



**FEDERAZIONE
CRICKET ITALIANA**

FCrI Playing Conditions

(aggiornate sul Codice 2017 del MCC Laws of Cricket e le successive modifiche)

Ultima revisione 1 aprile 2020



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKETITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



PREAMBOLO – LO SPIRITO DEL CRICKET

Il gioco del cricket deve molto del suo appeal e divertimento al fatto che viene praticato non solo nel rispetto delle Leggi (che sono parte di queste Playing Conditions), ma anche nel rispetto dello Spirito del Cricket.

La maggiore responsabilità nell'assicurare il fair play è nelle mani dei capitani delle squadre, ma si estende a tutti i giocatori, agli arbitri, agli scorer, agli ufficiali di campo e, nel cricket giovanile, soprattutto agli insegnanti, agli allenatori e ai genitori.

Il rispetto reciproco è fondamentale per lo Spirito del Cricket. E quindi:

- Rispetta il tuo capitano, i tuoi compagni di squadra, gli avversari e l'autorità degli ufficiali di gara (arbitri e scorer)
- Sii combattivo, ma gioca correttamente
- Accetta le decisioni degli arbitri
- Crea un'atmosfera positiva con il tuo comportamento e sprona gli altri a fare altrettanto Dimostra autodisciplina, anche quando gli avvenimenti ti sono contrari
- Congratulati con gli avversari per i loro successi, e godi per quelli della tua squadra
- Ringrazia e saluta gli ufficiali di gara (arbitri e scorer) e i tuoi avversari al termine dell'incontro, a prescindere dal risultato.

Il Cricket è un gioco eccitante che incoraggia la leadership, l'amicizia e il lavoro di squadra, che riunisce persone di differenti nazionalità, culture e religioni, soprattutto quando giocato nel rispetto dello Spirito del Cricket.



FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



1. I GIOCATORI

1.1. Numero dei giocatori

- 1.1.1. La partita si disputa fra due squadre, ognuna composta da undici giocatori, uno dei quali dovrà essere il capitano.
- 1.1.2. In ossequio alla delega specifica conferita dall'Art. 15 del Reg. G. e C., le squadre potranno dare inizio alla gara schierandosi in campo anche con 10 o 9 giocatori.
- In caso una squadra si schieri in campo con 10 giocatori, la mancanza di un giocatore comporterà la decurtazione di 1 punto in classifica alla squadra in difetto.
 - In caso una squadra si schieri in campo con 9 giocatori, la mancanza di due giocatori comporterà la decurtazione di 2 punti in classifica alla squadra in difetto.
- 1.1.3. Il numero di giocatori di varie categorie schierabili in ogni partita varierà in funzione del campionato, e pertanto viene normato dal regolamento tecnico specifico di ogni campionato.:
- 1.1.4. In generale si prevede, per la squadra in difetto, la sconfitta a tavolino nonché una penalizzazione di punti in classifica. Sono possibili eventuali ammende pecuniarie. Le inadempienze alle disposizioni dei precedenti paragrafi vengono normate dal regolamento specifico di ogni campionato.
- 1.1.5. Alla squadra che non si presenti al campo per disputare la gara, salvo cause di forza maggiore oggettive comunicate almeno a uno degli arbitri e almeno 90 minuti prima dell'orario ufficiale di inizio gara, verranno comminate le sanzioni indicate nel regolamento specifico di ogni campionato.
- 1.1.6. Una squadra 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.

1.2. Nomina e cambio dei giocatori

- 1.2.1. Ogni capitano dovrà indicare per iscritto 11 giocatori titolari più un massimo di quattro sostituti fielder e consegnare la lista a uno degli arbitri prima del toss. Nessun giocatore elencato nella lista (cioè uno degli undici giocatori titolari) potrà essere sostituito dopo la consegna della lista agli arbitri e prima dell'inizio dell'incontro senza il consenso del capitano della squadra avversaria. L'autorizzazione alla sostituzione da parte del capitano avversario dovrà essere formalizzata e sottoscritta a referto dagli arbitri.
- 1.2.2. Solo i giocatori iscritti nella lista giocatori come sostituti (riserve) potranno fungere da fielder.
- 1.2.3. Tutti i giocatori iscritti nella lista, compresi i sostituti (riserve), dovranno possedere i requisiti necessari per giocare in quella squadra. I giocatori iscritti in lista si dichiarano idonei a giocare.
- 1.2.4. Inoltre, con la loro iscrizione nella lista tutti i giocatori aderiscono alla promozione del fair play e dello spirito del gioco, e accettano di seguire tutti i Regolamenti F.Cr.I.
- 1.2.5. Un giocatore o un tesserato non iscritto nella lista giocatori della partita consegnata agli arbitri, dal momento del riconoscimento ufficiale dei giocatori e per il resto della partita non potrà:
- farsi carico dei compiti o delle responsabilità del sostituto fielder,
 - entrare in qualsiasi parte dell'area di gioco (che include la parte del campo tra il perimetro del campo e le eventuali reti perimetrali) in qualsiasi momento, incluse le interruzioni di gioco programmate o non.

Un giocatore che non possa partecipare alla partita, dal momento del riconoscimento ufficiale dei giocatori e fino alla fine della partita stessa, potrà accedere negli spogliatoi dei giocatori, a meno che lo spogliatoio, o parte di esso non sia in un'area di gioco così come descritto nel secondo item di questo Art (ad esempio, un giocatore non può andare sull'onfield dugout).



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



- 1.2.6. Ogni giocatore partecipante a un incontro dovrà essere riconoscibile mediante identificazione numerica, chiaramente visibile sul retro della maglia che indossa e corrispondente al numero da indicarsi sulla lista giocatori.
- 1.2.7. Almeno 20 minuti prima dell'orario d'inizio della partita i dirigenti accompagnatori della squadra, o in loro assenza i capitani – ove il regolamento tecnico specifico del campionato consenta la mancata presenza di dirigenti accompagnatori -, consegneranno agli arbitri le rispettive liste giocatori, correttamente e completamente compilate in duplice copia esclusivamente sui moduli federali all'uopo predisposti o su carta intestata della squadra, con allegati i cartellini (ed eventualmente i documenti d'identità per i tesserati che ne siano sprovvisti) dei giocatori titolari, dei sostituti (riserve), degli addetti al punteggio (scorer) partecipanti all'incontro, e dei dirigenti accompagnatori, ove previsti, 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 titolare, sostituto (riserva), scorer e dirigenti accompagnatori, ove previsti, mediante appello nominale. La consegna della lista su modulo non conforme a quelli sopra indicati, ovvero non correttamente compilata in ogni sua parte, comporterà la decurtazione di punti in classifica ovvero eventuali sanzioni così come normato nel regolamento specifico di ogni singolo campionato.
- Più specificamente, nella lista giocatori dovranno essere indicati il capitano, il vice capitano e il wicket keeper, ferma restando la possibilità di sostituti.
- 1.2.8. Gli scorer dovranno fornire un indirizzo e-mail e un numero telefonico per la ricezione della tabella Duckworth/Lewis/Stern (di seguito DLS) che verrà inviata loro dal R.N. GIACS. Ove sia possibile, gli arbitri e gli scorer utilizzeranno software online dedicati al calcolo del DLS.
- 1.2.9. Nella lista giocatori consegnata agli arbitri dovrà chiaramente essere indicata la categoria d'appartenenza di ogni singolo tesserato. Non avvenendo ciò, in caso di successiva verifica della violazione formale dell'Art. 1.2.7, la squadra in difetto subirà la decurtazione di punti in classifica, così come normato nel regolamento tecnico specifico del campionato, ferma restando l'applicazione delle sanzioni previste dall'Art. 1.1.4 delle presenti Playing Conditions in caso di conferma dell'inadempienza sostanziale.
- 1.2.10. Espletate la consegna delle liste e il riconoscimento dei tesserati, e non più tardi di 10 minuti prima l'orario previsto per l'inizio della gara, si darà luogo al sorteggio (toss) mediante il lancio di una moneta. Non avvenendo ciò varrà quanto disposto dal successivo Art. 1.2.11.
- Si noti bene che se la consegna delle liste avvenisse in ritardo, ma si riuscisse a terminare il riconoscimento prima della scadenza del tempo limite per il toss (e cioè 10 minuti prima dell'inizio previsto o riprogrammato della partita), ciò non comporterebbe la perdita del toss da parte della squadra in difetto.
- 1.2.11. Trascorso il tempo limite per il toss (10 minuti prima l'orario previsto per l'inizio gara), sarà prevista, in caso d'inadempienza di una sola squadra, la perdita d'ufficio del toss stesso. In caso d'inadempienza da parte di entrambe le squadre sarà prevista la decurtazione di 1 punto in classifica per entrambe le squadre dal decimo minuto di ritardo (e cioè a partire dall'orario previsto per l'inizio della partita) fino al quarantesimo minuto di ritardo (cioè fino a 30 minuti dopo l'orario di inizio previsto per la partita), fermo restando che il toss sarà aggiudicato alla squadra che avrà espletato per prima le formalità preliminari all'incontro.
- 1.2.12. Sarà consentito a un massimo di due giocatori l'allontanamento temporaneo o definitivo dal campo di gioco anche prima del termine dell'incontro, e solo dopo aver informato gli arbitri. Tale norma si applicherà nel caso siano stati schierati 11 giocatori. Se vengono schierati 10 giocatori all'inizio dell'incontro soltanto un giocatore si potrà allontanare temporaneamente o definitivamente dal campo prima del termine dell'incontro.
- In nessun caso sarà possibile schierare in campo meno di 9 giocatori.
 - L'allontanamento definitivo di giocatori potrà avvenire solo dopo l'inizio del secondo innings (per poter essere sottoposti ai test antidoping).
 - Non potrà allontanarsi un giocatore sorteggiato per l'antidoping.
 - Non sarà possibile far entrare un fielder sostitutivo al posto di un giocatore allontanato temporaneamente o definitivamente.
- 1.2.13. Il numero di giocatori di varie categorie schierabili in ogni partita varierà in funzione del campionato, e pertanto viene normato dal regolamento tecnico specifico di ogni campionato.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



- 1.2.14. La consegna in duplice copia delle liste con allegati i cartellini o i documenti d'identità contenenti i nominativi di tesserati non presenti al campo al momento della consegna medesima non sarà ritenuta valida e comporterà la decurtazione di 1 punto in classifica a carico della squadra in difetto.
- 1.2.15. Per poter disputare una gara di campionato, ciascun giocatore dovrà risultare regolarmente tesserato alla Federazione Cricket Italiana ai sensi degli Artt. dal 95 al 124 del Regolamento Organico. Il riconoscimento, pertanto, avrà luogo mediante cartellino federale.
- 1.2.16. I tesserati sprovvisti di cartellino federale al momento della identificazione potranno farsi riconoscere mediante un documento d'identità personale in originale e potranno giocare sub-judice ai sensi dell'Art. 23 del Reg. G. e C. Per i cittadini appartenenti alla Unione Europea, sono considerati documenti validi ai sensi del presente comma:
- carta d'identità italiana;
 - patente di guida italiana;
 - passaporto;
 - certificato di nascita con foto rilasciata dal Comune di residenza;
 - tesserino scolastico con foto rilasciato dalla scuola e in corso di validità;
 - documento di identità equiparato alla carta di identità rilasciato da ente italiano ufficiale (es. Ministeri, Ordine Giornalisti, etc.).
- 1.2.17. Per i cittadini extracomunitari, oltre ai documenti di cui sopra, sarà considerato valido ai sensi del presente comma anche il documento originale del permesso di soggiorno. Non saranno in nessun caso accettate fotocopie di tale permesso, neppure se a colori.
- 1.2.18. L'utilizzo di uno o più giocatori non tesserati comporterà automaticamente le sanzioni previste dall'Art. 1.1.4 delle presenti Playing Conditions.
- 1.2.19. Il prestito di giocatori tra le squadre sarà consentito in base alla normativa in vigore.
- 1.2.20. Trascorsi 30 minuti dall'orario d'inizio previsto per l'incontro, le squadre che non avranno espletato correttamente le formalità pre-gara subiranno automaticamente le sanzioni previste dall'Art. 1.1.4 delle presenti Playing Conditions.
- 1.2.21. Circostanze eccezionali che ritardino l'arrivo al campo della squadra in trasferta e limitate all'uso di mezzi pubblici di trasporto e 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.
- 1.2.22. In merito alla validità delle suddette circostanze e alle eventuali sanzioni da applicare, si pronuncerà, in sede d'omologazione dell'incontro, il G.S.N. sulla base dei documenti prodotti a dimostrazione dello stato d'eccezionalità invocato.
- 1.2.23. I suddetti documenti potranno essere allegati al referto di gara o, in caso diverso, dovranno essere fatti pervenire direttamente all'ufficio del G.S.N. entro e non oltre le ore 12.00 del mercoledì successivo all'incontro.
- 1.2.24. I giocatori e gli organi di campo prenderanno parte all'incontro e si esporranno a proprio rischio e pericolo, esonerando la Federazione Cricket Italiana e la eventuale squadra di appartenenza da qualsiasi responsabilità oltre i massimali assicurativi previsti dalle polizze federali.

1.3. Il capitano

Ogni squadra dovrà nominare un capitano ai sensi dell'Art. 20 del Reg. G. e C.

- 1.3.1. Se, in un qualsiasi momento della gara, il capitano non è disponibile, il vicecapitano svolgerà le sue funzioni.
- 1.3.2. In caso di assenza del capitano per la nomina dei giocatori, il vicecapitano potrà prendere le sue veci.
- 1.3.3. Dopo la presentazione della lista giocatori della squadra agli arbitri, soltanto il vice capitano presente nell'elenco dei giocatori titolari potrà fungere da sostituto per assolvere i compiti e i doveri del capitano, come indicato in queste Playing Conditions. Vedi Art. 13.4 (Il Toss).

1.4. Responsabilità dei capitani



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



I capitani saranno tenuti a garantire che, in qualsiasi momento, la partita si svolga secondo lo Spirito del Cricket e nel rispetto di queste Playing Conditions.

1.4.1. Sui doveri del capitano dispone l'Art. 24 del Reg. G. e C.

1.5. Dirigenti accompagnatori delle squadre

1.5.1. Sui compiti del dirigente accompagnatore, o in sua vece del capitano nelle funzioni specifiche, dispone l'Art. 25 del Reg. G. e C.

1.5.2. Per la squadra ospitante sarà obbligatoria la presenza al campo per l'intera durata dell'incontro di almeno un accompagnatore tesserato presso la Federazione Cricket Italiana anche in qualità di dirigente. L'accompagnatore non potrà essere incluso nella lista giocatori né in qualità di giocatore titolare né in qualità di sostituto (riserva). Il nominativo dell'accompagnatore, la cui presenza e generalità dovranno essere verificate contestualmente alla lista giocatori, dovrà risultare in calce alla stessa lista. L'assenza di tale figura comporterà la non disputa della gara o, se avvenuta a gara in corso, la sua immediata sospensione e, conseguentemente, per la squadra in difetto le sanzioni previste dall'Art. 1.1.4 delle presenti Playing Conditions.

1.5.3. Ferma restando la presenza continuativa di un dirigente accompagnatore per la squadra ospitante, tale servizio potrà essere svolto anche da più soggetti, o inseriti nella lista giocatori e identificati prima dell'inizio della gara, ovvero solo inseriti nella lista giocatori prima dell'inizio della gara anche se non presenti. In questo ultimo caso, il dirigente accompagnatore unico identificato, non potrà lasciare il campo prima che il sostituto (o uno dei sostituti) indicato nella lista giocatori prima dell'inizio della gara sia stato identificato dagli arbitri alla prima pausa disponibile. Si precisa che tale identificazione non dovrà comportare alcun ritardo dello svolgimento della gara.

1.5.4. La presenza del dirigente accompagnatore sarà obbligatoria per entrambe le squadre nel caso in cui la gara si disputi in campo neutro.

2. GLI ARBITRI

2.1. Designazione e presenza sul campo

2.1.1. Gli arbitri dovranno controllare il gioco come richiesto da queste Playing Conditions con assoluta imparzialità.

2.1.2. Gli arbitri dovranno essere presenti al campo almeno 45 minuti prima del previsto orario d'inizio dell'incontro. Sulla presentazione mancata o tardiva di uno o di entrambi gli arbitri designati a officiare l'incontro oltre 30 minuti dopo l'orario d'inizio previsto per la gara dispone l'Art. 52 del Reg. G. e C.

2.1.3. Circostanze eccezionali che permettano l'inizio dell'incontro nonostante l'arrivo tardivo degli arbitri al campo dovranno essere comunicate dagli arbitri stessi alla squadra ospitante e/o al campo da gioco almeno 35 minuti prima dell'inizio previsto dell'incontro. In caso di arrivo di uno solo degli arbitri in un momento successivo all'inizio della gara, questi potrà officiare l'incontro solo in caso di assenso, da annotarsi sul referto di gara e controfirmato da parte dei capitani delle due squadre su un modulo da consegnare agli arbitri e che essi allegheranno al referto stesso.

2.1.4. I medesimi casi eccezionali che dovessero verificarsi dopo l'inizio dell'incontro consentiranno la sua continuazione e fine in deroga a quanto previsto nelle presenti Playing Conditions. Tali casi dovranno essere comunicati immediatamente dagli arbitri alle due squadre, fermo restando il diritto di ciascuna squadra a non voler proseguire l'incontro, nel qual caso varranno le disposizioni previste dall'Art. 2.2 delle presenti Playing Conditions.

2.2. Sostituzione dell'arbitro

Un arbitro non potrà essere sostituito durante lo svolgimento della gara salvo circostanze eccezionali (suo malore, infortunio o qualunque circostanza che non lo renda in grado di proseguire) In tali circostanze potrà essere sostituito da:

2.2.1. un arbitro in quadro GIACS,

2.2.2. un arbitro fuori quadro GIACS (che potrà arbitrare solo a square leg).



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



2.2.3. Inoltre, se vi è un accordo da parte di entrambi i capitani sulla persona, chiunque potrà sostituire un arbitro per l'intero incontro, ma potrà svolgere solo le funzioni di arbitro di square leg. La sostituzione dell'arbitro dovrà essere formalizzata sul referto di gara e controfirmata da parte dei capitani delle due squadre su un modulo da consegnare agli arbitri e che essi allegheranno al referto stesso.

2.3. Operazioni preliminari all'incontro

Prima dell'inizio dell'incontro gli arbitri dovranno:

- 2.3.1. ricevere dalla squadra ospitante, prima del sorteggio, le palle da usarsi durante la partita. Vedere Art. 4 (La palla)
- 2.3.2. indicare ai capitani e agli scorer gli orari di gioco, delle pause e la loro durata
- 2.3.3. stabilire quale sia l'orologio principale, e quale orologio di riserva verrà usato durante l'incontro
- 2.3.4. controllare il perimetro del campo di gioco. Vedere Art. 19 (Il perimetro del campo di gioco)
- 2.3.5. permettere l'uso delle coperture per il pitch, se necessario
- 2.3.6. accertarsi di o concordare qualsiasi condizione di gioco particolare che riguardi la condotta dell'incontro
- 2.3.7. informare gli scorer delle scelte prese dagli Artt. 2.3.2, 2.3.3, 2.3.4, e 2.3.5 e 2.3.6.

2.4. I wicket, i crease e il perimetro del campo di gioco

Prima del sorteggio e durante la gara entrambi gli arbitri dovranno essere soddisfatti delle seguenti condizioni:

- 2.4.1. i wicket correttamente installati nel terreno. Vedere Art. 8 (I Wicket)
- 2.4.2. i crease correttamente disegnati. Vedere Art. 7 (I Crease)
- 2.4.3. il perimetro del campo di gioco soddisfa i requisiti degli Artt. 19.1 (Determinazione del perimetro del campo di gioco), 19.2 (Definizione e marcatura del perimetro del campo di gioco) e 19.3 (Riposizionamento del perimetro del campo di gioco).

2.5. Condotta di gioco, gli strumenti e le attrezzature

Prima del sorteggio e durante la gara, entrambi gli arbitri dovranno essere soddisfatti delle seguenti condizioni:

- 2.5.1. la condotta di gioco sia rigorosamente conforme a queste Playing Conditions
- 2.5.2. gli strumenti di gioco rispondano ai seguenti requisiti:
 - quanto indicato nell'Art. 4 (La palla)
 - requisiti esternamente visibili per quanto relativo all'Art. 5 (La mazza) e paragrafo 1 dell'Appendice B.
 - quanto indicato negli Artt. 8.2 (Dimensione degli stump) e 8.3 (I bail).
- 2.5.3. nessun giocatore possa usare equipaggiamenti diversi da quelli consentiti. (Vedere paragrafo 2 dell'Appendice A). In particolare, vedere la definizione di casco protettivo in paragrafo 2 dell'Appendice A.
- 2.5.4. I guanti del ricevitore siano conformi ai requisiti dell'Art. 27.2 (Guanti).

2.6. Gioco scorretto

Gli arbitri saranno i soli giudici della correttezza o scorrettezza del gioco.

2.7. Idoneità delle condizioni di gioco



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



2.7.1. Spetterà unicamente agli arbitri decidere sia in merito alle condizioni del campo, delle condizioni meteorologiche e della luce, sia in merito a circostanze eccezionali che potrebbero rendere pericoloso o irragionevole giocare.

Le condizioni non dovranno essere considerate pericolose o irragionevoli solo perché non ideali.

Il fatto che l'erba e la palla siano bagnate non renderà di per sé il campo pericoloso o irragionevole per giocarvi.

2.7.2. Le condizioni verranno considerate pericolose qualora esista un rischio effettivo o prevedibile per la sicurezza dei giocatori o degli arbitri.

2.7.3. Le condizioni verranno considerate irragionevoli se, per quanto non sussista un rischio per la sicurezza, non sia sensato continuare a giocare.

2.7.4. Se gli arbitri considerino che il campo sia così bagnato o scivoloso da non consentire al lanciatore uno stabile appoggio, ai fielder la piena libertà di movimento o ai battitori la possibilità di giocare i colpi o correre tra i wicket, solo allora le condizioni saranno considerate come se fosse troppo pericoloso ed irragionevole giocare.

2.8. Sospensione del gioco in circostanze pericolose o irragionevoli

2.8.1. Ogni riferimento al campo comprende anche il pitch. Vedi Art. 6.1 (Area del Pitch).

2.8.2. Se, in qualunque momento del gioco, gli arbitri ritengano congiuntamente che le condizioni del terreno, le condizioni meteorologiche o della luce o qualsiasi altra circostanza siano divenute pericolose o irragionevoli, sospenderanno la partita immediatamente o non permetteranno che il gioco cominci o ricominci finché tali condizioni non siano cessate. Tale decisione spetterà esclusivamente agli arbitri.

2.9. Posizione degli arbitri

2.9.1. Gli arbitri si posizioneranno in un punto da cui sia possibile avere una visione ottimale di quanto avviene in campo e poter agire di conseguenza.

Conformemente a questa considerazione preponderante, l'arbitro dal lato del lanciatore si sistemerà in modo da non interferire con la rincorsa del lanciatore e da non limitare la visibilità dello striker.

L'arbitro dal lato dello striker potrà scegliere di posizionarsi off-side invece di on-side, informando però della sua decisione il capitano della squadra in campo, i battitori e l'altro arbitro.

2.10. Scambio degli end da parte degli arbitri

Una volta scelto il proprio lato (end), ogni arbitro dovrà rimanere da quel lato per tutto l'incontro. Vedi anche Art. 2.2 (Sostituzione dell'arbitro).

2.11. Disaccordo o controversia

In caso di disaccordo o di controversia riguardo qualunque episodio, saranno gli arbitri congiuntamente ad assumere l'ultima decisione. Vedi Art. 31.6 (Consultazione degli Arbitri).

2.12. Decisione dell'arbitro

Un arbitro potrà cambiare qualsiasi propria decisione, a patto che ciò sia fatto con sollecitudine. Ad eccezione di questo, la decisione dell'arbitro una volta presa, sarà definitiva.

2.13. Segnali

2.13.1. I seguenti segnali dovranno essere usati dagli arbitri:

- Segnali da fare mentre la palla è in gioco:
 - No Ball - estensione di un braccio orizzontalmente.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



- Out - sollevamento del dito indice della mano sopra la testa. (In caso di Not Out, l'arbitro chiamerà Not Out.).
 - Wide - estensione di entrambe le braccia orizzontalmente.
 - Dead Ball - incrocio ripetuto dei polsi sotto la vita.
- Quando la palla diviene morta, i segnali indicati nell'item precedente del presente articolo, con l'eccezione del segnale per l'Out, dovranno essere ripetuti allo scorer dall'arbitro dal lato del lanciatore.
 - I segnali elencati di seguito saranno, invece, fatti allo scorer soltanto quando la palla è divenuta morta:
 - Fuoricampo 4 - movimento orizzontale di un braccio da un lato all'altro, finendo con il braccio attraverso il petto.
 - Fuoricampo 6 - sollevamento di entrambe le braccia sopra la testa.
 - Bye - sollevamento di un solo braccio, con la mano aperta, sopra la testa.
 - Cinque punti di penalizzazione a favore della squadra in battuta - battendo ripetutamente una mano sulla spalla opposta.
 - Cinque punti di penalizzazione a favore della squadra al fielding - appoggiando una mano sulla spalla opposta.
 - Sospensione di un giocatore – prima alzando e abbassando più volte e lateralmente un braccio; poi alzando entrambe le mani, con le dita aperte, all'altezza delle spalle.
 - Espulsione di un giocatore - prima alzando e abbassando più volte e lateralmente un braccio; poi alzando un dito con il braccio alzato, all'altezza della spalla.
 - Leg bye - tocco di un ginocchio alzato con la mano.
 - Revoca ultimo segnale - tocco di entrambe le spalle, ciascuna con la mano opposta.
 - Short run - movimento di un braccio verso l'alto e tocco della spalla più vicina con la punta delle dita.
 - Free Hit – dopo il normale segno per il No Ball alzando un braccio in alto e facendo movimenti circolari.
 - Powerplay Over – con un ampio segno rotatorio del braccio in alto.
 - Tutti i segnali indicati nel precedente item del presente articolo dovranno essere fatti dall'arbitro dal lato del lanciatore ad eccezione per quello per lo short run che deve essere chiamato dal lato nel quale lo short run avviene. Nonostante ciò è l'arbitro dal lato del lanciatore che è responsabile per la segnalazione finale di short run agli scorer e, se vi è più di uno short run, del numero di corse che devono essere registrate.

2.13.2. L'arbitro dovrà attendere che gli scorer segnalino separatamente la ricezione di ogni singolo segnale prima di consentire la prosecuzione del gioco.

Se sono dati più segnali, questi dovranno essere dati nell'ordine in cui si sono svolti gli eventi.

