

## ITALIAN CRICKET LEAGUE - CRICKET UISP 2016

### REGOLAMENTO T20

#### 1 AFFILIAZIONE

- 1.1 Le associazioni sportive dilettantistiche dovranno affiliarsi all'Ente di Promozione Sportiva riconosciuto dal CONI denominato UISP (Unione Italiana Sport per Tutti) prima dell'iscrizione delle proprie squadre alle attività secondo regole e quote UISP. Della quota di affiliazione la UISP rilascerà quietanza di pagamento.
- 1.2 L'affiliazione dovrà essere fatta prima dell'inizio delle attività a cui l'associazione vuole partecipare nel corso della stagione.
- 1.3 Le affiliazioni dovranno essere fatte presso il comitato UISP di competenza territoriale.

#### 2 ISCRIZIONE

- 2.1 Per partecipare al Cricket Uisp ICL le società dovranno iscrivere le proprie squadre entro le date stabilite dalla UISP Cricket Nazionale, versando al comitato UISP di competenza una quota predefinita di cui sarà rilasciata quietanza dell'avvenuto pagamento.
- 2.2 All'atto dell'iscrizione, le squadre dovranno dimostrare l'avvenuta affiliazione dell'associazione sportiva a cui appartengono alla UISP per la stagione sportiva di riferimento.
- 2.3 L'attività proposta deve essere svolta secondo lo spirito dello sport per tutti a misura di ciascuno.
- 2.4 Ciascuna associazione avrà la facoltà di iscrivere più squadre in ogni torneo o manifestazione.
- 2.5 Al momento dell'iscrizione, l'associazione dovrà comunicare all'organizzazione l'eventuale disponibilità di un impianto per le partite in casa o comunque il campo utilizzato per le proprie partite casalinghe.

#### 3 TESSERAMENTI

- 3.1 Ogni società dovrà tesserare presso il comitato UISP di competenza territoriale tutti i giocatori che partecipano ad almeno un campionato, la documentazione deve essere correlata con foto a colori dell'atleta.
  - SANZIONE 3.1.a: Nel caso che una squadra schierò un giocatore che non risulta tesserato CON NESSUNA SOCIETA' sarà considerata sconfitta per Forfait. La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings. Il Comitato organizzatore si pronuncerà caso per caso per imporre eventuali altre penalità.
  - SANZIONE 3.1.b: Nel caso che una squadra schierò un giocatore tesserato SOLO CON UNA SOCIETA' DIVERSA DALLA PROPRIA, e il giocatore ha già giocato almeno una partita con una squadra di quella società, il giocatore sarà squalificato per 3 giornate e la squadra che lo ha schierato sarà considerata sconfitta per Forfait. La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings. Il Comitato organizzatore si pronuncerà caso per caso per imporre eventuali altre penalità.
  - SANZIONE 3.1.c: Nel caso che una squadra schierò un giocatore tesserato SOLO CON UNA SOCIETA' DIVERSA DALLA PROPRIA, e il giocatore NON ha già giocato almeno una partita con una squadra di quella società, la squadra che lo ha schierato sarà considerata sconfitta per Forfait. La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings. Il Comitato organizzatore verificherà la situazione dei tesserati coinvolti presso il comitato UISP territoriale e solleciterà la eventuale sanatoria, e si pronuncerà caso per caso per imporre eventuali altre penalità alla squadra.
  - SANZIONE 3.1.d: Nel caso che una squadra schierò un giocatore tesserato ANCHE CON UNA SOCIETA' DIVERSA DALLA PROPRIA, e il giocatore ha già giocato almeno una partita con una squadra di quella società, il giocatore sarà squalificato per 3 giornate e la squadra che lo ha schierato sarà considerata sconfitta per Forfait. La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings. Il Comitato organizzatore si pronuncerà caso per caso per imporre eventuali altre penalità.
  - SANZIONE 3.1.e: Nel caso che una squadra schierò un giocatore tesserato ANCHE CON UNA SOCIETA' DIVERSA DALLA PROPRIA, e il giocatore NON ha già giocato almeno una partita con una squadra di quella società, il Comitato organizzatore verificherà la situazione dei tesserati coinvolti presso il comitato UISP di zona e solleciterà la eventuale sanatoria.
- 3.2 Il tesseramento di un giocatore deve avvenire entro il venerdì precedente la successiva partita del campionato. In caso di tesseramenti fatti a ridosso di tale scadenza e per cui non è stato possibile alla società recuperare il tesserino, sarà sufficiente che la società si faccia comunicare

