



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 2016. Il presente regolamento è stilato in base alle "Laws of Cricket" (2000 Code 6th edition - 2015) 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
	LAW42 : 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:

Il numero di giocatori con cui le A.S.A. devono schierarsi in campo in una partita di Campionato, per dare inizio regolarmente alla stessa, è 11. 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 o 9 giocatori.

a) In caso una A.S.A. si schieri in campo con 10 giocatori, la mancanza di un giocatore comporterà una penale di € 100,00 (Cento/00) che sarà addebitata alla A.S.A. in difetto.

*b) In caso una A.S.A. si schieri in campo con 9 giocatori, la mancanza di due giocatori comporterà una penale di € 200,00 (Duecento/00) che sarà addebitata alla A.S.A. in difetto.
Al termine del Campionato, il cumulo degli importi di cui ai commi precedenti 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 Italiana.*

2. Ai sensi della Delibera 126/2012 che regola la materia:

a) a prescindere dal numero di giocatori schierati in campo, almeno 4 (quattro) giocatori dovranno ricadere nella categoria ITA di cui 3 (tre) obbligatoriamente ed il quarto sostituibile con due equiparati U21 (REQR e/o REQT MA NON REQN) nati a partire dal 01/09/1994;

b) in nessun caso, le A.S.A. potranno schierare più di 2 giocatori stranieri (STR);

c) il numero dei giocatori residenti (RES) schierabili in ogni partita varierà in funzione di quanto sopra, fermo restando che lo schieramento dei giocatori ITA è obbligatorio ed illimitato mentre quello dei giocatori RES e STR è facoltativo ancorché limitato.

3. 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 € 500.00 (cinquecento/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.

4. Alla stessa sanzione prevista al comma 3 soggiace la A.S.A. che non si presenti al campo per disputare la gara, salvo cause di forza maggiore oggettive comunicate all'Arbitro designato almeno due ore prima

dell'orario ufficiale di inizio gara.

5. 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:

1. Ogni giocatore partecipante ad un incontro del Campionato italiano di Serie A 2016 dovrà essere riconoscibile mediante identificazione numerica, chiaramente visibile sul retro della maglia e corrispondente al numero da indicarsi sulla lista giocatori.

2. 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, correttamente e completamente compilate in duplice copia esclusivamente sui moduli federali 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. La consegna della lista su modulo non conforme a quelli sopra indicati, ovvero non correttamente compilata in ogni sua parte, comporterà una sanzione di € 100.00 (cento/00).

3. Più specificatamente, gli scorer dovranno fornire indirizzo email e numero telefonico per la ricezione della tabella Duckworth/Lewis/Stern (di seguito DLS) che verrà inviata loro dal DLS Tournament manager.

4. La lista giocatori dovrà chiaramente indicare la categoria d'appartenenza di ogni singolo tesserato. Non avvenendo ciò, in caso di successiva verifica della violazione formale dell'articolo sopra citato, la A.S.A. in difetto subirà una ammenda di €100.00 (cento/00), ferma restando l'applicazione delle sanzioni previste dall'art. 4, comma 3, del presente Regolamento in caso di conferma dell'inadempienza sostanziale.

5. 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 6.

6. 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 cumulativa e crescente a partire da € 0,50 per il primo minuto di ritardo fino ad un massimo di € 20,00 (venti/00) per il quarantesimo minuto di ritardo, per un totale massimo di € 410,00 (quattrocentodieci/00), fermo restando il sorteggio favorevole per la A.S.A. avente espletato per prima le formalità preliminari all'incontro.

7. 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 dall'art. 4, comma 3, del presente Regolamento.

