



**FEDERAZIONE
CRICKET ITALIANA**

FCrI Playing Conditions

(incorporando il Codice 2017 del MCC Laws of Cricket e le successive modifiche)

Emendate 11/04/19

CONTENUTI	Errore. Il segnalibro non è definito.
1 I GIOCATORI [THE PLAYERS]	3
2 GLI ARBITRI [THE UMPIRES]	7
3 I SEGNAPUNTI [THE SCORERS]	11
4 LA PALLA [THE BALL]	11
5 LA MAZZA [THE BAT]	12
6 IL PITCH [THE PITCH]	14
7 I CREASES [THE CREASES]	15
8 I WICKETS [THE WICKETS]	15
9 PREPARATION AND MAINTENANCE OF THE PLAYING AREA NON SI APPLICA	16
10 COVERING THE PITCH NON SI APPLICA	17
11 INTERVALLI [INTERVALS]	17
12 INIZIO DEL GIOCO; FINE DEL GIOCO [START OF PLAY; CESSATION OF PLAY]	18
13 INNINGS [INNINGS]	20
16 IL RISULTATO THE RESULT	23
17 L'OVER THE OVER	26
18 REGISTRAZIONE DEI RUNS/PUNTI [SCORING RUNS]	27
19 IL BOUNDARY	31
20 PALLA MORTA	33
21 NO BALL	35
22 WIDE BALL	38
23 BYE AND LEG BYE	40
24 ASSENZA DEL FIELDER; SOSTITUTI FIELDER'S ABSENCE; SUBSTITUTES	40 41
25 BATSMAN'S INNINGS	44
26 PRATICA SUL CAMPO [PRACTICE ON THE FIELD]	45
27 IL WICKET-KEEPER THE WICKET-KEEPER	46
28 IL FIELDER [THE FIELDER]	47

29 IL WICKET È CADUTO [THE WICKET IS DOWN]	51
30 BATTITORE FUORI DALLA SUA AREA [BATSMAN OUT OF HIS GROUND]	52
31 APPELLI APPEALS	52
32 BOWLED	53
33 CAUGHT	54
34 PALLA COLPITA DUE VOLTE [HIT THE BALL TWICE]	55
35 HIT WICKET	56
36 LEG BEFORE WICKET	56
37 OSTRUZIONE DEL CAMPO [OBSTRUCTING THE FIELD]	57
38 RUN OUT	58
39 STUMPED	59
40 TIMED OUT	60
41 GIOCO SCORRETTO [UNFAIR PLAY]	60
42 CONDOTTA DEI GIOCATORI [PLAYERS' CONDUCT]	70



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



Preamble - The Spirit of Cricket

PREAMBOLO – LO SPIRITO DEL CRICKET

Il cricket deve molto del suo appeal e divertimento al fatto che viene giocato non solo nel rispetto delle Leggi (che sono incorporate all'interno 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, ma si estende a tutti i giocatori, arbitri, scorers, e, nel cricket giovanile, soprattutto agli insegnanti, allenatori e genitori.

Il rispetto è fondamentale per lo Spirito del Cricket

Rispetta il tuo capitano, compagni di squadra, avversari e l'autorità degli arbitri

Sii combattivo ma gioca correttamente

Accetta la decisione 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

Congratula gli avversari nei loro successi, e godi per quelli della tua squadra

Ringrazia gli ufficiali di gara (arbitri e scorers) e i tuoi avversari al termine dell'incontro, a prescindere dal risultato.

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

1 I GIOCATORI [THE PLAYERS]

1.1 Numero dei giocatori [Number of players]

La partita si disputa fra due squadre, ognuna costituita da undici elementi, 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 A.S.A. potranno dare inizio alla gara schierandosi in campo anche con 10 o 9 giocatori.

1.1.2.1 In caso una A.S.A. si schieri in campo con 10 giocatori, la mancanza di un giocatore comporterà la decurtazione di 1 punto in classifica alla A.S.A. in difetto.

1.1.2.2 In caso una A.S.A. si schieri in campo con 9 giocatori, la mancanza di due giocatori comporterà la decurtazione di 2 punti in classifica alla A.S.A. in difetto.

1.1.3 Ai sensi della Delibera 01/2019 che regola la materia:

1.1.3.1 A prescindere dal numero di giocatori schierati in campo è obbligatorio la presenza di almeno 3 atleti della categoria ITA/ITAN. In aggiunta:

- a) 2 Under 21 nati dopo 01/09/97 (qualsiasi categoria esclusa STR) sostituibili da ITA/ITAN di qualsiasi età, oppure:
- b) 1 Under 21 nato dopo 01/09/97 ed 1 Under 23 nato dopo 01/09/95 (qualsiasi categoria esclusa STR) sostituibili da ITA/ITAN di qualsiasi età

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



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



- 1.1.3.3 Il numero dei giocatori residenti (RES) schierabili in ogni partita varierà in funzione di quanto sopra, fermo restando che lo schieramento dei giocatori ITA/ITAN è obbligatorio ed illimitato mentre quello dei giocatori RES e STR è facoltativo ancorché limitato. **SI APPLICA QUANTO PREVISTO DAL REGOLAMENTO AMMINISTRATIVO SPECIFICO**
- 1.1.3.4 Nel caso in cui una ASA si schieri con 10 o 9 giocatori in campo, il numero dei giocatori appartenenti alla categoria STR subirà una variazione. Qualora si schierino 10 giocatori, i giocatori STR non potranno essere più di 1. Qualora si schierino 9 giocatori, i giocatori STR non potranno essere schierati.
- 1.1.4 L'inadempienza alle precedenti disposizioni comporterà, per la A.S.A. in difetto, la sconfitta a tavolino per 240 punti a zero, ai sensi dell'art. 11 del Regolamento Giustizia e Disciplina, e, se ospitante, un'ammenda fino a un massimo fino ad € 500.00 (cinquecento/00), con indennizzo equivalente all'ammenda da corrispondersi alla squadra ospitata, ai sensi dell'art. 23 del Reg. Giust. e Disc., nonché una penalizzazione fino a un massimo di 15 punti in classifica. Le ammende pecuniarie sopra riportate s'intendono ridotte del 50% in caso d'inadempienza della squadra ospitata. **SI APPLICA SOLO PER IL CAMPIONATO DI SERIE A, PER LE ALTRE COMPETIZIONI FARE RIFERIMENTO QUANTO PREVISTO DAL REGOLAMENTO AMMINISTRATIVO SPECIFICO**
- 1.1.5 Alla stessa sanzione prevista all'art 1.1.4 soggiace la A.S.A. che non si presenti al campo per disputare la gara, salvo cause di forza maggiore oggettive comunicate all'Arbitro designato almeno due ore prima dell'orario ufficiale di inizio gara.
- 1.1.6 Una A.S.A. che dovesse risultare recidiva nell'inadempienza al comma che precede, conformemente a quanto stabilito dall'art. 86 comma 1 Reg. G. e C., sarà automaticamente sospesa dal prendere ulteriormente parte al Campionato e retrocessa all'ultimo posto in classifica, ferme restando tutte le sanzioni di cui ai precedenti due commi per gli incontri non disputati.

1.2 Nomina e cambio dei giocatori [Nomination and replacement of players]

- 1.2.1 Ogni capitano dovrà nominare 11 giocatori più un massimo di quattro sostituti fielder per iscritto e consegnare la lista ad uno degli arbitri prima del toss. Nessun giocatore nominato (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.
- 1.2.2 Solo i giocatori nominati nella lista giocatori come sostituti (riserve) fielder potranno fungere da fielder.
- 1.2.3 Tutti i giocatori elencati nella lista, compresi sostituti (reserve), devono possedere i requisiti necessari per giocare in quella squadra, e con il loro inserimento nella lista tali giocatori si dichiarano idonei.
- 1.2.4 Inoltre, con la loro nomina (inserimento) nella lista tutti i nominati accettano di seguire tutti i seguenti Regolamenti F.Cr.I., Regolamento Gare e Campionati, Regolamento di Giustizia, Regolamento Antidoping.
- 1.2.5 Un giocatore o uno tesserato che non è stato inserito nella lista giocatori della partita consegnata agli arbitri non potrà, dal momento del riconoscimento ufficiale dei giocatori e per il resto della partita:
- 1.2.5.1 Essere nominato, farsi carico dei compiti o delle responsabilità del sostituto fielder,
- 1.2.5.2 Entrare in qualsiasi parte dell'area di gioco (Che include la parte del campo tra il perimetro del boundary e le reti perimetrali) in qualsiasi momento, incluse le interruzioni programmate o non.
- Ad un giocatore che è stato sospeso dal partecipare alla partita è permesso dal momento del riconoscimento ufficiale dei giocatori e fino alla fine della partita di entrare negli spogliatoi dei giocatori, ad eccezione del fatto che lo spogliatoio, o parte di esso non sia nell'area descritta nel comma 1.2.5.2 (ad esempio un giocatore non può andare sul onfield "dugout")
- 1.2.6 Ogni giocatore partecipante ad un incontro dovrà essere riconoscibile mediante identificazione numerica,



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketititalia.org

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



chiaramente visibile sul retro della maglia 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 A.S.A., o in loro assenza i capitani, consegneranno agli arbitri le rispettive formazioni, correttamente e completamente compilate in duplice copia esclusivamente sui moduli federali all'uopo predisposti o su carta intestata della A.S.A., allegati i cartellini, e documenti d'identità per i tesserati che ne sono sprovvisti, dei giocatori, dei sostituti (riserve) e degli addetti al punteggio (scorer), partecipanti all'incontro, in conformità con quanto stabilito dall'art. 22 del Reg. G. e C. a seguito di ciò gli arbitri procederanno al riconoscimento individuale di ogni singolo giocatore, sostituto (riserve) e scorer, mediante appello nominale. La consegna della lista su modulo non conforme a quelli sopra indicati, ovvero non correttamente compilata in ogni sua parte, comporterà una sanzione fino ad € 100.00 (cento/00).
- 1.2.7.1 Più specificamente, per i Campionato italiani ogni A.S.A. dovrà anche nominare ed identificare agli arbitri al momento del riconoscimento, un capitano, un Vicecapitano ed il wicket-keeper.
- 1.2.8 Più specificatamente, gli scorer dovranno fornire indirizzo e-mail e numero telefonico per la ricezione della tabella Duckworth/Lewis/Stern (di seguito DLS) che verrà inviata loro dal DLS Tournament manager.
- 1.2.9 La lista giocatori consegnata agli arbitri dovrà chiaramente indicare la categoria d'appartenenza di ogni singolo tesserato. Non avvenendo ciò, in caso di successiva verifica della violazione formale dell'articolo sopra citato, la A.S.A. in difetto subirà una ammenda fino ad €100.00 (cento/00), ferma restando l'applicazione delle sanzioni previste dall'art. 1.1.4 del presente Playing Conditions in caso di conferma dell'inadempienza sostanziale.
- 1.2.10 Espletato quanto sopra non più tardi di 10 minuti prima l'orario previsto per l'inizio della gara, si darà luogo al toss, sorteggio mediante lancio di monetina. Non avvenendo ciò varrà quanto disposto dal successivo comma 1.2.11
- 1.2.11 Trascorso il tempo limite per il toss (10 minuti prima l'orario previsto per l'inizio gara), è prevista, in caso d'inadempienza di una sola A.S.A., la perdita d'ufficio del toss stesso. In caso d'inadempienza da parte di tutte e due le A.S.A. è prevista la decurtazione di 1 punto in classifica dal decimo minuto di ritardo fino al quarantesimo minuto di ritardo, fermo restando il sorteggio favorevole per la A.S.A. avente espletato per prima le formalità preliminari all'incontro.
- 1.2.12 Sarà consentito ad un massimo di due giocatori l'allontanamento temporaneo/definitivo dal campo di gioco anche prima del termine dell'incontro informando gli arbitri. Tale norma si applica nel caso siano stati schierati 11 giocatori. Se vengono schierati 10 giocatori all'inizio dell'incontro soltanto un giocatore si potrà allontanare temporaneamente/definitivamente dal campo prima del termine dell'incontro.
- In nessun caso sarà possibile schierare in campo meno di 9 giocatori.
 - L'allontanamento definitivo deve avvenire dopo l'inizio del secondo inning (per la possibilità dell'antidoping)
 - Non potrà allontanarsi un giocatore sorteggiato.
 - Non sarà possibile far entrare un fielder sostitutivo al posto di un giocatore allontanato temporaneamente/definitivamente.
- Il minimo di giocatori ITA/ITANeventualmente previsto deve essere rispettato. **SI APPLICA SOLO PER IL CAMPIONATO DI SERIE A, PER LE ALTRE COMPETIZIONI FARE RIFERIMENTO AL REGOLAMENTO AMMINISTRATIVO SPECIFICO.**
- 1.2.13 La consegna in duplice copia delle liste con allegati cartellini o documenti d'identità contenenti i nominativi di tesserati non presenti al campo al momento della consegna medesima, non sarà valida e comporterà un'ammenda fino ad € 50,00 (cinquanta/00) a carico della squadra in difetto
- 1.2.14 Per poter disputare regolarmente una gara di Campionato, ciascun giocatore dovrà risultare regolarmente tesserato alla Federazione ai sensi degli artt. 95 - 124 del regolamento Organico. Il riconoscimento, pertanto, avrà luogo mediante cartellino federale.
- 1.2.15 I tesserati sprovvisti di cartellino federale al momento della identificazione potranno farsi riconoscere mediante un documento d'identità personale originale e potranno giocare "sub-iudice" 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:



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



- a) carta d'identità italiana;
 - b) patente di guida italiana;
 - c) passaporto;
 - d) certificato di nascita con foto rilasciata dal Comune di residenza;
 - e) tesserino scolastico con foto rilasciato dalla scuola e in corso di validità;
 - f) documento di identità equiparato alla carta di identità rilasciato da ente italiano ufficiale (es. Ministeri, Ordine Giornalisti, etc.)
- 1.2.16 Per i cittadini extracomunitari, oltre ai documenti di cui sopra, è 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.
- 1.2.17 L'utilizzo di uno o più giocatori non tesserati comporta automaticamente le sanzioni previste dall'art. 1.1.4 del presente Playing Conditions.
- 1.2.18 Il prestito di giocatori tra le ASA è consentito in base alla normativa in vigore.
- 1.2.19 Trascorsi venti minuti dall'orario d'inizio previsto per l'incontro, le A.S.A., che non avranno espletato correttamente le formalità pre - gara subiranno automaticamente le sanzioni previste dall'art. 1.1.4 delle presenti Playing Conditions.
- 1.2.20 Circostanze eccezionali che ritardino l'arrivo al campo A.S.A. in trasferta e limitate all'uso di mezzi pubblici di trasporto ed alla pubblica circolazione, che permettano la disputa dell'incontro sub - judge con inizio ritardato, dovranno essere comunicate agli arbitri dell'incontro stesso almeno 35 minuti prima dell'inizio previsto della gara.
- 1.2.21 In merito alla validità delle suddette circostanze ed 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.
- 1.2.22 I suddetti documenti potranno essere allegati al Referto di gara o, in caso diverso, dovranno essere fatti pervenire direttamente all'ufficio del G.U. entro e non oltre le ore 12.00 del mercoledì successivo all'incontro.
- 1.2.23 I giocatori e gli organi di campo prendono parte all'incontro e si espongono a proprio rischio e pericolo, esonerando la Federazione e la eventuale A.S.A. di appartenenza da qualsiasi responsabilità oltre i massimali assicurativi previsti dalle polizze federali.

1.3 Capitano [Captain]

Ogni A.S.A. 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, soltanto un giocatore presente nell'elenco dei giocatori nominati (titolari) può 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 [Responsibility of captains]

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



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketititalia.org

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



1.4.1 Sui doveri del Capitano dispone l'art. 24 del Reg. G. e C.

1.5 DIRIGENTI ACCOMPAGNATORI ASA

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 A.S.A. ospitante è obbligatoria la presenza al campo per l'intera durata dell'incontro di almeno un accompagnatore tesserato presso la Federazione 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 (riserve). 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 A.S.A. in difetto le sanzioni previste dall'art. 1.1.4 del presente Playing Conditions.

1.5.3 Ferma restando la presenza continuativa di un dirigente accompagnatore per la A.S.A. 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 identificato dagli arbitri alla prima pausa disponibile, si precisa che tale indetificazione non dovrà comportare un ritardo dello svolgimento della gara.

1.5.4 La presenza del Dirigente accompagnatore è obbligatoria per entrambe le A.S.A. nel caso in cui la gara si disputi in campo neutro.

2 GLI ARBITRI [THE UMPIRES]

2.1 Designazione e presenza sul campo [Appointment and attendance]

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

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 A.S.A. ospitante e/o al campo da gioco almeno 35 minuti prima dell'inizio previsto dell'incontro. In caso di arrivo di uno degli arbitri, successivo all'inizio della gara, questi potrà officiare l'incontro solo in caso di assenso, da annotarsi sul referto di gara controfirmato, da parte dei capitani delle due A.S.A.

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 nel presente Playing Conditions. Tali casi dovranno essere comunicati immediatamente dagli arbitri alla due A.S.A., ferma restando il diritto di ciascuna di queste a non voler proseguire l'incontro, nel qual caso varranno le disposizioni previste dall'art. 2.2 delle presenti Playing Conditions.

2.2 Cambio dell'arbitro [Change of umpire]

Un arbitro non potrà essere sostituito durante lo svolgimento della gara, salvo circostanze eccezionali. In tali circostanze potrà essere sostituito da:

2.2.1 un arbitro in quadro GIACS.

2.2.2 Un arbitro fuori quadro potrà arbitrare solo asquare 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 Se vi è un accordo da parte di entrambi i capitani sulla persona, chiunque potrà sostituire l'arbitro, ma potrà svolgere solo le funzioni di arbitro di square leg. La sostituzione dell'arbitro dovrà essere formalizzata a referto, e sottoscritta da entrambi i capitani.
- 2.2.4 In caso di arrivo di uno degli arbitri, successivo all'inizio della gara, questi potrà officiare l'incontro solo in caso di assenso, da annotarsi sul referto di gara controfirmato, da parte dei capitani delle due A.S.A.

2.3 Consultazione con i rappresentanti della squadra ospitante [Consultation with Home Board]

Prima dell'inizio dell'incontro gli arbitri dovranno

- 2.3.1 Ricevere dalla squadra ospitante, le palle da usarsi durante la partita che devono essere consegnate dalla squadra di casa ad uno degli arbitri prima del toss. Vedere art.4 (la palla)
- 2.3.2. Confermare 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 boundary del campo di gioco. Vedere art. 19 (I boundaries)
- 2.3.5 permettere l'uso delle coperture per il pitch se necessario.
- 2.3.6 qualsiasi condizione di gioco particolare che riguarda la condotta dell'incontro.

Informare gli scorer delle scelte presa da gli art.2.3.2, 2.3.3, 2.3.4, e 2.3.5

2.4 I wickets, creases e boundaries [The wickets, creases and boundaries]

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

- 2.4.1 i wickets sono correttamente installati nel terreno. Vedere art. 8 (I wickets)
- 2.4.2 i creases sono correttamente disegnati. Vedere art. 7 (I creases).
- 2.4.3 il boundary soddisfa i requisiti dell'art. 19.1 (Il perimetro del campo di gioco), 19.2 (Definizione del perimetro – marcatura del boundary) e 19.3 (Risistemazione del boundary).

2.5 Condotta di gioco, gli strumenti e le attrezzature [Conduct of the match, implements and equipment]

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

- 2.5.1 La condotta di gioco è rigorosamente conforme a queste Playing Conditions.
- 2.5.2 gli strumenti di gioco rispondono ai seguenti requisiti
- 2.5.2.1 art. 4 (La palla).
- 2.5.2.2 requisiti esternamente visibili dell'Art.5 (La Mazza) e paragrafo 1 dell'Appendice B
- 2.5.2.3 Entrambi gli art.8.2 (Formato degli Stumps) e 8.3 (I bails).
- 2.5.3 nessun giocatore potrà usare equipaggiamenti diversi da quelli consentiti. (Vedere paragrafo 2 dell'Appendice A). In particolare, vedere l'interpretazione di "casco protettivo". Vedere paragrafo 2 dell'Appendice A.
- 2.5.4 I guanti del ricevitore sono conformi ai requisiti dell'art. 27.2 (Guanti).

2.6 Gioco corretto e scorretto [Fair and unfair play]



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 sono i soli giudici della correttezza o scorrettezza del gioco.

2.7 Idoneità delle condizioni di gioco [Fitness for play]

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

Le condizioni non vengono considerate pericolose o irragionevoli solo perché non sono ideali.

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

2.7.2 Le condizioni vengono considerate pericolose se esiste 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 sarebbe sensato continuare a giocare.

2.7.4 Se gli arbitri considerano che il campo sia così bagnato o scivoloso da non consentire il lanciatore di uno stabile appoggio, ai fielder la piena libertà di movimento o ai battitori la loro abilità di fare i colpi o correre tra i wickets, allora queste condizioni saranno considerate come se fosse troppo pericoloso ed irragionevole giocare.

2.8 Sospensione del gioco in circostanze pericolose [Suspension of play in dangerous or unreasonable circumstances]

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 ritengono congiuntamente che le condizioni del terreno, del tempo o della luce o qualsiasi altre circostanze sono pericolose o irragionevoli, sospenderanno la partita immediatamente o non permetteranno che il gioco cominci o ricominci. La decisione se le condizioni sono così gravi da fare tale azione spetta esclusivamente agli arbitri.

2.9 Posizione degli arbitri [Position of umpires]

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 può scegliere di posizionarsi "off-side" invece di "on-side" informando, però, della sua decisione il capitano della squadra in campo, il battitore e l'altro arbitro.

2.10 Scambio degli ends da parte degli arbitri [Umpires changing ends]

Una volta scelto il lato (end), l'arbitro dovrà rimanere da quel lato per tutto l'incontro.

2.11 Disaccordo e controversia [Disagreement and dispute]

In caso di disaccordo o una controversia riguardo qualunque episodio, saranno gli arbitri insieme ad avere l'ultima decisione. Vedi art.31.6 (Consultazione da parte degli Arbitri).

2.12 Decisione dell'arbitro [Umpire's decision]

Un arbitro può cambiare qualsiasi decisione, al patto che il cambio sia fatto subito. Ad eccezione di questo la decisione dell'arbitro una volta presa, è definitiva

2.13 Segnali [Signals]

2.13.1 I seguenti segnali dovranno essere usati dagli arbitri.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketititalia.org

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



- 2.13.1.1 Segnali che vanno usati mentre la palla è in gioco
- No ball - estensione di un braccio orizzontalmente.
 - Out - sollevamento del dito indice della mano sopra la testa. (In caso di not out, l'arbitro chiamerà NotOut.)
 - Wide - estensione di entrambe le braccia orizzontalmente.
 - Dead ball - incrocio ripetuto dei polsi sotto la vita
- 2.13.1.2 Quando la palla è morta, i segnali all'art.2.13.1.1 con l'eccezione del segnale per l'Out, dovranno essere ripetuti allo scorer dall'arbitro dal lato del lanciatore.
- 2.13.1.3 I segnali elencati di seguito saranno, invece, fatti allo scorer soltanto quando la palla è morta.
- Fuoricampo 4 - movimento di un braccio orizzontalmente 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 le dita di una mano sull'opposta spalla
 - Cinque punti di penalizzazione a favore della squadra al fielding - appoggiando una mano sull'opposta 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
- 2.13.1.4 Tutti I segnali della clausola 2.13.1.3 devono 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 quante corse devono essere registrate.
- 2.13.2 L'arbitro dovrà attendere che i segnapunti segnalino la ricezione di ogni singolo segnale separatamente prima di consentire la prosecuzione del gioco.

Se molteplici segnali devono essere usati devono essere dati nell'ordine in cui sono svolti gli eventi.

2.14 Informare gli arbitri

Secondo queste Condizioni di gioco 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 [Correctness of scores]

La consultazione fra arbitri e segnapunti sui punti dubbi è essenziale. Gli arbitri dovranno verificare, durante tutta la partita, la precisione del conteggio del numero di punti fatti, dei wickets caduti e, in caso, del numero di overs lanciati.