dal Comitato UISP territoriale il codice di tesseramento UISP. Tale codice sarà indicato all'umpire all'atto del riconoscimento sul campo, e quel giocatore potrà giocare sub judge. In questo caso la partita non sarà omologata sul campo ma servirà la verifica del coordinatore regionale che dovrà ricevere la documentazione entro le 48 ore successive all'incontro

- **SANZIONE 3.2.a:** Se il controllo sui giocatori sub judge evidenzia che il giocatore non è stato tesserato entro il venerdì, il giocatore sarà squalificato per 1 giornata e la sua squadra sarà considerata sconfitta per Forfait. La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings. Il Comitato organizzatore si pronuncerà caso per caso per imporre eventuali altre penalità.

3.3 Tale comunicazione dovrà essere fatta anche nel caso di integrazione delle rose delle squadre durante il campionato.

3.4 Il tesseramento di un giocatore nella stagione di riferimento lega il giocatore stesso alla associazione affiliata fino al 31 dicembre dell'anno di riferimento, in deroga alla tempistica di tesseramento UISP.

3.5 Nel caso la società schieri più squadre nello stesso campionato, essa dovrà associare ogni giocatore in una sola delle squadre, specificando per quale delle formazioni giocherà ciascun giocatore. La lista dei tesserati, associati per squadra, dovrà essere consegnata al Comitato organizzatore prima dell'inizio del campionato, e ad ogni eventuale integrazione, ai fini di eventuali attività legate alla giustizia sportiva.

- **SANZIONE 3.5.a:** Nel caso che un giocatore di una squadra giochi una partita con una squadra diversa della stessa società, il giocatore sarà squalificato per 3 giornate e la squadra che lo ha fatto giocare sarà considerata sconfitta per Forfait. La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings. Il Comitato organizzatore si pronuncerà caso per caso per imporre eventuali altre penalità.

#### 4 FORMULA

4.1 Il torneo si svolge con la formula Twenty20.

4.2 Si applica il corpo regolamentare basato sulle Leggi del Cricket MCC 2000 Code 5° Edizione con le variazioni 2013 (entrate in vigore dal 01/10/2013), integrato dalle eccezioni riportate nel presente documento.

4.3 Il torneo viene svolto nelle fasi, territoriale, regionale, interregionale e finali nazionali. La fase regionale non ha un minimo di squadre richieste per essere disputata.

4.4 Ogni squadra vincitrice la fase regionale ha il diritto a disputare la fase interregionale, potranno esserci anche più partite interregionali fino a che non ci siano 4 squadre per la base delle finali nazionali.

4.5 Gli abbinamenti tra regioni saranno stabiliti in base al criterio di vicinanza, ovvero si calcola la distanza tra le varie città. La città che risultano essere le più distanti tra tutte le altre giocherà con la squadra a lei più vicina, lo stesso criterio verrà adottato per le squadre restanti. (esempio si qualificano Palermo, Napoli, Roma e Milano, essendo il Palermo la squadra più lontana dalle altre giocherà contro la sua più vicina cioè Napoli, mentre Milano giocherà contro Roma).

4.6 Ha diritto di giocare in casa la partita interregionale la squadra che ha disputato il girone regionale con più partite, in caso di parità di questo criterio si guarderanno prima le vittorie, in caso di ulteriore parità si procederà al sorteggio.

4.7 Nelle fasi Interregionali la squadra che gioca in casa dovrà occuparsi degli arbitri, del campo e delle palline, sia a livello economico che organizzativo. La squadra in trasferta dovrà pagarsi il viaggio.

4.8 Le fasi nazionali si disputeranno a conclusione delle attività regionali come da calendario stabilito.

#### 5 DIVISE

5.1 Ogni squadra dovrà presentarsi in campo utilizzando divise sociali di medesimo colore (pantaloni tutti dello stesso colore e le maglie tutte dello stesso colore) e comunque di colore diverso dal bianco.