8. La consegna in duplice copia delle liste con allegati cartellini o documenti d'identità contenenti i nominativi di tesserati non presenti al campo al momento della consegna medesima, non sarà valida e comporterà un'ammenda di € 50,00 (cinquanta/00) a carico della squadra in difetto

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) In battuta, come stabilito dalla Delibera 126/2012, la somma del numero di entrata dei giocatori ITA o ITAN dovrà risultare non superiore alle seguenti somme in funzione del quantitativo schierato:

3 giocatori: 16 4 giocatori: 24 5 giocatori: 35 6 giocatori: 45 7 giocatori: 54 8 giocatori: 62 9
giocatori: 64 10 giocatori: 65 11 giocatori: 66

b) In caso d'inning non completato per fine anticipata della partita, vale la possibilità teorica d'adempiere a quanto sopra.

c) La non osservanza di quanto sopra comporterà automaticamente per la A.S.A. in difetto le sanzioni

previste dall'art. 4, comma 3, del presente Regolamento

Law 1.6 – Lancio - istituita dalla FCRI:

a) Le A.S.A. al lancio saranno tenute a lanciare i 50 over a loro 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 dall'art. 27 del presente Regolamento.

3. Decorso tale tempo, ogni minuto di ritardo comporterà le seguenti ammende:

a) € 1,00 (uno/00) a minuto fino a 10 minuti di ritardo; b) € 2,00 (due/00) a minuto da 11 a 20 minuti di ritardo; c) € 4,00 (quattro/00) a minuto da 21 a 30 minuti di ritardo; d) € 8,00 (otto/00) a minuto con diffida di squalifica per il Capitano per ogni minuto oltre 30 minuti di ritardo.

d) Ogni violazione successiva alla prima all'infrazione di cui al comma precedente, lettera d, comporterà la squalifica per un turno per il Capitano della ASA in difetto.

LAW 2 : RISERVE E SOSTITUZIONE

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

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. 4, comma 3, del presente Regolamento a carica della A.S.A. in difetto;

b) In caso di infortunio al wicket - keeper, se ITA o ITAN, questi potrà essere sostituito soltanto da un giocatore ITA o ITAN fra gli undici schierati in campo. Tuttavia, in caso d'infortunio a wicket - keeper STR o RES o REQR e/o REQT, questi potrà anche essere sostituito nel ruolo sia da un ITA o ITAN che da un STR o RES o REQR e/o REQT, sempre fra gli undici schierati in campo, ferma restando l'aliquota di lancio prevista in caso di presenza di wicket - keeper non italiano. 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. In difetto, la partita si riterrà conclusa con la conseguente irrogazione delle sanzioni previste dall'art. 4, comma 3, del presente Regolamento a carico della A.S.A. inadempiente.

c) In caso d'infortunio ad un lanciatore, se italiano, questi potrà essere sostituito soltanto da un lanciatore nell'ambito delle rispettive categorie. Più precisamente:

- un lanciatore sostitutivo STR può sostituire solo un lanciatore infortunato STR
- un lanciatore sostitutivo RES o REQR o REQT può sostituire un lanciatore infortunato RES, REQR e/o REQT o STR
- un lanciatore sostitutivo EQU21 può sostituire un lanciatore infortunato EQU21, RES, REQR e/o REQT o STR
- un lanciatore sostitutivo ITA o ITAN può sostituire chiunque

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
- un sostituto RES o REQR o REQT può sostituire solo un altro giocatore RES, REQR e/o REQT o STR
- un sostituto EQU21 può sostituire solo un altro giocatore EQU21, RES, REQR e/o REQT o STR
- un sostituto ITA o ITAN può sostituire chiunque

e) 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 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 dall'art.4, comma 3, del presente Regolamento a carica della A.S.A. del giocatore infortunato.

f) In base alle disposizioni introdotte dall'ICC l'1 ottobre 2011, in nessun caso è consentito l'uso di un corridore (runner) in presenza di un infortunio al battitore

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 – non si applica

Law 2.8 – Trasgressione delle Laws da parte di un battitore che ha un Runner – non 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) *Gli arbitri dovranno essere presenti al campo almeno 45 minuti prima dell’orario d’inizio previsto dell’incontro.*

b) *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.*

c) *Più specificamente, in caso di assenza totale di arbitri, 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:*

- € 250,00 (duecentocinquanta/00) per la A.S.A. ospitante; - € 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 degli arbitri designati.

d) *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 arrivo di uno degli arbitri, successivo all’inizio della gara, questi potrà officiare l’incontro solo in caso di assenso, da annotarsi sul referto di gara controfirmato, da parte dei capitani delle due A.S.A.

e) *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. 28 del presente Regolamento.*

2. 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 lunedì 16 maggio 2016 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 A.S.A. 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.