Gli arbitri devono 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.



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



3 GLI SCORERS [THE SCORERS]

3.1 Nomina dei degli scorer

Sarà nominatoun segnapunti per registrare tutti i punti fatti, tutti i wickets caduti e, se del caso, il numero di overs lanciati.

- 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 È obbligatoria per la A.S.A. ospitante la presenza di uno scorer che sia iscritto all'albo GIACS nell'anno in corso.
- 3.1.3 Le due A.S.A. hanno facoltà di accordarsi diversamente ferma restando la sostanziale ottemperanza al comma precedente.
- 3.1.4 L'obbligo di cui al comma precedente si estende ad entrambe le A.S.A. nel caso in cui l'incontro si svolga in campo neutro.
- 3.1.5 In particolare, le A.S.A. che intendono utilizzare in veste di Scorer soggetti non tesserati alla Federazione ma che abbiano superato un Corso qualificante ICC o ECBACO, devono comunicarlo espressamente alla Federazione ed al Responsabile GIACS, inviando il modulo di iscrizione accompagnato dal certificato rilasciato al termine del corso online a giacs@cricketitalia.org oltre che comunicarlo agli arbitri al momento della presentazione delle liste indicando i nominativi, le generalità degli stessi.
- 3.1.6. L'assenza di uno scorer abilitato, onon 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 del presente 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 in servizio di due scorer solleva gli Arbitri dal conteggio dei punti, fermo restando che, in caso di discrepanza tra i due scorer, fa fede il punteggio tenuto da quello della A.S.A. ospitante.
- 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 informare la squadra in battuta, responsabile dell'aggiornamento del punteggio sul tabellone, il "DLS par score" che andrà indicato nella apposita parte di tabellone

3.2 Verifica del punteggio

I segnapunti dovranno effettuare frequenti controlli per accertarsi che le loro annotazioni siano esatte. Vedi art. 2.15 (Correctness of scores).

3.3 Segnali di riconoscimento [Acknowledging signals]

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

4 LA PALLA [THE BALL]

4.1 Peso e formato

La palla, quando è nuova, deve pesare non meno di 5.5 onces / 155,9g e non più di 5.75 onces / 163g e misurare non meno di 8.81 in / 22,4cm e non più di 9 in / 22,9cm di circonferenza. (di colore bianco cucite in quattro quarti, nuove ed 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



4.2 Approvazione e controllo delle palle

Le palline dovranno essere due per ogni inning dello incontro, del peso di 5 ¼ oz di colore bianco cucite in quattro quarti, nuove ed analoghe.

- 4.2.1 Sulle palle da gioco dispone l'art. 19 del Reg. G. e C. ed in deroga a quest'ultimo quanto previsto dal presente Playing Conditions.
- 4.2.2 La fornitura delle palle da gioco sarà a carico della Federazione Cricket Italiana. Mentre la fornitura delle palle da gioco di riserva (UNA SCATOLA DI TRE PALLE), sarà a carico della ASA ospitante. La pallina sostitutiva dovrà necessariamente essere dello stesso modello e marca usato per l'inizio dell'incontro. La non osservanza di quanto sopra comporterà automaticamente per la A.S.A. in difetto le sanzioni previste dall'articolo 1.1.4 del presente Playing Conditions. **SI APPLICA SOLO PER IL CAMPIONATO DI SERIE A. PER LE ALTRE COMPETIZIONI FARE RIFERIMENTO AL REGOLAMENTO AMMINISTRATIVO SPECIFICO**
- 4.2.3 Gli arbitri dovranno avere possesso delle palle da gioco dell'incontro per tutta la durata anche quando il gioco si sospende.
- 4.2.4 Durante il gioco gli arbitri dovranno ad intervalli regolari ed irregolari controllare la condizione della palla, e dovranno avere il possesso di essa alla caduta di un wicket, durante intervalli per bere, o in qualsiasi altra interruzione del gioco.

4.3 Palla Nuova [New ball]

- 4.3.1 Per il Campionato italiano di Serie A 2019, si giocherà con 2 palle per innings, una per ciascun lato (end). Al termine di ogni over, la palla andrà consegnata all'arbitro al wicket, che la riconsegnerà al lanciatore all'inizio del successivo over dal proprio end. **SI APPLICA SOLO PER IL CAMPIONATO DI SERIE A. PER LE ALTRE COMPETIZIONI FARE RIFERIMENTO QUANTO PREVISTO DAL REGOLAMENTO AMMINISTRATIVO SPECIFICO**
- 4.3.2 In caso che un incontro ridotto a 25 over o meno per squadra prima che il primo innings cominci ogni squadra avrà solo una palla nuova per Innings.

4.4 Palla persa o deteriorata [Ball lost or becoming unfit for play]

Ricordando che ogni decisione sull'eventuale cambio della pallina spetta solo ed esclusivamente agli arbitri, qualora, a loro giudizio, la pallina non sia più in condizioni idonee (cuciture rotte, o fuori forma, bagnata) per il proseguimento, andrà sostituita con una dello stesso modello e marca e che abbia lo stesso stato di usura. Qualora la pallina dovesse essere sostituita, gli arbitri dovranno informare i battitori e il capitano della squadra al fielding.

5 LA MAZZA [THE BAT]

5.1 La Mazza [The bat]

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

5.2 Il Manico [The handle]

- 5.2.1 Il manico deve essere 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 può essere rivestita di materiale esclusivamente per fornire una superficie adatta per essere afferrata come da paragrafo 1.2.2 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



5.3 La parte piatta [The blade]

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

5.4 Protezione e riparazione [Protection and repair]

Soggetto alle specifiche nel paragrafo 1.4 dell'Appendice B a condizione che l'art. 5.5 non è violato

- 5.4.1 Esclusivamente per lo scopo di:
- Proteggere da danni superficiali la faccia, i fianchi e le spalle della parte piatta oriparare la parte piatta danneggiata

È possibile collocare materiale che non sia rigido né all'atto dell'applicazione né in seguito su tali superfici.

- 5.4.2 è possibile inserire del materiale solido nella parte piatta per riparare altri tipi di danni che non siano quelli superficiali.

5.4.2.1 Materiale solido può essere inserito nella parte piatta

5.4.2.2 È consentito solamente inserire del legno con l'impiego della quantità minima strettamente necessaria di collante.

- 5.4.3 per prevenire danni alla base è possibile applicarvi del materiale che però non deve estendersi sulla faccia, sul retro e sui fianchi della parte.

5.5 Danni alla palla [Damage to the ball]

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

5.6 Contatto con la palla [Contact with the ball]

In questi articoli,

- 5.6.1 ogni riferimento alla mazza implica che la mazza è tenuta nella mano del battitore, quantata o meno, salvo diversa indicazione
- 5.6.2 il contatto fra la palla e uno tra 5.6.2.1 fino a 5.6.2.4
- 5.6.2.1 la mazza stessa
- 5.6.2.2 la mano del battitore che tiene la mazza
- 5.6.2.3 qualsiasi parte del guanto indossato sulla mano del battitore che tiene la mazza qualsiasi materiale consentito ai sensi dal precedente art. 5.4 sarà considerato come contatto della palla che colpisce o che tocca la mazza, o come colpo della mazza.



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 Dimensioni limiti per la Mazza [Bat size limits]

- 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
The blade of the bat shall not exceed the following dimensions:
Larghezza: 4.25in / 10.8 cm
Profondità: 2.64in / 6.7 cm
Bordi/Lati: 1.56in / 4.0cm.
Inoltre, deve poter passare attraverso un bat gauge (dima per mazza) come descritto nel paragrafo 1.6 dell'Appendice B.
- 5.7.3 Il manico non può 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 dovrà essere maggiore di 0.04 in/0.1 cm in come spessore
- 5.7.5 Lo spessore massimo permesso alla materialeprotettivo per la base (toe) della parte piatta è di 0.12 in/0.3 cm.

5.8 Categorie di mazze [Categories of bat]

- 5.8.1 Le mazze di Tipo A sono conformi agli art. 5.1 al 5.7 compreso.
- 5.8.2 Solo le mazze di Tipo A possono essere utilizzate in partite di Serie A

6 IL PITCH [THE PITCH]

6.1 Area del pitch [Area of the pitch]

Il pitch è un'area rettangolare del campo che misura 22 yards/20,12m di lunghezza e 10 ft/3,05m di larghezza. È limitato, alle due estremità, dalle bowling creases e, sui lati, da due linee immaginarie, una per ogni lato, parallele alla linea immaginaria che unisce il centro dei due stumps centrali dei wickets e distanti da essa 5 ft/1,52m. Vedere art.8.1 (Descrizione Larghezza e pitching) e art. 7.2 (La bowling crease).

6.2 Ideonità del pitch per il gioco [Fitness of pitch for play]

Gli arbitri saranno i giudici finali della idoneità del pitch per il gioco. Vedere art. 2.7 (Idoneità delle condizioni per il gioco) e 2.8 (Sospensione del gioco per condizioni pericolose e irragionevoli).

6.3 Selezione e preparazione [Selection and preparation]

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 siadelimitata con una corda, così da impedire 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 ed il personale televisivo autorizzato avranno accesso all'area del pitch. Tale accesso sarà soggetto alle seguenti limitazioni:
- 6.3.2.1 Solo i capitani e gli allenatori potranno camminare sulla vera e proprio superficie di gioco dell'area del



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



pitch (e comunque fuori dalle tracce dei crease).

6.3.2.2 Non sarà permesso l'uso di scarpe chiodate.

6.3.2.3 A nessuno è permesso far rimbalzare una palla sul pitch, colpirlo con una mazza o causare in alcun modo danni al pitch.

6.3.2.4 L'accesso non dovrà intralciare con la preparazione del pitch

6.3.3 Nel caso di qualsiasi disputa, gli arbitri saranno i soli giudici e la loro decisione sarà definitiva.

6.4 Changing the pitch **[NONSI APPLICA]**

7 I CREASES [THE CREASES]

7.1 I creases [The creases]

Una bowling crease, una popping crease e due return creases saranno marcate, in colore bianco, come stabilito all'art. 7.2, 7.3 e 7.4 ad ogni estremità del pitch. Vedi paragrafo 1 dell'Appendice C.

7.2 La bowling crease [The bowling crease]

La 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 lunga 8 ft 8 in/2,64m in lunghezza.

7.3 Il popping crease [The popping crease]

La popping crease, che è il bordo posteriore della linea disegnata, sarà davanti e parallela alla bowling crease e disterà da essa 4 ft / 1,22m. La popping crease sarà tracciata per un minimo 2 metri da ciascun lato della linea immaginaria che unisce i centri dei due stumps centrali dei wickets e sarà considerata come illimitata in lunghezza.

7.4 Il return creases [The return creases]

I due return creases, che sono i bordi interni delle linee disegnate, saranno perpendicolari alla popping crease e poste, una da un lato e l'altra dall'altro lato, alla distanza di 1,32m dalla linea immaginaria che unisce i centri dei due stumps centrali dei wickets. Ogni return crease sarà disegnata a partire dalla popping crease per un minimo di 2,44m dietro essa e sarà considerata come illimitata di lunghezza.

7.5 Linea di Crease aggiuntive [Additional Crease Markings]

Per valutare i wide sull'offside da parte degli arbitri ulteriori linee di crease andranno disegnate di colore bianco come da paragrafo 1 dell'Appendice Appendice C

8 I WICKETS [THE WICKETS]

8.1 Descrizione, larghezza e pitching Description, width and pitching

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

8.2 Dimensione degli stumps [Size of stumps]

Le parti superiori degli stumps usciranno dal terreno di 28 in/71,1cm e avranno forma di cupola con scanalatura per appoggiare i bails. La porzione di stump che fuoriesce dal terreno dovrà essere cilindrica, a parte 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/3,81cm. Vedere paragrafo 2 dell'Appendice A.

8.3 I bails [The bails]

8.3.1 I bails, quando sono posizionati sulla parte superiore degli stumps,

- non potranno avere un'altezza superiore a 0.5 in/1,27cm sopra gli stumps
- dovranno adattarsi fra gli stumps 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 dall'uso dei bails [Dispensing with bails]

Gli arbitri possono acconsentire a rinunciare dall'uso dei bails, se necessario. Se viene presa tale decisione non dovranno essere usati i bails su entrambi i wickets. L'uso dei bails dovrà essere ripreso non appena le circostanze lo consentiranno. Vedere art. 29.4 (Dispensa dall'uso dei bails)

8.5 LED Wickets

L'utilizzo di Wicket con luci LED e bail con luci LED è 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

9.2.1 Il pitch deve essere pulito da detriti

9.2.2 Prima dell'inizio dell'incontro

9.2.3 Durante l'intervallo tra gli innings

9.2.4 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 Ri-marcatore dei crease

I creases andranno ri marcati 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 contravvenga all'art. 41 (Gioco scorretto).

10 COVERING THE PITCH

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

11 INTERVALLI [INTERVALS]

11.1 Un intervallo An interval

11.1.1 Quelli che seguono sono considerati intervalli.

- Intervalli fra gli innings.

- Intervalli per i pasti.

- 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 Duration of interval

11.2.1 La durata dell'intervallo tra gli innings potrà essere al massimo di 40 (quaranta) minuti da concordarsi fra i due capitani delle A.S.A. In caso di disaccordo tra i capitani sulla durata dell'intervallo la decisione in merito spetterà insindacabilmente agli arbitri. **SI APPLICA SOLO PER IL CAMPIONATO DI SERIE A, PER LE ALTRE COMPETIZIONI FARE RIFERIMENTO AL REGOLAMENTO AMMINISTRATIVO SPECIFICO**

11.2.2 Ogni minuto di ritardo sull'inizio del secondo innings comporterà un'ammenda di € 5,00 (cinque/00) per entrambe le A.S.A. a meno di manifesta responsabilità di una delle due, nel qual caso la A.S.A. in difetto subirà una ammenda di € 10,00 (dieci/00) al minuto.

11.2.3 Eventuali richieste d'intervallo prolungato per motivi particolari o di forza maggiore andranno formulate con le stesse disposizioni previste per mutamenti di date ed orario degli incontri dall'art.11.4 del presente Playing Conditions.

11.3 Concessione per intervallo durante gli innings [Allowance for interval between innings]

[NON SI APPLICA]

11.4 Cambio dell'orario dell'intervallo [Changing agreed times of intervals] **SI APPLICA SOLO PER IL CAMPIONATO DI SERIE A, PER LE ALTRE COMPETIZIONI FARE RIFERIMENTO AL REGOLAMENTO AMMINISTRATIVO SPECIFICO**

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 dopo tre ore e trenta minuti (tempo massimo per lanciare i 50 overs). Qualora il primo innings terminasse in anticipo con un margine di tempo superiore ai quaranta minuti in cui è stata fissata la pausa, le squadre avranno 10 minuti per il cambio di innings e il gioco dovrà proseguire fino all'orario stabilito per la pausa. Al fine di agevolare la comprensione si fornisce il seguente esempio:

• inizio partita ore 12.00



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



• termine primo innings fissato per le ore 15.30 • inizio secondo innings fissato per le ore 16.10 • termine 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 overs nel secondo inning dovuto a un prolungamento nella durata del primo inning.

11.5 Intervalli per i Drinks [Intervals for drinks]

- 11.5.1 In ogni inning si svolgeranno due pause per i drinks che potranno aver luogo, la prima, tra il 15° ed il 20° over di ciascun inning, e la seconda, fra il 30° ed il 35° over. La decisione di quando effettuare la pausa spetta alla squadra al lancio. Tale pausa dovrà terminare non appena i giocatori della squadra al fielding saranno pronti a riprendere il gioco. Gli arbitri, in condizione climatiche estreme, concedere una ulteriore pausa drinks preventivamente comunicata ai capitani. **SI APPLICA SOLO PER IL CAMPIONATO DI SERIE A, PER LE ALTRE COMPETIZIONI FARE RIFERIMENTO AL REGOLAMENTO AMMINISTRATIVO SPECIFICO**
- 11.5.2 E' concesso al singolo giocatore impegnato nel fielding sul limite del campo, di dissetarsi. Inoltre, in occasione della caduta di un wicket sarà concesso di portare bevande in campo sia ai giocatori al fielding che al battitore purché questo avvenga senza che sia provocato alcun tipo di ritardo alla ripresa del gioco. In ogni caso, non sarà consentito portare bevande in campo senza la previa autorizzazione degli arbitri.
- 11.5.3 Durante tale pausa i giocatori non potranno uscire dalla zona del fielding delimitato a 30 yard (27,3 metri) dal pitch senza l'espresso permesso degli arbitri e sarà compito dei sostituti designati sul Referto portare i drink e servirli nel luogo appositamente indicato dagli arbitri. L'inadempienza a quanto sopra comporterà un richiamo ufficiale a carico dei giocatori in difetto.
- 11.5.4 Qualsiasi giocatore che entra in campo per portare i Drinks deve indossare nel suo completo la divisa da gioco della squadra di appartenenza, con l'aggiunta di un fratino. (soggetto ad indossare un fratino – vedere note in art. 24.1.4)
- 11.5.5 E' vietato l'ingresso al campo da gioco a persone non inserite nelle liste giocatori consegnate agli arbitri.

11.6 Gli scorers devono essere informati [Scorers to be informed]

Gli arbitri dovranno accertarsi che i segnapunti 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 [START OF PLAY; CESSATION OF PLAY]

12.1 Chiamata di "Play" [Call of 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" [Call of Time]

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

12.3 Rimozione dei bails [Removal of the bail]



FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketititalia.org

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



Dopo la chiamata di "Time", i bails dovranno essere rimossi da entrambi i wickets.

12.4 Inizio di un nuovo over [Starting a new 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 wickets dal lato del lanciatore, prima dell'ora concordata per l'intervallo seguente, o per la fine del gioco.

12.5 Completamento di un over [Completion of an 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 seguente, questo sarà effettuato immediatamente se
- un battitore è eliminato o si è ritirato o
 - i giocatori hanno motivo di lasciare il campo

Se ciò si verifica durante o al termine di un over. Ad eccezione che nel caso della conclusione di un inning, se un over viene interrotto in questo modo, sarà completato alla ripresa di gioco.

12.6 Conclusione della gara [Conclusion of match]

- 12.6.1 La gara si conclude
- 12.6.1.1 non appena viene raggiunto un risultato come definito dall'art.16.1 al 16.5 (Il risultato)
 - 12.6.1.2 non appena vengono completato il numero di over stabiliti.
- 12.6.2 La gara è conclusa se non si è giunti ad una conclusione sotto gli art. 12.6.1, e i giocatori abbandonano il campo, per avverse condizioni di terreno, di tempo o di luce o per circostanze eccezionali che rendano impossibile proseguire il gioco.

12.7 Orario di Gioco; Tempo Massimo di Lancio [Hours of Play;Minimum Over Rates]

- 12.7.1 Le gare dovranno avere inizio come fissato dall'Art 5 del Regolamento Amministrativo 2019 ed in linea a 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 sanzione di € 0,50 per minuto di ritardo fino al venticinquesimo minuto di ritardo, a carico della A.S.A. ospitante, a meno di manifesta responsabilità della A.S.A. ospitata, cui, in tal caso, andrà addebitata la sanzione.
- 12.7.3 Sempre ai sensi del sopra citato articolo, l'inizio delle partite non potrà subire un ritardo superiore a 30 minuti e la mancata presentazione di una A.S.A. sul campo, o l'impossibilità di dare inizio all'incontro, comporterà per la A.S.A. in difetto le sanzioni previste dall'art. 1.1.4 del presente Playing Conditions.
- 12.7.4 Circostanze eccezionali che ritardino l'arrivo al campo A.S.A. in trasferta e limitate all'uso di mezzi pubblici di trasporto ed alla pubblica circolazione, che permettano la disputa dell'incontro sub - judge 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 ed 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.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketititalia.org

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



- 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 12.00 del mercoledì successivo all'incontro.
- 12.7.7 In ogni caso l'inizio ritardato dovrà garantire lo svolgimento di una partita di durata minima di 20 overs per ogni inning.

12.8 Tempo Massimo di Lancio[Minimum Over Rates]

- 12.8.1 Le A.S.A. al lancio saranno tenute a lanciare i 50 over a loro disposizione in un tempo massimo effettivo di tre ore e trenta minuti. **SI APPLICA SOLO PER IL CAMPIONATO DI SERIE A. PER LE ALTRE COMPETIZIONI FARE RIFERIMENTO QUATO PREVISTO DAL REGOLAMENTO AMMINISTRATIVO SPECIFICO**
- 12.8.2 Quanto sopra viene automaticamente adattato alle eventuali interruzioni per maltempo ai sensi di quanto previsto dall'art. 13.7.2 del presente Playing Conditions.
- 12.8.3 Decorso tale tempo, ogni minuto di ritardo comporterà le seguenti ammende:
- a) € 0,50 (uno/00) a minuto fino a 10 minuti di ritardo;
 - b) € 1,00 (due/00) a minuto da 11 a 20 minuti di ritardo;
 - c) € 2,00 (quattro/00) a minuto da 21 a 30 minuti di ritardo;
 - d) € 4,00 (otto/00) a minuto con diffida di squalifica per il Capitano della squadraper ogni minuto oltre 30 minuti di ritardo.

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

13 INNINGS[INNINGS]

13.1 Numero di innings [Number of innings]

13.1.1 Un incontro sarà da un inning per ciascuna squadra.

13.2 Innings alternati [Alternate innings]

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

13.3 Completamentodegliinnings [Completed innings]

L'innings di una squadra deve essere considerato completato se vi è 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 overs 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 Toss [The toss]

I capitani procederanno al sorteggio per scegliere l'innings sul campo di gioco e in presenza di uno o di entrambi i arbitri, non prima di 30 minuti e non dopo 15 minuti prima del tempo previsto inizialmente, o dopo un rinvio, per l'inizio della gara. Notare, in ogni caso, le disposizioni dell'art 1.2.10



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



13.5 Decisione da notificare [Decision to be notified]

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

13.6 Durata dell'incontro [Duration of Match]

Tutti gli incontri saranno di un inning per squadra, e ogni inning sarà limitato al massimo a 50 over.

SI APPLICA SOLO PER IL CAMPIONATO DI SERIE A, PER LE ALTRE COMPETIZIONI FARE RIFERIMENTO AL REGOLAMENTO AMMINISTRATIVO SPECIFICO

13.7 Durata degli innings [Length of Innings]

13.7.1 Gare non interrotte. **SI APPLICA SOLO PER IL CAMPIONATO DI SERIE A, PER LE ALTRE COMPETIZIONI FARE RIFERIMENTO AL REGOLAMENTO AMMINISTRATIVO SPECIFICO**

13.7.1.1 Ogni squadra potrà battere 50 over a meno che non siano tutti eliminati prima.

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 inning, si continuerà a giocare finché il numero di over richiesto non sarà stato lanciato o tutti i battitori avversari eliminati. L'intervallo dovrà poi essere ridotto per permettere al secondo inning di iniziare come programmato, garantendo comunque un intervallo minimo di 30 minuti. La squadra in battuta per seconda riceverà la propria quota completa di 50 overs indipendentemente dal numero di over lanciati nel primo inning.

13.7.1.3 Se la squadra che batte per prima viene eliminata in meno di 50 over, la squadra in Battuta per seconda avrà diritto a battere per 50 over.

13.7.1.4 Se la squadra al fielding per seconda non riesce a lanciare i suoi 50 over entro l'orario programmato di termine, il tempo di gioco dovrà essere esteso finché il numero richiesto di over venga lanciato o un risultato sia stato 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 durante primo innings (vedi paragrafo 1 dell'appendice D).

3.7.2.1. Quando tempo di gioco è stato perso il numero rivisto di overs da giocare in quella partita deve essere basato su un asso di 14,28 overs per ora, che è comprensivo degli intervalli per bere, nel totale tempo rimanente disponibile per il gioco.