2.14. Informare gli arbitri

Secondo queste Playing Conditions è sufficiente che il capitano o altri giocatori informino anche solo uno dei due arbitri, che poi informerà l'altro arbitro.

2.15. Verifica del punteggio

La consultazione fra arbitri e scorer sui punti dubbi sarà essenziale. Gli arbitri dovranno verificare, durante tutta la partita, la precisione del conteggio del numero di punti fatti, dei wicket caduti e, se necessario, del numero di over lanciati o delle palle lanciate in un over.

Gli arbitri dovranno essere sicuri di poter contattare gli scorer in qualsiasi momento della gara e alla sua conclusione per risolvere qualsiasi problema relativo alla correttezza dei punteggi.

3. GLI SCORER

3.1. Nomina degli scorer

Sarà nominato uno scorer per registrare tutti i punti realizzati, tutti i wicket caduti e il numero di over lanciati.



FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
 Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



- 3.1.1. 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.
- 3.1.2. Sarà obbligatoria per la squadra di casa la presenza di uno scorer che sia iscritto all'albo GIACS nell'anno in corso.
- 3.1.3. Le due squadre avranno facoltà di accordarsi diversamente, fermo restando che lo scorer designato sia iscritto all'albo GIACS nell'anno in corso.
- 3.1.4. L'obbligo di cui al comma precedente si estenderà a entrambe le squadre nel caso in cui l'incontro si svolga in campo neutro.
- 3.1.5. In particolare, le squadre che intendono utilizzare in veste di scorer soggetti non tesserati alla Federazione Cricket Italiana, ma che abbiano superato un corso qualificante ICC o ECB-ACO, dovranno comunicarlo anticipatamente ed espressamente, almeno 48 ore prima dell'inizio programmato dell'incontro, alla Federazione Cricket Italiana e al Responsabile Nazionale GIACS inviando il modulo di iscrizione accompagnato dal certificato rilasciato al termine del corso online, oltre che comunicarlo agli arbitri al momento della presentazione delle liste indicando i nominativi e le generalità degli stessi.
- 3.1.6. L'assenza di uno scorer abilitato o 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 l'assenza si verificasse a gara in corso, la sua immediata sospensione. In entrambi i casi sono previste le sanzioni di cui all'Art. 1.1.4 delle presenti Playing Conditions.
- 3.1.7. 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.
- 3.1.8. La presenza contemporanea di due scorer solleva gli arbitri dal conteggio dei punti, fermo restando che, in caso di discrepanza tra i due scorer, farà fede il punteggio tenuto da quello della squadra ospitante.
- 3.1.9. 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 presentata prima dell'inizio sulla lista di gara.
- 3.1.10. Sarà compito dello scorer comunicare alla squadra in battuta per seconda, responsabile dell'aggiornamento del punteggio sul tabellone, il DLS Target score che andrà indicato nella apposita parte di tabellone.

3.2. Verifica del punteggio

Gli scorer dovranno effettuare frequenti controlli per accertarsi che le loro annotazioni siano esatte. Vedi Art. 2.15 (Verifica del punteggio).

3.3. Segnali di conferma

Gli scorer dovranno accettare tutte le istruzioni e tutti i segnali dati loro dagli arbitri. Dovranno immediatamente confermare ciascun segnale separatamente.

4. LA PALLA

4.1. Peso e formato

La palla, quando è nuova, dovrà pesare non meno di 5.5 onces / 155,9 g e non più di 5.75 onces / 163 g e misurare non meno di 8.81 in / 22,4 cm e non più di 9 in / 22,9 cm di circonferenza.

4.2. Approvazione e controllo delle palle

Le palle dovranno essere del peso di 5 ¾ oz di colore bianco cucite in quattro quarti, nuove e analoghe.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



Sulle palle da gioco dispone l'Art. 19 del Reg. G. e C. e, in deroga a quest'ultimo, quanto previsto dalle presenti Playing Conditions.

- 4.2.1. La fornitura delle palle da gioco sarà a carico della Federazione Cricket Italiana. La fornitura delle palle da gioco di riserva (una scatola contenente almeno tre palle con differenti stati di usura, più una palla nuova), sarà a carico della squadra ospitante e sarà discrezione degli arbitri valutarne l'idoneità. La non osservanza di quanto sopra comporterà automaticamente per la squadra in difetto le sanzioni previste dall'articolo 1.1.4 delle presenti Playing Conditions.
- 4.2.2. Gli arbitri dovranno essere in possesso delle palle da gioco dell'incontro per tutta la sua durata, e anche quando il gioco è sospeso.
- 4.2.3. Durante il gioco gli arbitri dovranno, a intervalli regolari e irregolari, controllare la condizione della palla, e dovranno avere il possesso di essa alla caduta di un wicket, durante intervalli per bere, o durante qualsiasi altra interruzione del gioco.

4.3. Palla nuova

- 4.3.1. Per partite della durata di 50 over è previsto l'utilizzo di 2 palle nuove per innings, una per ogni end.
- 4.3.2. Per partite della durata di 40 e 20 over è previsto l'utilizzo di 1 palla nuova per innings.
- 4.3.3. In caso che un incontro della durata di 50 over venga ridotto a 25 over o meno per innings prima che il primo innings inizi, ogni squadra avrà a disposizione una sola palla nuova per innings.

4.4. Palla persa o deteriorata

Ogni decisione sull'eventuale sostituzione della palla spetterà solo ed esclusivamente agli arbitri. Se, a loro giudizio, la palla non è più in condizioni idonee (cuciture rotte, fuori forma, bagnata) per il proseguimento del gioco, andrà sostituita con una di riserva (vedere Art. 4.2.1). Se la palla viene sostituita, gli arbitri dovranno informare i battitori e il capitano della squadra al fielding.

5. LA MAZZA

5.1. La Mazza

- 5.1.1. La mazza è formata da due elementi: manico e parte piatta.
- 5.1.2. Per le dimensioni e tutte le disposizioni riguardo alla mazza si rimanda al paragrafo 1 dell'Appendice B.

5.2. Il Manico

- 5.2.1. Il manico deve essere costituito principalmente di canna e/o di legno.
- 5.2.2. La parte del manico che fuoriesce completamente dalla parte piatta viene definita "porzione superiore del manico". Si tratta di un'impugnatura dritta per tenere la mazza.
- 5.2.3. La porzione superiore potrà essere rivestita di materiale esclusivamente per fornire una superficie adatta per essere afferrata come da paragrafo 1.2.2 dell'Appendice B.

5.3. La parte piatta

- 5.3.1. La parte piatta costituisce l'intera mazza salvo il manico come definito all'Art. 5.2 e al paragrafo 1.3 dell'Appendice B.
- 5.3.2. La parte piatta deve essere realizzata esclusivamente in legno.

5.4. Protezione e riparazione



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



Conformandosi alle specifiche del paragrafo 1.4 dell'Appendice B e a condizione che l'Art. 5.5 non sia violato,

- 5.4.1. sarà possibile collocare materiale protettivo che non sia rigido all'atto dell'applicazione né che lo diventi in seguito, esclusivamente per lo scopo di proteggere da danni superficiali la faccia, i fianchi e le spalle della parte piatta o riparare la parte piatta danneggiata.
- 5.4.2. sarà possibile, per riparare altri tipi di danni che non siano quelli superficiali,
- inserire materiale solido nella parte piatta
 - impiegare il legno come unico materiale consentito per la riparazione, con l'impiego della quantità minima e strettamente necessaria di collante.
- 5.4.3. sarà possibile per prevenire danni alla base (toe) applicarvi materiale che però non deve estendersi sulla faccia, sul retro e sui fianchi della mazza.

5.5. Danni alla palla

- 5.5.1. La durezza dei materiali che compongono la mazza in ogni sua parte e la loro struttura superficiale non dovranno provocare danni inaccettabili alla palla.
- 5.5.2. Analogamente gli eventuali materiali applicati su qualsiasi parte della mazza, per qualsiasi scopo, dovranno esser tali da non provocare danni inaccettabili alla palla.
- 5.5.3. Ai fini di questa legge si considereranno danni inaccettabili quelli non riconducibili alla normale usura dovuta al contatto della palla sulla superficie di legno non rivestita della parte piatta della mazza.

5.6. Contatto con la palla

- 5.6.1. Ogni riferimento alla mazza implicherà che la mazza sia tenuta nella mano o nelle mani del battitore, guantate o meno, salvo diversa indicazione.
- 5.6.2. Il contatto fra la palla e uno tra gli oggetti seguenti:
- la mazza stessa
 - la mano o le mani del battitore che tengono la mazza
 - qualsiasi parte del guanto indossato sulla mano o sulle mani del battitore che tengono la mazza
 - qualsiasi materiale consentito ai sensi dell'Art. 5.4

sarà considerato come contatto della palla che colpisce o che tocca la mazza, o come colpo della mazza.

5.7. Dimensioni limite per la mazza

- 5.7.1. La lunghezza totale della mazza, quando la porzione bassa del manico è inserita, non potrà essere maggiore di 38 in / 96,52 cm.
- 5.7.2. La parte piatta della mazza non dovrà superare le seguenti dimensioni:

Larghezza: 4.25 in / 10,8 cm

Profondità (spessore totale massimo): 2.64 in / 6,7 cm

Bordi/Lati (spessore dei bordi massimo): 1.56 in / 40 cm.

Inoltre, deve poter passare attraverso un bat gauge (dima per mazza) come descritto nel paragrafo 1.6 dell'Appendice B.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



- 5.7.3. Il manico non potrà essere più del 52% della lunghezza totale della mazza.
- 5.7.4. Il materiale permesso per coprire la parte piatta nell'Art. 5.4.1 non potrà avere uno spessore maggiore di 0.04 in / 0,1 cm.
- 5.7.5. Lo spessore massimo permesso per il materiale protettivo per la base (toe) della parte piatta sarà di 0.12 in/0,3 cm.

5.8. Categorie di mazze

- 5.8.1. Le mazze di Tipo A sono conformi agli Artt. da 5.1 al 5.7 compreso.
- 5.8.2. Possono essere utilizzate solo le mazze di Tipo A.

6. IL PITCH

6.1. Area del pitch

Il pitch sarà un'area rettangolare del campo che misura 22 yards / 20,12 m di lunghezza e 10 ft / 3,05 m di larghezza. Sarà limitato, alle due estremità, dalle bowling crease e, sui lati, da due linee immaginarie, una per ogni lato, parallele alla linea immaginaria che unisce il centro dei due stump centrali dei wicket e distanti da essa 5 ft / 1,52 m. Vedere Artt. 8.1 (Descrizione, larghezza e posizionamento) e 7.2 (Il bowling crease). Nel caso si giocasse su un pitch artificiale di larghezza inferiore ai 3,05 m, la larghezza effettiva del tappeto o della superficie artificiale determinerà la larghezza del pitch.

6.2. Idoneità del pitch

Il giudizio finale riguardo l'idoneità del pitch spetterà solamente agli arbitri. Vedere Artt. 2.7 (Idoneità delle condizioni per il gioco) e 2.8 (Sospensione del gioco per condizioni pericolose e irragionevoli).

6.3. Selezione e preparazione

Prima della gara i responsabili del campo avranno il compito di selezionare e preparare il pitch. Durante la gara, gli arbitri controlleranno il suo uso e la sua manutenzione.

- 6.3.1. I responsabili del campo dovranno assicurare che durante il periodo prima dell'inizio della gara e durante gli intervalli l'area del pitch sia delimitata con una corda, così da impedirne l'accesso non autorizzato. (L'area di pitch deve includere un'area di almeno 2 metri oltre il rettangolo creato dalle tracce dei crease da entrambi i lati).
- 6.3.2. Gli arbitri dovranno assicurarsi, prima dell'inizio della gara e durante gli intervalli, che solo lo staff autorizzato, gli arbitri, i giocatori, gli allenatori e il personale televisivo autorizzato abbiano accesso all'area del pitch. Tale accesso sarà comunque soggetto alle seguenti limitazioni:
- solo i capitani e gli allenatori potranno camminare sulla vera e propria superficie di gioco dell'area del pitch (e comunque fuori dalle tracce dei crease).
 - non sarà permesso l'uso di scarpe chiodate.
 - a nessuno sarà permesso far rimbalzare una palla sul pitch, colpirlo con una mazza o causare in alcun modo danni al pitch.
 - l'accesso non dovrà intralciare la preparazione del pitch.
- 6.3.3. Nel caso sorgesse qualunque discussione a riguardo, gli arbitri saranno i soli giudici e la loro decisione sarà definitiva.

6.4. Changing the pitch [NON SI APPLICA]

7. I CREASE

7.1. I crease



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



Un bowling crease, un popping crease e due return crease saranno marcati, in colore bianco, come stabilito agli Artt. 7.2, 7.3 e 7.4 a ogni estremità del pitch. Vedi paragrafo 1 dell'Appendice C.

7.2. Il bowling crease

Il bowling crease, che è il bordo posteriore della linea disegnata, sarà la linea che marca la fine del pitch come da Art. 6.1 (Area del pitch) Sarà lungo 8 ft 8 in / 2,64 m.

7.3. Il popping crease

Il popping crease, che è il bordo posteriore della linea disegnata, sarà davanti e parallelo al bowling crease e disterà da esso 4 ft / 1,22 m. Il popping crease sarà tracciato per un minimo 2 metri da ciascun lato della linea immaginaria che unisce i centri dei due stump centrali dei wicket e sarà considerato come illimitato in lunghezza.

7.4. I return crease

I due return crease, che sono i bordi interni delle linee disegnate, saranno perpendicolari al popping crease e posti, uno da un lato e l'altro dall'altro lato, alla distanza di 1,32 m dalla linea immaginaria che unisce i centri dei due stump centrali dei wicket. Ogni return crease sarà disegnato a partire dal popping crease per un minimo di 2,44m dietro a esso e sarà considerato come illimitato di lunghezza.

7.5. Linee di crease aggiuntive

Per valutare i Wide Ball sull'off side da parte degli arbitri due ulteriori linee di crease andranno disegnate, di colore bianco, come da paragrafo 1 dell'Appendice C.

8. I WICKET

8.1. Descrizione, larghezza e posizionamento

Due wicket saranno collocati, l'uno di fronte all'altro e paralleli tra loro al centro dei bowling crease. Ogni set misurerà 9 in / 22,86 cm di larghezza e sarà composto da tre stump di legno con due bail di legno appoggiati sulla parte superiore. Vedere paragrafo 2 di Appendice B.

8.2. Dimensione degli stump

Le parti superiori degli stump usciranno dal terreno di 28 in / 71,1 cm e avranno forma di cupola con scanalatura per appoggiare i bail. La porzione degli stump che fuoriesce dal terreno dovrà essere cilindrica, tranne la parte superiore a forma di cupola, e avere un diametro minimo di 1.38 in / 3,50 cm e massimo di 1.5 in / 3,81 cm. Vedere paragrafo 2 dell'Appendice B.

8.3. I bail

8.3.1. I bail, quando sono posizionati sulla parte superiore degli stump,

- non potranno avere un'altezza superiore a 0.5 in / 1,27cm sopra gli stump
- dovranno adattarsi fra gli stump senza forzarli.

8.3.2. Ogni bail sarà conforme alle seguenti specifiche (vedere paragrafo 2 dell'Appendice B):

- Lunghezza totale 4.31 in / 10,95 cm
- Lunghezza del barilotto 2.13 in / 5,40 cm
- Zipolo più lungo 1.38 in / 3,50 cm
- Zipolo più corto 0.81 in / 2,06 cm.

8.3.3. I due zipoli e il barilotto dovranno avere la stessa linea centrale.

8.4. Rinuncia all'uso dei bail



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



Gli arbitri potranno acconsentire a rinunciare all'uso dei bail, se necessario. Se viene presa tale decisione non dovranno essere usati i bail su entrambi i wicket. L'uso dei bail dovrà essere ripristinato non appena le circostanze lo consentiranno. Vedere Art. 29.4 (Rinuncia all'uso dei bail).

8.5. LED Wicket

L'utilizzo di wicket con luci LED e bail con luci LED sarà consentito se conformi alle misure riportate negli articoli precedenti.

9. PREPARAZIONE E MANUTENZIONE DELL'AREA DI GIOCO

9.1. Rullaggio del pitch [NON SI APPLICA]

9.2. Pulizia dei detriti dal pitch

Il pitch dovrà essere pulito da detriti:

- 9.2.1. Prima dell'inizio dell'incontro
- 9.2.2. Durante l'intervallo tra gli innings
- 9.2.3. Su richiesta se ritenuto necessario da parte di uno degli arbitri.

9.3. Taglio [NON SI APPLICA]

9.4. Innaffiare il pitch [NON SI APPLICA]

9.5. Rimarcatura dei crease

I crease andranno rimarcati in qualsiasi momento se uno degli arbitri lo consideri necessario.

9.6. Manutenzione delle buche sul pitch [NON SI APPLICA]

9.7. Manutenzione delle buche adiacenti al pitch

Durante il gioco, gli arbitri permetteranno che i giocatori facciano uso di segatura per non scivolare, a condizione che non sia creato nessun danno al pitch e non contravenga all'Art. 41 (Gioco scorretto).

10. COPERTURA DEL PITCH

Prima dell'inizio dell'incontro, durante l'intervallo tra i due innings e durante le interruzioni di gioco a causa di mal tempo sarà concesso utilizzare delle coperture per proteggere il pitch da eventuali danni causati dalla pioggia.

11. INTERVALLI

11.1. L'intervallo

11.1.1. Saranno considerati intervalli:

- gli intervalli fra gli innings
- gli intervalli per i pasti
- gli intervalli per le bevande
- qualsiasi altro intervallo concordato.

11.1.2. Tutti questi intervalli saranno considerati come soste previste, ai fini dell'Art. 24.2.6.

11.2. Durata dell'intervallo



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



- 11.2.1. La durata dell'intervallo tra gli innings potrà essere al massimo di 40 minuti (ma non inferiore ai 30 minuti) per le partite di 50 over.
- 11.2.2. La durata dell'intervallo tra gli innings potrà essere al massimo di 40 minuti (ma non inferiore ai 30 minuti) per le partite di 40 over.
- 11.2.3. La durata dell'intervallo tra gli innings potrà essere al massimo di 20 minuti (ma non inferiore ai 10 minuti) per le partite di 20 over.
- 11.2.4. Ogni minuto di ritardo sull'inizio del secondo innings comporterà un'ammenda fino a € 5,00 per entrambe le squadre a meno di manifesta responsabilità di una delle due, nel qual caso la squadra in difetto subirà una ammenda fino a € 10,00 al minuto.
- 11.2.5. Eventuali richieste di intervallo prolungato per motivi particolari o di forza maggiore andranno formulate con le stesse disposizioni previste per mutamenti di date e orario degli incontri dall'Art.11.4 delle presenti Playing Conditions.

11.3. Concessione per intervallo durante gli innings [NON SI APPLICA]

11.4. Cambio dell'orario dell'intervallo

- 11.4.1. Al momento del sorteggio gli arbitri indicheranno l'orario in cui si svolgerà l'intervallo tra gli innings. La pausa dovrà avere luogo in base a quanto stabilito nell'Art.11.2. Nelle partite superiori a 20 over per innings, qualora il primo innings terminasse in anticipo con un margine di tempo superiore al numero di minuti stabilito nell'Art. 11.2 dal momento in cui è stata fissata la pausa, le squadre avranno dieci minuti per il cambio di innings e il gioco dovrà proseguire fino all'orario stabilito per la pausa.

Al fine di agevolare la comprensione si fornisce il seguente esempio riferito a una partita di 50 over:

- inizio partita ore 12.00
- termine del primo innings fissato per le ore 15.30 • inizio secondo innings fissato per le ore 16.10 • termine della partita fissato per le ore 19.40

Se il primo innings termina alle ore 14.50, (cioè 40 minuti prima della fine prefissata) 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 comunque garantita. Non è previsto alcun tipo di riduzione di over nel secondo innings dovuto a un prolungamento nella durata del primo innings.

11.5. Intervalli per i Drinks

- 11.5.1. Nelle partite di 50 over in ogni innings potranno aver luogo due pause per i drink, la prima tra il 15° e il 20° over, e la seconda fra il 30° e il 35° over di ciascun innings, la cui durata è da comprendere nel tempo effettivo di gioco, cioè in 3 ore e 30 minuti, come indicato all'Art. 12.8.1. La decisione di quando o se effettuare la pausa o le pause spetta alla squadra in fielding. Tali pause dovranno terminare non appena i giocatori della squadra in fielding saranno pronti a riprendere il gioco. Gli arbitri, in condizioni climatiche estreme, concederanno, su richiesta congiunta dei due capitani, una ulteriore pausa per i drink. Il tempo speso per le prime due pause, convenzionalmente calcolato in 10 minuti complessivi (ma a discrezione della squadra al fielding) è compreso nelle 3 ore e 30 minuti di gioco per innings, mentre il tempo della eventuale terza pausa si dovrà aggiungere a tale tempo massimo.
- 11.5.2. Nelle partite di 40 over in ogni innings potrà aver luogo una sola pausa drink, tra il 18° e il 22° over, la cui durata è da comprendere nel tempo effettivo di gioco, cioè in 2 ore e 45 minuti, come indicato all'Art. 12.8.1.
- 11.5.3. Non sono previste pause drink per le partite di 20 over.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



- 11.5.4. Il singolo giocatore impegnato nel fielding sul limite del campo, potrà 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 vi sia alcun tipo di ritardo alla ripresa del gioco. In ogni caso non sarà consentito portare bevande in campo senza l'autorizzazione degli arbitri.
- 11.5.5. 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 sulla lista giocatori portare i drinks e servirli nel luogo appositamente indicato dagli arbitri. L'inadempienza a quanto sopra comporterà un richiamo ufficiale a carico dei giocatori in difetto.
- 11.5.6. Qualsiasi giocatore che entri in campo per portare i drinks dovrà indossare l'intera divisa da gioco della squadra di appartenenza, con l'aggiunta di un fratino. (Vedere Art. 24.1.4).
- 11.5.7. Sarà vietato l'ingresso in campo a persone non inserite nelle liste giocatori consegnate agli arbitri.

11.6. Gli scorer devono essere informati

Gli arbitri dovranno accertarsi che gli scorer siano informati riguardo a tutti gli accordi presi circa le ore di gioco e gli intervalli, nonché in merito a tutte le eventuali variazioni in tal senso secondo quanto consentito da queste Playing Conditions.

12. INIZIO DEL GIOCO – FINE DEL GIOCO

12.1. Chiamata di Play

L'arbitro dal lato del lanciatore dovrà chiamare Play all'inizio della gara e alla ripresa del gioco dopo qualsiasi intervallo o interruzione.

12.2. Chiamata di Time

L'arbitro dal lato del lanciatore dovrà chiamare Time quando la palla è morta alla fine del gioco e prima di ogni intervallo quando richiesto da queste Playing Conditions. Vedere Art. 20.3 (Chiamata di Over o Time).

12.3. Rimozione dei bail

Dopo la chiamata di Time, i bail dovranno essere rimossi da entrambi i wicket.

12.4. Inizio di un nuovo over

Un nuovo over dovrà sempre essere iniziato, in qualsiasi momento durante la gara, a meno che debba essere effettuato un intervallo in base alle circostanze precisate all'Art.12.5.2, se l'arbitro, dopo avere camminato a passo normale, è giunto alla sua posizione dietro i wicket dal lato del lanciatore prima dell'ora concordata per l'intervallo seguente o per la fine del gioco.

12.5. Completamento di un over

Tranne che alla fine della gara,

- 12.5.1. se il momento concordato per un intervallo è raggiunto durante un over, tale over dovrà essere completato prima che possa aver inizio l'intervallo, con esclusione del caso previsto dall'Art.12.5.2.
- 12.5.2. quando rimangono meno di 3 minuti al momento concordato per l'intervallo, questo sarà effettuato immediatamente se
- un battitore è eliminato o si è ritirato o
 - i giocatori hanno motivo di lasciare il campo

qualora ciò si verifichi durante o al termine di un over.

Ad eccezione che il caso si verifichi alla conclusione di un innings, se un over viene interrotto in questo modo, dovrà essere completato alla ripresa di gioco.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



12.6. Termine della gara

12.6.1. La gara termina

- non appena viene raggiunto un risultato come definito dagli Artt da 16.1 al 16.5.
- non appena viene completato il numero di over stabiliti.

12.6.2. La gara termina, anche se non si è giunti a una conclusione sotto l'Art. 12.6.1, se i giocatori abbandonano il campo per avverse condizioni di terreno, di condizioni meteorologiche o di luce o per circostanze eccezionali che rendano impossibile proseguire il gioco.

12.7. Orario di gioco

12.7.1. Le gare dovranno avere inizio in base agli orari fissati dai calendari federali secondo quanto stabilito dall'Art. 5 del Reg. G. e C. con un limite di tolleranza di 5 minuti di ritardo sull'orario previsto.

12.7.2. Trascorso tale limite, è prevista una decurtazione di 1 punto in classifica per ogni 5 minuti fino al venticinquesimo minuto di ritardo a carico della squadra ospitante, a meno di manifesta responsabilità della squadra ospitata, cui, in tal caso, andrà addebitata la sanzione.

12.7.3. Ai sensi dell'Art. 12.7.2, l'inizio delle partite non potrà subire un ritardo superiore a 30 minuti e la mancata presentazione di una squadra sul campo, o l'impossibilità di dare inizio all'incontro, comporterà per la squadra in difetto le sanzioni previste dall'Art. 1.1.4 delle presenti Playing Conditions.

12.7.4. Circostanze eccezionali che ritardino l'arrivo al campo della squadra in trasferta e limitate all'uso di mezzi pubblici di trasporto e alla pubblica circolazione, ma 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.

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

12.7.6. I suddetti documenti potranno essere allegati al referto di gara o, in caso diverso, dovranno essere fatti pervenire direttamente all'ufficio del G.S.N. entro e non oltre le ore 20.00 del martedì successivo all'incontro.

12.7.7. In ogni caso l'inizio ritardato dovrà garantire lo svolgimento di una partita della durata minima di un numero di over per ogni innings, così come indicato nel regolamento tecnico specifico di ogni campionato.

12.8. Tempo massimo di lancio

12.8.1. La squadra al lancio sarà tenuta a lanciare:

- In partite da 50 over, i 50 over a sua disposizione in un tempo massimo effettivo di 3 ore e 30 minuti, tempo che comprende le eventuali due pause per i drink che possono essere richieste. La durata dell'eventuale terza pausa non sarà invece compresa, ma dovrà essere aggiunta al tempo di gioco. Vedere anche l'Art. 11.5.1.
- In partite da 40 over, i 40 over a sua disposizione in un tempo massimo effettivo di 2 ore e 45 minuti, tempo che comprende la eventuale pausa per i drink. Vedere anche l'Art. 11.5.2.
- In partite da 20 over, i 20 over a sua disposizione in un tempo massimo effettivo di 90 minuti. Vedere anche l'Art. 11.5.3.
- Quanto sopra verrà automaticamente adattato alle eventuali interruzioni per maltempo ai sensi di quanto previsto dall'Art. 13.7.2 delle presenti Playing Conditions.

