



THE LAWS OF CRICKET

(2000 Code 4th Edition - 2010)

OFFICIAL

Marylebone Cricket Club



ITALIANO

Nell'ambito dell'impegno della Federazione Cricket Italiana a fornire informazioni esaustive, siamo lieti di inviarLe l'opuscolo "Le Leggi del cricket", redatto dal Marylebone Cricket Club (Regolamento 2000, 4^a edizione – 2010).

Le Leggi del cricket sono importanti, ma altrettanto importante è il modo in cui si gioca. L'invio di questo opuscolo ci offre l'opportunità per ricordarLe l'importanza di questo messaggio per tutti coloro che appartengono al mondo del cricket in Italia.

Il preambolo delle Leggi del cricket definisce in modo chiaro i principi in base ai quali questo sport dovrebbe essere giocato, tra cui:

- Il comportamento dei giocatori
- Le responsabilità
 - degli arbitri
 - dei capitani

- Il rispetto
 - degli avversari
 - dei compagni di squadra
 - degli arbitri
 - delle tradizioni del gioco

Le Leggi del cricket sono il fondamento su cui si basa il gioco. Si tratta di una risorsa che non solo spiega come si gioca, ma che anche ci rammenta l'eccezionale tradizione del cricket.

La forza del nostro gioco è in parte da ascrivere alla lungimiranza del regolamento originale del MCC, scritto circa 250 anni fa. In qualità di custodi del regolamento, è nostro dovere assicurarci che il gioco moderno non solo sia al passo con i tempi, ma anche che rispetti l'essenza del regolamento originale.

Tutti coloro che appartengono al mondo del cricket italiano dovrebbero familiarizzare con i contenuti del presente opuscolo e conoscere le responsabilità che queste Leggi attribuiscono a ciascuna figura.

La invitiamo, pertanto, a conservare questo opuscolo insieme al materiale di frequente consultazione e ad operare per la tutela delle tradizioni del nostro grande gioco.

CONTACT DETAILS

FEDERAZIONE CRICKET ITALIANA
CONI Palazzo H
Piazza L. De Bosis 15
00135 Roma
Tel. +39 06 36854178
Fax +39 06 36854179
Email: info@crickitalia.org
<http://www.crickitalia.org>

For a downloadable version of the MCC Laws of Cricket - ITALIANO
(2000 Code 4th Edition – 2010)
please go to:
<http://www.icc-europe.org> (Resources section)

INTRODUZIONE

Il gioco del cricket è disciplinato da un Regolamento da quasi 250 anni. Tale Regolamento è andato soggetto, in epoche diverse, alle integrazioni ed agli emendamenti proposti dagli organi normativi preposti. Fin dalla sua costituzione nel 1787, il Marylebone Cricket Club (MCC) è stato considerato il depositario delle regole ufficiali e l'unico ente designato a modificarle. Il Marylebone detiene il copyright del Regolamento a livello mondiale.

Le regole base del cricket hanno ampiamente superato la prova del tempo, visto che resistono da oltre due secoli e mezzo, essenzialmente perché coloro che praticano il cricket vantano un innato “spirito del gioco” che considerano paritario al rispetto del Regolamento.

Nel 2000, il Marylebone ha sottoposto il Regolamento ad ampia revisione, pensandolo nell'ottica del nuovo millennio. La principale novità riguarda l'inserimento di un Preambolo in cui viene definito lo spirito del cricket. Mentre nel passato si dava per scontato che i giocatori comprendessero ed accettassero lo spirito del cricket, il Marylebone ha invece ritenuto opportuno definire esplicitamente alcune linee guida utili a preservare la natura e le peculiarità di un gioco davvero unico. Inoltre, si è provveduto ad eliminare le Note, integrando tutti i punti nel Regolamento stesso ed evitando, ove possibile, ogni ambiguità affinché capitani, giocatori e arbitri possano continuare ad apprezzare il cricket, indipendentemente dal livello di gioco. Ai fini della revisione, il Marylebone ha provveduto a consultarsi con tutti i paesi membri effettivi dell'International Cricket Council, la federazione mondiale del cricket. Importante è stato anche il contributo dell'ACU&S, l'associazione degli arbitri e dei segnapunti. Inoltre, il Club ha sfruttato la competenza di arbitri e giocatori di tutto il mondo.

La presente versione (Regolamento 2000, 4^a edizione – 2010) comprende svariati emendamenti derivati dall'esperienza e dall'applicazione pratica del Regolamento a livello mondiale, a partire dall'ottobre del 2000.

Nella storia del Regolamento, le date più significative sono le seguenti:

- 1700 Viene ufficializzato il gioco del cricket.
- 1744 Il primo Regolamento viene codificato da un gruppo di “nobili e gentiluomini” che, a Londra, giocavano sul campo dell'Artiglieria.
- 1755 Revisione del Regolamento ad opera di “vari club di cricket, in particolare lo Star & Garter, in Pall Mall”.
- 1774 Revisione ad opera di una “commissione di nobili e gentiluomini del Kent, Hampshire, Surrey, Sussex, Middlesex e Londra presso lo Star & Garter”.
- 1786 Revisione ad opera di un analogo organo di nobili e gentiluomini del Kent, Hampshire, Surrey, Sussex, Middlesex e Londra.
- 1788 Il 30 maggio viene adottato il primo Regolamento del MCC.

1835 Il 19 maggio la Commissione MCC approva un nuovo Regolamento.

1884 In seguito a consultazione con club di cricket di tutto il mondo, il 21 aprile, durante l'Assemblea Generale Straordinaria del MCC, viene approvata una nuova versione del Regolamento, contenente importanti modifiche.

1947 Il 7 maggio, durante l'Assemblea Generale Straordinaria del MCC, viene approvato un nuovo Regolamento. Le principali modifiche mirano a chiarire e meglio definire le regole e la loro interpretazione. Contestualmente vengono inserite alcune modifiche specifiche che, tenendo conto delle diverse condizioni in cui si gioca a livello mondiale, mirano a promuovere il cricket.

1979 Dopo cinque edizioni del Regolamento del 1947, nel 1974 viene avviata un'ulteriore revisione al fine di eliminare anomalie, consolidare emendamenti e annotazioni e migliorare la chiarezza e la comprensione del testo. Il 21 novembre, il nuovo Regolamento viene approvato in occasione dell'Assemblea Generale Straordinaria del MCC.

1992 Seconda edizione del Regolamento del 1980, contenente tutti gli emendamenti approvati nel corso dei dodici anni trascorsi dalla prima edizione.

2000 Il 3 maggio viene approvato un nuovo Regolamento, arricchito del Preambolo in cui si definisce lo spirito del cricket.

Ogni anno il Marylebone esamina numerosi quesiti riguardanti il Regolamento, sia per il cricket femminile sia per quello maschile. Da sempre il Marylebone, che è ritenuto il depositario del Regolamento, è pronto a rispondere ai quesiti ed a fornire interpretazioni di facile comprensione.

(a) In caso di cricket competitivo o di lega, i quesiti devono essere inoltrati dal comitato responsabile dell'organizzazione della lega o della gara. Negli altri casi, i quesiti devono pervenire tramite il rappresentante ufficiale del club o dell'associazione di arbitri per conto dei rispettivi comitati oppure, nel caso di scuole, tramite il responsabile della disciplina del cricket.

(b) IL MARYLEBONE si riserva di non rispondere a quesiti ritenuti futili.

(c) Non sono ammessi quesiti riguardanti scommesse.

Lord's Cricket Ground
London NW8 8QN

K Bradshaw
Secretary & Chief Executive MCC

5 maggio 2010

INDICE

PREAMBOLO – LO SPIRITO DEL CRICKET	7
LEGGE 1	8
LEGGE 2	9
LEGGE 3	11
LEGGE 4	14
LEGGE 5	15
LEGGE 6	15
LEGGE 7	17
LEGGE 8	18
LEGGE 9	19
LEGGE 10	19
LEGGE 11	21
LEGGE 12	22
LEGGE 13	23
LEGGE 14	23
LEGGE 15	23
LEGGE 16	26
LEGGE 17	28
LEGGE 18	30
LEGGE 19	32
LEGGE 20	34
LEGGE 21	35
LEGGE 22	37
LEGGE 23	38
LEGGE 24	40
LEGGE 25	42
LEGGE 26	43
LEGGE 27	44
LEGGE 28	45
LEGGE 29	46
LEGGE 30	47
LEGGE 31	47
LEGGE 32	47
LEGGE 33	49
LEGGE 34	49
LEGGE 35	51
LEGGE 36	51
LEGGE 37	52
LEGGE 38	53
LEGGE 39	54
LEGGE 40	54
LEGGE 41	55
LEGGE 42	57
APPENDICE A	65
APPENDICE B	65
APPENDICE C	66
APPENDICE D	66
APPENDICE E	70

LE LEGGI DEL CRICKET

PREAMBOLO – LO SPIRITO DEL CRICKET

Il cricket è un gioco che deve molto della sua unicità al fatto di esigere, oltre al rispetto del Regolamento, anche il rispetto dello Spirito del Gioco. Ogni azione ritenuta contraria a questo spirito danneggia il gioco stesso. Spetta principalmente ai capitani garantire che il gioco venga condotto secondo lo spirito del fair play.

1. In particolare, due regole assegnano al capitano la responsabilità del comportamento della squadra.

Responsabilità dei capitani

I capitani sono tenuti a garantire costantemente che la partita si svolga secondo il Regolamento e lo Spirito del Gioco.

Comportamento dei giocatori

Nel caso in cui un giocatore non rispetti le istruzioni di un arbitro o ne critichi le decisioni sia verbalmente, sia fisicamente, o mostri il suo dissenso o, in generale, si comporti in modo da screditare il gioco, l'arbitro interessato è tenuto a segnalare immediatamente la situazione all'altro arbitro e al capitano della sua squadra, invitandolo ad adottare le misure opportune.

2. Gioco corretto e scorretto

In base al Regolamento, gli arbitri sono giudici inappellabili della correttezza o scorrettezza del gioco. Gli arbitri possono intervenire in qualunque momento ed è responsabilità del capitano agire di conseguenza.

3. Gli arbitri sono autorizzati ad intervenire in caso di:

- Perdita di tempo
- Danneggiamento del pitch
- Lanci pericolosi o scorretti
- Alterazione della palla
- Qualsiasi altra azione che ritengano scorretta

4. Lo Spirito del Gioco implica RISPETTO verso:

- Gli avversari
- Il proprio capitano e la squadra
- Il ruolo degli arbitri
- Il gioco e i suoi valori tradizionali

5. È contrario allo Spirito del Gioco:

- Contestare la decisione dell'arbitro con parole, azioni o gesti
- Indirizzare insulti verso un avversario o un arbitro
- Cercare di truccare il gioco in qualsiasi modo, ad esempio:
 - (a) fare appello sapendo che il battitore non è da eliminare
 - (b) avanzare verso un arbitro in modo aggressivo quando viene fatto un appello
 - (c) cercare di distrarre un avversario sia verbalmente sia infastidendolo con applausi persistenti o inutili rumori fingendo entusiasmo e motivazione verso la propria squadra

6. Violenza

Sul campo di gioco non sono tollerati atti di violenza.

7. Giocatori

Capitani e arbitri determinano congiuntamente la qualità del comportamento nella partita di cricket. In questo senso, ai singoli giocatori viene richiesto di dare un contributo importante.

Nel gioco del cricket sono ammessi giocatori, arbitri e scorer dei due sessi e il Regolamento si riferisce ad entrambi in modo paritario. Nel testo, l'uso del genere maschile risponde esclusivamente a criteri di brevità. Salvo esplicita indicazione, le singole disposizioni del Regolamento valgono tanto per le donne e le ragazze quanto per gli uomini e i ragazzi, e in questo spirito devono essere intese.

LEGGE 1 I GIOCATORI

1. Numero di giocatori

La partita viene disputata fra due squadre, ognuna costituita da undici elementi, uno dei quali è il capitano.

Previo accordo, è possibile disputare gare fra squadre con meno o più di undici elementi, ma in nessun caso e in nessun momento potranno fare fielding più di undici giocatori.

2. Nomina dei giocatori

Prima del sorteggio, i capitani consegnano ad uno degli arbitri le rispettive formazioni compilate per iscritto. Dopo la nomina, non è più possibile cambiare i giocatori senza il consenso del capitano della squadra avversaria.

3. Capitano

In caso di indisponibilità del capitano in qualsiasi momento, le sue funzioni vengono svolte da un sostituto.

(a) In caso di assenza del capitano durante il sorteggio, il sostituto è responsabile della presentazione della formazione della squadra (se non ancora avvenuta) e del sorteggio stesso. Vedere punto 2 precedente e Legge 12.4 (Il sorteggio).

(b) Dopo la presentazione della formazione della squadra, soltanto un giocatore presente nell'elenco dei giocatori nominati può fungere da sostituto per assolvere i compiti e i doveri del capitano, come indicato nel Regolamento.

4. Responsabilità dei capitani

I capitani sono tenuti a garantire che, in qualsiasi momento, la partita si svolga secondo lo spirito e le tradizioni del gioco e nel rispetto del Regolamento. Vedere Preambolo – Lo Spirito del Cricket e Legge 42.1 (Gioco corretto e scorretto – Responsabilità dei capitani).

**LEGGE 2 SOSTITUTI E CORRIDORI;
BATTITORE O FIELDER CHE ABBANDONA IL CAMPO;
BATTITORE CHE SI RITIRA;
BATTITORE CHE INIZIA L'INNING**

1. Sostituti e corridori

(a) Qualora gli arbitri constatino che un giocatore nominato sia stato ferito o si senta male dopo la presentazione della formazione, essi dovranno consentire che il giocatore in questione ottenga

(i) un sostituto che stia al suo posto in campo.

(ii) un corridore quando batte.

Eventuali ferite o malori che si manifestino in qualunque momento dopo la presentazione delle formazioni fino al termine della partita saranno accettati indipendentemente dal fatto che il gioco sia in corso o meno.

(b) Sarà a discrezione degli arbitri consentire, per altri motivi validi, un sostituto per un fielder nominato o un corridore per un battitore, all'inizio e per tutta la durata della gara.

(c) Il giocatore che voglia cambiarsi la maglia, le scarpe etc. deve lasciare il campo per farlo. Al suo posto non potrà entrare nessun sostituto.

2. Obiezione sui sostituti

Il capitano avversario non avrà diritto di contestare né la scelta di un giocatore che funge da sostituto sul campo, né la sua posizione sul campo. Tuttavia, nessun sostituto potrà fungere da ricevitore. Vedere punto 3 seguente.

3. Limitazioni sul ruolo dei sostituti

Ad un sostituto non sarà permesso battere, lanciare o fungere da ricevitore. Cfr. anche Legge 1.3(b) (Capitano).

4. Giocatore che è stato sostituito

Ad un giocatore nominato è permesso battere, lanciare o stare in campo anche se una riserva lo ha sostituito precedentemente.

5. Fielder assente o che abbandona il campo

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,

(a) l'arbitro dovrà essere informato del motivo della sua assenza.

(b) da quel momento in poi non potrà più rientrare in campo durante una sessione di gioco senza il consenso dell'arbitro. Vedere punto 6 seguente. L'arbitro dovrà dare tale consenso quanto prima possibile.

(c) se resta assente per più di 15 minuti di gioco, al suo reingresso non gli sarà consentito lanciare, secondo quanto indicato ai seguenti punti (i), (ii) e (iii), finché non sarà rimasto sul campo per un periodo di tempo almeno uguale a quello dell'assenza.

(i) Il periodo di impossibilità a lanciare non dovrà essere calcolato nel nuovo giorno di una gara di più giorni.

(ii) Nel caso di un "follow-on" o di un forfait, la limitazione di cui sopra, secondo quanto indicato al punto (i) precedente, sarà portata al secondo inning nel caso di due

innings consecutivi, mentre altrimenti non dovrà essere conteggiata in un nuovo inning.

- (iii) Il tempo perso per una pausa non programmata del gioco sarà contato come tempo sul campo per il fielder che rientra nel momento della ripresa di gioco. Vedere Legge 15.1 (Un intervallo).

6. Giocatore che rientra in campo senza permesso

Se un giocatore entra sul campo di gioco in violazione del punto 5(b) precedente e tocca la palla mentre è in gioco

- (a) la palla diventerà immediatamente morta e 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'errore. La palla non verrà conteggiata come una dell'over.
- (b) 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 avvenuto.
- (c) non appena possibile dopo la partita, gli arbitri segnaleranno congiuntamente ciò che è avvenuto ai dirigenti della squadra al fielding e a tutti gli ufficiali di gara, che prenderanno le misure ritenute più opportune contro il capitano ed il giocatore interessati.

7. Corridore

Il giocatore che funge da corridore per un battitore sarà un membro della squadra in battuta scelto, se possibile, tra coloro che hanno già battuto in quell'inning. Il corridore dovrà indossare protezioni esterne uguali a quelle indossate dal battitore che sostituisce nelle corse, e portare la mazza.

8. Violazione delle Leggi da parte di un battitore assistito da un corridore

- (a) Il corridore è tenuto al rispetto delle Leggi. Verrà quindi considerato alla stregua di un battitore, salvo specifiche disposizioni riguardo al suo ruolo di corridore. Vedere il precedente punto 7 e la Legge 29.2 (Qual è l'area del battitore).
- (b) Un battitore con corridore sarà soggetto a tutte le penalità inflitte per qualsiasi infrazione dal suo corridore come se fosse egli stesso responsabile dell'infrazione. In particolare, sarà eliminato se il suo corridore viene eliminato ai sensi della Legge 33 (Palla toccata con la mano), della Legge 37 (Ostruzione del campo) e della Legge 38 (Run Out).
- (c) Quando un battitore con corridore è striker, rimane egli stesso soggetto alle Leggi del gioco ed a tutte le penalità inflitte per qualsiasi infrazione.

Inoltre, se è fuori dalla sua area quando il wicket dal lato del ricevitore viene abbattuto correttamente per azione di un fielder, a prescindere dal punto (b) precedente e indipendentemente dalla posizione del non-striker o del corridore,

- (i) nonostante quanto disposto dalla Legge 38.2(e), viene eliminato Run Out salvo quanto indicato al successivo punto (ii). Valgono le sezioni (a), (b), (c) e (d) della Legge 38.2 (Battitore non eliminato Run Out).
- (ii) viene eliminato Stumped se il lancio non è un No Ball e il wicket viene abbattuto correttamente dal ricevitore senza l'intervento di un altro fielder. Vale comunque la Legge 39.3 (Not out Stumped).

Se è stato eliminato in questo modo, le corse completate dal corridore e dall'altro battitore prima della caduta del wicket non saranno contate. Tuttavia, i punti di penalità assegnati all'una o all'altra squadra saranno conteggiati. Vedere Legge 18.6

(Registrazione dei punti per penalità). Il non-striker deve ritornare alla base d'origine.

- (d) Quando un battitore con corridore non è lo striker

- (i) resta soggetto alla Legge 33 (Palla toccata con la mano) ed alla Legge 37 (Ostruzione del campo) ma, altrimenti, resta fuori gioco.
- (ii) dovrà rimanere in piedi nel luogo che gli verrà indicato dall'arbitro dal lato dello striker per non interferire con il gioco.
- (iii) nonostante il punto (i) precedente, sarà soggetto alla penalità prevista dalle Leggi in caso di gioco scorretto.

9. Battitore che si ritira

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.

- (a) Se un battitore si ritira a causa di malore, ferita o altra causa inevitabile, è autorizzato a riprendere il suo inning secondo il successivo punto (c). Se per qualsiasi motivo questo non avviene, il suo inning deve essere registrato come "Retired – not out".
- (b) Se un battitore si ritira per qualsiasi motivo diverso da quelli del punto (a) precedente, 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".
- (c) Se, dopo un ritiro, il battitore vuole riprendere il suo inning, questo potrà aver luogo soltanto alla caduta di un wicket o al momento del ritiro di un altro battitore.

10. Inizio degli innings dei battitori

Ad eccezione dell'inizio dell'inning di battuta di una squadra, l'inning di un battitore si considera iniziato nel momento in cui fa il primo passo sul campo di gioco, a meno che sia stato chiamato il "Time". Gli innings dei battitori di apertura, e quello di ciascun nuovo battitore entrato alla ripresa del gioco dopo la chiamata "Time", inizieranno al momento della chiamata "Play".

LEGGE 3 GLI ARBITRI

1. Designazione e presenza sul campo

Prima della gara, dovranno essere designati due arbitri, uno per ogni parte del campo di gioco, al fine di controllare che lo svolgimento del gioco avvenga nel rispetto del Regolamento, con assoluta imparzialità. Gli arbitri dovranno essere presenti sul campo, segnalando il loro arrivo ai responsabili del campo, almeno 45 minuti prima dell'inizio previsto del gioco.

2. Sostituzione dell'arbitro

Un arbitro non potrà essere sostituito durante lo svolgimento della gara, salvo circostanze eccezionali, a meno che non abbia subito una ferita o accusato un malore. In caso di sostituzione, il sostituto potrà operare solo dal lato dello striker, a meno che i capitani siano d'accordo ad assegnargli la completa responsabilità di arbitro.

3. Accordo con i capitani

Prima del sorteggio, gli arbitri

- (a) si accordano sull'orario del gioco e concordano con i capitani
 - (i) le palle da usare durante la gara. Vedere la Legge 5 (La palla).
 - (ii) la scadenza e la durata degli intervalli per i pasti e le soste per la consumazione delle bevande. Vedere la Legge 15 (Intervalli).
 - (iii) il perimetro del campo e i punti da assegnare per i fuoricampo. Vedere Legge 19 (I fuoricampo).

- (iv) qualsiasi particolarità di gioco che riguardi la gara.
- (b) informano gli segnapunti degli accordi di cui ai punti (ii), (iii) e (iv) precedente.

4. Informazioni per i capitani e per i segnapunti

Prima del sorteggio gli arbitri concorderanno fra loro e informeranno entrambi i capitani ed entrambi i segnapunti in merito a

- (i) quale orologio e orologio di riserva verrà utilizzato durante la gara.
- (ii) se vi siano o meno ostacoli all'interno del campo di gioco che devono essere considerati come perimetro. Vedere Legge 19 (I fuoricampo).

5. I wickets, le creases ed il perimetro

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

- (a) i wickets sono correttamente installati nel terreno. Vedere Legge 8 (I wickets).
- (b) le creases sono correttamente disegnate. Vedere Legge 9 (Le bowling, popping e return creases).
- (c) il perimetro del campo di gioco soddisfa i requisiti della Legge 19.1 (Il perimetro del campo di gioco) e della Legge 19.2 (Definizione del perimetro – marcatura del perimetro).