13.7.2.2 La revisione del numero di overs dovrebbe garantire, quando possibile, che entrambe le squadre abbiano l'opportunità di battere per lo stesso numero di overs. La squadra che batte per seconda non deve battere per un numero maggiore di overs rispetto alla prima squadra a meno che quest'ultima non abbia completato il suo inning in meno degli overs a lei consentiti. Per costituire una partita, un minimo di 20 overs deve essere giocato per il secondo innings, a condizione che un risultato non venga raggiunto prima.

13.7.2.3 Non appena i minuti totali di gioco rimanenti sono inferiori agli overs completati dalla squadra 1 moltiplicati per 4,2, allora si termina il primo innings e le disposizioni di cui al punto 13.7.2.2 avrà effetto.

3.7.2.4 Verrà specificato un orario per inizio dell'intervallo, e anche per la fine della partita, applicando un tasso di 14,28 overs all'ora. Quando si calcola la durata del tempo di gioco disponibile per la partita, o la lunghezza di entrambi gli innings, i tempi e la durata di tutti i ritardi relativi, le estensioni nelle ore di gioco, le interruzioni nel gioco e gli intervalli esclusi quelli per bere, saranno presi in considerazione.

Questo calcolo non deve causare la fine della partita prima dell'orario originale o riprogrammato per la cessazione di gioco. Se necessario, l'orario originale deve essere esteso per consentire un extra over in più per ogni squadra.



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



13.7.2.5 Se la squadra che lancia per prima non riesce a lanciare il numero rivisitato di overs entro il tempo specificato, il gioco continuerà fino a quando il numero richiesto di overs sarà stato lanciato o completato.

13.7.2.6 Verranno applicate le sanzioni previste dall' art. 12.8. per slow over rate.

13.7.3 Ritardo o interruzione durante secondo innings (vedi paragrafo 2 dell'appendice D):

13.7.3.1 Quando parte del tempo di gioco è stato perso e, di conseguenza, la squadra che batte per seconda non può avere l'opportunità di ricevere gli overs prestabiliti o modificati nel tempo di gioco disponibile, allora il numero di overs sarà ridotto ad un tasso di 14,28 overs per ora, che è comprensivo degli intervalli per bere, in relazione al tempo di gioco perso. Nel caso in cui i calcoli risultino in una frazione, allora la frazione deve essere ignorata.

13.7.3.2 Inoltre, se l'innings della squadra che ha battuto prima è stato completato prima dell'orario pianificato o programmato per l'inizio dell'intervallo, allora qualsiasi calcolo relativo alla revisione degli overs non sarà efficace fino a quando non sia trascorso un lasso di tempo equivalente a quello con cui è iniziato il secondo innings.

13.7.3.3 Per costituire una partita, un minimo di 20 overs devono essere lanciati alla squadra in battuta per seconda, a meno che un risultato non sia stato raggiunto prima.

13.7.3.4 La squadra che batte per seconda non deve ricevere un numero maggiore di overs rispetto alla squadra che ha battuto per prima, a meno che quest'ultima non abbia completato il suo inning prima.

13.7.3.5 Sarà specificato un orario della fine della partita applicando un tasso di 14,28 overs per ora. Ad eccezione degli intervalli per bere, i tempi e la durata di tutti i ritardi relativi, le estensioni delle ore di gioco e le interruzioni del gioco, saranno presi in considerazione nello specificare questo orario.

13.7.3.6 Se la squadra che lancia per seconda non riesce a lanciare il numero degli overs ricalcolati entro l'orario programmato o riprogrammato per la fine, il tempo di gioco sarà prolungato fino a quando gli overs saranno stati lanciati o un risultato raggiunto.

13.7.3.7 Verranno applicate le sanzioni previste dall' art. 12.8. per slow over rate.

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

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

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

In caso di malfunzionamento tecnico nella trasmissione come indicata sopra il DLSTM provvederà ad inviare la tabella con altro dispositivo elettronico e/o applicazione. La ripresa del gioco dopo interruzione nel secondo inning avrà luogo appena lo scorer avrà ricevuto dal DLSTM la tabella aggiornata.

13.7.3.11 Il DLS Manager avrà il compito ufficiale ed inappellabile di effettuare tutti i calcoli DLS necessari e comunicarne i risultati a tutte le parti interessate.

Il DLSManagerutilizzerà per i calcoli l'ultima versione del software DLS entrato in vigore dal 2018.

Il DLS Manager sarà raggiungibile ai seguenti recapiti:

- DLS@cricketitalia.org (e-mail) - 331/7854348 (telefono)



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



13.8 Extra Time: Per tutti i campionati verrà utilizzato 30 min di extra time all'occorrenza.

13.9 Overs per Bowler

13.9.1 Nessun lanciatore potrà lanciare più di 10 over in un inning di 50 overs. **SI APPLICA SOLO PER IL CAMPIONATO DI SERIE A, PER LE ALTRE COMPETIZIONI FARE RIFERIMENTO AL REGOLAMENTO AMMINISTRATIVO SPECIFICO**

13.9.2 In un incontro iniziato in ritardo o interrotto, nella quale gli over sono stati ridotti per entrambi le squadre o solo per la squadra al lancio seconda, nessun lanciatore potrà lanciare più di un-quinto del totale degli over concessi.

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

13.9.3 Quando il numero totale degli overs non è esattamente divisibile per 5, un over addizionale sarà concesso al numero massimo di overs per lanciatore necessari a raggiungere il totale degli over. (esempio: 29 overs da lanciare: quattro lanciatori lanciano 6 overs e un lanciatore ne lancia 5)

13.9.4 Nell'evento che un lanciatore si faccia male 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 overs non completati da un lanciatore per infortunio si intendono come interi nel computo personale del lanciatore stesso e del sostituto.

13.9.5 Durante l'innings, a prescindere dal numero di giocatori ITA o ITAN schierati in campo: **SI APPLICA SOLO PER IL CAMPIONATO DI SERIE A, PER LE ALTRE COMPETIZIONI FARE RIFERIMENTO AL REGOLAMENTO AMMINISTRATIVO SPECIFICO**

- almeno 10 over (20% in caso d'innings ridotto) dovranno essere lanciati da questi giocatori nel caso venga schierato un wicket – keeper ITA o ITAN;
- almeno 20 over (40% in caso d'innings ridotto) dovranno essere lanciati da questi giocatori qualora non venga schierato ininterrottamente un wicket – keeper ITA o ITAN;
- in caso d'innings completato al lancio in meno di 50 overs, la somma degli over residui completi più quelli lanciati in precedenza dai giocatori ITA o ITAN dovrà essere non inferiore a 10 (20% in caso d'innings ridotto) qualora venga schierato ininterrottamente un wicket – keeper ITA o ITAN;
- non inferiore a 40% qualora non venga schierato ininterrottamente un wicket – keeper non appartenente alla categoria ITA o ITAN; Si precisa che, qualora venga sostituito un wicket keeper di categoria non ITA/ITAN, con un giocatore di categoria ITA/ITAN, la percentuale degli overs il lanciarsi dai giocatori ITA/ITAN sarà sempre del 40%.

13.9.6 La responsabilità del corretto computo del numero di over lanciati o da lanciare per ciascun giocatore spetta agli ufficiali di gara - umpires e scorers. Qualora un lanciatore dovesse eccedere la percentuale, gli arbitri, dovranno annullare i lanci in eccesso effettuati (deadball) e riprendere l'incontro dallo stato precedente al lancio in eccesso adattando conseguentemente il punteggio eventualmente raggiunto.

14 THE FOLLOW-ON **[NON SI APPLICA]**

15 DECLARATION AND FORFEITURE **[NON SI APPLICA]**



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 IL RISULTATO THE RESULT

16.1 La vittoria – incontro ad un inning. [A Win – one-innings match]

16.1.1 La squadra che ha totalizzato nel suo inning un totale di punti superiore a quelli totalizzati dalla squadra avversaria nel suo inning completato vince la gara. Vedi art 13.3 (Innings completato). Nota anche art. (Colpo vincente o extras).

16.1.2 Ci può essere un risultato solo se entrambi le squadre hanno avuto l'opportunità di battere 20 over, a meno che una squadra sia stata eliminata in meno di 20 over o a meno che la squadra in battuta per seconda raggiunge il target necessario per vincere in meno di 20 over. SI APPLICA SOLO PER IL CAMPIONATO DI SERIE A, PER LE ALTRE COMPETIZIONI FARE RIFERIMENTO AL REGOLAMENTO AMMINISTRATIVO SPECIFICO

16.1.3 Tutti gli incontri in cui le squadre non hanno avuto l'opportunità di battere un minimo di 20 over, sarà dichiarato No-result. SI APPLICA SOLO PER IL CAMPIONATO DI SERIE A, PER LE ALTRE COMPETIZIONI FARE RIFERIMENTO AL REGOLAMENTO AMMINISTRATIVO SPECIFICO

16.2 Arbitri che assegnano un incontro [ICC Match Referee awarding a match]

[NON SI APPLICA]

16.3 Tutte le altre partite – Un Tie o No Result [All other matches – A Tie or No Result]

16.3.1 Un Tie

Il risultato di una gara 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 avranno il numero di wicket che sono caduti.

16.3.2 No Result

Vedi art. 16.1.3 precedente.

16.4 Incontri terminati prematuramente – calcolo del Target Score - Prematurely Terminated Matches - Calculation of the Target Score

SI APPLICA SOLO PER IL CAMPIONATO DI SERIE A, PER LE ALTRE COMPETIZIONI FARE RIFERIMENTO AL REGOLAMENTO AMMINISTRATIVO SPECIFICO

16.4.1 Incontri interrotti – Calcolo del Punteggio Target

16.4.1.1 Se a causa di interruzioni del gioco dopo l'inizio di una gara, il numero di overs nell'innings delle due squadre sarà ridotto (salvaguardando comunque il minimo di 20 over), allora andrà ricalcolato il punteggio che farà da target da raggiungere entro il numero di over che la squadra in battuta per seconda dovrà ricevere. Questo punteggio ricalcolato dovrà essere calcolato tramite l'attuale Duckworth/Lewis/Stern method. Il target sarà sempre un numero intero e un run in meno costituirà un tie. (far riferimento al DLS Regulations) (esempio di punteggio: 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 terminate prematuramente

16.4.2.1 Se l'innings della squadra in Battuta per seconda è sospeso (con un minimo di 20 over lanciati= e non è possibile riprendere l'incontro, l'esito della gara sarà deciso dalla comparazione del DLS "Par Score" determinato all'istante della sospensione (vedi DLS Regulations). Se il punteggio è uguale al par score, l'incontro è un tie. Altrimenti il risultato è vittoria, o sconfitta per il margine di runs con cui il punteggio supera, o mancando il Par Score.

16.5 Colpo vincente o extras [Winning hit or extras]

16.5.1 Non appena si è raggiunto il risultato, come definito agli art. 16.1, 16.2 o 16.3.1, la gara deve avere termine. Nulla di



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketititalia.org

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



ciò che accadrà da quel momento in poi, tranne nelle circostanze della Legge 41.18.2 (Punti di penalizzazione), si dovrà considerare come facente parte della gara stessa. Notare anche art. 16.8

- 16.5.2 La squadra che batte per ultima avrà totalizzato sufficienti punti per vincere soltanto se in tali punti non sono incluse le corse completate dai battitori prima dell'eliminazione dello striker tramite una presa al volo o prima dell'ostruzione.
- 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 Dichiarazione del risultato [Statement of result]

Se la squadra che ha battuto per ultima ha vinto la gara senza perdere tutti i suoi wickets, il risultato sarà dichiarato come vittoria per il numero di wickets ancora disponibili.

Se, senza aver totalizzato un numero di runs superiore a quello della squadra avversaria, la squadra in battuta per seconda ha completato il proprio innings, ma a causa dell'assegnazione di 5 runs penalità il totale dei punti è sufficiente a darle la vittoria, la vittoria viene assegnata a tale squadra per via delle Penalità.

Se invece la gara è stata vinta dalla squadra che è stato al fielding per ultima, il risultato sarà dichiarato come vittoria per numero di runs.

Se la gara è decisa a causa della dichiarazione di sconfitta o per rifiuto a giocare, il risultato sarà dichiarato come "Match Conceded" oppure come "Match Awarded" a seconda del caso.

16.7 Correttezza del risultato [Correctness of result]

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 [Mistakes in scoring]

Se, dopo che gli arbitri ed i giocatori hanno lasciato il campo ritenendo che la partita sia conclusa, gli arbitri scoprono che un errore nella registrazione dei punti influisce sul risultato, in tal caso, conformemente all art. 16.9 seguente, adotteranno la seguente procedura

- 16.8.1 Se una volta che i giocatori hanno lasciato il campo, la squadra in battuta per ultima non ha completato il suo inning e il numero di overs 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 a completare il numero prescritto di overs, a meno che sia raggiunto prima un risultato. Il numero di overs sarà 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 overs 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 inning, gli arbitri informeranno immediatamente entrambi i capitani delle correzioni necessarie ai punti ed al risultato.

16.9 Il risultato non deve essere cambiato [Result not to be changed]

Dopo che gli arbitri hanno convenuto con i segnapunti in merito alla precisione del punteggio al termine della gara - vedere Legge 2.15 (Verifica del punteggio) e Legge 3.2 (Verifica del punteggio) - da quel momento il risultato non può più essere cambiato.

16.10 Assegnazione dei punti [Points]

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

16.10.2. In caso di parità in classifica fra due o più A.S.A. 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 di tutto il campionato.
- NRR di tutto il campionato.
- Nel malaugurato caso che si riscontri ancora parità si procederà al sorteggio ad estrazione. La modalità del sorteggio verrà deciso dall'organo competente.

16.10.3 I Punti Bonus saranno appannaggio delle A.S.A. a prescindere dal risultato della partita;

- 16.10.3.1 per la battuta, un punto bonus, fino ad un massimo di 5, rispettivamente al conseguimento dei seguenti punti: i) 80; ii) 120 iii) 160; iv) 200; iiiv) 240; **SI APPLICA SOLO PER IL CAMPIONATO DI SERIE A, PER LE ALTRE COMPETIZIONI FARE RIFERIMENTO AL REGOLAMENTO AMMINISTRATIVO SPECIFICO**
- 16.10.3.2 per il lancio, un punto bonus, fino ad un massimo di cinque, rispettivamente al conseguimento del 2°, 4°, 6°, 8° e 10° wicket fermo restando che ogni giocatore non schierato conta come eliminato. Ne consegue che in caso una A.S.A. si schieri con dieci giocatori, la caduta del 9° wicket assegna il quinto punto bonus alla A.S.A avversaria mentre in caso una A.S.A. si schieri con nove giocatori, la caduta del 8° wicket assegna il quinto punto bonus alla A.S.A avversaria.
- 16.10.3.3 in caso di target che non consenta, in toto o in parte, alla A.S.A. in battuta per seconda quanto previsto al punto 16.10.3.1, questa, in caso di vittoria, guadagnerà 1 punto bonus ogni due wicket conservati.
- 16.10.3.4 È assegnato un ulteriore punto bonus al lancio se la squadra avversaria viene eliminata entro la metà degli overs a disposizione o il margine di vittoria è superiore al 50 % del totale
- 16.10.3.5 È assegnato un ulteriore punto bonus in battuta se la squadra batte tutti i 50 overs o raggiunge il target fissato entro la metà degli overs a disposizione.
- 16.10.3.6 In caso di interruzione di una partita a causa delle avverse condizioni atmosferiche, come disposto dall'art. 28 del presente Playing Conditions, sono previste le seguenti eventualità:
 - a) divisione dei punti, 8 ciascuno, se la A.S.A. in battuta per seconda non abbia affrontato almeno 20 over (pareggio tecnico); si prescinda che, verranno assegnati i punti bonus acquisiti nel primo inning.
 - b) una volta acquisito il risultato secondo quanto previsto dal precedente comma un'eventuale interruzione per maltempo sarà definitiva.

16.10.4 In caso di parità di punteggio nella Finale del Campionato Italiano di Serie A 2019, si svolgerà il Super 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



SI APPLICA SOLO PER IL CAMPIONATO DI SERIE A. PER LE ALTRE COMPETIZIONI FARE RIFERIMENTO AL REGOLAMENTO AMMINISTRATIVO SPECIFICO

Il Super Over si svilupperà nelle condizioni di seguiti 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 [THE OVER]

17.1 Numero di palle [Number of balls]

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

17.2 Inizio di un over [Start of an over]

Un over ha inizio quando il lanciatore comincia la rincorsa o, se non prende 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 nella Legge 41.16 (Non-striker che esce prima dalla sua base) – 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 potrà contare come una delle 6 palle dell'over

17.3.2.1 se è stata chiamata morta o se è considerata palla morta, prima che il battitore abbia avuto l'opportunità di giocarla. Vedere art. 20.6 (Dead Ball; palla è conteggiata come una palla dell'over).

17.3.2.2 se è stata chiamata morta nelle circostanze dell'art. 20.4.2.6 Notare anche le disposizioni speciali dell'art. 20.4.2.5 (Arbitro che chiama e segnala il dead ball).

17.3.2.3 Se è un No ball. Vedi art.24 (No ball).

17.3.2.4 Se è un Wide. Vedi art. 22 (Wide ball).

17.3.2.5 quando vengono assegnati 5 Punti di penalizzazione alla squadra in battuta ai sensi degli art.24.4 (Giocatore che rientra in campo senza permesso), 28.2 (Presa della palla), 41.5 (Tentativo deliberato di distrarre, trarre in inganno o ostruzione intenzionale di un battitore)

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

17.4 Chiamata di over [Call of Over]

Quando sono state lanciate 6 palle valide e la palla diventa morta, l'arbitro deve chiamare Over prima di lasciare il wicket.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketititalia.org

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



Vedere anche art. 20.3 (Chiamata di Over o Time).

17.5 Errore dell'arbitro [Umpire miscounting]

- 17.5.1 Se l'arbitro sbaglia a contare il numero di palle valide, l'over sarà conteggiato secondo quello che ritiene l'arbitro.
- 17.5.2 Se, avendo sbagliato a contare, l'arbitro permette che un over continui dopo che sono state lanciate 6 palle valide, può chiamare Over in seguito quando la palla diventa morta dopo qualsiasi lancio, anche se quel lancio non è una palla valida
- 17.5.3 Quando possibile, gli scorer informeranno gli arbitri che l'over è stato contato male.

17.6 Cambio di lato del lanciatore [Bowler changing ends]

Ad un lanciatore sarà permesso cambiare il lato di lancio a suo piacimento, dovendosi assicurare solamente che non lanci due overs, o parti di essi, consecutivamente nello stesso inning

17.7 Fine dell'over [Finishing an over]

- 17.7.1 Tranne che alla conclusione di un inning, 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 inning, un over è rimasto incompleto all'inizio di un intervallo o di un'interruzione di gioco, esso sarà completato alla ripresa del gioco.

17.8 Lanciatore incapacitato o sospeso durante un over [Bowler incapacitated or suspended during an over]

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 overs consecutivi, o parti di essi, in quell'innings.

18 ACCUMOLO DEI PUNTI [SCORING RUNS]

18.1 La corsa

I punti si ottengono con le corse. Una corsa è segnata

- 18.1.1 tutte le volte che i battitori, mentre la palla è in gioco, si scambiano di area da un lato all'altro.
- 18.1.2 quando viene fatto un fuoricampo. Vedere art. 19 (I fuoricampo).
- 18.1.3 quando vengono assegnati dei punti penalità. Vedere art. 18.6.

18.2 Corse cancellate [Runs disallowed]

Nonostante le disposizioni in queste Playing Conditions per il conteggio delle corse o l'assegnazione delle penalità, tali corse (runs) potranno essere soggette ad essere cancellate o alla non assegnazione delle penalità.

Quando vi sono cancellazioni delle corse, la penalità di una corsa per il lancio No Ball o Wide rimarranno validi, come per le penalità da 5 punti ad eccezione dei punti penalità sotto l'art. 28.3 (Caschi protettivi appartenenti alla squadra al fielding).

18.3 Corsa Short [Short runs]

- 18.3.1 Una corsa è 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 alla popping crease può anche correre partendo da quel punto senza incorrere in



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



penalità.

18.4 Corse short non intenzionali [un intentional short runs]

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 e 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 art. 18.4.2 e 18.4.3 precedente, tutte le corse così chiamate non saranno conteggiate.
- 18.4.5 Se più di una corsa è short, l'arbitro dovrà informare i segnapunti del loro numero.

18.5 Corse short intenzionali [Deliberate short runs]

- 18.5.1 Se uno dei due arbitri ritiene che uno o entrambi i battitori abbiano deliberatamente corso una corsa short al suo lato, l'arbitro competente per quel lato del campo informerà, quando la palla è morta, l'altro arbitro su che cosa è accaduto e applicare l'art. 18.5.2
- 18.5.2 L'arbitro dal lato del lanciatore dovrà
 - Annullare tutte le corse alla squadra in battuta per quel lancio
 - Fare ritornare i non eliminati battitori ai loro lati originali.
 - Segnalare No ball o Wide ai segnapunti, se applicabile
 - Assegnare 5 Punti Penalità alla squadra al Fielding
 - Assegnare qualsiasi altra Penalità da 5 punti se applicabile ad eccezione dei punti penalità sotto l'art. 28.3 (Caschi protettivi appartenenti alla squadra al fielding).
 - Informare gli scorer del numero di corse da segnare e,
 - Informare il capitano della squadra al fielding, ed appena possibile il capitano della squadra in battuta della ragione della propria azione.



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



18.6 Corse assegnare per le penalità [Runs awarded for penalties]

Dovranno essere registrati come punti per penalità quelli assegnati in base all'art. 18.5 e alle leggi 21(No ball), 22 (Wide ball), 24.4 (Giocatore che rientra in campo senza permesso), 26.4 (Penalità per infrazioni), 28.2(Presa della palla), 28.3 (Caschi protettivi appartenenti alla squadra al fielding) 41 (Gioco Scorretto) and 42 (Condotta dei giocatori). Nota, che comunque la restrizione sull'assegnazione dei Punti di Penalità negli art. 18.5, 23.3 (Leg byes non da assegnare), 25.6.5 (Eliminazione e condotta di un batsman) 28.3 (Caschi protettivi appartenenti alla squadra al fielding) e 34 (Colpire due volte la palla).

18.7 Registrazione dei punti per fuoricampo [Runs scored for boundaries]

Dovranno essere registrati come punti per fuoricampo quelli assegnati secondo l'art 19 (I fuoricampo).

18.8 Registrazione dei punti quando un battitore viene eliminato [Runs scored when a batsman is dismissed]

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

18.8.1 Eliminato Obstructing The Field, 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 penalità, potrà essere assegnato

18.8.2 Eliminato Run Out, la squadra in battuta si vedrà assegnate anche le corse completate prima dell'eliminazione.

18.9 Punti assegnati quando la palla è diventata morta per motivi diversi dalla caduta di un wicket Runs[scored when the ball becomes dead other than at the fall of a 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 appartenenti 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. 41.5.8 (Tentativo deliberato di distrarre, trarre in inganno o ostruzione intenzionale di un battitore).

18.10 Accredito delle corse segnate[Crediting of runs scored]

Ad eccezione di ciò che è scritto in queste Playing Conditions,

18.10.1 se la palla è colpita dalla mazza, tutti le corse messe a segno dalla squadra in battuta verranno accreditate allo striker, 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 da una mazza, le corse saranno segnate come Punti penalità, Byes, Leg byes, No ball extra o Wide, come da caso. Se Byes of Leg byes arrivano da un No Ball, solo un punto di penalità andrà conteggiato come No ball, ed I restanti andranno segnati come Byes o Leg Byes come da caso.

18.10.3 Al lanciatore andranno addebitati:

- Tutti lecorse messe a segno dallo striker.
- Tutti le corse segnate come No balls.



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 segnate come Wides.

18.11 Ritorno del battitore alla posizione originale [Batsman returning to original end]

18.11.1 Quando un battitore viene eliminato a causa di uno degli art. da 18.11.1.1 a 18.11.1.5 il battitore Not Out torna alla posizione originale

18.11.1.1 Bowled.

18.11.1.2 Stumped.

18.11.1.3 Colpire due volte la palla.

18.11.1.4 LBW.

18.11.1.5 Hit wicket.

18.11.2 I battitori devono tornare alle posizioni originali anche in una di queste occasioni da art. 18.11.2.1 a 18.11.2.3.

