEFORE WICKET (LBW)
LAW 20 : PALLA PERSA	LAW 37 : OBSTRUCTING THE FIELD
LAW 21 : IL RISULTATO	LAW 38 : RUN OUT
LAW 22 : L'OVER	LAW 39 : STUMPED
LAW 23 : DEAD BALL	LAW 40 : IL WICKET KEEPER
LAW 24 : NO BALL	LAW 41 : IL FIELDER
	LAW 42 : GIOCO CORRETTO E SCORRETTO

Preambolo – Lo spirito del cricket

Sebbene il cricket si sia sempre giocato anche secondo alcune regole non scritte di correttezza e fair play alla fine degli anni Novanta, su proposta di due ex capitani della Nazionale inglese (**Ted Dexter** e **Colin Cowdrey**), si è deciso di aggiungere alle **Leggi del Cricket** un **Preambolo** sullo "**Spirito del Cricket**" (ufficialmente inserito nella versione del 2000).

Questo preambolo sostanzialmente richiama e ricorda che a cricket si gioca o si dovrebbe giocare non solo rispettando i regolamenti ma anche rispettando lo spirito stesso del gioco.

Preambolo - Lo spirito del Cricket

Il cricket deve molto del suo fascino al fatto che esige il rispetto non solo delle Leggi che lo regolano ma anche dello spirito del gioco. Qualsiasi azione considerata contraria a quest'ultimo danneggia il gioco stesso.

E' responsabilità dei capitani garantire che lo spirito del fair play sia sempre rispettato.

1. La Responsabilità dei Capitani

I Capitani sono tenuti a garantire costantemente che la partita venga condotta nel rispetto delle Leggi e dello Spirito del gioco.

Il Comportamento dei Giocatori

Nel caso in cui un Giocatore contravvenga alle istruzioni di un Arbitro o ne critichi le decisioni con parole o azioni o mostri di dissentire o, in generale, si comporti in modo da screditare il gioco, l'Arbitro interessato segnalerà immediatamente il caso all'altro Arbitro ed al Capitano competente, chiedendo a quest'ultimo di prendere le misure dovute.

2. Correttezza e scorrettezza del gioco

Secondo le Leggi, gli arbitri sono i soli giudici del corretto andamento del gioco.

Gli Arbitri possono intervenire in qualunque momento e il Capitano è tenuto ad agire, ove richiesto, secondo le loro disposizioni.

3. Gli Arbitri sono autorizzati ad intervenire in caso di:

Perdita di tempo
Danneggiamento del pitch
Lanci pericolosi o scorretti
Alterazioni della palla
Qualsiasi altra azione considerata scorretta.

4. Lo Spirito del gioco implica rispetto per:

Gli avversari
Il proprio Capitano e la squadra
Il ruolo degli Arbitri
I valori tradizionali del gioco.

5. È contrario allo Spirito del gioco:

Discutere le decisioni degli Arbitri con parole, azioni o gesti.
Pronunciare parole offensive nei confronti di avversari o arbitri.
Cercare di truccare il gioco in qualsiasi modo, ad esempio: fare appello sapendo che il Battitore non è da eliminare; avanzare verso un Arbitro con atteggiamento aggressivo quando viene fatto un appello; cercare di distrarre l'avversario, sia verbalmente sia infastidendolo con applausi insistenti o rumore inutile, fingendo di dimostrare entusiasmo e motivazione verso la propria squadra.

6. Violenza

Non c'è posto per atti di violenza sul campo di gioco.

7. I Giocatori

Capitani e Arbitri determinano congiuntamente la qualità delle partite in termini di comportamento. I singoli giocatori sono tenuti a contribuire in modo decisivo a questo aspetto.

LAW 1: THE PLAYERS

Law 1.1 – Numero dei giocatori - Viene sostituita come segue:

- a) 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;
- b) 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.
- c) Più specificamente ogni A.S.A. dovrà anche nominare ed identificare agli arbitri al momento del riconoscimento un Vice-capitano ed il wicket-keeper.
- d) 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'01/09/1988 (EQ - ITA U21). In nessun caso, le A.S.A. 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).
- e) 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, la mancanza di un giocatore comporterà una penale di Euro 100,00 (Cento/00) che sarà addebitata alla ASA in difetto. 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'01/09/1988 (EQ - ITA U21). In tale fattispecie, la mancanza di due giocatori comporterà una penale di Euro 200,00 (Duecento/00) che sarà addebitata alla ASA in difetto.
- f) Al termine 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.
- g) 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.

- h) Alla stessa sanzione prevista al comma G 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.
- i) 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, ferme restando tutte le sanzioni di cui ai precedenti due commi per gli incontri NON disputati.