a) *L’eventuale richiesta di trasporto da parte dell’arbitro sarà contenuta nel foglio di designazione emesso dal Responsabile Nazionale del GIACS almeno 48 ore prima dell’orario previsto per la gara.*

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

c) *L'inadempienza al presente articolo comporta per la A.S.A. in difetto le sanzioni previste dall'articolo 4, comma 3, 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) dispongono la Delibera 95/2010 e 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; • lo scorer potrà ricoprire il ruolo di addetto all'assistenza sanitaria*

b) *E' obbligatoria per la A.S.A. ospitante la presenza di uno scorer che sia iscritto all'albo GIACS nell'anno in corso.*

c) *Le due A.S.A. hanno facoltà di accordarsi diversamente ferma restando la sostanziale ottemperanza al comma precedente.*

d) *L'obbligo di cui al comma precedente si estende ad entrambe le A.S.A. nel caso in cui l'incontro si svolga in campo neutro.*

e) *In particolare, le A.S.A. che intendono utilizzare in veste di Scorer soggetti non tesserati alla Federazione ma che abbiano superato un Corso qualificante ICC o ECBACO, devono comunicarlo espressamente agli arbitri al momento della presentazione delle liste indicando i nominativi, le generalità degli stessi e mostrando il titolo di abilitazione.*

f) *L'assenza di uno scorer abilitato, non rispondente ai requisiti della Delibera 95/2010, 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. 4, comma 3, del presente Regolamento.*

g) *In presenza di un solo scorer 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.*

h) *La presenza contemporanea in servizio di due scorer solleva gli Arbitri 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.*

i) *Sarà compito dello scorer compilare i fogli segnapunti e le scorecard finali in modo completo e corretto. In particolare l'indicazione del nome degli atleti dovrà corrispondere a quella indicata sulla lista di gara. 10. Sarà compito dello scorer informare la squadra in battuta, responsabile dell'aggiornamento del punteggio sul tabellone, il "DLS par score" che andrà indicato nella apposita parte di tabellone*

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. ed in deroga a quest'ultimo quanto previsto dal presente Regolamento.

b) Più specificamente, per il Campionato italiano di Serie A 2016, si giocherà con 2 palle per inning, una per ciascun lato (end). Al termine di ogni over, la palla andrà consegnata all'arbitro al wicket, che la riconsegnerà al lanciatore all'inizio del successivo over dal proprio end.

c) Le palle dovranno essere due per ogni innings dello incontro, del peso di $5 \frac{3}{4}$ oz di colore bianco cucite in quattro quarti, nuove ed analoghe.

d) La fornitura delle palle da gioco sarà a carico della Federazione Cricket Italiana.

e) La fornitura delle palle da gioco di riserva, sarà a carico della ASA ospitante. La pallina sostitutiva dovrà necessariamente essere dello stesso modello e marca usato per l'inizio dell'incontro.

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

g) Ricordando che ogni decisione sull'eventuale cambio della pallina spetta solo ed esclusivamente agli arbitri, qualora, a loro giudizio, la pallina non fosse più in condizioni idonee (cuciture rotte, o fuori forma, bagnata) per il proseguimento, andrà sostituita con una dello stesso modello e marca e che abbia lo stesso stato di usura.

h) Qualora la pallina dovesse essere sostituita, gli arbitri dovranno informare i battitori e il capitano della squadra al fielding.

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 indampianti 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, 15.6 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 € 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 € 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. 6 del presente Regolamento.

d) Al momento del sorteggio gli arbitri indicheranno l'orario in cui si svolgerà l'intervallo tra gli innings. La pausa dovrà avere luogo dopo tre ore e trenta minuti (tempo massimo per lanciare i 50 overs). Qualora il primo inning terminasse in anticipo con un margine di tempo superiore ai quaranta minuti in cui è stata fissata la pausa, le squadre avranno 10 minuti per il cambio di inning e il gioco dovrà proseguire fino all'orario stabilito per la pausa.

Al fine di agevolare la comprensione si fornisce il seguente esempio:

- inizio partita ore 12.00
- termine primo inning fissato per le ore 15.30
- inizio secondo inning fissato per le ore 16.10
- termine partita fissato per le ore 19.40

Se il primo innings termina alle ore 14.50, o prima, le squadre avranno 10 minuti per effettuare il cambio campo, e la partita proseguirà fino alle ore 15.30, momento in cui avrà luogo la pausa di 30 minuti. Al termine della pausa si riprenderà il gioco fino a fine partita.