18.11.2.1 Un fuoricampo è stato messo a segno

18.11.2.2 cancellazione di corse per qualsiasi motivo.

18.11.2.3 decisione dei battitori al wicket in questo senso secondo l'art. 41.5 (Tentativo deliberato di distrarre, trarre in inganno o ostruzione intenzionale di un battitore).

18.12 Ritorno del battitore al wicket che ha lasciato [Batsman returning to wicket he has left]

18.12.1 Quando un battitore viene eliminato in uno dei modi descritti negli art. in 18.12.1.1 a 18.12.1.3, il battitore Not Out ritornerà al wicket che ha lasciato, ma solo se i battitori non si erano già incrociati all'atto dell'incidente che ha provocato l'eliminazione. Se i punti vengono annullati i battitori non eliminati devono tornare al loro posto originale.

18.12.1.1 Caught

18.12.1.2 Ostruzione del campo

18.12.1.3 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 devono tornare ai wickets che hanno lasciato, ma solo se non si erano già incrociati nella corsa quando la palla è diventata morta. Ma se qualsiasi delle circostanze dagli art. 18.11.2.1 a 18.11.2.3 viene applicate i battitori dovranno ritornare ai loro propri posti originali.

18.13 TABELLONE SEGNAPUNTI

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

18.13.1 Dovrà includere i seguenti dati visibili:

- Runs
- Wickets
- Overs
- Target
- D/L

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:

- 18.13.2.1 € 25,00 (venticinque,00) per la prima partita;
 - 18.13.2.2 € 50,00 (cinquanta,00) per la seconda partita;
 - 18.13.2.3 € 75,00 (settantacinque,00) per la terza partita;
 - 18.13.2.4 € 100,00 (cento,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 carica della A.S.A. ospitante.

18.14 AGGIORNAMENTO TABELLONE SEGNAPUNTI

- 18.14.1 L'aggiornamento del tabellone segnapunti sarà responsabilità della A.S.A. in battuta e dovrà essere effettuato al termine di ogni over fino al 40° over ed in tempo reale per gli ultimi 10 over dell'innings. **SI APPLICA SOLO PER IL CAMPIONATO DI SERIE A, PER LE ALTRE COMPETIZIONI FARE RIFERIMENTO AL REGOLAMENTO AMMINISTRATIVO SPECIFICO**
- 18.14.2 Il DLS par score dovrà essere indicato soltanto nelle partite di cui gli arbitri faranno espressa richiesta e il punteggio esposto sarà quello che la squadra in battuta dovrà raggiungere alla fine dell'over senza ulteriori cadute di wickets. Qualora ci fossero ulteriori eliminazioni, il DLS par score andrà aggiornato prima della ripresa del gioco.
- 18.14.3 Il mancato adempimento di tale compito comporterà per la A.S.A. in difetto, dopo un primo richiamo da annotarsi a referto da parte degli arbitri, una ammenda fino ad € 50,00 (cinquanta/00) per ogni successiva singola interruzione causata al gioco.

19 IL BOUNDARY

19.1 Determinazione del perimetro del campo di gioco [Determining the boundary of the field of play]

- 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 sua durata. Vedi art.2.3.4
- 19.1.2 Il perimetro dovrà essere segnato in modo tale che nessuna parte del sightscreen in qualsiasi momento si trovi all'interno del campo di gioco.
- 19.1.3 Per quanto concerne il campo da gioco e le sue misure si fa espresso riferimento agli Artt. 29 - 46 del Reg. G. e C.

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

19.2 Definizione del boundary – marcatura del perimetro [Identifying and marking the boundary]

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

La corda (bandierine o conetti) deve essere posizionata a una distanza minima di 3 yards / 2.74 metri all'interno della rete perimetrale, cartelloni pubblicitario 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 deve essere usata per poi applicare il minimo di 3 yards (2.74 metri) tra il boundary e la rete perimetrale.

- 19.2.2 Se il boundary è segnato con un oggetto che è in contatto con il campo il boundary sarà il bordo della parte dell'oggetto che tocca per terra più vicino al pitch.
- 19.2.3 Se una persona non autorizzata entra nella area di gioco e tocca con la mano la palla l'arbitro dal lato del lanciatore



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketititalia.org

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



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 è possibile che il battitore venga eliminato a causa del contatto tra la palla e la persona non autorizzata.

19.3 Riposizionamento del boundary [Restoring the boundary]

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

- 19.3.1 il boundary sarà considerate nella sua posizione originale
- 19.3.2 l'oggetto andrà riposizionato nella sua posizione originale appena possibile, non appena la palla diventa 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 fuoricampo oltre il boundary [Ball grounded beyond the boundary]

19.4.1 La palla in gioco è un fuoricampo se tocca:

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

19.4.2 La palla in gioco va considerate un fuori campo se:

- Un fielder, avendo contatto per terra oltre il boundary come da art. 19.5, tocca la palla;
- Un fielder, dove aver preso al volo la palla all'interno del boundary, ha contatto per terra oltre il boundary mentre ha in mano la palla prima di aver completato il catch.

19.5 Fielder fuori dal boundary [Fielder grounded beyond the boundary]

19.5.1 Un fielder va considerato fuori dal boundary se una parte della sua persona è in contatto con:

- il boundary o qualsiasi parte dell'oggetto utilizzato per marcare il boundary;
- la terra oltre il boundary
- qualsiasi oggetto che è in contatto con la terra oltre il boundary
- un altro fielder che tocca terra oltre il boundary

19.5.2 Un fielder che non è in contatto con il terreno va considerato fuori dal boundary se il suo ultimo contatto con il terreno prima del suo primo contatto con la palla dopo che è stata lanciata non è avvenuto interamente dentro il boundary.

19.6 Corse per i boundary [Boundary allowances]

19.6.1 6 corse saranno concesse per un boundary 6; e 4 corse per un boundary 4. Vedi art. 19.7

19.7 Corse assegnate per i boundaries [Runs scored from boundaries]

19.7.1 Un boundary 6 verrà assegnato se e solo se la palla è stata colpita dalla mazza e ha toccata terra oltre il boundary senza aver avuto alcun contatto con il campo da gioco. Si applica anche se la palla è stata toccata da un fielder prima di uscire dal boundary.

19.7.2 Un boundary 4 verrà assegnato quando la palla



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketititalia.org

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



Che supera il boundary sia che sia stata colpita sia che non lo sia stata ha toccatoterra prima all'interno del boundary

- 19.7.3 Quando viene assegnato un boundary la squadra in battuta, tranne che nelle circostanze dell'art.19.8 seguente, riceverà il punteggio maggiore tra
- 19.7.3.1 le corse per il boundary
 - 19.7.3.2 le corse completate dai battitori, insieme a quella in corso, se si sono già incrociati al momento in cui viene assegnato il boundary.
- 19.7.4 Quando le corse dell'art 19.7.3.2 eccedono il punteggio per il fuoricampo, sostituiranno il fuoricampo stesso ai fini della Legge 18.12.2
- 19.7.5 Eventuali corse di penalità attribuite ad entrambe le squadre saranno assegnate indipendentemente dal boundary.

19.8 Overthrow o atto intenzionale di un fielder[Overthrow or wilful act of 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 ad entrambe le squadre, le corse per il boundary e le corse completate dai battitori, insieme a quella in corso, se si sono già incrociati al momento del rilancio o dell'atto.

L'articolo 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 [Dead Ball]

20.1 La palla è morta [Ball is dead]

20.1.1 La palla diventa morta quando:

- 20.1.1.1 è definitivamente bloccata nelle mani del ricevitore o del lanciatore.
- 20.1.1.2 viene effettuato un fuoricampo. Vedere art. 19.7 (Corse assegnate per un boundary).
- 20.1.1.3 un battitore è eliminato. La palla verrà considerata morta dal momento dell'incidente che ha provocato l'eliminazione.
- 20.1.1.4 se giocata oppure no, rimane bloccata tra la mazza e il corpo del battitore o fra i suoi vestiti o la sua attrezzatura.
- 20.1.1.5 se giocata oppure no, si ferma nei vestiti o nell'attrezzatura di un battitore o nei vestiti di un arbitro.
- 20.1.1.6 c'è un'assegnazione di Punti di penalizzazione ai sensi della Legge 24.4 (Giocatore che rientra in campo senza permesso) o 28.2 (Presca della palla). La palla non verrà conteggiata come una dell'over.
- 20.1.1.7 viene contravvenuta l'art.28.3 (Caschi protettivi che appartengono alla squadra al fielding).
- 20.1.1.8 L'incontro è concluso in uno dei modi stabiliti dall'art. 12.6 (Conclusionedell'incontro).

20.1.2 La palla sarà considerata morta quando è 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 [Ball finally settled]



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketititalia.org

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



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

20.3 Chiamata di Over o Time [Call of Over or Time]

La chiamata di Over (vedere art. 17.4) e la chiamata di Time (vedere art. 12.2) possono essere fatte solo quando la palla è morta ai sensi del precedente art.20.1 e art. 20.4

20.4 Arbitro che chiama e segnala la palla morta/dead ball [Umpire calling and signalling Dead ball]

20.4.1 Quando la palla è diventata morta in base al precedente art. 20.1 l'arbitro dal lato del lanciatore può chiamare e segnalare "Dead Ball", se si rende necessario per informare i giocatori.

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

- 20.4.2.1 interviene in caso di gioco scorretto.
- 20.4.2.2 un giocatore o un arbitro vengono feriti seriamente
- 20.4.2.3 lascia la sua normale posizione per consultarsi con il collega
- 20.4.2.4 uno o entrambi i batsmen cadono dal wicket dello striker prima che abbia l'opportunità di giocare la palla.
- 20.4.2.5 lo striker non è pronto per il lancio della palla 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.
- 20.4.2.6 il battitore è distratto da qualsiasi rumore, movimento o in altro modo mentre si sta preparando a ricevere o sta ricevendo il lancio. Questo verrà applicato se la fonte della distrazione è all'interno del gioco o esterna ad esso. Vedere art. 20.4.2.7. La palla non verrà conteggiata come una dell'over.
- 20.4.2.7 si verifica un tentativo intenzionale di distrarre lo striker ai sensi dell'art.41.4 (Tentativo deliberato di distrarre lo striker) o 41.5 (Distrazione o ostruzione intenzionale di un battitore). La palla non verrà conteggiata come una dell'over.
- 20.4.2.8 al lanciatore cade casualmente la palla prima di effettuare il lancio
- 20.4.2.9 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 (Lanciatore che tenta di eliminare Run Out il non-striker prima del lancio).
- 20.4.2.10 è sicuro che la palla in gioco, pur all'interno del campo, non può essere recuperata
- 20.4.2.11 è tenuto a farlo in base alle disposizioni di qualsiasi Playing Condition non inclusa sopra.

20.5 La palla cessa di essere morta [Ball ceases to be dead]

La palla cessa di essere morta, cioè torna in gioco, quando il lanciatore inizia la sua rincorsa o, se non prende alcuna rincorsa, la sua azione di lancio

20.6 Dead Ball; palla è conteggiata come una palla dell'over [Dead ball; ball counting as one of 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

- 20.6.1.1 non conterà nell'over se lo striker non ha avuto l'opportunità di giocarla
- 20.6.1.2 sarà una palla valida se lo striker ha avuto l'opportunità di giocarla, a meno che non sia stata chiamata No Ball o Wide, ad eccezione delle circostanze indicate all'art. 20.4.2.6 e 24.4 (Giocatore che rientra in campo senza permesso) o 28.2 (Preso della palla), 41.4 (Tentativo deliberato di distrarre lo striker) e 41.5 (Distrazione o ostruzione intenzionale di un battitore).

20.6.2 All'art. 20.4.2.5, la palla non conterà nell'over solo se vengono soddisfatte entrambe le condizioni di non tentare di



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



giocare la palla e che esista un motivo valido per non essere pronti. Diversamente il lancio sarà considerato una palla valida.

21 NO BALL

21.1 Modo di lancio [Mode of delivery]

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.

È 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".

21.1.2 Il lancio sottomanonon sarà consentito.

21.2 Lancio regolare – il braccio [Fair delivery – the arm]

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

Un'azione di lancio è 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 - Ball thrown or delivered underarm – action by umpires

21.3.1 Se, secondo il parere di uno o dell'altro arbitro, la palla è stata "tirata", (dove per tirata si intendente non lanciata con la normale azione di lancio secondo 21.2) o lanciata sottomano, l'arbitro deve chiamare e segnalare "No Ball" e, quando la palla è 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 uno o dell'altro arbitro, la palla è stata nuovamente "tirata", (dove per tirata si intendente non lanciata con la normale azione di lancio) o lanciata sottomano dallo stesso lanciatore, l'arbitro deve chiamare e segnalare "No Ball" e, quando la palla è 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 i lanci a quel lanciatore immediatamente. 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'oversuccessivo. 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.

21.3.3 Non appena possibile dopo la partita, gli arbitri segnaleranno insieme il fatto al responsabile GIACSche prenderanno



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



le misure ritenute più opportune contro il capitano ed il lanciatore interessati.

21.4 Lanciatore che tira la palla verso lo striker prima del lancio throwing towards striker's end before delivery

Bowler

Se un lanciatore tira la palla verso al 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 [Fair delivery – the feet]

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

- 21.5.1 il piede posteriore del lanciatore deve appoggiarsi all'interno e non toccare la return crease, rispetto al modo di lancio indicato.
- 21.5.2 il piede anteriore del lanciatore deve appoggiare almeno una parte del piede, se a terra, o la sua proiezione, se sollevato.
- sullo stesso lato della linea immaginaria tracciata tra i due stumps centrali rispetto alla return crease di cui all'art. 21.5.1, e
 - dietro la popping crease.

Se l'arbitro dal lato del lanciatore non è convinto che queste tre condizioni si siano verificate chiamerà e segnerà "No Ball". Vedere art. 41.8 (Lancio volontario di un front foot No ball).

21.6 Lanciatore che rompe il wicket durante il lancio della palla [Bowler breaking wicket in delivering ball]

Se la palla viene lanciata e se il non-striker non viene eliminato ai sensi dell'art. 41.16 (Non-striker che lascia il crease in anticipo), entrambi gli arbitri potranno chiamare e segnalare No ball se il bowler rompe il wicket in qualsiasi momento dopo che la palla è 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 [Ball bouncing more than once, rolling along the ground or pitching off the pitch]

L'arbitro chiamerà e segnerà "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.
- O rimbalza totalmente o parzialmente fuori dal pitch come definito all'art. 6.1 (Area del pitch) prima di arrivare alla linea wicket dello striker. (bowling crease)

21.8 Palla che si ferma davanti al wicket dello striker [Ball coming to rest in front of striker's wicket]

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 segnerà "No Ball" e immediatamente dopo chiamerà e segnerà "Dead Ball".

21.9 Fielder che intercetta un lancio [Fielder intercepting a delivery]

Se ad eccezione delle circostanze all'art. 27.3 (Posizione del wicket-keeper) una palla, lanciata dal lanciatore ha alcun tipo di contatto con un fielder prima di aver fatto contatto con la mazza dello striker o la sua persona, o abbia superato il wicket dello striker (bowling crease), l'arbitro chiamerà e segnalerà No ball ed immediatamente dopo chiamerà e segnalerà Dead ball.

21.10 Palla che rimbalza oltre testa dello striker [Ball bouncing over head height of striker]

Vedere art. 22.1.1.2 e 41.6.1.7

21.11 Chiamata di No Ball per infrazione ad altri art. [Call of No ball for infringement of other clauses]

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

Art. 27.3 – Posizione del wicketkeeper

Art. 28.4 – Limite dei fielders sull'on side

Art 28.5 – Fielders che non devono invadere il pitch

Art 41.6 – Lancio pericoloso o scorretto di palle fatte rimbalzare corte

Art 41.7 – Lancio pericoloso e scorretto di palle senza rimbalzo

Art 41.8 – Lancio volontario del front foot No ball.

21.12 Revoca della chiamata di No Ball [Revoking a call of No ball]

Un arbitro revocherà la chiamata di "No Ball" se successivamente la palla viene chiamata morta ai sensi degli art. 20.4.2.4, 20.4.2.5, 20.4.2.6, 20.4.2.8 e 20.4.2.9 (Arbitro che chiama e segnala Dead Ball).

21.13 Il No Ball esclude il Wide [No ball to over-ride Wide]

Il No Ball esclude sempre il Wide ball. Vedere art. 22.1 (Giudicare un wide) e 22.2 (Chiamata e segnalazione del Wide ball).

21.14 Palla non morta [Ball not dead]

La palla non diventa morta alla chiamata di No Ball.

21.15 Penalità per il No Ball [Penalty for a 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 altri punti di penalità.

21.16 Punti risultanti da un No Ball come segnarli [Runs resulting from a No ball – how scored]

Il punto di penalità per il No Ball sarà annotato come "No Ball extra" e sarà da addebitare al lanciatore. Se sono state assegnate altre penalità per una squadra o l'altra, queste dovranno essere registrate secondo l'art. 41.18 (Punti di penalizzazione). Tutte le corse completate dai battitori o un fuoricampo ottenuto 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 [No ball not to count]

Una palla No Ball non conterà come una delle palle dell'over. Vedere art. 22.3 (Validità delle palle).

21.18 Eliminazione da un No Ball [Out from a No ball]

Quando è stato chiamato un No Ball, nessun battitore potrà essere eliminato da nessuna delle Playing Conditions tranne che secondo gli art. 34 (Palla colpita due volte), art. 37 (Ostruzione del campo) e art. 38 (Run Out)

21.19 Free Hit

21.19.1 In aggiunta agli articoli precedente, il lancio successivo ad uno chiamato No ball (tutte le tipologie di No Ball) sarà considerato "Free Hit" per qualunque battitore è 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 diventa free hit per qualunque battitore è allo strike (ad oltranza).

21.19.2 Per tutti i Free Hit, lo striker può essere eliminato solo nelle circostanze valide per un no ball, anche se il lancio per il free hit è chiamato wide.

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

21.19.3.1 Ci sia un cambio di striker (Si applica art. 41.2), or

21.19.3.2 Il no ball è stato il risultato di un posizionamento errato dei fielder, nel cui caso il fielder possono essere spostati ma solo per correggere l'errore.

21.19.4 Per chiarezza il lanciatore può modificare il suo modo di lanciare per il lancio del Free Hit. In tali circostanze si applica 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 [Judging a Wide]

22.1.1 Gli Arbitri sono tenuti ad una interpretazione rigorosa ed uniforme della regola del Wide. L'uniformità deve essere applicata:

- nella propria interpretazione del wide;
- rispetto alla interpretazione dell'altro arbitro;
- nell'ambito della interpretazione data nel corso di un Campionato.

22.1.2 Se il lanciatore lancia una palla, che non sia un No Ball, l'arbitro la giudicherà Wide se:

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

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

22.2 Chiamata e segnalazione di Wide [Call and signal of Wide ball]

Se l'arbitro giudica che un lancio è Wide, dovrà chiamare e segnalare "Wide" non appena la palla supera il wicket dello striker. Anche se si considera che la palla è wide già al momento del lancio, non potrà chiamare "Wide" fino a quando la palla

non ha superato il wicket dello striker.

22.3 Revoca della chiamata di un Wide ball [Revoking a call of Wide ball]

22.3.1 L'arbitro dovrà revocare la chiamata di un Wide ball se vi è 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 [Delivery not a Wide]

22.4.1 L'arbitro non dovrà giudicare che un lancio è wide se lo striker, muovendosi, causa il passaggio della palla dietro le proprie gambe ma NON esternamente al wicket".

22.4.2 L'arbitro non dovrà giudicare che un lancio è wide se la palla tocca la mazza o il corpo dello striker, ma solo quando la palla supera lo striker.

22.5 Palla non morta [Ball not dead]

La palla non diventa morta dopo la chiamata "Wide".

22.6 Penalità per il wide [Penalty for a Wide]

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

22.7 Punti risultanti da un wide – come segnarli [Runs resulting from a Wide – how scored]

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

22.8 Lancio wide da non contare [Wide not to count]

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

22.9 Eliminazione da un wide [Out from a Wide]

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

23 BYE AND LEG BYE

23.1 Byes

Se la palla, lanciata dal lanciatore, non essendo un wide, supera lo striker senza toccare la sua 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, la penalità di una corsa per tale lancio verrà assegnata

23.2 Leg byes

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

tentato di giocare la palla con la sua mazza

o provato ad evitare di essere colpito dalla palla.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketititalia.org

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



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

23.2.2.1 In caso di

o assenza di contatto successivo con la persona o la mazza dello striker

osolo contatto involontario con la persona o la mazza dello striker

tutte le corse completate dai battitori o punti per I fuoricampo andranno contante allo striker, nel caso di successivo contatto con la sua mazza, altrimenti andranno alla squadra in Battuta come art. 23.2.3.

23.2.2.2 Se lo striker effettua intenzionalmente un secondo colpo legittimo, si applicheranno le Art. 34.3 (Palla colpita legittimamente più di una volta) e 34.4 (Corse permesse da una palla colpita legittimamente più di una volta).

23.2.3 Le corse negli art. 23.2.2.1, a meno che non siano assegnate allo striker, verranno segnate come Leg byes.

Inoltre, se il lancio è un No ball la penalità di una corsa verrà applicata.

23.3 Leg byes da non assegnare [Leg byes not to be awarded]

Se nelle circostanze di cui all-art. 23.2.1 l'arbitro ritiene che nessuna delle condizioni 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 raggiunge il boundary o al termine della prima corsa.

L'arbitro dovrà adottare la seguente procedura:

Annullare tutti le corse per la squadra in battuta;

- Far ritornare i battitori not out dal loro lato originale;

- Segnalare No Ball agli scorer se applicabile;

- Assegnare i punti penalità se sono applicabili ad eccezione dei Penalty runs sotto l'art.28.3 (Caschi protettivi che appartengono alla squadra al fielding).

24 ASSENZA DEL FIELDER; SOSTITUTI

[FIELDER'S ABSENCE; SUBSTITUTES]

24.1 Sostituti fielders

24.1.1 Gli arbitri permetteranno l'uso di un sostituto fielder

24.1.1.1 qualora gli arbitri constatino che un giocatore nominato sia stato ferito o si senta male durante lo svolgimento dell'incontro, o

24.1.1.2 qualunque plausibile ragione

In tutte le altre situazioni non è permesso un sostituto.

24.1.2 Ad un sostituto non sarà permesso, lanciare o fare da capitano, ma potrà fungere da wicket keeper solo con il consenso degli arbitri. Vedere comunque art. 42.4.1

24.1.3 Un giocatore nominato può lanciare e fare fielding anche se un sostituto è entrato precedentemente al suo posto, secondogli art. 24.2 e 24.3

24.1.4 Membri della squadra al fielding o in battuta che non stanno giocando l'incontro o che non stanno facendo I sostituti



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



fielder devono indossare un fratinquando sono all'interno dell'area di gioco (compresa l'eventuale area tra il boundary e la rete di delimitazione del campo).