- **SANZIONE 5.1.a:** -1 punto in classifica per ogni partita in difetto.

#### 6 GIOCATORI

6.1 Potranno partecipare alla manifestazione tutti coloro, maschi e femmine, che alla data d'iscrizione al torneo abbiano compiuto il 14esimo anno d'età.

6.2 Nel caso di giocatori con età inferiore, sarà necessario chiedere, per iscritto, deroga al Coordinatore territoriale/regionale/nazionale che valuterà la richiesta entro e non oltre 48 ore dall'inizio del torneo.

- 6.3 Non esiste un numero massimo di giocatori iscrivibili. Altresì è necessaria l'iscrizione di 1 dirigente.
- 6.4 Il numero minimo di giocatori per poter dare inizio ad una gara è 11. Su richiesta espressa del capitano, sarà consentito alla squadra in difetto di iniziare la gara anche con 9 giocatori.
- 6.5 Nel caso in cui un giocatore (o il 10° o l'11°) arrivi in ritardo, esso potrà giocare solo se il ritardo è dovuto a causa di forza maggiore, cosa di cui dovrà farsi certo l'umpire e che dovrà essere riportata a referto.
- 6.5.1 Il giocatore in ritardo, se della squadra al fielding, dovrà attendere il primo break a disposizione (caduta wicket, intervalli, sospensioni intendendo qualsiasi tipo di sospensione in cui l'umpire ferma il tempo) e dietro autorizzazione dell'Umpire, per poter entrare in campo. Sempre che sia stato inserito nella lista presentata prima dell'inizio della partita e si sia fatto riconoscere al tavolo degli umpires.
- **SANZIONE 6.5.1.a:** se la regola non viene rispettata e si fa giocare un giocatore non inserito nella lista iniziale (a meno di assenso del capitano avversario alla modifica della lista), la squadra in difetto sarà considerata sconfitta per Forfait. Sarà cura dei capitani far rispettare tale regola alla propria squadra. La gara sarà interrotta nel caso in cui gli umpires divengano consapevoli della trasgressione della regola durante la gara. La regola sarà comunque verificata in fase di omologazione gara sulla base degli verify degli scoresheets, delle liste nomi e dei referti gara. La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings.
- 6.5.2 Il giocatore sarà soggetto alla regola per cui non potrà lanciare fino a che non è passato un tempo dal suo ingresso in campo pari al suo ritardo. Il giocatore in ritardo, se della squadra in battuta, non potrà battere prima della caduta del sesto wicket
- **SANZIONE 6.5.2.a:** se la regola non viene rispettata, la squadra in difetto sarà considerata sconfitta per Forfait. Sarà cura dei capitani far rispettare tale regola alla propria squadra. La gara sarà interrotta nel caso in cui gli umpires divengano consapevoli della trasgressione della regola durante la gara. La regola sarà comunque verificata in fase di omologazione gara sulla base degli verify degli scoresheets, delle liste nomi e dei referti gara. La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings.
- 6.6 E' consentito attendere l'inizio della partita per un massimo di 30 minuti oltre l'orario stabilito. Tali 30 minuti sono da considerare come franchigia sull'orario di gara, e pertanto se la gara avrà inizio entro tale intervallo di 30 minuti, la gara avrà la durata standard e nessuna riduzione di overs sarà dovuta per tale ritardo.
- **SANZIONE 6.6.a:** Se al momento dell'inizio della partita (trascorsi anche i 30 minuti di franchigia) una squadra è costituita da meno di 9 giocatori, la squadra sarà considerata rinunciataria e sarà considerata sconfitta per Forfait. La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings.
  - **SANZIONE 6.6.b:** Se al momento dell'inizio della partita (trascorsi anche i 30 minuti di franchigia) una squadra è costituita da almeno 9 giocatori, ma non è pronta ai wickets, la squadra sarà considerata rinunciataria e sarà considerata sconfitta per Forfait. La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings.
  - **SANZIONE 6.6.c:** In caso di rinuncia a disputare una gara la squadra sarà considerata rinunciataria e sarà considerata sconfitta per Forfait. La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings.
  - **SANZIONE 6.6.d:** Prima dell'inizio della gara o durante la gara, se gli umpires o l'organizzazione del torneo divengono consapevoli che una squadra (che abbia comunque almeno 9 giocatori) si rifiuta di giocare (ad es. per cattive condizioni del campo, del tempo, della luce, perché perde il treno, ecc.) la partita sarà assegnata all'altra squadra e la squadra in difetto sarà considerata sconfitta per Forfait. La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings.
- 6.7 A gara iniziata se qualche giocatore si assenta o si infortuna, il numero minimo per continuare a giocare è comunque di 9 giocatori.
- **SANZIONE 6.7.a:** Nel caso il numero di giocatori scenda sotto 9, la partita sarà immediatamente terminata dall'umpire e sarà data la sconfitta per Forfait alla squadra in difetto. La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings.