Law 1.2 – Liste giocatori - viene sostituita come segue:

- a) **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 **federali** all'uso 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. **La consegna della lista su modulo NON conforme a quelli sopra indicati comporterà una sanzione di €10.00 (dieci,00 euro).**
- b) **Espletato quanto sopra NON più tardi di 10 minuti prima l'orario previsto per l'inizio della gara, si darà luogo al toss, sorteggio mediante lancio di moneta. NON avvenendo ciò varrà quanto disposto dal successivo comma C.**
- c) 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.
- d) **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. L'inadempienza al presente comma comporterà la NON disputa o, in caso di partita iniziata regolarmente, l'immediata sospensione della gara e l'irrogazione delle sanzioni previste dalla Law 1.1 comma G del presente Regolamento.**
- e) 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.
- f) 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 dalla Law 1.1. comma G, del presente Regolamento.
- g) 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.
- h) 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.
- i) 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

Law 1.3 – Il Capitano - si applica

Law 1.4 - Responsabilità del capitano - si applica

Law 1.5 – Regole in battuta - istituita dalla FCRI:

- a) 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.

- b) 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.
- c) E' consentito ai due battitori parlare tra loro senza causare alcun tipo di ritardo allo svolgimento dell'incontro. L'innosservanza 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).
- d) 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'innosservanza 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).
- e) 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.

Law 1.6 – Lancio - istituita dalla FCRI:

- a) 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.
- b) Quanto sopra viene automaticamente adattato alla eventuali interruzioni per maltempo ai sensi di quanto previsto dalla Law 15 comma G,H,I del presente Regolamento.
- c) 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.
- d) 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.
- e) Decorso tale tempo, ogni minuto di ritardo comporterà le seguenti ammende:
 - 1. Euro 2,00 (due/00) a minuto fino a 10 minuti di ritardo;
 - 2. Euro 5,00 (cinque/00) a minuto da 11 a 20 minuti di ritardo;
 - 3. Euro 8,00 (otto/00) a minuto da 21 a 30 minuti di ritardo;
 - 4. Euro 12,00 (dodici/00) a minuto oltre 30 minuti di ritardo.

LAW 2 : RISERVE E SOSTITUZIONE

Law 2.1 – Sostituti e Runners – viene modificata come segue:

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 8 giocatori in campo, la partita si riterrà conclusa con la conseguente irrogazione delle sanzioni previste dalla Law 1.1 comma G, 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'infornio 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'infornio 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 infornio 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 infornio valutato talmente grave da parte della assistenza sanitaria da richiedere il trasferimento al più vicino Pronto Soccorso previa comunicazione all'ufficiale di gara. 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 dalla Law 1.1 comma G, del presente Regolamento a carica della A.S.A. dell'infornio.*
3. *In caso di infornio ad un giocatore, la A.S.A. d'appartenenza dell'infornio avrà 2 (due) minuti di tempo per provvedere alla sua sostituzione, ferma restando per gli arbitri la possibilità di prolungare la sosta per infornio 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.*
4. *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.*

Law 2.2 – Obiezione su sostituzione - si applica

Law 2.3 – Limitazione sul ruolo dei sostituti - si applica

Law 2.4 – Giocatore che è stato sostituito - si applica

Law 2.5 – Fielder assente o abbandona il campo – viene modificato come segue:

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 Law 2.6 – L'arbitro dovrà dare tale consenso non appena l'azione di gioco lo permetterà.*

Se un giocatore durante il suo inning di lancio rimane assente per più di 8 minuti dal campo:

- a) *non gli sarà consentito lanciare dal momento del suo reingresso in campo, fino a che non sia rimasto sul campo almeno per un periodo uguale a quello in cui era assente.*
- b) *Non gli sarà consentito battere a meno che, o fino a quando, dal suo rientro in campo, l'inning di lancio non sia durato per la stessa lunghezza della sua assenza. Nel caso in cui la durata dell'inning di lancio risultasse inferiore alla sua assenza dal campo, il giocatore potrà battere solo successivamente alla caduta del quinto wicket.*

Law 2.6 – Giocatore che entra in campo senza permesso - si applica

Law 2.7 – Runner - si applica

Law 2.8 – Trasgressione delle Laws da parte di un battitore che ha un Runner - si applica

Law 2.9 – Battitore che abbandona il campo o si ritira - si applica

Law 2.10 – Inizio dell'innings dei battitori - si applica

LAW 3 : GLI ARBITRI

Law 3.1 e Law 3.2 vengono modificate come segue:

- a) *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 2010 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.