24.2 Fielder assente o che lascia il campo di gioco [Fielder absent or leaving the field of play]

- 24.2.1 Un giocatore che brevemente esce dal boundary compiendo un'azione come fielder non è assente dal campo di gioco, nè deve 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 o lascia il campo durante una sessione di gioco,
- 24.2.2.1 l'arbitro dovrà essere informato del motivo della sua assenza da quel momento in poi 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 le seguenti restrizione saranno applicate alla sua future partecipazione all'incontro:
- 24.2.3.1 Al giocatore non gli sarà consentito lanciare finché non avrà fatto fielding o 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 timenon consumato sarà limitato ad un massimo di 120 minuti. Se rimane del Penalty time non consumato al termine di un inning, andrà portato avanti e scontato nel seguente innings dell'incontro. **SI APPLICA SOLO PER IL CAMPIONATO DI SERIE A, PER LE ALTRE COMPETIZIONI FARE RIFERIMENTO AL REGOLAMENTO AMMINISTRATIVO SPECIFICO**
- 24.2.3.2 Al giocatore non sarà consentito di battere nell'incontro finché l'innings della sua squadra ha la stessa durata del Penalty time non consumato portato dall'innings precedente. Nonostante ciò nel momento in cui la sua squadra perde il 5 wicket durante il proprio innings di battuta, egli può battere immediatamente. Se del Penalty time non consumato rimane al termine dell'innings di battuta, andrà portato avanti e scontato nel seguente innings dell'incontro.
- 24.2.4 Se il giocatore lascia il campo prima di aver scontato tutto il suo Penalty time, il rimanente viene portato avanti come Penalty time non scontato.
- 24.2.5 In tutte le occasioni di assenza, il tempo che il giocatore è fuori dal campo andrà aggiunto a qualsiasi Penalty time non scontato, soggetto ad un massimo cumulativo di Penalty Time di 120 minuti, ricordando che il lanciatore non può lanciare finché non abbia scontato tutto il suo Penalty time.
- 24.2.6 Per chiarezza agli art. 24.2.3.1 e 24.2.3.2, il tempo di gioco dovrà comprendere solamente il tempo in cui la partita viene effettivamente giocata, esclusi gli intervalli, gli intervalli tra innings e gli intervalli per i drinks concordati. Il Penalty time di un giocatore continua a consumarsi anche dopo la sua eliminazione, per l'intero inning di Battuta della sua squadra.
- 24.2.7 Il tempo perso per una pausa non programmata del gioco sarà contato come Penalty time consumata nelle condizioni che:
- 24.2.7.1 il fielder che stava in campo all'inizio della pausa rientra in campo alla ripresa del gioco, o la sua squadra è in Battuta alla ripresa del gioco
- 24.2.7.2 il fielder che era già fuori dal campo prima della pausa deve avvertire un arbitro che può rientrare in campo, e quindi rientra in campo alla ripresa del gioco o la sua squadra sta battendo alla ripresa del gioco. Il tempo tra l'inizio della pausa e il momento incui viene avvertito l'arbitro non contro come tempo scontato del Penalty time.
- 24.2.8 Qualunque Penalty time non scontato andrà portato Avanti nel prossimo inning dell'incontro quando applicabile.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketititalia.org

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



24.3 Non si incorre in Penalty time [Penalty time not incurred]

L'assenza di un giocatore nominato non lo porterà ad incorrere in Penalty time se,

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

24.4 Giocatore che rientra in campo senza permesso [Player returning without permission]

Se un giocatore entra sul campo di gioco in violazione dell'art. 24.2.2 tocca la palla mentre è in gioco, a palla diventerà immediatamente morta

- L'arbitro assegnerà 5 punti di penalizzazione alla squadra in battuta
- Inoltre, tutte le corse completate dai battitori saranno annotate assieme a quella in corso, se 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 [injuries]

- 24.5.1 In caso di infortunio ad un giocatore, la A.S.A. d'appartenenza dell'infortunato avrà 5 (cinque) minuti di tempo per provvedere alla sua sostituzione, ferma restando per gli arbitri la possibilità di prolungare la sosta per infortuni di estrema gravità, da annotarsi specificatamente nel Referto di gara. Trascorso tale termine, a meno di espressa indicazione da parte degli arbitri nel Referto di gara sulla necessità del prolungamento dell'interruzione, è prevista una sanzione fino ad € 5,00 (cinque/00) per ogni minuto di ritardo a carico della A.S.A., o delle A. S.A. Inadempianti.
- 24.5.2 L'eventuale entrata in campo del servizio sanitario a seguito di incidente deve essere obbligatoriamente annotata dagli arbitri sul referto se la durata dell'incidente supera i cinque minuti.
- 24.5.3 Il giocatore infortunato che abbandona il campo, che venga sostituito o meno, dovrà restare a bordo campo fino al termine della gara e delle formalità successive alla stessa a meno di infortunio valutato talmente grave da parte della assistenza sanitaria da richiedere il trasferimento al più vicino Pronto Soccorso previa comunicazione all'ufficiale di gara. Avvenendo ciò, copia dei risultati della visita andranno fatti pervenire al Giudice Unico pena la non omologa della gara e l'applicazione delle sanzioni previste dall'art.1.1.4, del presente Regolamento a carica della A.S.A. del giocatore infortunato.

24.6 Sostituzioni [substitutes]

Sulle sostituzioni dispone l'art. 16 del Reg G. e C. Inoltre, si specifica quanto segue: **SI APPLICA SOLO PER IL CAMPIONATO DI SERIE A, PER LE ALTRE COMPETIZIONI FARE RIFERIMENTO AL REGOLAMENTO AMMINISTRATIVO SPECIFICO**

- 24.6.1 In caso di uno o più infortuni che non consenta ad una squadra di raggiungere il numero minimo di 9 giocatori in campo, la partita si riterrà conclusa con la conseguente irrogazione delle sanzioni previste dall'art. 1.1.4, del presente Playing Conditions a carica della A.S.A. in difetto;
- 24.6.2 In caso di infortunio ad un giocatore della categoria ITA o ITAN, l'ASA potrà continuare a giocare, ma in



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



campo dovranno esserci sempre minimo 3 ITA/ITAN. Se in difetto, la partita si riterrà conclusa con la conseguente irrogazione delle sanzioni previste dall'art.1.1.4, del presente Playing Conditions

24.6.3 In caso di infortunio al wicket - keeper, se ITA o ITAN, questi potrà essere sostituito soltanto da un giocatore ITA o ITAN. Tuttavia, in caso d'infortunio a wicket - keeper STR o RES o REQR e/o REQT, questi potrà anche essere sostituito nel ruolo sia da un ITA o ITAN che da un STR o RES o REQR e/o REQT, ferma restando l'aliquota di lancio prevista in caso di presenza di wicket - keeper non italiano. In nessun caso il giocatore che ha iniziato l'incontro come wicket - keeper potrà lanciare successivamente alla sua sostituzione. Parimenti, non sarà consentito di fungere da wicket - keeper ad un giocatore che nel corso dell'incontro abbia lanciato in precedenza. In difetto, la partita si riterrà conclusa con la conseguente irrogazione delle sanzioni previste dall'art. 1.1.4, del presente Playing Conditions.

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

- un lanciatore sostitutivo STR può sostituire solo un lanciatore infortunato STR
- un lanciatore sostitutivo RES può sostituire un lanciatore infortunato RES o STR
- un lanciatore sostitutivo RES U21 può sostituire un lanciatore infortunato RES o STR
- un lanciatore sostitutivo ITA o ITAN può sostituire chiunque

24.6.5 Per quanto concerne le sostituzioni, nel fielding esse, nell'ambito delle rispettive categorie, sono limitate alle riserve i cui nominativi appaiono nell'elenco consegnato agli arbitri prima dell'inizio della partita, fermo restando che:

- un sostituto STR può sostituire solo un altro giocatore STR
- un sostituto RES può sostituire solo un altro giocatore RES O STR
- un sostituto RES U21 può sostituire solo un altro giocatore RES U21, RES o STR
- un sostituto ITA o ITAN può sostituire chiunque

25 BATSMAN'S INNINGS

25.1 Possibilità di entrare in battuta [Eligibility to act as a batsman]

Solo un giocatore nominato può battere, e soggetto all'art. 25.3, lo può fare anche se precedentemente un sostituto fielder è entrato al suo posto.

25.2 Inizio dell'innings di Battuta [Commencement of a batsman's innings]

L'innings dei primi due battitori, e quello di qualunque nuovo battitore alla ripresa del gioco dopo la chiamata di Time, inizieranno alla chiamata di Play. In tutti gli altri momenti l'innings di un battitore andrà considerato iniziato dal momento in cui fa i primi passi sul campo da gioco.

25.3 Restrizioni sull'inizio di un inning di un battitore [Restriction on batsman commencing an innings]

25.3.1 Se un membro della squadra in Battuta deve ancora scontare del Penalty time (secondo l'art.24.2.7), a tale giocatore non sarà permesso battere finché non ha scontato tutto 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 5 wickets.

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 notifica a un arbitro che può nuovamente partecipare.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketititalia.org

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



25.3.3 Qualunque Penalty time non scontato andrà riportato, se possibile, nel successivo inning dell'incontro.

25.4 Ritiro di un battitore [Batsman retiring]

25.4.1 Un battitore può ritirarsi in qualunque momento durante il suo inning quando la palla è morta. Prima di permettere la ripresa del gioco, gli arbitri devono 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, è autorizzato a riprendere il suo inning. Se per qualsiasi motivo questo non avviene, il suo inning deve 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, può riprendere il suo inning soltanto con il consenso del capitano avversario. Se per qualsiasi motivo non riprende il suo inning, deve essere registrato come "Retired – out".

25.4.4 Se, dopo un ritiro, il battitore vuole riprendere il suo inning ai sensi dell'art 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 sono permessi.

25.6 Regole specifiche in battuta SI APPLICA SOLO PER IL CAMPIONATO DI SERIE A, PER LE ALTRE COMPETIZIONI FARE RIFERIMENTO QUANTO PREVISTO DAL REGOLAMENTO AMMINISTRATIVO SPECIFICO

25.6.1 In battuta, 2 ITA/ITAN da inserire tra i primi 6 giocatori in battuta.

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

25.6.3 La non osservanza di quanto sopra comporterà automaticamente per la A.S.A. in difetto le sanzioni previste dall'art. 1.1.4 del presente Playing Conditions.

26 ALLENAMENTI SUL CAMPO [PRACTICE ON THE FIELD]

26.1 Pratica sul pitch o sul resto dello square - Practice on the pitch or the rest of the square

26.1.1 Non sarà possibile allenarsi in nessun momento sul pitch.

26.2 Allenamento nell'outfield [Practice on the outfield]

26.2.1 Il giorno dell-incontro sull'outfield sono 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 possono 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. (Vietato lanciare paralleli al pitch)
- Gli arbitri sono convinti che non venga violato l'art. 41.3 (La palla dell'incontro – cambiare la condizione) 41.9



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketititalia.org

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



(Perdita di tempo da parte della squadra al fielding).

L'atto di lanciare una palla ad un giocare nell'outfield, facendo una ricorso brevenon va considerate come allenamento di lancio, ma sarà soggetto alle alter condizioni di questo articolo.

26.3 Prova di rincorsa [Trial run-up]

Al lanciatore è consentito fare una prova di rincorsa, a patta che l'arbitro sia sicuro che non vengano violate nessuno dei due articoli 41.9 (Perdita di tempo da parte della squadra al fielding) or 41.12 (Fielder che rovina il pitch).

26.4 Penalità per infrazione [Penalties for contravention]

Tutti le forme di allenamento sono soggette alle condizioni degli articoli 41.3 ((La palla dell'incontro- cambiare la condizione), 41.9 Tempo perso dalla squadra al fielding) and 41.12 (Fielder che rovina il pitch).

26.4.1 Se viene violate una delle condizioni degli art.26.1 o 26.2, gli arbitri dovranno

- Informare il giocatore che l'allenamento non è consentito;
- Informare l'altro arbitro e, appena possibile entrambi I capitano della ragione di questa azione.

26.4.1.1 Se la violazione viene fatta da un battitore al wicket, l'arbitro dovrà informare l'altro battitore e in seguito ogni battitore cheentra in campo dovrà essere avvertito della avvenuta violazione. L'avvertimento si applica a tutta la squadra di quel giocatore per tutto l'incontro.

26.4.2 Se durante l'incontro vi è ulteriore violazione fa qualsiasi giocatore di quella squadra, l'arbitro dovrà

- Assegnare 5 Punti Penalità alla squadra avversaria;
- Informare l'altro arbitro, e gli scorer, e appena possibile entrambi I captani, e, se la violazione avviene durante il gioco anche i battitori al wicket.

27 II WICKET-KEEPER [THE WICKET-KEEPER]

27.1 Equipaggiamento di protezione [Protective equipment]

Il wicket-keeper è l'unico membro della squadra al fielding cui è consentito portare i guanti e le protezioni esterne per le gambe. Se vengono indossate, queste protezioni devono 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 che non potrà adempiere alle sue funzioni di ricevitore, sarà privato di questo diritto ed anche del diritto di essere riconosciuto come wicket-keeper come stabilito dall'art 33.2 (Una presa al volo corretta), 39 (Stumped), 28.1 (Equipaggiamento di protezione), 28.4 (Limitazione dei fielders sull'onside) e 28.5 (Fielders che non devono invadere il pitch).

27.2 Guanti [Gloves]

27.2.1 Se il ricevitore 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 (a) un pezzo unico di materiale non elastico che, per quanto possa avere materiale di rivestimento, non dovrà avere rinforzi né risvolti.

27.2.3 Tale che, in corrispondenza del bordo superiore del pezzo di stoffa o altro materiale non si deve protendere 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 wicketkeeper [Position of wicket keeper]

27.3.1 Il ricevitore dovrà rimanere interamente dietro il wicket dal lato dello striker dal momento che la palla entra in gioco e



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



fino a quando la palla lanciata dal lanciatore tocca la mazza o il corpo dello striker, o passa oltre il wicket dello striker o lo striker tenta di fare una corsa.

27.3.2 Nel caso che il ricevitore contravvenga a questa Legge, l'arbitro dal lato dello striker chiamerà e segnalerà "No Ball" appena possibile dopo il lancio della palla.

27.4 Movimento del wicketkeeper [Movement by wicketkeeper]

27.4.1 È scorretto se il ricevitore mette in atto significativi movimenti verso al wicket dopo che la palla è entrata in gioco e prima che essa venga ricevuta dallo striker. Ad eccezione per le seguenti condizioni:

27.4.1.1 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.

27.4.1.2 movimento laterale in risposta alla Direzione in cui la palla è stata lanciata.

27.4.1.3 movimento in risposta al colpo che lo striker sta giocando o che le sue azioni suggeriscano abbia intenzione di giocare. Le condizioni stabilite dall'art. 27.3 saranno applicate.

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

27.5 Restrizioni all'azione del wicketkeeper [Restriction on actions of wicketkeeper]

Se uno dei due arbitri ritiene che il ricevitore interferisca col diritto dello striker a giocare la palla e difendere il suo wicket, si applicherà l'art. 20.4.2.6 (Arbitro che chiama e segnala il dead ball).

Se, però, uno dei due arbitri ritiene intenzionale l'interferenza del ricevitore, si applicherà anche l'art. 42.4 (Tentativo deliberato di distrarre lo striker).

27.6 Interferenza dello striker sul wicketkeeper [Interference with wicketkeeper by striker]

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

28 IL FIELDER [THE FIELDER]

28.1 Equipaggiamento di protezione [Protective equipment]

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

28.2 Presa della palla [Fielding the ball]

28.2.1 Un fielder può prendere la palla con qualsiasi parte del suo corpo (vedere paragrafo 12 Appendice A) ad eccezione dell'art. 28.2.1.2 Comunque, sarà considerata preso la palla in maniera illegale se mentre la palla è in gioco intenzionalmente:

28.2.1.1 usa qualsiasi altra cosa oltre a parte della sua persona per prendere la palla.

28.2.1.2 allunga il suo abbigliamento con le sue mani e lo usa per prendere la palla.

28.2.1.3 getta un pezzo di abbigliamento, o equipaggiamento, o qualsiasi altro oggetto che successivamente ha contatto con la palla.

28.2.2 Non è fielding illegale se la palla entra in contatto con un capodi abbigliamento, o equipaggiamento, o qualsiasi altro oggetto che è accidentalmente caduto dal fielder.

28.2.3 Se il fielder prende la palla illegalmente la palla dovrà immediatamente diventare



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketititalia.org

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



morta e

- la penalità per il No ball o per il Wide rimarrà.
- tutte le corse completate dai battitori andranno assegnate alla squadra in Battuta, insieme alle corse in compimento 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 alla squadra in battuta.
- 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 [Protective helmets belonging to the fielding side]

28.3.1 I caschi protettivi, quando non sono usati dai fielders, dovranno essere disposti, se si trovano in campo, solo sul terreno dietro il ricevitore ed in linea con entrambi i wickets.

28.3.2 Se mentre la palla è in gioco colpisce un casco, disposto come da art. 28.3.1,

28.3.2.1 la palla diventerà morta
e, soggetta all'art. 28.3.3,

28.3.2.2 andranno assegnati 5 Punti Penalità alla squadra in battuta;

28.3.2.3 tutte le corse completate dai battitori prima che la palla colpisse il casco protettivo andranno assegnate alla squadra in battuta, insieme alle corse in compimento se al momento che la palla colpisse il casco protettivo i battitori si erano già incrociati.

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

- Permettere alle corse dei battitori come da art. 28.3.2.3 to essere segnate
- Segnalare No ball o Wide ball agli scorers se applicabile
- Assegnare 5 Punti Penalità come da art. 28.3.2.2
- Assegnare altre ulteriori Punti Penalità dovuti alla squadra in battuta.

28.3.4 Se mentre la palla è in gioco colpisce un casco, disposto come da art. 28.3.1, e le condizioni dell'art. 23.3 (Leg byes da non assegnare) o art. 34 (Hit the ball twice), vadano applicate l'arbitro dovrà:

- Annullare tutti le corse per la squadra in battuta;
- far ritornare i battitori not out dal loro lato originale;
- segnalare No Ball agli scorers se applicabile;
- Assegnare i punti penalità se è applicabile ad eccezione dei Punti Penalità come stabilito da l'art. 28.3.2.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketititalia.org

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



28.4 Limite di fielder sul on side [Limitation of on side fielders]

- 28.4.1 Nell'istante del lancio, non ci possono essere più di 5 fielders sul leg side.
- 28.4.2 Nell'istante del lancio non vi dovranno essere più di due fielders, oltre il wicket-keeper, dietro il popping crease sull'on side. Un fielder verrà considerato essere dietro il popping crease a meno che il suo intero corpo che si trovi a terra o in aria sia completamente davanti a questa linea
- 28.4.3 nell'evento di violazione di questo articolo 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 [Fielders not to encroach on pitch]

Mentre la palla è in gioco e fino a che la palla non abbia avuto un contatto con la mazza o con il corpo dello striker, o abbia superato la mazza dello striker, nessun fielder, tranne il lanciatore, può avere qualsiasi parte del corpo, a terra o in estensione, sopra il pitch.

In caso di infrazione di questa Legge da parte di qualsiasi fielder tranne il ricevitore, l'arbitro dal lato del lanciatore chiamerà e segnerà "No Ball" appena possibile dopo il lancio della palla. Notare, tuttavia, l'art. 40.3 (Posizione del ricevitore).

28.6 Movimento dei fielder ad eccezione del wicket-keeper [Movement by any fielder other than the wicket-keeper]

- 28.6.1 Qualsiasi movimento da parte di qualunque fielder, ad eccezione del wicket-keeper dopo che la palla entra in gioco e prima che la palla raggiunga il battitore, è scorretto ad eccezione per i seguenti:
- 28.6.1.1 piccoli aggiustamenti alla posizione in relazione al wicket dello striker
 - 28.6.1.2 movimento del qualunque fielder ad eccezioni dei fielder vicini, verso lo striker o il wicket dello striker che non altera significativamente la posizione del fielder.
 - 28.6.1.3 movimento di qualunque fielder in risposta al colpo che lo striker sta giocando o che le sue azioni suggeriscano abbia intenzione di giocare.
- 28.6.2 In tutte le circostanze l'art. 28.4 (Limite di fielder sull'on side) si applica
- 28.6.3 in caso di un movimento scorretto, 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 wicketkeeper).

28.7 Restizioni sul piazzamento dei fielders [Restrictions on the placement of fielders]

28.7.1 In aggiunta alla restrizione contenuti 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 Le seguenti restrizioni al fielding andranno applicate:

- 28.7.2.1 Due semicerchi di 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 rette l'una parallela all'altra. L'area sopra indicata dovrà essere segnata mediante l'utilizzo di una riga bianca continua o tratteggiata ad intermittenza di 5 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 o conetti sporgenti
- 28.7.2.2 Nel momento del lancio: **SI APPLICA SOLO PER IL CAMPIONATO DI SERIE A. PER LE ALTRE COMPETIZIONI FARE RIFERIMENTO AL REGOLAMENTO AMMINISTRATIVO SPECIFICO**



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



28.7.2.2.1 Powerplay 1 – ad un massimo di due (2) fielders sarà permesso stare al di fuori da questa area delimitata. In un inning di 50 overs, si intendono gli overs 1 a 10 compreso.

28.7.2.2.2 Powerplay 2 - ad un massimo di quattro (4) fielders sarà permesso stare al di fuori da questa area delimitata. In un inning di 50 overs, si intendono gli overs 11 to 40 compreso

28.7.2.2.3 Powerplay 3 - ad un massimo di cinque (5) fielders sarà permesso stare al di fuori da questa area delimitata. In un inning di 50 overs, si intendono gli overs 41 to 50 compreso

28.7.2.3 Nel caso in cui il numero degli over venisse ridotto, anche il numero degli over Power Play dovrà essere ridotto nella misura riportata dalla tabella sottostante: Per chiarezza si specifiche anche la tabella si applica per entrambi gli innings dell'incontro.

SI APPLICA SOLO PER IL CAMPIONATO DI SERIE A, PER LE ALTRE COMPETIZIONI FARE RIFERIMENTO AL REGOLAMENTO AMMINISTRATIVO SPECIFICO

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

28.7.2.4 Se il gioco viene interrotto con conseguente riduzione di overs la tabella sopra si può applicare il Powerplay prende effetto immediato.

Per togliere ogni dubbio questo capita anche se l'interruzione avviene durante metà dell'over.

Esempio:

Un inning di 50 over è interrotto dopo 8.3 overs e ridotto a 32 over. Le nuove fasi del Powerplay



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



sono 7+19+6 Quindi la fase centrale della restrizione del fielding ha effetto immediate e dura per successive 17.3 over. L'ultima fase inizia dopo che sono stati lanciati 26 overs.

Un inning di 40 over è interrotto dopo 18.5 overs e ridotto a 22 over. Le nuove fasi sono 5+13+4. Quando il gioco riprende l'ultima fase di restrizione del fielding si applica per i restanti 3.1 overs

- 28.7.2.5 All'inizio della fase centrale e di quella finale dell'innings l'arbitro dovrà segnalare tale inizio agli scorers con un ampio segno rotatorio del braccio.
- 28.7.2.6 La non osservanza di quanto sopra comporterà la chiamata e segnalazione di No-ball da parte dello square leg umpire.

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

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

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

29 IL WICKET È CADUTO [THE WICKET IS DOWN]

29.1 Caduta del wicket [Wicket put down]

- 29.1.1 Il wicket si considera caduto se un bail viene completamente rimosso dalla sommità degli stumps, o uno stump viene tolto da terra
- 29.1.1.1 dalla palla,
- 29.1.1.2 dalla mazza dello striker o da qualsiasi pezzo della mazza che sta tenendo
- 29.1.1.3 specificamente solo per questo articolo dalla mazza dello striker se caduta dalla mano, o da qualsiasi pezzo della mazza che si sia staccato,
- 29.1.1.4 dal corpo dello striker o da qualsiasi parte dei vestiti o delle protezioni dallo stesso che si sia staccata,
- 29.1.1.5 da un fielder, con la sua mano o il suo braccio, assicurandosi che la palla sia tenuta nella mano o nelle mani usate per questo, o nella mano del braccio utilizzato.
- 29.1.1.6 Il wicket inoltre si considera caduto se un fielder estrae dal terreno o colpisce facendolo cadere uno stump utilizzando la mano che tiene la palla o il braccio relativo (come in 29.1.1.5).
- 29.1.2 Il movimento di un bail, temporaneo oppure no, non costituisce rimozione completa dalla sommità degli stumps, ma se un bail cade e rimane sospeso fra due stumps, questo si considererà rimozione completa

29.2 Un bail rimosso [One bail off]

Se un bail manca, per lo scopo di ottenere la caduta del wicket sarà sufficiente far cadere il bail restante, o colpire o estrarre dal terreno uno dei tre stumps, in qualsiasi modo descritto all'art29.1.

29.3 Ricostruire il wicket [Remaking 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, possono, mentre la palla è in gioco,

- riposizionare il/i bails sulla sommità degli stumps.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketititalia.org

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



- reinserire nel terreno uno o più stumps nel punto in cui si trovava originariamente il wicket.