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

- a) € 0,50 a minuto fino a 10 minuti di ritardo



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



- b) € 1,00 a minuto da 11 a 20 minuti di ritardo
- c) € 2,00 a minuto da 21 a 30 minuti di ritardo
- d) € 4,00 a minuto con diffida di squalifica per il Capitano della squadra per ogni minuto oltre 30 minuti di ritardo.

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

13. INNINGS

13.1. Numero di innings

Un incontro sarà giocato sulla base di un innings per ciascuna squadra.

13.2. Innings alternati

Ogni squadra si alternerà per il proprio innings di lancio e di battuta.

13.3. Completamento degli innings

L'innings di una squadra dovrà essere considerato completato se ricorre una delle seguenti condizioni:

13.3.1. la squadra in battuta è stata eliminata

13.3.2. alla caduta di un wicket o al ritiro di un battitore, pur non essendo stati completati gli over a disposizione della squadra al lancio non ci sono più battitori a disposizione per entrare.

13.3.3. è stato lanciato il numero prescritto di over alla squadra in battuta.

13.4. Il sorteggio (Toss)

I capitani procederanno al sorteggio (toss) per scegliere se battere o lanciare per primi; il sorteggio avrà luogo sul campo di gioco e in presenza di uno o di entrambi gli arbitri, non prima di 30 minuti e non dopo 10 minuti prima del tempo previsto inizialmente o, se vi è stato un rinvio, per l'inizio riprogrammato della gara. Notare, in ogni caso, le disposizioni dell'Art. 1.2.10.

13.5. Decisione da notificare

Immediatamente dopo il sorteggio, il capitano della squadra che ha vinto il sorteggio (Toss) dovrà notificare al capitano avversario e agli arbitri la sua decisione se battere oppure lanciare. Una volta notificata, tale decisione non potrà più essere variata.

13.6. Durata dell'incontro

Tutti gli incontri si svolgeranno su un innings per squadra, e ogni innings sarà limitato al numero di over indicato nel regolamento tecnico specifico di ogni campionato.

13.7. Durata degli innings

13.7.1. Gare non interrotte:

13.7.1.1. Ogni squadra potrà battere il numero di over previsto, a meno che i propri battitori non siano tutti eliminati prima. La squadra al fielding sarà tenuta a lanciare il numero di over previsto ad un over/rate di 15 over per ora

13.7.1.2. Se la squadra che fa fielding non riesce a lanciare il numero richiesto di over entro l'orario programmato per la conclusione del primo innings si continuerà a giocare finché il numero di over richiesto non sarà stato lanciato o finché tutti i battitori avversari siano stati eliminati. L'intervallo dovrà poi essere eventualmente ridotto per permettere al secondo innings di iniziare come programmato, garantendo comunque un intervallo minimo di minuti come indicato nell'Art. 11.2. La squadra in battuta per seconda



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



riceverà la propria quota completa di over indipendentemente dal numero di over lanciati nel primo innings.

- 13.7.1.3. Se la squadra che batte per prima viene eliminata in meno del numero di over previsto per la partita, la squadra in battuta per seconda avrà diritto a battere comunque per il numero di over previsto per la partita.
- 13.7.1.4. Se la squadra al fielding per seconda non riesce a lanciare il numero di over previsto per la partita entro l'orario programmato per il termine della partita, il tempo di gioco dovrà essere esteso finché il numero richiesto di over venga lanciato o un risultato venga raggiunto.
- 13.7.1.5. Verranno applicate penalità per over lanciati lentamente come da Art. 12.8 delle presenti Playing Conditions.

13.7.2. Gare iniziate in ritardo o interrotte:

In generale, se la partita inizia in ritardo con conseguente riduzione di un numero uguale di over in entrambi gli innings e non vi sono successive interruzioni, non è necessario nessun calcolo relativo al Target Score.

In qualunque altra circostanza (riduzione del numero degli over per ciascun innings a causa di una o più interruzioni durante il primo innings; riduzione degli over nel corso del solo secondo innings per inizio ritardato o interruzioni), alla squadra che batte per seconda dovrà essere attribuito un Target Score (punteggio necessario per vincere) che potrà risultare inferiore o superiore al punteggio raggiunto dalla squadra in battuta per prima. Nel caso che il secondo innings venga interrotto più volte un nuovo target score dovrà essere ricalcolato in ogni occasione prima di riprendere il gioco.

13.7.2.1. Gare iniziate in ritardo o interrotte durante il primo innings.

- 13.7.2.1.1. Se prima dell'inizio o durante il primo innings è stato perso tempo sarà necessario ridurre il numero di over da giocare in ciascun innings, calcolando di perdere 1 over per innings ogni 8 minuti di sospensione (ad esempio, se ci si ferma per 15 minuti si toglieranno 2 over per innings).
- 13.7.2.1.2. La revisione del numero di over deve garantire che entrambe le squadre abbiano l'opportunità di battere per lo stesso numero di over.
- 13.7.2.1.3. Per costituire una partita, deve essere giocato il numero minimo di over per ogni innings così come indicato negli Artt. da 16.1.3 a 16.1.5, sempre che un risultato non venga raggiunto prima.
- 13.7.2.1.4. La squadra che batte per seconda non batterà dunque per un numero maggiore di over rispetto alla prima squadra a meno che quest'ultima non abbia completato il suo innings in meno degli over a lei consentiti.
- 13.7.2.1.5. Se la squadra che lancia per prima non riesce a lanciare il numero richiesto di over entro il tempo specificato, il gioco continuerà fino a quando il numero richiesto di over sarà stato lanciato o completato.
- 13.7.2.1.6. Verranno applicate le sanzioni previste dall' Art. 12.8. per slow over /rate.

13.7.2.2. Ritardo o interruzione durante secondo innings.

- 13.7.2.2.1. Quando parte del tempo di gioco è stato perso nel secondo innings e, di conseguenza, la squadra che batte per seconda non può avere l'opportunità di ricevere tutti gli over prestabiliti o modificati nel tempo di gioco disponibile, allora il numero di over sarà ridotto ad un tasso di 15 over per ora perduta nel secondo innings (ovvero riducendo il secondo innings di 1 over ogni 4 minuti o frazione di tempo perduto).
- 13.7.2.2.2. Se l'innings della squadra che ha battuto per prima è stato completato prima dell'orario pianificato o programmato per l'inizio dell'intervallo, e quindi il secondo innings è iniziato

o avrebbe potuto iniziare in anticipo, non si dovrà iniziare il calcolo relativo alla revisione degli over fino a quando non sia trascorso un lasso di tempo equivalente all'anticipo con cui è iniziato o avrebbe potuto iniziare il secondo innings (ad esempio: se il primo innings è finito con 30 minuti di anticipo, e quindi il secondo innings è iniziato o avrebbe potuto iniziare con 30 minuti di anticipo rispetto all'orario programmato, se il secondo innings dovesse essere interrotto o dovesse iniziare in ritardo, si dovranno aspettare 30 minuti - tempo guadagnato nel primo innings - prima di iniziare i calcoli relativi al tempo perduto)

- 13.7.2.2.3. Per costituire una partita, deve essere giocato il numero minimo di over per ogni innings così come indicato negli Artt. da 16.1.3 a 16.1.5, sempre che un risultato non venga raggiunto prima.
- 13.7.2.2.4. La squadra che batte per seconda non batterà dunque per un numero maggiore di over rispetto alla prima squadra a meno che quest'ultima non abbia completato il suo innings in meno degli over a lei consentiti.
- 13.7.2.2.5. Se la squadra che lancia per seconda non riesce a lanciare il numero degli over ricalcolati entro l'orario programmato o riprogrammato per la fine, il tempo di gioco sarà prolungato fino a quando tutti gli over saranno stati lanciati o un risultato venga raggiunto.
- 13.7.2.2.6. Verranno applicate le sanzioni previste dall' Art. 12.8. per slow over/rate.
- 13.7.2.2.7. Se sono stati persi over del primo innings a causa di interruzioni e prima che il secondo innings abbia inizio, appena sarà noto il numero di over che la squadra seconda in battuta avrà a disposizione, gli arbitri comunicheranno il nuovo punteggio che fungerà da Target (punteggio che porta alla vittoria) per la squadra seconda in battuta.
- 13.7.2.2.8. Per ogni successiva interruzione che comporti perdita di tempo (e quindi di over) nel secondo innings, si dovrà calcolare un nuovo Target.
- 13.7.2.2.9. Se durante il secondo innings viene inflitta una penalità di 5 punti contro la squadra in battuta, gli arbitri dovranno assicurarsi che i 5 punti di penalità vengano aggiunti al Target.
- 13.7.2.2.10. Gli arbitri avranno il compito ufficiale e inappellabile di effettuare tutti i calcoli DLS necessari e comunicarne i risultati a tutte le parti interessate.

Gli arbitri utilizzeranno per i calcoli l'ultima versione del software DLS fornito loro dalla Federazione Cricket Italiana.

13.8. Extra time

Se necessario, in caso di ritardo dell'inizio della partita, per tutti i campionati potranno essere utilizzati 30 minuti di extra-time prima di procedere al calcolo per la diminuzione degli over per entrambi gli innings

13.9. Over per lanciatore

- 13.9.1. Nessun lanciatore potrà lanciare più del 20% degli over di ciascun innings
- 13.9.2. In un incontro iniziato in ritardo nel quale il numero degli over è stato ridotto in egual misura per entrambe le squadre, nessun lanciatore potrà lanciare più di un quinto del totale degli over concessi alla propria squadra.

Nel caso, invece di interruzioni che avvenissero dopo l'inizio della partita, il numero di over a disposizione di ogni lanciatore sarà pari al 20% degli over a disposizione della propria squadra al momento della ripresa del gioco, arrotondato per eccesso e fatti eventualmente salvi gli over lanciati precedentemente alla riduzione dell'innings che eccedessero tale percentuale.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



- 13.9.3. Quando il numero totale degli over non è esattamente divisibile per 5, un over addizionale sarà concesso al numero massimo di over per lanciatore necessari a raggiungere il totale degli over. (Esempio: 29 over da lanciare: quattro lanciatori lanciano 6 over e un lanciatore ne lancia 5).
- 13.9.4. Nell'evento che un lanciatore si infortuni e sia incapace di finire un over, l'over sarà completato da un altro lanciatore che non abbia lanciato l'over precedente e che non potrà lanciare l'over successivo. Gli over non completati da un lanciatore per infortunio si intenderanno come interi nel computo personale del lanciatore stesso e del sostituto.
- 13.9.5. La responsabilità del corretto computo del numero di over lanciati o da lanciare per ciascun giocatore spetterà agli ufficiali di gara (arbitri e scorer). Se un lanciatore dovesse eccedere la propria percentuale, gli arbitri dovranno annullare i lanci in eccesso effettuati e riprendere l'incontro dallo stato precedente al lancio o ai lanci in eccesso, adattando conseguentemente il punteggio eventualmente raggiunto.

14. THE FOLLOW-ON [NON SI APPLICA]

15. DECLARATION AND FORFEITURE [NON SI APPLICA]

16. IL RISULTATO

16.1. La vittoria – incontro su un innings

- 16.1.1. La squadra che avrà totalizzato nel proprio innings un totale di punti superiore a quelli totalizzati dalla squadra avversaria nel suo innings completato vincerà la gara. Vedi Art 13.3 (Completamento degli innings). Nota anche Art. 16.5 (Colpo vincente o extras).
- 16.1.2. Ci può essere un risultato solo se entrambe le squadre abbiano avuto l'opportunità di battere un numero minimo di over, a meno che una squadra non sia stata eliminata in meno over di quel numero minimo di over, o a meno che la squadra in battuta per seconda abbia raggiunto il target necessario per vincere in meno di quel numero minimo di over.
- 16.1.3. In una partita di 50 over il numero minimo di over è 20.
- 16.1.4. In una partita di 40 over il numero minimo di over è 16.
- 16.1.5. In una partita di 20 over il numero minimo di over è 6.
- 16.1.6. Tutti gli incontri in cui una squadra non ha avuto l'opportunità di battere il numero minimo di over previsto negli Artt. da 16.1.3.a a 16.1.5, saranno dichiarati No-result.

16.2. Arbitri che assegnano un incontro [NON SI APPLICA]

16.3. Tie o No Result

16.3.1. Tie

Il risultato di un incontro sarà un Tie quando, al termine di entrambi gli innings, i punteggi saranno identici.

Se i punteggi sono identici, il risultato sarà un Tie e nessun valore avrà il numero di wicket che saranno caduti.

16.3.2. No Result

Il risultato di un incontro sarà un No Result se una squadra non ha avuto l'opportunità di battere il numero minimo di over previsto negli Artt. da 16.1.3.a a 16.1.5.

16.4. Incontri terminati prematuramente – calcolo del Target score

16.4.1. Incontri interrotti – Calcolo del punteggio necessario per vincere (Target score)



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



- Se a causa di interruzioni del gioco verificatesi dopo l'inizio di una gara, il numero di over nell'innings delle due squadre viene ridotto (salvaguardando comunque il numero minimo di over previsti negli Artt. da 16.1.3 a 16.1.5), al termine del primo innings andrà ricalcolato il punteggio che la squadra in battuta per seconda dovrà raggiungere per vincere (Target score). Questo punteggio ricalcolato dovrà essere determinato tramite l'attuale sistema DLS. Il target sarà sempre un numero intero e un run in meno costituirà un tie, mentre due run in meno porteranno alla sconfitta (ad esempio: se il target per vincere è 125, allora 125 porta alla vittoria, mentre 124 porta al Tie, e 123 porta alla sconfitta).

16.4.2. Incontri terminati prematuramente – Calcolo del punteggio necessario per vincere (Target score).

- Se l'innings della squadra in battuta per seconda è sospeso (con il minimo di over previsto negli Art. da 16.1.3 a 16.1.5 già lanciati) e non è possibile riprendere l'incontro, l'esito della gara sarà deciso dalla comparazione del DLS Target Score determinato all'istante della sospensione (vedi DLS Regulations). Se il punteggio è uguale o superiore al Target score, l'incontro sarà vinto per il numero di run che superano il Target diminuito di uno. Se il punteggio è inferiore di un punto rispetto al Target score si avrà un Tie, altrimenti il risultato sarà una sconfitta con il margine di run per cui il punteggio è inferiore al Target score. (esempio: se il Target score è 155, qualunque punteggio sopra 154 porta alla vittoria; un punteggio di 154 porta a un Tie e un punteggio inferiore a 154 porta alla sconfitta per differenza di punti).

16.5. Colpo vincente o extras

16.5.1. Non appena si è raggiunto il risultato, come definito agli Artt. 16.1, 16.3 o 16.4, la gara avrà termine. Nulla di ciò che potrà accadere da quel momento in poi, tranne nelle circostanze dell'Art. 41.18.2, si dovrà considerare, per quanto riguarda il punteggio, come facente parte della gara stessa. Notare anche Art. 16.8 (Errori nello scoring).

16.5.2. La squadra in battuta per ultima avrà totalizzato sufficienti punti per vincere soltanto se in tali punti non siano incluse le corse completate dai battitori prima dell'eliminazione dello striker tramite una presa al volo o prima di un'ostruzione. Dovranno invece essere conteggiati gli eventuali Penalty Runs a favore della squadra in battuta.

16.5.3. Se viene assegnato un fuoricampo prima che i battitori abbiano effettuato le corse necessarie per vincere la gara, tutti i punti per il fuoricampo saranno assegnati alla squadra e, nel caso la palla sia stata colpita dalla mazza, anche al battitore.

16.6. Indicazione del risultato

Se la squadra in battuta per ultima ha vinto la gara senza perdere tutti i suoi wicket, il risultato sarà indicato come vittoria per il numero di wicket ancora disponibili.

Se, senza aver totalizzato un numero di run superiore a quello della squadra avversaria, la squadra in battuta per seconda ha completato il proprio innings e, a causa dell'assegnazione a suo favore di 5 run di penalità, il totale dei punti sia sufficiente a darle la vittoria, la vittoria sarà indicata come vittoria per penalità.

Se invece la gara è stata vinta dalla squadra che è stata al fielding per seconda, il risultato sarà indicato come vittoria per numero di run.

Se la gara è decisa a causa della dichiarazione di sconfitta o per rifiuto a giocare, il risultato sarà indicato come "vittoria concessa" oppure come "vittoria assegnata" a seconda del caso.

16.7. Correttezza del risultato

Tutte le decisioni in merito alla correttezza del risultato saranno di competenza degli arbitri. Vedi Art. 2.15 (Verifica del punteggio).

16.8. Errori nello scoring

Se, dopo che gli arbitri e i giocatori hanno lasciato il campo ritenendo la partita conclusa, gli arbitri scoprono che un errore nella registrazione dei punti influisce sul risultato, conformemente all'Art. 16.9, adotteranno la seguente procedura.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



16.8.1. Se la squadra in battuta per ultima non ha completato il suo innings e il numero di over da lanciare in quell'innings non è stato completato, o la fine dell'innings non è stata raggiunta, allora a meno che una delle squadre conceda la vittoria, gli arbitri ordineranno di riprendere il gioco.

Se le circostanze lo consentono, il gioco continuerà fino al completamento del numero prescritto di over, a meno che non sia raggiunto prima un risultato. Il numero di over verrà calcolato come al momento della chiamata di Time per la conclusione apparente della gara. Non sarà, invece, tenuto conto del tempo fra quel momento e la ripresa del gioco.

16.8.2. Se, al momento di questa chiamata di Time, gli over sono stati completati e il tempo per la fine del gioco è stato raggiunto, o se la squadra che batte per ultima ha completato il suo innings, gli arbitri informeranno immediatamente entrambi i capitani delle correzioni necessarie al punteggio ed eventualmente al risultato.

16.9. Il risultato non può essere cambiato

Dopo che gli arbitri hanno concordato con gli scorer il punteggio raggiunto al termine della gara - vedere Artt. 2.15 (Verifica del punteggio) e 3.2 (Verifica del punteggio) - il risultato non potrà più essere cambiato.

16.10. Assegnazione dei punti nei campionati

16.10.1. 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:

- 15 punti verranno assegnati alla squadra vincente
- 0 punti verranno assegnati alla squadra perdente o
- 6 punti verranno assegnati a ciascuna squadra in caso di parità (tie - stesso numero di punti a prescindere dal numero di wicket persi),
- 13 punti verranno assegnati a ciascuna squadra solo in caso d'incontro in cui, a causa del maltempo, non sia stato possibile effettuare nemmeno un lancio.

16.10.2. In caso di parità in classifica fra due o più squadre al termine del girone all'italiana fungeranno i seguenti parametri discriminanti per i piazzamenti:

- risultato degli scontri diretti.
- punti accumulati negli scontri diretti
- maggior numero di vittorie in tutto il campionato
- NRR di tutto il campionato
- Nel caso che si riscontri ancora parità si procederà come indicato nei regolamenti specifici di ogni campionato.

16.10.3. I Punti bonus saranno appannaggio delle squadre a prescindere dal risultato della partita

- Per le partite di 50 over è previsto:
 - per la battuta, 1 punto bonus fino a un massimo di 5, rispettivamente al conseguimento dei seguenti punti: i) 100; ii) 150; iii) 200; iv) 250; v) 300
 - per il lancio, 1 punto bonus fino a un massimo di 5, rispettivamente al conseguimento del 2°, 4°, 6° 8° e 10° wicket, fermo restando che ogni giocatore non schierato conta come eliminato. Ne consegue che nel caso una squadra si schieri con dieci giocatori, la caduta del 9° wicket assegna il quinto bonus alla squadra avversaria; nel caso in cui una squadra si schieri con nove giocatori, la caduta dell'8° wicket assegna il quinto bonus alla squadra avversaria.
- Per le partite di 40 over è previsto:
 - per la battuta, 1 punto bonus fino a un massimo di 5, rispettivamente al conseguimento dei seguenti punti: i) 80; ii) 120; iii) 160; iv) 200; v) 240



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



- per il lancio, 1 punto bonus fino a un massimo di 5, rispettivamente al conseguimento del 2°, 4°, 6° 8° e 10° wicket, fermo restando che ogni giocatore non schierato conta come eliminato. Ne consegue che nel caso una squadra si schieri con dieci giocatori, la caduta del 9° wicket assegna il quinto bonus alla squadra avversaria; nel caso in cui una squadra si schieri con nove giocatori, la caduta dell'8° wicket assegna il quinto bonus alla squadra avversaria.
- Per le partite di 20 over è previsto:
 - per la battuta, 1 punto bonus fino a un massimo di 5, rispettivamente al conseguimento dei seguenti punti: i) 80; ii) 100; iii) 120; iv) 140; v) 160
 - per il lancio, 1 punto bonus fino a un massimo di 5, rispettivamente al conseguimento del 2°, 4°, 6° 8° e 10° wicket, fermo restando che ogni giocatore non schierato conta come eliminato. Ne consegue che nel caso una squadra si schieri con dieci giocatori, la caduta del 9° wicket assegna il quinto bonus alla squadra avversaria; nel caso in cui una squadra si schieri con nove giocatori, la caduta dell'8° wicket assegna il quinto bonus alla squadra avversaria.
- in caso di target che non consenta, in toto o in parte, alla squadra in battuta per seconda quanto previsto negli item del presente articolo, questa, in caso di vittoria, guadagnerà 1 punto bonus ogni due wicket conservati.
- È assegnato un ulteriore punto bonus al lancio se la squadra avversaria viene eliminata entro la metà degli over a disposizione o il margine di vittoria è superiore al 50 % del totale dei run.
- È assegnato un ulteriore punto bonus in battuta se la squadra batte tutti gli over dell'innings in partite da 50 e 40 over o raggiunge il target fissato entro la metà degli over a sua disposizione.
- È assegnato un ulteriore punto bonus in battuta se la squadra consegue 200 run nell'innings in partite da 20 over o raggiunge il target fissato entro la metà degli over a sua disposizione.
- In caso di interruzione di una partita a causa delle avverse condizioni atmosferiche sono previste le seguenti eventualità:
 - a) divisione dei punti, 8 ciascuno, se la squadra in battuta per seconda non ha potuto affrontare almeno il numero minimo di over (pareggio tecnico); si precisa che verranno assegnati i punti bonus eventualmente acquisiti nel primo innings
 - b) una volta acquisito il risultato secondo quanto previsto dal precedente comma un'eventuale interruzione per maltempo sarà definitiva.

16.10.4. Il Super Over, si svilupperà, ove previsto dalle deliberazioni federali, nelle condizioni di seguito riportate:

- a) Ogni squadra nominerà un lanciatore e tre battitori
- b) La squadra in battuta per seconda nella partita batterà per prima nel Super Over
- c) La caduta del secondo wicket porrà fine al Super Over
- d) La squadra che avrà realizzato più punti nel Super Over sarà dichiarata vincente
- e) A parità di punteggio, la squadra che avrà perso meno wicket nel Super Over sarà dichiarata vincente
- f) A parità di punti fatti e wicket persi si ripeterà il Super Over con la squadra in battuta per seconda nel precedente Super Over che batterà per prima
- g) Si proseguirà così ad oltranza fino al conseguimento di un risultato definitivo
- h) I giocatori che prendono parte al Super Over dovranno essere gli stessi che hanno iniziato la partita. Non sono concesse sostituzioni

17. L'OVER

17.1. Numero di palle

Le palle dovranno essere lanciate alternativamente da ciascun wicket in over di 6 palle.

17.2. Inizio di un over



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



Un over avrà inizio quando il lanciatore inizia la propria rincorsa o, se non prende la rincorsa, la sua azione di lancio per la prima palla di quell'over.

17.3. Validità delle palle

17.3.1. Una palla non dovrà essere conteggiata come una delle 6 palle dell'over se non è stata lanciata, sebbene – come indicato nell'Art. 41.16 (Non-striker che lascia la sua area in anticipo) – il battitore possa essere eliminato o altri eventi possano capitare senza che la palla sia lanciata.

17.3.2. Una palla lanciata dal lanciatore non conterà come una delle 6 palle dell'over

- se è stata chiamata morta o considerata palla morta, prima che il battitore abbia avuto l'opportunità di giocarla. Vedere Art. 20.6 (Palla Morta; palla conteggiata come una palla dell'over).
- se è stata chiamata morta nelle circostanze dell'Art. 20.4.2.
- Se è un No Ball. Vedi Art. 21 (No Ball).
- Se è un Wide Ball. Vedi Art. 22 (Wide Ball).
- Quando vengono assegnati 5 punti di penalizzazione alla squadra in battuta ai sensi degli Artt. 24.4 (Giocatore che rientra in campo senza permesso), 28.2 (Presa della palla), 41.5 (Distrazione, inganno o ostruzione intenzionale di un battitore).

17.3.3. I lanci diversi da quelli di cui agli Artt. 17.3.1 e 17.3.2 saranno considerati palle valide. Solo le palle valide conterranno ai fini delle 6 palle dell'over.

17.4. Chiamata di over

Quando sono state lanciate 6 palle valide e la palla diventa morta, l'arbitro dovrà chiamare Over prima di lasciare il wicket. Vedere anche Art. 20.3 (Chiamata di Over o Time).

17.5. Errore dell'arbitro

17.5.1. Se l'arbitro sbaglia a contare il numero di palle valide, l'over terminerà secondo il conteggio dell'arbitro.

17.5.2. Se l'arbitro, avendo sbagliato a contare, permette che un over continui dopo che sono state lanciate 6 palle valide, potrà chiamare Over in qualunque momento dopo che la palla è diventata morta, anche se il lancio non è una palla valida.

17.5.3. Quando possibile, gli scorer informeranno gli arbitri dell'errore di conteggio.

17.6. Cambio di lato del lanciatore

Il lanciatore potrà cambiare il lato di lancio a piacimento; non potrà però lanciare due over, o parti di essi, consecutivamente nello stesso innings.

17.7. Fine dell'over

17.7.1. Tranne che alla conclusione di un innings, un lanciatore dovrà terminare il suo over a meno che sia incapacitato o sospeso in virtù di qualsiasi articolo di queste Playing Conditions.

17.7.2. Se per qualsiasi ragione, tranne che per la conclusione di un innings, un over è rimasto incompleto all'inizio di un intervallo o di un'interruzione di gioco, l'over dovrà essere completato alla ripresa del gioco.

17.8. Lanciatore incapacitato o sospeso durante un over



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



Se per qualunque motivo un lanciatore è incapacitato durante la rincorsa per il lancio della prima palla di un over, o è incapacitato o sospeso durante un over, l'arbitro chiamerà e segnalerà Dead Ball. Un altro lanciatore completerà l'over dallo stesso lato, a condizione che egli non lanci due over consecutivi, o parti di essi, in quell'innings.