6. Comportamento di gioco, gli strumenti e le attrezzature

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

- (a) il comportamento di gioco è rigorosamente conforme alle leggi.
- (b) gli strumenti di gioco rispondono ai seguenti requisiti
 - (i) Legge 5 (La palla).
 - (ii) requisiti esternamente visibili della Legge 6 (La mazza) e Appendice E.
 - (iii) Legge 8.2 (Formato degli stumps) o 8.3 (I bails) o, se del caso, Legge 8.4 (Junior Cricket).
- (c) (i) nessun giocatore usa equipaggiamenti diversi da quelli consentiti. (Vedere l'Appendice D). In particolare, vedere l'interpretazione di "casco protettivo".
 - (ii) i guanti del ricevitore sono conformi ai requisiti della Legge 40.2 (Guanti).

7. Gioco corretto e scorretto

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

8. Idoneità per il gioco

- (a) Spetta unicamente agli arbitri decidere
 - sia in merito alle condizioni del campo, del tempo e della luce
 - sia in merito a circostanze eccezionaliche potrebbero rendere pericoloso o irragionevole cominciare o continuare a giocare. Le condizioni non vengono considerate pericolose o irragionevoli solo perché non sono ideali.
- (b) Le condizioni vengono considerate pericolose se esiste un rischio effettivo o prevedibile per la sicurezza dei giocatori o degli arbitri.
- (c) Le condizioni vengono considerate irragionevoli se, per quanto non sussista un rischio per la sicurezza, non sarebbe sensato continuare a giocare.

9. Sospensione del gioco per condizioni pericolose o irragionevoli

- (a) Ogni riferimento al terreno include il pitch. Vedere Legge 7.1 (Area del pitch).
- (b) 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.
- (c) Quando avviene una sospensione del gioco, è responsabilità degli arbitri controllare l'evolversi delle condizioni atmosferiche. Essi effettueranno frequenti controlli a seconda dei casi senza essere accompagnati né dai giocatori né da altri ufficiali di gara. Non appena gli arbitri riterranno congiuntamente che le condizioni non siano pericolose o irragionevoli, inviteranno i giocatori a riprendere il gioco.

10. Posizione degli arbitri

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.

11. Cambio della posizione degli arbitri

Gli arbitri alterneranno il lato in cui si posizionano dopo il completamento di ciascun inning. Vedere Legge 12.3 (Innings completati).

12. Consultazione fra gli arbitri

Tutte le divergenze di gioco dovranno essere risolte dagli arbitri. Gli arbitri si consulteranno fra loro ogni volta che lo riterranno necessario. Vedere anche Legge 27.6 (Consultazione degli arbitri).

13. Informare gli arbitri

In base a tutte le Leggi, è sufficiente che le informazioni da parte di capitani o giocatori vengano date ad un solo arbitro, il quale penserà ad informare l'altro arbitro.

14. Segnali

(a) I seguenti segnali dovranno essere usati dagli arbitri.

(i) Segnali che vanno usati mentre la palla è in gioco

Dead ball - incrocio ripetuto dei polsi sotto la vita.

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 Not Out.)

Wide - estensione di entrambe le braccia orizzontalmente.

(ii) Quando la palla è morta, i segnali precedente, con l'eccezione del segnale per l'Out, dovranno essere ripetuti agli segnapunti dall'arbitro dal lato del lanciatore.

(iii) I segnali elencati seguente saranno, invece, fatti agli segnapunti 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.
Inizio di ultima ora di gioco	- indicazione di un polso alzato con l'altra mano.
Cinque Punti di penalizzazione assegnate alla squadra in battuta	- battendo ripetutamente le dita di una mano sull'opposta spalla.
Cinque Punti di penalizzazione assegnate alla squadra in campo	- appoggiando una mano sull'opposta spalla.
Leg bye	- tocco di un ginocchio alzato con la mano.
Palla nuova	- palla tenuta sopra la testa.
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.

Tutti questi segnali vengono effettuati dall'arbitro dal lato del lanciatore salvo in caso di short run, che viene segnalato dall'arbitro dal lato dove si verifica. Comunque, l'arbitro dal lato del lanciatore è tenuto sia a dare il segnale finale di short run agli segnapunti sia ad informarli del numero di corse da registrare.

- (b) L'arbitro dovrà attendere che i segnapunti segnalino la ricezione di ogni segnale separatamente prima di consentire la prosecuzione del gioco.

15 Verifica del punteggio

La consultazione fra arbitri e segnapunti sui punti dubbi è essenziale. Gli arbitri dovranno verificare, durante tutta la partita, la precisione del numero di punti fatti, dei wickets caduti e, se del caso, del numero di overs lanciati. Dovranno controllare queste cose con i segnapunti almeno ad ogni intervallo, tranne quelli per i drinks, ed alla conclusione della gara. Vedere Leggi 4.2 (Verifica del punteggio), 21.8 (Precisione del risultato) e 21.10 (Risultato da non variare).

LEGGE 4 I SEGNAPUNTI (SCORERS)

1. Nomina dei segnapunti

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

2. Verifica del punteggio

I segnapunti dovranno effettuare frequenti controlli per accertarsi che le loro annotazioni siano esatte. Dovranno anche confrontarsi con gli arbitri, almeno ad ogni intervallo, tranne che in quelli per i drinks, ed alla conclusione della gara, per verificare i punti fatti, i wickets caduti e, se del caso, il numero di overs lanciati. Vedere Legge 3.15 (Verifica del punteggio).

3. Segnali di riconoscimento

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

LEGGE 5 LA PALLA

1. Peso e formato

La palla, quando è nuova, deve pesare tra 155,9g e 163g e misurare tra 22,4cm e 22,9cm di circonferenza.

2. Approvazione e controllo delle palle

- (a) Tutte le palle da usare durante la gara dovranno essere approvate dagli arbitri e dai capitani; dovranno essere consegnate agli arbitri prima del sorteggio e rimanere sotto il loro controllo durante tutta la gara.
- (b) Alla caduta di ogni wicket, all'inizio di ogni intervallo ed al momento di qualsiasi interruzione del gioco, la palla dovrà essere consegnata all'arbitro.

3. Palla nuova

Salvo diverso accordo prima della gara, entrambi i capitani possono richiedere una palla nuova all'inizio di ogni inning.

4. Palla nuova in gare della durata di più di un giorno

In una gara che dura più di un giorno, il capitano della squadra in campo può richiedere una palla nuova dopo che siano stati lanciati il numero prescritto di overs con quella vecchia. I responsabili del cricket di ciascun paese dovranno decidere il numero di overs prescritti che non dovranno essere meno di 75.

L'arbitro dovrà informare l'altro arbitro e comunicare ai battitori e agli segnapunti ogni volta che una palla nuova viene utilizzata.

5. Palla persa o diventata inutilizzabile per il gioco

Se, durante il gioco, la palla non può essere trovata o recuperata o gli arbitri sono concordi nel considerare che è divenuta inutilizzabile per il gioco a causa di uso normale, gli arbitri la cambieranno con una avente caratteristiche di usura simili a quella sostituita. Quando la palla viene sostituita gli arbitri devono informare i battitori ed il capitano della squadra in campo.

6. Specifiche

Le specifiche descritte al punto 1 precedente si applicheranno solo al cricket per maschi adulti. Le seguenti specifiche, invece, si applicheranno a

(i) Cricket femminile

Peso: da 140g a 151g

Circonferenza: da 21,0cm a 22,5cm

(ii) Junior Cricket – meno di 13

Peso: da 133g a 144g

Circonferenza: da 20,5cm a 22,0cm

LEGGE 6 LA MAZZA

1. La mazza

La mazza è formata da due elementi: manico e parte piatta.

2. Dimensioni

Tutte le disposizioni delle sezioni da 3 a 6 seguente dipendono dalle dimensioni e dalle restrizioni indicate nell'Appendice E.

3. Il manico

- (a) Un'estremità del manico è inserita in una cavità della parte piatta in modo da fissare il manico a quest'ultima. 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. La parte restante del manico è costituita dalla porzione inferiore, che serve esclusivamente per tenere uniti parte piatta e manico. Non fa parte della parte piatta ma, ai fini dell'interpretazione dei successivi punti 5 e 6, i riferimenti alla parte piatta si applicano anche alla porzione inferiore del manico, se pertinente.
- (b) Il manico deve essere di canna e/o di legno, incollato dove necessario e fermato superiormente con dello spago.
- (c) Fermo restando il successivo punto 7, la porzione superiore può essere rivestita di materiale esclusivamente per fornire una superficie adatta per essere afferrata. Detto rivestimento rappresenta un complemento e non fa parte della mazza. Notare, tuttavia, il successivo punto 8.
- (d) A prescindere dai punti 4(c) e 5 seguente, sia lo spago sia il rivestimento possono estendersi oltre il punto di giunzione tra la parte superiore e quella inferiore, per ricoprire parte delle spalle come precisato in Appendice E.

4. La parte piatta

- (a) La parte piatta costituisce l'intera mazza, salvo il manico come sopra precisato. La parte piatta ha una faccia, un retro, un puntale, fianchi e spalle. Vedere Appendice E.
- (b) La parte piatta deve essere realizzata esclusivamente in legno.
- (c) Sulla o nella parte piatta e sulla o nella parte inferiore del manico possono essere applicati solamente i materiali di cui al precedente punto 3(d) e ai successivi punti 5 e 6, e la quantità minima di collante o nastro adesivo strettamente necessaria solamente per fissare i diversi componenti tra loro e il manico alla parte piatta.

5. Copertura della parte piatta della mazza

Tutte le mazze possono avere marchi commerciali sulla parte piatta. Le mazze di Classe A e Classe B non devono avere nessun'altra copertura sulla parte piatta, salvo quanto consentito al successivo punto 6. Le mazze di Classe C possono essere ricoperte in tessuto sulla parte piatta. Il tessuto può essere trattato come specificato al successivo punto 6.

Detto rivestimento rappresenta un complemento alla parte piatta e non fa parte della mazza. Notare, tuttavia, il successivo punto 8.

6. Protezione e riparazione

Salvo quanto previsto al precedente punto 4 ed al successivo punto 7,

- (a) esclusivamente ai fini di
 - (i) proteggere da danni superficiali la faccia, i fianchi e le spalle della parte piatta
 - o (ii) riparare la parte piatta danneggiataè possibile collocare materiale che non sia rigido né all'atto dell'applicazione né in seguito su tali superfici. Tale materiale non deve arrivare a coprire nessuna parte del retro della parte piatta, tranne nel caso di cui al precedente punto (ii) e in tal caso a condizione che venga applicato come un avvolgimento continuo a copertura dell'area danneggiata.
- (b) è possibile inserire del materiale solido nella parte piatta per riparare altri tipi di danni che non siano quelli superficiali. Inoltre, per prevenire danni, per le Classi B e C il

materiale può essere inserito sul puntale e/o lungo i fianchi, parallelamente alla faccia della parte piatta.

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

- (c) per prevenire danni al puntale è possibile applicarvi del materiale che però non deve estendersi sulla faccia, sul retro e sui fianchi della parte piatta.
- (d) la superficie della parte piatta può essere trattata con materiali non solidi per aumentarne la resistenza alla penetrazione dell'umidità e/o mascherare i difetti estetici naturali del legno. A parte conferire un aspetto omogeneo mascherando i difetti naturali del legno, tale trattamento non deve alterare sostanzialmente il colore della parte piatta.

I materiali di cui ai precedenti punti (a), (b), (c) e (d) rappresentano un complemento alla parte piatta e non fanno parte della mazza. Notare, tuttavia, il successivo punto 8.

7. Danni alla palla

- (a) Per qualsiasi parte della mazza, rivestita o meno, la durezza dei materiali che la compongono e la loro struttura superficiale non devono provocare danni inaccettabili alla palla.
- (b) Analogamente gli eventuali materiali applicati su qualsiasi parte della mazza, per qualsiasi scopo, devono esser tali da non provocare danni inaccettabili alla palla.
- (c) 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.

8. Contatto con la palla

In queste Leggi,

- (a) ogni riferimento alla mazza implica che la mazza è tenuta nella mano del battitore, quantata o meno, salvo diversa indicazione.
- (b) il contatto fra la palla e
 - (i) la mazza stessa
 - o (ii) la mano del battitore che tiene la mazza
 - o (iii) qualsiasi parte del guanto indossato sulla mano del battitore che tiene la mazza
 - o (iv) qualsiasi materiale consentito ai sensi dei precedenti punti 3, 5 e 6sarà considerato come contatto della palla che colpisce o che tocca la mazza, o come colpo della mazza.

LEGGE 7 IL PITCH

1. Area del pitch

Il pitch è un'area rettangolare del campo che misura 20,12m di lunghezza e 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 1,52m. Vedere Legge 8.1 (Larghezza e pitching) e Legge 9.2 (La bowling crease).

2. Idoneità del pitch per il gioco

Gli arbitri saranno i giudici finali della idoneità del pitch per il gioco. Vedere Legge 3.8 (Idoneità per il gioco) e Legge 3.9 (Sospensione del gioco per condizioni pericolose e irragionevoli).

3. Selezione e preparazione

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

4. Cambio del pitch

Il pitch non potrà essere cambiato durante la gara a meno che gli arbitri decidano che su di esso il gioco è diventato pericoloso o irragionevole e soltanto con il consenso di entrambi i capitani.

5. Pitch non erboso

In caso di uso di pitch non erboso, la superficie artificiale dovrà essere conforme alle seguenti misure.

Lunghezza: minimo 17,68m

Larghezza: minimo 1,83m

Vedere Legge 10.8 (Pitch non erboso).

LEGGE 8 I WICKETS

1. Larghezza e installazione

Due sets di wickets saranno installati, di fronte e paralleli ad una distanza di 20,12m calcolata al centro dei due stumps centrali. Ogni wicket misurerà 22,86cm di larghezza e sarà composto da tre stumps di legno con due bails di legno appoggiati sulla parte superiore. Vedere Appendice A.

2. Formato degli stumps

Le parti superiori degli stumps usciranno dal terreno di 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 3,49cm e massimo di 3,81cm. Vedere Appendice A.

3. I bails

- (a) I bails, quando sono posizionati sulla parte superiore degli stumps,
- (i) non potranno avere un'altezza superiore a 1,27cm sopra gli stumps.
 - (ii) dovranno adattarsi fra gli stumps senza forzarli.

- (b) Ogni bail sarà conforme alle seguenti specifiche. Vedere Appendice A.

Lunghezza totale	10,95cm
Lunghezza del barilotto	5,40cm
Zipolo più lungo	3,49cm
Zipolo più corto	2,06cm

4. Junior Cricket

Nello Junior Cricket si applicheranno le stesse caratteristiche dei wickets usando le seguenti misure.

Larghezza	20,32cm
Pitch per meno di 13	19,20m
Pitch per meno di 11	18,29m
Pitch per meno di 9	16,46m
Altezza della parte di stump che fuoriesce da terreno	68,58cm

Ogni stump	
Diametro	minimo 3,18cm massimo 3,49cm
Ogni bail	
Lunghezza totale	9,68cm
Lunghezza del barilotto	4,60cm
Zipolo più lungo	3,18 cm
Zipolo più corto	1,91cm

5. Dispensa dall'uso dei bails

Gli arbitri possono acconsentire a dispensare 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 Legge 28.4 (Dispensa dall'uso dei bails)

LEGGE 9 LE BOWLING, POPPING E RETURN CREASES

1. Le creases

Una bowling crease, una popping crease e due return creases saranno disegnate, in colore bianco, come precisato ai successivi punti 2, 3 e 4, ad ogni estremità del pitch. Vedere Appendice B.

2. La bowling crease

La bowling crease, che è il bordo posteriore della linea disegnata, sarà la linea attraverso i centri dei tre stumps di quel lato del pitch. Sarà lunga 2,64m, con gli stumps nel centro.

3. La popping crease

La popping crease, che è il bordo posteriore della linea disegnata, sarà davanti e parallela alla bowling crease e disterà da essa 1,22m. La popping crease sarà tracciata per un minimo di 1,83m da ciascun lato della linea immaginaria che unisce i centri dei due stumps centrali dei wickets e sarà considerata come illimitata in lunghezza.

4. Le return creases

Le 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.

LEGGE 10 PREPARAZIONE E MANUTENZIONE DELL'AREA DI GIOCO

1. Rullaggio

Il pitch non dovrà essere rullato durante la gara tranne nei casi consentito da (a) e da (b) seguente.

(a) Frequenza e durata del rullaggio

Durante la gara il pitch può essere rullato, su richiesta del capitano della squadra in battuta, per un periodo di non più di 7 minuti, prima dell'inizio di ciascun inning, tranne il primo inning della gara, e prima dell'inizio del gioco di ogni giorno successivo al primo. Vedere il successivo punto (d).

(b) Rullaggio dopo un inizio ritardato

Oltre che il **rullaggio consentito sopra, se, dopo il sorteggio e prima del primo inning** della gara, l'inizio ha subito un ritardo, il capitano della squadra in battuta può chiedere di procedere al rullaggio del pitch per non più di 7 minuti. Tuttavia, se entrambi gli arbitri sono d'accordo nel ritenere che il ritardo non ha avuto effetti significativi sulla condizione del pitch, rifiuteranno la richiesta di rullaggio.

(c) Scelta dei rulli

Se esiste a disposizione più di un rullo, il capitano della squadra in battuta avrà la possibilità di scelta.

(d) Tempo di rullaggio consentito

Il rullaggio consentito (massimo 7 minuti) prima che inizi il gioco in tutti i giorni di gara sarà iniziato non più di 30 minuti prima del tempo previsto inizialmente o, dopo un rinvio, per l'inizio del gioco. Il capitano della squadra in battuta può, tuttavia, far ritardare l'inizio di tale rullaggio fino a 10 minuti prima del tempo previsto inizialmente, o dopo un rinvio, per l'inizio del gioco, se lo desidera.

(e) Tempo insufficiente per il completamento del rullaggio

Se un capitano dichiara chiuso un inning, o dà un forfait in un inning, o applica il follow-on, e il tempo è insufficiente per rullare il pitch per 7 minuti, o se il tempo è insufficiente per qualsiasi altro motivo, al capitano della squadra in battuta sarà consentito, ciò nonostante, di esercitare la possibilità di procedere al rullaggio del pitch. Il ritardo dell'inizio dell'inning per tale motivo dev'essere decurtato dal normale tempo di gioco.

2. Eliminazione dei residui dal pitch

(a) Il pitch dovrà essere pulito da tutti i residui

- (i) prima dell'inizio del gioco di ciascun giorno. Ciò avverrà dopo il completamento della falciatura e prima del rullaggio, non prima di 30 minuti né dopo 10 minuti prima del tempo previsto inizialmente o dopo un rinvio per l'inizio del gioco.
- (ii) tra gli innings. Precederà l'eventuale rullaggio.
- (iii) durante gli intervalli per i pasti.

(b) L'eliminazione dei residui di cui al precedente punto (a) deve essere spazzata, a meno che gli arbitri non ritengano che ciò possa danneggiare la superficie del pitch. In questo caso i residui devono essere tolti a mano e non spazzati.

(c) Oltre che nell'ipotesi di cui al precedente punto (a) i residui devono essere tolti manualmente dal pitch, e non spazzati, prima della falciatura e ogni volta che uno dei due arbitri lo ritenga necessario.

3. Falciatura

(a) Responsabilità della falciatura

Tutti le falciature effettuate prima della gara sono di competenza dei responsabili del campo.

Tutti le falciature successive saranno effettuate sotto il controllo degli arbitri.

(b) Il pitch e l'outfield

Per garantire che le condizioni di gioco siano quanto più simili possibile per entrambe le squadre,

- (i) il pitch
- (ii) l'outfield

saranno falciati ogni giorno di gara in cui si ritiene che si possa giocare, se le condizioni atmosferiche e del terreno lo consentono.

Se, per altre ragioni, oltre alle cattive condizioni atmosferiche e del terreno, la falciatura completa dell'outfield non è possibile, i responsabili del campo informeranno i capitani e gli arbitri sulle procedure da adottare per effettuare tale falciatura durante la gara.

(c) Tempo consentito per la falciatura

- (i) La falciatura del pitch in tutti i giorni di gara sarà completata non dopo 30 minuti prima del tempo previsto inizialmente, o dopo un rinvio, per l'inizio del gioco. Precederà l'eventuale falciatura prima del rullaggio. Se necessario, i residui potranno essere rimossi dal pitch prima della falciatura, a mano, senza spazzolatura. Vedere il precedente punto 2(c).
- (ii) La falciatura dell'outfield in tutti i giorni di gara sarà completata non dopo 15 minuti prima del tempo previsto inizialmente, o dopo un rinvio, per l'inizio del gioco.

4. Innaffiamento

Il pitch non potrà essere innaffiato durante la gara.

5. Ritracciamento delle creases

Le creases dovranno essere ritracciate ogni volta che uno degli arbitri lo ritenga necessario.

6. Manutenzione delle buche

Gli arbitri dovranno accertarsi che le buche provocate dai lanciatori e dai battitori siano riparate e asciugate ogni volta che questo sia necessario per facilitare il gioco.

Nelle gare con durata superiore ad un giorno, gli arbitri permetteranno, se necessario, il riempimento delle buche provocate dalla fase di lancio dei lanciatori o l'uso di materiali da otturazione e solidificazione rapida per lo stesso scopo.

7. Sistemi anti-scivolo e manutenzione del 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 alla Legge 42 (Gioco corretto e scorretto).

8. Pitch non erboso

Ovunque sia possibile si applicano al pitch non erboso le disposizioni di cui ai punti da 1 a 7 precedente.

LEGGE 11 COPERTURA DEL PITCH

1. Prima della gara

L'uso della copertura prima della gara sarà di competenza dei responsabili del campo e può includere la copertura piena, se necessaria.

Tuttavia i responsabili di campo garantiranno ai capitani la possibilità di ispezionare il pitch prima della consegna delle liste dei giocatori, e agli arbitri di espletare le loro mansioni pre-gara, come indicato nella Legge 3 (Gli arbitri), nella Legge 7 (Il pitch), nella Legge 8 (I wickets), nella Legge 9 (Le bowling, popping e return creases) e nella Legge 10 (Preparazione e manutenzione dell'area di gioco).