29.4 Rinuncia all'uso dei bails [Dispensing with bails]

Se gli arbitri hanno acconsentito a rinunciare all'uso dei bails, in conformità alla art. 8.4 (Rinuncia all'uso dei bails), la decisione sulla caduta del wicket è presa dall'arbitro di competenza.

29.4.1 Dopo aver deciso di giocare senza bails, il wicket si considera caduto se l'arbitro interessato è convinto che il wicket sia stato colpito dalla palla, dalla mazza dello striker, dal suo corpo, dai suoi vestiti o dalle sue protezioni, come descritto agli art. 29.1.1.2, 29.1.1.3 o 29.1.1.4, o da un fielder come descritto all'art. 29.1.1.5

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

30 BATTITORE FUORI DALLA SUA AREA [BATSMAN OUT OF HIS GROUND]

30.1 Quando è considerato fuori dalla sua area [When out of his ground]

30.1.1 Un battitore sarà considerato fuori dalla sua area a meno che la sua mazza o una qualsiasi parte del corpo tocchi il terreno dietro la 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 alla popping crease e vi è una successiva perdita di contatto

tra il terreno e qualunque parte della sua persona o mazza, o

tra mazza e persona.

30.2 Qual è l'area del battitore [Which is a batsman's ground]

30.2.1 Se solo un battitore è all'interno di un'area, questa è la sua area, rimane tale anche se viene raggiunto dall'altro battitore.

30.2.2 Se entrambi i battitori sono nella stessa area ed uno di loro successivamente la lascia, l'area appartiene al battitore chi vi rimane dentro.

30.2.3 Se non ci sono battitori in una delle due aree, questa appartiene al battitore che è più vicino ad essa, o, se i battitori sono livellati, a quello che era più vicino ad essa prima di essere livellati

30.2.4 Se un'area appartiene ad un battitore, allora l'altra area appartiene all'altro battitore indipendentemente dalla sua posizione

30.3 Posizione del non-striker [Position of non-striker]

Il non-striker che si trova 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 [APPEALS]

31.1 L'arbitro non deve dare l'eliminazione di un battitore senza appello – [Umpire not to give batsman out without an appeal]

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 che sarebbe eliminato in virtù di una di queste



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



Playing Conditions, lasci autonomamente il suo wicket senza che sia stato fatto un appello. Notare, tuttavia, le disposizioni di cui all'art. 31.7.

31.2 Battitore eliminato [Batsman dismissed]

Un battitore è eliminato se

È dato "out" da un arbitro, dopo l'appello

O è out sotto queste Playing Conditions e lascia autonomamente il wicket come da art. 31.1

31.3 Tempo per gli appelli [Timing of appeals]

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

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

31.4 Appello "How's That?" [Appeal "How's That?"]

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

31.5 Risposta all'appello [Answering appeals]

L'arbitro dal lato dello striker risponderà a tutti gli appelli risultanti degli art. 35 (Hit Wicket), 39 (Stumped) o 38 (Run Out) quando questo avviene al lato del wicket-keeper mentre sarà l'arbitro dal lato del lanciatore risponderà a tutti gli altri appelli.

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

La decisione "Not Out" presa da un arbitro non impedirà all'uno o all'altro arbitro di rispondere a un appello diverso in conformità all'art. 31.3, a condizione che ciascuno stia valutando solo le richieste inerenti alla propria giurisdizione.

31.6 Consultazione degli arbitri [Consultation by umpires]

Ogni arbitro risponderà agli appelli inerenti la sua giurisdizione. Se un arbitro è dubbioso circa qualsiasi punto 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, la decisione sarà "Not Out".

31.7 Battitore che lascia il suo wicket per un equivoco [Batsman leaving the wicket under a misapprehension]

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

Un battitore può 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 battitore può essere richiamato fino al momento in cui gli arbitri lasciano il campo.

31.8 Ritiro di un appello [Withdrawal of an appeal]

Il capitano della squadra al fielding può ritirare un appello soltanto con il consenso dell'arbitro sotto la cui giurisdizione ricadeva l'appello. Se tale consenso è stato dato, l'arbitro interessato, se applicabile, revocherà la decisione e richiederà il battitore.

Il ritiro di un appello può essere fatto in qualunque istante 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 [Out Bowled]

- 32.1.1 Lo striker è 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 Nonostante il punto (a) precedente, 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 del campo), 38 (Run Out) e 39 (Stumped).

32.2 L'eliminazione Bowled è predominante [Bowled to take precedence]

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

33 CAUGHT

33.1 Eliminazione Caught [Out Caught]

Lo striker è 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 art. 33.2 e 33.3

33.2 Una presa al volo corretta [A fair catch]

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

O la palla in qualunque momento o

qualsiasi fielder in contatto con la palla

Non tocca terra oltre il boundary prima che il catch sia stato completato. Vedere art. 19.4 (Palla fuoricampo oltre il boundary) e 19.5 (Fielder fuoricampo oltre il boundary).

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

- 33.2.2.1 a 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
- 33.2.2.2 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 fin dalla prima volta in cui è stata colpita. . Vedi art. 34 (Colpire due volte la palla).
- 33.2.2.3 un fielder prende al volo la palla dopo che ha toccato un arbitro, un altro fielder o l'altro battitore
- 33.2.2.4 un fielder prende al volo la palla in aria dopo che la palla ha attraversato il boundary a patto che le condizioni dell'art. 33.2.1 sia state rispettate.
- 33.2.2.5 la palla è presa al volo dopo il contatto con un ostacolo all'interno del perimetro, se non è stato deciso di considerare tale ostacolo come perimetro del campo.

33.3 Prendere un catch [Making a catch]

L'atto di presa al volo inizierà quando un fielder ha toccato la palla al volo e si concluderà quando un fielder ottiene il controllo completo sia della palla sia del propriomovimento.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketititalia.org

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



33.4 Nessuna corsa da assegnare [No runs to be scored]

Se lo striker è eliminato Caught, le corse completate dai battitori prima del completamento del catch non dovranno essere assegnate con eccezione dei Penalty Runs 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 Il Caught ha la precedenza [Caught to take precedence]

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

34 PALLA COLPITA DUE VOLTE [HIT THE BALL TWICE]

34.1 Eliminazione Hit the Ball Twice [Out Hit the ball twice]

34.1.1 Lo striker viene eliminato Hit The Ball Twice se, mentre la palla è in gioco, 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 il art. 34.3 e art.37 (Ostruzione del campo).

34.1.2 Per questo articolo, la parola "colpire" include il contatto con il corpo dello strike

34.2 Not Out per Hit the Ball Twice [Not out 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.

Notare, tuttavia, le disposizioni dell'art. 37.4 (Restituzione della palla ad un membro della squadra al fielding)

34.2.2 colpisce intenzionalmente la palla dopo che questa ha toccato un fielder. Notare, tuttavia, le disposizioni dell'art. 37.1 (Eliminazione Obstructing The Field).

34.3 Palla colpita legittimamente più di una volta [Ball lawfully struck more than once]

Solamente per difendere il suo wicket e prima che la palla sia stata toccata da un fielder, lo striker può 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 può difendere il proprio wicket anche se il lancio è un no-ball.

Nonostante questa misura, lo striker non può 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 permesse da una palla colpita legittimamente più di una volta [Runs permitted from ball lawfully struck more than once]

Quando la palla è colpita legittimamente più di una volta, come consentito all'art. 34.3, se la palla non diventa morta per qualunque ragione, l'arbitro dovrà chiamare e segnalare Dead ball appena la palla raggiunge il boundary o al completamento della prima corsa. Nonostante questo, l'arbitro dovrà ritardare la chiamata di Dead ball per permettere un'opportunità completare una presa al volo.

L'arbitro dovrà

- annullare tutte le corse alla squadra in battuta

- far ritornare qualunque battitore not out al suo lato originale

- segnalare No Ball agli scorer se applicabile, e

- assegnare tutte le Penalty Runs applicabili, ad eccezione delle Penalty runs sotto l'art. 28.3 (Caschi protettivi che appartengono alla squadra al fielding).



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketititalia.org

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



34.5 Il lanciatore non ottiene l'assegnazione [Bowler does not get credit]

Il lanciatore non ottiene l'assegnazione del wicket

35 HIT WICKET

35.1 Eliminazione Hit Wicket –[Out Hit wicket]

35.1.1 Lo striker viene eliminato Hit Wicket se, dopo che il lanciatore abbia iniziato su fase di lancio e mentre la palla è in gioco, il suo wicket cade colpito dalla mazza o dal corpo dello striker stesso, come descritto negli art. 29.1.1.2 a 29.1.1.4 (Caduta del wicket).in una delle seguenti circostanze:

35.1.1.1 durante qualsiasi movimento da lui fatto preparandosi a ricevere la palla o ricevendola

35.1.1.2 partendo per la sua prima corsa dopo aver colpito o colpendo la palla

35.1.1.3 non facendo nessun tentativo di colpire la palla, uscendo dalla sua area per la sua prima corsa, e con la convinzione da parte dell'arbitro che ciò è avvenuto subito dopo aver avuto l'opportunità di giocare la palla

35.1.1.4 nel fare un secondo o successivo legittimo colpo alla palla per difendere il suo wicket, come descritto nell'art. 34.3 (Palla colpita legittimamente più di una volta)

35.1.2 Se lo striker abbatte il suo wicket in uno dei modi descritti negli art. 29.1.1.2 fino a 29.1.1.4 prima che il lanciatore abbia iniziato su fase di lancio, uno dei due arbitri chiamerà e segnalerà il Dead Ball

35.2 Not Out per Hit Wicket [Not out Hit wicket]

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

- accade dopo che lo striker abbia completato tutte le azioni relative alla ricezione della palla, tranne quello che risulta dagli art.35.1.1.2 a 35.1.1.4.

- accade mentre sta correndo, tranne che nella partenza della sua prima corsa

- accade quando sta provando ad evitare di essere eliminato Run Out o Stumped

- accade mentre sta provando ad evitare un throw-in in qualunque momento

- il lanciatore, dopo aver iniziato la fase 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

36 LEG BEFORE WICKET

36.1 Eliminazione LBW [Out LBW]

Lo striker sarà eliminato LBW se tutte le circostanze descritte dagli articoli 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, se non è senza rimbalzo, rimbalza nell'area immaginaria che unisce i due wickets o nell'off-side del wicket dello striker

36.1.3 la palla, che non ha precedentemente toccato la sua 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, anche se più alto dei bails



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketititalia.org

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



o è nell'area immaginaria che unisce i due wickets

o se il battitore non ha effettuato un genuino tentativo di colpire la palla con la mazza

o nell'area immaginaria che unisce i due wickets o fuori dalla linea di off stump,

36.1.5 e che in assenza intercettazione, la palla avrebbe colpito il wicket

36.2 Intercettazione della palla [Interception of the ball]

36.2.1 Nel valutare i punti d'impatto negli art. 36.1.3, 36.1.4 e 36.1.5, bisogna 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 è stata intercettata dal corpo del battitore prima di aver toccato la mazza il battitore deve essere dato Not Out.

36.2.3 Nel valutare l'art 36.1.5, si parte dal presupposto che la linea tenuta dalla palla prima dell'intercettazione continui dopo l'intercettazione con il corpo, indipendentemente dal fatto che la palla avesse potuto in seguito rimbalzare.

36.3 Off side del wicket [off side of 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. Vedere paragrafo 13 dell'Appendice D.

37 OSTRUZIONE DEL CAMPO [OBSTRUCTING THE FIELD]

37.1 Eliminazione per ostruzione al fielding [Out Obstructing the field]

37.1.1 Ciascun dei battitori è eliminato Obstructing The Field se, ad eccezione delle circostanze dell'art. 37.2, e mentre la palla è in gioco, ostacola o distrae in maniera volontaria la squadra avversaria con parole o azioni. Vedere anche art. 34 (Palla colpita due volte)

37.1.2 Lo striker è eliminato Obstructing The Field se, ad eccezione delle circostanze dell'art. 37.2, nell'atto del ricevere la palla lanciata dal lanciatore, in maniera volontaria colpisce la palla con la mano che non tiene la mazza. Si applica sia che sia il primo colpo, o il secondo o 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 wickets.

37.1.3 Questo articolo si applica indipendentemente se sia un No ball o no

37.1.4 Per chiarezza se l'arbitro è convinto che è il battitore nel correre tra i wickets ha fatto un cambio di direzione significativo senza ragione plausibile e ha quindi ostacolato il tentativo del fielder di effettuare il run out, su appello il battitore deve essere eliminato, obstructing the field. Non ha rilevanza se il run out si sarebbe concretato o no

Se nel cambio di Direzione il battitore attraversa lateralmente il pitch anche l'art. 41.14 dovrà essere applicato

Vedere il paragrafo 2.2 dell'Appendice D.

37.2 Not out per ostruzione al fielding [Not out Obstructing the field]

Un battitore non sarà eliminato Obstructing the field se

Ostruzione o distrazione è involontaria,

o l'ostruzione avviene per evitare un infortunio o

nel caso in cui 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



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketititalia.org

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



37.3 Ostruzione della presa al volo di una palla - Obstructing a ball from being caught

37.3.1 Se il lancio non è un no-ball, lo striker è eliminato Obstructing the field se vi è un'ostruzione volontaria da parte di uno dei battitori che impedisce un catch.

37.3.2 Il caso 37.3.1 si applica anche nel caso coperto dalla regola 34.3.

37.3.3 Se il lancio è un no-ball, allora il battitore eliminato Obstructing the field sarà colui che causa l'ostruzione.

37.3.4 il caso 37.3.3 non si applica se lo striker causa l'ostruzione difendendo istintivamente il proprio wicket con un secondo o successivo colpo.

37.4 Restituzione della palla al fielder [Returning the ball to a fielder]

Un battitore è eliminato secondo questa Legge se, mentre la palla è in gioco, senza il consenso di un fielder usa la sua mazza o qualsiasi parte del suo corpo per restituire la palla a qualsiasi fielder.

37.5 Punti assegnati - Runs scored

Se un battitore è eliminato Obstructing the field,

37.5.1 a meno che l'ostruzione non prevenga un catch dall'essere preso, le corse completate dai battitori prima dell'offesa, insieme alle eventuali penalità assegnate all'una o all'altra squadra, saranno conteggiate. Vedere 18.6 ((Punti assegnati per penalità) and 18.8 (Registrazione dei punti quando un battitore viene eliminato).

37.5.2 Se, l'ostruzione impedisce una presa al volo, le corse completate dai battitori prima che il fatto sia accaduto non saranno assegnate, ma le penalità che possono essere inflitte ad una o all'altra squadra verranno concesse

37.6 Il lanciatore non ottiene l'assegnazione [Bowler does not get credit]

Il lanciatore non ottiene l'assegnazione del wicket.

38 RUN OUT

38.1 Eliminazione per Run out [Out Run out]

Un battitore è eliminato Run Out, tranne che come da art.38.2, se, in qualunque momento

mentre la palla è in gioco, è

è fuori dalla sua area

il suo wicket viene fatto cadere correttamente da un fielder

anche se è stato chiamato No Ball e se è stata tentata unacorsa oppure no, tranne che nelle circostanze descritte all'art.38.2.2.2

38.2 Battitore non eliminato Run Out [Batsman not out Run out]

38.2.1 Un battitore non è eliminato Run out se si verifica uno tra l'art.38.2.1.1 o 38.2.1.2.

38.2.1.1 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).

38.2.1.2 La palla lanciata dal lanciatore non è stata toccata successivamente da un fielder, prima della caduta del wicket.

38.2.2 Lo striker non è eliminato Run out se si verifica uno tra l'art. 38.2.2.1 e 38.2.2.2.



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



38.2.2.1 È eliminato Stumped.Vedi art. 39.1.2 (Out Stumped).

38.2.2.2 È stato chiamato No ball

e lo striker è fuori dalla sua base, 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 [Which batsman is out]

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

38.4 Punti assegnati - Runs scored

Se un battitore è stato eliminato Run Out, la corsa in esecuzione quando il wicket è stato fatto cadere non sarà assegnata, ma si assegneranno alla squadra in battuta le corse completate prima dell'eliminazione, insieme alla eventuale penalità assegnate all'una o all'altra squadra. Vedere art. 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 [Bowler does not get credit]

Il lanciatore non ottiene l'assegnazione del wicket.

39 STUMPED

39.1 Eliminazione Stumped [Out Stumped]

39.1.1 Lo striker è eliminato Stumped, ad eccezione di quanto indicato al punto 2 seguente, se

sta ricevendo una palla che non è un no ball e lui è

fuori dalla sua area, diversamente dal art. 39.3.1

e non ha tentato una corsa

e 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 è eliminato stumped se tutte le condizioni di cui all'art. 39.1.1 sono soddisfatte, anche se sarebbe giustificata una decisione di eliminazione Run Out.

39.2 Palla che rimbalza dal corpo del ricevitore [Ball rebounding from wicket-keeper's person]

Se il wicket è fatto cadere dalla palla, si dovrà considerare che sia stato fatto cadere dal wicket-keeper se la palla rimbalza sugli stumps da qualsiasi parte del corpo del wicket-keeper o del suo equipaggiamento o è stata calciata o tirata ai wickets dal wicket-keeper.

39.3 Not out Stumped [Not out Stumped]

39.3.1 lo striker non verrà eliminato Stumped se, dopo aver ricevuto il lancio, ha lasciato la sua area per evitare di essere ferito quando viene fatto cadere il suo wicket.

39.3.2 Se lo striker non è eliminato **Stumped**, è comunque passibile di eliminazione Run Out, in base alle condizioni dell'art. 38.1 (Eliminazione per Run out), ad eccezione di quanto indicato nell'art. 38.2.2.2 (Battitore non eliminato Run out).



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketititalia.org

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



40 TIMED OUT

40.1 Eliminazione Timed Out [Out Timed out]

- 40.1.1 A meno che sia stato chiamato il "Time", il battitore entrante deve 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 di un battitore. Se questo requisito non è soddisfatto, il battitore sarà eliminato Timed Out.
- 40.1.2 Nel caso di ritardo prolungato durante il quale nessun battitore arriva al wicket, gli arbitri adotteranno la procedura di cui alla art16.2 (Arbitri che assegnano una gara). Ai fini di tale art. per individuare l'inizio dell'azione, sarà considerata la scadenza dei 3 minuti citati sopra.

40.2 Il lanciatore non ottiene l'assegnazione [Bowler does not get credit]

Il lanciatore non ottiene l'assegnazione del wicket.

41 GIOCO SCORRETTO [UNFAIR PLAY]

41.1 Gioco corretto e scorretto - responsabilità dei capitani [Fair and unfair play – responsibility of captains]

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

41.2 Gioco corretto e scorretto - responsabilità degli arbitri [Fair and unfair play – responsibility of umpires]

- 41.2.1 Gli arbitri sono 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 diventa chiaro che la chiamata non svataggi la squadra che non ha commesso la violazione, e informare l'altro arbitro in merito all'accaduto.

41.2.1.1 Se questa è la prima violazione da parte di questa squadra, l'umpire dal lato del lanciatore dovrà:

- chiamare a sè 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 alla squadra avversaria

41.2.1.2 Se vi è una seconda o successiva violazione da parte di un componente della medesima squadra, l'umpire dal lato del lanciatore dovrà:

- chiamare a sè il capitano del giocatore che ha commesso la violazione e informarlo che è stata commessa una seconda violazione
- assegnare 5 Penalty runs alla squadra avversaria

41.2.1.3 I due arbitri dovranno infine segnalare il caso al RN del GIACS ed il GSN che prenderanno le misure ritenute più opportune contro il capitano, il giocatore o i giocatori interessati e, se del caso, l'intera squadra.



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



41.3 La palla della gara – variazione delle sue condizioni [The match ball – changing its condition]

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

41.3.2 È vietato per qualunque giocatore fare alcuna azione volta a cambiare la condizione della palla.

Ad eccezione di quando il battitore compie le sue normali azioni, ad un battitore non è permesso rovinare volontariamente la palla, ad eccezione del colpire la palla quando essa è in gioco. Vedere art. 5.5 (Danni alla palla).

Un fielder può:

41.3.2.1 lucidare la palla a condizione che non sia utilizzata nessuna sostanza artificiale e non si perda tempo per tale pulizia.

41.3.2.2 rimuovere il fango dalla palla sotto il controllo dell'arbitro.

41.3.2.3 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 espresse all'art.41.3.2

41.3.4 Nel caso gli arbitri ritengano di comune accordo che il deterioramento 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 valuteranno che il presente articolo è stato violato e decideranno insieme se riusciranno ad identificare il giocatore (giocatori) responsabili per tale condotta.

41.3.5 Se è possibile indentificare il giocatore (I giocatori) responsabile 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 accord che la condizione della palla è stata cambiata in modo scorretto da un giocatore o piu giocatori della squadra al fielding, il battitore al wicket potrà scegliere la palla di ricambio da una selezioni di altre sei palle di diverso consumo (compresa una nuova palla) della stessa tipologia di quella usata prima della violazione

41.3.5.1.2 Se gli arbitri ritengono di comune accordo che la condizione della palla è stata cambiata in modo scorretto da un giocatore opiu giocatori della squadra in battuta, gli arbitri dovranno scegliere ed usare una palla che abbia un consumo simile e la stessa marca della palla immediatamente prima della violazione.

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

- assegnerà 5 Penalty Runs alla squadra avversaria.

- informerà i battitori al wicket ed il capitano della squadra al fielding del fatto che la palla è stata cambiata ed il motivo per il cambio

- informerà il capitano della squadra in battuta, non appena possibile, in merito a quanto è accaduto.

Gli arbitri dovranno segnalare il caso al Responsabile GIACS ed il GSN che prenderranno le misure ritenute più opportune contro i giocatori interessati.

41.3.6 Se non è possibile indentificare il giocatore (I giocatori) responsabile per il cambiamento della condizione della palla gli arbitri dovranno;

41.3.6.1 Sostituire immediatamente la palla. Gli arbitri dovranno scegliere una palla che abbia un consumo simile e della stessa marca della palla immediatamente prima della violazione



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketititalia.org

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



41.3.6.2 L'arbitro dal lato del lanciatore dovrà fare al capitano il primo e ultimo avvertimento e

41.3.6.3 Avvisare il 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, l'art. 41.3.5.2 andrà adottato e la persona responsabile per l'azione sarà considerata il capitano.

41.4 Tentativo deliberato di distrarre lo striker [Deliberate attempt to distract striker]

41.4.1 Per tutti i membri della squadra al fielding è 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 riterrà che l'azione di un giocatore della squadra al fielding sia un tentativo di questo genere, in primo luogo chiamerà e segnalerà immediatamente "Dead Ball", informando l'altro arbitro del motivo della chiamata. L'arbitro dal lato del lanciatore assegnerà 5 Penalty Runs alla 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 segnalare il caso al Responsabile GIACS ed il GSN che prenderanno le misure ritenute più opportune contro i giocatori interessati.

41.5 Distrazione, inganno o ostruzione intenzionale di un battitore [Deliberate distraction, deception or obstruction of batsman]

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

41.5.2 È compito dell'uno o dell'altro degli arbitri decidere se qualunque distrazione, inganno o ostruzione è intenzionale oppure no.

41.5.3 Se uno dei due arbitri riterrà 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" ed informerà l'altro arbitro del motivo della chiamata.

41.5.4 Nessun battitore potrà essere eliminato da quel lancio.

41.5.5 Se un'ostruzione comprende un contatto fisico, gli arbitri insieme decideranno se è stata fatta una violazione all'art. 42 (Condotta dei Giocatori) **VEDI ART. 42**

41.5.5.1 Se è stata fatta una violazione all'art. 42 (Condotta dei giocatori), dovranno applicare le procedure rilevanti dall'art. 42 e anche applicare da gli art. 41.5.7 a 41.5.9.

41.5.5.2 Se valutano che non vi è stata una violazione all'art. 42 (Condotta dei giocatori), dovranno applicare da gli art. 41.5.6 a 41.5.10.