Se invece il primo innings non terminasse entro l'orario previsto, si proseguirà fino al termine dell'innings stesso, e la pausa avrà luogo subito dopo. Il tempo in eccesso utilizzato per il completamento del primo innings verrà sottratto alla pausa, fermo restando che una pausa di 30 minuti deve essere garantita. Non è previsto alcun tipo di riduzione di overs nel secondo innings dovuto a un prolungamento nella durata del primo innings.

e) 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. Tale pausa dovrà terminare non appena i giocatori della squadra al fielding saranno pronti a riprendere il gioco.

f) Gli arbitri, in condizione climatiche estreme, potranno derogare sul comma precedente e concedere una ulteriore pausa drinks preventivamente comunicata ai capitani.

g) 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.

h) 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 provocato alcun tipo di ritardo alla ripresa del gioco. In ogni caso, non sarà consentito portare bevande in campo senza la previa autorizzazione degli arbitri.

Law 15.5 – Variazione del periodo concordato per gli intervalli - 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 E ed F

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:
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 dei seguenti punti: i) 100; ii) 150; iii) 200; iv) 250.
 - d) per il lancio, un punto bonus, fino ad un massimo di quattro, rispettivamente al conseguimento del 3°, 5°, 7° e 9° wicket fermo restando che ogni giocatore non schierato conta come eliminato. Ne consegue che in caso una A.S.A. si schieri con dieci giocatori, la caduta del 8° wicket assegna il quarto punto bonus alla A.S.A avversaria mentre in caso una A.S.A. si schieri con nove giocatori, la caduta del 7° wicket assegna il quarto punto bonus alla A.S.A avversaria.
 - 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 dall'art. 28 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) una volta acquisito il risultato secondo quanto previsto dal precedente comma una eventuale interruzione per maltempo sarà definitiva.

c) 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.

d) 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.

e) 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 con la franchigia dell'eventuale tempo risparmiato nel primo innings pari alla differenza tra tempo effettivo impiegato e tempo presunto stabilito dall'art 43.1 del presente Regolamento.

f) Se a causa di interruzioni, anche overs del primo inning andranno persi o prima che il secondo abbia inizio, appena sarà noto il numero di overs che la squadra seconda in battuta avrà a disposizione, il DLSTM comunicherà il nuovo punteggio calcolato con il software a disposizione che fungerà da target per la squadra seconda in battuta.

g) Se, durante il secondo inning, viene inflitta una penalità di 5 punti alla squadra in battuta, gli arbitri dovranno assicurarsi che i 5 punti di penalità vengano aggiunti al Target e al DLS par score.

h) La trasmissione avverrà esclusivamente da computer connesso alla rete internet via email verso i dispositivi elettronici (smartphone, tablet, computer, ecc...) di proprietà di arbitri e scorers designati per quell'incontro.

i) In caso di malfunzionamento tecnico nella trasmissione come indicata sopra il DLSTM provvederà ad inviare la tabella con altro dispositivo elettronico e/o applicazione.

j) La ripresa del gioco dopo interruzione nel secondo innings avrà luogo appena lo scorer avrà ricevuto dal DLSTM la tabella aggiornata.

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, a prescindere dal numero di giocatori ITA o ITAN schierati in campo:
- almeno 10 over (20% in caso d'innings ridotto) dovranno essere lanciati da questi giocatori nel caso venga schierato ininterrottamente un wicket – keeper ITA o ITAN;
 - almeno 20 over (40% in caso d'innings ridotto) dovranno essere lanciati da questi giocatori qualora non venga schierato ininterrottamente un wicket – keeper ITA o ITAN;
 - in caso d'innings completato al lancio in meno di 50 overs, la somma degli over residui completi più quelli lanciati in precedenza dai giocatori ITA o ITAN dovrà essere non inferiore a 10 (20% in caso d'innings ridotto) qualora venga schierato ininterrottamente un wicket – keeper ITA o ITAN;
 - non inferiore a 20 qualora non venga schierato ininterrottamente un wicket – keeper ITA o ITAN;
 - nel caso vengano schierati 2 equiparati U21 al posto del 4° giocatore ITA o ITAN, costoro non saranno conteggiati come tali.