- b) *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.*
- c) *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.*
- d) *L'inadempienza al presente articolo comporta per la A.S.A. in difetto le sanzioni previste dalla Law 1.1 comma G, del presente Regolamento.*
- e) *Gli arbitri devono essere presenti al campo almeno 45 minuti prima dell'orario d'inizio previsto dell'incontro.*
- f) *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.*
- g) *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.*
- h) *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.*
- i) *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.*
- j) *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 dalla Law 15 del presente Regolamento.*

Law 3.3 – Accordo con capitani - si applica

Law 3.4 – Informazione con capitani e scorers - si applica

Law 3.5 – I wickets, le creases ed il boundary - si applica

Law 3.6 – Comportamento di gioco, degli strumenti e delle attrezzature - si applica

Law 3.7 – Gioco corretto e scorretto - si applica

Law 3.8 – Condizioni ambientali di gioco - si applica

Law 3.9 – Sospensione del gioco per avverse condizioni del campo, del tempo e della luce - si applica

Law 3.10 – Posizione degli Umpires - si applica

Law 3.11 – Cambio della posizione degli Umpires - si applica

Law 3.12 – Consultazione tra gli Umpires - si applica

Law 3.13 – Informazioni all'Umpire - si applica

Law 3.14 – Segnali - si applica

Law 3.15 – Correzione del punteggio - si applica

LAW 4 : SCORERS

Law 4.1 - viene modificata come segue:

- a) *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.*

- b) **La presenza di uno scorer è obbligatoria per la A.S.A. ospitante, o per entrambe nel caso in cui l'incontro si svolga su campo neutro.**
- c) **Le A.S.A. hanno facoltà di accordarsi diversamente, fermo restando che detta soluzione dovrà essere comunicata alla Segreteria federale ed al GIACS entro le 48 (quarantotto) ore precedenti alla gara.**
- d) *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:*
 - 1) segreteria@crickitalia.org;
 - 2) giac@crickitalia.org;
 - 3) A.S.A. avversaria.
- e) **In presenza di un solo scorer iscritto all'Albo, o di due scorer di cui uno solo iscritto all'Albo, farà fede il punteggio tenuto da quest'ultimo, ferma restando la facoltà degli arbitri di procedere alla verifica del punteggio, in contraddittorio con lo scorer, in ogni momento lo ritengano opportuno.**
- f) **In presenza di un solo scorer NON iscritto all'Albo farà fede il punteggio tenuto dall'arbitro. In presenza di due scorer NON iscritti all'Albo, in caso di discrepanza sul punteggio, farà fede il punteggio tenuto dall'arbitro.**
- g) **In presenza di due scorer, entrambi iscritti all'Albo, in caso di discrepanza sul punteggio, farà fede il punteggio tenuto dallo scorer della A.S.A. ospitante.**
- h) *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.*
- i) *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 alla Law 1.1 comma G del presente Regolamento.*

Law 4.2 – Correzione del punteggio - si applica

Law 4.3 – Segnali di riconoscimento - si applica

LAW 5 : LA PALLA

Law 5.1 – Peso e formato - si applica

Law 5.2 - viene modificata come segue:

- a) *Sulle palle da gioco dispone l'art. 19 del Reg. G. e C.*
- b) *Più specificamente, per il Campionato di Serie A 2011 esse dovranno essere una ciascuna per ogni innings dell'incontro, cucite in quattro quarti, nuove ed analoghe.*
- c) *Le palle da gioco saranno fornire dalla ASA ospitante.*
- d) *La NON osservanza di quanto sopra comporterà automaticamente per la A.S.A. in difetto le sanzioni previste dalla Law 1.1 comma G, del presente Regolamento.*

Law 5.3 – NON viene applicata

Law 5.4 - NON viene applicata

Law 5.5 – Palla persa o inutilizzabile per il gioco - si applica

Law 5.6 – NON viene applicata

LAW 6 : LA MAZZA

Law 6.1 – La mazza - si applica

Law 6.2 – Le misure - si applica

Law 6.3 – Il manico – si applica

Law 6.4 – **La superficie piatta – si applica**

Law 6.5 – **Copertura della superficie piatta – si applica**

Law 6.6 – **Protezione e riparazione**

Law 6.7 – **Malformazione della palla – si applica**

Law 6.8 – Contatto con la palla – si applica

LAW 7 : IL PITCH

Law 7.1 – Area del pitch – si applica

Law 7.2 – Idoneità del pitch per il gioco - si applica

Law 7.3 – Selezione e preparazione – si applica

Law 7.4 – Cambio del pitch – si applica

Law 7.5 – viene modificata come segue:

- a) Per tutte le partite di campionato disputate su pitch artificiale è vietato l'uso di spikes (scarpe chiodate in metallo) per tutti i giocatori presenti nell'area del pitch;
- b) nel caso gli Umpires notassero l'uso di spikes (scarpe chiodate in metallo) da parte di giocatori presenti nell'area del pitch, dovranno interrompere il corso della partita e far cambiare immediatamente le scarpe al giocatore in difetto;
- c) il tempo di gioco perso per le fattispecie della Law 7.5 comma B andrà considerato come orario effettivo di gioco;
- d) nella fattispecie siano i giocatori della squadra in battuta a usare spikes (scarpe chiodate in metallo) l'arbitro dovrà far cambiare immediatamente le scarpe al giocatore in difetto e il tempo relativo al cambio delle scarpe **NON** andrà considerato come tempo effettivo di gioco;
- e) nel caso in cui ulteriori giocatori della squadra in battuta risultassero inadempienti alla Law 7.5 comma A l'arbitro dovrà assegnare 5 punti di penalizzazione;
- f) **ai giocatori che risultano indampienti alla Law 7.5 comma A, gli arbitri dovranno annotarlo sul referto di gara e gli verrà irrogata una diffida di squalifica.**