2. Durante la gara

Il pitch non potrà essere completamente coperto durante la gara salvo indicazione contraria nelle regole e/o negli accordi diversi definiti prima del sorteggio.

3. Copertura delle zone di rincorsa dei lanciatori

Per quanto possibile, le zone di rincorsa dei lanciatori dovranno essere coperte in caso di tempo inclemente, al fine di mantenerle asciutte. A meno che non ci sia stato un accordo

per la copertura totale (punto 2 precedente), la copertura usata non potrà estendersi per più di 1,52m davanti ad ogni popping crease.

4. Rimozione delle coperture

- (a) Se, dopo il sorteggio, il pitch viene coperto per la notte, le coperture dovranno essere rimosse la mattina, il più presto possibile, in ciascun giorno in cui si ritiene si debba giocare.
- (b) Se le coperture sono utilizzate durante il giorno come protezione per il tempo inclemente, o se le avverse condizioni meteorologiche fanno ritardare la rimozione delle coperture, tali coperture dovranno essere rimosse non appena le circostanze lo permettano.

LEGGE 12 GLI INNINGS

1. Numero di innings

- (a) Una gara potrà essere di uno o due innings per ciascuna squadra, a seconda degli accordi presi prima dell'inizio della gara.
- (b) È possibile limitare gli innings ad un certo numero di overs o entro un periodo di tempo predefinito. Se viene deciso un tale accordo
 - (i) in una gara a un solo inning si applicherà agli innings di entrambe le squadre.
 - (ii) in una gara a due innings lo si applicherà
 - o al primo inning di ogni squadra
 - o al secondo inning di ogni squadra
 - o ad entrambi gli innings di ogni squadra.

Sia per le partite ad un inning, sia per quelle a due innings, l'accordo dovrà prevedere anche criteri per determinare i risultati quando non si applicano né la Legge 21.1 (Il vincitore – gara a due innings) né la Legge 21.2 (Il vincitore - gara ad un inning).

2. Innings alternati

In una gara di due innings, ciascuna squadra giocherà il suo inning alternativamente, ad eccezione dei casi previsti dalle Leggi 13 (Il follow-on) e 14.2 (Forfait di un inning).

3. Innings completati

L'inning di una squadra deve essere considerato completato se

- (a) la squadra è tutta eliminata
 - o (b) alla caduta di un wicket o al ritiro di un battitore, rimangono ancora palle da lanciare ma non ci sono più battitori a disposizione per entrare
 - o (c) il capitano dichiara chiuso l'inning
 - o (d) il capitano dichiara il forfait dell'inning
 - o (e) in caso di accordo (punto 1(b) precedente),
 - (i) è stato lanciato il numero prescritto di over
 - o (ii) è trascorso il tempo a disposizione
- a seconda dei casi.

4. Il sorteggio

I capitani procederanno al sorteggio per scegliere l'inning 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 della Legge 1.3 (Capitano).

5. Decisione da notificare

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.

LEGGE 13 IL FOLLOW-ON

1. Vantaggio dopo il primo inning

- (a) In un gara di due innings di 5 giorni o più, la squadra che batte per prima e ha un vantaggio di almeno 200 punti avrà la possibilità di richiedere all'altra squadra di proseguire il loro inning.
- (b) La stessa opzione sarà possibile in una gara di due innings di durata più breve con i seguenti vantaggi minimi.
 - (i) 150, in una gara di 3 o 4 giorni;
 - (ii) 100, in una gara di due giorni;
 - (iii) 75, in una gara di un giorno.

2. Notifica

Il capitano dovrà informare il capitano avversario e gli arbitri della sua intenzione di usare questa opzione. La Legge 10.1(e) (Tempo insufficiente per il completamento del rullaggio) verrà applicata.

3. Perdita del primo giorno di gioco

Se nessun gioco avrà avuto luogo nel primo giorno di una gara di più giorni, il punto 1 precedente si applicherà in conformità con il numero di giorni restanti dall'inizio effettivo della gara. Il giorno in cui è iniziato il gioco sarà considerato come un giorno completo per questo riguardo, indipendentemente dall'ora in cui il gioco ha avuto inizio.

Il gioco sarà considerato iniziato non appena, dopo la chiamata "Play", sarà incominciato il primo over. Vedere Legge 22.2 (Inizio di un over).

LEGGE 14 DICHIARAZIONE E FORFAIT

1. Momento della dichiarazione

Il capitano della squadra in battuta può dichiarare chiuso il suo inning in qualunque momento dell'inning quando la palla è morta.

2. Forfait di un inning

Un capitano può dare forfait per uno degli **innings** della sua squadra in qualunque momento prima dell'inizio di quell'inning. Gli innings per i quali è stato dato forfait saranno considerati come innings completati.

3. Notifica

Il capitano dovrà informare il capitano avversario e gli arbitri della sua decisione di dichiarare o di dare forfait di un inning. La Legge 10.1(e) (Tempo insufficiente per il completamento del rullaggio) verrà applicata.

LEGGE 15 GLI INTERVALLI

1. Un intervallo

Quelli che seguono sono considerati intervalli.

- (i) Il periodo fra il termine del gioco di un giorno e l'inizio del gioco del giorno successivo.
- (ii) Intervalli fra gli innings.

- (iii) Intervalli per i pasti.
- (iv) Intervalli per le bevande.
- (v) Qualsiasi altro intervallo concesso.

Tutti questi intervalli saranno considerati come soste previste, ai fini della Legge 2.5 (Fielder assente o che abbandona il campo).

2. Accordo sugli intervalli

- (a) Prima del sorteggio
 - (i) sarà stabilito il numero di ore di gioco
 - (ii) tranne che in relazione al punto (b) seguente, saranno stabiliti il tempo e la durata degli intervalli per i pasti;
 - (iii) saranno stabiliti il tempo e la durata di qualsiasi altro intervallo di cui al punto 1(v) precedente.
- (b) In una gara di un giorno non è necessario stabilire il tempo dell'intervallo per il tè. Potrà essere deciso di acconsentire che tale intervallo sia effettuato nella pausa tra gli innings.
- (c) Gli intervalli per le bevande non possono aver luogo durante l'ultima ora di gara, come definito nella Legge 16.6 (Ultima ora della gara – numero di overs). In conformità a questa limitazione, i capitani e gli arbitri stabiliranno il tempo per tali intervalli, all'occorrenza, prima del sorteggio e, nei giorni successivi al primo, non oltre 10 minuti prima dell'inizio previsto del gioco.

Vedere anche Legge 3.3 (Accordo con i capitani).

3. Durata degli intervalli

- (a) L'intervallo per il pranzo o per il tè sarà della durata concordata secondo il precedente punto 2(a) e si considererà l'inizio al momento della chiamata "Time" e la fine al momento della chiamata "Play" dopo l'intervallo stesso.
- (b) L'intervallo fra gli innings sarà di 10 minuti, dalla chiusura dell'inning alla chiamata "Play" per l'inizio dell'inning successivo, tranne per quanto stabilito ai punti 4, 6 e 7 seguente.

4. Nessun permesso per intervalli fra gli innings

Oltre che le disposizioni ai punti 6 e 7 seguente,

- (a) se l'inning si conclude quando mancano 10 minuti o meno al termine concordato per la fine del gioco di ciascun giorno, quel giorno il gioco non potrà più riprendere. Nessuna variazione verrà effettuata al momento della ripresa del gioco il giorno seguente riguardo all'intervallo di 10 minuti fra gli innings.
- (b) se un capitano dichiara chiuso un inning durante un'interruzione di gioco della durata di più di 10 minuti, nessuna variazione verrà effettuata al momento della ripresa del gioco riguardo all'intervallo dei 10 minuti fra gli innings, che sarà considerato come incluso nell'interruzione. La Legge 10.1(e) (Tempo insufficiente per il completamento del rullaggio) verrà applicata.
- (c) se un capitano dichiara chiuso un inning durante qualunque intervallo, ad eccezione di quello per le bevande, tale intervallo sarà della durata concordata e includerà anche la sosta dei 10 minuti fra gli innings. La Legge 10.1(e) (Tempo insufficiente per il completamento del rullaggio) verrà applicata.

5. Variazione dei momenti concordati per gli intervalli

Qualora, in qualunque momento durante la partita,

- o si perde tempo di gioco a causa di condizioni avverse del terreno, del tempo o della luce oppure in circostanze eccezionali,

o i giocatori lasciano il campo non negli intervalli programmati, il tempo dell'intervallo per il pranzo o per il tè può essere modificato se i due arbitri e i due capitani si accordano in questo senso, fermi restando i requisiti del punto 3 precedente e dei punti 6, 7, 8 e 9(c) seguente.

6. Variazione del momento concordato per l'intervallo di pranzo

- (a) Se un inning si conclude quando mancano 10 minuti o meno al momento concordato per il pranzo, l'intervallo sarà fatto immediatamente. Esso durerà il tempo deciso e sarà comprensivo dei 10 minuti concessi fra gli innings.
- (b) Se, per avverse condizioni del terreno, del tempo o della luce o per circostanze eccezionali, viene effettuata un'interruzione quando mancano 10 minuti o meno al momento concordato per il pranzo allora, nonostante il precedente punto 5, l'intervallo sarà effettuato immediatamente. Esso sarà della durata concordata. Il gioco riprenderà alla conclusione di questo intervallo o appena le condizioni lo consentiranno.
- (c) Se i giocatori lasciano il campo, per qualunque motivo, quando mancano più di 10 minuti al momento concordato per il pranzo, in tal caso, a meno che gli arbitri ed i capitani concordino di variarlo, il pranzo sarà effettuato al momento deciso.

7. Variazione del momento concordato per l'intervallo del tè

- (a) (i) Se un inning si conclude quando mancano 30 minuti o meno al momento concordato per l'intervallo del tè, l'intervallo sarà fatto immediatamente. Esso durerà il tempo deciso e sarà comprensivo dei 10 minuti concessi fra gli innings.
- (ii) Se, mancando 30 minuti al momento del the, vi è un intervallo fra gli innings, il gioco riprenderà alla fine dei 10 minuti di intervallo, se le condizioni lo consentono.
- (b) (i) Se, per avverse condizioni del terreno, del tempo o della luce o per circostanze eccezionali, viene effettuata un'interruzione quando mancano 30 minuti o meno al momento concordato per il the, in tal caso, a meno che
 - o vi sia un accordo per variare l'ora del the, come consentito al precedente punto 5,
 - o i capitani acconsentano a rinunciare all'intervallo del tè, come consentito al successivo punto 10l'intervallo sarà effettuato immediatamente. L'intervallo sarà della durata concordata. Il gioco riprenderà alla conclusione dell'intervallo o appena le condizioni lo consentiranno.
- (ii) Se si sta svolgendo un'interruzione quando mancano 30 minuti al momento concordato per il the, si applicherà il punto 5 precedente.

8. Intervallo per il tè – 9° wicket caduto

Se o sono caduti 9 wickets quando restano 2 minuti all'ora concordata per il the,
o il 9° wicket cade entro questi 2 minuti o in qualsiasi momento fino alla palla finale (compresa) dell'over in corso all'ora concordata per il tè,

in questi casi, nonostante il disposto della Legge 16.5(b) (Completamento di un over), non si fa l'intervallo del tè fino alla fine dell'over in corso 30 minuti dopo l'orario originariamente concordato per il tè, a meno che i giocatori non siano giustificati a lasciare il campo di gioco o che l'inning non venga completato prima.

Ai fini della presente sezione, il ritiro di un battitore non viene considerato equivalente alla caduta di un wicket.

9. Intervalli per le bevande

- (a) Se, in qualunque giorno di gioco, i capitani si accordano sugli intervalli per le bevande, tale opzione sarà valida per entrambe le squadre. Ogni intervallo dovrà essere quanto più breve possibile e in nessun caso potrà eccedere i 5 minuti.
- (b) A meno che, come consentito al successivo punto 10, entrambi i capitani decidano di rinunciare all'intervallo per le bevande, esso sarà effettuato al termine dell'over in corso nell'ora prevista per le bevande. Se, tuttavia, un wicket cade o un battitore si ritira 5 minuti prima dell'ora prevista, l'intervallo sarà effettuato immediatamente.
Nessun'altra variazione nell'ora di effettuazione degli intervalli per le bevande sarà consentita, tranne che per i casi previsti al punto (c) seguente.
- (c) Se un inning si conclude o i giocatori devono lasciare il campo di gioco per qualunque altro motivo 30 minuti o meno prima del momento deciso per l'intervallo per le bevande, gli arbitri ed i capitani possono variare l'ora di effettuazione degli intervalli per le bevande in quella sessione.

10. Accordo per rinunciare agli intervalli

In qualunque momento durante la gara, i capitani possono decidere di rinunciare allo intervallo del tè o a quelli per le bevande. Gli arbitri dovranno essere informati di tale decisione.

Quando il gioco è in corso, i battitori al wicket possono fare le veci del loro capitano decidendo di rinunciare all'intervallo per le bevande in quella sessione.

11. Informazioni ai segnapunti

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 dalla presente Legge.

LEGGE 16 INIZIO DEL GIOCO; FINE DEL GIOCO

1. Chiamata di "Play"

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

2. Chiamata di "Time"

L'arbitro dal lato del lanciatore dovrà chiamare "Time" quando la palla è morta alla fine del gioco prima di ogni intervallo o interruzione e alla conclusione della gara. Vedere Legge 23.3 (Chiamata di Over o Time) e Legge 27 (Appelli).

3. Rimozione dei bails

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

4. Inizio di un nuovo over

Un nuovo over dovrà sempre essere iniziato, in qualsiasi momento durante la gara, a meno che debba essere effettuato un intervallo in base alle circostanze precisate al successivo punto 5, se l'arbitro, dopo avere camminato con 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.

5. Completamento di un over

Tranne che alla fine della gara,

- (a) 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 dal punto (b) seguente
- (b) quando rimangono meno di 2 minuti al momento concordato per l'intervallo seguente, questo sarà effettuato immediatamente se
 - (i) un battitore è eliminato o si è ritirato
 - o (ii) i giocatori hanno motivo di lasciare il campo
 se ciò si verifica durante o al termine di un over. Tranne che nel caso della conclusione di un inning, se un over viene così interrotto, esso sarà completato alla ripresa di gioco.

6. Ultima ora della gara – numero di overs

Quando rimane un'ora di gioco della gara, in base agli accordi presi sulla durata della gara, l'over in corso dovrà essere completato. L'over seguente sarà il primo di un minimo di 20 overs che devono essere lanciati, a condizione che nel frattempo non si sia ottenuto un risultato e che non ci siano intervalli o interruzioni nel gioco.

L'arbitro dal lato del lanciatore comunicherà ai giocatori ed agli segnapunti l'inizio di questi 20 overs. Il periodo di gioco, da allora in poi, verrà definito come "ultima ora", a prescindere dalla sua effettiva durata.

7. Ultima ora della gara – interruzioni di gioco

Se avviene un'interruzione nel gioco durante l'ultima ora di gara, il numero minimo di overs da lanciare sarà ridotto da 20 come segue.

- (a) Il tempo perso per un'interruzione si deve considerare dalla chiamata di "Time" fino al momento della ripresa di gioco secondo le decisioni degli arbitri.
- (b) Ogni 3 minuti completi di tempo perso porteranno alla deduzione di un over.
- (c) In caso di più di una interruzione, i minuti persi non dovranno essere sommati; il calcolo dovrà essere effettuato per ogni singola interruzione.
- (d) Se, al momento dell'inizio dell'ultima ora di gioco, si sta effettuando un'interruzione,
 - (i) soltanto il tempo perso dopo questo momento sarà considerato nel calcolo;
 - (ii) l'over in corso all'inizio dell'interruzione sarà completato alla ripresa del gioco e non farà parte del numero minimo di overs da lanciare.
- (e) Se, dopo l'inizio dell'ultima ora di gioco, vi è un'interruzione durante l'over, tale over sarà completato alla ripresa di gioco. Le due parti di over dovranno essere contate insieme come uno degli overs minimi da lanciare.

8. Ultima ora di gioco - intervallo tra gli innings

Se un inning si conclude in un momento tale che il successivo debba essere iniziato durante l'ultima ora di gioco, l'intervallo inizia alla fine dell'inning e si conclude dopo 10 minuti.

- (a) Se questo intervallo è già in corso all'inizio dell'ultima ora, allora, per determinare il numero di overs da lanciare nel nuovo inning, effettuare i calcoli come precisato al punto 7 precedente.
- (b) Se l'inning si conclude dopo l'inizio dell'ultima ora, vanno effettuati due calcoli, come precisato ai punti (c) e (d) seguente. Il più grande dei numeri risultanti da questi due calcoli sarà il numero minimo di overs da lanciare nel nuovo inning.
- (c) Calcolo basato sugli overs restanti.
 - (i) Alla conclusione dell'inning, deve essere annotato il numero di overs restanti rispetto al minimo previsto per l'ultima ora.
 - (ii) Se questo non è un numero intero deve essere arrotondato fino al numero intero seguente.

(iii) Tre overs, per l'intervallo, vanno dedotti dal numero risultante per determinare il numero di overs restanti da lanciare.

(d) Calcolo basato sul tempo restante.

(i) Alla conclusione dell'inning, deve essere annotato il tempo restante fino al momento concordato per la fine di gioco.

(ii) Vanno dedotti 10 minuti, per l'intervallo, da questo tempo per determinare il tempo di gioco restante.

(iii) Va effettuato il calcolo di un over per ogni 3 minuti completi di gioco restanti più un over ancora per una parte di 3 minuti restanti.

9. Conclusione della gara

La gara si conclude

(a) non appena viene raggiunto un risultato, come definito nelle sezioni 1, 2, 3, 4 o 5(a) della Legge 21 (Il risultato).

(b) non appena

(i) il numero minimo di overs per l'ultima ora è completato

e (ii) è giunto il momento concordato per la fine di gioco

a meno che un risultato non sia raggiunto più presto.

(c) in caso di accordo ai sensi della Legge 12.1(b) (Numero di innings), non appena viene completato l'inning finale secondo la Legge 12.3(e) (Innings completati).

(d) se, senza che la gara sia terminata come dai punti (a), (b) o (c) precedente, 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.

10. Completamento dell'ultimo over della gara

L'over in corso alla fine del gioco dell'ultimo giorno dovrà essere completato a meno che

(i) sia stato raggiunto un risultato

o (ii) i giocatori hanno motivo di lasciare il campo. In questo caso il gioco non sarà ripreso tranne che nelle circostanze di cui alla Legge 21.9 (Errori nella registrazione dei punti) e la gara sarà finita.

11. Lanciatore incapace di completare un over durante l'ultima ora di gara

Se, per qualunque motivo, un lanciatore non può completare un over durante l'ultima ora della gara, si applicherà la Legge 22.8 (Lanciatore incapacitato o sospeso durante un over). Le varie parti di tale over devono essere computate come un over del minimo da lanciare.

LEGGE 17 ALLENAMENTO SUL CAMPO

1. Allenamento sul pitch

Non sarà possibile allenarsi in nessun modo, in qualsiasi momento di tutti i giorni di gara, sul pitch, o nelle due zone parallele ed immediatamente adiacenti al pitch, su ciascun lato del pitch, e delle stesse dimensioni come il pitch.

2. Allenamento sul resto del quadrato

Non sarà possibile allenarsi in nessun modo su qualunque altra parte del quadrato durante tutti i giorni della gara, ad eccezione del tempo precedente l'inizio di gioco o quello seguente la fine del gioco di quel giorno. L'allenamento prima dell'inizio di gioco

(a) non deve continuare oltre 30 minuti prima del momento previsto, o di qualsiasi momento ritardato, per l'inizio del gioco di quel giorno.

- (b) non sarà permesso se gli arbitri riterranno che peggiorerà significativamente la superficie del quadrato.

3. Allenamento nell'outfield

- (a) Sull'outfield sono consentite tutte le forme di allenamento

prima dell'inizio del gioco o dopo la chiusura del gioco in qualsiasi giorno

- o durante gli intervalli per il pranzo e il tè
- o tra gli innings

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

L'allenamento potrà proseguire al massimo fino a 5 minuti prima dell'inizio o della ripresa del gioco.

- (b) Tra la chiamata di "Play" e quella di "Time"

(i) nessuno può allenarsi, in nessun modo, sul campo di gioco, anche dall'esterno del perimetro, ad eccezione dei fielders secondo quanto indicato nell'Appendice D e dei battitori al wicket. I giocatori coinvolti in tale allenamento violando la presente Legge saranno considerati essi stessi trasgressori e saranno soggetti alla penalità come indicato al successivo punto 4.

(ii) non è ammesso allenarsi a lanciare o a battere sull'outfield. Il lancio di una palla - con la sola azione del braccio - ad un giocatore sull'outfield non è considerato allenamento a lanciare ma sarà sottoposto al disposto dei successivi punti (b)(iii) e (c). Tuttavia se un lanciatore lancia deliberatamente una palla in questo modo sul terreno viola la Legge 42.3 (La palla della gara - variazione delle sue condizioni).

(iii) altri modi di allenamento saranno consentiti, in conformità alle limitazioni di cui ai precedenti punti (i) e (ii),

- o alla caduta di un wicket.
- o durante altre pause di gioco per motivi validi, come la regolazione del schermo.

(c) (i) L'allenamento alla caduta di un wicket deve cessare non appena il battitore entrante avanza sul campo.

(ii) L'allenamento durante altre pause di gioco per motivi validi non deve protrarsi oltre il tempo minimo necessario per completare l'attività che ha richiesto la pausa.

In caso di mancata osservanza di queste limitazioni di tempo, gli arbitri applicheranno le disposizioni della Legge 42.9 (Tempo perso dalla squadra al fielding).

4. Penalità per infrazione

Se un giocatore contravviene i punti 1, 2, 3(b)(i) o 3(b)(ii) precedente, non gli sarà permesso di lanciare fino a che

- o sia trascorsa almeno un'ora
- o siano trascorsi almeno 30 minuti di gioco

dall'infrazione, se si tratta di un periodo più breve.

Se l'infrazione è stata commessa da un lanciatore durante un over, questo non potrà completare l'over. L'over verrà completato da un altro lanciatore che non abbia ancora lanciato durante l'over precedente e che non sia stato autorizzato a lanciare durante l'over successivo.

5. Prova di rincorsa

Al lanciatore è consentito fare una prova di rincorsa in conformità al disposto dei precedenti punti 3 e 4.