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 dall'art. 4, comma 3, 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, la ripetizione del lancio e la concessione del "Free-Hit" per il lancio successivo.

b) Il "Free-Hit", 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). Più specificamente:

- Gli arbitri segnaleranno il free hit (dopo il normale segno per il No Ball) estendendo un braccio in alto e facendo movimenti circolari;
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.
- Sono ammessi cambiamenti nella disposizione dei giocatori nel fielding, qualora ci sia un cambio di striker o nel caso in cui il "no-ball" sia stato chiamato per una infrazione del regolamento inerente al posizionamento dei fielders.
- Inoltre, uno dei due arbitri dovrà chiamare e segnalare no ball se, oltre al tentativo da parte del lanciatore di eliminare per run out il non-striker come stabilito dalla legge 42.15, il lanciatore rompa il wicket (facendo cadere anche i soli bails) in qualsiasi momento dopo che la palla entri in gioco e prima che completi il passo successivo a quello del rilascio della pallina nell'azione di lancio.

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 (ICC) saranno in vigore le misure restrittive riguardanti il posizionamento dei fielders in relazione ad un'area delimitata, ben visibile a giocatori ed arbitri, 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.

L'area sopra indicata dovrà essere segnata 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.

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

a) *Power Play 1: la presenza di almeno nove fielders, compresi lanciatore e wicket keeper, nell'area delimitata nei primi 10 over dell'innings. In una partita di 50 over, per i primi 10 over si intendono gli over da 1 a 10.*

b) *Power Play 2: la presenza di almeno sette fielders, compresi lanciatore e wicket keeper, nell'area delimitata, nel periodo tra l'11mo e il 40mo over.*

c) *Power Play 3: la presenza di almeno sei fielders, compresi lanciatore e wicket keeper, nell'area delimitata, nel periodo tra il 41mo e il 50mo over.*

d) 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 1	Power Play 2	Power Play 3
20	4	12	4
21	4	13	4
22	5	13	4
23	5	14	4
24	5	14	5
25	5	15	5
26	5	16	5
27	6	16	5
28	6	17	5
29	6	17	6
30	6	18	6
31	6	19	6
32	7	19	6
33	7	20	6
34	7	20	7
35	7	21	7
36	7	22	7
37	8	22	7
38	8	23	7
39	8	23	8
40	8	24	8
41	8	25	8
42	9	25	8
43	9	26	8
44	9	26	9
45	9	27	9
46	9	28	9
47	10	28	9
48	10	29	9
49	10	29	10

e) 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 Power Play verrà considerato usato consecutivamente fino a tal punto;

f) 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;

g) 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;

h) all'inizio del Power Play, l'arbitro al wicket dovrà con un ampio segno rotatorio del braccio segnalare, agli scorers e ai giocatori in campo, indicarne l'inizio.

3. 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 saranno consentiti due lanci veloci e corti ad over;
- b) Un lancio veloce e corto è definito tale quando la palla passa, o sarebbe passata a giudizio dell'arbitro, 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, un lancio che passa al di sopra della testa del battitore e che gli è impossibile colpire con la mazza deve essere segnalato 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) A partire dal terzo lancio veloce e corto nello stesso over, l'arbitro al "bowler's end" deve chiamare e segnalare 'No Ball' in ciascuna occasione, toccandosi la testa con l'altra mano, diversamente da quanto farebbe per altri tipi di "No ball";
- g) Inoltre, nel caso previsto dal comma precedente, l'arbitro dopo la segnalazione del 'No Ball', una volta che la palla è divenuta morta, deve ammonire il lanciatore, notificando l'accaduto all'altro arbitro, al capitano della squadra al fielding ed ai battitori al wicket. 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 due lanci veloci e corti in un over, l'arbitro deve avvisarlo che questo sarà l'ultima ammonizione dell'innings;
- i) Nel caso lo stesso lanciatore venga ammonito per la terza volta nell'arco dell'innings, l'arbitro, una volta che la palla è divenuta morta, dovrà segnalare 'No Ball', invitando il capitano della squadra al lancio a procedere con la sostituzione del lanciatore con 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 più permesso di lanciare nell'innings;
- k) L'arbitro notificherà l'accaduto all'altro arbitro, al capitano della squadra al fielding ed ai battitori al wicket.
- l) Gli arbitri riporteranno quanto avvenuto nel referto di gara.