LAW 8 : I WICKETS

Law 8.1 – Larghezza e installazione - si applica

Law 8.2 – Misure degli stumps – si applica

Law 8.3 – Bails – si applica

Law 8.4 – NON viene applicata

Law 8.5 – Dispensa dell'uso del bail – si applica

LAW 9 : LA BOWLING, POPPING E RETURN CREASES

Law 9.1 – Le creases - si applica

Law 9.2 – La bowling crease – si applica

Law 9.3 – La popping crease – si applica

Law 9.4 – Le return creases – si applica

Law 9.5 – Wide line – istituita dalla FCrI:

1. 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 e si allontana dal wicket 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.

LAW 10: PREPARAZIONE E MANUTENZIONE DELL'AREA DI GIOCO

Law 10.1 – NON viene applicata

Law 10.2 – NON viene applicata ad eccezione della Comma B

Law 10.3 – NON viene applicata

Law 10.4 – NON viene applicata

Law 10.5 – Ritracciamento delle creases - viene applicata

Law 10.6 – NON viene applicata

Law 10.7 – NON viene applicata

Law 10.8 – NON viene applicata

LAW 11 : COPERTURA DEL PITCH

Law 11 – NON viene applicata in caso di pitch artificiali

LAW 12 : GLI INNINGS

Law 12.1 – Numero degli innings - viene sostituita da come segue:

a) *Gli incontri consisteranno di due innings di 50 over ciascuno.*

Law 12.2 - NON viene applicata

Law 12.3 - Innings completati - i punti c) e d) NON vengono applicati

Law 12.4 – Il toss - viene applicata la Law 1.2 comma B

Law 12.5 - viene applicata

LAW 13 : IL FOLLOW-ON

Law 13.1 - NON viene applicata

Law 13.2 - NON viene applicata

Law 13.3 - NON viene applicata

LAW 14 : DICHIARAZIONE E FORFAIT

Law 14.1 - NON viene applicata

Law 14.2 - NON viene applicata

Law 14.3 - NON viene applicata

LAW 15 : GLI INTERVALLI

Law 15.1, 15.2, 15.3, 15.4, vengono sostituiti come segue:

- a. *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.*
- b. *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.*
- c. *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.*
- d. *In ogni innings si svolgeranno due pause per i drinks 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. Tali pause dovranno terminare NON appena i giocatori della squadra al fielding saranno pronti a riprendere il gioco.*
- e. *Durante tale pausa i giocatori NON potranno uscire dalla zona del fielding delimitato a 30 yard (27,3 metri) dal pitch senza l'esplicito 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.*
- f. *E' concesso al singolo giocatore impegnato nel fielding, sul limite del campo di dissetarsi. Inoltre, in occasione della caduta di un wicket sarà concesso di portare bevande in campo sia ai giocatori al fielding che al battitore purché questo avvenga senza che sia provocata alcun tipo di ritardo alla ripresa del gioco. In ogni caso, NON sarà consentito portare bevande in campo senza la previa autorizzazione degli arbitri.*
- g. *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.*
- h. *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.*
- i. *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.*

Law 15.5 – Variazione del periodo concordato per gli intervalli - viene applicata

- Law 15.6** - Variazione del periodo concordato per gli intervalli per il pranzo - viene applicata
Law 15.7 - NON viene applicata
Law 15.8 - NON viene applicata
Law 15.9 - Intervalli per drinks - NON viene applicata - Vedere LAW 15.1 comma D e E
Law 15.10 - Accordo per rinunciare agli intervalli - viene applicata
Law 15.11 - Informare gli scorers - viene applicata

LAW 16 : INIZIO DEL GIOCO; FINE DEL GIOCO

- Law 16.1** - Chiamata di "Play" - viene applicata
Law 16.2 - Chiamata di "Time" - viene applicata
Law 16.3 - Rimozione dei bails - viene applicata
Law 16.4 - Inizio nuovo over - viene applicata
Law 16.5 - Completamento di un over - viene applicata
Law 16.6 - NON viene applicata
Law 16.7 - NON viene applicata
Law 16.8 - NON viene applicata
Law 16.9 - NON viene applicata
Law 16.10 - NON viene applicata
Law 16.11 - NON viene applicata

LAW 17 : ALLENAMENTO SUL CAMPO

- Law 17.1** - Allenamento sul pitch - viene applicata
Law 17.2 - NON viene applicata
Law 17.3 - Allenamento su "outfield" - viene applicata
Law 17.4 - NON viene applicata
Law 17.5 - NON viene applicata