## 7 CAPITANO E DIRIGENTI ACOMPAGNATORI

- 7.1 Il capitano della squadra deve essere un giocatore dell'XI titolari che scendono in campo.
- 7.2 Al momento dell'iscrizione, ciascuna squadra dovrà comunicare al Comitato organizzatore i nominativi del capitano e dei due dirigenti accompagnatori. I dirigenti possono essere anche giocatori, ma durante la partita sarà il capitano ad essere il solo responsabile della squadra.
- 7.3 E' comunque concesso nominare un capitano diverso ad ogni partita: il nome del capitano andrà comunicato agli umpires prima dell'inizio della gara, indicandolo anche nella lista dei nomi.

## **8 ARBITRAGGIO**

- 8.1 La designazione degli ufficiali di gara sarà fatta dal Gruppo Arbitri UISP Cricket Territoriale/Regionale/Nazionale, le fasi finali (interregionali e nazionali) saranno sempre di competenza del UISP Cricket Nazionale.
- 8.2 In caso di assenza dell'abilitato, le squadre NON procederanno all'auto-arbitraggio. La gara viene rimandata in un'altra data disponibile. In caso di impossibilità di rimandare la partita sarà considerata No Result.
- 8.3 Prima dell'inizio della gara il dirigente o il capitano di ogni squadra deve fornire all'arbitro la lista dei giocatori - comprensiva delle riserve - e mostrare i tesserini UISP di ognuno di essi.

## **9 PARTITA**

- 9.1 Le squadre hanno la possibilità di richiedere al Coordinatore Territoriale/Regionale/Nazionale variazioni al calendario entro la settimana successiva alla scadenza delle iscrizioni al campionato.
- 9.2 Richieste successive di spostamento di una gara da parte di una squadra per motivi di forza maggiore potranno essere fatte non oltre 7 giorni prima della gara in questione. La richiesta dovrà essere corredata con la nuova data, con la disponibilità del campo su cui giocare e con la dichiarazione di accettazione scritta dalla squadra avversaria. Il Responsabile Territoriale/Regionale/Nazionale comunicherà la risposta entro le successive 24 ore alla richiesta.

## **10 SOSTITUZIONI**

- 10.1 Sostituzioni dei fielders saranno permesse solo nei casi di infortunio, malattia o altro ragionevole motivo. E' comunque consentito l'utilizzo di un solo sostituto per comfort break.
- 10.2 In caso d'infortunio ad un lanciatore, egli potrà essere sostituito da un altro lanciatore che completerà l'over, il cui computo sarà parzializzato fra i due lanciatori.
- 10.3 Un sostituto non potrà né lanciare né battere né fare il wicket keeper.
- 10.4 Il wicket keeper non potrà lanciare.
- 10.5 Nella eventualità che un fielder sostituisca il wicket keeper, quel fielder non deve aver lanciato prima e non può più lanciare dopo.