LEGGE 18 REGISTRAZIONE DEI PUNTI

1. La corsa

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

- (a) tutte le volte che i battitori, mentre la palla è in gioco, si scambiano di area da un lato all'altro.
- (b) quando viene fatto un fuoricampo. Vedere Legge 19 (I fuoricampo).
- (c) quando vengono assegnati dei punti penalità. Vedere il successivo punto 6.
- (d) quando vi è stata una chiamata di "Lost Ball". Vedere Legge 20 (Palla persa).

2. Corse cancellate

Nonostante il punto 1 precedente o altre disposizioni nelle Leggi, il conteggio delle corse o l'assegnazione delle penalità sarà soggetto ad alcune cancellazioni delle corse o la non assegnazione delle penalità, secondo quanto previsto.

3. Short Run (Corsa "short")

- (a) Una corsa è considerata "short" se un battitore non riesce a completare la corsa al momento di girarsi per effettuarne un'altra.
- (b) 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 penalità.

4. Corse short involontarie

Tranne che nelle circostanze di cui al punto 5 seguente,

- (a) 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 segnerà Short Run non appena la palla diventerà morta e quella corsa non verrà conteggiata.
- (b) 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 segnerà e chiamerà Short Run.
- (c) se entrambi i battitori corrono una corsa short nella medesima corsa, si dovrà considerare una sola corsa short.
- (d) se più di una corsa è short, fermo restando il disposto dei precedenti punti (b) e (c) precedente, tutte le corse così chiamate non saranno conteggiate.

Se più di una corsa è short, l'arbitro dovrà informare gli segnapunti del loro numero.

5. Corse short intenzionali

- (a) Nonostante il precedente punto 4, 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. L'arbitro dal lato del lanciatore dovrà
 - (i) avvertire i battitori che il gioco è scorretto e segnala che si tratta del primo e ultimo avvertimento. Questo avvertimento continuerà ad applicarsi per tutto l'inning. L'arbitro informerà nella stessa maniera tutti i battitori entranti.
 - (ii) sia che un battitore venga eliminato oppure no, annullare tutte le corse per la squadra in battuta per quel lancio, tranne le corse assegnate per penalità.
 - (iii) fare ritornare i battitori ai loro lati originali.
 - (iv) informare il capitano della squadra al fielding e, non appena possibile, il capitano della squadra in battuta in merito al motivo di questa azione.
 - (v) informare i segnapunti su quanti punti dovranno annotare.

- (b) In caso di una nuova corsa short intenzionale fatta da qualsiasi battitore in quell'inning, quando la palla è morta l'arbitro di competenza informerà l'altro arbitro su che cosa è accaduto e ripeterà le procedure di cui ai punti (a) (ii), (iii) e (iv) precedente. In più, l'arbitro dal lato del lanciatore
- (i) assegnerà 5 Punti di penalizzazione alla squadra al fielding
 - (ii) informerà gli segnapunti sul numero di punti da registrare
 - (iii) non appena possibile dopo la partita, congiuntamente all'altro arbitro segnalerà ciò che è avvenuto ai dirigenti della squadra in battuta e a tutti gli ufficiali di gara, che prenderanno le misure ritenute più opportune contro il capitano ed il giocatore o giocatori interessati.

6. Punti assegnati per penalità

Dovranno essere registrati come punti per penalità quelli di cui al precedente punto 5 e quelli assegnati in base alle Leggi 2.6 (Giocatore che rientra in campo senza permesso), 24 (No Ball), 25 (Wide Ball), 41.2 (Presca della palla), 41.3 (Caschi protettivi che appartengono alla squadra al fielding) e 42 (Gioco corretto e scorretto).

7. Registrazione dei punti per fuoricampo

Dovranno essere registrati come punti per fuoricampo quelli assegnati secondo la Legge 19 (I fuoricampo).

8. Registrazione dei punti per palla persa

Dovranno essere registrati come punti per palla persa quelli assegnati secondo la Legge 20 (Palla persa).

9. Registrazione dei punti quando un battitore viene eliminato

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

Se un battitore è

- (a) eliminato *Handled The Ball*, la squadra in battuta si vedrà assegnate anche le corse completate prima dell'errore.
- (b) eliminato *Obstructing The Field*, la squadra in battuta si vedrà assegnate anche le corse completate prima dell'errore.
Se, tuttavia, l'ostruzione impedisce una presa al volo, nessun punto, tranne le penalità, potrà essere assegnato.
- (c) eliminato *Run Out*, la squadra in battuta si vedrà assegnate anche le corse completate prima dell'eliminazione.
Se, tuttavia, viene eliminato *Run Out* uno striker con corridore, nessun punto, tranne le penalità, potrà essere assegnato. Vedere Legge 2.8 (Violazione delle Leggi da parte di un battitore assistito da un corridore).

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

Quando la palla diventa morta per motivi diversi dalla caduta di un wicket o è chiamata morta da un arbitro, a meno che non ci siano istruzioni contrarie specifiche all'interno delle Leggi,

- (a) tutti i punti di penalità assegnati all'una o all'altra squadra saranno conteggiati. Notare, comunque, le disposizioni della Legge 26.3 (Leg byes da non assegnare) e della Legge 41.4 (Punti di penalizzazione da non assegnare).
- (b) inoltre, alla squadra in battuta verranno assegnate

- (i) tutte le corse completate dai battitori prima dell'avvenimento o della chiamata
- e (ii) la corsa in atto al momento dell'avvenimento o della chiamata se i battitori si erano già incrociati. Tuttavia, notare espressamente le disposizioni della Legge 34.4(c) (Corse permesse da una palla colpita legittimamente più di una volta) e della Legge 42.5(f) (Distrazione o ostruzione intenzionale di un battitore).

11. Ritorno del battitore alla posizione originale

- (a) Quando un battitore viene eliminato, il battitore Not Out torna alla posizione originale
 - (i) se lo striker stesso è Run Out nelle circostanze previste dalla Legge 2.8(c) (Violazione delle Leggi da parte di un battitore assistito da un corridore).
 - (ii) per tutti gli altri metodi di eliminazione diversi da quelli di cui al successivo punto 12(a).
- (b) Salvo in caso di caduta di un wicket, i battitori devono tornare alle posizioni originali nei seguenti casi, e solo in quelli:
 - (i) un fuoricampo.
 - (ii) cancellazione di corse per qualsiasi motivo.
 - (iii) decisione dei battitori al wicket in questo senso secondo la Legge 42.5(g) (Distrazione o ostruzione intenzionale di un battitore).

12. Ritorno del battitore al wicket che ha lasciato

- (a) Quando un battitore viene eliminato
 - (i) Caught, Palla toccata con la mano o Ostruzione del campo,
 - (ii) Run Out tranne nel caso di cui al precedente punto 11(a),
 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.
- (b) Tranne nei casi di cui al precedente punto 11(b), se durante una corsa la palla diventa morta per qualsiasi ragione tranne 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.

LEGGE 19 I FUORICAMPO

1. Il perimetro del campo di gioco

- (a) Prima del sorteggio, gli arbitri dovranno accordarsi con entrambi i capitani sul perimetro del campo di gioco. Tale perimetro dovrà, se possibile, essere segnato per tutta la sua lunghezza.
- (b) Il perimetro dovrà essere accordato in modo tale che nessuna parte di alcuno schermo si trovi all'interno del campo di gioco.
- (c) Nessuna persona o nessun ostacolo potrà essere considerato come parte del perimetro a meno che non sia stato in tal modo deciso dagli arbitri prima del sorteggio. Vedere Legge 3.4 (Informazioni per i capitani e gli segnapunti).

2. Definizione del perimetro – marcatura del perimetro

- (a) Dovunque ciò sia possibile, il perimetro dovrà essere segnato per mezzo di una linea bianca o di una corda appoggiata per terra.
- (b) Se è delimitato da una linea bianca,
 - (i) il bordo interno della linea sarà il bordo del perimetro.
 - (ii) una bandierina, una cartolina o un paletto, usato solamente per evidenziare la posizione della linea segnata a terra, deve essere disposto fuori dal bordo del

perimetro e non può essere considerato come delimitazione del perimetro. Notare, tuttavia, le disposizioni del punto (c) seguente.

- (c) Se viene utilizzato un oggetto solido per delimitare il perimetro, esso dovrà avere un bordo o una linea per segnare il bordo del perimetro.
 - (i) Per una corda, o per oggetti simili di forma curva appoggiati per terra, il bordo del perimetro sarà la linea costituita dalla parte interna della corda stessa su tutta la sua lunghezza.
 - (ii) Per un recinto, o per oggetti simili piantati in terra, ma con una superficie piana che si proietta sopra il terreno, il bordo del perimetro sarà la linea bassa del recinto.
- (d) Se il bordo del perimetro non è definito come dai punti (b) o (c) precedente, gli arbitri ed i capitani devono concordare, prima del sorteggio, quale sarà il bordo del perimetro. Dove non sia presente un oggetto fisico che delimiti una parte del perimetro, il bordo del perimetro sarà costituito da una linea retta immaginaria sul terreno che unisce i due punti fisici più vicini del bordo del perimetro.
- (e) Se un oggetto solido usato per delimitare il perimetro viene spostato per qualunque motivo durante il gioco, appena la palla è morta, se possibile sarà riposizionato. Se questo non è possibile, allora,
 - (i) 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.
 - (ii) la linea, dove era posizionata la base del recinto o dello strumento indicatore prima del suo spostamento, costituirà il bordo del perimetro.

3. Registrazione di un fuoricampo

- (a) Un fuoricampo sarà registrato e segnalato dall'arbitro dal lato del lanciatore ogni volta che, mentre la palla è in gioco, a suo parere,
 - (i) la palla tocca il perimetro o il terreno fuori dal perimetro.
 - (ii) un fielder, con qualsiasi parte del corpo a contatto con la palla, tocca il perimetro o ha una parte della sua persona a terra fuori dal perimetro.
- (b) Le frasi "tocca il perimetro" e "toccando il perimetro" significheranno
 - (i) il bordo del perimetro, come definito al punto 2 precedente
 - o (ii) qualunque persona o ostacolo all'interno del campo di gioco che sia stato indicato come perimetro da parte degli arbitri prima del sorteggio.
- (c) La frase "a terra fuori dal perimetro" significherà il contatto con
 - (i) qualsiasi parte di una linea o di un oggetto solido che delimita il perimetro, tranne il relativo bordo di perimetro
 - o (ii) il terreno fuori dal bordo del perimetro
 - o (iii) qualsiasi oggetto in contatto con il terreno fuori dal bordo del perimetro.

4. Palla fuori dal perimetro

La palla può essere presa al volo fermo il disposto della Legge 32, o rimessa in campo dopo che ha attraversato il perimetro, purché

- (i) il primo contatto con la palla sia ad opera di un fielder con una parte del corpo a terra entro il perimetro di gioco, o il cui contatto finale con il terreno prima di toccare la palla è avvenuto all'interno del perimetro di gioco.
- (ii) la palla e qualsiasi fielder in contatto con la palla non toccano il perimetro o non sono a terra fuori dal perimetro di gioco in qualsiasi momento durante la presa al volo o la rimessa in campo della palla.

La presa al volo o la rimessa in campo della palla deve iniziare nel momento in cui la palla entra in contatto con una parte del corpo di un fielder e terminare quando un fielder ottiene il

controllo completo della palla e del suo movimento e nessuna parte del suo corpo tocca il perimetro o finisce a terra fuori dal perimetro di gioco.

5. Corse concesse per i fuoricampo

- (a) Prima del sorteggio, gli arbitri si accorderanno con entrambi i capitani su quante corse concedere per i fuoricampo. Nel prendere tale decisione gli arbitri ed i capitani saranno guidati dalle abitudini locali.
- (b) A meno che non sia stata presa una decisione diversa in base al precedente punto (a), le corse da assegnare per i fuoricampo saranno 6 se la palla, colpita dalla mazza, tocca il terreno fuori dal perimetro del campo; saranno, invece, 4 se esce dal campo in qualsiasi altro modo. Queste corse verranno assegnate anche se la palla ha precedentemente toccato un fielder. Vedere, inoltre, il punto (c) seguente.
- (c) La palla sarà considerata come toccando il terreno fuori dal perimetro e quindi verranno assegnate 6 corse, se un fielder
 - (i) ha qualsiasi parte della sua persona che tocca il perimetro o il terreno fuori dal perimetro quando prende al volo la palla.
 - (ii) prende al volo la palla e successivamente tocca il perimetro o spinge qualsiasi parte del suo corpo fuori dal perimetro mentre afferra la palla ma prima di completare la presa. Vedere Legge 32 (Caught).

6 Corse assegnate

Quando viene assegnato un fuoricampo,

- (a) eventuali corse di penalità attribuite ad entrambe le squadre saranno assegnate.
- (b) la squadra in battuta, tranne che nelle circostanze del punto 7 seguente, riceverà il punteggio maggiore tra
 - (i) le corse per il fuoricampo
 - (ii) le corse completate dai battitori, insieme a quella in corso, se si sono già incrociati al momento in cui viene assegnato il fuoricampo.
- (c) Quando le corse del punto (ii) precedente eccedono il punteggio per il fuoricampo, sostituiranno il fuoricampo stesso ai fini della Legge 18.12 (Ritorno del battitore al wicket che ha lasciato).

7 Overthrow o atto intenzionale dei fielder

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

- (i) eventuale corse di penalità attribuite ad entrambe le squadre
- e (ii) le corse per il fuoricampo
- e (iii) le corse completate dai battitori, insieme a quella in corso, se si sono già incrociati al momento del rilancio o dell'atto.

La Legge 18.12(b) (Ritorno del battitore al wicket che ha lasciato) si applicherà dal momento del rilancio o dell'atto del fielder.

LEGGE 20 PALLA PERSA

1. Fielder che chiama Lost Ball

Se una palla in gioco non può essere ritrovata o recuperata, qualsiasi fielder può chiamare "Lost Ball". La palla, a quel punto, diventerà morta. Vedere Legge 23.1 (La palla è morta). Si applicherà la Legge 18.12(b) (Ritorno del battitore al wicket che ha lasciato) dal momento della chiamata.

2. Palla da sostituire

Gli arbitri sostituiranno la palla con una avente le stesse caratteristiche di usura che aveva quella precedente prima di essere persa o diventata irrecuperabile. Vedere Legge 5.5 (Palla persa o diventata inutilizzabile per il gioco).

3. Corse assegnate

(a) Eventuali corse di penalizzazione concesse alle squadre saranno conteggiate.

(b) La squadra in battuta riceverà inoltre

(i) i punti generati dalle corse completate dai battitori, compresa quella in corso, se si sono già incrociati al momento della chiamata di Lost Ball

o (ii) 6 punti,
se maggiore.

I punti saranno accreditati allo striker se la palla è stata colpita dalla sua mazza, altrimenti al totale dei Byes, Leg byes, No balls o Wides secondo le circostanze.

LEGGE 21 IL RISULTATO

1. Il vincitore – gara a due innings

La squadra che ha totalizzato più punti di quelli fatti nei due innings dalla squadra avversaria ha vinto la gara. Vedere Legge 12.3 (Innings completati). Notare anche il punto 6 seguente.

2. Il vincitore – gara a un inning

La squadra che ha totalizzato nel suo inning un totale di punti superiore a quelli totalizzati dalla squadra avversaria nel suo inning completato ha vinto la gara. Vedere Legge 12.3 (Innings completati). Notare anche il punto 6 seguente.

3. Arbitri che assegnano una gara

Indipendentemente da quanto convenuto ai sensi della Legge 12.1(b) (Numero di innings),

(a) la gara sarà persa da una squadra che

(i) si dichiara sconfitta

o (ii) secondo il parere degli arbitri, si rifiuta di giocare
e in questo caso gli arbitri assegneranno la vittoria all'altra squadra.

(b) se un arbitro ritiene che il comportamento tenuto da un giocatore o da più giocatori possa far intendere il rifiuto di giocare da parte di una delle due squadre, in questo caso gli arbitri si accerteranno insieme delle cause di tale comportamento. Se poi, insieme, convengono che tale azione costituisca veramente intenzione di non proseguire nel gioco, dovranno informare il capitano di questa squadra. Se il capitano persiste in tale comportamento, gli arbitri assegneranno la vittoria in conformità al punto (a) precedente.

(c) se l'azione di cui al punto (b) precedente avviene dopo che il gioco è iniziato e non costituisce un rifiuto di giocare,

(i) il tempo perso di gioco sarà conteggiato dall'inizio dell'azione fino alla ripresa del gioco, in conformità alla Legge 15.5 (Variazione dei momenti concordati per gli intervalli).

(ii) il momento di chiusura del gioco di quel giorno si sposterà per tale durata, in conformità con la Legge 3.9 (Sospensione di gioco per condizioni pericolose o irragionevoli).

(iii) se del caso, nessun over sarà dedotto durante l'ultima ora di gara solamente a causa di questo tempo.

4. Partite basate su consenso ai sensi della Legge 12.1(b)

Per le partite per le quali vi è un accordo ai sensi della Legge 12.1(b) (Numero di innings), se il risultato non viene determinato con le modalità di cui ai precedenti punti 1, 2 o 3, il risultato viene determinato in base all'accordo.

5. Tutte le altre partite – Tie o Draw

(a) Un Tie

Il risultato di una gara sarà un "Tie" quando, al termine del gioco, i punteggi saranno identici, ma solo se la squadra in battuta per ultima ha completato i suoi innings.

(b) Un Draw

Una gara che è terminata secondo la definizione della Legge 16.9 (Conclusione della gara), senza che vi sia stato un risultato ai sensi dei precedenti punti (a) o 1, 2 e 3, sarà considerata Draw.

6. Colpo vincente o extras

(a) Non appena si è raggiunto il risultato, come definito ai precedenti punti 1, 2, 3, 4 e 5(a), la gara deve avere termine. Nulla di ciò che accadrà da quel momento in poi, tranne nelle circostanze della Legge 42.17(b) (Punti di penalizzazione), si dovrà considerare come facente parte della gara stessa. Notare anche il seguente punto 9.

(b) 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 dell'eliminazione dello striker tramite una presa al volo.

(c) 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.

7. Dichiarazione del risultato

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 rimasti.

Se, senza aver totalizzato un numero di corse superiore a quello della squadra avversaria, la squadra alla battuta ha perso tutti i suoi wickets, ma a causa dell'assegnazione di 5 penalità il totale delle corse 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 stata 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.

8. Precisione del risultato

Tutte le decisioni in merito alla correttezza del risultato saranno di competenza degli arbitri. Vedere Legge 3.15 (Verifica del punteggio).

9. Errori nella registrazione dei punti

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 al punto 10 seguente, adotteranno la seguente procedura.

(a) Se, quando i giocatori hanno lasciato il campo, la squadra in battuta per ultima non ha completato il suo inning e

(i) il numero di overs da lanciare nell'ultima ora o in quell'inning non è stato completato

- o (ii) il tempo deciso per la fine del gioco o la fine dell'inning non è stato ancora raggiunto

allora, a meno che una squadra dichiari la propria sconfitta, gli arbitri ordineranno di riprendere il gioco.

Se le circostanze lo consentono, il gioco continuerà fino a completare il numero prescritto di overs e a raggiungere il tempo per la fine del gioco o la fine dell'inning, in base al caso, a meno che sia raggiunto prima un risultato. Il numero di overs e il tempo restante saranno calcolati secondo il 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.

- (b) 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.

10. Risultato da non variare

Dopo che gli arbitri hanno convenuto con i segnapunti in merito alla precisione del punteggio al termine della gara - vedere Legge 3.15 (Verifica del punteggio) e Legge 4.2 (Verifica del punteggio) - da quel momento il risultato non può più essere cambiato.

LEGGE 22 L'OVER

1. Numero di palle

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

2. Inizio di un 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.

3. Palle da non contare nell'over

- (a) Una palla non dovrà essere conteggiata come una delle 6 palle dell'over se non è stata lanciata, sebbene – come nella Legge 42.15 (Lanciatore che tenta di eliminare Run Out il non-striker prima del lancio) – il battitore possa essere eliminato o altri eventi possano capitare senza che la palla sia lanciata.
- (b) Una palla lanciata dal lanciatore non potrà contare come una delle 6 palle dell'over
 - (i) se è stata chiamata morta o se è considerata palla morta, prima che il battitore abbia avuto l'opportunità di giocarla. Vedere Legge 23.6 (Dead Ball; palla è conteggiata come una palla dell'over).
 - (ii) se è stata chiamata morta nelle circostanze della Legge 23.4(b)(vi) (Arbitro che chiama e segnala il dead ball). Notare anche le disposizioni speciali della Legge 23.4(b)(v).
 - (iii) se è un No Ball. Vedere Legge 24 (No Ball).
 - (iv) se è un Wide. Vedere Legge 25 (Wide Ball).
 - (v) quando vengono assegnati 5 Punti di penalizzazione alla squadra in battuta ai sensi delle Leggi 2.6 (Giocatore che rientra in campo senza permesso), 41.2 (Presa della palla), 42.4 (Tentativo deliberato di distrarre lo striker) e 42.5 (Distrazione o ostruzione intenzionale di un battitore).
- (c) I lanci diversi da quelli di cui ai precedenti punti (a) e (b) sono considerati palle valide. Solo le palle valide contano ai fini delle 6 palle dell'over.

4. Chiamata di Over

Quando sono state lanciate 6 palle valide e la palla diventa morta, l'arbitro deve chiamare Over prima di lasciare il wicket. Vedere anche Legge 23.3 (Chiamata di Over o Time).

5. Errore dell'arbitro

- (a) Se l'arbitro sbaglia a contare il numero di palle valide, l'over sarà conteggiato secondo quello che ritiene l'arbitro.
- (b) 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.

6. Cambio di lato del lanciatore

Ad un lanciatore sarà permesso cambiare il lato di lancio come desidera, assicurandosi solamente che non lanci due overs, o parti di essi, consecutivamente nello stesso inning.

7 Fine dell'over

- (a) 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 Legge.
- (b) 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.

8. Lanciatore incapacitato o sospeso durante un 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 segnerà "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'inning.

