

NORMATIVA DE LA PRIMER LLIGA DE CRIQUET FEMENINA

Temporada 2017-18



Ajuntament de
Barcelona



Resum Normativa Criquet Sala

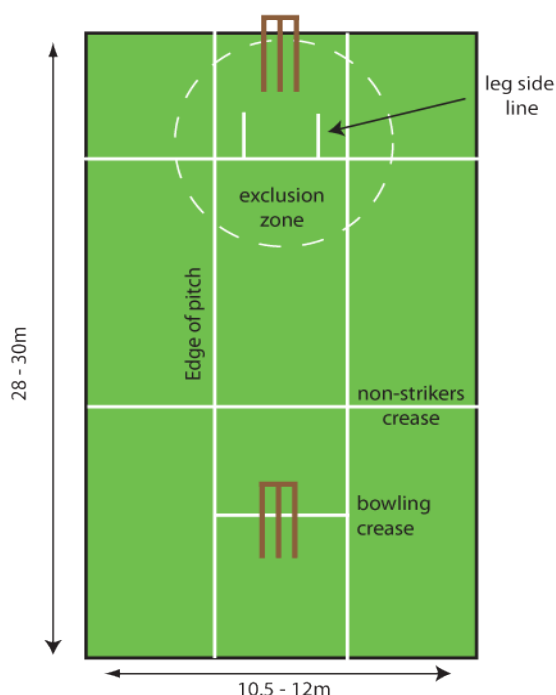
El Joc

- De 6 a 8 jugadors/es per equip, en cada equip hi ha una capitana
- El partit consta de 2 entrades, una per equip. Cada entrada està formada per 8 o 16 overs (dependrà del temps del qual es disposi)
- Cada over està compostat de 8 llançaments (bons o bola)
- Cada jugadora batrà i llançarà 1 over (si l'entrada consta de 8 overs), o 2 overs (si l'entrada és de 16). En aquest segon cas, els 2 overs de llançament no seran consecutius.
- L'equip batedor es dividirà per parelles que batran en seccions (2 o 4 overs).
- Els batedors segueixen batent encara que els eliminin, els resten 5 carreres.
- Al final de cada over, es canvia de batedor
- El sistema de puntuació es detallarà en següents seccions
- Guanya l'equip que aconsegueix més carreres en la seva entrada.

Sorteig

La Tutora de Joc sortejarà amb una moneda qui inicia batent o llançant.

Instal·lacions i material



La pilota utilitzada en el criquet indoor és una variant de la del criquet exterior i té un nucli tou. La pilota també es diferencia en el color, en aquest cas acostuma a ser de color groc o algun altre color cridaner per a diferenciar-la millor de les línies que pugui haver pintades a terra. Es podrà jugar amb pilotes de tennis o semblants, acordades per l'organització de la lliga i els equips participants.

Pel que respecta als bats, es poden fer servir els convencionals de criquet exterior o bé usar alguns de material més lleuger.

Els guants són habitualment de material lleuger (cotó) i no disposen de proteccions addicionals per la part externa, mentre que per la part interna estan recobertes de goma.

Posicionament al Camp

Al camp estarà tot l'**equip defensor**, que abans del llançament s'hauran de situar de la següent manera:

4/4 La meitat de l'equip estarà en una meitat del camp i la resta a l'altra. Cap jugadora (excepte la portera) pot situar-se dins la zona d'exclusió ni envair el passadís de llançament. En cas que hi hagi portera, aquesta haurà d'estar dins la seva base.

En cas que no es compleixi alguna d'aquestes condicions, es cantarà BOLA (que compta com a llançament i suma 2 carreres a l'equip bateador).

L'equip bateador comptarà sempre amb dos jugadores al terreny de joc, que canviaran quan acabi la seva secció de bateig (2 o 4 overs). La bateadora inicial començarà a la zona de bateig i l'altra a la línia de no-bateig. Aquestes aniran intercanviant la seva posició per sumar carreres i batran segons la posició on finalitzin el llançament. Quan finalitza el primer over i inicia el següent, la segona bateadora se situarà a la zona de bateig.

Llançaments

1 o 2 over cada llançador/a

- **Nula (Dead Ball)** – (<https://www.youtube.com/watch?v=qy7hTDGI-qw>)

NO COMPTA COM A LLANÇAMENT I NO IMPLICA CAP PENALITZACIÓ NI CANVI EN LA PUNTUACIÓ

Es repeteix llançament:

- Cau el wicket abans de llançar
- Surt fora el camp després de ser batejada
- La pilota queda enganxada o penjada a algun lloc
- Quan algun/a jugar/a es fa mal
- Quan a la bateadora se li escapa el bat al colpejar la pilota.