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.

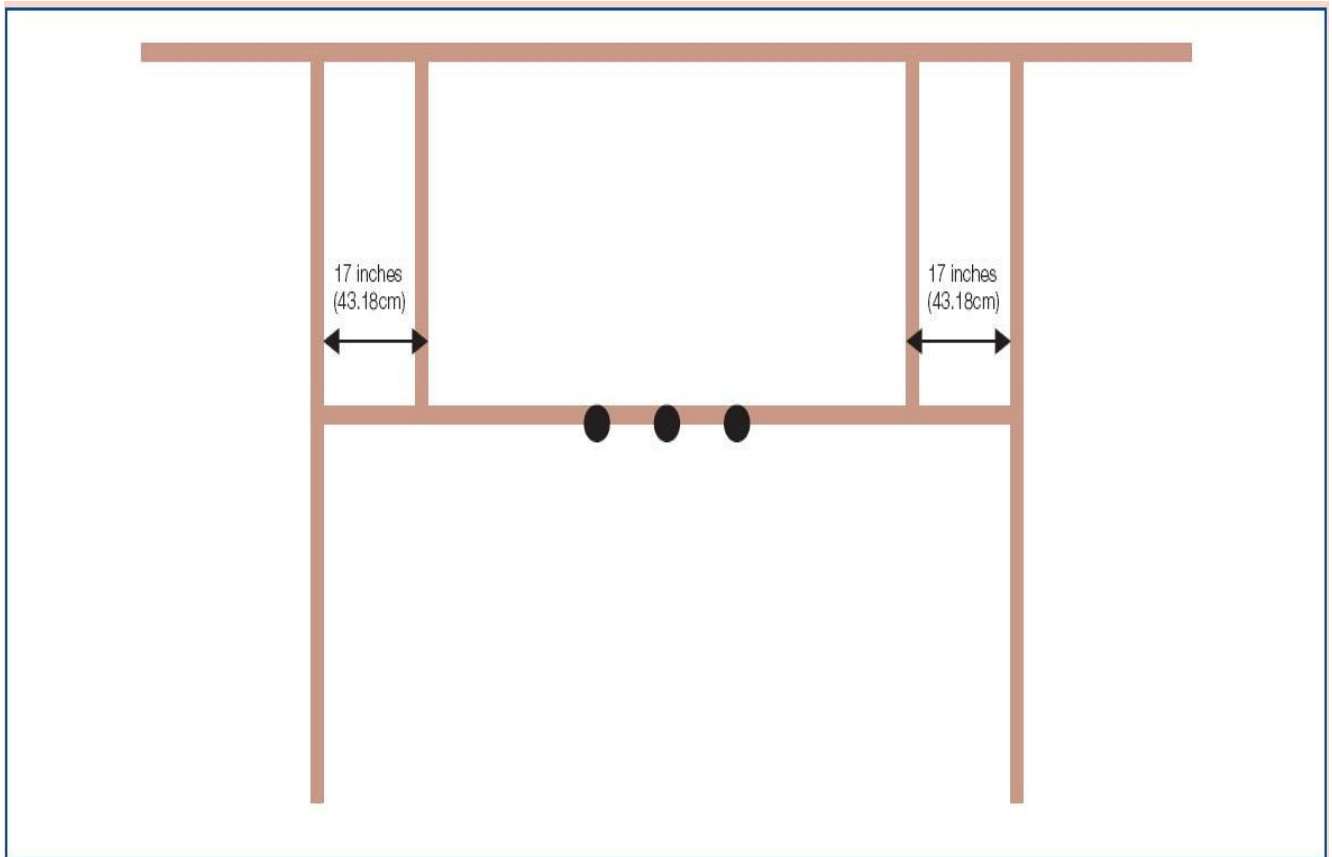
APPENDICE "A"

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 sole partite che necessitano 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.