LEGGE 23 DEAD BALL

1. La palla è morta

- (a) La palla diventa morta quando
 - (i) è definitivamente bloccata nelle mani del ricevitore o del lanciatore.
 - (ii) viene effettuato un fuoricampo. Vedere Legge 19.3 (Registrazione di un fuoricampo).
 - (iii) un battitore è eliminato. La palla verrà considerata morta dal momento dell'incidente che ha provocato l'eliminazione.
 - (iv) se giocata oppure no, rimane bloccata tra la mazza e il corpo del battitore o fra i suoi vestiti o la sua attrezzatura.
 - (v) se giocata oppure no, si ferma nei vestiti o nell'attrezzatura di un battitore o nei vestiti di un arbitro.
 - (vi) si ferma nel casco protettivo portato da un membro della squadra al fielding.
 - (vii) c'è un'assegnazione di Punti di penalizzazione ai sensi della Legge 2.6 (Giocatore che rientra in campo senza permesso) o 41.2 (Presa della palla). La palla non verrà conteggiata come una dell'over.
 - (viii) viene contravvenuta la Legge 41.3 (Caschi protettivi che appartengono alla squadra al fielding).
 - (ix) Viene chiamato un Lost Ball. Vedere Legge 20 (Palla persa).
- (b) 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.

2. Palla definitivamente bloccata

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

3. Chiamata di Over o Time

La chiamata di Over (vedere Legge 22.4) e la chiamata di Time (vedere Legge 16.2) non possono essere fatte finché la palla è morta ai sensi del precedente punto 1 o del successivo punto 4.

4. Arbitro che chiama e segnala il dead ball

- (a) Quando la palla è diventata morta in base al precedente punto 1, l'arbitro dal lato del lanciatore può chiamare e segnalare "Dead Ball", se si rende necessario per informare i giocatori.
- (b) L'uno o l'altro arbitro chiamerà e segnerà "Dead Ball" quando
 - (i) interviene in caso di gioco scorretto.
 - (ii) avviene una ferita seria ad un giocatore o a un arbitro.
 - (iii) lascia la sua normale posizione per consultarsi con il collega.
 - (iv) uno o entrambi i bails cadono dal wicket dello striker prima che abbia l'opportunità di giocare la palla.
 - (v) 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 è stato pronto a ricevere la palla lanciata per validi motivi, la palla non verrà conteggiata come una dell'over.
 - (vi) 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. Notare anche il successivo punto (vii).
La palla non verrà conteggiata come una dell'over.
 - (vii) si verifica un tentativo intenzionale di distrarre ai sensi delle Leggi 42.4 (Tentativo deliberato di distrarre lo striker) o 42.5 (Distrazione o ostruzione intenzionale di un battitore). La palla non verrà conteggiata come una dell'over.
 - (viii) al lanciatore cade casualmente la palla prima di effettuare il lancio.
 - (ix) 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 Legge 42.15 (Lanciatore che tenta di eliminare Run Out il non-striker prima del lancio).
 - (x) è tenuto a farlo in base alle disposizioni di qualsiasi altra Legge.

5. La palla cessa di essere morta

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

6. Dead Ball; palla è conteggiata come una palla dell'over

- (a) Quando la palla che è stata lanciata viene chiamata morta o dev'essere considerata morta, in tal caso, diversamente da quanto indicato al punto (b) seguente,
 - (i) non conterà nell'over se lo striker non ha avuto l'opportunità di giocarla.
 - (ii) 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 al precedente punto 4(b)(vi) e nelle Leggi 2.6 (Giocatore che rientra in campo senza permesso), 41.2 (Presa della palla), 42.4 (Tentativo deliberato di distrarre lo striker) e 42.5 (Distrazione o ostruzione intenzionale di un battitore).

- (b) Al precedente punto 4(b)(v), la palla non conterà nell'over solo se vengono soddisfatte entrambe le condizioni di non tentare di giocare la palla e che esista un motivo valido per non essere pronti. Diversamente il lancio sarà una palla valida.

LEGGE 24 NO BALL

1. Modo di lancio

- (a) 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".
- (b) Il lancio sottobraccio non sarà consentito tranne che nel caso di un accordo in tal senso effettuato prima della gara.

2. Lancio regolare – il braccio

Affinché un lancio sia considerato regolare, rispetto al braccio, la palla non deve essere "tirata". Vedere il punto 3 seguente.

Anche se la responsabilità di accertare che il lancio sia regolare in base al presente articolo è principalmente dell'arbitro dal lato dello striker, nulla in questa Legge impedisce che l'arbitro dal lato del lanciatore chiami e segnali "No Ball" se si accorge che la palla è stata "tirata".

- (a) Se, secondo il parere di uno o dell'altro arbitro, la palla è stata "tirata", 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
- (i) ammonire il lanciatore. Questo ammonimento varrà per tutto l'inning.
 - (ii) informare il capitano della squadra al fielding del motivo di questa azione.
 - (iii) informare i battitori al wicket su ciò che è accaduto.
- (b) Se uno o l'altro arbitro ritengono che, dopo tale ammonimento, un nuovo lancio da parte dello stesso lanciatore nel medesimo inning è "tirato", l'arbitro interessato ripeterà la procedura precisata al precedente punto (a), indicando al lanciatore che si tratta dell'ultimo avvertimento.

Questo avvertimento varrà anche per tutto l'inning.

- (c) Se uno dei due arbitri ritiene che un altro lancio da parte dallo stesso lanciatore nel medesimo inning è "tirato", l'arbitro interessato dovrà chiamare e segnalare "No Ball". Quando la palla è morta informerà l'altro arbitro del motivo della chiamata.

Inoltre l'arbitro dal lato del lanciatore dovrà

- (i) 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 e che non potrà lanciare quello successivo o qualsiasi parte dell'over.
Il lanciatore cui è stata imposta l'interruzione dei lanci non potrà più lanciare in quell'inning.
 - (ii) informare i battitori al wicket e, non appena possibile, il capitano della squadra in battuta riguardo al fatto.
- (d) Non appena possibile dopo la partita, gli arbitri segnaleranno insieme il fatto ai dirigenti della squadra al fielding e agli ufficiali di gara, che prenderanno le misure ritenute più opportune contro il capitano ed il lanciatore interessati.

3. Definizione di lancio regolare – il braccio

Una palla è lanciata regolarmente rispetto al braccio se, una volta che il braccio del lanciatore ha raggiunto il livello della spalla nel movimento di lancio, il gomito non viene raddrizzato completamente o parzialmente fino al momento in cui la palla non ha lasciato la mano. Questo non esclude la flessione o la rotazione del polso del lanciatore nel movimento di lancio.

4. Lanciatore che tira la palla verso il lato dello striker prima del lancio

Se il lanciatore tira la palla verso il lato dello striker prima di entrare la sua fase di lancio, uno dei due arbitri chiamerà e segnerà "No Ball". Vedere Legge 42.16 (Battitori che "rubano" una corsa). Tuttavia, in questo caso non si dovrà applicare la procedura descritta al punto 2 precedente (ammonimento, informazione, avvertimento finale, misure contro il lanciatore e segnalazione).

5. Lancio regolare – i piedi

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

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

6. Palla che rimbalza più di due volte o che rotola lungo la terra

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

- (i) rimbalza più di due volte
 - o (ii) rotola lungo la terra
- prima di aver raggiunto la popping crease.

7. Palla che si ferma davanti al wicket dello striker

Se una palla lanciata dal lanciatore si ferma davanti alla linea del wicket dello striker, 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".

8. Chiamata di No Ball per infrazione ad altre leggi

Oltre che per i casi descritti precedente, un arbitro chiamerà e segnerà "No Ball" come richiesto dalle seguenti Leggi.

Legge 40.3 - Posizione del ricevitore

Legge 41.5 - Limitazione dei **fielders** sull'on-side

Legge 41.6 - Fielders che non devono invadere il pitch

Legge 42.6 - Lancio scorretto e pericoloso

Legge 42.7 - Lancio scorretto e pericoloso – azioni dell'arbitro

Legge 42.8 - Lancio intenzionale di palle alte senza rimbalzo

9. Revoca della chiamata di No Ball

Un arbitro revocherà la chiamata di "No Ball" se la palla, per qualsiasi motivo, non ha lasciato la mano del lanciatore.

10. Il No Ball esclude il Wide

Una chiamata di No Ball escluderà sempre la chiamata di Wide. Vedere Leggi 25.1 (Giudicare un wide) e 25.3 (Chiamata e segnalazione di Wide Ball).

11. Palla non morta

La palla non diventa morta alla chiamata di No Ball.

12. Penalità per il No Ball

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

13. Punti risultanti da un No Ball – come registrarli

Il punto di penalità per il No Ball sarà annotato come “No Ball extra”. Se sono state assegnate altre penalità per una squadra o l'altra, queste dovranno essere registrate secondo la Legge 42.17 (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 “No Ball extras”.

Oltre a qualsiasi assegnazione dei 5 Punti di penalizzazione, tutti i punti risultanti dal No Ball, così come saranno da registrare come “No Ball extras” o da accreditare allo striker, saranno da addebitare al lanciatore.

14. Lancio da non contare

Una palla No Ball non conterà come una delle palle dell'over. Vedere Legge 22.3 (Palle da non contare nell'over).

15. Eliminazione da un No Ball

Quando è stato chiamato un No Ball, nessun battitore potrà essere eliminato tranne che secondo le Leggi 33 (Palla toccata con la mano), 34 (Palla colpita due volte), 37 (Ostruzione del campo) e 38 (Run Out).

LEGGE 25 WIDE BALL

1. Giudicare un wide

- (a) Se il lanciatore lancia una palla, che non sia un No Ball, l'arbitro la giudicherà Wide se, secondo la definizione di cui al successivo punto (b), a suo parere, la palla passa larga dallo striker in piedi ed inoltre sarebbe passata larga se egli si fosse trovato nella normale posizione di guardia.
- (b) La palla dovrà essere considerata larga dallo striker se passa fuori dal raggio d'azione dello striker tanto da non poter essere colpita con un normale colpo.

2. Lancio non wide

L'arbitro non dovrà giudicare che un lancio è wide

- (a) se lo striker, muovendosi,
 - (i) causa il passaggio largo della palla, come definito dal punto 1(b) precedente
 - o (ii) fa in modo che la palla non sia larga e possa quindi essere colpita con un normale colpo.
- (b) se la palla tocca la mazza o il corpo dello striker.

3. Chiamata e segnalazione di Wide

- (a) 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 giudicherà 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.
- (b) L'arbitro dovrà revocare la chiamata di Wide se dopo ci sarà stato qualsiasi contatto della palla con la mazza o con il corpo del battitore.
- (c) L'arbitro dovrà revocare la chiamata di Wide se il lancio è stato chiamato No Ball. Vedere Legge 24.10 (Il No Ball esclude il Wide).

4. Palla non morta

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

5. Penalità per il wide

Una penalità di un punto sarà immediatamente assegnata per la chiamata di Wide. A meno che la chiamata sia stata revocata (vedere 3(b) e (c) precedente), questa penalità sarà assegnata anche se il battitore sarà stato eliminato e dovrà essere sommata a tutti altri punti ottenuti, a qualsiasi fuoricampo e a tutti altri punti di penalità.

6. Punti risultanti da un wide – come annotarli

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

7. Lancio wide da non contare

Un wide non dovrà essere contato come uno dei lanci dell'over. Vedere Legge 22.3 (Palle da non contare nell'over).

8. Eliminazione da un wide

In seguito ad una chiamata di Wide, nessuno dei due battitori potrà essere eliminato tranne che secondo le Leggi 33 (Palla toccata con la mano), 35 (Hit wicket), 37 (Ostruzione del campo), 38 (Run Out) e 39 (Stumped).

LEGGE 26 BYE E LEG BYE

1. Byes

Se la palla, non essendo un no ball o 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".

2. Leg byes

- (a) 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
 - (i) tentato di giocare la palla con la sua mazza
 - o (ii) provato ad evitare di essere colpito dalla palla.
- (b) Se l'arbitro è convinto che si sia verificata una di queste condizioni, le corse verranno contate come segue.
 - (i) In caso di
 - o assenza di contatto successivo con la persona o la mazza dello striker,
 - o solo contatto involontario con la persona o la mazza dello striker,

le corse completate dai battitori o un fuoricampo ottenuto verranno accreditati allo striker nel caso di contatto successivo con la sua mazza, altrimenti alla squadra in battuta come al successivo punto (c).

- (ii) Se lo striker effettua intenzionalmente un secondo colpo legittimo, si applicheranno le Leggi 34.3 (Palla colpita legittimamente più di una volta) e 34.4 (Corse permesse da una palla colpita legittimamente più di una volta).
- (c) Le corse in (b)(i) precedente, a meno che non siano state accreditate allo striker,
 - (i) se il lancio è un no ball, verranno assegnate come leg byes.
 - (ii) se è stata chiamata No Ball, verranno registrate assieme alla penalità per no ball, come “No Ball extras”.

3. Leg byes da non assegnare

Se nelle circostanze di cui al punto 2(a) precedente, l'arbitro ritiene che nessuna delle condizioni (i) e (ii) sia stata rispettata, non concederà i leg byes. Alla squadra in battuta non sarà assegnato alcun punto per quel lancio, a parte l'eventuale punto di penalità se la palla è un no ball. Inoltre, nessun'altra penalità verrà data alla squadra in battuta per quel lancio. Si dovrà adottare la seguente procedura.

- (a) Se non si sono verificate delle corse ma la palla è andata fuoricampo, l'arbitro chiamerà e segnerà “Dead Ball” e non assegnerà il fuoricampo.
- (b) Se sono state tentate delle corse e se
 - (i) nessuno dei due battitori è stato eliminato e la palla non è diventata morta per nessun altro motivo, l'arbitro chiamerà e segnerà “Dead Ball” appena una corsa è stata completata o la palla ha raggiunto il fuoricampo. La corsa o il fuoricampo non sarà assegnato. I battitori torneranno nelle loro posizioni originali.
 - (ii) prima che una corsa sia stata completata o che la palla sia uscita dal campo, un battitore è stato eliminato o la palla è diventata morta per qualsiasi altro motivo, tutte le disposizioni delle Leggi verranno applicate, salvo che nessun punto e nessuna penalità verranno accreditati alla squadra in battuta, tranne la penalità per no ball se applicabile.

LEGGE 27 APPELLI

1. L'arbitro non può eliminare un battitore senza l'appello

Nessuno dei due arbitri potrà dare “out” un battitore, anche se può essere eliminato secondo le Leggi, senza un appello fatto da un fielder. Ciò non escluderà che un battitore che sarebbe eliminato in virtù di una delle Leggi lasci autonomamente il suo wicket senza che sia stato fatto un appello. Notare, tuttavia, le disposizioni di cui al punto 7 seguente.

2. Battitore eliminato

Un battitore è eliminato se

- (a) è dato “out” da un arbitro, dopo l'appello
- (b) è “out” in virtù di una delle Leggi e lascia autonomamente il suo wicket come al punto 1 precedente.

3. Tempo per gli appelli

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 Legge 16.2 (Chiamata di Time) e Legge 22.2 (Inizio di un over).

4. Appello “How’s That?”

L’appello “How’s That?” è valido per tutti i tipi di richiesta di eliminazione.

5. Risposta all’appello

L’arbitro dal lato dello striker risponderà a tutti gli appelli risultanti dalle Leggi 35 (Hit Wicket), 39 (Stumped) o 38 (Run Out) quando questo avviene al lato del ricevitore. 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 al punto 3 precedente, a condizione che ciascuno stia valutando solo le richieste inerenti alla propria giurisdizione.

6. Consultazione degli arbitri

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”.

7. Battitore che lascia il suo wicket per un equivoco

Un arbitro interverrà se convinto che un battitore, non essendo 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 richiamerà il battitore.

8. Ritiro di un appello

Il capitano della squadra al fielding può ritirare un appello soltanto con il consenso dell’arbitro sotto la cui giurisdizione era stato effettuato. Egli deve farlo prima che il battitore uscente abbia lasciato il campo di gioco. Se tale consenso è stato dato, l’arbitro interessato, se applicabile, revocherà la decisione e richiamerà il battitore.

9. Decisione dell’arbitro

Un arbitro può modificare la sua decisione a condizione che tale modifica sia tempestiva. A parte ciò, la decisione dell’arbitro, una volta presa, è definitiva.

LEGGE 28 IL WICKET È CADUTO

1. Caduta del wicket

- (a) Il wicket si considera caduto se un bail viene completamente rimosso dalla sommità degli stumps, o uno stump cade per terra colpito
- (i) dalla palla,
 - o (ii) dalla mazza dello striker o da ogni parte della mazza, se la sta tenendo,
 - o (iii) nonostante le disposizioni della Legge 6.8(a), dalla mazza dello striker in caduta se l’ha lasciata andare o da qualsiasi pezzo della mazza che è staccato
 - o (iv) dal corpo dello striker o da qualsiasi parte dei vestiti o delle protezioni indossati dallo stesso che è staccata,
 - o (v) 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.
- Il wicket inoltre si considera caduto se un fielder colpe o tira fuori dal terreno uno stump nello stesso modo.

- (b) 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.

2. Un bail rimosso

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 al punto 1 precedente.

3. Ricostruire il wicket

Se il wicket è rotto o caduto mentre la palla è in gioco, l'arbitro non ricostruirà il wicket fino a che la palla non sarà diventata morta. Vedere Legge 23 (Dead Ball). Tutti i fielders, tuttavia, possono, mentre la palla è in gioco,

- (i) riposizionare il/i bails sulla sommità degli stumps.
- (ii) reinserire nel terreno uno o più stumps nel punto in cui si trovava originariamente il wicket.

4. Dispensa dall'uso dei bails

Se gli arbitri hanno acconsentito a dispensare dall'uso dei bails, in conformità alla Legge 8.5 (Dispensa dall'uso dei bails), la decisione sulla caduta del wicket è presa dall'arbitro di competenza.

- (a) Dopo una decisione 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 indossate, come descritto ai precedenti punti 1(a) (ii), (iii) e (iv), o da un fielder come descritto al precedente punto 1(a)(v).
- (b) Se il wicket è già stato rotto o è caduto, il punto (a) precedente si applicherà a tutti gli stumps ancora nel terreno. Qualsiasi fielder può ripristinare uno o più stumps, in conformità con il punto 3 precedente, per avere la possibilità di far cadere il wicket.

LEGGE 29 BATTITORE FUORI DALLA SUA AREA

1. Quando è considerato fuori dalla sua area

- (a) 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.
- (b) Fermo restando quanto precisato al precedente punto (a), se un battitore che sta correndo ha toccato terra con una parte del piede dietro alla popping crease e continua a correre verso il wicket su quel lato ed oltre, l'eventuale successiva perdita totale di contatto col terreno da parte del corpo o della mazza del battitore durante l'accelerazione costante in avanti non viene considerata fuori dalla sua area.

2. Qual è l'area del battitore

- (a) Se solo un battitore è all'interno di un'area
 - (i) questa è la sua area
 - (ii) rimane la sua area anche se viene raggiunto dall'altro battitore.
- (b) Se entrambi i battitori sono nella stessa area ed uno di loro successivamente la lascia, si applica il punto (a)(i).
- (c) 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.
- (d) Se un'area appartiene ad un battitore, allora, a meno che ci sia uno striker con corridore, l'altra area appartiene all'altro battitore indipendentemente dalla sua posizione.

- (e) Quando un battitore con un corridore è striker, la sua area è sempre quella dal lato del ricevitore. Tuttavia, i punti (a), (b), (c) e (d) precedente dovranno essere applicati, ma soltanto al corridore ed al non-striker; quell'area apparterrà anche al non-striker o al corridore, secondo le circostanze.

3. Posizione del non-striker

Se il non-striker 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 fare in maniera opposta.

LEGGE 30 BOWLED

1. Eliminazione Bowled

- (a) 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.
- (b) 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 alla Legge 33 (Palla toccata con la mano), Legge 37 (Ostruzione del campo), Legge 38 (Run Out) e Legge 39 (Stumped).

2. Il Bowled ha la precedenza

Lo striker è eliminato **Bowled** se il suo wicket è caduto in base al punto 1 precedente, anche se sarebbe stato possibile eliminarlo per altre motivazioni.

LEGGE 31 TIMED OUT

1. Eliminazione Timed Out

- (a) 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.
- (b) Nel caso di ritardo prolungato nel quale nessun battitore arriva al wicket, gli arbitri adotteranno la procedura di cui alla Legge 21.3 (Arbitri che assegnano una gara). Ai fini di tale Legge, per individuare l'inizio dell'azione, sarà considerata la scadenza dei 3 minuti citati sopra.

2. Il lanciatore non ottiene l'assegnazione

Il lanciatore non ottiene l'assegnazione del wicket.

LEGGE 32 CAUGHT

1. Eliminazione 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 correttamente da un fielder prima di toccare terra.

2. Il Caught ha la precedenza

Se i criteri di cui al punto 1 precedente sono soddisfatti e lo striker non è eliminato Bowled, allora è eliminato Caught, anche se potrebbe subire un'eliminazione per altri motivi.

3. Una presa al volo corretta

Una presa al volo sarà considerata corretta se

- (a) nell'atto di effettuare la presa al volo
 - (i) tutti i fielders in contatto con la palla sono all'interno del campo di gioco. Vedere il successivo punto 4.
 - (ii) la palla in nessun momento è stata in contatto con oggetti posti fuori dal perimetro del campo.

L'atto di presa al volo inizierà quando ogni parte di un fielder, salvo un casco protettivo, ha toccato la palla al volo e si concluderà quando un fielder ottiene il controllo completo sia della palla sia del suo movimento.

- (b) la palla è attaccata al corpo del fielder che ha fatto la presa al volo o, casualmente, nei suoi vestiti o, nel caso del ricevitore, nelle protezioni per le sue gambe. Tuttavia, non è una presa valida se la palla rimane bloccata nel casco protettivo portato da un fielder. Vedere Legge 23 (Dead Ball).
- (c) la palla non tocca terra, anche se la mano che la tiene tocca terra nell'atto di effettuare la presa.
- (d) 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.
- (e) un fielder prende al volo la palla dopo che ha toccato un arbitro, un altro fielder o l'altro battitore.
Tuttavia, non è presa valida se la palla ha toccato un casco protettivo portato da un fielder. La palla rimane in gioco.
- (f) un fielder prende al volo la palla dopo che la palla ha attraversato il perimetro del campo, a condizione che
 - (i) non abbia alcuna parte del corpo a terra sul perimetro o fuori dal perimetro del campo quando è in contatto con la palla.
 - (ii) la palla non abbia toccato terra fuori dal perimetro del campo. Vedere Legge 19.3 (Registrazione di un fuoricampo).
 Vedere anche Legge 19.4 (Palla fuori dal perimetro).
- (g) 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.