18. ACCUMULO DEI PUNTI

18.1. La corsa

I punti si otterranno con le corse. Una corsa sarà segnata

- 18.1.1. tutte le volte che i battitori, mentre la palla è in gioco, si scambiano di posto.
- 18.1.2. quando viene fatto un fuoricampo. Vedere Art. 19.4 (Palla fuori campo oltre il perimetro del campo di gioco).
- 18.1.3. quando vengono assegnati punti penalità. Vedere Art. 18.6 (Corse assegnate per penalità).

18.2. Corse cancellate

Nonostante le disposizioni di queste Playing Conditions per il conteggio delle corse o l'assegnazione delle penalità, le corse potranno essere cancellate o le penalità non assegnate.

Quando vi sono cancellazioni delle corse, la penalità di una corsa per il lancio No Ball o Wide Ball rimarrà comunque valida, così come la penalità da 5 punti ad eccezione dei punti penalità sotto l'Art. 28.3 (Caschi protettivi che appartengono alla squadra al fielding).

18.3. Corsa short

- 18.3.1. Una corsa sarà considerata short se un battitore non riesce a completare la corsa al momento di girarsi per effettuarne un'altra.
- 18.3.2. La corsa short non ha effetto sulla corsa successiva la quale, se completata, non è considerata short. Lo striker che prende posizione di fronte al popping crease potrà anche correre partendo da quel punto senza incorrere in penalità.

18.4. Corse short non intenzionali

Tranne che nelle circostanze di cui al Art. 18.5,

- 18.4.1. se uno dei battitori corre una corsa short, a meno che venga segnato un fuoricampo, l'arbitro competente per quel lato del campo chiamerà e segnalerà Short Run non appena la palla diventerà morta, e quella corsa non verrà conteggiata.
- 18.4.2. se, dopo che uno o entrambi i battitori hanno effettuato una corsa short, viene segnato un fuoricampo, l'arbitro competente per quel lato del campo ignorerà la/le corse short e non segnalerà né chiamerà Short Run.
- 18.4.3. se entrambi i battitori corrono una corsa short nella medesima corsa, si dovrà considerare una sola corsa short.
- 18.4.4. se più di una corsa è short, fermo restando il disposto degli Artt. 18.4.2 e 18.4.3, tutte le corse così chiamate non saranno conteggiate.
- 18.4.5. se più di una corsa è short, l'arbitro dovrà informare gli scorer del loro numero.

18.5. Corse short intenzionali

- 18.5.1. Se uno dei due arbitri ritiene che uno o entrambi i battitori abbiano intenzionalmente corso una corsa short al proprio lato, l'arbitro competente per quel lato del campo informerà, quando la palla sarà morta, l'altro arbitro su che cosa è accaduto e verrà applicato l'Art. 18.5.2.
- 18.5.2. L'arbitro dal lato del lanciatore dovrà



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



- annullare tutte le corse realizzate dalla squadra in battuta in seguito a quel lancio
- far tornare i battitori non eliminati ai loro lati originali
- segnalare No Ball o Wide Ball agli scorer, se applicabile
- assegnare 5 punti di penalità a favore della squadra al fielding
- assegnare qualsiasi altra penalità da 5 punti se applicabile, ad eccezione dei punti penalità sotto l'Art. 28.3 (Caschi protettivi che appartengono alla squadra al fielding)
- informare gli scorer del numero di corse da segnare
- informare il capitano della squadra al fielding, e appena possibile il capitano della squadra in battuta, della ragione della propria azione.

18.6. Corse assegnate per penalità

Dovranno essere registrati come punti per penalità quelli assegnati in base agli Artt. 18.5, 21 (No Ball), 22 (Wide Ball), 24.4 (Giocatore che rientra in campo senza permesso), 26.4 (Penalità per infrazione), 28.2 (Presa della palla), 28.3 (Caschi protettivi che appartengono alla squadra al fielding), 41 (Gioco Scorretto) e 42 (Condotta dei giocatori).

18.7. Registrazione dei punti per fuoricampo

Dovranno essere registrati come punti per fuoricampo quelli assegnati secondo l'Art. 19.4 (Palla fuori campo oltre il perimetro del campo di gioco).

18.8. Registrazione dei punti quando un battitore viene eliminato

Quando un battitore viene eliminato, tutti i punti di penalità assegnati all'una o all'altra squadra saranno conteggiati mentre non verranno accreditate altre corse alla squadra in battuta, ad eccezione dei seguenti casi:

18.8.1. se eliminato per ostruzione la squadra in battuta si vedrà assegnate anche le corse completate prima del fatto.

Se, tuttavia, l'ostruzione impedisce una presa al volo, nessun punto, tranne le eventuali penalità, potrà essere assegnato.

18.8.2. se eliminato Run Out la squadra in battuta si vedrà assegnate le corse completate prima dell'eliminazione.

18.9. Punti assegnati quando la palla è diventata morta per motivi diversi dalla caduta di un wicket

Quando la palla diventa morta per motivi diversi dalla caduta di un wicket o è chiamata morta da un arbitro, a meno che non ci siano istruzioni contrarie specifiche all'interno delle Playing Conditions, tutti i punti di penalità assegnati all'una o all'altra squadra saranno conteggiati. Notare, comunque, le disposizioni dell'Art. 23.3 (Leg byes da non assegnare) e dell'Art. 28.3 (Caschi protettivi che appartengono alla squadra al fielding).

Inoltre, alla squadra in battuta verranno assegnate tutte le corse completate dai battitori prima dell'avvenimento o della chiamata e la corsa in atto al momento dell'avvenimento o della chiamata se i battitori si erano già incrociati. Tuttavia, notare espressamente le disposizioni dell'Art. 41.5 (Distrazione, inganno o ostruzione intenzionale di un battitore).

18.10. Accredito delle corse segnate

18.10.1. se la palla è colpita dalla mazza, tutte le corse messe a segno dalla squadra in battuta verranno accreditate al battitore, ad eccezione delle seguenti:

- assegnazione dei 5 punti penalità che andranno segnati come punti penalità
- il punto di penalità per il No Ball, che sarà segnato come No Ball extra.

18.10.2. se la palla non è colpita dalla mazza, le corse saranno segnate come punti penalità, Byes, Leg byes, No Ball o Wide Ball. Se Byes o Leg byes arrivano da un No Ball, solo un punto di penalità andrà conteggiato come No Ball, e i restanti andranno segnati come Byes o Leg Byes secondo il caso.

18.10.3. Al lanciatore andranno addebitate:



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



- tutte le corse messe a segno dal battitore
- tutte le corse segnalate come No Ball, tranne eventuali Byes o Leg byes
- tutte le corse segnalate come Wides Ball.

18.11. Ritorno del battitore alla posizione originale

18.11.1. Quando un battitore viene eliminato in uno dei modi previsti nel presente articolo, il battitore non eliminato tornerà alla sua posizione originale.

- Bowled
- Stumped
- Colpire due volte la palla
- LBW
- Hit wicket

18.11.2. I battitori dovranno tornare alle posizioni originali anche nelle seguenti occasioni:

- Un fuoricampo è stato messo a segno
- Cancellazione di corse per qualsiasi motivo
- Decisione dei battitori al wicket secondo l'Art. 41.5 (Distrazione, inganno o ostruzione intenzionale di un battitore).

18.12. Ritorno del battitore al wicket che ha lasciato

18.12.1. Quando un battitore viene eliminato in uno dei modi descritti nel presente articolo, il battitore Not Out ritornerà al wicket che ha lasciato, ma solo se i battitori non si erano già incrociati al momento dell'eliminazione. Se i punti vengono annullati il battitore non eliminato dovrà tornare al suo posto originale

- Caught
- Ostruzione del campo
- Run Out

18.12.2. Se, durante una corsa, la palla diventa morta per qualsiasi ragione tranne che per l'eliminazione di un battitore, o viene dichiarata morta da un arbitro, i battitori dovranno tornare ai wicket che hanno lasciato, ma solo se non si erano già incrociati nella corsa quando la palla è diventata morta. Ma se una delle circostanze previste dall'Art. 18.11.2 deve essere applicata, i battitori dovranno ritornare ai loro propri posti originali.

18.13. Tabellone segnapunti

La squadra ospitante sarà responsabile per la presenza al campo del tabellone segnapunti

18.13.1. Il tabellone segnapunti dovrà includere i seguenti dati visibili:

- Runs
- Wickets
- Overs
- Target score (punteggio che la squadra seconda in battuta dovrà raggiungere per vincere, cioè il punteggio raggiunto dalla squadra in battuta per prima aumentato di un punto, oppure il punteggio ricalcolato in caso di ritardi e quindi di riduzione di over, cioè il DLS Target score).

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

- € 25,00 per la prima partita
- € 50,00 per la seconda partita
- € 75,00 per la terza partita
- € 100,00 per la quarta partita e quelle successive.

18.13.3. La mancanza del tabellone segnapunti comporterà la non disputa dell'incontro o la sospensione dell'incontro e l'irrogazione delle sanzioni previste dall'Art. 1.1.4 del Playing Conditions a carico della squadra ospitante.

18.14. Aggiornamento del tabellone segnapunti

18.14.1. L'aggiornamento del tabellone segnapunti sarà responsabilità della squadra in battuta e dovrà essere effettuato al termine di ogni over a meno di richiesta specifica differente (aggiornamento in tempo reale) da parte degli arbitri.

18.14.2. Dovrà essere indicato l'eventuale DLS Target e il punteggio esposto sarà quello che la squadra in battuta per seconda dovrà raggiungere per vincere senza ulteriori perdite di over. Qualora ci siano ulteriori perdite di tempo e quindi di over, il DLS Target score andrebbe aggiornato, prima della ripresa del gioco, tenendo conto dei wicket eventualmente caduti.

18.14.3. Il mancato adempimento di tale compito comporterà per la squadra in difetto, dopo un primo richiamo da annotarsi a referto da parte degli arbitri, una ammenda fino ad € 50,00 per ogni successiva singola interruzione causata al gioco.

19. IL PERIMETRO DEL CAMPO

19.1. Determinazione del perimetro del campo di gioco

19.1.1. Prima del sorteggio gli arbitri dovranno accordarsi con entrambi i capitani sul perimetro del campo di gioco. Tale perimetro dovrà, se possibile, essere segnato e definitivo per tutta la durata dell'incontro. Vedi Art. 2.3.4.

19.1.2. Il perimetro dovrà essere segnato in modo tale che nessuna parte dei sightscreens si trovi all'interno del campo di gioco.

19.1.3. Per quanto concerne il campo di gioco e le sue misure si fa espresso riferimento agli Artt. dal 29 al 46 del Reg. G. e C.

In particolare, la mancanza di servizi igienici, visibili o chiaramente indicati ad una distanza non superiore 100 metri dal perimetro del campo o nel limite del comprensorio in caso di campo inserito in un centro sportivo, comporterà il mancato svolgimento dell'incontro con la conseguente irrogazione (anche nell'ipotesi di incontro disputato) delle sanzioni previste dall'Art. 1.1.4 del presente Playing Conditions a carica della squadra ospitante.

19.2. Definizione e marcatura del perimetro del campo di gioco

19.2.1. Il perimetro del campo di gioco dovrà essere segnato per mezzo di una linea bianca o di una corda appoggiata per terra. Potrà anche essere segnato con righe colorate, o segnalato da bandierine o conetti.

La corda (bandierine o conetti) dovrà essere posizionata a una distanza minima di 3 yards / 2,74 m all'interno dell'eventuale rete perimetrale, cartelloni pubblicitari o qualsiasi oggetto solido tra la corda e la rete perimetrica. Per i campi con una grande area di gioco la lunghezza massima del boundary dovrà essere usata per poi applicare il minimo di 3 yards / 2,74 m tra il boundary e la rete perimetrale.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



- 19.2.2. Se il perimetro del campo è segnato da un oggetto che è in contatto con il campo (rete, palizzata o altro) il perimetro sarà considerato il bordo della parte dell'oggetto che tocca per terra più vicino al pitch.
- 19.2.3. Se una persona non autorizzata entra nel perimetro del campo e tocca con la mano la palla l'arbitro dal lato del lanciatore sarà l'unico a giudicare se debbano essere assegnati punti per il fuoricampo o se la palla debba essere ancora considerata in gioco, o se debba essere chiamata morta nel caso in cui sia possibile che il battitore venga eliminato a causa del contatto tra la palla e la persona non autorizzata.

19.3. Riposizionamento del perimetro del campo di gioco

Se un oggetto solido usato per delimitare il perimetro viene spostato per qualunque motivo durante il gioco allora:

- 19.3.1. il perimetro sarà considerato come se fosse nella sua posizione originale
- 19.3.2. l'oggetto andrà riposizionato nella sua posizione originale appena possibile, o non appena la palla diventi morta.
- 19.3.3. Se una parte del recinto o di un altro strumento indicatore è entrato nel campo di gioco, quella parte dovrà essere rimossa dal campo di gioco non appena la palla diventa morta.

19.4. Palla fuori campo oltre il perimetro del campo di gioco

19.4.1. La palla in gioco sarà un fuoricampo se tocca:

- il perimetro o qualsiasi parte dell'oggetto utilizzato per segnare il perimetro
- il terreno oltre il perimetro
- qualsiasi oggetto oltre il perimetro

19.4.2. La palla in gioco andrà considerata un fuoricampo se:

- un fielder, in contatto con il terreno oltre il perimetro come da Art. 19.5, tocca la palla
- un fielder, dopo aver preso al volo la palla all'interno del perimetro, entra in contatto con il terreno oltre il perimetro mentre ha in mano la palla e prima di aver completato il catch (vedere Art. 33.3, Prendere un catch)

19.5. Fielder fuori dal perimetro del campo di gioco

19.5.1. Un fielder andrà considerato fuori dal perimetro se una parte della sua persona è in contatto con:

- il perimetro o qualsiasi parte dell'oggetto utilizzato per marcare il perimetro
- il terreno oltre il perimetro
- qualsiasi oggetto che è in contatto con il terreno oltre il perimetro
- un altro fielder in contatto con il terreno oltre il perimetro

19.5.2. Anche un fielder che non è in contatto con il terreno andrà considerato fuori dal perimetro se il suo ultimo contatto con il terreno prima di toccare la palla è avvenuto fuori del perimetro.

19.6. Corse per fuoricampo

19.6.1. 6 corse saranno concesse per un fuoricampo 6; e 4 corse per un fuoricampo 4. Vedi Art. 19.7.

19.7. Corse assegnate per fuoricampo

- 19.7.1. Un fuoricampo 6 verrà assegnato se e solo se la palla è stata colpita dalla mazza e ha toccato terra oltre il perimetro senza aver avuto alcun contatto con il campo da gioco. Si applica anche se la palla sia stata toccata da un fielder prima di uscire dal perimetro.
- 19.7.2. Un fuoricampo 4 verrà assegnato quando la palla che supera il perimetro, sia che sia stata colpita sia che non lo sia stata, ha toccato precedentemente terra all'interno del perimetro.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



19.7.3. Quando viene assegnato un fuoricampo la squadra in battuta, tranne che nelle circostanze dell'Art.19.8, riceverà il punteggio maggiore tra

- le corse per il fuoricampo
- le corse completate dai battitori, insieme a quella in corso, qualora si siano già incrociati al momento in cui viene assegnato il fuoricampo.

19.7.4. Quando le corse dell'Art 19.7.3 eccedono il punteggio per il fuoricampo, sostituiranno il fuoricampo stesso.

19.7.5. Eventuali corse di penalità attribuite a entrambe le squadre saranno assegnate indipendentemente dal fuoricampo.

19.8. Overthrow o atto intenzionale di un fielder

Se il fuoricampo deriva da un overthrow o dall'atto intenzionale di un fielder le corse assegnate saranno:

- le eventuali corse di penalità attribuite a entrambe le squadre
- le corse per il fuoricampo e le corse completate dai battitori, insieme a quella in corso qualora si siano già incrociati al momento del rilancio o dell'atto

L'Art. 18.12.2 (Ritorno del battitore al wicket che ha lasciato) si applicherà dal momento del rilancio o dell'atto del fielder

20. PALLA MORTA

20.1. La palla morta

20.1.1. La palla diventerà morta quando:

- è nelle mani del wicket-keeper, di un fielder o del lanciatore e non si tenta di eliminare un battitore.
- viene effettuato un fuoricampo. Vedere Art. 19.7 (Corse assegnate per un fuoricampo).
- un battitore è eliminato. La palla verrà considerata morta dal momento dell'incidente che ha provocato l'eliminazione.
- se giocata oppure no, rimane bloccata tra la mazza e il corpo dello striker o fra i suoi vestiti o la sua attrezzatura.
- se giocata oppure no, rimane bloccata nei vestiti o nell'attrezzatura del non striker o nei vestiti di un arbitro.
- rimane bloccata nell'elmetto di un fielder (compreso il wicket-keeper).
- si sono assegnati di punti di penalizzazione ai sensi degli Artt. 24.4 (Giocatore che rientra in campo senza permesso) o 28.2 (Presca della palla). La palla non verrà conteggiata come una dell'over.
- viene contravvenuto l'Art. 28.3 (Caschi protettivi che appartengono alla squadra al fielding).
- l'incontro è concluso in uno dei modi stabiliti dall'Art. 12.6 (Conclusione dell'incontro).

20.1.2. La palla sarà considerata morta quando risulta chiaro all'arbitro dal lato del lanciatore che la squadra al fielding ed entrambi i battitori al wicket hanno cessato di considerarla in gioco.

20.2. Palla definitivamente bloccata

L'arbitro sarà il solo giudice che decide se la palla è definitivamente bloccata.

20.3. Chiamata di Over o Time



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



La chiamata di Over (vedere Art. 17.4) e la chiamata di Time (vedere Art. 12.2) potranno essere fatte solo quando la palla è morta ai sensi degli Artt. 20.1 e 20.4.

20.4. Arbitro che chiama e segnala Palla Morta (Dead Ball)

20.4.1. Quando la palla è diventata morta in base all'Art. 20.1 l'arbitro dal lato del lanciatore potrà chiamare e segnalare Dead Ball, se si rende necessario informare i giocatori.

20.4.2. L'uno o l'altro arbitro chiamerà e segnalerà Dead Ball quando

- interviene in caso di gioco scorretto.
- un giocatore o un arbitro vengono feriti seriamente.
- lascia la sua normale posizione per consultarsi con il collega.
- uno o entrambi i bail cadono dal wicket dello striker prima che abbia l'opportunità di giocare la palla.
- lo striker non è pronto a ricevere il lancio e, se la palla è lanciata, non tenta di giocarla. Se l'arbitro è convinto che il battitore non era pronto a ricevere la palla lanciata per validi motivi, la palla non verrà conteggiata come una dell'over.
- il battitore viene distratto da qualsiasi rumore, movimento o in altro modo mentre si sta preparando a ricevere o sta ricevendo il lancio. Ciò si applicherà sia che la fonte della distrazione provenga dall'interno del gioco sia che sia esterna ad esso. La palla non verrà conteggiata come una dell'over.
- si verifica un tentativo intenzionale di distrarre lo striker ai sensi degli Artt. 41.4 (Tentativo deliberato di distrarre lo striker) o 41.5 (Distrazione, inganno o ostruzione intenzionale di un battitore). La palla non verrà conteggiata come una dell'over.
- al lanciatore cade di mano la palla prima di effettuare il lancio.
- la palla non lascia la mano del lanciatore per nessun altro motivo tranne il tentativo di eliminare Run Out il non-striker prima di entrare nella fase di lancio. Vedere Art. 41.16 (Non-striker che lascia la sua area in anticipo).
- è sicuro che la palla in gioco, pur all'interno del campo, non può essere recuperata.
- è tenuto a farlo in base alle disposizioni di qualsiasi altre Playing Conditions.

20.5. La palla cessa di essere morta

La palla cesserà di essere morta, cioè tornerà in gioco, quando il lanciatore inizia la sua rincorsa o, qualora non prenda alcuna rincorsa, la sua azione di lancio.

20.6. Palla morta; palla conteggiata come una palla dell'over

20.6.1. Quando la palla che è stata lanciata viene chiamata morta o dev'essere considerata morta, in tal caso, diversamente da quanto indicato Art. 20.6.2

- non conterà nell'over se lo striker non ha avuto l'opportunità di giocarla
- sarà una palla valida se lo striker ha avuto l'opportunità di giocarla, a meno che non sia stata chiamata No Ball o Wide Ball, ad eccezione delle circostanze indicate negli Artt. 20.4.2 e 24.4 (Giocatore che rientra in campo senza permesso) o 28.2 (Presca della palla), 41.4 (Tentativo deliberato di distrarre lo striker) e 41.5 (Distrazione, inganno o ostruzione intenzionale di un battitore).

20.6.2. La palla non conterà nell'over solo se vengono soddisfatte entrambe le condizioni di non tentare di giocare la palla e che esista un motivo valido per non essere pronti. Diversamente il lancio sarà considerato una palla valida.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



21. NO BALL

21.1. Modo di lancio

- 21.1.1. L'arbitro dovrà accertarsi se il lanciatore intende lanciare con la mano destra o sinistra, over oppure round the wicket, e informare di ciò lo striker.
- 21.1.2. Sarà considerato scorretto da parte del lanciatore non informare l'arbitro di un eventuale cambiamento nel suo modo di lanciare. In questo caso l'arbitro dovrà chiamare e segnalare No Ball.
- 21.1.3. Il lancio sottomano non sarà consentito.

21.2. Lancio regolare – il braccio

Affinché un lancio sia considerato regolare, rispetto al braccio, la palla non dovrà essere lanciata con un'azione illegale.

Un'azione di lancio sarà definita illegale quando l'angolo formato dal gomito del lanciatore supera i 15 gradi, misurati dal momento in cui il braccio raggiunge la linea orizzontale fino al momento in cui la palla lascia la mano del lanciatore.

Se gli arbitri ritengono che il lanciatore abbia usato una azione di lancio illegale, ciò dovrà essere messo a referto al termine dell'incontro. La segnalazione a referto, se fatta da arbitri diversi per più di 4 partite, non permetterà al giocatore di lanciare fino a quando non vi sarà un raduno delle squadre nazionali, momento in cui il giocatore in questione verrà testato. La violazione di questa sospensione dal lancio comporterà la sanzione prevista dall'Art 1.1.4.

21.3. Palla “tirata” o lanciata sottomano

- 21.3.1. Se, secondo il parere di un arbitro, la palla è stata “tirata”, (dove per tirata si intende non lanciata con la normale azione di lancio secondo l'Art. 21.2) o lanciata sottomano, l'arbitro dovrà chiamare e segnalare No Ball e, quando la palla sarà morta, informare l'altro arbitro del motivo della chiamata.

Inoltre, l'arbitro dal lato del lanciatore dovrà:

- ammonire il lanciatore, indicando che questo sarà il primo e ultimo ammonimento. Questo ammonimento varrà per tutto l'innings
- informare il capitano della squadra al fielding del motivo di questa azione
- informare i battitori al wicket su ciò che è accaduto.

- 21.3.2. Se, secondo il parere di un arbitro, la palla viene nuovamente “tirata”, (dove per tirata si intende non lanciata con la normale azione di lancio) o lanciata sottomano dallo stesso lanciatore, l'arbitro dovrà chiamare e segnalare No Ball e, quando la palla sarà morta, informare l'altro arbitro del motivo della chiamata.

Inoltre, l'arbitro dal lato del lanciatore dovrà:

- imporre al capitano della squadra al fielding di far interrompere immediatamente i lanci a quel lanciatore. Se applicabile, l'over sarà completato da un altro lanciatore che non abbia lanciato l'over precedente o qualsiasi parte dell'over precedente e che non potrà lanciare quello successivo o qualsiasi parte dell'over successivo. Il lanciatore cui è stata imposta l'interruzione dei lanci non potrà più lanciare in quell'innings.
- informare i battitori al wicket e, non appena possibile, il capitano della squadra in battuta riguardo al fatto.

21.4. Lanciatore che tira la palla verso lo striker prima del lancio

Se un lanciatore tira la palla verso il lato dello striker prima di entrare nella sua fase di lancio, entrambi gli arbitri potranno chiamare e segnalare No Ball. Vedere Art. 41.17 (Battitori che rubano una corsa).

Comunque, le procedure stabilite dall'Art. 21.3 di ammonimento, informazione, avvertimento finale, azione contro il lanciatore e di segnalazione non verranno applicate.

21.5. Lancio regolare – i piedi



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



Affinché un lancio sia considerato regolare, rispetto ai piedi, nella fase di lancio

21.5.1. il piede posteriore del lanciatore dovrà appoggiarsi all'interno e non toccare il return crease, rispetto al modo di lancio indicato

21.5.2. il piede anteriore del lanciatore dovrà appoggiare almeno una sua parte a terra o avere la sua proiezione, se sollevato

- sullo stesso lato della linea immaginaria tracciata tra i due stump centrali rispetto alla return crease di cui all'Art. 21.5.1, e
- dietro il popping crease.

Se l'arbitro dal lato del lanciatore non è convinto che queste tre condizioni si siano verificate chiamerà e segnalerà No Ball. Vedere Art. 41.8 (Lancio intenzionale del front foot No Ball).

21.6. Lanciatore che rompe il wicket durante il lancio della palla

Se la palla viene lanciata e il non-striker non viene eliminato ai sensi dell'Art. 41.16 (Non-striker che lascia la sua area in anticipo), entrambi gli arbitri potranno chiamare e segnalare No Ball qualora il bowler rompa il wicket in qualsiasi momento dopo che la palla sia entrata in gioco e prima del completamento dell'atto del lancio. Questo includerà qualsiasi indumento o altro oggetto che cada dalla persona del lanciatore e rompa il wicket.

21.7. Palla che rimbalza più di una volta o che rotola lungo la terra o rimbalza fuori dal pitch

L'arbitro chiamerà e segnalerà No Ball se una palla, che egli considera lanciata regolarmente, senza che abbia precedentemente toccato la mazza o il corpo dello striker

- rimbalza più di una volta,
- rotola prima di raggiungere il popping crease
- rimbalza totalmente o parzialmente fuori dal pitch come definito all'Art. 6.1 (Area del pitch) prima di arrivare alla linea del wicket dello striker (bowling crease).

21.8. Palla che si ferma davanti al wicket dello striker

Se una palla lanciata dal lanciatore si ferma davanti alla linea del wicket dello striker (bowling crease) senza aver toccato la mazza o il corpo dello striker, l'arbitro chiamerà e segnalerà No Ball e immediatamente dopo chiamerà e segnalerà Dead Ball.