LAW 18 : REGISTRAZIONE DEI PUNTI

Viene applicata integralmente

LAW 19 : I "BOUNDARIES"

Viene applicata integralmente

LAW 20 : PALLA PERSA

Viene applicata integralmente

LAW 21 : IL RISULTATO

- Law 21.1** - NON viene applicata
Law 21.2 - Vittoria partite a un inning - viene applicata
Law 21.3 - Assegnazione della vittoria da parte degli umpires - viene modificata come segue:
Il risultato finale della partita è soggetto all'omologazione da parte del G.U. della Federazione Cricket Italiana.
Law 21.4 - NON viene applicata
Law 21.5 - "Tie" o "Draw" - viene applicata - Vedere Law 21.12 comma
Law 21.6 - Vincita, colpi o extras - viene applicata
Law 21.7 - Dichiarazione del risultato - viene applicata ad esclusione del terzo paragrafo
Law 21.8 - NON viene applicata - Vedere Law 4
Law 21.9 - NON viene applicata - Vedere Law 4
Law 21.10 - Risultato da non variare - viene modificata come segue:
Il risultato finale della partita è soggetto all'omologazione da parte del G.U. della Federazione Cricket Italiana.
Law 21.11 - viene istituita dalla FCrI come segue:
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.*
Law 21.12 - viene istituita dalla FCrI come segue:
Per l'assegnazione dei punti nel 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.*

Law 21.13 - viene istituita dalla FCrI come segue:

In caso di interruzione di una partita a causa delle avverse condizioni atmosferiche, come disposto dalla Law 15 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 dalla Law 21.13 comma una eventuale interruzione per maltempo sarà definitiva.*

Law 21.14 - viene istituita dalla FCrI come segue:

I punti bonus acquisiti vengono comunque assegnati.

LAW 22 : L'OVER

Law 22.1 – Numero di palle – viene applicata

Law 22.2 – Inizio di un over – viene applicata

Law 22.3 – Validità delle palle – viene applicata

Law 22.4 – Chiamata di over - viene applicata .

Law 22.5 – Errore dell'arbitro – viene modificato come segue:

In caso di errore da parte dell'arbitro nel contare il numero dei lanci, gli scorers informeranno l'arbitro.

Law 22.6 – Cambio di lato del lanciatore - viene applicata

Law 22.7 – Fine dell'over - viene applicata

Law 22.8 – Bowler incapacitato o sospeso durante un over - viene applicata

Law 22.9 - viene istituita dalla FCrI come segue:

- a. Nessun lanciatore potrà lanciare più del 20% degli over a disposizione della sua A.S.A., ossia 10 in caso d'innings NON ridotto.*
- b. 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.*
- c. Gli over NON completati da un lanciatore per infortunio si intendono come interi nel computo personale del lanciatore stesso e del sostituto.*
- d. Durante l'innings, NON sarà consentito a giocatori delle categorie STR e RES di lanciare:
1) over consecutivi;
2) più del 50% degli over a disposizione per difetto (25 overs su 50) in squadre schieranti wicket keeper ITA o EQ-ITA;*

3) più del 40% degli over a disposizione per difetto (20 overs su 50) in squadre schieranti wicket keeper STR o RES.

- e. La responsabilità del corretto computo del numero di over lanciati o da lanciare per ciascun giocatore spetta al capitano della squadra al lancio.
- f. 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 dalla Law 1.1 comma G del presente Regolamento.

LAW 23 : DEAD BALL

Viene applicata integralmente

LAW 24 : NO BALL

Law 24.1 - Modo di lancio - viene applicata

Law 24.1 (b) – Under arm bowling – viene modificato come segue:

Il Lancio sotto braccio NON è consentito. In caso di inadempienza, l'arbitro chiamerà il lancio No-Ball

Law 24.2 – Lancio regolare; il braccio – viene applicata

Law 24.3 – Definizione di lancio regolare; il braccio- viene applicata

Law 24.4 – Lanciatore che tira la palla in direzione dello striker prima del lancio – viene applicata

Law 24.5 – Lancio regolare; il piede - viene applicata

Law 24.6 – Palla che rimbalza più di due volte o che rotola lungo la terra- viene applicata

Law 24.7 – Palla che si ferma davanti al wicket dello striker - viene applicata

Law 24.8 - Chiamata di "no-ball" per infrazione ad altre leggi - viene applicata

Law 24.9 - **Revoca della chiamata di "no-ball"** - viene applicata

Law 24.10 - **"No-ball" esclude il "wide"** - viene applicata

Law 24.11 - **Palla non morta** - viene applicata

Law 24.12 - **Penalità per il "no-ball"** - viene applicata

Law 24.13 - **Corse risultanti da un "no-ball" – come registrarle** - viene applicata

Law 24.14 – **Lancio da non contare** - viene applicata

Law 24.15 – **Eliminazione da un "no-ball"** - viene applicata

Law 24.16 viene istituita dalla FCrI come segue:

- a. Il "No Ball" comporta una penalità di un punto oltre alla ripetizione del lancio.
- b. 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).
- c. Gli umpires segnaleranno il free hit (dopo il normale segno per il No Ball) estendendo un braccio in alto e facendo movimenti circolari
- d. 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.
- e. Per il free hit NON sono permessi cambiamenti nel fielding a meno che NON ci sia un cambio di striker.