4. Fielder all'interno del campo di gioco

- (a) Un fielder non è all'interno del campo di gioco se ha qualsiasi parte del corpo che tocca il perimetro o il terreno fuori dal perimetro. Vedere Legge 19.3 (Registrazione di un fuoricampo).
- (b) 6 punti verranno assegnati se un **fielder**
 - (i) ha qualsiasi parte del corpo che tocca il perimetro o il terreno fuori dal perimetro, nel momento in cui effettua la presa al volo.
 - (ii) prende al volo la palla e successivamente tocca il perimetro o spinge qualsiasi parte del suo corpo fuori dal perimetro mentre afferra la palla ma prima di completare la presa.
Vedere Leggi 19.3 (Registrazione di un fuoricampo) e 19.5 (Corse concesse per i fuoricampo).

5. Nessun punto da registrare

Se lo striker è eliminato Caught, le corse completate dai battitori prima che la presa al volo sia stata eseguita non saranno assegnate; verranno invece date tutte le penalità per le due squadre. La Legge 18.12 (Ritorno del battitore al wicket che ha lasciato) verrà applicata al momento del catch.

LEGGE 33 PALLA TOCCATA CON LA MANO

1. Eliminazione Handled The Ball

- (a) L'uno o l'altro battitore è eliminato **Handled The Ball** se, mentre la palla è in gioco, tocca intenzionalmente la palla con la mano o con le mani che non impugnano la mazza, salvo con il consenso di un fielder.
- (b) Ad entrambi i battitori si applica il disposto della presente Legge se, mentre la palla è in gioco, e senza il consenso di un fielder, si servono di una o di entrambe le mani che non impugnano la mazza per rilanciare la palla ad un fielder.

2. Not Out per Handled The Ball

Nonostante il punto 1 precedente, un battitore non sarà eliminato secondo questa Legge se tocca la palla per evitare di essere ferito.

3. Punti assegnati

Se un battitore è eliminato ai sensi di questa Legge, tutte le corse completate prima dell'atto, insieme a tutte penalità assegnate all'una o all'altra squadra, saranno assegnate. Vedere Leggi 18.6 (Punti assegnati per penalità) e 18.9 (Registrazione dei punti quando un battitore viene eliminato).

4 Il lanciatore non ottiene l'assegnazione

Il lanciatore non ottiene l'assegnazione del wicket.

LEGGE 34 PALLA COLPITA DUE VOLTE

1. Eliminazione Hit The Ball Twice

- (a) 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 punto 3 seguente, la Legge 33 (Palla toccata con la mano) e la Legge 37 (Ostruzione del campo).
- (b) Per questa legge, la parola "colpire" include il contatto con il corpo dello striker.

2. Not Out per Hit The Ball Twice

Nonostante il punto 1(a) precedente, lo striker non potrà essere eliminato secondo questa Legge se

- (i) esegue un secondo o successivo colpo per restituire la palla a qualsiasi membro della squadra al fielding. Notare, tuttavia, le disposizioni della Legge 37.4 (Restituzione della palla ad un membro della squadra al fielding).
- (ii) colpisce intenzionalmente la palla dopo che questa ha toccato un fielder. Notare, tuttavia, le disposizioni della Legge 37.1 (Eliminazione Obstructing The Field).

3. Palla colpita legittimamente più di una volta

Solamente per difendere il suo wicket e prima che la palla sia stata toccata da un fielder, lo striker può eseguire legittimamente un secondo o successivo colpo con la mazza o con qualsiasi parte del suo corpo tranne la mano che non tiene la mazza.

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 Legge 37.3 (Ostruzione della presa al volo di una palla).

4. Corse permesse da una palla colpita legittimamente più di una volta

Quando la palla è colpita legittimamente più di una volta, come consentito al precedente punto 3, solo il primo colpo deve essere considerato nella decisione di concedere le corse e di come registrarle.

- (a) Se sul primo colpo l'arbitro è convinto che
 - (i) la palla ha colpito prima la mazza
 - o (ii) lo striker ha tentato di colpire la palla con la sua mazza
 - o (iii) lo striker ha provato ad evitare di essere colpito dalla palla,allora tutte le penalità applicabili alla squadra in battuta saranno concesse.
- (b) Inoltre, se si sono riscontrate le condizioni di cui al punto (a) precedente e se derivano soltanto da overthrows, le corse completate dai battitori o un fuoricampo saranno assegnati. Essi saranno accreditati allo striker se il primo colpo è stato con la mazza. Se il primo colpo, invece, è stato con il corpo, essi saranno registrati come leg byes o no ball extras, in base al caso specifico. Vedere Legge 26.2 (Leg byes).
- (c) Se si sono verificate le condizioni di cui al punto (a) precedente e c'è stato un overthrow dopo il momento in cui i battitori hanno iniziato a correre, ma prima che una corsa sia stata completata,
 - (i) soltanto le corse completate o un fuoricampo avvenuti successivamente saranno assegnati. Ai fini della presente clausola e del successivo punto (iii), la prima corsa conterà come corsa completata se, e soltanto se, i battitori non si saranno già incrociati al momento del tiro.
 - (ii) se in queste circostanze la palla va fuori dal campo con il tiro, nonostante le disposizioni della Legge 19.7 (Overthrow o atto intenzionale dei fielder), verrà assegnato il solo fuoricampo.
 - (iii) se la palla va fuori dal campo come risultato di un altro overthrow, allora le corse completate dai battitori dopo il primo tiro e prima del secondo saranno assegnate in aggiunta al fuoricampo. La corsa in atto durante il primo tiro conterà come corsa completata soltanto se i battitori non si sono ancora incrociati in quel momento. La corsa in atto durante l'ultimo tiro conterà soltanto come corsa completata se i battitori si sono già incrociati in quel momento. La Legge 18.12 (Ritorno del battitore al wicket che ha lasciato) si applicherà dal momento del tiro finale.
- (d) Se, secondo il parere dell'arbitro, nessuna delle condizioni di cui al punto (a) precedente sono state soddisfatte, sia che ci sia un overthrow oppure no, nessun punto sarà assegnato da quel lancio alla squadra in battuta altro che la eventuale penalità per no ball. Inoltre, nessun'altra penalità sarà data alla squadra in battuta.

5. Palla colpita legittimamente più di una volta – azione dell'arbitro

Se nessuna corsa deve essere assegnata, o per le condizioni di cui al punto 4(d) precedente, o perché non c'è stato overthrow e

- (a) se nessuna corsa è stata tentata ma la palla ha raggiunto il perimetro del campo, l'arbitro chiamerà e segnerà "Dead Ball" e rifiuterà l'assegnazione del fuoricampo.
- (b) se i battitori corrono e
 - (i) nessuno dei due battitori è stato eliminato e la palla non è diventata morta per nessun altro motivo, l'arbitro chiamerà e segnerà "Dead Ball" appena una corsa è stata completata o la palla ha raggiunto il perimetro. La corsa o il fuoricampo non sarà assegnato. I battitori torneranno nelle loro posizioni originali.
 - o (ii) un battitore è eliminato, o per qualunque altro motivo la palla è diventata morta prima che una corsa sia stata completata o che la palla abbia raggiunto il perimetro del campo, tutte le disposizioni delle Leggi verranno applicate salvo che la concessione di penalità alla squadra in battuta sarà come indicato ai punti 4(a) o 4(d) precedente, in base al caso.

6. Il lanciatore non ottiene l'assegnazione

Il lanciatore non ottiene l'assegnazione del wicket.

LEGGE 35 HIT WICKET

1. Eliminazione Hit Wicket

- (a) 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 nella Legge 28.1(a)(ii) e (iii) (Caduta del wicket).
- o (i) durante qualsiasi movimento da lui fatto preparandosi a ricevere la palla o ricevendola,
 - o (ii) uscendo dalla sua area per la prima corsa dopo aver colpito o colpendo la palla,
 - o (iii) 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,
 - o (iv) nel fare un secondo o successivo legittimo colpo alla palla per difendere il suo wicket, come descritto nella Legge 34.3 (Palla colpita legittimamente più di una volta).
- (b) Se lo striker abbatte il suo wicket in uno dei modi descritti nella Legge 28.1(a)(ii) e (iii) (Caduta del wicket) prima che il lanciatore abbia iniziato su fase di lancio, uno dei due arbitri chiamerà e segnalerà il Dead Ball.

2. Not Out per Hit Wicket

Nonostante il punto 1 precedente, il battitore non è eliminato secondo questa Legge se il suo wicket viene abbattuto in uno dei modi descritti al punto 1 precedente se

- (a) accade dopo aver completato tutte le azioni relative alla ricezione della palla, tranne quello che risulta dai punti 1(a)(ii), (iii) e (iv) precedente.
- (b) accade mentre sta correndo, tranne che nell'inizio della sua prima corsa.
- (c) accade quando sta provando ad evitare di essere eliminato Run Out o Stumped.
- (d) accade mentre sta provando ad evitare un throw-in in qualunque momento.
- (e) il lanciatore, dopo aver iniziato su fase di lancio, non lancia la palla. In questo caso uno dei due arbitri chiamerà e segnalerà immediatamente "Dead Ball". Vedere Legge 23.4 (Arbitro che chiama e segnala il dead ball) .
- (f) il lancio è un no ball.

LEGGE 36 LEG BEFORE WICKET (LBW)

1. Eliminazione LBW

Lo striker sarà eliminato LBW nelle circostanze descritte qui di seguito.

- (a) Il lanciatore lancia una palla che non sia un no ball
- e (b) la palla, se non è senza rimbalzo, rimbalza nell'area immaginaria che unisce i due wickets o nell'off-side del wicket dello striker
- e (c) la palla, che non ha previamente toccato la sua mazza, viene intercettata dallo striker, sia al volo sia dopo il rimbalzo, con qualsiasi parte del suo corpo
- e (d) il punto di impatto, a prescindere dall'altezza rispetto ai bails,
 - (i) è nell'area immaginaria che unisce i due wickets

- o (ii) è nell'area immaginaria che unisce i due wickets o fuori dalla linea di off stump, se il battitore non ha effettuato un genuino tentativo di colpire la palla con la mazza
- e (e) in assenza del contatto con lo striker, la palla avrebbe colpito il wicket.

2. Intercettazione della palla

- (a) Nel valutare i punti (c), (d) e (e) del punto 1 precedente, bisogna prendere in considerazione solo il primo contatto.
- (b) Nel valutare il punto (e) in 1 precedente, si parte dal presupposto che il percorso della palla prima dell'intercettazione avrebbe continuato dopo l'intercettazione con il corpo, indipendentemente dalla possibilità che la palla abbia potuto effettuare un nuovo rimbalzo.

3. Off-side del wicket

L'off-side del wicket dello striker sarà determinato in base alla posizione tenuta dal battitore nel momento in cui la palla è entrata in gioco per quel lancio. Vedere l'Appendice D.

LEGGE 37 OSTRUZIONE DEL CAMPO

1. Eliminazione Obstructing The Field

Un battitore è eliminato Obstructing The Field se ostruisce o distrae in maniera volontaria la squadra avversaria con parole o azioni.

Inoltre sarà considerata ostruzione se, mentre la palla è in gioco, l'uno o l'altro battitore volontariamente, e senza il consenso di un fielder, colpisce la palla con la sua mazza o il suo corpo, tranne che con la mano che non tiene la mazza, dopo che la palla stessa ha toccato un fielder. Questa disposizione trova applicazione indipendentemente da eventuali svantaggi per la squadra al fielding. Vedere il successivo punto 4.

2. Ostruzione accidentale

È compito degli arbitri decidere se qualunque ostruzione o distrazione è volontaria oppure no. Consulterà l'altro arbitro se ha dei dubbi in merito.

3. Ostruzione della presa al volo di una palla

Lo striker è eliminato se l'ostruzione o la distrazione volontaria da parte dell'uno o dall'altro battitore impedisce una presa al volo.

Ciò si applicherà anche se lo striker causa l'ostruzione legittimamente difendendo il suo wicket in base alle disposizioni della Legge 34.3 (Palla colpita legittimamente più di una volta).

4. Restituzione della palla ad un membro della squadra al fielding

Un battitore è eliminato secondo questa Legge se, senza il consenso di un fielder e mentre la palla è in gioco, usa la sua mazza o il suo corpo, tranne una mano che non tiene la mazza, per restituire la palla a qualsiasi membro di quella squadra.

5. Punti assegnati

Se un battitore è eliminato in base a questa Legge, le corse completate dai battitori prima che l'errore sia accaduto, insieme alle eventuali penalità assegnate all'una o all'altra squadra, saranno conteggiate. Vedere Leggi 18.6 (Punti assegnati per penalità) e 18.9 (Registrazione dei punti quando un battitore viene eliminato).

Se, tuttavia, 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.

6. Il lanciatore non ottiene l'assegnazione

Il lanciatore non ottiene l'assegnazione del wicket.

LEGGE 38 RUN OUT

1. Eliminazione Run Out

- (a) Un battitore è eliminato Run Out , tranne che secondo il punto 2 seguente, se, in qualunque momento mentre la palla è in gioco,
 - (i) è fuori dalla sua area
 - e (ii) il suo wicket è stato ragionevolmente fatto cadere da un fielder.
- (b) il punto (a) precedente si applicherà anche se è stato chiamato No Ball e se è stata tentata alcuna corsa oppure no, tranne che nelle circostanze descritte al punto 2(e) seguente.

2. Battitore non eliminato Run Out

Nonostante il punto 1 precedente, un battitore non è eliminato Run Out se

- (a) è rimasto all'interno della sua area e successivamente l'ha lasciata per evitare di essere ferito, quando il wicket è stato fatto cadere.
Notare inoltre le disposizioni della Legge 29.1(b) (Quando è considerato fuori dalla sua area).
- (b) la palla non è stata toccata successivamente da un fielder, dopo che il lanciatore ha iniziato la sua fase di lancio, prima che il wicket fosse caduto.
- (c) la palla, giocata dallo striker, o colpita dal suo corpo, colpisce direttamente un casco protettivo portato da un fielder e, senza ulteriore contatto con lui o con qualunque altro fielder, rimbalza direttamente sopra al wicket. Tuttavia, la palla rimane in gioco e l'uno o l'altro battitore può essere eliminato in base al punto 1 precedente se un wicket viene fatto successivamente cadere.
- (d) è eliminato **Stumped**. Vedere Legge 39.1(b) (Eliminazione Stumped).
- (e) È stato chiamato No Ball
 - e (i) è fuori dalla sua base, ma non tenta di fare una corsa
 - e (ii) il suo wicket è ragionevolmente fatto cadere dal ricevitore senza l'intervento di un altro membro del lato fielding.

3. Quale battitore è eliminato

Il battitore eliminato, in base al punto 1 precedente, è quello la cui l'area si trova al lato dove il **wicket** è caduto. Vedere Legge 2.8 (Violazione delle Leggi da parte di un battitore assistito da un corridore) e Legge 29.2 (Qual è l'area del battitore).

4. Punti assegnati

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 Leggi 18.6 (Punti assegnati per penalità) e 18.9 (Registrazione dei punti quando un battitore viene eliminato).

Se, tuttavia, uno striker con corridore è egli stesso eliminato Run Out, le corse completate dal corridore e dall'altro battitore prima che il wicket fosse caduto non potranno essere

concesse. Saranno, invece, assegnate le eventuali penalità all'una o all'altra squadra. Vedere Legge 2.8 (Violazione delle Leggi da parte di un battitore assistito da un corridore).

5. Il lanciatore non ottiene l'assegnazione

Il lanciatore non ottiene l'assegnazione del wicket.

LEGGE 39 STUMPED

1. Eliminazione Stumped

- (a) Lo striker è eliminato Stumped, ad eccezione di quanto indicato al punto 2 seguente, se
 - (i) sta ricevendo una palla che non è un no ball
 - e (ii) è fuori dalla sua area, diversamente da quanto indicato al punto 3(a) seguente
 - e (iii) non ha tentato una corsaquando (iv) il suo wicket è stato ragionevolmente fatto cadere dal ricevitore senza l'intervento di un altro membro della squadra al fielding. Notare, comunque, le Leggi 2.8(c) (Violazione delle Leggi da parte di un battitore assistito da un corridore) e 40.3 (Posizione del ricevitore).
- (b) Lo striker è eliminato **Stumped** se tutte le condizioni di cui al punto (a) precedente sono soddisfatte, anche se sarebbe giustificata una decisione di eliminazione Run Out.

2. Palla che rimbalza dal corpo del ricevitore

- (a) Se il **wicket** è fatto cadere dalla palla, si dovrà considerare che sia stato fatto cadere dal ricevitore se la palla
 - (i) rimbalza sopra gli stumps da qualsiasi parte del corpo del ricevitore o del suo equipaggiamento, tranne che dal casco protettivo
 - o (ii) è stata calciata o gettata sopra gli stumps dal ricevitore.
- (b) Se la palla tocca un casco protettivo portato dal ricevitore, la palla è ancora in gioco ma lo striker non dovrà essere eliminato Stumped. Egli, tuttavia, sarà passibile di eliminazione Run Out se in queste circostanze si è verificato un contatto successivo fra la palla e qualunque membro della squadra al fielding. Notare, tuttavia, il successivo punto 3.

3. Not out Stumped

- (a) Fermo restando il disposto del precedente punto 1, lo striker non viene eliminato Stumped se ha lasciato la sua area per evitare di farsi male quando viene fatto cadere il suo wicket.
- (b) Se lo striker non è eliminato **Stumped**, è comunque passibile di eliminazione Run Out, in base alle condizioni della Legge 38 (Run Out), ad eccezione di quanto indicato nella Legge 38.2(e).

LEGGE 40 IL RICEVITORE

1. Equipaggiamento di protezione

Il ricevitore è l'unico membro della squadra al fielding cui è consentito portare i guanti e le protezioni esterne per le gambe. In base a ciò, queste protezioni devono essere considerate come facenti parte del corpo ai fini della Legge 41.2 (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 ricevitore agli effetti della Legge 32.3 (Una presa al volo corretta), Legge 39 (Stumped), Legge 41.1 (Equipaggiamento di protezione), Legge 41.5 (Limitazione dei fielders sull'on-side) e Legge 41.6 (Fielders che non devono invadere il pitch).

2. Guanti

Se il ricevitore porta i guanti, così come consentito al punto 1 precedente, essi non dovranno avere pezzi di stoffa fra le dita salvo che un pezzo inserito solamente fra il dito indice e il pollice come mezzo di supporto. 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.

(b) tale che, in corrispondenza del bordo superiore del pezzo di stoffa,

(i) non si protenda oltre la linea retta che congiunge la parte superiore del dito indice alla parte superiore del pollice.

(ii) sia teso quando una mano guantata ha il pollice completamente esteso.

Vedere l'Appendice C.

3. Posizione del ricevitore

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

(a) la palla lanciata dal lanciatore

(i) tocca la mazza o il corpo dello striker

o (ii) passa oltre il **wicket** dello striker

o (b) lo striker tenta di fare una corsa.

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

4. Movimento del ricevitore

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. In caso di tali movimenti scorretti fatti dal ricevitore, uno dei due arbitri chiamerà e segnerà Dead Ball.

Non dovrà essere considerato movimento scorretto se il ricevitore si sposta di alcuni passi in avanti per una palla lanciata lenta.

5. Restrizioni all'azione del ricevitore

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 la Legge 23.4(b)(vi) (Arbitro che chiama e segnala il dead ball).

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

6. Interferenza dello striker sul ricevitore

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

LEGGE 41 IL FIELDER

1. Equipaggiamento di protezione

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

2. Presa della palla

Un fielder può prendere la palla con qualsiasi parte del suo corpo ma se, mentre la palla è in gioco, lui la prende in modi diversi,

- (a) la palla, a quel punto, diventerà morta.
- e (b) l'arbitro
 - (i) assegnerà 5 Punti di penalizzazione alla squadra in battuta.
 - (ii) La penalità per una no ball o un wide dev'essere conteggiata. Inoltre, tutte le corse completate dai battitori saranno assegnate alla squadra in battuta assieme a quella in corso, se si sono già incrociati al momento dell'errore.
 - (iii) informerà l'altro arbitro e il capitano della squadra al fielding del motivo di questa azione.
 - (iv) informerà i battitori e, non appena possibile, il capitano della squadra in battuta di quanto è accaduto.
- (c) La palla non verrà conteggiata come una dell'over.
- (d) Gli arbitri segnaleranno insieme, appena possibile dopo la partita, l'accaduto ai dirigenti della squadra al fielding e a tutti gli ufficiali di gara che prenderanno le misure più opportune contro il capitano ed il giocatore o i giocatori interessati.

3. Caschi protettivi che appartengono alla squadra al fielding

I caschi protettivi, quando non sono usati dai fielders, dovranno essere disposti, se si trovano sopra la superficie, solo sul terreno dietro il ricevitore ed in linea con entrambi i wickets. Se un casco protettivo che appartiene alla squadra al fielding si trova per terra sul campo di gioco e una palla in gioco lo colpisce, la palla diventerà morta. La squadra in battuta riceverà 5 Punti di penalizzazione, oltre alla penalità per no ball o wide, se applicabile.

Inoltre le corse completate dai battitori prima che la palla colpisca il casco protettivo saranno assegnate assieme a quella in corso se i battitori si sono già incrociati al momento in cui la palla colpisce il casco protettivo. Vedere Legge 18.10 (Punti assegnati quando la palla diventa morta per motivi diversi dalla caduta di un wicket).

4. Punti di penalizzazione da non assegnare

Nonostante i punti 2 e 3 precedente, se dal lancio del lanciatore, la palla colpisce per primo il corpo dello striker e se, secondo il parere dell'arbitro, lo striker

- né (i) ha tentato di giocare la palla con la sua mazza
- né (ii) ha provato ad evitare di essere colpito dalla palla,

allora non potranno essere assegnati le 5 Punti di penalizzazione e nessun altro punto o penalità potrà essere assegnato alla squadra in battuta tranne, eventualmente, quello per il no ball.

Se sono state tentate delle corse, l'arbitro adotterà la procedura di cui alla Legge 26.3 (Leg byes da non assegnare).

5. Limitazione dei fielders sull'on-side

Al momento del rilascio della palla da parte del lanciatore non dovranno esserci più di due fielders, oltre al ricevitore, dietro la popping crease sull'on-side. Un fielder sarà considerato dietro la popping crease a meno che tutto il suo corpo, a terra o in aria, sia davanti a questa linea.

In caso di infrazione a questa Legge da parte di qualsiasi fielder, l'arbitro dal lato dello striker chiamerà e segnerà "No Ball".

6. Fielders che non devono invadere il 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, la Legge 40.3 (Posizione del ricevitore).