21.9. Fielder che intercetta un lancio

Se, a eccezione delle circostanze di cui all'Art. 27.3 (Posizione del wicket-keeper) una palla lanciata dal lanciatore abbia un qualunque contatto con un fielder prima di aver toccato la mazza dello striker o la sua persona o abbia superato il wicket dello striker (bowling crease), l'arbitro chiamerà e segnalerà No Ball e immediatamente dopo chiamerà e segnalerà Dead Ball.

21.10. Palla che rimbalza oltre testa dello striker

Vedere Artt. 22.1 (Wide Ball) e 41.6 (Lancio di palle corte e veloci, pericolose o scorrette).

21.11. Chiamata di No Ball in seguito all'infrazione ad altri articoli

In aggiunta ai casi descritti precedentemente, un arbitro chiamerà e segnalerà No Ball come richiesto dalle seguenti situazioni:

Art. 27.3 – Posizione del wicket-keeper

Art. 28.4 – Limitazioni relative al posizionamento dei fielder sul leg side

Art. 28.5 – Fielders che non devono invadere il pitch



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



Art. 41.6 – Lancio di palle corte e veloci, pericolose o scorrette

Art. 41.7 – Lanci di palle pericolose e scorrette senza rimbalzo

Art. 41.8 – Lancio intenzionale del front foot No Ball.

21.12. Revoca della chiamata di No Ball

Un arbitro revocherà la chiamata di No Ball se successivamente la palla viene chiamata morta ai sensi dell'Art. 20.4.2 (Arbitro che chiama e segnala Dead Ball).

21.13. Il No Ball esclude il Wide Ball

Il No Ball escluderà sempre il Wide Ball. Vedere Artt. 22.1 (Giudicare un Wide Ball) e 22.2 (Chiamata e segnalazione del Wide Ball).

21.14. Palla non morta

La palla non diventerà morta alla chiamata di No Ball.

21.15. Penalità per il No Ball

Una penalità di un punto sarà immediatamente assegnata per la chiamata di No Ball. A meno che la chiamata sia stata revocata, questa penalità dovrà essere assegnata anche se un battitore viene eliminato. La penalità dovrà essere aggiunta a qualsiasi altro punto ottenuto, a qualsiasi fuoricampo e a tutti gli eventuali punti di penalità.

21.16. Punti risultanti da un No Ball – come registrarli

Il punto di penalità per il No Ball sarà registrato come No Ball extra e sarà da addebitare al lanciatore. Se sono state assegnate altre penalità a favore di una squadra, queste dovranno essere registrate secondo l'Art. 41.18 (Penalty Runs). Tutte le corse completate dai battitori e i fuoricampo saranno accreditati allo striker se la palla è stata colpita dalla mazza, diversamente saranno anch'essi registrati come Byes o Leg byes come appropriato.

21.17. Lancio da non contare

Una palla No Ball non conterà come una delle palle dell'over.

21.18. Eliminazione da un No Ball

Alla chiamata di un No Ball, nessun battitore potrà essere eliminato tranne che secondo gli Artt. 34 (Hit the ball twice), 37 (Ostruzione del campo) e 38 (Run Out).

21.19. Free Hit

21.19.1. Il lancio successivo a uno chiamato No Ball (tutte le tipologie di No Ball) sarà considerato Free Hit per qualunque battitore sia allo strike. Se il lancio per il Free Hit non è un lancio valido (tutte le tipologie per un No Ball o Wide Ball) allora anche il lancio seguente diventerà Free Hit per qualunque battitore sia allo strike (a oltranza).

21.19.2. Per i lanci Free Hit, lo striker potrà essere eliminato solo nelle circostanze valide per un No Ball, anche se il lancio per il free hit sia chiamato Wide Ball.

21.19.3. Per i lanci Free Hit non sono permessi cambiamenti nel fielding, né la sostituzione di posizione dei singoli fielder a meno che:

- ci sia un cambio di striker (Si applica Art. 41.2 (Gioco corretto e scorretto - responsabilità degli arbitri).
- il No Ball sia risultato da un posizionamento errato dei fielders, nel cui caso i fielders potranno essere spostati, ma solo per correggere l'errore.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



21.19.4. Il lanciatore potrà comunque modificare il suo modo di lancio per il lancio del Free Hit. In tali circostanze si applicherà l'Art. 21.1.

21.19.5. Gli arbitri segnaleranno il Free Hit (dopo il normale segno per il No Ball) estendendo un braccio in alto e muovendolo in modo circolare.

22. WIDE BALL

22.1. Giudicare un Wide Ball

22.1.1. Gli arbitri saranno tenuti a una interpretazione rigorosa e uniforme della regola del Wide Ball. L'uniformità deve essere applicata:

- nella propria interpretazione del Wide Ball
- rispetto all'interpretazione dell'altro arbitro
- nell'ambito dell'interpretazione data nel corso del campionato.

22.1.2. Se il lanciatore lancia una palla che non sia un No Ball, l'arbitro la giudicherà Wide Ball con i seguenti criteri:

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

Nella valutazione dei Wide Ball sul leg side, dovrà essere chiamata Wide Ball dall'arbitro qualunque palla che passi dietro le gambe del battitore ed esternamente al leg stump. Le linee di demarcazione del Wide Ball sull'off side non avranno alcuna rilevanza nella valutazione del Wide Ball sul leg side.

Il posizionamento dello striker nel momento in cui la palla entra in gioco (inizio della rincorsa del lanciatore o inizio dell'azione di lancio, se non vi sia rincorsa) determinerà quale sia l'off side e quale il leg side del battitore. Qualunque movimento successivo dello striker non modificherà tale situazione. Tuttavia nel caso che lo striker si posizioni, dopo l'entrata in gioco della palla, in una posizione opposta (cambi cioè la sua posizione da right hander a left hander o viceversa), tale cambiamento non avrà effetto per la determinazione dell'off side originario (che rimarrà tale), ma comporterà che l'originale leg side diverrà un secondo off side. Lo striker avrà dunque due off side, e questo dovrà essere tenuto in considerazione per l'attribuzione di un Wide Ball se la palla passa sul leg side originale (ora divenuto il secondo off side). Per la determinazione di un'eventuale eliminazione LBW, solo l'off-side originario dovrà essere preso in considerazione.

22.2. Chiamata e segnalazione di Wide Ball

Se l'arbitro giudica un lancio come Wide Ball, dovrà chiamare e segnalare Wide Ball non appena la palla superi il wicket dello striker. Anche considerando la palla come Wide Ball già al momento del lancio, l'arbitro non potrà chiamare Wide Ball fino a quando la palla non abbia superato il wicket dello striker.

22.3. Revoca della chiamata di un Wide Ball

22.3.1. L'arbitro dovrà revocare la chiamata di un Wide Ball se vi è un qualsiasi contatto tra la palla e la mazza dello striker o la sua persona prima che la palla entri in contatto con qualunque fielder.

22.3.2. L'arbitro dovrà revocare la chiamata di Wide Ball se il lancio viene chiamato No Ball. Vedere Art. 21.13 (No Ball esclude il Wide).

22.4. Lancio non Wide Ball

22.4.1. L'arbitro non dovrà giudicare un lancio come Wide Ball se lo striker, muovendosi, causa il passaggio della palla dietro le proprie gambe ma non esternamente al wicket. Nel caso però che lo striker cambiasse posizione (da battitore destro a mancino o viceversa) vedi anche quanto stabilito dall'Art. 22.1.2.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



22.4.2. L'arbitro non dovrà giudicare un lancio come Wide Ball se la palla tocca la mazza o il corpo dello striker, e solo quando la palla abbia superato il wicket dello striker.

22.5. Palla non morta

La palla non diventa morta dopo la chiamata Wide Ball.

22.6. Penalità per il Wide Ball

Una penalità di un punto sarà immediatamente assegnata per la chiamata di Wide Ball. A meno che la chiamata sia stata revocata (vedere Art. 22.3), questa penalità sarà assegnata anche se il battitore è stato eliminato e dovrà essere sommata a tutti gli altri punti ottenuti, a qualsiasi fuoricampo ea tutti gli eventuali punti di penalità.

22.7. Punti risultanti da un Wide Ball – come registrarli

Tutte le corse completate dai battitori e i fuoricampo, assieme al punto di penalizzazione per il Wide Ball, dovranno essere annotati come Wide Balls. Esclusi gli eventuali 5 punti di penalizzazione assegnati, tutti i punti risultanti da un Wide Ball dovranno essere addebitati al lanciatore.

22.8. Lancio Wide Ball da non contare

Un Wide Ball non dovrà essere contato come uno dei lanci dell'over. Vedere Art. 17.3 (Validità delle palle).

22.9. Eliminazione da un Wide Ball

In seguito ad una chiamata di Wide Ball, nessuno dei due battitori potrà essere eliminato tranne che secondo gli Artt. 35 (Hit wicket), 37 (Ostruzione del campo), 38 (Run Out) o 39 (Stumped).

23. BYES E LEG BYES

23.1. Byes

Se la palla lanciata dal lanciatore, non essendo un Wide Ball, supera lo striker senza toccare la mazza o il suo corpo, tutte le corse completate dai battitori o qualsiasi fuoricampo saranno accreditati alla squadra in battuta come Byes. In aggiunta, se il lancio è un No Ball, verrà assegnata anche la penalità di una corsa per tale lancio.

23.2. Leg Byes

23.2.1. Se la palla, non avendo toccato precedentemente la mazza dello striker, tocca invece il suo corpo, le corse verranno contate solamente se l'arbitro è convinto che lo striker ha

- tentato di giocare la palla con la mazza,
- provato a evitare di essere colpito dalla palla.

23.2.2. Se l'arbitro è convinto che si sia verificata una di queste condizioni, le corse verranno contate come segue:

- in caso di
 - assenza di contatto successivo con la persona o la mazza dello striker o
 - solo contatto involontario con la persona o la mazza dello striker

tutte le corse completate dai battitori o i punti per fuoricampo andranno assegnate allo striker nel caso di successivo contatto con la sua mazza; nel caso non vi sia alcun contatto con la mazza tutte le corse andranno alla squadra in battuta come Art. 23.2.3.

- qualora lo striker effettui intenzionalmente un secondo colpo legittimo, si applicheranno le Artt. 34.3 (Palla colpita legittimamente più di una volta) e 34.4 (Corse da una palla colpita legittimamente più di una volta).

23.2.3. Le corse indicate nel primo comma dell'Art. 23.2.2, a meno che non siano assegnate allo striker, verranno segnate come Leg Byes.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



Inoltre, se il lancio è un No Ball la penalità di una corsa verrà comunque assegnata.

23.3. Leg Byes da non assegnare

Se l'arbitro ritiene che nessuna delle condizioni di cui all'Art. 23.2.1 sia stata rispettata, non concederà i Leg Byes.

Se la palla non diventa morta per qualunque altra ragione, l'arbitro dovrà chiamare e segnalare Dead Ball appena la palla raggiungerà il boundary o al termine della prima corsa.

L'arbitro dovrà poi adottare la seguente procedura:

- annullare tutti le corse per la squadra in battuta
- far tornare i battitori Not Out al loro lato originale
- segnalare No Ball agli scorer se applicabile
- assegnare i punti penalità, se applicabili, ad eccezione dei Penalty Runs sotto l'Art.28.3 (Caschi protettivi che appartengono alla squadra al fielding).

24. ASSENZA DEI FIELDER; SOSTITUTI

24.1. Sostituti fielders

24.1.1. Gli arbitri permetteranno l'uso di un sostituto fielder

- qualora constatino che un giocatore titolare sia stato ferito o si senta male durante lo svolgimento dell'incontro,
- per qualunque plausibile ragione.

In tutte le altre situazioni non sarà permesso un sostituto.

24.1.2. A un sostituto non sarà permesso lanciare o fungere da capitano, né potrà fungere da wicket keeper. Vedere comunque Art. 42.4.1.

24.1.3. Un giocatore elencato tra i titolari potrà lanciare e fare fielding anche se un sostituto sia entrato precedentemente al suo posto, secondo gli Artt. 24.2 e 24.3.

24.1.4. I membri della squadra al fielding o in battuta che non stiano giocando l'incontro o che non stiano facendo i sostituti fielder dovranno indossare un fratino quando sono all'interno dell'area di gioco (compresa l'eventuale area tra il limite del campo e la rete di delimitazione del campo).

24.2. Fielder assente o che lascia il campo da gioco

24.2.1. Un giocatore che brevemente esca dal perimetro del campo compiendo un'azione come fielder non sarà considerato assente dal campo da gioco, né dovrà essere considerato aver lasciato il campo da gioco.

24.2.2. Se un fielder non entra in campo con la squadra all'inizio della partita o successivamente, oppure lascia il campo durante una sessione di gioco,

- l'arbitro dovrà essere informato del motivo della sua assenza e da quel momento in poi quel giocatore non potrà più rientrare in campo durante una sessione di gioco senza il consenso dell'arbitro. Vedere Art. 24.4. L'arbitro dovrà dare tale consenso quanto prima possibile.

24.2.3. Se un giocatore è assente dal campo per oltre 8 minuti consecutivi saranno applicate le seguenti restrizioni alla sua futura partecipazione all'incontro:

- al giocatore non sarà consentito lanciare finché non avrà fatto fielding oppure la sua squadra abbia battuto per un periodo di tempo almeno uguale a quello dell'assenza, (da qui in avanti chiamato Penalty time). Il Penalty time non consumato sarà limitato a un numero massimo di minuti indicato nel regolamento tecnico specifico di ogni campionato. Se rimane del Penalty time non consumato al termine di un innings, esso andrà portato avanti e scontato nel seguente innings dell'incontro.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



- Al giocatore non sarà consentito di battere nell'incontro finché l'innings della sua squadra non abbia la stessa durata del Penalty time non consumato riportato dall'innings precedente. Nonostante ciò, nel momento in cui la sua squadra perda il quinto wicket durante il proprio innings di battuta, egli potrà battere immediatamente. Se al termine dell'innings di battuta rimane da scontare una parte del Penalty time, esso andrà portato avanti e scontato nel seguente innings dell'incontro.

24.2.4. Se il giocatore lascia nuovamente il campo prima di aver scontato tutto il suo Penalty time, il rimanente verrà portato avanti come Penalty time non scontato.

24.2.5. In tutte le occasioni di assenza, il tempo che il giocatore trascorrerà fuori dal campo andrà aggiunto a qualsiasi Penalty time non ancora scontato, fino ad un massimo cumulativo di Penalty time minuti indicato nel regolamento tecnico specifico di ogni campionato, ricordando che il lanciatore non potrà lanciare finché non abbia scontato tutto il suo Penalty time.

24.2.6. Per chiarezza dell'Art. 24.2.3, il tempo di gioco dovrà comprendere solamente il tempo in cui la partita verrà effettivamente giocata, esclusi gli intervalli tra gli innings e gli intervalli per i drinks concordati. Il Penalty time di un giocatore continuerà a consumarsi anche dopo la sua eliminazione, per l'intero innings di battuta della sua squadra.

24.2.7. Il tempo perso per una pausa non programmata del gioco sarà contato come Penalty time consumato a condizione che:

- il fielder che stava in campo all'inizio della pausa rientri in campo alla ripresa del gioco, o la sua squadra sia in battuta alla ripresa del gioco
- il fielder che era già fuori dal campo prima della pausa debba avvertire un arbitro che può rientrare in campo, e quindi rientri in campo alla ripresa del gioco; oppure nel caso che la sua squadra stia battendo alla ripresa del gioco. Il tempo tra l'inizio della pausa e il momento in cui viene avvertito l'arbitro non conterà come tempo scontato del Penalty time.

24.2.8. Qualunque Penalty time non scontato andrà portato avanti, se possibile, nel successivo innings dell'incontro.

24.3. Non si incorre in Penalty time

Un giocatore titolare non incorrerà in un Penalty time se

- 24.3.1. ha subito un infortunio visibile durante l'incontro e in seguito a ciò abbia lasciato il campo o sia impossibilitato a entrare in campo
- 24.3.2. è assente o ha lasciato il campo per cause totalmente ragionevoli, che non includano però malattie o ferite interne
- 24.3.3. il giocatore è assente dal campo per un periodo inferiore a 8 minuti.

24.4. Giocatore che rientra in campo senza permesso

Se un giocatore entra sul campo di gioco in violazione dell'Art. 24.2.2 e tocca la palla mentre questa è in gioco, la palla diventerà immediatamente morta. Pertanto:

- l'arbitro assegnerà 5 punti di penalizzazione in favore della squadra in battuta
- tutte le corse completate dai battitori saranno assegnate, assieme a quella in corso, se i battitori si sono già incrociati al momento dell'azione scorretta
- la palla non verrà conteggiata come una dell'over
- l'arbitro informerà il collega, il capitano della squadra al fielding, i battitori e, non appena possibile, il capitano della squadra in battuta, su ciò che è accaduto.

24.5. Infortuni

24.5.1. In caso di infortunio a un giocatore, la squadra d'appartenenza dell'infortunato avrà 5 minuti di tempo per provvedere alla sua sostituzione, ferma restando per gli arbitri la possibilità di prolungare la sosta per infortuni di estrema gravità, da annotarsi specificatamente nel referto di gara. Trascorso tale termine, a meno di espressa



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



indicazione da parte degli arbitri nel referto di gara sulla necessità del prolungamento dell'interruzione, sarà prevista una sanzione fino ad € 5,00 per ogni minuto di ritardo a carico della squadra, o delle squadre inadempienti.

- 24.5.2. L'eventuale entrata in campo del servizio sanitario a seguito di un incidente dovrà essere obbligatoriamente annotata dagli arbitri sul referto se la durata dell'intervento supera i 5 minuti.
- 24.5.3. Un giocatore infortunato che abbandoni il campo, sia che venga sostituito o meno, dovrà restare a bordo campo fino al termine della gara e delle formalità successive alla gara stessa, a meno che l'infortunio sia stato valutato talmente grave da parte dell'assistenza sanitaria da richiedere il trasferimento al più vicino Pronto Soccorso previa comunicazione all'ufficiale di gara. Se ciò dovesse accadere, copia dei risultati della visita medica andranno fatti pervenire al Giudice Unico pena la non omologa della gara e l'applicazione delle sanzioni previste dall'Art. 1.1.4, del presente Regolamento a carico della squadra del giocatore infortunato.

24.6. Sostituzioni

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

- 24.6.1. In caso di uno o più infortuni che non consentano 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. 1.1.4, delle presenti Playing Conditions a carico della squadra in difetto.
- 24.6.2. La gestione delle sostituzioni per infortunio, soprattutto relativamente alle categorie di giocatori, viene normata nel regolamento tecnico specifico di ogni campionato. Se in difetto, la partita si riterrà conclusa con la conseguente irrogazione delle sanzioni previste dall'Art.1.1.4, delle presenti Playing Conditions.
- 24.6.3. 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 a 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. 1.1.4.

25. INNINGS DEL BATTITORE

25.1. Possibilità di entrare in battuta

Solo un giocatore titolare potrà battere (v. Art. 25.3) e lo potrà fare anche se precedentemente un sostituto fielder è entrato al suo posto.

25.2. Inizio dell'innings di battuta

L'innings dei primi due battitori, e quello di qualunque nuovo battitore che entri alla ripresa del gioco dopo la chiamata di Time, inizierà alla chiamata di Play. In tutti le altre occasioni l'innings di un battitore si considererà iniziato dal momento in cui fa i primi passi sul campo da gioco.

25.3. Restrizioni sull'inizio dell'innings di un battitore

- 25.3.1. Se un membro della squadra in battuta deve ancora scontare una parte di Penalty time (secondo l'Art. 24.2.7), a tale giocatore non sarà permesso battere finché non avrà scontato interamente il Penalty time. Comunque, anche se il Penalty time non è terminato, il giocatore può entrare in battuta dopo che la sua squadra abbia perso cinque wicket.
- 25.3.2. Se un membro della squadra in battuta deve ancora scontare un Penalty time, il tempo perso per una pausa non programmata del gioco sarà contato come Penalty time scontato dal momento in cui notificherà a un arbitro che può nuovamente partecipare alla partita.
- 25.3.3. Qualunque Penalty time non scontato andrà riportato, se possibile, nel successivo innings dell'incontro.

25.4. Ritiro di un battitore



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



- 25.4.1. Un battitore potrà ritirarsi in qualunque momento durante il suo innings quando la palla sarà morta. Prima di permettere la ripresa del gioco, gli arbitri dovranno essere informati del motivo per cui il battitore si è ritirato.
- 25.4.2. Se un battitore si ritira a causa di malore, ferita o altra causa inevitabile, sarà autorizzato a riprendere successivamente il suo innings. Se per qualsiasi motivo questo non avviene, il suo innings dovrà essere registrato come Retired – Not Out.
- 25.4.3. Se un battitore si ritira per qualsiasi motivo diverso da quelli dell'Art. 25.4.2, potrà riprendere il suo innings soltanto con il consenso del capitano avversario. Se per qualsiasi motivo non riprende il suo innings, dovrà essere registrato come Retired – Out.
- 25.4.4. Se, dopo essersi ritirato, il battitore vuole riprendere il suo innings ai sensi dell'Artt. 25.4.2 e 25.4.3, questo potrà aver luogo soltanto alla caduta di un wicket o al momento del ritiro di un altro battitore.

25.5. Corridori (runners)

I runners non saranno permessi.

25.6. Regole specifiche in battuta

- 25.6.1. Eventuali regole specifiche in battuta relativamente alle categorie di giocatori, vengono normate nel regolamento tecnico specifico di ogni campionato.
- 25.6.2. Nel caso l'innings non venga completato a causa della fine anticipata della partita, dovrà valere la possibilità teorica d'adempiere a quanto sopra.
- 25.6.3. La non osservanza di quanto sopra comporterà automaticamente per la squadra in difetto le sanzioni previste dall'Art. 1.1.4 delle presenti Playing Conditions.

26. ALLENAMENTI SUL CAMPO

26.1. Pratica sul pitch o all'interno dello square

- 26.1.1. Non sarà possibile allenarsi sul pitch in nessun momento.

26.2. Allenamento nell'outfield

- 26.2.1. Il giorno dell'incontro sull'outfield saranno consentite tutte le forme di allenamento

- prima dell'inizio del gioco
- dopo la chiusura del gioco, e
- durante gli intervalli tra gli innings

purché gli arbitri ritengano che tale allenamento non provochi danni significativi alle condizioni dell'outfield.

- 26.2.2. Tra la chiamata di Play e quella di Time sarà consentito l'allenamento nell'outfield solo se si verificano tutte le seguenti condizioni:

- solo i fielder come definiti al paragrafo 7 dell'appendice A potranno partecipare a tale allenamento
- nessuna altra palla oltre a quella dell'incontro potrà essere usata per questo allenamento
- nessun allenamento di lancio potrà avvenire nell'area accanto al pitch.
- gli arbitri dovranno essere convinti che non vengano violati gli Artt. 41.3 (La palla della partita – variazione delle sue condizioni) e 41.9 (Tempo perso dalla squadra al fielding).

L'atto di lanciare una palla a un giocatore nell'outfield con una breve ricorsa non andrà considerato come allenamento di lancio, ma sarà comunque soggetto a tutte le altre limitazioni di questo articolo.

26.3. Prova di rincorsa



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



Al lanciatore sarà consentito fare una prova di rincorsa, a patto che l'arbitro sia sicuro che non vengano violati gli Artt. 41.9 (Tempo perso dalla squadra al fielding) e 41.12 (Fielder che danneggia il pitch).

26.4. Penalità per infrazione

Tutte le forme di allenamento saranno soggette alle condizioni degli Artt. 41.3 ((La palla della partita – variazione delle sue condizioni), 41.9 (Tempo perso dalla squadra al fielding) e 41.12 (Fielder che danneggia il pitch).

26.4.1. Se viene violata una delle condizioni degli Artt. 26.1 o 26.2, gli arbitri dovranno

- informare il giocatore che l'allenamento non è consentito
 - impartire un warning al giocatore
 - informare l'altro arbitro e, appena possibile, entrambi i capitani della ragione di questa azione.
- Se la violazione viene fatta da un battitore al wicket, l'arbitro dovrà informare l'altro battitore e in seguito ogni battitore che entrerà in campo della avvenuta violazione. L'avvertimento si applicherà a tutta la squadra del battitore per tutto l'innings.

26.4.2. Se durante l'incontro vi è un'ulteriore violazione da parte di un qualsiasi giocatore della medesima squadra, l'arbitro dovrà

- assegnare 5 punti penalità a favore della squadra avversaria
- informare l'altro arbitro, e gli scorer, e appena possibile entrambi i capitani, e, qualora la violazione avvenga durante il gioco, anche i battitori al wicket.

27. IL WICKET KEEPER

27.1. Equipaggiamento di protezione

Il wicket-keeper è l'unico membro della squadra al fielding cui sarà consentito portare i guanti e le protezioni esterne per le gambe. Se vengono indossate, queste protezioni (compreso l'elmetto) dovranno essere considerate come facenti parte del corpo ai fini dell'Art. 28.2 (Presa della palla). Se dalle sue azioni e dalla sua posizione è evidente agli arbitri di non poter più adempiere alle sue funzioni di ricevitore, sarà privato di questo diritto e anche del diritto di essere riconosciuto come wicket-keeper come stabilito dagli Artt. 33.2 (Una presa al volo corretta), 39 (Stumped), 28.1 (Equipaggiamento di protezione), 28.4 (Limitazioni relative al posizionamento dei fielder sul leg side) e 28.5 (Fielders che non devono invadere il pitch).

27.2. Guanti

27.2.1. Se il wicket-keeper porta i guanti, così come consentito all'Art. 27.1, essi non dovranno avere pezzi di stoffa o altro materiale fra le dita salvo che un pezzo inserito solamente fra il dito indice e il pollice come mezzo di supporto.

27.2.2. Se utilizzato, tale materiale dovrà essere un pezzo unico di materiale non elastico che, per quanto possa avere materiale di rivestimento, non dovrà avere rinforzi né risvolti.

27.2.3. Inoltre dovrà essere tale che, in corrispondenza del bordo superiore del pezzo di stoffa o altro materiale, non si protenda oltre la linea retta che congiunge la parte superiore del dito indice alla parte superiore del pollice e che sia teso quando una mano quantata ha il pollice completamente esteso. Vedere paragrafo 3 dell'Appendice B.

27.3. Posizione del wicket keeper

27.3.1. Il wicket-keeper dovrà rimanere interamente dietro il wicket dal lato dello striker dal momento in cui la palla entri in gioco e fino a quando la palla lanciata dal lanciatore tocchi la mazza o il corpo dello striker, o passi oltre il wicket dello striker o lo striker tenti di fare una corsa.

27.3.2. Nel caso in cui il wicket-keeper contravvenga a questa regola, l'arbitro dal lato dello striker chiamerà e segnalerà No Ball appena possibile dopo il lancio della palla.