41.5.6 L'arbitro dal lato del lanciatore;

- Assegnerà 5 Penalty Runs alla squadra in battuta

- Informerà il capitano della squadra al fielding, in merito a quanto è accaduto, e non appena possibile informare la 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 devono essere conteggiate, assieme ad eventuali corse per penalità assegnate ad una o all'altra squadra. Inoltre, la corsa in esecuzione deve essere conteggiata

indipendentemente dal fatto che i battitori si siano già incrociati al momento della violazione oppure no.

41.5.9 I battitori al wicket devono decidere quale di loro deve ricevere il prossimo lancio.

41.5.10 Gli arbitri dovranno segnalare il caso al Responsabile GIACS che prenderà le misure ritenute più opportune contro il fielder interessato.

41.6 Lancio di palle corte e veloci, pericolose o scorrette [Bowling of dangerous and unfair short pitched deliveries]

Lanci giudicati pericolosi

41.6.1 Indipendentemente dall'art. 41.6.2, il lancio di palle corte e veloci è pericoloso e scorretto se l'arbitro dal lato del lanciatore ritiene che, prendendo in considerazione l'abilità dello striker, la velocità, la lunghezza, altezza e direzione, possano infliggere danni fisici allo striker, indipendentemente dalle protezioni indossate dallo stesso. Si tenga presente che sotto la definizione di "pericolosi" ricadono sia i lanci indirizzati sopra la spalla del battitore (cioè alla testa), sia i lanci indirizzati al busto del battitore, sempre che per la sua abilità gli arbitri non ritengano che sia in grado di gestirli efficacemente senza pericolo. Inoltre, un lancio sopra la spalla e indirizzato alla testa, pur se giudicato non pericoloso considerando l'abilità del battitore, ricade comunque sempre sotto l'art. 4.6.1.4.

Nella prima occasione in cui l'arbitro decide che il lancio di palle corte è divenuto pericolo come stabilito dall'art. 41.6.1.

41.6.1.1 L'arbitro dovrà chiamare e segnalare No ball, e quando la palla è 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 applica per al lanciatore per l'intero inning.

41.6.1.2 Se vi è una seconda occasione, l'arbitro dovrà ripetere la procedura e indicare che questo è l'ultimo avvertimento, che si applicherà per l'intero inning.

41.6.1.3 Se vi sono ulteriori occasioni 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.

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 segnalare il caso al Responsabile del GIACS che prenderà le misure ritenute più opportune contro il lanciatore interessato.

Lanci giudicati scorretti (antisportivi)

41.6.1.4 Un lanciatore sarà limitato a due lanci veloci e corti giudicati non pericolosi per over.

41.6.1.5 Un lancio veloce e corto non pericoloso ma scorretto è definito tale quando la palla passa, o sarebbe passata a giudizio dell'arbitro, al di sopra dell'altezza della spalla del battitore in posizione retta sul crease senza possibilità di causare danni al battitore;

41.6.1.6 L'arbitro al lato del lanciatore avvertirà il lanciatore ed il battitore allo strike, dopo che ogni lancio veloce e corto non pericoloso ma scorretto viene lanciato.

41.6.1.7 In aggiunta, una palla che passa sopra dell'altezza della testa del battitore in posizione retta sul 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



- tale che non gli permetta di colpirla con un normale colpo andrà chiamata Wide. Vedere art. 22.1.1.2
- 41.6.1.7.1 Per chiarezza, qualunque lancio veloce e corto che viene chiamato Wide sotto l'art. 41.6.1.7 dovrà contare come uno dei lanci corti non pericoloso ma scorretto concessi nell'over.
- 41.6.1.8 Se avviene che stesso lanciatore nello stesso over lanci più di due lanci veloci e corti non pericolosi ma scorretti come definiti all'art. 41.6.1.5 in un over, l'arbitro dal lato del lanciatore dovrà chiamare e segnalare No ball, ad ogni occasione. Un segnale differente deve 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.
- 41.6.1.9 Se un lanciatore lancia un terzo lancio veloce e corto non pericoloso ma scorretto come definito all'art. 41.6.1.5 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 quanto accaduto. Questo avvertimento si applica per l'intero inning.
- 41.6.1.10 Se vi è una seconda occasione in cui al lanciatore viene chiamato No ball nell'innings per aver lanciato più di due lanci veloci e corti non pericoloso ma scorretto nello stesso over l'arbitro dovrà avvertire il lanciatore che si tratta del suo ultimo avvertimento per l'innings.
- 41.6.1.11 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 potranno segnalare il caso al Responsabile GIACS che prenderà le misure ritenute più opportune contro il lanciatore interessato.
- 41.6.2 Se gli arbitri iniziano le procedure di avvertimento descritte negli art. 41.6 e 41.7.1 tali avvertimenti non sono cumulativi

41.7 Lanci di palle pericolose e scorette senza rimbalzo [Bowling of dangerous and unfair non-pitching deliveries]

- 41.7.1 Qualsiasi lancio, che passa o sarebbe passato senza rimbalzo, sopra l'altezza della vita dello striker, in posizione eretta alla popping crease, deve essere ritenuto scorretto, anche se non avrebbe inflitto danni fisici allo striker. Se il lanciatore fa un lancio del genere l'arbitro dovrà immediatamente chiamare e segnalare No ball.
- Se, nell'opinione dell'arbitro, tale lancio va considerato come potenzialmente in grado di infliggere danni fisici allo striker, sarà considerato pericoloso. 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 inning.
- 41.7.2 Se vi dovessero essere delle successive occasioni (dove un lancio pericoloso senza rimbalzo viene lanciato ed è considerato che possa infliggere danni fisici al battitore) da parte dello stesso lanciatore in quell'innings l'arbitro dovrà chiamare e segnalare No ball.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketititalia.org

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



- Quando la palla è morta, chiedere al capitano della squadra al fielding di sospendere 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 al capitano della squadra in battuta.

Gli arbitri potranno segnalare il caso al Responsabile GIACS che prenderà le misure ritenute più opportune contro il lanciatore interessato.

41.7.3 La sequenza di avvertimento come stabilita dagli art. 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, considerate pericoloso e scorretto come da art. 41.7.1, allora l'ammonimento 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 informare i battitori in merito a quanto è accaduto, e appena possibile al capitano della squadra in battuta.

Gli arbitri potranno segnalare il caso al Responsabile GIACS che prenderà le misure ritenute più opportune contro il lanciatore interessato.

41.8 Lancio intenzionale del front foot No ball [Bowling of deliberate front-foot No ball]

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

- Quando la palla è morta, impartire 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 al capitano della squadra in battuta.

Gli arbitri insieme dovranno segnalare il caso al Responsabile GIACS che prenderà le misure ritenute più opportune contro il lanciatore interessato.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketititalia.org

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



41.9 Tempo perso dalla squadra al fielding [Time wasting by the fielding side]

41.9.1 È 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 perde tempo, in prima istanza l'arbitro interessato 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 considerasse che vi sia un'ulteriore perdita di tempo in quell'innings da parte di qualsiasi fielder, l'arbitro interessato 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 alla 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 al 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 accusati.

41.10 Battitore che perde tempo [Batsman wasting time]

41.10.1 Per un battitore è scorretto perdere il tempo. In circostanze normali lo striker dovrebbe essere sempre pronto a ricevere il lancio quando il lanciatore è pronto ad iniziare la rincorsa

In aggiunta in battitore appena entrato deve essere in posizione per prendere il guardo il suo compagno deve essere pronto a ricevere la prossima palla entro 3 minuti dalla caduta del wicket precedente.

41.10.2 Se uno dei due battitori perde tempo non riuscendo ad essere pronto, come detto sopra o in altro modo, verrà adottata la seguente procedura. Nella prima occasione prima che il lanciatore inizi la rincorsa o quando la palla è morta, in base alla situazione, l'arbitro

- Avvertirà entrambi i battitori e dirà loro che si tratta del primo ed ultimo avvertimento. Questo avvertimento continuerà ad applicarsi durante tutto l'innings e per tutti i battitori. L'arbitro informerà nella stessa maniera tutti i battitori entranti

- Informerà l'altro arbitro di quanto è avvenuto.

- Informerà il capitano della squadra al fielding e, non appena possibile, il capitano della squadra in battuta, in merito all'accaduto.

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

- Assegnerà 5 Penalty runs alla 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



- Informerà l'altro arbitro di quanto è accaduto.

- Informerà l'altro battitore, il capitano della squadra al fielding e, non appena possibile, il capitano della squadra in battuta, in merito all'accaduto.

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 verrà accusato.

41.11 L'area protetta [The protected area]

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

41.12 Fielder che danneggia il pitch [Fielder damaging the pitch]

41.12.1 È 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 evitabile 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 sarà 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 applica per tutta la durata dell'innings.

- Informare il battitore di quanto è avvenuto.

41.12.3 Se durante innings vi è un ulteriore danno evitabile al pitch, 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 alla squadra in battuta.

Inoltre, l'arbitro dovrà

- Informare il capitano della squadra al fielding in merito a quanto accaduto.

Informerà i battitori, non appena possibile, il capitano della squadra in battuta, in merito all'accaduto.

Gli arbitri insieme dovranno scrivere a referto tale accadimento ed in tali circostanze il fielder verrà accusato.

41.13 Lanciatore che corre sull'area protetta [Bowler running on protected area]

41.13.1 È scorretto per un lanciatore entrare nell'area protetta 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

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

41.13.3 Se in quel innings, lo stesso 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 in quel innings, lo stesso 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



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketititalia.org

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



sarà consentito lanciare nuovamente nell'innings.

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

Gli arbitri insieme dovranno segnalare il caso al Responsabile GIACSChe prenderà le misure ritenute più opportune contro il lanciatore interessato.

41.14 Battitore che danneggia il pitch [Batsman damaging the pitch]

41.14. È scorretto causare intenzionali o evitabili danni al pitch. Se lo striker entra nell'area protetta mentre gioca, o 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 nota 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 il gioco è scorretto 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 il capitano della squadra al fielding e, non appena possibile, il capitano della squadra in battuta di quanto è accaduto.

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 dovrà

- Non concederà alcun punto alla squadra in battuta
- Farà ritornare i battitori not out alle loro posizioni originali.
- Segnalare No ball o Wide agli scorer se applicabile.
- Assegnare 5 Penalty Runs alla 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 appartenenti alla squadra al fielding).
- Informerà il capitano della squadra al fielding e, non appena possibile, il capitano della squadra in battuta di quanto è accaduto.
- Gli arbitri insieme dovranno segnalare il caso al Responsabile GIACSChe prenderà le misure ritenute più opportune contro il battitore interessato.

41.15 Striker nell'area protetta [Striker in protected area]

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

Lo striker potrà segnare un guard su pitch, basta 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 palla sia morta, quindi informerà l'altro arbitro di quanto è accaduto.

L'arbitro dal lato del lanciatore



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 lo striker che questo comportamento è scorretto e che questo è il suo primo e ultimo ammonimento. Questo ammonimento si applicerà durante l'intero inningsa tutti i battitori. L'arbitro dovrà informare anche il non striker e ogni battitore entrante.

Informerà il capitano della squadra al fielding e, non appena possibile, il capitano della squadra in battuta di quanto è accaduto.

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 vedendo la violazione, se il lanciatore non è entrato nell'azione di lancio, dovrà chiamare immediatamente Dead ball, altrimenti attendere che la partita sia morta, e quindi informerà l'altro arbitro di quanto è accaduto.

L'arbitro dal lato del lanciatore

- Non concederà alcun punto alla squadra in battuta
- Far ritornare i battitori not out alle loro posizioni originali.
- Segnalare No ball o Wide agli scorer se applicabile.
- Assegnare 5 Penalty Runs alla squadra al fielding.
- Assegnare 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 il capitano della squadra al fielding e, non appena possibile, il capitano della squadra in battuta di quanto è accaduto.

Gli arbitri insieme dovranno segnalare il caso al Responsabile GIACSche prenderà le misure ritenute più opportune contro il battitore interessato.

41.16 Non-striker che lascia la sua area in anticipo [Non-striker leaving his ground early]

41.16.1. Se il non-striker è fuori dalla sua area in qualsiasi momento dal momento in cui 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 del lanciatore 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 deve prendere la sua decisione sul RUN OUT. Se non è eliminato, l'arbitro chiamerà e segnerà Dead Ball il prima possibile.
- la palla non deve essere considerata come una dell'over.

41.16.3 Se la palla viene lanciata e vi è un appello,

- l'arbitro deve prendere la sua decisione sul Run out. Se il non-striker non viene eliminato, la palla rimane in gioco e si applica la Legge 21.6 (Bowler che rompe il wicket nel rilascio della palla).
- Se il non-striker viene eliminato, la palla non deve essere considerata come una dell'over.

41.17 Battitori che “rubano” una corsa [Batsmen stealing a run]

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



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



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

- Chiamare e segnalare Dead ball non appena i battitori si incrociano in tale tentativo.

Informerà l'altro arbitro del motivo di questa azione.

L'arbitro dal lato del lanciatore

- Farà ritornare i battitori alle loro posizioni originali.

- Assegnare 5 Penalty Runs alla squadra al fielding.

Informare i battitori, il capitano della squadra al fielding e, non appena possibile, il capitano della squadra in battuta di quanto è accaduto.

Gli arbitri insieme dovranno segnalare il caso al Responsabile GIAC. Se prenderà le misure ritenute più opportune contro il battitore interessato.

41.18 Penalty runs

41.18.1 Quando vengono assegnate Punti di penalizzazione ad una squadra, quando la palla è morta l'arbitro le segnala agli segnapunti. Vedere Legge 2.13 (Segnali).

41.18.2 I Penalty runs verranno assegnate in tutti i casi previsti dalle Playing Conditions anche se un risultato è già stato raggiunto. Vedere 16.6 (Colpo vincente or extras).

Notare comunque che la restrizione sulla assegnazione dei Penalty Runs nell'art. 23.3 (leg byes da non assegnare) e 34.4 (Colpi permessi da una palla colpita legittimamente più di una volta) verranno applicate.

41.18.3 Quando 5 Penalty runs sono assegnati alla squadra in Battuta sotto uno degli art. 24.4 (Giocatore che rientra senza permesso), 28.2 (Presa della palla), 28.3 (Caschi protettivi che appartengono alla squadra al fielding) o sotto l'art. 41.3, 41.4, 41.5, 41.9 o 41.12, allora

- Queste saranno annotate come Penalty Extras e verranno sommate a tutte le altre penalità.

- Queste saranno assegnate quando la palla è morta e non saranno considerate come punti del lancio immediatamente precedente né del lancio immediatamente successivo, e saranno sommate alle corse di tali lanci.

- i battitori non cambieranno posizione solamente a causa delle 5 Penalty runs

41.18.4 Quando 5 Penalty runs vengono assegnate alla squadra al fielding, secondo l'art. 18.5.2 (Corse short intenzionali) o sotto gli art. 41.10, 41.14, 41.15 o 41.17, saranno aggiunte come Penalty Extras al totale dei punti ottenuti dalla squadra nell'innings completato più recentemente. Se la squadra al fielding non ha completato un inning, le 5 Penalty runs saranno aggiunte ai punti dell'innings seguente.

42 CONDOTTA DEI GIOCATORI [PLAYERS' CONDUCT]

Per quanto concerne la condotta dei giocatori si fa riferimento al Regolamento di Giustizia e Disciplina agli articoli

42.1 Cattive condotte aggravate [Serious misconduct]

42.1.1 Gli arbitri dovranno agire riguardo una cattiva condotta aggravata. Le violazioni e le corrispondenti azioni da parte degli arbitri sono stabilite all'art. 42.



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



- 42.1.2 Se un arbitro considerache un giocatore ha commesso una di queste violazioni durante l'incontro, l'arbitro dovrà chiamare e segnalare Dead ball. Questa chiamata può essere ritardata finche l'arbitro non è convinto che tali chiamate non svantaggerà la squadra che non ha commesso la violazione.
- 42.1.3 L'arbitro dovrà informare l'altro arbitro, ed insieme dovranno decider quale violazione è stata commessa.
- 42.1.4 Se la violazione è commessa da un battitore, gli arbitri dovranno chiamare in campo il capitano del giocatore che ha commesso la violazione. Solamente per questo articolo il battitore al wicket non potrà fare le veci del suo capitano

42.2 Violazioni e azioni da parte degli arbitri

La presente norma rinvia al Regolamento di Giustizia e Disciplina art.50.

Si applicherà la Legge 41.2 (Warning alla prima occasione, 5 Penalty runs alla seconda e seguenti) sul campo. Oltre a ciò gli arbitri dovranno dettagliare nel referto tutte le violazioni gravi accadute in modo da consentire al Giudice Sportivo Nazionale di sanzionare tali violazioni secondo il Regolamento di Giustizia e Disciplina.

Appendix A

Definitions

1 The match

- 1.1 **The game** is used in these Playing Conditions as a general term meaning the Game of Cricket.
- 1.2 **A match** is a single One Day International between two teams, played under these Playing Conditions.
- 1.3 **ODI** is an abbreviation for One Day International.
- 1.4 **The toss** is the toss for choice of innings.
- 1.5 **Before the toss** is at any time before the toss on the day the match is expected to start.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketititalia.org

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



- 1.6 **Before the match** is at any time before the toss, not restricted to the day of the match.
- 1.7 **During the match** is at any time after the toss until the conclusion of the match, whether play is in progress or not.
- 1.8 **Playing time** is any time between the call of Play and the call of Time. See clauses 12.1 (Call of Play) and 12.2 (Call of Time).
- 1.9 **Conduct of the match** includes any action relevant to the match at any time.
- 1.10 **Ground Authority** is the entity responsible for the selection and preparation of the pitch and other functions relating to the hosting and management of the match, including any agents acting on their behalf (including but not limited to the curator or other ground staff).
- 1.11 **Home Board** is the ICC member responsible for the home team and the hosting of the match.
- 1.12 **Visiting Board** is the ICC member responsible for the visiting team.
- 1.13 A **Reserve Day** is, where scheduled, an additional day for the completion of the match.
- 1.14 **The Spirit of Cricket** refers to the values of respect and fair play that underpin the game of cricket, as set out in the Preamble to these Playing Conditions.
- 1.15 **The ICC Code of Conduct** is the ICC Code of Conduct for Players and Player Support Personnel, as amended from time to time.

2 Implements and equipment

- 2.1 **Implements used in the match** are the bat, the ball, the stumps and bails.
- 2.2 **External protective equipment** is any visible item of apparel worn for protection against external blows.
- For a batsman, items permitted are a protective helmet, external leg guards (batting pads), batting gloves and, if visible, forearm guards.
- For a fielder, only a protective helmet is permitted, except in the case of a wicketkeeper, for whom wicketkeeping pads and gloves are also permitted.
- 2.3 **A protective helmet** is headwear made of hard material and designed to protect the head or the face or both, which shall (in line with the Clothing and Equipment Regulations) be certified to BS7928:2013. For the purposes of interpreting these Playing Conditions, such a description will include faceguards.
- 2.4 **Equipment** – a batsman's equipment is his bat as defined above, together with any external protective equipment he is wearing.
- A fielder's equipment is any external protective equipment that he is wearing.
- 2.5 **The bat** – the following are to be considered as part of the bat:
- the whole of the bat itself.
 - the whole of a glove (or gloves) worn on the hand (or hands) holding the bat.
 - the hand (or hands) holding the bat, if the batsman is not wearing a glove on that hand or on those hands.
- 2.6 **Held in batsman's hand.** Contact between a batsman's hand, or glove worn on his hand, and any part of the bat shall constitute the bat being held in that hand.

3 The playing area

- 3.1 **The field of play** is the area contained within the boundary.



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



- 3.2 **The square** is a specially prepared area of the field of play within which the match pitch is situated.
- 3.3 **The outfield** is that part of the field of play between the square and the boundary.

4 Positioning

- 4.1 **Behind the popping crease** at one end of the pitch is that area of the field of play, including any other marking, objects and persons therein, that is on that side of the popping crease that does not include the creases at the opposite end of the pitch. **Behind**, in relation to any other marking, object or person, follows the same principle. See the diagram in paragraph 13.
- 4.2 **In front of the popping crease** at one end of the pitch is that area of the field of play, including any other marking, objects and persons therein, that is on that side of the popping crease that includes the creases at the opposite end of the pitch. In front of, in relation to any other marking, object or person, follows the same principle. See the diagram in paragraph 13.
- 4.3 **The striker's end** is the place where the striker stands to receive a delivery from the bowler only insofar as it identifies, independently of where the striker may subsequently move, one end of the pitch.
- 4.4 **The bowler's end** is the end from which the bowler delivers the ball. It is the other end of the pitch from the striker's end and identifies that end of the pitch that is not the striker's end as described in paragraph 4.3.
- 4.5 **The wicket-keeper's end** is the same as the striker's end as described in paragraph 4.3.
- 4.6 **In front of the line of the striker's wicket** is in the area of the field of play in front of the imaginary line joining the fronts of the stumps at the striker's end; this line to be considered extended in both directions to the boundary. See paragraph 4.2.
- 4.7 **Behind the wicket** is in the area of the field of play behind the imaginary line joining the backs of the stumps at the appropriate end; this line to be considered extended in both directions to the boundary. See paragraph 4.1.
- 4.8 **Behind the wicketkeeper** is behind the wicket at the striker's end, as defined above, but in line with both sets of stumps and further from the stumps than the wicketkeeper.
- 4.9 **Offside/on (leg) side** – see diagram in paragraph 13
- 4.10 **Inside edge** is the edge on the same side as the nearer wicket.

5 Umpires and decision-making

- 5.1 **Umpire** – where the description **the umpire** is used on its own, it always means 'the bowler's end umpire' though this full description is sometimes used for emphasis or clarity. Similarly, **the umpires** always means both umpires and the third umpire. **An umpire** and **umpires** are generalised terms. Otherwise, a fuller description indicates which one of the umpires is specifically intended. Each umpire will be bowler's end umpire and striker's end umpire in alternate overs.
- 5.2 **Bowler's end umpire** is the umpire who is standing at the bowler's end (see paragraph 4.4) for the current delivery.
- 5.3 **Striker's end umpire** is the umpire who is standing at the striker's end (see paragraph 4.3), to one side of the pitch or the other, depending on his/her choice, for the current delivery.
- 5.4 **On-field umpires** shall mean, collectively, the bowler's end umpire and the striker's end umpire.
- 5.5 **Umpires together agree** applies to decisions which the umpires are to make jointly, independently of the players.
- 5.6 A **Fair Catch** is a catch that has been taken cleanly by the fielder in accordance with clause 33.
- 5.7 A **Bump Ball** is where the ball has made contact with the ground shortly after making contact with the striker's bat.

6 Batsmen

- 6.1 **Batting side** is the side currently batting, whether or not play is in progress.

- 6.2 **Member of the batting side** is one of the players nominated by the captain of the batting side, or any authorised replacement for such nominated player.
- 6.3 **A batsman's ground** – at each end of the pitch, the whole area of the field of play behind the popping crease is the ground at that end for a batsman.
- 6.4 **Original end** is the end where a batsman was when the ball came into play for that delivery.
- 6.5 **Wicket he has left** is the wicket at the end where a batsman was at the start of the run in progress.
- 6.6 **Guard position** is the position and posture adopted by the striker to receive a ball delivered by the bowler

7 Fielders

- 7.1 **Fielding side** is the side currently fielding, whether or not play is in progress.
- 7.2 **Member of the fielding side** is one of the players nominated by the captain of the fielding side, or any authorised replacement or substitute for such nominated player.
- 7.3 **Fielder** is one of the 11 or fewer players who together represent the fielding side on the field of play. This definition includes not only both the bowler and the wicketkeeper but also nominated players who are legitimately on the field of play, together with players legitimately acting as substitutes for absent nominated players. It excludes any nominated player who is absent from the field of play, or who has been absent from the field of play and who has not yet obtained the umpire's permission to return.

A player going briefly outside the boundary in the course of discharging his duties as a fielder is not absent from the field of play nor, for the purposes of clause 24.2 (Fielder absent or leaving the field of play), is he to be regarded as having left the field of play.