7. Movimento dei fielders

Tutti i movimenti significativi effettuati da qualunque fielder dopo che la palla è entrata in gioco, e prima che essa abbia raggiunto lo striker, sono scorretti. In caso di tale movimento scorretto, uno dei due arbitri chiamerà e segnerà "Dead Ball". Notare inoltre le disposizioni della Legge 42.4 (Tentativo deliberato di distrarre lo striker).

8. Definizione di movimento significativo

- (a) Per i fielders vicini, qualsiasi altro movimento diverso da piccoli aggiustamenti di posizione rispetto allo striker è considerato significativo.
- (b) Nell'outfield, è consentito ai fielders di avanzare verso lo striker o verso il wicket dello striker, a condizione che non si contravvenga al punto 5 precedente. Qualsiasi altro movimento tranne leggeri aggiustamenti fuori linea o più lontano dallo striker deve essere considerato significativo.
- (c) Per le limitazioni dei movimenti del ricevitore vedere la Legge 40.4 (Movimento del ricevitore).

LEGGE 42 GIOCO CORRETTO E SCORRETTO

1. Gioco corretto e scorretto - responsabilità dei capitani

I capitani hanno la responsabilità di far rispettare lo spirito del gioco e le sue tradizioni, come descritto sia nel Preambolo – Lo spirito del cricket, sia nelle Leggi.

2. Gioco corretto e scorretto - responsabilità degli arbitri

Gli arbitri sono i soli giudici della correttezza o scorrettezza del gioco. Se uno dei due arbitri ritiene che un'azione, non contemplata dalle Leggi, sia scorretta, interverrà senza appello e, se la palla è in gioco, chiamerà e segnerà "Dead Ball" ed effettuerà la procedura precisata al successivo punto 18. Diversamente, gli arbitri non interferiranno con l'andamento del gioco senza appello, a meno che non siano tenuti a farlo secondo le Leggi.

3. La palla della gara – variazione delle sue condizioni

- (a) Tutti i fielders possono
 - (i) lucidare la palla a condizione che non sia utilizzata nessuna sostanza artificiale e non si perda tempo.
 - (ii) rimuovere il fango dalla palla sotto il controllo dell'arbitro.
 - (iii) asciugare la palla bagnata con una salvietta.
- (b) Per chiunque è scorretto lucidare la palla a terra per qualsiasi ragione, rovinare le cuciture o la superficie della palla, utilizzare qualsiasi strumento o fare qualsiasi altra azione che possa alterare lo stato della palla, tranne quanto consentito dal precedente punto (a).
- (c) Gli arbitri effettueranno frequenti e irregolari controlli della palla.
- (d) Nel caso gli arbitri ritengano di comune accordo che il deterioramento delle condizioni della palla sia superiore a quanto potrebbe risultare dall'uso che ne è stato fatto, essi valuteranno che la presente Legge è stata violata. Essi

- (i) sostituiranno immediatamente la palla. Sarà compito degli arbitri decidere che tipo di palla usare per la sostituzione, prendendone una che, a loro parere, abbia un'usura analoga a quella della palla previa prima dell'infrazione.

In più, l'arbitro dal lato del lanciatore

- (ii) assegnerà 5 Punti di penalizzazione alla squadra in battuta.
 - (iii) informerà i battitori del fatto che la palla è stata cambiata.
 - (iv) informerà il capitano della squadra al fielding che il motivo del cambio era una scorretta manipolazione della palla.
 - (v) informerà il capitano della squadra in battuta, non appena possibile, in merito a quanto è accaduto.
 - (vi) non appena possibile dopo la partita, congiuntamente all'altro arbitro segnalerà il caso ai dirigenti della squadra al fielding ed a tutti gli ufficiali di gara, che prenderanno le misure ritenute più opportune contro il capitano e la squadra interessati.
- (e) Nel caso gli arbitri ritengano di comune accordo che sia stato un deterioramento ulteriore delle condizioni della palla, superiore a quanto potrebbe risultare dall'uso che ne è stato fatto, in quell'inning, gli arbitri
- (i) ripeteranno la procedura di cui ai punti (d)(i), (ii) e (iii) precedente.

Inoltre, l'arbitro dal lato del lanciatore

- (ii) informerà il capitano della squadra al fielding del motivo dell'azione intrapresa e gli imporrà di far smettere immediatamente di lanciare al lanciatore che ha lanciato la palla previa. Il lanciatore così eliminato non potrà più lanciare in quell'inning. Se applicabile, le residue palle dell'over da lanciare saranno completate da un altro lanciatore, che non abbia lanciato qualsiasi parte dell'over precedente e che non potrà lanciare qualsiasi parte dell'over successivo.
- (iii) informerà il capitano della squadra in battuta, non appena possibile, in merito a quanto è accaduto.
- (iv) non appena possibile dopo la partita, congiuntamente all'altro arbitro segnalerà il caso ai dirigenti della squadra al fielding ed a tutti gli ufficiali di gara, che prenderanno le misure ritenute più opportune contro il capitano e la squadra interessati.

4. Tentativo deliberato di distrarre lo striker

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.

- (a) 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
- (i) avvertirà il capitano della squadra al fielding che l'azione è scorretta ed indicherà che questo è il primo ed ultimo avvertimento.
 - (ii) informerà i battitori di quanto è accaduto.

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

- (b) In caso di ulteriore tentativo intenzionale nello stesso **inning** da parte di qualsiasi giocatore della squadra al fielding, a parte l'avvertimento si applicheranno le procedure precisate al punto (a) precedente. Inoltre l'arbitro dal lato del lanciatore
- (i) assegnerà 5 Punti di penalizzazione alla squadra in battuta.
 - (ii) informerà il capitano della squadra al fielding del motivo per cui è stata presa questa decisione e, non appena possibile, informerà il capitano della squadra in battuta.

- (iii) non appena possibile dopo la partita, congiuntamente all'altro arbitro segnalerà il caso ai dirigenti della squadra al fielding e a tutti gli ufficiali di gara, che prenderanno le misure ritenute più opportune contro il capitano e il giocatore o i giocatori interessati.

5. Distrazione o ostruzione intenzionale di un battitore

Oltre a quanto descritto al precedente punto 4, è scorretto per tutti i membri della squadra al fielding tentare intenzionalmente, con parole o azioni, di distrarre o ostruire un battitore dopo che lo striker ha ricevuto la palla.

- (a) È compito dell'uno o dell'altro degli arbitri decidere se qualunque distrazione o ostruzione è intenzionale oppure no.
 - (b) Se uno dei due arbitri riterrà che un membro della squadra al fielding abbia causato o tentato di causare distrazione o ostruzione, egli chiamerà e segnalerà immediatamente "Dead Ball" ed informerà l'altro arbitro del motivo della chiamata.
 - (c) Nessun battitore potrà essere eliminato da quel lancio.
- Inoltre,
- (d) L'arbitro dal lato del lanciatore
 - (i) assegnerà 5 Punti di penalizzazione alla squadra in battuta.
 - (ii) informerà il capitano della squadra al fielding del motivo di questa azione e, non appena possibile, informerà il capitano della squadra in battuta.
 - (e) La palla non verrà conteggiata come una dell'over.
 - (f) Le corse completate dai battitori prima del fallo 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 del fallo oppure no.
 - (g) I battitori sul wicket devono decidere quale di loro deve ricevere il prossimo lancio.
 - (h) Gli arbitri segnaleranno insieme, non appena possibile dopo la partita, il caso ai dirigenti della squadra al fielding e a tutti gli ufficiali di gara, che prenderanno le misure più opportune contro il capitano ed il giocatore o i giocatori interessati.

6. Lanci pericolosi e scorretti

(a) Lancio di palle corte e veloci

- (i) Il lancio di palle corte e veloci è pericoloso e scorretto se l'arbitro dal lato del lanciatore ritiene che, a causa della ripetizione e considerando la loro lunghezza, altezza e direzione, possano infliggere danni fisici allo striker, indipendentemente dalle protezioni indossate dallo stesso. Dovrà anche essere presa in considerazione l'abilità dello striker.
- (ii) Tutti i lanci che, dopo il rimbalzo, passano o sarebbero passati sopra la testa dello striker, in piedi alla popping crease, anche se non avrebbero potuto infliggergli danni fisici, saranno considerati come facenti parte di ciò che è descritto al punto (i) precedente, mentre l'arbitro sta considerando se il lancio di palle corte e veloci è diventato pericoloso e scorretto e dopo tale decisione. L'arbitro chiamerà e segnalerà "No Ball" per ciascuno di essi.

(b) Lancio di palle alte senza rimbalzo

- (i) Qualsiasi lancio, tranne quelli lenti, che passa o sarebbe passato senza rimbalzo sopra l'altezza della vita dello striker, in piedi alla popping crease, deve essere ritenuto pericoloso ed scorretto, anche se non avrebbe inflitto danni fisici allo striker.
- (ii) Un lancio lento che passa o sarebbe passato senza rimbalzo sopra l'altezza della spalla dello striker, in piedi alla popping crease, deve essere ritenuto pericoloso e scorretto, anche se non avrebbe inflitto danni fisici allo striker.

7. Lanci pericolosi e scorretti - azione dell'arbitro

- (a) Qualora l'arbitro dal lato del lanciatore decida ai sensi del punto 6(a) precedente che il lancio di palle corte e veloci è diventato pericoloso e scorretto oppure, tranne quanto definito al successivo punto 8, ritenga che si tratti di lanci pericolosi e scorretti come definito al punto 6(b) precedente, chiamerà e segnerà "No Ball". Quando la palla è morta, ammonisce il lanciatore, informa l'altro arbitro, il capitano della squadra al fielding e i battitori di quanto accaduto. Questo ammonimento varrà per tutto l'inning.
- (b) Se avviene un secondo caso di lanci pericolosi e/o scorretti da parte dello stesso lanciatore nello stesso inning, l'arbitro ripeterà la medesima procedura, avvisando il lanciatore che si tratta dell'ultimo avvertimento.

Questo avvertimento si applicherà anche per tutto l'inning.

- (c) Se avviene un ulteriore caso, dallo stesso lanciatore nello stesso inning, l'arbitro chiamerà e segnerà "No Ball" e
 - (i) imporrà al capitano, quando la palla è morta, di eliminare dal lancio il giocatore immediatamente e informerà l'altro arbitro del motivo di questa azione.
Il lanciatore così eliminato non potrà più lanciare in quell'inning.
Se applicabile, le residue palle dell'over da lanciare saranno completate da un altro lanciatore, che non abbia lanciato qualsiasi parte dell'over precedente e che non potrà lanciare qualsiasi parte dell'over successivo.

Inoltre, egli

- (ii) riferirà il caso ai battitori e, non appena possibile, al capitano della squadra in battuta.
- (iii) non appena possibile dopo la partita, congiuntamente all'altro arbitro segnerà il fatto ai dirigenti della squadra al fielding ed a tutti gli ufficiali di gara, che prenderanno le misure più opportune contro il capitano e il lanciatore interessati.

8. Lanci intenzionali di palle alte senza rimbalzo

Se l'arbitro ritiene che un lanciatore abbia intenzionalmente lanciato una palla alta senza rimbalzo, considerata pericolosa e scorretta, come definito al punto 6(b) precedente, non effettuerà il richiamo e l'avviso di cui al punto 7 precedente. L'arbitro

- (a) (i) chiamerà e segnerà "No Ball".
 - (ii) quando la palla è morta, imporrà al capitano della squadra al fielding di eliminare immediatamente il lanciatore.
Il lanciatore così eliminato non potrà più lanciare in quell'inning.
Se applicabile, le residue palle dell'over da lanciare saranno completate da un altro lanciatore, che non abbia lanciato qualsiasi parte dell'over precedente e che non potrà lanciare qualsiasi parte dell'over successivo.
 - (iii) informerà l'altro arbitro del motivo di questa azione.
- (b) riferirà il caso ai battitori e, non appena possibile, al capitano della squadra in battuta.
- (c) non appena possibile dopo la partita, congiuntamente all'altro arbitro segnerà il fatto ai dirigenti della squadra al fielding ed a tutti gli ufficiali di gara, che prenderanno le misure più opportune contro il capitano e il lanciatore interessati.

9. Tempo perso dalla squadra al fielding

Per tutti i membri della squadra al fielding è scorretto perdere tempo.

- (a) 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
 - (i) se la palla è in gioco chiamerà e segnerà "Dead Ball".
 - (ii) informerà l'altro arbitro di quanto è avvenuto.

- (b) Quindi l'arbitro dal lato del lanciatore
 - (i) avvertirà il capitano della squadra al fielding indicandogli che si tratta del primo ed ultimo avvertimento.
 - (ii) informerà i battitori di quanto è accaduto.
- (c) Se uno degli arbitri ritiene che si è verificata un'ulteriore perdita di tempo in quell'inning, imputabile a qualsiasi fielder,
 - (i) se la palla è in gioco, chiamerà e segnerà "Dead Ball".
 - (ii) informerà l'altro arbitro di quanto è avvenuto.

L'arbitro dal lato del lanciatore

- (iii) o, se la perdita di tempo non è nel corso di un over, assegnerà 5 Punti di penalizzazione alla squadra in battuta e informerà il capitano della squadra al fielding del motivo di questa azione
 - o, se la perdita di tempo è nel corso di un over, imporrà al capitano della squadra al fielding di eliminare immediatamente il lanciatore. Il lanciatore così eliminato non potrà più lanciare in quell'inning.

Se applicabile, le residue palle dell'over da lanciare saranno completate da un altro lanciatore, che non abbia lanciato qualsiasi parte dell'over precedente e che non potrà lanciare qualsiasi parte dell'over successivo.
- (iv) informerà i battitori e, non appena possibile, il capitano della squadra in battuta, in merito all'accaduto.
- (v) non appena possibile dopo la partita, congiuntamente all'altro arbitro segnerà il caso ai dirigenti della squadra al fielding ed a tutti gli ufficiali di gara, che prenderanno le misure più opportune contro il capitano e la squadra interessati.

10. Battitore che perde tempo

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.

- (a) Se uno dei due battitori perde tempo non riuscendo ad essere pronto, come detto sopra o in altro modo, verrà adottata la seguente procedura. Anzitutto, prima che il lanciatore inizi la rincorsa o quando la palla è morta, in base alla situazione, l'arbitro
 - (i) avvertirà i battitori e dirà loro che si tratta del primo ed ultimo avvertimento. Questo avvertimento continuerà ad applicarsi durante tutto l'inning. L'arbitro informerà nella stessa maniera tutti i battitori entranti.
 - (ii) informerà l'altro arbitro di quanto è avvenuto.
 - (iii) informerà il capitano della squadra al fielding e, non appena possibile, il capitano della squadra in battuta, in merito all'accaduto.
- (b) 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,
 - (i) assegnerà 5 Punti di penalizzazione alla squadra al fielding.
 - (ii) informerà l'altro arbitro del motivo di questa azione.
 - (iii) informerà l'altro battitore, il capitano della squadra al fielding e, non appena possibile, il capitano della squadra in battuta, di quanto è accaduto.
 - (iv) non appena possibile dopo la partita, congiuntamente all'altro arbitro segnerà il caso ai dirigenti della squadra in battuta ed a tutti gli ufficiali di gara, che prenderanno le misure ritenute più opportune contro il capitano e il giocatore o i giocatori interessati e, se del caso, la squadra interessata.

11. Danneggiamento del pitch – area da proteggere

- (a) È indispensabile che tutti i giocatori evitino di danneggiare inutilmente il pitch. Un giocatore la cui presenza sul pitch non venga considerata giustificata da uno dei due arbitri verrà ritenuto colpevole di provocare danni evitabili.

È scorretto provocare danni intenzionali al pitch.

- (b) Un'area del pitch, chiamata "area protetta", è quella zona delimitata da un rettangolo che ha come estremi le linee immaginarie poste a 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 30,48cm da essa su ciascun lato.

12. Lanciatore che corre sull'area protetta dopo il lancio della palla

- (a) Un lanciatore viola questa Legge se corre sull'area protetta sia dopo aver lanciato la palla, sia se non la lascia partire al termine del movimento di lancio e della fase di lancio. Vedere il precedente punto 11, la Legge 23.4(viii) (Arbitro che chiama e segnala il dead ball) e l'Appendice D.
- (b) Se, come definito al punto (a) precedente, il lanciatore viola questa Legge, in primo luogo e quando la palla è morta, l'arbitro
 - (i) ammonirà il lanciatore ed informa l'altro arbitro di quanto è avvenuto. Questo ammonimento varrà per tutto l'inning.
 - (ii) informerà il capitano della squadra al fielding e i battitori in merito all'accaduto.
- (c) Se, in quell'inning, lo stesso lanciatore viola di nuovo questa Legge, l'arbitro ripeterà la suddetta procedura, indicando che si tratta dell'ultimo avvertimento. Questo avvertimento varrà anche per tutto l'inning.
- (d) Se, in quell'inning, lo stesso lanciatore viola questa Legge per la terza volta, l'arbitro,
 - (i) quando la palla è morta, imporrà al capitano della squadra al fielding di eliminare immediatamente il lanciatore. Il lanciatore così eliminato non potrà più lanciare in quell'inning. Se applicabile, le residue palle dell'over da lanciare saranno completate da un altro lanciatore, che non abbia lanciato qualsiasi parte dell'over precedente e che non potrà lanciare qualsiasi parte dell'over successivo.
 - (ii) informerà l'altro arbitro del motivo di questa azione.
 - (iii) informerà i battitori e, non appena possibile, il capitano della squadra in battuta di quanto è accaduto.
 - (iv) non appena possibile dopo la partita, congiuntamente all'altro arbitro segnalerà il fatto ai dirigenti della squadra al fielding ed a tutti gli ufficiali di gara, che prenderanno le misure più opportune contro il capitano e il lanciatore interessati.

13. Fielder che danneggia il pitch

- (a) Se un fielder provoca un danno evitabile al pitch, salvo quanto indicato al punto 12(a) precedente, nel primo caso l'arbitro che nota la violazione ne informerà l'altro arbitro, quando la palla è morta. Quindi l'arbitro dal lato del lanciatore
 - (i) ammonirà il capitano della squadra al fielding, indicandogli che si tratta del primo e ultimo avvertimento. Questo avvertimento continuerà ad applicarsi per tutto l'inning.
 - (ii) informerà i battitori di quanto è accaduto.
- (b) Se, nello stesso inning, si verifica un ulteriore caso di danno evitabile al pitch da parte di un qualunque fielder, l'arbitro che nota la violazione, quando la palla è morta, ne informerà l'altro arbitro. Quindi l'arbitro dal lato del lanciatore
 - (i) assegnerà 5 Punti di penalizzazione alla squadra in battuta. Inoltre, egli
 - (ii) informerà il capitano della squadra al fielding in merito al motivo di questa azione.
 - (iii) informerà i battitori e, non appena possibile, il capitano della squadra in battuta di quanto è accaduto.

- (iv) non appena possibile dopo la partita, congiuntamente all'altro arbitro segnalerà il caso ai dirigenti della squadra al fielding ed a tutti gli ufficiali di gara, che prenderanno le misure ritenute più opportune contro il capitano e il giocatore o i giocatori responsabili.

14. Battitore che danneggia il pitch

- (a) Se uno dei due battitori causa un danno evitabile al pitch, nel primo caso l'arbitro che nota la violazione ne informerà l'altro arbitro di quanto è accaduto, quando la palla è morta. Quindi l'arbitro dal lato del lanciatore
 - (i) avvertirà i battitori che il gioco è scorretto e segnalerà che si tratta del primo e ultimo avvertimento. Questo avvertimento varrà per tutto l'inning. L'arbitro ne informerà tutti i battitori entranti.
 - (ii) informerà il capitano della squadra al fielding e, non appena possibile, il capitano della squadra in battuta di quanto è accaduto.
- (b) Se si verifica un ulteriore caso di danno evitabile al pitch da parte di un battitore in quell'inning, l'arbitro che nota la violazione, quando la palla è morta, ne informerà l'altro arbitro di quanto è accaduto. Quindi l'arbitro dal lato del lanciatore
 - (i) non concederà alcun punto alla squadra in battuta per quel lancio, tranne che le penalità per no ball o per wide, se applicabili.
 - (ii) inoltre, assegnerà 5 Punti di penalizzazione alla squadra al fielding.
 - (iii) farà ritornare i battitori alle loro posizioni originali.
 - (iv) informerà il capitano della squadra al fielding e, non appena possibile, il capitano della squadra in battuta, di quanto è accaduto.
- (c) Non appena possibile dopo la partita, gli arbitri segnaleranno congiuntamente il caso ai dirigenti della squadra in battuta ed agli ufficiali di gara, che prenderanno tutte le misure più opportune contro il capitano ed il giocatore o i giocatori responsabili.

15. Lanciatore che tenta di eliminare Run Out il non-striker prima del lancio

Prima di iniziare la sua fase di lancio, al lanciatore è consentito tentare di eliminare Run Out il non-striker. Indipendentemente dal fatto che il tentativo abbia successo oppure no, la palla non verrà contata tra quelle dell'over.

Non appena possibile, l'arbitro chiamerà e segnalerà "Dead Ball", se il lanciatore fallisce nel tentativo di eliminare Run Out il non-striker.

16. Battitori che "rubano" una corsa

È scorretto per i battitori tentare di "rubare" una corsa durante la rincorsa del lanciatore. A meno che il lanciatore tenti di eliminare Run Out uno dei due battitori – vedere il precedente punto 15 e la Legge 24.4 (Lanciatore che tira la palla verso il lato dello striker prima del lancio) – l'arbitro

- (i) chiamerà e segnalerà "Dead Ball" non appena i battitori si incrociano in tale tentativo.
- (ii) informerà l'altro arbitro del motivo di questa azione.
- (iii) farà ritornare i battitori alle loro posizioni originali.
- (iv) assegnerà 5 Punti di penalizzazione alla squadra al fielding.
- (v) informerà i battitori, il capitano della squadra al fielding e, non appena possibile, il capitano della squadra in battuta, in merito al motivo di questa azione.
- (vi) non appena possibile dopo la partita, congiuntamente all'altro arbitro segnalerà il caso ai dirigenti della squadra in battuta ed a tutti gli ufficiali di gara, che prenderanno tutte le misure ritenute più opportune contro il capitano ed il giocatore o i giocatori interessati.