LAW 25 : WIDE BALL

Law 25.1 – Giudicare un "wide" - viene applicata – in aggiunta verificare Law 25.9

Law 25.2 – Lancio non "wide" – viene applicata

Law 25.3 – Chiamare e segnalare "wide-ball" – viene applicata

Law 25.4 – Palla non morta – viene applicata

Law 25.5 – Penalità per il "wide" – viene applicata

Law 25.6 – Punti risultanti da un "wide"- come registrarle – viene applicata

Law 25.7 – Wide da non contare – viene applicata

Law 25.8 – Eliminazione da un "wide" – viene applicata

Law 25.9 - viene istituita dalla FCrI come segue:

Gli Umpires sono tenuti ad una interpretazione rigorosa ed 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

Law 25.9.1 – Wide off-side - viene istituita dalla FCrI come segue:

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 e si allontana dal wicket 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.

Law 25.9.2 – Wide “leg-side” - viene istituita dalla FCRI come segue:

*Nella valutazione dei wide sul leg side, dovrà essere chiamata wide dall'Umpire qualunque palla che passi dietro alle gambe del battitore ed esternamente al leg stump. Le linee di demarcazione del wide sull'off side **NON** hanno alcuna rilevanza nella valutazione del wide sul leg side.*

LAW 26 : BYE E LEG BYE

Viene applicata integralmente

LAW 27 : L'APPELLO

Viene applicata integralmente

LAW 28 : IL WICKET E' DOWN

Viene applicata integralmente

LAW 29 : BATTITORE FUORI DALLA SUA AREA

Viene applicata integralmente

LAW 30 : BOWLED

Viene applicata integralmente

LAW 31 : TIMED OUT

Viene applicata integralmente

LAW 32 : CAUGHT

Viene applicata integralmente

LAW 33 : PALLA TOCCATA CON LA MANO

Viene applicata integralmente

LAW 34 : PALLA COLPITA DUE VOLTE

Viene applicata integralmente

LAW 35 : HIT WICKET

Law 35.1 – Eliminazione “hit-wicket” - viene applicata

Law 35.2 – Not out “Hit-wicket” – viene applicata

LAW 36 : LEG BEFORE WICKET (LBW)

Viene applicata integralmente

LAW 37 : OBSTRUCTING THE FIELD

Viene applicata integralmente

LAW 38 : RUN OUT

Viene applicata integralmente

LAW 39 : STUMPED

Viene applicata integralmente

LAW 40 : IL WICKET KEEPER

Law 40.1 – Equipaggiamento di protezione - viene applicata

Law 40.2 – Guanti – viene applicata

Law 40.3 – Posizione del "wicket-keeper" – viene applicata

Law 40.4 – Movimento del "wicket-keeper" – viene applicata

Law 40.5 – Restrizione all'azione del "wicket-keeper" – viene applicata

Law 40.6 – Interferenza dello "striker" sul "wicket-keeper" - viene applicata

Law 40.7 - viene istituita dalla FCrI come segue:

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

LAW 41 : IL FIELDER

Law 41.1 – Equipaggiamento di protezione - viene aggiunto è consentito l'uso del casco.

Law 41.2 – Presa della palla - viene applicata

Law 41.3 – Caschi di protezione appartenenti alla squadra al fielding - viene applicata

Law 41.4 – Penalty runs da non assegnare - viene applicata

Law 41.5 – Limitazione dei fielders sul "leg-side" - viene applicata

Law 41.6 – Fielders non devono invadere il "pitch" - viene applicata

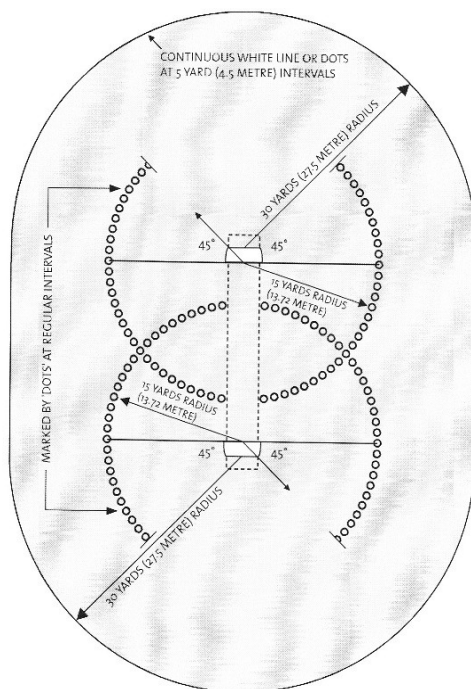
Law 41.7 – Movimenti dei "fielders" - viene applicata