NO es repeteix llançament i compta per l'over.

- La pilota surt del camp a l'intentar eliminar per Run Out una bateadora. – Compten les carreres (físiques i bonus) fetes fins que la pilota ha sortit fora.
- No toca batejador ni wickets i l'agafa directament el porter.

- **Bola (NO Ball)** – (https://www.youtube.com/watch?v=uQ_aQXo8BTM)

COMPTA COM A LLANÇAMENT I IMPLICA 2 CARRERES DE BONIFICACIÓ PER L'EQUIP BATEDOR.

En l'últim OVER del partit el bateador pot decidir repetir el llançament.

No llançar correctament:

- El llançador posa el peu fora la base
- EL llançador canvia estil de llançament sense avisar al TJ
- El llançador canvia la posició del braç durant el llançament

Defensors NO situats correctament en el moment del llançament:

- 4 defensors en cada meitat del camp
- El porter no està dins la seva base abans del llançament
- Algun defensor (excepte el porter) està dins la zona d'exclusió o del porter abans del llançament
- Algun defensor se situa en el passadís de llançament abans del bateig

En el llançament:

- Alguna part de la pilota surt del passadís de llançament abans d'arribar a la línia del bateador
- Un Mankad ilegal (el llançador tira la pilota per tombar els "palitos")
- El tercer intent de Mankad fallit
- El llançador colpeja amb la pilota a un defensor
- El llançador colpeja el sostre o el lateral

- **Fora (Wide i Legside)** – La pilota passa fora el passadís de llançament a lo ample, o darrera les cames del jugador.

COMPTA COM A LLANÇAMENT I IMPLICA 2 CARRERES DE BONIFICACIÓ PER L'EQUIP BATEDOR.

En l'últim OVER del partit el bateador pot decidir repetir el llançament.

- Si el bateador colpeja la pilota, el Wide o Legside no val i el jugador pot ser eliminat/puntuar de manera habitual.

Batedors i batedores

1 o 2 overs cada bateador

Carreres físiques: Els dos bateadors creuen les línies corresponents i intercanvien posició. Qualsevol part del cos, fins i tot el bat.

Carreres de bonificació:

Per a que les curses de bonificació siguin vàlides, com a mínim s'haurà d'haver **completat una carrera física**. En el moment d'aconseguir-ne una, s'afegiran automàticament la resta.

Les curses de bonificació s'afegeixen en cas de tocar amb la pilota diferents parts de la xarxa/parets:

- ZONA A (xarxa frontal – darrere del vigilant) → 0 curses
- ZONA B (part de la xarxa entre el final de la zona de bateadors i el final de la meitat inferior del camp.) → 1 cursa (sense bot, 2, amb bot 1)
- ZONA C (part de la xarxa entre la meitat i el final de la zona de llançadors) → 2 curses (sense bot, 3, amb bot 2)
- ZONA D (part posterior de la xarxa – darrere del llançador) → 4 o 6 curses en funció de com impacta la pilota a la xarxa:
 - o Si ha botat: 4 curses
 - o Si no ha botat: 6 curses
- Zona B o C cap a la zona D → 3 curses (sense bot, 4, amb bot 3)

Com eliminar els bateadors: El o la Tutora de Joc és qui informarà si la persona que bateja és eliminada. La bateadora seguirà batent però es restaran 5 carreres a l'equip corresponent.

El bateador pot ser eliminat per les següents raons:

1. Bolejat . Si la pilota toca els wickets (qualsevol part del wicket) i cauen "bales"
2. Caçat. Si s'agafa a l'aire la pilota, sense que faci cap bot al terra.
 - a. També si et toca el bat, després el cos i l'agafen a l'aire.
 - b. Si toca a les parets i l'agafen a l'aire també estan eliminats, excepte la paret del fons (ZONA D)
 - c. Si bat, la pilota colpeja al non-striker (No Batejador) i l'agafen a l'aire.
3. Run Out or Stumped. Run Out és quan t'eliminen abans de fer 1 Run Físic, abans d'arribar al Running Crease. Stumped és quan t'eliminen intentant tornar a la línia de bateig.
 - a. **Mankad:** <https://www.youtube.com/watch?v=S6IJoP2Xonk>
 - i. No compta com a part d'un over.
 - ii. Si el llançador tira la bola, és NO BALL
 - b. **Stumped:** Només el Wicket Keeper pot eliminar al batejador per Stump. <https://www.youtube.com/watch?v=1HkrCilvviQ>
 - c. **Run Out:** tiren el wickets abans d'arribar a les línies corresponents Amb la pilota (tirant-la) o les mans (sempre que tinguis retinguda la pilota). Si els bails no cauen, no és Run Out.
 - d. **Hit Twice:** El bateador colpeja dues vegades la pilota amb el bat. <https://www.youtube.com/watch?v=4wDCM4wYGXw>
 - e. El bateador tira el wicket sense voler
 - f. **L.B.W:** El bateador utilitza el seu cos (a l'alçada del wicket) per evitar que la pilota toqui el wicket. <https://www.youtube.com/watch?v=Nb4w1ZYk-5o>
 - g. **3rd ball.** Si el bateador no puntua en 2 llançaments, si el 3r no puntua, s'elimina. El TJ ha de recordar que és 3rd ball.

Tutora/a de Joc

PROTOCOL PARTITS

- a. **Arribar 30 minuts abans** de l'hora d'inici del partit. Per exemple, si el partit comença a les 18h a les 17.30h ja heu de ser al camp.
- b. **Demandar les fitxes** d'equip a les entrenadores i inscriure a les jugadores a l'acta. Assenyala a la capitana posa el símbol © davant del seu nom.

- c. **Marcar els tempos de l'escalfament** i fer el **sorteig** (amb una moneda, a cara o creu) per veure quin equip comença batejant primer.
- d. **A l'hora en punt, comença el partit**, si hi ha algun retard s'ha d'apuntar a l'acta el motiu pel qual no s'ha començat a l'hora.
- e. Fer la **salutació inicial**.
- f. A l'acabar el partit, les jugadores fan la **salutació final**.
- g. Heu de **demanar els diners que us corresponen com a àrbitre a l'entrenadora de l'equip local**. Com que no tindreu còpies de l'acta per donar a les entrenadores els hi podeu dir que, si volen, poden fer-li una foto.
- h. Vosaltres també **heu de fer una foto de l'acta** per enviar-la després a través del [Formulari](#). Heu **d'omplir el formulari per internet** i adjuntar-hi la fotografia de l'acta del partit. Recordeu que **necessitem que ens feu arribar el resultat, com a molt tard, el dilluns o màxim dimarts de la setmana següent** per poder actualitzar els resultats de la lliga a la web.
- i. Quan rebem l'acta, nosaltres **puntuarem als equips**:
 - i. 0 punts = perdut
 - ii. 5 punts = empat
 - iii. 10 punts = guanyat
- j. A més de la puntuació del partit, estem duent a terme una iniciativa que es diu el **Semàfor del Valors**. Consisteix en que l'àrbitre ha de puntuar l'actitud de les jugadores, les entrenadores i les famílies que han vingut de públic (tan de l'equip local com del visitant). La puntuació es fa donant: +4, +2, 0 ò -2 punts, en funció del comportament. Us adjunto un document Power Point on s'explica una mica millor. Quan ompliu el formulari per posar la puntuació del partit també haureu de posar la puntuació del semàfor dels valors.

SECTION 5 - UMPIRE SIGNALS

The signals shown should be used at all times and accompanied by the appropriate call. All signals should be bold and demonstrative. All calls should be loud and clear.



OUT SIGNAL: Arm raised above the head, finger pointing skyward. Call "OUT".



DEAD BALL: Fist clenched, arms crossed over body. Call "DEAD BALL".



SIX HIT: Both arms raised above the head, fingers pointing up. Call "SIX RUNS".



FOUR HIT: Arm bent at elbow moved to and fro across the chest. Call "FOUR RUNS".



STOP SIGNAL: Hand out, palm facing players. Call "STOP".



PLAY SIGNAL: Hand out, palm facing umpire. Call "PLAY".



WIDE & LEGSIDE WIDE: Arm extended straight out from the shoulder. Call "WIDE".



NO BALL: Arm raised bent at right angles at the elbow with fist clenched. Call "NO BALL" and reason.



CHANGE OF BOWLING STYLE: Arm straight out, finger pointing down. Call "OVER THE WICKET", "UNDERARM" etc.



THIRD BALL: Three fingers held out. Call "THIRD BALL".



OVER: Both hands held together in front of body, and then moved outwards in an opposite direction. Call "OVER".