## **11 UMPIRING E SCORING**

- 11.1 Gli umpires dovranno essere presenti al campo almeno 45 minuti prima dell'inizio della partita.
- 11.2 Un arbitro non sarà mai sostituito durante una partita se non in situazioni eccezionale, per infortunio o per malattia.
- 11.3 Sarà necessario almeno uno scorer per partita. I nomi e cognomi sullo scoresheets devono corrispondere a quelli sulla lista dei giocatori presentata a inizio partita, e gli scoresheets devono contenere anche i nomi dei giocatori che non hanno battuto.
- 11.4 Nelle liste per ogni giocatore deve essere indicato il nome e il cognome, il codice di tesseramento UISP e la data di tesseramento, e l'eventuale caratteristica di sub judge. Inoltre deve essere indicata l'eventuale categoria di età per giocatori giovani, a partire dagli under 19 a scalare per tutte le categorie più giovani; Infine deve essere indicato il capitano, il vice capitano e il wicket keeper.
- 11.5 Non sarà ammesso sul terreno di gioco chi non è nella lista giocatori.
- 11.6 L'aggiornamento del tabellone segnapunti sarà a carico della squadra in battuta al termine di ogni over, e ad ogni palla negli ultimi 5 overs di ogni innings.
- 11.7 Il referto deve essere compilato e firmato dagli umpires a fine gara. Il referto va fatto firmare anche ai capitani delle squadre. I capitani non possono scrivere sul referto, strumento solo arbitrale, ma eventualmente fare ricorso secondo modi e tempi indicati dal presente regolamento. I capitani sono tenuti a leggere e firmare il referto: nel caso di mancata firma, gli umpires scriveranno a referto il motivo della mancata firma.
- 11.8 I fogli segnapunti (scoresheets), il referto arbitrale e le liste dei giocatori in campo, andranno inviati dagli umpires al responsabile regionale e al responsabile gruppo arbitri regionale.

11.9 Ogni singola partita, di norma, sarà omologata sul campo dagli umpires e comunicato con tutta la documentazione al responsabile regionale e al responsabile gruppo arbitri regionale. Al momento dell'omologazione della gara i due capitani devono firmare il referto arbitrale per confermare il risultato. Qualora la squadra decida di fare ricorso lo può fare entro 48 ore dalla fine della gara contattando il responsabile regionale e il responsabile gruppo arbitri regionale via e-mail i quali entro 24 ore dal ricevimento del reclamo e documentazione della gara comunicheranno l'esito a loro insindacabile giudizio., entro le 24 ore successive.

La partita non sarà omologata sul campo se c'è in lista nomi almeno un giocatore sub judge (vedi 3.2)

## 12 COMPORAMENTI

12.1 Deve essere garantito in ogni momento e su ogni campo il rispetto delle persone e delle cose. La comunicazione dei difetti sarà segnalata dall'umpire sul referto da consegnare, come da regolamento al Comitato organizzatore. L'inosservanza a queste regole comporterà l'attuazione da parte del responsabile Territoriale/Regionale/Nazionale applicherà le sanzioni per ogni comportamento scorretto verso giocatori e arbitri ecc. UISP Cricket Territoriale/Regionale/Nazionale si pronuncerà caso per caso per imporre eventuali altre penalità.

## 13 CONDIZIONI PER GIOCARE, SOSPENSIONE DEL GIOCO IN CONDIZIONI PERICOLOSE O IRRAGIONEVOLI

13.1 La sicurezza delle persone all'interno del campo è fondamentale. Nel caso che una circostanza pericolosa, sia reale che solo percepita, arrivi all'attenzione degli arbitri (ad es. tempo cattivo, invasioni di campo, tentativi di aggressione, terremoti, ecc.), l'arbitro stesso richiederà a giocatori e ufficiali di gara (scorer, ecc.) di allontanarsi dal campo fino a che lui stesso e gli organizzatori del torneo e i gestori del campo reputino che la situazione sia risolta o migliorata.

13.2 Il gioco può essere sospeso dagli umpires per motivi di sicurezza e protezione su indicazione degli organizzatori del torneo, del gestore del campo o delle autorità di Pubblica Sicurezza.

13.3 Ove il gioco sia stato sospeso secondo il precedente punto, la decisione di abbandonare o riprendere la partita sarà responsabilità degli umpires previo consulto con gli organizzatori del torneo, il gestore del campo o con le autorità di Pubblica Sicurezza.