17. Punti di penalizzazione

- (a) Quando vengono assegnate Punti di penalizzazione ad una squadra, quando la palla è morta l'arbitro le segnala agli segnapunti. Vedere Legge 3.14 (Segnali).
- (b) Nonostante quanto disposto dalla Legge 21.6 (Colpo vincente o extras) le Punti di penalizzazione verranno assegnate in tutti i casi previsti dalle Leggi.
Si noti, comunque, che si applicheranno le limitazioni sull'assegnazione di Punti di penalizzazione di cui alle Leggi 26.3 (Leg byes da non assegnare), 34.4 (Corse permesse da una palla colpita legittimamente più di una volta) e 41.4 (Punti di penalizzazione da non assegnare).
- (c) Quando vengono assegnate 5 Punti di penalizzazione alla squadra in battuta ai sensi delle Leggi 2.6 (Giocatore che rientra in campo senza permesso), 41.2 (Presa della palla) o 41.3 (Caschi protettivi che appartengono alla squadra al fielding) o ai sensi dei precedenti punti 3, 4, 5, 9 e 13,
 - (i) queste saranno annotate come Penalty Extras e verranno sommate a tutte le altre penalità.
 - (ii) 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.
 - (iii) i battitori non cambieranno posizione solamente a causa delle 5 Punti di penalizzazione.
- (d) Quando 5 Punti di penalizzazione vengono assegnate alla squadra al fielding, secondo la Legge 18.5(b) (Corse short intenzionali) o i precedenti punti 10, 14 o 16, saranno aggiunte come Penalty Extras al totale dei punti ottenuti dalla squadra nell'inning completato più recentemente. Se la squadra al fielding non ha completato un inning, le 5 Punti di penalizzazione saranno aggiunte ai punti dell'inning seguente.

18. Il comportamento dei giocatori

Se si verificano violazioni allo Spirito del Gioco

sia in caso di azione scorretta non contemplata dalle Leggi, ai sensi del punto 2 precedente,

sia da parte di un giocatore

- o che non esegua le istruzioni dell'arbitro
- o ne critichi le decisioni con parole o azioni
- o mostri dissenso
- o in genere si comporti in modo tale da screditare il gioco,

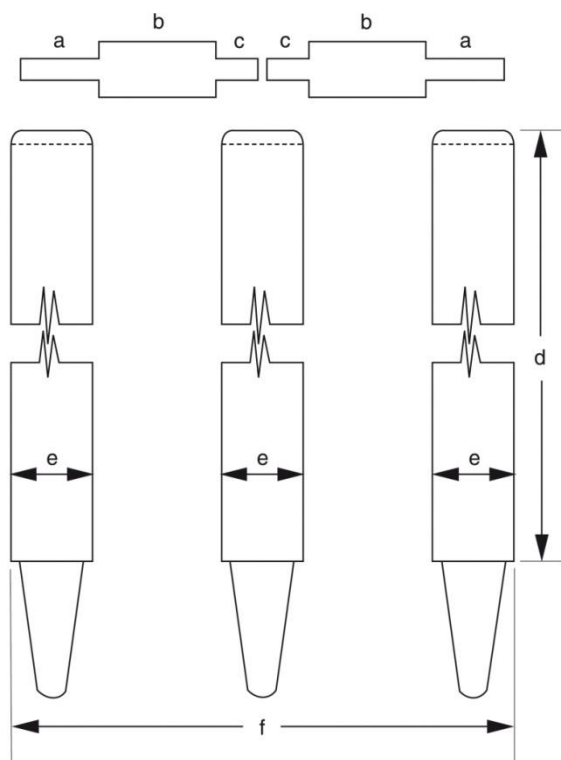
l'arbitro interessato segnalerà immediatamente il caso all'altro arbitro.

Gli arbitri congiuntamente

- (i) informeranno dell'accaduto il capitano del giocatore, istruendolo sul modo di agire.
- (ii) lo avvertiranno della gravità dell'errore, informandolo che verrà segnalato alle autorità superiori.
- (iii) non appena possibile dopo la partita segnaleranno il caso ai dirigenti responsabili della squadra del giocatore e agli ufficiali di gara, che prenderanno le misure ritenute più opportune contro il capitano, il giocatore o i giocatori interessati e, se del caso, la squadra interessata.

APPENDICE A

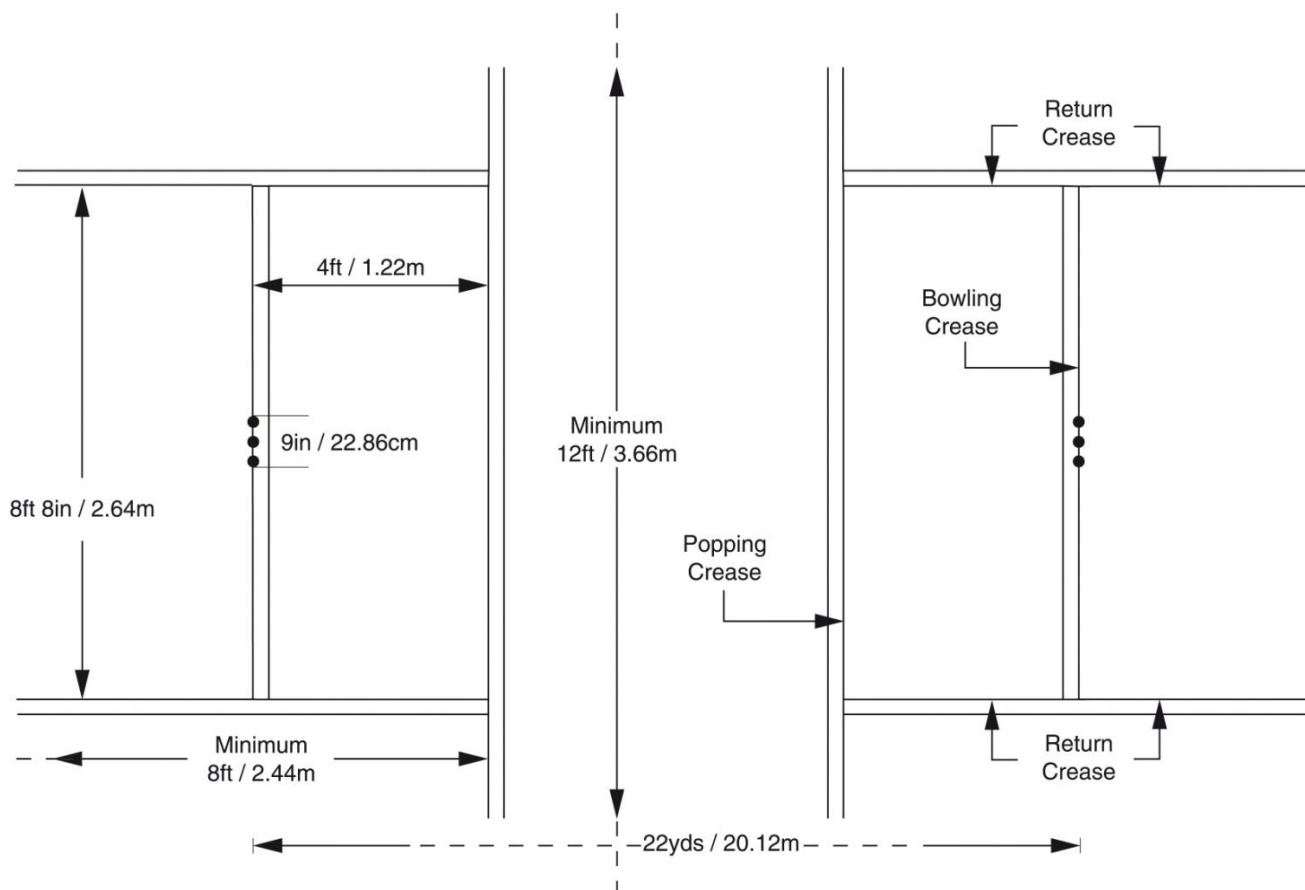
LEGGE 8 (I WICKETS)



	Bails	
Senior		Junior
Overall $4 \frac{5}{16}$ in / 10.95cm		$3 \frac{13}{16}$ in / 9.68cm
a = $1 \frac{3}{8}$ in / 3.49cm		$1 \frac{1}{4}$ in / 3.18cm
b = $2 \frac{1}{8}$ in / 5.40cm		$1 \frac{13}{16}$ in / 4.60cm
c = $\frac{13}{16}$ in / 2.06cm		$\frac{3}{4}$ in / 1.91 cm
	Stumps	
Height (d) 28 in / 71.1 cm		27 in / 68.58cm
Diameter (e)		
max. $1 \frac{1}{2}$ in / 3.81 cm		$1 \frac{3}{8}$ in / 3.49 cm
min. $1 \frac{3}{8}$ in / 3.49 cm		$1 \frac{1}{4}$ in / 3.18 cm
	Overall Width (f) of Wicket	
9 in / 22.86 cm		8 in 20.32 cm

APPENDICE B

LEGGE 7 (IL PITCH) E LEGGE 9 (LE BOWLING, POPPING E RETURN CREASES)



APPENDICE C

GUANTI



APPENDICE D

DEFINIZIONI E SPIEGAZIONI DI TERMINI E FRASI NON DEFINITI NEL TESTO

Sorteggio: lancio della moneta per la scelta degli innings.

Prima del sorteggio: qualsiasi momento prima del sorteggio il giorno in cui è previsto l'inizio della partita o, in caso di partite che si disputano in una sola giornata, il giorno in cui è prevista la partita.

Prima della partita: qualsiasi momento prima del sorteggio, non limitatamente al giorno del sorteggio.

Durante la partita: qualsiasi momento dopo il sorteggio fino alla conclusione della partita, indipendentemente dal fatto che si stia giocando o meno.

Condotta di gioco: comprende tutte le azioni pertinenti alla partita in qualsiasi momento nei giorni in cui si svolge la stessa.

Attrezzatura da gioco: mazza, palla, stumps e bails.

Campo di gioco: area delimitata dal perimetro di gioco.

Quadrato: zona appositamente tracciata sul campo di gioco in cui è collocato il pitch.

Outfield/campo esterno: parte del campo di gioco compresa tra il quadrato e il perimetro di gioco.

Bordo interno: bordo sullo stesso lato del wicket più vicino.

Dietro: rispetto a stumps e creases è la parte più lontana da essi all'altro lato del pitch. Viceversa, **davanti** è la parte più vicina ad essi all'altro lato del pitch.

Il luogo dove il battitore aspetta di ricevere il lancio del lanciatore è il **lato dello striker** solo nella misura in cui identifica, indipendentemente da dove potrà andare il battitore, una metà del campo di gioco; l'altra metà è il **lato del lanciatore**. Il lato del battitore viene anche indicato come **lato del ricevitore**, quando è interessata la posizione di un battitore rispetto al wicket su quel lato.

Davanti alla linea del wicket dello striker: è nella zona del campo di gioco davanti alla linea immaginaria che congiunge la parte anteriore degli stumps dal lato dello striker; questa linea dev'essere considerata estesa in entrambi i sensi fino al perimetro di gioco.

Dietro al wicket: è nella zona del campo di gioco dietro alla linea immaginaria che congiunge la parte posteriore degli stumps ai lati corrispondenti; questa linea dev'essere considerata estesa in entrambi i sensi fino al perimetro di gioco.

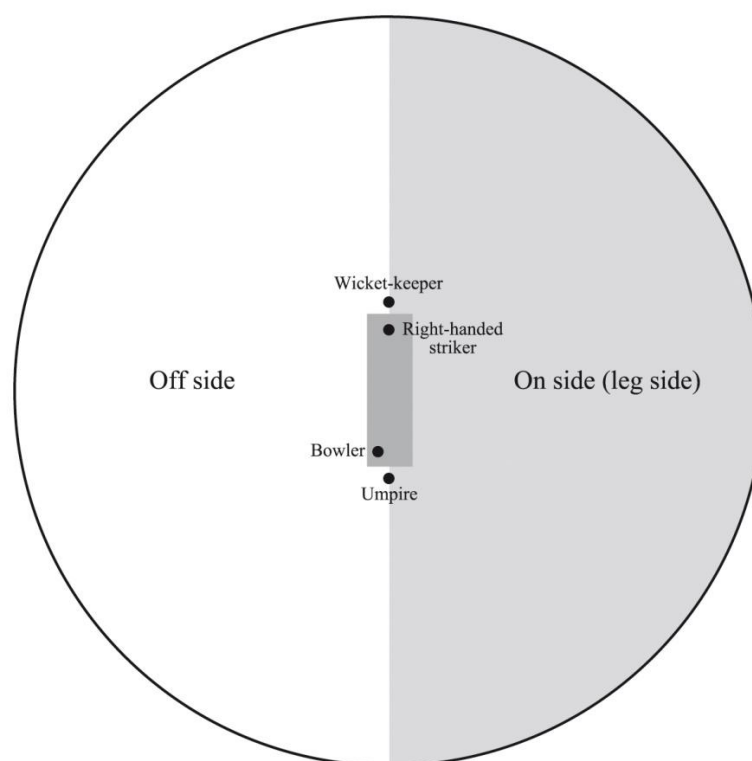
Dietro al ricevitore: è la zona dietro al wicket dal lato dello striker, come sopra definita, ma in linea con le due serie di stumps e più lontana dagli stumps rispetto al ricevitore.

Area del battitore: ad ogni lato del pitch, l'intera zona del campo di gioco dietro alla popping crease è la zona di un battitore a quel lato.

Lato originale: lato in cui si trovava un battitore quando la palla è entrata in gioco per quel lancio.

Wicket che ha lasciato: wicket al lato in cui si trovava un battitore all'inizio della corsa in atto.

Off side/on side: vedere diagramma seguente



Over the wicket / round the wicket: quando il lanciatore corre tra il wicket e la return crease, se il wicket si trova sullo stesso lato del braccio del lanciatore, esso lancia over the wicket. Se la return crease è sullo stesso lato del braccio del lanciatore, esso lancia round the wicket.

Arbitro: quando il termine **l'arbitro** viene usato senza ulteriori specificazioni, si fa sempre riferimento all'arbitro dal lato del lanciatore, anche se talvolta si usa, per maggiore chiarezza, la dicitura completa. Analogamente il termine **gli arbitri** fa riferimento sempre ad entrambi gli arbitri. **Un arbitro** ed **arbitri** sono termini generali. Diversamente, una descrizione più completa indica a quale dei due arbitri ci si riferisce.

Entrambi gli arbitri sono d'accordo: fa riferimento alle decisioni prese congiuntamente dagli arbitri, senza ascoltare i giocatori.

Squadra al fielding: la squadra al momento al fielding, in presenza o in assenza di gioco.

Membro della squadra al fielding: uno dei giocatori nominati dal capitano della squadra al fielding, o qualsiasi sostituto autorizzato di detto giocatore nominato.

Fielder: uno degli 11 - o meno - giocatori che compongono la squadra al fielding. Questa definizione comprende non solo il lanciatore e il ricevitore ma anche i giocatori nominati che hanno diritto di stare nel terreno di gioco, insieme ai giocatori che hanno diritto ad agire quali sostituti dei giocatori nominati assenti. Non sono compresi gli eventuali giocatori nominati assenti dal campo di gioco o che sono stati assenti dal campo di gioco e non ancora hanno ottenuto il permesso di rientrare dall'arbitro.

Un giocatore che esce per un breve periodo dal perimetro quando agisce da fielder non è considerato assente dal campo di gioco né, ai fini della Legge 2.5 (Fielder assente o che abbandona il campo), dev'essere considerato aver lasciato il campo di gioco.

Movimento di lancio: il movimento del braccio del lanciatore durante il quale normalmente lascia partire la palla per il lancio.

Fase di lancio: la fase durante la quale viene effettuato il movimento di lancio, indipendentemente dal fatto che la palla venga o meno lasciata partire. Questa fase inizia quando il piede posteriore del lanciatore tocca terra durante il lancio e finisce quando tocca terra il piede anteriore nello stesso lancio.

La palla è colpita/colpisce la palla: salvo diversa definizione significa “la palla viene colpita dalla mazza”/”colpisce la palla con la mazza”.

Rimbalza direttamente/colpisce direttamente ed espressioni simili significano “senza contatto con qualsiasi fielder”, ma non escludono il contatto col terreno.

Equipaggiamento di protezione esterna: qualsiasi accessorio visibile indossato come protezione contro i colpi.

Ai battitori è consentito indossare un casco protettivo, gambali (batting pads), guanti e, se visibili, protezioni per gli avambracci.

Ai fielder è consentito indossare solo il casco protettivo, tranne nel caso dei ricevitori, ai quali è anche consentito indossare i gambali e i guanti.

Un casco protettivo è un copricapo realizzato in materiale duro atto a proteggere la testa, la faccia od entrambe.

Vestiti: tutto ciò che un giocatore indossa, compresi oggetti come occhiali o gioielli, non considerato equipaggiamento di protezione esterna viene considerato facente parte dei vestiti, anche se indossi eventuali accessori protettivi non visibili. La mazza dei battitori non viene considerata parte di questi divisi.

Mazza: sono considerati parte della mazza:

- tutta la mazza
- tutto il guanto (o i guanti) che protegge (o proteggono) la mano (o le mani) del battitore che impugna (o impugnano) la mazza
- la mano (o le mani) che impugna (o che impugnano) la mazza se il battitore non porta i guanti.

La mano nel caso del battitore o del ricevitore comprende la mano e tutto il guanto che la protegge.

Nella mano del battitore: il contatto tra la mano del battitore, o il guanto se presente, e qualsiasi parte della mazza costituisce la mazza impugnata da quella mano.

Equipaggiamento: l'equipaggiamento del battitore è la mazza come sopra definita, assieme all'eventuale equipaggiamento di protezione esterna indossato.

L'equipaggiamento del fielder è costituito dall'eventuale equipaggiamento di protezione esterna da esso indossato.

Corpo: il corpo del giocatore è costituito dalla sua struttura fisica (carne e sangue) e dai vestiti e dall'equipaggiamento di protezione esterna ammesso indossato salvo, nel caso del battitore, la mazza.

Anche la mano, quantata o meno, che non impugna la mazza fa parte del corpo del battitore. Nessuna parte dei vestiti o dell'equipaggiamento fa parte del corpo del giocatore, a meno che non sia ad esso collegata.

Per i battitori, il guanto tenuto in mano ma non indossato fa parte del loro corpo.

Per i fielder, le parti dei vestiti o i componenti dell'equipaggiamento che tengono in mano non fanno parte del loro corpo.

APPENDICE E LA MAZZA LEGGE 6

Tutti i riferimenti alla Legge sono alle sezioni della Legge 6

Tipi di mazze: le mazze dei tipi A, B e C sono conformi alla Legge 6, sezioni 1-8 comprese. Le mazze che non rientrano nei tre tipi sopra descritti non sono considerate regolari. Le mazze di tipo A possono essere utilizzate a tutti i livelli. Le mazze di tipo B e C e qualsiasi altra mazza possono essere utilizzate solo ai livelli stabiliti dalle Federazioni dei singoli paesi e ai livelli inferiori.

Parte piatta della mazza: la parte piatta della mazza è la superficie d'impatto principale. Il retro è la superficie opposta.

Le spalle, i fianchi e il puntale sono le altre superfici che separano la parte anteriore dal retro. Le spalle su ambo i lati dell'impugnatura corrono lungo la porzione della parte piatta compresa tra il primo punto d'inizio dell'impugnatura e il punto in cui inizia la zona di massima larghezza della parte piatta.

Il puntale è la superficie opposta alle spalle considerate in coppia.

I fianchi, su ambo i lati della parte piatta, corrono lungo il resto della parte piatta, tra il puntale e le spalle.

Collanti: i collanti sono consentito solo se assolutamente necessari, e comunque in quantità minime.

Materiali dell'impugnatura: in percentuale al volume totale dell'impugnatura, i materiali diversi dalla canna, dal legno o dallo spago sono limitati ad un decimo per i tipi A e B e ad un quinto per il tipo C. Detti materiali non devono fuoruscire di più di 8,26 cm nella porzione inferiore dell'impugnatura.

Legatura e rivestimento dell'impugnatura: la prosecuzione consentita oltre la congiunzione delle porzioni superiore ed inferiore dell'impugnatura non può superare un determinato limite massimo misurato secondo la lunghezza dell'impugnatura, pari a

6,35 cm per la legatura in spago

6,99 cm per il rivestimento di copertura.

Lunghezza e larghezza

(a) La lunghezza complessiva della mazza, quando è inserita la porzione inferiore dell'impugnatura, non deve superare i 96,5 cm.

- (b) La larghezza della mazza non deve superare i 10,8 cm nella parte più larga.
- (c) Rivestimenti consentiti, materiali di riparazione e protezioni del puntale che non superino gli spessori specificati possono essere in più rispetto alle dimensioni sopra indicate.

Lunghezza dell'impugnatura: tranne per le mazze di grandezza 6 e inferiore l'impugnatura non deve superare il 52% della lunghezza complessiva della mazza.

Rivestimento della parte piatta: lo spessore del telo di rivestimento consentito per le mazze di tipo C non deve superare 0,3 mm prima del trattamento descritto al punto 6.6(d).

Protezione e riparazione della parte piatta: lo spessore del materiale consentito di cui al punto 6.6(a) non dev'essere maggiore di 1 mm. Il materiale di riparazione di cui al 6.6(a)(ii) non deve protendersi nel senso della lunghezza della parte piatta per più di 2 cm in ogni direzione oltre i limiti della superficie danneggiata. Se utilizzate come legatura continua, lo spessore totale delle eventuali sovrapposizioni non dev'essere maggiore di 1 mm.

Relativamente al punto 6.6(d) non è consentito l'uso di materiale non solido che, essiccato, formi uno strato duro di spessore maggiore di 0,1 mm.

Inseriti sul puntale e sui fianchi: lo spessore del legno utilizzato non dev'essere maggiore di 0,89 cm.

L'inserito sul puntale non deve protendersi dal puntale stesso per più di 6,35 cm in nessun punto della parte piatta.

Gli inserti su ambo i fianchi non devono protendersi dal fianco stesso per più di 2,54 mm in nessun punto della parte piatta.

Protezione del puntale: lo spessore massimo consentito del materiale di protezione applicato sul puntale della parte piatta è di 3 mm.

Identificazioni commerciali: lo spessore di queste identificazioni non dev'essere maggiore di 0,2 mm. Sul retro della parte piatta non devono occupare più del 50% della superficie. Sulla parte anteriore della parte piatta devono essere disposte entro i 22,86 cm superiori misurati dal fondo del rivestimento.



Italy

**Funded by the
ICC European Development Programme**



© MCC 2011