Law 41.8 – Definizione di movimento significativo - viene applicata

Law 41.9 – Restrizioni nel fielding – Power Play – viene applicata come segue:

In conformità con la normativa dell'International Cricket Council saranno in vigore le misure restrittive riguardanti il posizionamento dei fielders in relazione a due aree delimitate, ben visibili a giocatori ed arbitri:

- la prima formata da due semicerchi di raggio 30 yard (27,44 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;*
- la seconda sarà costituita da due cerchi di raggio 15 yard (13.72 metri) con centro nel centro del popping crease.*



Le aree sopra indicate dovranno essere segnate mediante l'utilizzo di una riga bianca continua o tratteggiata ad intermittenza di 5 metri o mediante l'utilizzo di apposite segnalazioni che NON risultino pericolose o di intralcio al regolare svolgimento del gioco. NON è pertanto concesso l'utilizzo di chiodi o conetti sporgenti.

In base a quanto stabilito dal regola del Power Play, si prevede quanto segue:

1. la presenza di almeno 9 fielders, compresi lanciatore e wicket keeper, nell'area delimitata nei primi 10 over dell'innings. Di questi nove fielder due, oltre lanciatore e wicket keeper, dovranno essere posizionati a NON più di 13 metri e 72 centimetri (15 yards) dal battitore, fermo restando che i due fielders, lanciando un fast bowler, potranno anche posizionarsi esternamente all'area delimitata purché siano posizionati a slip, leg slip o gully ;
2. la presenza di almeno 8 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.
3. il battitore dovrà comunicare la proprio 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.
4. Una volta comunicata la volontà di usufruire del Power Play NON si può più cambiare decisione.
5. 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°mo** over.
6. 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

7. ogni Power Play dovrà avere inizio in coincidenza con l'inizio dell'over.
8. 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.
9. 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.
10. 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.
11. 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.
12. 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.
13. almeno 6 fielders, compresi lanciatore e wicket keeper, devono essere presenti nell'area delimitata per la parte residua dell'innings (30 overs).

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

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.

LAW 42 : GIOCO CORRETTO E SCORRETTO

Viene applicata integralmente ad eccezione della Law 42.6 comma A e Law 42.7

Law 42.6 (a) – Lanci pericolosi e scorretti - viene modificata come segue:

Bowling di palle lanciate corte e veloci:

- 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.

Law 42.7 – Sicurezza - viene istituita dalla FCrI come segue:

E' fatto espresso divieto ai giocatori minorenni d'esporsi in posizioni pericolose nel fielding e wicket-keeping 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.

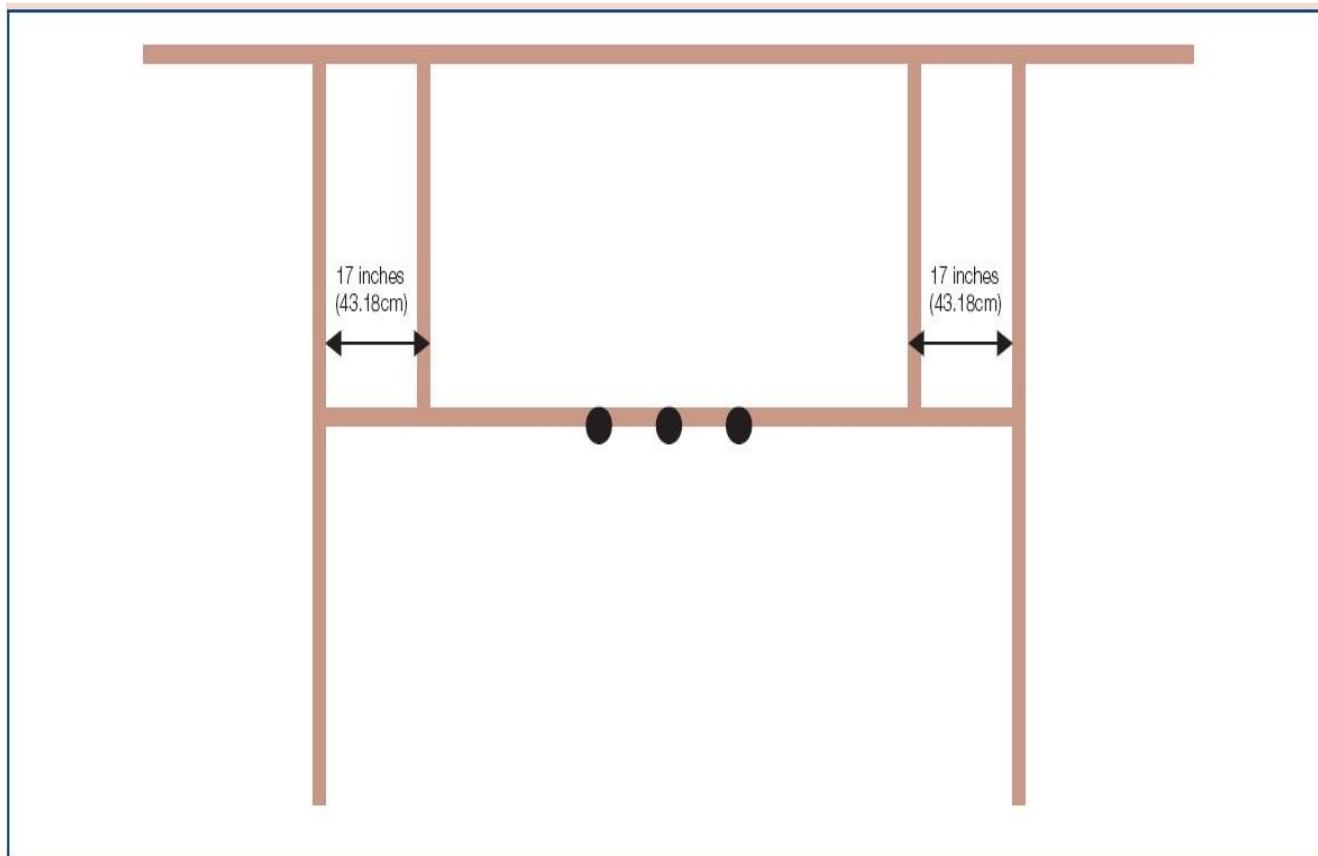
APPENDICE "A"