13.4 Gli umpires, sono gli unici e definitivi giudici per quanto riguarda le condizioni del campo (compreso il pitch), delle condizioni meteorologiche e della luce per giocare.

- Se in qualsiasi momento entrambi gli umpires sono d'accordo che le condizioni del campo (compreso il pitch), del tempo o della luce sono così brutte che c'è un evidente o prevedibile rischio di sicurezza per giocatori o arbitri, tanto che sarebbe irragionevole o pericoloso giocare o continuare a giocare, allora gli umpires stessi immediatamente sospenderanno il gioco, o non permetteranno che il gioco inizi o ricominci. La decisione che le condizioni del tempo siano così brutte da sospendere il gioco è presa solo dagli umpires. Il fatto che il campo, il tappeto e la palla siano umide e bagnate non permette di affermare che le condizioni del campo siano irragionevoli o pericolose. Se gli umpires considerano che il campo sia così umido e scivoloso da privare il lanciatore di una ragionevole tenuta al lancio, o da privare i fielders della capacità di liberi movimenti (ad es. blocchi di terra bagnata attaccata alle scarpe, ecc.), o da privare i battitori della possibilità di giocare i propri colpi o di correre fra i wickets, allora queste condizioni saranno considerate tanto brutte da essere considerate irragionevoli e pericolose per giocare. Ove sia avvenuta una sospensione è responsabilità degli umpires, e solo loro, controllare se la situazione migliora. Essi faranno ispezioni quanto spesso vogliono, NON accompagnati da capitani e giocatori. Quando gli umpires saranno d'accordo su un miglioramento tale da poter riprendere o iniziare a giocare, essi chiameranno le squadre in campo per riprendere o iniziare il gioco.

## 14 PALLE

14.1 Tutte le partite saranno giocate con palle "BIANCHE" approvate e fornite dall'organizzazione del torneo.

14.2 Sarà usata una palla nuova all'inizio di ogni innings. Sarà compito di entrambe le squadre in campo munirsi di un congruo numero di palle usate di riserva. Le palle di riserva saranno usate alternativamente dalle due squadre, indipendentemente dalla squadra che sta in battuta, a partire dalla squadra che ha vinto il toss.

14.3 Le palle nuove usate in gara vanno riconsegnate all'organizzazione.

14.4 Sarà compito degli umpires custodire le palle nuove da gioco durante la partita, anche durante gli intervalli.

14.5 Durante il gioco gli umpires periodicamente e con frequenza variabile controlleranno la condizione della palla in gioco, e valuteranno se ci sono state manomissioni unfair.

- SANZIONE 14.5.a: Nel caso che l'umpire evidenzia una manomissione UNFAIR della palla, l'umpire sostituirà la palla e assegnerà 5 penalty runs alla squadra avversaria. Il Comitato organizzatore si pronuncerà caso per caso per imporre eventuali penalità.

## 15 PITCH

- 15.1 Solo ai capitani e agli allenatori delle squadre sarà permesso camminare sul pitch. Per quanto possibile i giocatori, nell'azione di gioco, devono evitare di calpestare il pitch.
- 15.2 Non sono permesse scarpe con gli spikes.
- 15.3 Nel caso che il pitch sia considerato troppo pericoloso per giocare, gli umpire fermeranno il gioco.
- 15.4 Anche se i capitani si accordassero per continuare a giocare, il gioco NON riprenderà senza l'assenso degli umpires, del gestore del campo e dell'organizzazione del torneo.
- 15.5 Se la decisione è che non si può riprendere, gli umpires e il gestore del campo, insieme all'organizzazione del torneo, considereranno la possibilità di riparare i danni in tempi utili per riprendere la gara. Gli umpires considereranno se la situazione sia unfair per una o per entrambe le squadre.
- 15.6 Se la decisione è che il pitch non è più usabile, la partita è gestita con le seguenti modalità:
- 15.6.1 nel caso che sia stato giocato un numero di overs tali da permettere di definire che la partita sia stata completata, allora il risultato sarà determinato in accordo al paragrafo PUNTEGGI;
- 15.6.2 nel caso che sia stato giocato un numero di overs tali da permettere di definire che la partita NON sia stata completata, allora la partita è abandoned e il risultato sarà No Result.

