

CRICKET

Regole di gioco – Federazione Cricket Italiana

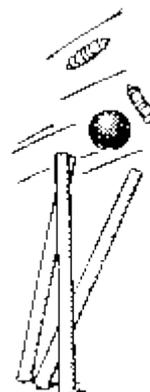
LE SQUADRE

Il cricket si gioca tra due squadre di 11 elementi ciascuna.

IL CAMPO

E' costituito da uno spazio in erba, per lo più ovale o rettangolare, di dimensioni spesso maggiori di uno da calcio ma non esistendo regole precise su quanto lungo e largo debba essere il terreno da gioco si sfrutta al massimo lo spazio disponibile.

Al centro del campo si trova una corsia (pitch) lunga circa 20 metri e larga 2. Alle due estremità della corsia sono posti tre paletti che formano una piccola porta (wickets).



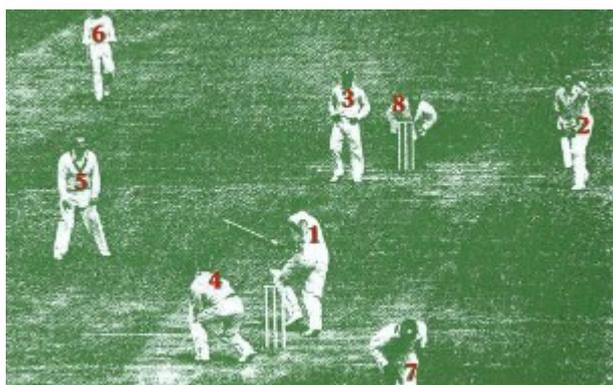
LA PARTITA

E' divisa in due frazioni di gioco (innings). Le squadre non si presentano entrambe al completo sul campo; al contrario, ciascun innings vede impegnati tutti gli 11 giocatori di una squadra in battuta, che quando vengono eliminati sono di volta in volta sostituiti dai compagni, fino all'eliminazione del decimo battitore, e gli 11 avversari che lanciano e difendono il campo (fielder).

Dopo l'intervallo le squadre riprendono il campo a ruoli invertiti.

SCOPO DEL GIOCO

Le squadre cercano di segnare più punti possibili e di non farsi eliminare quando sono in battuta; di non far segnare punti e di eliminare i battitori avversari quando sono al lancio. Vince chi realizza più punti.



I RUOLI DEI GIOCATORI

Nella squadra in battuta l'unico ruolo è quello del battitore.

Nella squadra al lancio vi sono:

- il lanciatore
- il wicket-keeper (ricevitore)
- i fielders (disposti sul campo dal capitano)

A lato l'esemplificazione figurativa del gioco:

- 1** il battitore che ha colpito la pallina;
- 2** l'altro battitore;
- 3** il lanciatore dopo il lancio;
- 4** il wicket-keeper;
- 5** un fielder vicino al battitore;

6 un fielder più lontano;

7 un fielder che corre per recuperare la pallina;

8 l'arbitro.

Una battuta fuori campo vale 4 punti, 6 invece se la palla esce al volo senza toccare il terreno.

LA DINAMICA DEL GIOCO

I battitori si posizionano sul pitch ognuno davanti ad uno dei due wickets. Il lanciatore, collocato ad una delle due estremità della corsia, indirizza il lancio verso il battitore all'estremo opposto. Il battitore quando colpisce la palla può correre lungo il pitch scambiandosi di posto con il compagno. Ogni corsa (run) vale 1 punto per la squadra in battuta. Una battuta così potente da far uscire la palla dal campo rotolando vale 4 punti, 6 invece se la palla esce al volo senza aver toccato il terreno.



COMPITI DEL BATTITORE

Il battitore deve cercare di segnare il maggior numero di punti possibile evitando però di essere eliminato.

Viene eliminato se:

- la palla lanciata abbatte il wicket (bowled);
- ferma con la gamba una palla sicuramente diretta sul wicket (leg before wicket - L.B.W.);
- la palla battuta viene presa al volo da un giocatore avversario (caught);
- il fielder, che raccoglie la palla battuta, abbatte il wicket mentre il battitore, intento ad eseguire una corsa, è fuori dalla propria base (run out).

Non c'è limite al numero di lanci che un battitore può ricevere; egli può, quindi, colpire solo le palle che giudica meno pericolose e limitarsi a fermare con la mazza le più insidiose oppure, se ritiene la palla non diretta sul wicket, lasciarla passare senza colpirla.

COMPITI DEL LANCIATORE

Il lanciatore deve lanciare a braccio teso e concedere pochi punti alla squadra avversaria, eseguendo lanci difficili da ribattere da parte dei battitori (lanci veloci o con effetto). Deve inoltre cercare di eliminare i battitori avversari dirigendo i lanci con precisione verso il wicket.

La palla lanciata e non battuta viene presa dal wicket-keeper che si trova dietro il battitore.

I giocatori della squadra al lancio si alternano nel ruolo di lanciatore dopo una serie di sei lanci (over) e invertono la direzione di lancio, da un wicket all'altro e viceversa.

COMPITI DEI FIELDERS

Sono disposti sul terreno di gioco e devono intercettare la palla battuta dal battitore cercando di prenderla al volo se possibile e rinviarla al lanciatore o al wicket-keeper prima che i battitori effettuino una o più corse.