27.4. Movimento del wicket keeper



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



27.4.1. Sarà considerato scorretto che il wicket-keeper metta in atto significativi movimenti verso al wicket dopo che la palla sia entrata in gioco e prima che essa venga ricevuta dallo striker. Faranno però eccezione le seguenti azioni:

- un movimento di pochi passi in avanti per un lancio più lento, a meno che nel fare questi passi egli non raggiunga il wicket partendo da una posizione più lontana
- un movimento laterale in risposta alla direzione in cui la palla è stata lanciata
- un movimento in risposta al colpo che lo striker starà giocando o che le sue azioni suggeriscano abbia intenzione di giocare. Si applicheranno comunque le condizioni stabilite dall'Art. 27.3.

27.4.2. In caso di movimenti scorretti fatti dal wicket-keeper, uno dei due arbitri chiamerà e segnalerà Dead Ball.

27.5. Restrizione all'azione del wicket keeper

Se uno dei due arbitri ritiene che il wicket-keeper interferisca col diritto dello striker di giocare la palla e difendere il suo wicket, si applicherà l'Art. 20.4.2 (Arbitro che chiama e segnala il Dead Ball).

Se però uno dei due arbitri ritiene intenzionale l'interferenza del wicket-keeper, si applicherà anche l'Art. 41.4 (Tentativo deliberato di distrarre lo striker).

27.6. Interazione dello striker sul wicket keeper

Se, giocando la palla o difendendo legittimamente il suo wicket, lo striker interferisce con il wicket-keeper, egli non potrà essere eliminato salvo quanto previsto dall'Art. 37.3 (Ostruzione della presa al volo di una palla).

28. IL FIELDER

28.1. Equipaggiamento di protezione

A nessun membro della squadra al fielding, tranne il wicket-keeper, sarà consentito indossare guanti o protezioni esterne per le gambe. Oltre a questo, una protezione per la mano o le dita potrà essere indossata soltanto con il consenso degli arbitri.

28.2. Presa della palla

28.2.1. Un fielder potrà prendere la palla con qualsiasi parte del suo corpo (vedere paragrafo 12 Appendice A) ad eccezione di quanto prescritto nel secondo item del presente articolo. Comunque, sarà considerato aver preso la palla in maniera illegale se mentre la palla è in gioco intenzionalmente:

- usa qualsiasi altra cosa che non sia parte della sua persona per prendere la palla
- allunga il suo abbigliamento con le mani e lo usi per prendere la palla
- getta un pezzo di abbigliamento o equipaggiamento, o qualsiasi altro oggetto che successivamente venga in contatto con la palla.

28.2.2. Non si dovrà considerare fielding illegale qualora la palla entri in contatto con un capo di abbigliamento o equipaggiamento o qualsiasi altro oggetto che sia accidentalmente caduto dal fielder.

28.2.3. Se il fielder prende la palla illegalmente (secondo l'Art. 28.2.1), la palla dovrà immediatamente diventare morta e

- l'eventuale penalità per il No Ball o per il Wide Ball sarà valida
- tutte le corse completate dai battitori andranno assegnate alla squadra in battuta, insieme alla corsa in essere se al momento della violazione i battitori si erano già incrociati
- il lancio non dovrà essere contato come uno dei lanci dell'over.

In aggiunta l'arbitro dovrà:

- assegnare 5 punti penalità a favore della squadra in battuta



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



- informare l'altro arbitro e il capitano della squadra al fielding della ragione di questa azione
- informare i battitori e, appena possibile, il capitano della squadra in battuta di cosa è successo.

28.3. Caschi protettivi che appartengono alla squadra al fielding

28.3.1. I caschi protettivi, quando non siano usati dai fielders, dovranno essere disposti, se poggiati in campo, solo sul terreno dietro il wicket-keeper e in linea con entrambi i wicket.

28.3.2. Se la palla in gioco colpisce un casco disposto a terra come da Art.28.3.1

- la palla diventerà morta
- andranno assegnati 5 punti di penalità a favore della squadra in battuta, secondo l'Art. 28.3.3
- tutte le corse completate dai battitori prima che la palla colpisca il casco protettivo andranno assegnate alla squadra in battuta, insieme alla corsa in essere se i battitori si erano già incrociati al momento in cui la palla colpiva il casco protettivo.

28.3.3. Se la palla in gioco colpisce un casco, disposto come da Art. 28.3.1, a meno che vadano applicate le condizioni degli Artt. 23.3 (Leg byes da non assegnare) o 34 (Hit the ball twice), l'arbitro dovrà:

- assegnare le corse dei battitori come da terzo item dell'Art. 28.3.2
- segnalare No Ball o Wide Ball agli scorer, se applicabile
- assegnare 5 punti di penalità a favore della squadra in battuta come da secondo item dell'Art. 28.3.2
- assegnare altri ulteriori eventuali punti di penalità a favore della squadra in battuta.

28.3.4. Se la palla in gioco colpisce un casco, disposto come da Art. 28.3.1, a meno che vadano applicate le condizioni degli Artt. 23.3 (Leg byes da non assegnare) o 34 (Hit the ball twice), l'arbitro dovrà:

- annullare tutte le corse per la squadra in battuta
- far tornare i battitori Not Out dal loro lato originale
- segnalare No Ball agli scorer se applicabile
- assegnare eventuali punti di penalità, se il caso, ad eccezione dei punti di penalità secondo quanto stabilito dall'Art.28.3.2.

28.4. Limitazioni relative al posizionamento dei fielder sul leg side

28.4.1. Nell'istante del lancio, non ci potranno essere più di cinque fielders sul leg side.

28.4.2. Nell'istante del lancio non vi dovranno essere più di due fielders, oltre eventualmente il wicket-keeper, dietro il popping crease sul leg side. Un fielder verrà considerato essere dietro il popping crease a meno che il suo intero corpo, sia che si trovi a terra o in aria, sia completamente davanti a questa linea.

28.4.3. Se questo articolo viene violato da parte di qualunque fielder, l'arbitro dal lato dello striker dovrà chiamare e segnalare No Ball.

28.5. Fielders che non devono invadere il pitch

Con la palla in gioco e fino a che la palla non sia entrata in contatto con la mazza o con il corpo dello striker, o abbia superato la mazza dello striker, nessun fielder, tranne il lanciatore, potrà avere qualsiasi parte del corpo, a terra o in estensione, sopra il pitch, così come definito all'Art. 6.1.

In caso di infrazione di questa Legge da parte di qualsiasi fielder tranne il wicket-keeper, l'arbitro dal lato del lanciatore chiamerà e segnerà No Ball appena possibile dopo il lancio della palla. Notare, tuttavia, l'Art. 27.3 (Posizione del wicket-keeper).

28.6. Movimento dei fielder ad eccezione del wicket-keeper



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



- 28.6.1. Qualsiasi movimento da parte di qualunque fielder, ad eccezione del wicket-keeper, dopo che la palla sia entrata in gioco e prima che la palla raggiunga il battitore, sarà considerato scorretto ad eccezione dei seguenti casi:
- piccoli aggiustamenti alla posizione dei fielders in relazione al wicket dello striker
 - movimento di qualunque fielder (ad eccezione dei fielder vicini allo striker), verso lo striker o il wicket dello striker che non alteri in modo sostanziale la loro posizione
 - movimento di qualunque fielder in risposta al colpo che lo striker sta giocando o che le sue azioni suggeriscono abbia intenzione di giocare.
- 28.6.2. In tutte le circostanze l'Art. 28.4 (Limite di fielder sull'on side) dovrà essere applicato.
- 28.6.3. In caso di un movimento scorretto da parte di un fielder, entrambi gli arbitri dovranno chiamare e segnalare Dead Ball.
- 28.6.4. Vedere anche le condizioni dell'art 41.4 (Tentativo volontario di distrarre lo stiker). Vedi anche Art. 27.4 (Movimento del wicket-keeper).

28.7. Restrizioni sul piazzamento dei fielders

- 28.7.1. In aggiunta alla restrizione contenuta all'Art. 28.4 ulteriori restrizioni al fielding saranno applicate durante determinati over in entrambi gli innings. La natura di tale restrizione e gli over durante i quali andranno applicate tali restrizioni sono illustrate nei seguenti paragrafi.
- 28.7.2. Due semicerchi saranno tracciati sul campo di gioco. I semicerchi avranno il loro centro nel middle stump di ciascun wicket. Il raggio di ciascun semicerchio sarà 30 yard / 27,44 metri. I semicerchi saranno congiunti tra loro da entrambi i lati del pitch da due segmenti l'uno parallelo all'altro. L'area sopra indicata dovrà essere segnata mediante l'utilizzo di una riga bianca continua o tratteggiata a intermittenza di 5 yard / 4,57 metri, quest'ultima costituita dai dischi bianchi di plastica o di gomma (ma non di metallo) della misura di 7 inches / 18 cm in diametro 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.
- 28.7.3. Il numero di Powerplay previsti in partita, gli overs in cui applicarli e il numero di fielders consentiti fuori dell'area delimitata sono indicati nel regolamento tecnico specifico di ogni campionato.
- 28.7.4. Nel caso in cui il numero degli over venisse ridotto, anche il numero degli over nei Powerplay dovrà essere ridotto. La misura di tale riduzione è indicata nel regolamento tecnico specifico di ogni campionato.
- Se il gioco viene interrotto la conseguente riduzione di over nei Powerplay si potrà applicare immediatamente alla ripresa del gioco e il Powerplay prenderà effetto immediato.
- Questo accadrà anche se l'interruzione avviene durante la metà di un over.
- 28.7.5. All'inizio di ogni Powerplay l'arbitro al lato del lanciatore dovrà segnalare tale inizio agli scorer con un ampio segno rotatorio del braccio.
- 28.7.6. La non osservanza di quanto sopra riguardo il piazzamento dei fielders comporterà la chiamata e segnalazione di No Ball da parte dell'arbitro a square leg.
- Nel caso in cui l'incontro venga interrotto e alla sua ripresa il numero totale di over relativo al Powerplay in vigore al momento dell'interruzione sia superato, le restrizioni al fielding verranno rimodulate immediatamente. Questo sarà l'unico caso in cui vi possa essere una modifica al Powerplay durante un over.

29. IL WICKET È CADUTO

29.1. Caduta del wicket

- 29.1.1. Il wicket si considererà caduto se almeno un bail viene completamente rimosso dalla sommità degli stump, o almeno uno stump viene completamente abbattuto:



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



- dalla palla
- dalla mazza dello striker o da qualsiasi pezzo della mazza con la quale stia battendo
- specificamente solo per questo articolo, dalla mazza dello striker se caduta dalla mano, o da qualsiasi pezzo della mazza che si sia staccato
- dal corpo dello striker o da qualsiasi parte dei vestiti o delle protezioni dello striker che si sia staccata
- da un fielder, con la sua mano o il suo braccio, sempre che la palla sia tenuta nella mano o nelle mani usate per questo, o nella mano del braccio che viene usato.
- Il wicket inoltre si considererà caduto se un fielder estrae dal terreno o colpisce abbattendolo uno stump.

29.1.2. Il movimento di un bail, temporaneo oppure no, non costituirà rimozione completa dalla sommità degli stump, ma se un bail cade dal suo alloggiamento e rimane sospeso fra due stump, questo verrà considerato come una sua rimozione completa.

29.2. Un bail rimosso

Se un bail è caduto, per ottenere la caduta del wicket sarà sufficiente far cadere il bail restante, o abbattere o estrarre dal terreno uno degli stump, come descritto all'Art. 29.1.

29.3. Ricostruire il wicket

Se il wicket è rotto o caduto mentre la palla è in gioco, l'arbitro non ricostruirà il wicket fino a che la palla non sarà diventata morta. Vedere Art. 20 (Dead Ball). Tutti i fielders, tuttavia, potranno, mentre la palla è in gioco,

- reinserire nel terreno uno o più stump nel punto in cui si trovava originariamente il wicket
- rialzare il wicket a molla.

29.4. Rinuncia all'uso dei bail

Se gli arbitri acconsentiranno a rinunciare all'uso dei bail, in conformità alla Art. 8.4 (Rinuncia all'uso dei bail), la decisione sulla caduta del wicket sarà presa dall'arbitro di competenza.

29.4.1. Dopo aver deciso di giocare senza bail, il wicket si considererà caduto se l'arbitro cui spetta la decisione è convinto che il wicket sia stato colpito dalla palla, dalla mazza dello striker, dal suo corpo, dai suoi vestiti o dalle sue protezioni, o da un fielder come descritto all'Art. 29.1.1.

29.4.2. Se il wicket è già stato rotto o è caduto, l'Art. 29.4.1 si applicherà a tutti gli stump ancora nel terreno. Qualsiasi fielder potrà ripristinare uno o più stump, in conformità con l'Art. 29.3, per avere la possibilità di far cadere il wicket.

30. BATTITORE FUORI DALLA SUA AREA

30.1. Quando un battitore è considerato fuori dalla sua area

30.1.1. Un battitore sarà considerato fuori dalla sua area a meno che la mazza che tiene in mano o una qualsiasi parte del corpo tocchi il terreno dietro il popping crease del suo lato.

30.1.2. Fermo restando quanto precisato sopra, un battitore non verrà considerato fuori dalla sua area se, correndo o tuffandosi, ha toccato terra con una parte del corpo o con la mazza tenuta in mano dietro al popping crease e vi è una successiva perdita di contatto

- tra il terreno e qualunque parte della sua persona o mazza
- tra la mazza e la persona.

30.2. Qual è l'area del battitore



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



- 30.2.1. Se solo un battitore è all'interno di un'area, questa è la sua area, e rimarrà tale anche se viene raggiunto dall'altro battitore.
- 30.2.2. Se entrambi i battitori sono nella stessa area e uno di loro successivamente la lascia, l'area apparterrà al battitore chi vi rimane dentro.
- 30.2.3. Se non ci sono battitori in una delle due aree, questa apparterrà al battitore che è più vicino a essa, o, se i battitori sono nella stessa posizione, a quello che era più vicino ad essa prima di essere giunti nella stessa posizione.
- 30.2.4. Se un'area appartiene a un battitore, allora l'altra area apparterrà all'altro battitore indipendentemente dalla sua posizione.

30.3. Posizione del non striker

Il non-striker al lato del lanciatore dovrebbe essere posizionato dal lato opposto del wicket rispetto a quello da cui la palla sta per essere lanciata, a meno che l'arbitro gli permetta di posizionarsi sull'altro lato.

31. APPELLI

31.1. L'arbitro non deve concedere l'eliminazione di un battitore senza appello

Nessuno dei due arbitri potrà dare Out un battitore, anche se può essere eliminato secondo queste Playing Conditions, senza un appello fatto da un fielder. Ciò non escluderà che un battitore, eliminato in virtù di una di queste Playing Conditions, lasci autonomamente il suo wicket senza che sia stato fatto un appello. Notare, tuttavia, le disposizioni di cui all'Art. 31.7 (Battitore che lascia il suo wicket per un equivoco).

31.2. Battitore eliminato

Un battitore sarà eliminato se

- è dato Out da un arbitro in seguito a un appello,
- è Out secondo queste Playing Conditions e lascia autonomamente il wicket come da Art. 31.1.

31.3. Tempo per gli appelli

Affinché un appello sia valido esso dovrà essere fatto prima che il lanciatore cominci la rincorsa o, se non effettua rincorsa, l'azione di lancio per la palla successiva o prima che sia stato chiamato Time.

La chiamata di Over non invaliderà un appello fatto prima dell'inizio del successivo over a meno che venga chiamato Time. Vedere Artt. 12.2 (Chiamata di Time) e 17.2 (Inizio di un over).

31.4. Appello "How's that?"

L'appello "How's That?" sarà valido per tutti i tipi di richiesta di eliminazione.

31.5. Risposta all'appello

L'arbitro dal lato dello striker risponderà a ogni appello risultante degli Artt. 35 (Hit Wicket), 39 (Stumped) o 38 (Run Out) quando questo avvenga dal lato del wicket-keeper mentre l'arbitro dal lato del lanciatore risponderà a tutti gli altri appelli.

Quando si formula un appello, ogni arbitro risponderà a tutto quanto rientra nell'ambito della sua competenza.

La decisione Not Out presa da un arbitro non impedirà a entrambi gli arbitri di rispondere a un appello diverso in conformità all'Art. 31.3, a condizione che ciascun arbitro stia valutando solo le richieste inerenti alla propria giurisdizione.

31.6. Consultazione degli arbitri



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



Ogni arbitro risponderà agli appelli inerenti alla sua giurisdizione. Se un arbitro è dubbioso circa qualsiasi azione o avvenimento che l'altro arbitro può aver visto meglio, consulterà il collega su questo punto e poi darà la sua decisione. Se dopo la consultazione sono rimasti ancora dei dubbi rispetto all'eliminazione di un battitore, la decisione sarà Not Out.

In linea generale sarà l'arbitro cui spetta prendere una decisione o rispondere a un appello che potrà chiedere di consultarsi con il collega.

31.7. Battitore che lascia il suo wicket per un equivoco

Un arbitro dovrà intervenire se è convinto che un battitore, pur non essendo stato eliminato, ha lasciato il suo wicket per un equivoco, nella convinzione di essere stato eliminato. L'arbitro che interviene dovrà chiamare e segnalare Dead Ball per impedire qualsiasi altra azione della squadra al fielding e richiamerà il battitore.

Un battitore potrà essere richiamato in qualunque momento prima che la palla entri in gioco per il lancio successivo all'evento, a meno che non sia l'ultimo wicket dell'innings, nel qual caso il battitore potrà essere richiamato fino al momento in cui gli arbitri lasciano il campo.

31.8. Ritiro di un appello

Il capitano della squadra al fielding potrà ritirare un appello soltanto con il consenso dell'arbitro sotto la cui giurisdizione ricadeva l'appello in questione. Se tale consenso viene dato, l'arbitro interessato revocherà la decisione e richiamerà il battitore.

Il ritiro di un appello potrà essere fatto in qualunque momento prima che il seguente lancio entri in gioco o, se l'innings è stato completato, fino al momento in cui gli arbitri lasciano il campo.

32. BOWLED

32.1. Eliminazione Bowled

32.1.1. Lo striker sarà eliminato Bowled se il suo wicket è stato fatto cadere da una palla, che non sia un No Ball, lanciata dal lanciatore, anche se precedentemente ha toccato la sua mazza o il suo corpo.

32.1.2. Tuttavia lo striker non sarà eliminato Bowled se prima di colpire il wicket la palla è entrata in contatto con qualunque altro giocatore o con un arbitro. Egli sarà, tuttavia, soggetto all'Art. 37 (Ostruzione), 38 (Run Out) e 39 (Stumped).

32.2. L'eliminazione Bowled è predominante

Lo striker eliminato Bowled se il suo wicket è caduto in base all'Art. 32.1, anche se era possibile eliminarlo per altre motivazioni.

32.3. Assegnazione dell'eliminazione

Il lanciatore otterrà l'assegnazione del wicket.

33. CAUGHT

33.1. Eliminazione Caught

Lo striker sarà eliminato Caught se una palla, che non sia un No Ball, lanciata dal lanciatore, tocca la sua mazza senza essere precedentemente entrata in contatto con alcun fielder, e viene presa al volo correttamente da un fielder prima di toccare terra come descritto agli Artt. 33.2 e 33.3.

33.2. Una presa al volo corretta

33.2.1. Una presa al volo sarà considerata corretta se, in ogni caso,

- la palla in qualunque momento o
- qualsiasi fielder in contatto con la palla



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



non tocca terra oltre il limite del campo prima che il catch sia stato completato. Vedere Artt. 19.4 (Palla fuoricampo oltre il perimetro del campo) e 19.5 (Fielder fuoricampo oltre il perimetro del campo).

33.2.2. Inoltre un catch sarà valido solo se sarà applicabile almeno una delle seguenti condizioni:

- la palla è nella mano o nelle mani del fielder, anche se la mano che tocca la palla tocca anche terra, o è attaccata al corpo del fielder che ha fatto la presa al volo o nelle protezioni esterne indossate dal wicket-keeper o casualmente si blocca nei suoi vestiti
- un fielder prende al volo la palla dopo che essa è stata colpita legittimamente più di una volta dal battitore, ma soltanto se la palla non ha toccato terra dopo la prima volta in cui è stata colpita. Vedi Art. 34 (Hit the ball twice).
- un fielder prende al volo la palla dopo che ha toccato un arbitro, un altro fielder o l'altro battitore. Gli elmetti indossati dai fielders e dal wicket-keeper sono da considerare parte della persona.
- un fielder prende al volo la palla dopo che la palla ha attraversato il perimetro del campo a patto che le condizioni dell'Art. 33.2.1 siano rispettate.
- la palla è presa al volo dopo il contatto con un ostacolo all'interno del perimetro del campo, se non è stato deciso di considerare tale ostacolo fuori dal perimetro del campo.

33.3. Prendere un catch

L'atto di presa al volo inizierà quando un fielder tocca la palla e si concluderà quando un fielder ha, a giudizio degli arbitri, il controllo completo sia della palla sia del proprio movimento.

33.4. Nessuna corsa da assegnare

Se lo striker è eliminato Caught, le corse completate dai battitori prima del catch non dovranno essere assegnate con eccezione dei Penalty Runs eventualmente assegnati alle squadre. L'Art. 18.12.1 andrà applicato (Battitori che tornano al loro lato originale) dall'istante del completamento del catch.

33.5. L'eliminazione Caught ha la precedenza

Se i criteri di cui all'Art. 33.1 sono soddisfatti e lo striker non è eliminato Bowled, allora sarà eliminato Caught, anche se può subire un'eliminazione per altri motivi.

33.6. Assegnazione dell'eliminazione

Il lanciatore otterrà l'assegnazione del wicket.

34. HIT THE BALL TWICE

34.1. Eliminazione Hit the Ball Twice

34.1.1. Lo striker verrà eliminato per aver colpito la palla più volte (Hit The Ball Twice) se, mentre la palla è in gioco, la palla stessa colpisce qualsiasi parte del suo corpo o la sua mazza e, prima che la palla sia stata toccata da un fielder, lo striker la colpisce nuovamente e intenzionalmente con la mazza o il corpo, tranne che con la mano che non tiene la mazza, a meno che lo faccia al solo scopo di difendere il suo wicket. Vedere gli Artt. 34.3 (Palla colpita legittimamente più di una volta) e Art.37 (Ostruzione).

34.1.2. Per questo articolo, la parola "colpire" include qualunque contatto volontario con il corpo dello striker.

34.2. Not Out per Hit the Ball Twice

Lo striker non potrà essere eliminato secondo questo articolo se

34.2.1. esegue un secondo o successivo colpo per restituire la palla a qualsiasi membro della squadra al fielding.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



Notare, tuttavia, le disposizioni dell'Art. 37.4 (Restituzione della palla al fielder).

34.2.2. colpisce intenzionalmente la palla dopo che questa è stata toccata un fielder. Notare, tuttavia, le disposizioni dell'Art. 37.1 (Eliminazione per Ostruzione).

34.3. Palla colpita legittimamente più di una volta

Solamente per difendere il suo wicket, e prima che la palla sia stata toccata da un fielder, lo striker potrà eseguire legittimamente un secondo o un ulteriore colpo con la mazza o con qualsiasi parte del suo corpo tranne che la mano che non tiene la mazza. Lo striker potrà difendere il proprio wicket anche se il lancio è un No Ball.

Tuttavia lo striker non potrà impedire che la palla sia presa al volo effettuando più di un colpo in difesa del suo wicket. Vedere Art. 37.3 (Ostruzione della presa al volo di una palla).

34.4. Corse da una palla colpita legittimamente più di una volta

Nessun run verrà assegnato nel caso la palla venga colpita anche legittimamente più di una volta. Quando la palla è colpita legittimamente più di una volta, come consentito all'Art. 34.3, e se la palla non diventa morta per qualunque ragione, l'arbitro dovrà chiamare e segnalare Dead ball appena la palla raggiungerà il boundary o al completamento della prima corsa. Nonostante questo, l'arbitro dovrà ritardare la chiamata di Dead Ball per permettere una presa al volo o un'eliminazione Run Out.

Dopo aver chiamato e segnalato Dead Ball l'arbitro dovrà

- annullare tutte le corse alla squadra in battuta
- far tornare qualunque battitore Not Out al suo lato originale
- segnalare, se necessario, No Ball agli scorer, e
- assegnare tutti i Penalty Runs applicabili, ad eccezione dei Penalty Runs da assegnare secondo l'Art. 28.3 (Caschi protettivi che appartengono alla squadra al fielding).

34.5. Il lanciatore non ottiene l'assegnazione

Il lanciatore non otterrà l'assegnazione del wicket.

35. HIT WICKET

35.1. Eliminazione Hit Wicket

35.1.1. Lo striker verrà eliminato Hit Wicket se, dopo che il lanciatore ha iniziato la sua azione di lancio e mentre la palla è in gioco, il suo wicket viene rotto essendo colpito dalla mazza o dal corpo dello striker stesso, come descritto nell'Art. 29.1.1 in una delle seguenti circostanze:

- durante qualsiasi movimento fatto dallo striker preparandosi a ricevere la palla o ricevendola
- partendo per la sua prima corsa dopo aver colpito o colpendo la palla
- se non ha fatto alcun tentativo di colpire la palla, uscendo dalla sua area per la sua prima corsa, ma solo se all'arbitro è chiaro che ciò è avvenuto subito dopo aver avuto la possibilità di giocare la palla
- nel fare un secondo o successivo legittimo colpo per difendere il suo wicket, come descritto nell'Art. 34.3 (Palla colpita legittimamente più di una volta).

35.1.2. Se lo striker romperà il suo wicket in uno dei modi descritti negli item dal secondo al quarto dell'Art. 29.1.1 prima che il lanciatore abbia iniziato sua azione di lancio, uno dei due arbitri chiamerà e segnerà il Dead Ball.

35.2. Not Out per Hit Wicket

Lo striker non sarà eliminato secondo questo articolo se il suo wicket viene abbattuto in uno dei modi descritti dall'Art. 35.1 in una delle seguenti circostanze:



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



- dopo che lo striker abbia completato tutte le azioni relative alla ricezione della palla, tranne quello che risulta dal secondo al quarto item dell'Art. 35.1.1.
- mentre sta correndo, tranne che in occasione della partenza della sua prima corsa
- quando sta provando a evitare di essere eliminato Run Out o Stumped
- mentre sta provando a evitare un throw-in in qualunque momento
- se il lanciatore, dopo aver iniziato la azione di lancio, non lancia la palla. In questo caso uno dei due arbitri chiamerà e segnalerà immediatamente Dead Ball. Vedere Legge 20.4 (Arbitro che chiama e segnala il Dead Ball)
- il lancio è un No Ball.

35.3. Assegnazione dell'eliminazione

Il lanciatore otterrà l'assegnazione del wicket.