## 16 CREASES

- 16.1 Per valutare i wide sull'off side, vanno disegnate le wide creases, due linee bianche parallele che congiungeranno le bowling e popping creases distanti entrambe 88 centimetri dal centro del middle stump e 176 centimetri tra di loro.

## 17 DURATA DELLA PARTITA

- 17.1 Gli orari delle partite sono inseriti nei calendari dei singoli gironi, e possono variare da girone a girone.
- 17.2 Gli orari stabiliti sono gli orari a cui è necessario fare riferimento per l'inizio della partita, per i ritardi e per la franchigia.
- 17.3 Le partite si giocano a 1 innings per ogni squadra.
- 17.4 Le gare consisteranno di due innings limitati a 20 overs, un innings per squadra, giocati con la formula Twenty20.
- 17.5 La durata dell'intervallo tra gli innings potrà essere al massimo di 15 minuti.
- 17.6 Non sono previsti intervalli per i drinks, a meno di accordi da prendere tra le squadre e gli umpires prima dell'inizio della partita.

## 18 TOSS

- 18.1 Il capitano di ogni squadra deve presentare la lista giocatori e riserve in duplice copia e firmata dal capitano e non prima che i giocatori siano presenti per il riconoscimento che effettuerà l'umpire.
- 18.2 Il toss non si fa fino a che non siano pronte le liste nomi.
- 18.3 Una volta che le liste nomi sono verificate e i giocatori riconosciuti, si fa il toss.
- 18.4 Il toss si fa non prima di 30 minuti dall'inizio previsto della gara e non più tardi di 15 minuti prima dell'inizio previsto della gara, considerando l'orario di inizio della gara al netto della franchigia. Se una squadra (con almeno 9 giocatori in campo, già riconosciuti) non è presente al toss in quell'intervallo di tempo, avrà perso automaticamente il toss.
- 18.5 Il toss si effettua sul pitch, in presenza degli arbitri e di entrambi i capitani.
- 18.6 Una volta consegnata all'umpire, la lista nomi non potrà più essere modificata, a meno dell'assenso esplicito del capitano della squadra avversaria.

- **SANZIONE 18.6.a:** se la regola non viene rispettata, sarà data la sconfitta per Forfait alla squadra in difetto. Sarà cura dei capitani far rispettare tale regola. La gara sarà interrotta nel caso in cui gli umpires divengano consapevoli della trasgressione della regola durante la gara. La regola sarà comunque verificata in fase di omologazione gara sulla base degli verifica degli scoresheets, delle liste nomi e dei referti gara. La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 1200 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings.

## 19 INNINGS

19.1 E' richiesto di lanciare in media un over ogni 4 minuti. Il che determina la durata dell'innings. Es. 20 overs per 4 minuti = 80 minuti, entro i quali l'ultimo over abbia inizio. Sarà cura dell'Umpire calcolare se eventuale ritardo sia dovuto a forza maggiore.

19.2 Gli arbitri devono vigilare affinché i battitori non perdano tempo: pertanto essi devono minimizzare i colloqui tra i battitori ai wickets e saranno possibili solo al termine dell'over o eventualmente durante il recupero della palla al boundary. I battitori devono essere pronti in battuta non appena il lanciatore è pronto.

- **SANZIONE 19.2.a:** in caso l'arbitro ritenga che i battitori perdano tempo, avvertirà i battitori e i capitani che questo è il primo e ultimo avvertimento dell'innings. Nel caso la perdita di tempo riavvenga, saranno assegnati alla squadra al lancio 5 penalty runs ogni volta che l'arbitro ritenga che i battitori perdano tempo.