8 Substitutes

- 8.1 A **Substitute** is a player who takes the place of a fielder on the field of play but does not replace the player for whom he substitutes on that side's list of nominated players. A substitute's activities are limited to fielding.

9 Bowlers

- 9.1 **Over the wicket / round the wicket** – If, as the bowler runs up between the wicket and the return crease, the wicket is on the same side as his bowling arm, he is bowling over the wicket. If the return crease is on the same side as his bowling arm, he is bowling round the wicket.
- 9.2 **Delivery swing** is the motion of the bowler's arm during which he normally releases the ball for a delivery.
- 9.3 **Delivery stride** is the stride during which the delivery swing is made, whether the ball is released or not. It starts when the bowler's back foot lands for that stride and ends when the front foot lands in the same stride. The stride after the delivery stride is completed when the next foot lands, i.e. when the back foot of the delivery stride lands again.
- 9.4 The **Illegal Bowling Regulations** are the ICC's regulations governing Illegal Bowling Actions.
- 9.5 An **Illegal Bowling Action** is a bowling action where a bowler's Elbow Extension exceeds 15 degrees, measured from the point at which the bowling arm reaches the horizontal until the point at which the ball is released (any Elbow Hyperextension shall be discounted for the purposes of determining an Illegal Bowling Action).
- 9.6 **Elbow Extension** means the motion that occurs when a bowler's arm moves from a flexed (bent) position at the elbow, to a more extended (straight) position (full Elbow Extension occurs when the arm is straight).
- 9.7 **Elbow Hyperextension** is the motion that occurs when a bowler's elbow extends beyond the straight position.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketititalia.org

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



10 The ball

- 10.1 **The ball is struck/strikes the ball** unless specifically defined otherwise, mean 'the ball is struck by the bat'/'strikes the ball with the bat'.
- 10.2 **Rebounds directly/strikes directly**, and similar phrases mean 'without contact with any fielder' but do not exclude contact with the ground.
- 10.3 **Full pitch** describes a ball delivered by the bowler that reaches or passes the striker without having touched the ground. Sometimes described as non-pitching.

11 Runs

- 11.1 **A run to be disallowed** is one that in these Playing Conditions should not have been taken. It is not only to be cancelled but the batsmen are to be returned to their original ends.
- 11.2 **A run not to be scored** is one that is not illegal but is not recognised as a properly executed run. It is not a run that has been made, so the question of cancellation does not arise. The loss of the run so attempted is not a disallowance and the batsmen will not be returned to their original ends on that account.

12 The person

- 12.1 **Person**; A player's person is his physical person (flesh and blood) together with any clothing or legitimate external protective equipment that he is wearing except, in the case of a batsman, his bat.
- A hand, whether gloved or not, that is not holding the bat is part of the batsman's person.
- No item of clothing or equipment is part of the player's person unless it is attached to him.
- For a batsman, a glove being held but not worn is part of his person.
- For a fielder, an item of clothing or equipment he is holding in his hand or hands is not part of his person.
- 12.2 **Clothing** – anything that a player is wearing, including such items as spectacles or jewellery, that is not classed as external protective equipment is classed as clothing, even though he may be wearing some items of apparel, which are not visible, for protection. A bat being carried by a batsman does not come within this definition of clothing.
- 12.3 **Hand** for batsman or wicketkeeper shall include both the hand itself and the whole of a glove worn on the hand.

13 Offside / on side; in front of / behind the popping crease.

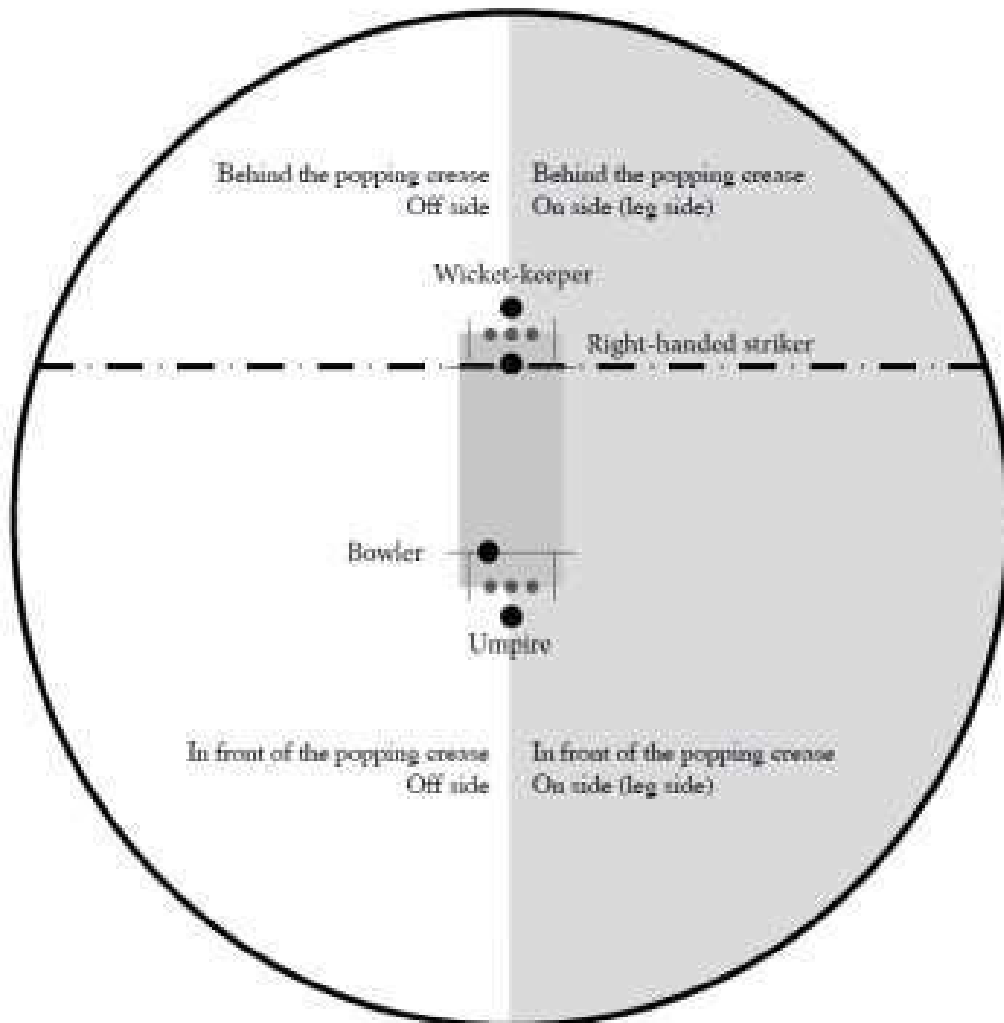


DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketititalia.org

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





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



Appendix B

Equipment

1 The Bat

1.1 General guidance

- 1.1.1 **Measurements** - All provisions in paragraphs 1.2 to 1.6 below are subject to the measurements and restrictions stated in the Playing Conditions and this Appendix.
- 1.1.2 **Adhesives** – Throughout, adhesives are permitted only where essential and only in minimal quantity.

1.2 Specifications for the Handle

- 1.2.1 One end of the handle is inserted into a recess in the blade as a means of joining the handle and the blade.

This lower portion is used purely for joining the blade and the handle together. It is not part of the blade but, solely in interpreting paragraphs 1.3 and 1.4 below, references to the blade shall be considered to extend also to this lower portion of the handle where relevant.

- 1.2.2 The handle may be glued where necessary and bound with twine along the upper portion.

Providing clause 5.5 is not contravened, the upper portion may be covered with materials solely to provide a surface suitable for gripping. Such covering is an addition and is not part of the bat, except in relation to clause 5.6. The bottom of this grip should not extend below the point defined in paragraph 1.2.4 below.

Twine binding and the covering grip may extend beyond the junction of the upper and lower portions of the handle, to cover part of the shoulders of the bat as defined in paragraph 1.3.1.

No material may be placed on or inserted into the lower portion of the handle other than as permitted above together with the minimal adhesives or adhesive tape used solely for fixing these items, or for fixing the handle to the blade.

- 1.2.3 **Materials in handle** – As a proportion of the total volume of the handle, materials other than cane, wood or twine are restricted to one-tenth. Such materials must not project more than 3.25 in/8.26 cm into the lower portion of the handle
- 1.2.4 **Binding and covering of handle** – The permitted continuation beyond the junction of the upper and lower portions of the handle is restricted to a maximum, measured along the length of the handle, of
- 2.5 in/6.35 cm in for the twine binding
- 2.75 in/6.99 cm for the covering grip.

1.3 Specifications for the Blade

- 1.3.1 The blade has a face, a back, a toe, sides and shoulders
- 1.3.1.1 The face of the blade is its main striking surface and shall be flat or have a slight convex curve resulting from traditional pressing techniques. The back is the opposite surface.
- 1.3.1.2 The shoulders, sides and toe are the remaining surfaces, separating the face and the back.
- 1.3.1.3 The shoulders, one on each side of the handle, are along that portion of the blade between the first entry point of the handle and the point at which the blade first reaches its full width.
- 1.3.1.4 The toe is the surface opposite to the shoulders taken as a pair.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketititalia.org

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



1.3.1.5 The sides, one each side of the blade, are along the rest of the blade, between the toe and the shoulders.

1.3.2 No material may be placed on or inserted into the blade other than as permitted in paragraph 1.2.4, paragraph 1.3.3, and clause 5.4 together with the minimal adhesives or adhesive tape used solely for fixing these items, or for fixing the handle to the blade.

1.3.3 **Covering the blade.** Bats shall have no covering on the blade except as permitted in clause 5.4.

Any materials referred to above, in clause 5.4 and paragraph 1.4 below, are to be considered as part of the bat, which must still pass through the gauge as defined in paragraph 1.6.

1.4 Protection and repair

1.4.1 The surface of the blade may be treated with non-solid materials to improve resistance to moisture penetration and/or mask natural blemishes in the appearance of the wood. Save for the purpose of giving a homogeneous appearance by masking natural blemishes, such treatment shall not materially alter the colour of the blade.

1.4.2 Materials can be used for protection and repair as stated in clause 5.4 and are additional to the blade. Note however clause 5.6.

Any such material shall not extend over any part of the back of the blade except in the case of clause 5.4.1 and then only when it is applied as a continuous wrapping covering the damaged area.

The repair material shall not extend along the length of the blade more than 0.79 in/2.0 cm in each direction beyond the limits of the damaged area. Where used as a continuous binding, any overlapping shall not breach the maximum of 0.04 in/0.1 cm in total thickness.

The use of non-solid material which when dry forms a hard layer more than 0.004 in/0.01 cm in thickness is not permitted.

1.4.3 Permitted coverings, repair material and toe guards, not exceeding their specified thicknesses, may be additional to the dimensions above, but the bat must still pass through the gauge as described in paragraph 1.6.

1.5 Commercial identifications

Such identifications shall comply with the restrictions set out in the Clothing and Equipment Regulations in relation to the size and position of marks and logos.

1.6 Bat Gauge

All bats must meet the specifications defined in clause 5.7. They must also, with or without protective coverings permitted in clause 5.4, be able to pass through a bat gauge, the dimensions and shape of which are shown in the following diagram:

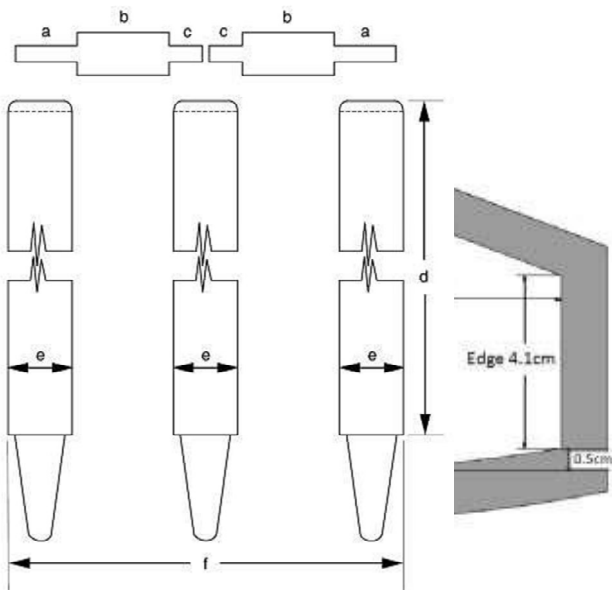


DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

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





Dimensions of aperture

Total depth:	2.68 in/6.8 cm
Width:	4.33 in/11.0 cm
Edge:	1.61 in/4.1 cm
Curve:	0.20 in/0.5 cm

Note: The curve of the lower edge of the aperture is an arc of a circle of radius 12.0 in/30.5 cm, whose centre is on the vertical centre line of the aperture.

2.1 Bails

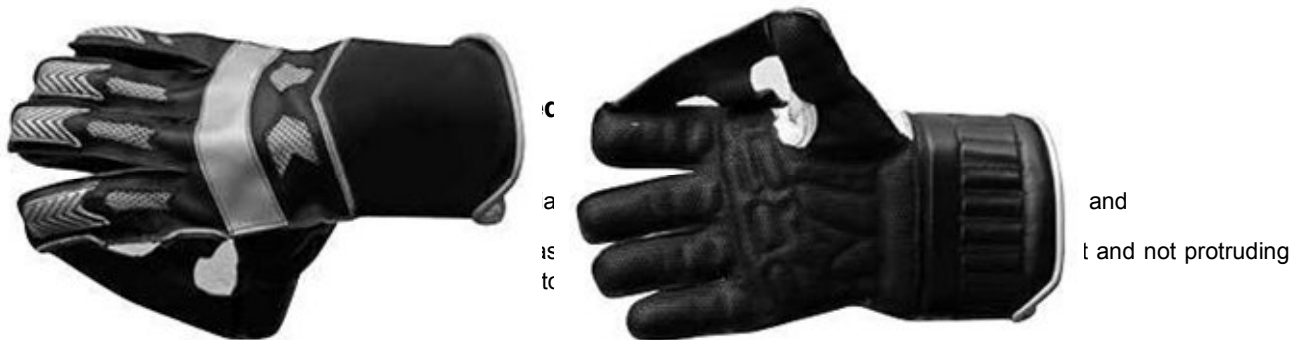
Overall 4.31 in / 10.95 cm a =
 1.38 in / 3.50 cm b = 2.13 in /
 5.40 cm c = 0.81 in / 2.06 cm

2.2 Stumps

Height (d) = 28 in / 71.1 cm
 Diameter (e) - maximum = 1.5 in / 3.81 cm; minimum = 1.38 in / 3.50 cm

2.3 Overall

Width (f) of wicket 9 in / 22.86 cm

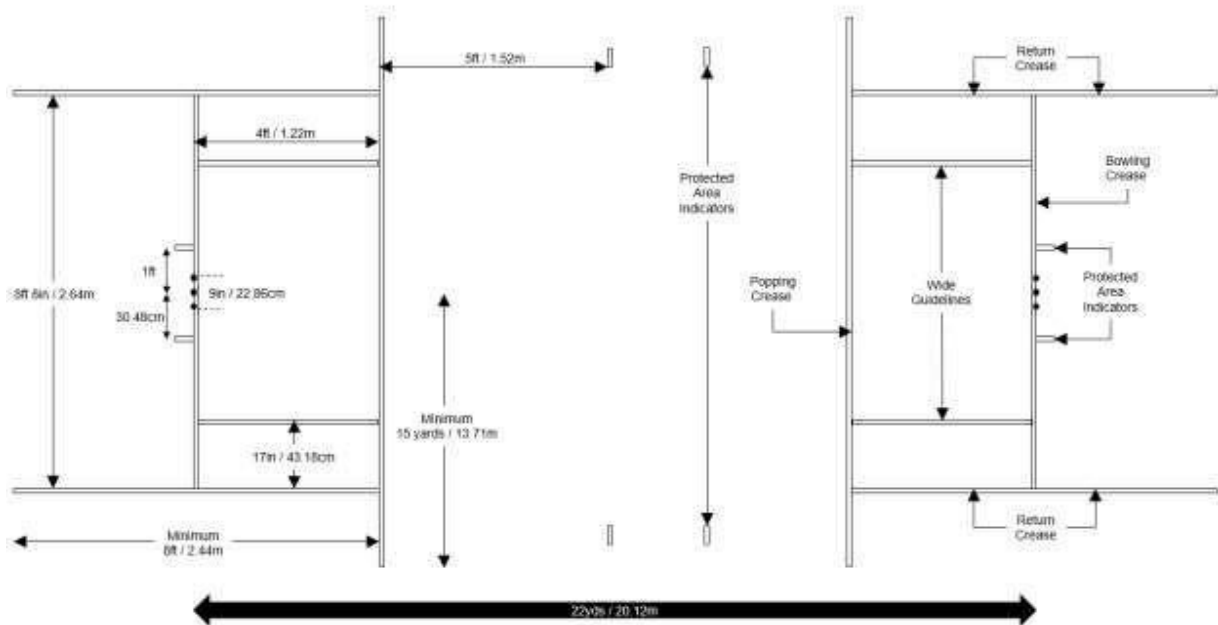


3.2 Note also the requirement for wicket-keeping gloves to comply with the Clothing and Equipment Regulations in relation to the size and position of marks and logos.

Appendix C

The venue

1 The pitch and the creases



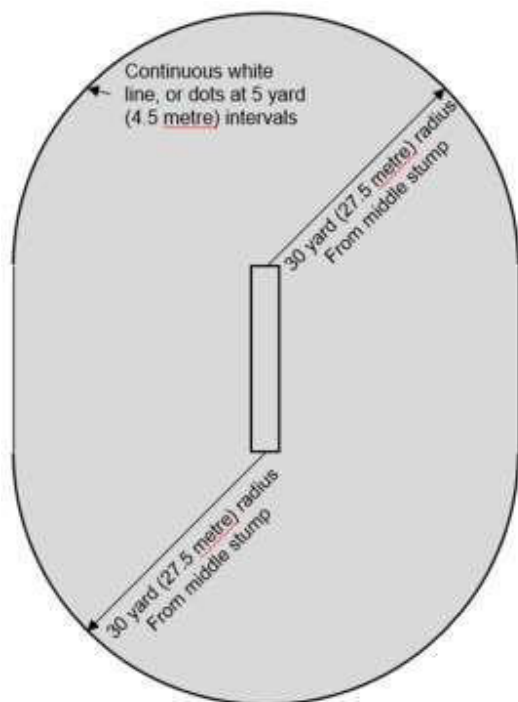
DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

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 Restriction on the placement of fielders



3 Advertising on grounds, perimeter boards and sightscreens

3.1 Advertising on grounds

3.1.1 The logos on outfields are to be positioned as follows:

- (a) Behind the stumps – a minimum of 25.15 yards (23 meters) from the stumps.
- (b) Midwicket/cover area – no advertising to be positioned within 30 yards (27.50 meters) of the centre of the pitch being used for the match.

3.1.2 Note: Advertising closer to the stumps as set out above which is required to meet 3D requirements for broadcasters may be permitted, subject to prior ICC approval having been obtained.

3.2 Perimeter boards

3.2.1 Advertising on perimeter boards placed in front of the sightscreens is permitted save that the predominant colour of such advertising shall be of a contrasting colour to that of the ball.

3.2.2 Advertising on perimeter boards behind the stumps at both ends shall not contain moving, flashing or flickering images and operators should ensure that the images are only changed or moved at a time that will not be distracting to the players or the umpires.

3.2.3 The brightness of any electronic images shall be set at a level so that it is not a distraction to the players or umpires.

3.3 Sightscreens

3.3.1 Sightscreens may be provided at both ends of all grounds.

3.3.2 Advertising shall be permitted on the sightscreen behind the striker, providing it is removed for the subsequent 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



from that end.

- 3.3.3 Such advertising shall not contain flashing or flickering images and particular care should be taken by the operators that the advertising is not changed at a time which is distracting to the umpire.

4 Markings on outfield

With the permission of the Ground Authority, a bowler may use paint to make a small marking on the outfield for the purposes of identifying their run-up. Paint used for this purpose shall be any colour other than white.



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



Apendice D Tavolo 1: Foglio del Calcolo da usare quando vi è un ritardo o interruzione al primo inning.

Time

Il tempo netto disponibile all'inizio della gara _____ (A) (**420 in serie A, 340 in interregionale e 170 in T20**)

Tempo del gioco in corso _____ (B)

Tempo del gioco perso _____ (C)

Extra time disponibili _____ (D)

Tempo recuperati dalla riduzione dell'intervallo _____ (E)

Tempo perso effettivo $[C - (D + E)]$ _____ (F)

Tempo di gioco rimanente (A - F) _____ (G)

G diviso da 4,2 (fino a 2 punti decimali) _____ (H)

(4,25 per Interregionale e T20)

Over max per squadre $[H/2]$ (arrotondare per eccesso) _____ (I)

Numero max per lanciatore $[I/5]$ _____

Durata del Powerplay Overs _____ + _____ (iniziale, batting side)

Orario del gioco riprogrammato

Prima sessione da cominciare o ricominciare _____ (J)

lunghezza dell'innings $[I \times 4.2]$ (arrotondare per eccesso) _____ (K)

$[I \times 4,25]$ per Interregionale e T20

Orario fine 1° inning riprogrammato $[J + (K - B)]$ _____ (L)

Durata pausa pranzo _____ (M)

L'orario inizio 2° inning $[L + M]$ _____ (N)

Orario fine 1° inning riprogrammato $[N + K]$ _____ *(O)

* Assicurare che la partita non finisca prima del tempo di fine partita originale o riprogrammato applicando la clausola 13.7.2. In tal caso, aggiungere almeno un over a ogni team e ricalcola da (I) a (o) sopra per evitare che ciò accada.



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketititalia.org

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



Tavolo 2: Foglio di calcolo per controllare se un'interruzione fa finire il primo innings o meno

Orario proposto per la ripresa _____ (P)
Riprogrammato cut-off time assicurando dell'uso totale
dell'extra time a disposizione _____ (Q)
Minuti tra P and Q _____ (R)
Eventuali Over da lanciare $[R/4,2]$ (arrotondare per eccesso) _____ (S)
(4,25 per Interregionale e T20)
Numero degli over completi già giocate in primo innings _____ (T)
Se S è maggiore di T allora rivolgere al tavolo 1
Se S è minore o uguale a T allora il primo innings è finito – vai a tavolo 3

Tavolo 3: Calculation sheet for the start of the Second Innings

Numero di overs massimo da lanciare:

(Se primo innings è terminato, allora S da tavolo 2) _____ (A)

Lunghezza dell'innings programmato $[A \times 4.2]$ (arrotondare per eccesso) _____ (B)

(4,25 per Interregionale e T20)

Orario di inizio _____ (C)

Orario fine partita programmato $[C + B]$ _____ (D)

Overs per lanciatore e restrizione nel fielding

numero massimo di overs per lanciatore $[A/5]$ _____ overs

Durata di Powerplay overs _____ + _____ overs

(primo power play, secondo power play)



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



Tavolo 4: Foglio di calcolo da usare quando l'interruzione avviene dopo l'inizio del secondo inning

Time

Ora all'inizio dell'innings _____ (A)

Ora inizio interruzione _____ (B)

Tempo già giocato _____ (C)

Ora della ripresa _____ (D)

Lunghezza dell'interruzione [D – B] _____ (E)

Extra time disponibile: _____ (F)

(tempo recuperato dalla pausa o dall'inizio del secondo innings prima del previsto)

Total playing time lost [E – F] _____ (G)

Overs

Numero massimo di overs all'inizio dell'innings _____ (H)

Overs lost [G/4.2] (arrotondare per eccesso) _____ (I)

(4,25 per Interregionale e T20)

Durata massimo dell'innings [H – I] _____ (J)

Lunghezza riprogrammata dell'innings [J x 4.2 arrotondare per eccesso] _____ (K)

(4,25 per Interregionale e T20)

Orario fine partita cambiato [D + (K – C)] _____ (L)

Overs per lanciatore e Restrizioni al Fielding.

Massimo numero di overs per Lanciatore [J/5] _____ overs

Durata di Powerplay overs _____ + _____ overs (power play 1, power play 2)



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
www.cricketititalia.org

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