36. LEG BEFORE WICKET

36.1. Eliminazione LBW

Lo striker sarà eliminato LBW se tutte le condizioni descritte dagli Artt. da 36.1.1 a 36.1.5 sono soddisfatte

- 36.1.1. Il lanciatore lancia una palla che non sia un No Ball.
- 36.1.2. La palla, qualora rimbalzi, rimbalza nell'area immaginaria che unisce i due wicket o nell'off-side originario del wicket dello striker.
- 36.1.3. La palla, che non abbia precedentemente toccato la mazza, viene intercettata dallo striker, sia al volo sia dopo il rimbalzo, con qualsiasi parte del suo corpo.
- 36.1.4. Il punto di impatto della palla con il corpo dello striker, anche se più alto dei bail.
- è nell'area immaginaria che unisce i due wicket
 - se il battitore non ha effettuato un genuino tentativo di colpire la palla con la mazza, è nell'area immaginaria che unisce i due wicket o fuori dalla linea dell'off stump originario,
- 36.1.5. In assenza di intercettazione, la palla avrebbe colpito il wicket.

36.2. Intercettazione della palla

- 36.2.1. Nel valutare i punti d'impatto negli Artt. 36.1.3, 36.1.4 e 36.1.5, l'arbitro dovrà prendere in considerazione solo il primo punto di contatto con il corpo del battitore.
- 36.2.2. Nel valutare l'Art. 36.1.3, se l'arbitro dal lato del lanciatore non è convinto che la palla sia stata intercettata dal corpo del battitore prima di aver toccato la mazza il battitore dovrà dare Not Out.
- 36.2.3. Nel valutare l'Art. 36.1.5, si partirà dal presupposto che la linea tenuta dalla palla prima dell'intercettazione continui dopo l'intercettazione con il corpo, indipendentemente dal fatto che la palla avrebbe potuto in seguito rimbalzare.

36.3. Off side del wicket

L'off-side del wicket dello striker sarà determinato in base alla posizione tenuta dal battitore nel momento in cui la palla è entrata in gioco per quel lancio, anche nel caso che lo striker si sia in seguito posizionato diversamente (da battitore destro a battitore mancino o viceversa) dopo che la palla è entrata in gioco.

36.4. Assegnazione dell'eliminazione

Il lanciatore otterrà l'assegnazione del wicket.

37. OSTRUZIONE

37.1. Eliminazione per ostruzione



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



- 37.1.1. Ciascuno dei due battitori potrà essere eliminato per Ostruzione se, ad eccezione delle circostanze dell'Art. 37.2, e mentre la palla è in gioco, ostacola o distrae in maniera volontaria qualunque giocatore della squadra avversaria con parole o azioni. Vedere anche Art. 34 (Palla colpita due volte).
- 37.1.2. Lo striker sarà eliminato per Ostruzione se, ad eccezione delle circostanze dell'Art. 37.2, nell'atto del ricevere la palla lanciata dal lanciatore, in maniera volontaria tocca la palla con una mano che non tiene la mazza. La regola si applicherà sia che si tratti del primo colpo, o del secondo o di un colpo successivo. L'atto del ricevere la palla si estende al giocare la palla e al colpire la palla più di una volta in difesa dei wicket.
- 37.1.3. Questo articolo si applicherà anche nel caso che il lancio sia un No Ball.
- 37.1.4. Ciascuno dei due battitori potrà essere eliminato per Ostruzione se nel correre tra i wicket ha cambiato direzione di corsa in modo significativo e senza ragione plausibile e con questo ha ostacolato un tentativo del fielder di effettuare il Run Out. Non avrà rilevanza se il Run Out si è concretizzato o meno.

Se nel cambio di direzione il battitore attraversa lateralmente il pitch si dovrà applicare eventualmente anche l'Art. 41.14.

37.2. Not Out per ostruzione

Un battitore non sarà eliminato per Ostruzione se

- l'ostruzione o distrazione è involontaria,
- l'ostruzione avviene per evitare un infortunio,
- lo striker effettua un secondo o successivo colpo per proteggere il suo wicket legittimamente come descritto all'Art. 34.3 (Palla colpita legittimamente più di una volta). Comunque, vedere Art. 37.3.

37.3. Ostruzione della presa al volo di una palla

- 37.3.1. Se il lancio non è un No Ball, lo striker sarà eliminato per Ostruzione se vi è un'ostruzione volontaria da parte di uno dei battitori che impedisca un catch.
- 37.3.2. Il caso descritto nell'Art. 37.3.1 si applicherà anche nel caso coperto dall'Art. 34.3 (Palla legittimamente colpita più di una volta).
- 37.3.3. Se il lancio è un No Ball, allora il battitore eliminato per ostruzione sarà colui che causa l'ostruzione.
- 37.3.4. Il caso dell'Art. 37.3.3 non si applicherà se lo striker causa l'ostruzione difendendo istintivamente il proprio wicket con un secondo o successivo colpo.

37.4. Restituzione della palla al fielder

Un battitore sarà eliminato per Ostruzione anche se, mentre la palla è in gioco e senza il consenso esplicito di un fielder, usa la sua mazza, una mano o qualsiasi parte del suo corpo per restituire la palla a qualsiasi fielder.

37.5. Punti assegnati

Se un battitore è eliminato per Ostruzione

- 37.5.1. a meno che l'ostruzione non impedisca un'eliminazione al volo, dovranno essere conteggiate le corse completate dai battitori prima dell'offesa, insieme alle eventuali penalità assegnate all'una o all'altra squadra. Vedere gli Artt. 18.6 (Punti assegnati per penalità) e 18.8 (Registrazione dei punti quando un battitore viene eliminato).
- 37.5.2. se l'ostruzione impedisce un catch, le corse completate dai battitori prima che il fatto sia accaduto non saranno assegnate, ma saranno conteggiate le eventuali penalità che possono essere inflitte ad una o all'altra squadra.

37.6. Il lanciatore non ottiene l'assegnazione

Il lanciatore non otterrà l'assegnazione del wicket.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



38. RUN OUT

38.1. Eliminazione Run Out

Un battitore sarà eliminato Run Out, tranne che ricorra l'Art. 38.2, se, in qualunque momento

- mentre la palla è in gioco, e
- il battitore è fuori dalla sua area, e

il suo wicket viene fatto cadere correttamente da un fielder, anche se è stato chiamato No Ball e sia stata tentata o meno una corsa, tranne che nelle circostanze descritte al secondo item dell'Art. 38.2.2.

38.2. Battitore non eliminato Run Out

38.2.1. Un battitore non sarà eliminato Run Out se

- il battitore è rimasto all'interno della sua area e successivamente l'ha lasciata per evitare di essere ferito quando il wicket è stato fatto cadere. Vedere Art. 30.1.2 (Quando è considerato fuori dalla sua area).
- la palla lanciata dal lanciatore non è stata toccata successivamente da un fielder, prima della caduta del wicket.

38.2.2. Lo striker non sarà eliminato Run Out se

- è eliminato Stumped. Vedi Art. 39.1.2..
- è stato chiamato No Ball, e lo striker è fuori dalla sua area, ma non tenta di fare una corsa e il suo wicket è correttamente fatto cadere dal wicket-keeper senza l'intervento di un altro membro della squadra al fielding.

38.3. Quale battitore è eliminato

Il battitore eliminato, in base all'Art. 38.1, sarà quello la cui area si trova sul lato dove il wicket è caduto. Vedere Art. 30.2 (Qual è l'area del battitore).

38.4. Punti assegnati

Se un battitore è eliminato Run Out, la corsa in essere quando il wicket è stato fatto cadere non sarà assegnata, ma si assegneranno alla squadra in battuta le corse completate prima dell'eliminazione, insieme alle eventuali penalità assegnate all'una o all'altra squadra. Vedere Artt. 18.6 (Punti assegnati per penalità) e 18.8 (Registrazione dei punti quando un battitore viene eliminato).

38.5. Il lanciatore non ottiene l'assegnazione

Il lanciatore non otterrà l'assegnazione del wicket.

39. STUMPED

39.1. Eliminazione Stumped

39.1.1. Lo striker sarà eliminato Stumped, ad eccezione di quanto indicato nell'Art. 39.3, se

- sta ricevendo una palla che non è un No Ball
- è fuori dalla sua area, con esclusione di quanto stabilito dall'Art. 39.3.1
- non ha tentato una corsa
- il suo wicket è fatto cadere correttamente dal wicket-keeper senza l'intervento di un altro membro della squadra al fielding. Notare, comunque, l'Art. 27.3 (Posizione del ricevitore).

39.1.2. Lo striker sarà eliminato Stumped se tutte le condizioni di cui all'Art. 39.1.1 sono soddisfatte, anche se sia giustificata una decisione di eliminazione Run Out.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



39.2. Palla che rimbalza dal corpo del wicket keeper

Se il wicket sarà fatto cadere dalla palla, si dovrà considerare che sia stato fatto cadere dal wicket-keeper se la palla rimbalza sugli stump dopo aver toccato parte del corpo del wicket-keeper o del suo equipaggiamento compreso l'elmetto o è stata calciata o tirata al wicket dal wicket-keeper.

39.3. Striker non eliminato Stumped

39.3.1. Lo striker non verrà eliminato Stumped se, dopo aver ricevuto il lancio, lascia la sua area per evitare di essere ferito da un'azione del wicket-keeper.

39.3.2. Se lo striker non è eliminato Stumped, sarà comunque passibile di eliminazione Run Out, in base alle condizioni dell'Art. 38.1 (Eliminazione per Run Out), ad eccezione di quanto indicato nel secondo item dell'Art. 38.2.2 (Battitore non eliminato Run Out).

39.4. Assegnazione dell'eliminazione

Il lanciatore otterrà l'assegnazione del wicket.

40. TIMED OUT

40.1. Eliminazione Timed Out

40.1.1. A meno che sia stato chiamato Time, il battitore entrante dovrà essere in posizione di guardia o in posizione tale da permettere al collega di essere pronto a ricevere la palla entro 3 minuti dalla caduta del wicket precedente o dal ritiro del battitore precedente. Se questo requisito non è soddisfatto, il battitore sarà eliminato Timed Out in seguito a un eventuale appello.

40.1.2. Nel caso di ritardo prolungato durante il quale nessun battitore si presenti al wicket, gli arbitri adotteranno la procedura di cui alla Art. 16.2 (Arbitri che assegnano una gara). L'inizio dell'azione sarà considerata la scadenza dei 3 minuti citati sopra.

40.2. Il lanciatore non ottiene l'assegnazione

Il lanciatore non otterrà l'assegnazione del wicket.

41. GIOCO SCORRETTO

41.1. Gioco corretto e scorretto - responsabilità dei capitani

I capitani avranno la responsabilità di assicurarsi che il gioco sia condotto nel rispetto dello Spirito del cricket, oltre che nel rispetto di queste Playing Conditions.

41.2. Gioco corretto e scorretto - responsabilità degli arbitri

41.2.1. Gli arbitri saranno gli unici giudici della correttezza o scorrettezza del gioco. Se un arbitro considera che qualsiasi azione compiuta da un giocatore, sebbene non esplicitamente compresa in queste Playing Conditions, sia scorretta, dovrà chiamare e segnalare Dead Ball, se necessario, ma solo quando è chiaro che tale chiamata non danneggi la squadra che non ha commesso la violazione, e informare l'altro arbitro in merito all'accaduto.

- Se questa è la prima violazione da parte di questa squadra, l'umpire dal lato del lanciatore dovrà:
 - chiamare a sé il capitano del giocatore che ha commesso la violazione e dare il primo e ultimo ammonimento che si applicherà a tutti i membri della squadra per il resto dell'incontro
 - avvertire il capitano del giocatore che ha commesso la violazione che qualunque ulteriore violazione commessa da qualunque membro della sua squadra comporterà l'assegnazione di 5 Penalty Runs a favore della squadra avversaria.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



- Se vi è una seconda o successiva violazione da parte di un componente della medesima squadra, l'arbitro dal lato del lanciatore dovrà:
 - chiamare a sé il capitano del giocatore che ha commesso la violazione e informarlo che è stata commessa una seconda violazione
 - assegnare 5 Penalty Runs in favore della squadra avversaria.
- Gli arbitri dovranno riportare sul referto quanto accaduto; il G.S.N. prenderà le misure ritenute più opportune contro il capitano, il giocatore o i giocatori interessati e, se del caso, contro l'intera squadra.

41.3. La palla della partita – variazione delle sue condizioni

41.3.1. Gli arbitri effettueranno frequenti e irregolari controlli della palla. Inoltre dovranno controllare immediatamente la palla se sospettano che qualcuno abbia tentato di variare le sue condizioni, ad eccezione di quanto consentito nell'Art. 41.3.2

41.3.2. Sarà vietato per qualunque giocatore fare qualsiasi azione volta a cambiare la condizione della palla.

A un battitore non sarà permesso rovinare volontariamente la palla, ma solo colpire la palla quando essa è in gioco. Vedere Art. 5.5 (Danni alla palla).

Un fielder potrà:

- lucidare la palla a condizione che non sia utilizzata nessuna sostanza artificiale e non si perda tempo per tale pulizia
- rimuovere il fango dalla palla sotto il controllo dell'arbitro
- asciugare la palla bagnata con una salvietta che sia stata approvata dagli arbitri.

41.3.3. Gli arbitri dovranno considerare che sia stata cambiata la condizione della palla in modo scorretto se qualsiasi azione compiuta da un giocatore non è tra quelle elencate nell'Art. 41.3.2.

41.3.4. Nel caso gli arbitri constatino, di comune accordo, che il consumo della palla sia stato cambiato in modo scorretto da un giocatore o sia differente da quanto potrebbe risultare dall'uso che ne è stato fatto, essi dovranno ritenere che il presente articolo è stato violato e decideranno insieme se sia possibile identificare il giocatore o i giocatori responsabili di tale condotta.

41.3.5. Se è possibile indenticare il giocatore o i giocatori responsabili per il cambiamento della condizione della palla gli arbitri dovranno:

41.3.5.1. sostituire immediatamente la palla.

41.3.5.1.1. Se gli arbitri ritengono di comune accordo che la condizione della palla sia stata cambiata in modo scorretto da un giocatore o da più giocatori della squadra al fielding, il battitore al wicket potrà scegliere la palla di ricambio.

41.3.5.1.2. Se gli arbitri ritengono di comune accordo che la condizione della palla sia stata cambiata in modo scorretto da un giocatore o più giocatori della squadra in battuta, gli arbitri dovranno scegliere e usare una palla di ricambio.

41.3.5.2. In più, l'arbitro dal lato del lanciatore dovrà

- assegnare 5 Penalty Runs contro la squadra i cui giocatori sono responsabili della violazione
- informare i battitori al wicket e il capitano della squadra al fielding del fatto che la condizione della palla è stata cambiata e il motivo della sua sostituzione
- informare il capitano della squadra in battuta, non appena possibile, in merito a quanto è accaduto.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



Gli arbitri dovranno riportare sul referto quanto accaduto; il G.S.N. prenderà le misure ritenute più opportune contro i giocatori interessati.

41.3.6. Se non è possibile identificare il giocatore o i giocatori responsabili del cambiamento della condizione della palla gli arbitri dovranno applicare quanto indicato nei successivi paragrafi.

41.3.6.1. Sostituire immediatamente la palla. Gli arbitri dovranno scegliere una palla che abbia un consumo simile e dello stesso modello, colore e marca della palla in uso immediatamente prima della violazione da una selezione di altre cinque palle fornite dalla squadra al lancio.

41.3.6.2. L'arbitro dal lato del lanciatore dovrà dare al capitano della squadra in fielding un primo e ultimo avvertimento e

41.3.6.3. avvisare lo stesso capitano che se ci saranno ulteriori situazioni di cambiamento della condizione della palla da parte di qualche giocatore della sua squadra per il restante campionato, verrà adottato l'Art. 41.3.5.2 e la persona responsabile per l'azione sarà considerata il capitano. La circostanza dovrà essere riportata a referto.

Nel caso di perdita di più di tre palle (vedere anche Art. 4.2.1) e in mancanza di ulteriori palle sostitutive oltre a quelle obbligatorie, la partita potrà proseguire con palle differenti fornite da entrambe le squadre, sempre che i due arbitri siano d'accordo. Tale decisione dovrà essere posta a referto e controfirmata da parte dei capitani delle due squadre su un modulo da consegnare agli arbitri e che essi allegheranno al referto stesso.

Nel caso in cui gli arbitri ritenessero inadeguate o siano esaurite le palline disponibili, la partita sarà considerata conclusa. Se ciò avviene nel corso del primo innings la partita sarà considerata un No Result; se nel corso del secondo innings la partita sarà assegnata con il metodo DLS se sono stati giocati almeno il numero di over minimi per giungere a un risultato, altrimenti la partita sarà considerata un No Result.

41.4. Tentativo deliberato di distrarre lo striker

41.4.1. Per tutti i membri della squadra al fielding sarà considerato scorretto tentare deliberatamente di distrarre lo striker mentre si sta preparando a ricevere o sta ricevendo un lancio.

41.4.2. Se uno dei due arbitri ritiene che l'azione di uno o più giocatori della squadra al fielding sia un tentativo di distrarre lo striker, in primo luogo chiamerà e segnalerà immediatamente Dead Ball, informando l'altro arbitro del motivo della chiamata. L'arbitro dal lato del lanciatore

- assegnerà poi 5 Penalty Runs in favore della squadra in battuta,
- avvertirà il capitano della squadra al fielding, il battitore e, appena possibile, il capitano della squadra in battuta in merito a quanto accaduto.

Nessun battitore potrà essere eliminato da quel lancio. La palla non verrà conteggiata come una dell'over.

Gli arbitri dovranno riportare sul referto quanto accaduto; il G.S.N. prenderà le misure ritenute più opportune contro i giocatori interessati.

41.5. Distrazione, inganno o ostruzione intenzionale di un battitore

41.5.1. In aggiunta all'Art. 41.4, sarà considerato scorretto per tutti i membri della squadra al fielding tentare intenzionalmente, con parole o azioni, di distrarre, ingannare o limitare o impedire i movimenti di un battitore dopo che lo striker ha ricevuto la palla.

41.5.2. Sarà compito di entrambi gli arbitri decidere se qualunque distrazione, inganno o ostruzione è intenzionale o meno.

41.5.3. Se uno dei due arbitri ritiene che un membro della squadra al fielding abbia causato o tentato di causare distrazione, inganno o ostruzione ai movimenti di un battitore, egli chiamerà e segnalerà immediatamente Dead Ball e informerà l'altro arbitro del motivo della chiamata.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



41.5.4. Nessun battitore potrà essere eliminato da quel lancio.

41.5.5. Se un'ostruzione comprende un contatto fisico volontario, gli arbitri decideranno se è stata commessa una violazione all'Art. 42 (Condotta dei Giocatori)

- Se gli arbitri valutano che vi sia stata una violazione all'Art. 42 (Condotta dei giocatori), dovranno applicare le procedure specificate nell'Art. 42 e anche applicare gli Artt. da 41.5.7 al 41.5.9.
- Se gli arbitri valutano che non vi sia stata una violazione all'Art. 42 (Condotta dei giocatori), dovranno applicare gli Artt. da 41.5.6 al 41.5.10.

41.5.6. L'arbitro dal lato del lanciatore

- assegnerà 5 Penalty Runs in favore della squadra in battuta
- informerà il capitano della squadra al fielding e i battitori in merito a quanto è accaduto, e non appena possibile anche il capitano della squadra in battuta.

41.5.7. La palla non verrà conteggiata come una dell'over.

41.5.8. Le corse completate dai battitori prima della violazione saranno conteggiate, insieme a eventuali corse per penalità assegnate a una o all'altra squadra. Inoltre, la corsa in essere dovrà essere conteggiata indipendentemente dal fatto che i battitori si siano già incrociati o meno al momento della violazione.

41.5.9. I battitori al wicket dovranno decidere quale di loro dovrà ricevere il prossimo lancio.

Gli arbitri dovranno riportare sul referto quanto accaduto; il G.S.N. prenderà le misure ritenute più opportune contro i giocatori interessati.

41.6. Lancio di palle corte e veloci, pericolose o scorrette

LANCI GIUDICATI PERICOLOSI

41.6.1. Indipendentemente dall'Art. 41.6.2 (Lanci giudicati scorretti), il lancio di palle corte e veloci sarà considerato pericoloso e scorretto se l'arbitro dal lato del lanciatore ritiene che, prendendo in considerazione l'abilità dello striker, la velocità, la lunghezza, l'altezza e la direzione, tale lancio possa infliggere danni fisici allo striker, indipendentemente dalle protezioni indossate dallo stesso. Sotto la definizione di "pericolosi" ricadranno sia i lanci indirizzati sopra la spalla del battitore (cioè alla testa), sia i lanci indirizzati al busto del battitore, sempre che gli arbitri non ritengano che il battitore, grazie alla sua abilità, sia in grado di gestirli efficacemente senza pericolo. Inoltre, un lancio che rimbalzi sopra la spalla e indirizzato alla testa, pur se giudicato non pericoloso considerando l'abilità del battitore sarà conteggiato come uno dei due lanci non pericolosi ammessi per over.

Nella prima occasione in cui l'arbitro decide che il lancio di palle corte sia pericoloso come stabilito dall'Art. 41.6.1, allora

- L'arbitro dovrà chiamare e segnalare No Ball e, quando la palla sarà morta, avvertire il lanciatore, informare l'altro arbitro, il capitano della squadra al fielding e i battitori in merito a quanto è accaduto. Questo avvertimento si applicherà al lanciatore per l'intero innings.
- Se vi è una seconda successiva occasione, l'arbitro dovrà ripetere tale procedura e informare il lanciatore che questo è l'ultimo avvertimento, e che si applicherà per l'intero innings.
- Se vi sono ulteriori simili infrazioni da parte dello stesso lanciatore nell'innings, l'arbitro dovrà
 - chiamare e segnalare No Ball
 - quando la palla è morta, chiedere al capitano della squadra al fielding di sospendere immediatamente il lanciatore dal lanciare
 - informare l'altro arbitro in merito a quanto accaduto.
- Al lanciatore sospeso non sarà consentito lanciare nuovamente nell'innings.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



- Se applicabile, l'over sarà completato da un altro lanciatore che non deve aver lanciato alcuna parte dell'over precedente né potrà lanciare alcuna parte dell'over successivo.
 - L'arbitro dovrà informare i battitori in merito a quanto è accaduto e, appena possibile, il capitano della squadra in battuta.
 - Gli arbitri dovranno riportare sul referto quanto accaduto; il G.S.N. prenderà le misure ritenute più opportune contro il lanciatore interessato.

LANCI GIUDICATI SCORRETTI (ANTISPORTIVI)

41.6.2. Un lancio veloce e corto non pericoloso, ma scorretto sarà 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 e senza possibilità di causare danni al battitore.

41.6.3. Un lanciatore non potrà fare più di due lanci veloci e corti giudicati non pericolosi per over.

- L'arbitro al lato del lanciatore avvertirà il lanciatore e lo striker dopo il lancio di ogni palla veloce e corta non pericolosa, ma scorretta.
- In aggiunta, una palla che passi sopra l'altezza della testa del battitore in posizione retta sul crease, tale che non gli permetta di colpirla con un normale colpo andrà chiamata Wide Ball.
- Qualunque lancio veloce e corto che venga chiamato Wide Ball dovrà contare come uno dei lanci corti non pericolosi, ma scorretti concessi nell'over
- Se avviene che lo stesso lanciatore nello stesso over lanci più di due lanci veloci e corti non pericolosi, ma scorretti, l'arbitro dal lato del lanciatore dovrà chiamare e segnalare No Ball in ogni occasione. Un segnale differente dovrà essere usato per segnalare un lancio veloce e corto non pericoloso, ma scorretto. L'arbitro dovrà chiamare e segnalare No Ball e toccarsi la testa con l'altra mano.
- Se un lanciatore lancia un terzo lancio veloce e corto non pericoloso, ma scorretto, in un over, l'arbitro, dopo la chiamata di No Ball e quando la palla è morta, dovrà
 - ammonire il lanciatore,
 - informare l'altro arbitro, il capitano della squadra al fielding e i battitori in campo in merito a quando accaduto.

Questo avvertimento si applicherà per l'intero innings.

- Se vi è una seconda occasione in cui al lanciatore viene chiamato un No Ball nell'innings per aver lanciato più di due lanci veloci e corti non pericolosi, ma scorretti nello stesso over, l'arbitro dovrà avvertire il lanciatore che si tratta del suo ultimo avvertimento per l'innings.
- Se vi dovessero essere delle successive occasioni di violazione da parte del lanciatore in quell'innings l'arbitro dovrà
 - chiamare e segnalare No Ball
 - quando la palla è morta, chiedere al capitano della squadra al fielding di sospendere immediatamente il lanciatore dal lanciare
 - informare l'altro arbitro in merito a quanto accaduto.
- Al lanciatore sospeso non sarà consentito lanciare nuovamente nell'innings.
- Se applicabile, l'over sarà completato da un altro lanciatore che non deve aver lanciato alcuna parte dell'over precedente né gli sarà permesso di lanciare alcuna parte dell'over successivo.
 - L'arbitro dovrà informare i battitori in merito a quanto è accaduto, e appena possibile al capitano della squadra in battuta.
 - Gli arbitri dovranno riportare sul referto quanto accaduto; il G.S.N. prenderà le misure ritenute più opportune contro il lanciatore interessato.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



41.6.4. Se gli arbitri iniziano le procedure di avvertimento descritte negli Artt. 41.6 e 41.7 tali avvertimenti non saranno cumulativi.

41.7. Lanci di palle pericolose e scorrette senza rimbalzo

41.7.1. Qualsiasi lancio che passi o sarebbe passato senza rimbalzare sopra l'altezza della vita dello striker, in posizione eretta al popping crease, dovrà essere ritenuto scorretto, anche se non ha potuto infliggere danni fisici allo striker. In occasione di ogni lancio del genere l'arbitro dovrà immediatamente chiamare e segnalare No Ball.

Se, secondo l'arbitro, tale lancio è anche potenzialmente in grado di infliggere danni fisici allo striker, sarà considerato anche pericoloso. In questo caso, quando la palla è morta l'arbitro dovrà ammonire il lanciatore, indicando che si tratta del suo primo e ultimo avvertimento. L'arbitro dovrà informare l'altro arbitro, il capitano della squadra al fielding e i battitori in campo in merito a quanto accaduto. Questo avvertimento si applica per il lanciatore per l'intero innings.

41.7.2. Se vi dovessero essere successive occasioni (dove un lancio pericoloso senza rimbalzo viene lanciato ed è considerato potenzialmente pericoloso per il battitore) da parte dello stesso lanciatore in quell'innings l'arbitro dovrà chiamare e segnalare No Ball.

