



## Regolamento FCri 6v6 Beach Cricket

Questo gioco di cricket è stato sviluppato per consentire a partecipanti di età scolastica di entrambi i generi a partecipare a competizioni di cricket competitiva ed emozionanti.

6v6 beach cricket è una versione da strada/palestra/spiaggia del classico gioco del cricket. Il gioco è stato progettato per essere giocato nello spirito del cricket e celebrare tutte le versioni del cricket e il modo in cui viene giocato in tutto il mondo.

Questa è una versione veloce e dinamica del gioco che segue gli stessi concetti del tradizionale cricket hard-ball, ma può essere giocato da chiunque, ovunque e in qualsiasi momento. Richiede pochissima attrezzatura, semplicemente una palla morbida e una mazza.

### **Consigliamo un campo rettangolare:**

Pitch Larghezza: 2,5m

Pitch Lunghezza: 12-15m

Area gioco lunghezza: Min 40- Max 60m Area

gioco larghezza Min 30 - Max 60m

**Ricordiamo sempre, questo è un gioco progettato per essere adattato alle esigenze dello spazio a disposizione.**

Una volta che le squadre sono state formate, il sorteggio viene effettuato per selezionare quale squadra batte per prima.

Per ogni Inning la squadra in battuta ha 200 punti di partenza.

L'Inning di battuta di ciascuna squadra consiste di 5 over, si tratta di un totale di 30 palline per inning.

La squadra al fielding deve sempre avere un lanciatore, un Wicket Keeper (ricevitore) e 4 fielders (difensori). È fondamentale che ogni giocatore in difesa abbia un turno di lancio di un over eccetto il Wicket Keeper (ricevitore)

L'obiettivo della squadra in battuta è segnare quanti più punti possibile.



### Come?

Per ogni corsa completata dai 2 battitori senza essere eliminati dalla squadra al fielding si aggiunge 1 punto.

Se la palla colpisce il terreno prima di uscire dal campo +4 punti vengo assegnati alla squadra in battuta, se la palla esce dal campo al volo +6 vengo assegnati alla squadra in battuta.

L'obiettivo della squadra al fielding è limitare la squadra in battuta al minor numero di punti possibili e ottenere il maggior numero possibile di eliminazioni (ovvero Wicket o Outs).

### Come?

Lanciando cercando di limitare punti e se possibile limitare le corse. **Dopo tre lanci consecutivi senza segnare punti, il battitore sarà considerato ELIMINATO.**

Si applicano tutte le modalità tradizionali di eliminazione: Stumped, run out, presa al volo, colpire il wicket, colpire la palla due volte. Ogni volta che si verifica un'eliminazione, i battitori si scambiano di posto. **(NB no LBW)**

Per tutti e 2 inning i primi 4 over il Wide vale 2 punti e non si ripete – Ultimo over wide non si ripete ma vale 4 punti.

La squadra che avrà il totale più alto a fine dei 2 innings è la squadra vincente.

Le partite posso essere arbitrate da arbitri, insegnanti o allenatori delle squadre giovanili.

Qui sotto esempio di come segnare i punti.



FEDERAZIONE  
SPORTIVA NAZIONALE  
RICONOSCIUTA  
DAL CONI





### Che succede se piove?

Se le condizioni meteo dovessero portare all'annullamento di una o più partite, la modalità di recupero potrà essere:

- Super Over: i due innings durano 1 over da sei lanci ciascuno. Un giocatore della squadra al fielding dovrà lanciare l'intero over. La squadra in battuta può subire fino a due eliminazioni, se vengono eliminati 3 battitori prima del sesto lancio, l'over sarà concluso. I wides non si ripetono e valgono 4 punti. A fine partita vince la squadra che ha segnato più punti nell'over.
- Bowl Out: ogni squadra sceglie un lanciatore che dovrà lanciare 5 palline **SENZA** la presenza di altri giocatori in campo, cercando di colpire il wicket più volte possibile. Vince la partita la squadra che colpisce più volte il wicket. In caso di parità al termine dei 5 lanci a squadra, si proseguirà a oltranza.

La modalità di recupero sarà decisa dagli arbitri partita per partita.

### In sintesi

- Partita che si disputa tra 2 squadre che schierano 6 giocatori/giocatrici - **In via del tutto ECCEZZINALE e in deroga la FCrl autorizza il team di partecipare al Trofeo CONI con team di un minimo di 3 giocatori con una penalità di 100 punti.**
- Inninig di 5 Over – 30 lanci
- Può essere arbitrata dai giocatori, arbitri, insegnanti o allenatori
- Sorteggiare chi batte per prima e chi lancia nel primo inning
- 2 battitori – 1 per base che giocheranno (*idea se battitore fa più di 25 punti retire*)
- La squadra al fielding si posiziona con un lanciatore (per 6 lanci validi) opposto ad un wicketkeeper dietro gli stumps. I restanti fielders distribuiti uniformemente in cerchio attorno ai Stumps e ad una distanza di sicurezza dal battitore. Tutti e 5 i fielders (wicketkeeper escluso) dovranno lanciare 1 over a testa.
- Le partite annullate per maltempo saranno recuperate in modalità Super Over o Bowl Out, a discrezione degli arbitri.



FEDERAZIONE  
CRICKET ITALIANA

## Equipaggiamento (Criio kit fornito dalla FCrI)

- 2 x mazze di plastica
- 1 x palla da tennis oppure di plastica
- 2 x Stumps (basi di plastica)
- 20 x coni per delineare il campo



FEDERAZIONE  
SPORTIVA NAZIONALE  
RICONOSCIUTA  
DAL CONI