LAW 8 – I WICKETS – viene applicata

APPENDICE "B"

LAW 7 (The pitch); **LAW 9** – The bowling, popping and return creases) – viene applicata

In aggiunta a quanto previsto si richiede quanto riportato sotto



APPENDICE "C"

THE WICKET KEEPING GLOVES – viene applicata

APPENDICE "D" –

viene applicata

DEFINITIONS AND EXPLANATIONS OF WORD AND PHRASES NOT DEFINED IN THE TEXT

APPENDICE "E" –

viene applicata

LAW 6 – THE BAT

APPENDICE "F"

- Procedimento per il One Over Per Side Eliminator (Oopse) – viene applicata nelle sola partita che necessita di un risultato finale

La procedura del One Over Per Side Eliminator deve essere applicata in ogni fase finale o partite di play off.

- 1) "A seconda delle condizioni meteorologiche" il One Over Per Side Eliminator avrà luogo il giorno e all'ora stabilita dalla Federazione Italiana Cricket. In circostanze normali, incomincerà 10 minuti dopo la fine di un incontro.
- 2) Il One Over Per Side Eliminator avrà luogo sul pitch previsto per l'incontro (il pitch designato) a meno che NON sia deciso altrimenti dagli arbitri dopo aver consultato il responsabile del campo e il responsabile del torneo designato dalla Federazione.
- 3) Gli arbitri si posizioneranno al wicket al quale stavano nel momento in cui è terminato l'incontro.

- 4) Gli arbitri decideranno da quale estremità lanciare ed entrambe le squadre lanceranno dalla stessa estremità.
- 5) Prima dell'inizio del One Over Per Side Eliminator ciascuna squadra nominerà tre battitori e un lanciatore.
- 6) I nominativi dei giocatori selezionati saranno consegnati per iscritto al responsabile del torneo/Umpire. Il responsabile del torneo/Umpire non divulgherà i nominativi a nessuno prima che entrambe le squadre abbiano consegnato i nominativi.
- 7) Agli over di entrambe le squadre saranno applicate le medesime restrizioni del fielding applicate durante l'ultimo over in un normale incontro di campionato italiano.
- 8) La squadra in battuta per seconda durante l'incontro sarà la prima a battere nel One Over Per Side Eliminator.
- 9) La stessa palla (o una palla di usura simile nel caso in cui la palla originale sia deforme o persa) utilizzata al momento del termine dell'incontro sarà utilizzata per il One Over Per Side Eliminator.
- 10) La caduta di due wickets nell'over determina la conclusione del One Over inning della squadra.
- 11) In caso in cui le due squadre totalizzano lo stesso punteggio dopo che sia stato concluso il One Over Per Side Eliminator, vince la squadra la cui somma dei fuoricampo conseguiti nell'innings dell'incontro e nell'innings del One Over Per Side Eliminator è maggiore.
- 12) Nel caso in cui il numero di fuoricampo conseguiti dalle due squadre sia uguale, vince la squadra che ha conseguito il maggior numero di fuoricampo nell'innings dell'incontro, escludendo pertanto quelli conseguiti durante il One Over Per Side Eliminator.
- 13) Nel caso in cui le fattispecie elencate sopra risultassero inefficiente al fine di decretare la squadra vincitrice si provvederà al lancio della monetina.