- Quando la palla è morta, l'arbitro dovrà chiedere al capitano della squadra al fielding di sospendere immediatamente il lanciatore e informare l'altro arbitro in merito a quanto accaduto.

Al lanciatore sospeso non sarà consentito lanciare nuovamente nell'innings.

Se applicabile, l'over sarà completato da un altro lanciatore che non deve aver lanciato alcuna parte dell'over precedente, né gli sarà permesso di lanciare alcuna parte dell'over successivo.

Inoltre, l'arbitro

- dovrà informare i battitori in merito a quanto è accaduto, e appena possibile il capitano della squadra in battuta

Gli arbitri dovranno riportare sul referto quanto accaduto; il G.S.N. prenderà le misure ritenute più opportune contro il lanciatore interessato.

41.7.3. La sequenza di avvertimento come stabilita dagli Artt. 41.7.1 e 41.7.2 è indipendente dall'avvertimento e la sequenza di azioni dell'Art. 41.6.

41.7.4. Se l'arbitro considera che un lanciatore abbia lanciato intenzionalmente un lancio alto senza rimbalzo, considerato pericoloso o scorretto come da Art. 41.7.1, allora l'ammonizione e l'avvertimento dell'Art. 41.7.1. non verrà applicato. L'arbitro dovrà

- immediatamente chiamare e segnalare No Ball
- quando la palla è morta, chiedere al capitano della squadra al fielding di sospendere immediatamente il lanciatore dal lanciare e informare l'altro arbitro in merito a quanto accaduto.

Al lanciatore sospeso non sarà consentito lanciare nuovamente nell'innings.

Se applicabile, l'over sarà completato da un altro lanciatore, che non deve aver lanciato alcuna parte dell'over precedente, né gli sarà permesso di lanciare alcuna parte dell'over successivo

- dovrà inoltre informare i battitori in merito a quanto è accaduto e, appena possibile, il capitano della squadra in battuta

Gli arbitri dovranno riportare sul referto quanto accaduto; il G.S.N. prenderà le misure ritenute più opportune contro il lanciatore interessato.

41.8. Lancio intenzionale del front foot No Ball



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



Se l'arbitro considera che il lanciatore abbia lanciato intenzionalmente un front foot No Ball avvicinandosi così al battitore, ma solo se così facendo ne ha messo in pericolo l'incolumità, dovrà

- quando la palla è morta, chiedere al capitano della squadra al fielding di sospendere immediatamente il lanciatore dal lanciare, e informare l'altro arbitro in merito a quanto accaduto.

Al lanciatore sospeso non sarà consentito lanciare nuovamente nell'innings.

Se applicabile, l'over sarà completato da un altro lanciatore che non deve aver lanciato alcuna parte dell'over precedente, né gli sarà permesso di lanciare alcuna parte dell'over successivo

- Dovrà informare i battitori in merito a quanto è accaduto, e appena possibile il capitano della squadra in battuta.

Gli arbitri dovranno riportare sul referto quanto accaduto; il G.S.N. prenderà le misure ritenute più opportune contro il lanciatore interessato.

41.9. Tempo perso dalla squadra al fielding

41.9.1. Sarà considerato scorretto per tutti i membri della squadra al fielding perdere tempo.

41.9.2. Se uno degli arbitri ritiene che lo svolgersi dell'over è inutilmente lento o che il capitano della squadra al fielding o qualunque altro fielder perda tempo, in prima istanza dovrà

- se la palla è in gioco, chiamare e segnalare Dead Ball
- informare l'altro arbitro in merito a quanto accaduto.

L'arbitro dal lato del lanciatore dovrà poi

- ammonire il capitano della squadra al fielding, indicando che si tratta del primo e ultimo avvertimento
- informare i battitori in merito a quanto è accaduto.

41.9.3. Se un arbitro considera che vi sia un'ulteriore perdita di tempo in quell'innings da parte di qualsiasi fielder, egli dovrà

- se la palla è in gioco, chiamare e segnalare Dead Ball
- informare l'altro arbitro in merito a quanto accaduto.

L'arbitro dal lato del lanciatore dovrà assegnare 5 Penalty Runs in favore della squadra in battuta, e informare il capitano della squadra al fielding in merito a quanto accaduto.

Inoltre, l'arbitro dovrà informare i battitori in merito a quanto è accaduto, e appena possibile il capitano della squadra in battuta.

Se gli arbitri sono convinti che la perdita di tempo è intenzionale o ripetuta nel tempo, potranno scriverlo a referto. In tali circostanze il capitano e/o membri della squadra al fielding responsabili per la perdita di tempo verranno coinvolti nelle decisioni del G.S.N.

41.10. Battitore che perde tempo

41.10.1. Per un battitore sarà considerato scorretto perdere il tempo. In circostanze normali lo striker dovrebbe essere sempre pronto a ricevere il lancio quando il lanciatore è pronto a iniziare la rincorsa o la sua normale azione di lancio.

In aggiunta il battitore appena entrato, se non è lo striker, dovrà essere in posizione per permettere al suo compagno di ricevere il lancio successivo entro 3 minuti dalla caduta del wicket precedente.

41.10.2. Se uno dei due battitori perde tempo non riuscendo a essere pronto, come indicato nell' Art. 41.10.1 o in altro modo, verrà adottata la seguente procedura. Alla prima occasione o prima che il lanciatore inizi la rincorsa o quando la palla è morta, l'arbitro



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



- avvertirà entrambi i battitori e dirà loro che si tratta del primo e ultimo avvertimento. Questo avvertimento continuerà ad applicarsi durante tutto l'innings e per tutti i battitori. L'arbitro informerà nello stesso modo tutti i battitori che entreranno
- informerà l'altro arbitro di quanto è avvenuto
- informerà dell'accaduto il capitano della squadra al fielding e, non appena possibile, il capitano della squadra in battuta.

41.10.3. In caso di ulteriori perdite di tempo da parte di qualsiasi battitore nello stesso innings, l'arbitro, al momento opportuno mentre la palla è morta,

- assegnerà 5 Penalty Runs in favore della squadra al fielding
- informerà l'altro arbitro di quanto è accaduto
- informerà dell'accaduto l'altro battitore, il capitano della squadra al fielding e, non appena possibile, il capitano della squadra in battuta

Se gli arbitri sono convinti che la perdita di tempo è intenzionale o ripetuta nel tempo, potranno scriverlo a referto. In tali circostanze il battitore sarà coinvolto nelle decisioni del GSN.

41.11. L'area protetta

L'area protetta è quella fascia del pitch delimitata da un rettangolo ideale che ha come estremi le linee immaginarie poste a 5 ft / 1,52 m di fronte alle popping crease e parallele ad esse, e come lati due linee immaginarie parallele alla linea, anch'essa immaginaria, che unisce i due stump centrali dei wicket e distanti 1 ft / 30,48 cm da essa su ciascun lato.

41.12. Fielder che danneggia il pitch

Questa regola si applicherà anche in presenza di pitch artificiali.

41.12.1. Sarà considerato scorretto causare intenzionali o evitabili danni al pitch. Un fielder la cui presenza sul pitch non venga considerata giustificata da uno dei due arbitri verrà ritenuto colpevole di provocare danni evitabili.

41.12.2. Se un fielder causa dei danni evitabili al pitch, ad eccezione per quanto stabilito dall'Art. 41.13.1, alla prima occasione in cui l'arbitro vede la violazione, quando la palla diverrà morta dovrà informare l'altro arbitro. L'arbitro dal lato del lanciatore dovrà poi

- ammonire il capitano della squadra al fielding, indicando che si tratta del primo e ultimo avvertimento. Questo avvertimento si applicherà per tutta la durata dell'innings
- informare il battitore di quanto è avvenuto.

41.12.3. Se durante il medesimo innings vi è un'ulteriore infrazione da parte di qualsiasi fielder, l'arbitro che vede la violazione, quando la palla è morta dovrà informare l'altro arbitro. L'arbitro dal lato del lanciatore dovrà poi

- assegnare 5 Penalty Runs in favore della squadra in battuta.

Inoltre, l'arbitro dovrà

- informare il capitano della squadra al fielding in merito a quanto accaduto
- Informare i battitori e, non appena possibile, il capitano della squadra in battuta in merito all'accaduto.

Gli arbitri dovranno scrivere a referto tale accadimento ed in tali circostanze il fielder verrà coinvolto nelle decisioni del G.S.N..

41.13. Lanciatore che corre sull'area protetta del pitch

Questa regola si applicherà anche in presenza di pitch artificiali.

41.13.1. Sarà considerato scorretto per un lanciatore entrare nell'area protetta del pitch nel suo follow-through senza una ragionevole causa, sia dopo aver lanciato la palla, sia nel caso non lanci la palla.

41.13.2. Se un lanciatore viola questo articolo, nella prima occasione e quando la palla è morta, l'arbitro dovrà



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



- ammonire il lanciatore e informare l'altro arbitro in merito a quanto accaduto. L'ammonimento varrà per quel lanciatore per l'intero innings.

41.13.3. Se durante lo stesso innings il medesimo lanciatore viola questo articolo, l'arbitro dovrà ripetere la procedura riportata sopra indicando che questo sarà il suo ultimo avvertimento. Questo avvertimento rimarrà valido per l'intero innings.

41.13.4. Se durante lo stesso innings il medesimo lanciatore viola per la terza volta questo articolo, quando la palla è morta l'arbitro dovrà

- chiedere al capitano della squadra al fielding di sospendere immediatamente il lanciatore dal lanciare. Se applicabile, l'over sarà completato da un altro lanciatore che non deve aver lanciato alcuna parte dell'over precedente, né gli sarà permesso di lanciare alcuna parte dell'over successivo. Al lanciatore sospeso non sarà consentito lanciare nuovamente nell'innings
- informare l'altro arbitro in merito a quanto accaduto
- informare i battitori in merito a quanto è accaduto, e appena possibile al capitano della squadra in battuta.

Gli arbitri dovranno riportare sul referto quanto accaduto; il G.S.N. prenderà le misure ritenute più opportune contro il lanciatore interessato.

41.14. Battitore che danneggia il pitch

Questa regola si applicherà anche in presenza di pitch artificiali.

41.14.1. Sarà considerato scorretto causare intenzionali o evitabili danni al pitch. Se lo striker entra nell'area protetta mentre gioca la palla, si deve spostare immediatamente dopo dall'area. Un battitore la cui presenza sul pitch non venga considerata giustificata da uno dei due arbitri verrà ritenuto colpevole di provocare danni evitabili.

41.14.2. Se uno dei due battitori causa un danno intenzionale o evitabile al pitch, ad eccezione di quanto stabilito dall'Art. 41.15, nella prima occasione in cui l'arbitro noterà la violazione, quando la palla è morta informerà l'altro arbitro di quanto è accaduto, Quindi l'arbitro dal lato del lanciatore

- avvertirà i battitori che l'azione è scorretta e segnalerà che si tratta del primo e ultimo avvertimento. Questo avvertimento varrà per tutto l'innings e per tutti i battitori. L'arbitro ne informerà tutti i battitori entranti
- informerà di quanto accaduto il capitano della squadra al fielding e, non appena possibile, il capitano della squadra in battuta.

41.14.3. Se si verifica un'ulteriore occasione di danno evitabile al pitch da parte di un battitore in quell'innings, l'arbitro che nota la violazione, quando la palla è morta, informerà l'altro arbitro di quanto è accaduto.

L'arbitro dal lato del lanciatore

- non concederà alcun punto alla squadra in battuta
- farà tornare i battitori Not Out alle loro posizioni originali
- segnalerà No Ball o Wide Ball agli scorer se applicabile
- assegnerà 5 Penalty Runs in favore della squadra al fielding
- assegnerà qualunque Penalty Runs che siano applicabili, ad eccezione per i Penalty Runs stabiliti dall'Art. 28.3 (Caschi protettivi appartenenti alla squadra al fielding)
- Informerà di quanto accaduto il capitano della squadra al fielding e, non appena possibile, il capitano della squadra in battuta.

41.14.4. Gli arbitri dovranno riportare sul referto quanto accaduto; il G.S.N. prenderà le misure ritenute più opportune contro il battitore interessato.

41.15. Striker nell'area protetta

Questa regola si applicherà anche in presenza di pitch artificiali.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



41.15.1. Lo striker non potrà adottare una posizione di battuta all'interno dell'area protetta o così vicino a essa da rendere inevitabile il frequente sconfinamento.

Lo striker potrà segnare un guard su pitch, a condizione che non sia troppo vicino all'area protetta.

41.15.2. Se un arbitro considera che vi sia ulteriore violazione dell'Art. 41.15.1, se il lanciatore non è entrato nell'azione di lancio dovrà chiamare immediatamente Dead Ball, altrimenti attendere che la parta sia morta; quindi informerà l'altro arbitro di quanto è accaduto.

L'arbitro dal lato del lanciatore

- avvertirà lo striker che il suo comportamento è scorretto e che questo è il suo primo e ultimo ammonimento. Questo ammonimento si applicherà durante l'intero innings a tutti i battitori. L'arbitro dovrà informare anche il non striker e ogni battitore entrante
- informerà di quanto accaduto il capitano della squadra al fielding e, non appena possibile, il capitano della squadra in battuta.

41.15.3. Se vi è un'ulteriore violazione di una delle condizioni dell'Art. 41.15.1 da parte di qualunque battitore in quell'innings, l'arbitro, se il lanciatore non è entrato nell'azione di lancio, dovrà chiamare immediatamente Dead Ball, altrimenti attendere che la parta sia morta, e quindi dovrà informare l'altro arbitro di quanto è accaduto.

L'arbitro dal lato del lanciatore

- non concederà alcun punto alla squadra in battuta
- farà ritornare i battitori Not Out alle loro posizioni originali
- segnalerà No Ball o Wide agli scorer se applicabile
- assegnerà 5 Penalty Runs a favore della squadra al fielding
- assegnerà ogni altri 5 Penalty Runs che siano applicabili, ad eccezione per i Penalty Runs stabiliti dall'Art. 28.3 (Caschi protettivi che appartengono alla squadra al fielding)
- informerà di quanto accaduto il capitano della squadra al fielding e, non appena possibile, il capitano della squadra in battuta.

Gli arbitri dovranno riportare sul referto quanto accaduto; il G.S.N. prenderà le misure ritenute più opportune contro il battitore interessato.

41.16. Non-striker che lascia la sua area in anticipo

41.16.1. Se il non-striker è fuori dalla sua area in qualsiasi momento, da quando la palla entra in gioco fino all'istante in cui normalmente ci si aspetta che il lanciatore rilasci la palla, il non-striker può essere eliminato Run Out. In queste circostanze, il non-striker sarà eliminato Run Out se è fuori dalla sua area quando il suo wicket viene rotto dal lanciatore sia tirando la palla verso wicket, sia rompendo il wicket con la mano che tiene la palla, indipendentemente dal fatto che la palla venga successivamente lanciata o meno.

41.16.2. Se la palla non viene lanciata e c'è un appello, l'arbitro dovrà prendere la sua decisione sul Run Out

- Se il non-striker non è eliminato, l'arbitro chiamerà e segnalerà Dead Ball prima possibile
- la palla non dovrà essere considerata come una dell'over.

41.16.3. Se la palla viene lanciata e c'è un appello, l'arbitro dovrà prendere la sua decisione sul Run Out

- Se il non-striker non è eliminato, la palla rimane in gioco e si applica la Legge 21.6 (Bowler che rompe il wicket durante il lancio della palla)
- Se il non-striker viene eliminato, la palla non dovrà essere considerata come una dell'over.

41.17. Battitori che “rubano” una corsa

41.17.1. Sarà considerato scorretto per i battitori tentare di “rubare” una corsa durante la rincorsa del lanciatore.

A meno che il lanciatore tenti di eliminare Run Out uno dei due battitori – vedere Artt. 41.16 e 21.4 (Lanciatore che tira la palla verso il lato dello striker prima del lancio) - l'arbitro dovrà



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



- chiamare e segnalare Dead Ball non appena i battitori si incrociano in tale tentativo.
- informare l'altro arbitro del motivo di questa azione.

L'arbitro dal lato del lanciatore

- farà tornare i battitori alle loro posizioni originali
- assegnerà 5 Penalty Runs a favore della squadra al fielding
- informerà di quanto è accaduto i battitori, il capitano della squadra al fielding e, non appena possibile, il capitano della squadra in battuta.

Gli arbitri dovranno riportare sul referto quanto accaduto; il G.S.N. prenderà le misure ritenute più opportune contro i battitori interessati.

41.18. Penalty Runs

41.18.1. Quando vengono assegnati Penalty Runs a favore di una squadra, l'arbitro dovrà segnalare la cosa allo scorer dopo che la palla è divenuta morta. Vedere Art. 2.13 (Segnali).

41.18.2. I Penalty Runs verranno assegnati in tutti i casi previsti dalle Playing Conditions anche se un risultato è già stato raggiunto. Vedere Art. 16.5 (Colpo vincente o extras).

Notare comunque che le restrizioni sulla assegnazione dei Penalty Runs secondo gli Art. 23.3 (Leg Byes da non assegnare) e 34.4 (Corse da una palla colpita legittimamente più di una volta) verranno applicate.

41.18.3. Quando 5 Penalty Runs sono assegnati a favore della squadra in battuta sotto uno degli Artt. 24.4 (Giocatore che rientra senza permesso), 28.2 (Presa della palla), 28.3 (Caschi protettivi che appartengono alla squadra al fielding) o sotto gli Artt. 41.3, 41.4, 41.5, 41.9 o 41.12, allora

- questi saranno annotati come Penalty Extras e verranno sommati a tutte le altre penalità
- questi saranno assegnati quando la palla è morta e non saranno considerati come punti del lancio immediatamente precedente né del lancio immediatamente successivo, e saranno sommati alle corse di tali lanci
- i battitori non cambieranno posizione solamente a causa dell'assegnazione dei 5 Penalty Runs.

41.18.4. Quando 5 Penalty Runs vengono assegnati a favore della squadra al fielding, secondo l'Art. 18.5.2 (Corse short intenzionali) o sotto gli Artt. 41.10, 41.14, 41.15 o 41.17, saranno aggiunti come Penalty Extras al totale dei punti ottenuti dalla squadra nell'innings completato più recentemente. Se la squadra al fielding non ha completato un innings, i 5 Penalty Runs saranno aggiunti ai punti dell'innings seguente.

42. CONDOTTA DEI GIOCATORI

Tutti i giocatori e dirigenti saranno tenuti a mantenere una condotta corretta durante lo svolgimento del gioco e fino al termine dell'incontro, cioè fino alla chiusura del Referto arbitrale, dopo che lo scorer avrà consegnato lo scoresheet completo. Qualunque comportamento che, a giudizio degli arbitri, non sia consono alle regole o allo spirito del gioco sarà sanzionato.

42.1. Cattiva condotta da parte dei giocatori o dirigenti

Le violazioni alla normale condotta dei giocatori sono divise in quattro livelli; la lista che segue non deve essere intesa come completa, ma dovrà servire solamente come esempio e linea guida:

Livello 1

Danneggiamento volontario e non necessario del campo o di qualunque attrezzatura che faccia parte del campo
 Dissenso esplicito, manifestato con parole o atti, rispetto a una decisione dell'arbitro
 Linguaggio osceno (non diretto a nessuno)
 Gesti osceni (non diretti a nessuno)
 Appeals eccessivi (per durata e intensità)
 Avvicinarsi all'arbitro in modo aggressivo durante un appeal
 Qualunque altra condotta del genere



DISCIPLINA SPORTIVA
 ASSOCIATA RICONOSCIUTA
 DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
 Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



Livello 2

Dissenso esplicito e più grave, manifestato con parole o atti, rispetto a una decisione dell'arbitro
Contatto fisico volontario con un giocatore, non giustificato dal gioco
Lancio della palla a un giocatore, a un arbitro o ad altra persona in modo pericoloso
Uso di un linguaggio o di gesti osceni o insultanti rivolgendosi direttamente a un giocatore, a un arbitro o ad altra persona
Qualunque altra condotta del genere

Livello 3

Intimidazione di un arbitro con linguaggio o comportamento
Tentativo di assalire un giocatore o qualunque altra persona (esclusi gli arbitri)

Livello 4

Tentativo di assalire un arbitro
Contatto fisico volontario e inappropriato con un arbitro
Assalire fisicamente un giocatore o qualunque altra persona
Qualunque atto fisicamente violento.

42.1.1. Se un arbitro considera che un giocatore ha commesso una di queste violazioni durante l'incontro, l'arbitro dovrà chiamare e segnalare Dead Ball. Questa chiamata può essere ritardata finché l'arbitro non è convinto che tale chiamata non svantaggerà la squadra che non ha commesso la violazione.

42.1.2. L'arbitro dovrà informare l'altro arbitro, e insieme dovranno decidere concordemente quale violazione è stata commessa.

42.1.3. Se la violazione è commessa da un battitore, gli arbitri dovranno chiamare in campo il capitano del giocatore che ha commesso la violazione e informarlo di quanto è accaduto. Solamente in questa occasione il battitore al wicket non potrà fare le veci del suo capitano.

42.2. Violazioni e azioni da parte degli arbitri

Per ogni tipo di violazione gli arbitri dovranno:

- chiamare e segnalare Dead Ball
- farsi consegnare la palla
- chiamare Time
- consultarsi con il collega riguardo la violazione commessa e la sanzione da imporre, che deve essere approvata da entrambi
- chiamare il capitano della squadra il cui giocatore ha commesso l'infrazione. Se il giocatore colpevole è un battitore si chiamerà in campo il capitano della squadra in battuta. Si ricorda che questo è l'unico caso in cui i battitori non agiscono come capitani
- comunicare al capitano che è stata commessa un'infrazione, spiegare quale tipo di infrazione è stata commessa, quale è il livello di violazione e la sanzione che si è deciso di applicare
- prendere nota dell'accaduto per riportarlo sul referto.

Gli arbitri applicheranno quindi le seguenti sanzioni:

Violazione di Livello 1:

Warning alla prima violazione, 5 Penalty Runs dalla seconda e seguenti (gli arbitri avvertiranno il capitano della squadra un di cui membro ha compiuto la violazione che qualunque altra violazione successiva comporterà 5 Penalty Runs).

Violazione di livello 2:



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



5 Penalty Runs (gli arbitri avvertiranno il capitano della squadra un di cui membro ha compiuto la violazione che qualunque altra violazione successiva, anche di Livello 1, comporterà da quel momento 5 Penalty Runs).

Violazione di livello 3:

Sospensione temporanea del giocatore colpevole. Gli arbitri imporranno al capitano della squadra di fare uscire dal campo il giocatore colpevole per i periodi seguenti:

in partite a over limitati: per 1/5 degli over previsti per l'innings all'inizio del gioco.

Inoltre:

- nessun sostituto potrà entrare in campo al posto del giocatore sospeso. Se il giocatore sospeso è un battitore, un suo compagno, se disponibile, ne prenderà il posto.
- se il giocatore sospeso è un battitore, potrà rientrare, una volta scontata la sospensione, solo alla caduta di un wicket. Se non potrà rientrare per non aver scontato l'intera sospensione a fine partita, sarà riportato nello score-sheet come Retired – Not out.
- se nessun altro battitore è disponibile a entrare in battuta alla caduta di un wicket al posto del battitore sospeso, l'innings si considererà terminato.
- ogni over di sospensione che rimanga da scontare alla fine di un innings si dovrà scontare nell'innings seguente.
- ogni palla rimanente dell'over in cui avviene la sospensione non conterà per il tempo di sospensione (gli over di sospensione devono essere pieni).

Inoltre l'arbitro al wicket dovrà:

- avvertire il capitano che ogni violazione successiva, anche di livello 1, comporterà da quel momento 5 Penalty Runs.
- segnalare allo scorer la penalità di livello 3 (prima alzando e abbassando più volte e lateralmente un braccio; poi alzando entrambe le mani, con le dita aperte, all'altezza delle spalle).

Violazione di livello 4:

Espulsione del giocatore colpevole. Gli arbitri imporranno al capitano della squadra di fare uscire il giocatore colpevole, che non potrà più rientrare.

Inoltre:

- nessun sostituto potrà entrare in campo al posto del giocatore sospeso.

Inoltre l'arbitro al wicket dovrà:

- avvertire il capitano che ogni violazione successiva, anche di livello 1, comporterà da quel momento 5 Penalty Runs
- segnalare allo scorer la penalità di livello 4 (prima alzando e abbassando più volte e lateralmente un braccio; poi alzando un dito con il braccio alzato all'altezza della spalla)

Oltre a ciò gli arbitri dovranno dettagliare nel referto tutte le violazioni accadute e le sanzioni che sono state applicate in modo da consentire al G.S.N. di sanzionare tali violazioni secondo gli Artt. 50, 51 e 52 del Reg. G. e D.

42.3. Capitano che rifiuta di fare uscire il giocatore

Se il capitano o entrambi i capitani si rifiutano di fare uscire il giocatore o i giocatori della propria squadra sospesi o espulsi gli arbitri interromperanno la partita fino al momento in cui i capitani ottempereranno all'invito; nel caso il rifiuto perdurasse dichiareranno la partita terminata. In ogni caso gli arbitri riporteranno a referto quanto accaduto.

42.4. Ulteriori specificazioni

42.4.1. Se il giocatore che ha commesso una violazione di livello 4 è il wicket-keeper, solamente un giocatore titolare potrà prendere il suo posto.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org



- 42.4.2. Se il giocatore che ha commesso una violazione di livello 4 è un sostituto, la penalità che eventualmente gli viene comminata si estenderà anche al giocatore titolare sostituito, limitatamente alla sanzione della giornata. A referto andrà specificato che il colpevole era un sostituto, e solo a questi saranno eventualmente comminate altre sanzioni dal G.S.N.
- 42.4.3. Se il giocatore che ha commesso una violazione di livello 4 è un battitore, dovrà essere riportato nello score-sheet come Ritirato – Out, sempre che non sia stato eliminato in altro modo.
- 42.4.4. Se il giocatore che ha commesso una violazione di livello 4 è il lanciatore, l'over eventualmente da terminare sarà completato da un altro giocatore, che non abbia lanciato l'over precedente e che non potrà lanciare l'over successivo. I due spezzoni di over conteranno come interi nel calcolo di ciascun lanciatore.
- 42.4.5. Si tenga presente che per violazioni di qualunque livello avvenute dopo la fine della partita, ma prima della chiusura del referto arbitrale, nessun eventuale Penalty Run dovrà essere assegnato (per non cambiare il risultato conseguito sul campo). Tuttavia dovrà essere annotato in referto qualunque comportamento che avrebbe potuto essere sanzionato durante lo svolgimento dell'incontro.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketitalia.org

Sede Legale: Piazza L. De Bosis 15 - 00135 Roma
Tel +39 06 32723206/7/8 - Fax +39 06 32723209
segreteria@cricketitalia.org