## 20 PARTITE INTERROTTE O IN RITARDO

20.1 Ritardo o interruzioni del primo innings.

- 20.1.a. Quando c'è una perdita di tempo il numero di overs ancora da lanciare viene rivisto basandosi su un rate 4 minuti/over da distribuire nel TEMPO RIMANENTE ALLA FINE DELLA PARTITA.
- 20.1.b. La revisione del numero di overs dovrebbe assicurare, per quanto possibile, che entrambe le squadre abbiano la possibilità di battere lo stesso numero di overs.
- 20.1.c. La squadra che batterà per seconda non batterà mai un numero di overs maggiore della squadra che batte per prima, a meno che la squadra che batte per prima abbia completato il suo innings in meno overs del previsto.
- 20.1.d. Per dire che una partita è completata, devono poter essere lanciati almeno 10 overs a innings, a meno che uno o entrambe gli innings non siano completati prima.
- 20.1.e Per ridurre il numero di over nei calcoli del tempo vanno considerati i vari ritardi o interruzioni intervenute, le interruzioni di gioco e l'intervallo.

Minuti perduti per ritardo o interruzione	Overs perduti nel primo innings e che devono essere ridotti anche nel secondo innings
fino a 4	1
4-8	2
8-12	3
12-16	4
16-20	5
20-24	6
24-28	7
28-32	8
32-36	9
36-40	10

20.2 Ritardo o interruzioni del secondo innings.

- 20.2.a. Quando c'è una perdita di tempo il numero di overs ancora da lanciare viene ridotto di un numero basato su un rate di 4 minuti/over rispetto al TEMPO PERSO FINORA NEL SECONDO INNINGS.
- 20.2.b. Per dire che una partita è completata, nel secondo innings devono poter essere lanciati almeno 10 overs, a meno che l'innings non sia completato prima.
- 20.2.c. La squadra che batterà per seconda non batterà mai un numero di overs maggiore della squadra che batte per prima, a meno che la squadra che batte per prima abbia completato il suo innings in meno overs del previsto.

- 20.2.d. Per ridurre il numero di overs nei calcoli del tempo vanno considerati i vari ritardi o interruzioni intervenute e le interruzioni di gioco.

20.3 Ogni lanciatore può lanciare al massimo 4 overs.

- SANZIONE 20.3.a: se la regola non viene rispettata, sarà data la sconfitta per Forfait alla squadra in difetto. Sarà cura dei capitani far rispettare tale regola alla propria squadra. La gara sarà interrotta nel caso in cui gli umpires divengano consapevoli della trasgressione della regola durante la gara. La regola sarà comunque verificata in fase di omologazione gara sulla base degli sheets, delle liste nomi e dei referti gara. La partita viene aggiudicata alla squadra in regola con un punteggio di 120-0 e ai fini del Net Run Rate si considerano giocati 20 overs per innings.

20.4 In partite in cui ci sono stati ritardi o interruzioni e in cui ci sono riduzioni nel numero di overs (può capitare o a entrambe le squadre se l'interruzione avviene nel primo innings, oppure solo alla squadra che la lancia per seconda se l'interruzione avviene solo nel secondo innings) nessun lanciatore può lanciare più del 20% del totale degli overs permessi alla sua squadra. In caso di riduzione del numero di overs la percentuale di lancio rimane invariata. La percentuale del 20% si applica al momento del lancio, e non è quindi retroattiva.

Overs nell'innings	Overs per lanciatore
20	4
19	3
18	3
17	3
16	3
15	3
14	2
13	2
12	2
11	2
10	2

Qui sopra la tabella per l'assegnazione degli over in caso di innings ridotto.

## 21 NO BALL

- 21.1 Per un lancio in cui l'umpire segnali un No Ball per foot-fault ci sarà un free-hit per il battitore. Se il lancio per il free-hit sarà un No Ball (di qualsiasi tipo, e quindi non solo di foot-fault) o un Wide Ball, allora il lancio successivo sarà ancora un free-hit.
- 21.2 Per i free-hit non sono permessi cambiamenti nel posizionamento del fielding nel caso non sia avvenuto il cambio di battitori. Qualsiasi cambiamento nel fielding è considerato unfair.
- 21.3 Per qualsiasi free hit lo striker può essere eliminato solo nelle circostanze valide per un no ball, anche se il lancio per il free hit è chiamato wide.

## 22 WIDE BALL

- 22.1 La valutazione del Wide Ball sull'off è aiutata dalla wide crease.
- 22.2 Qualunque lancio verso l'off side che passi sopra o al di fuori da questa riga e si allontana dal wicket dovrà automaticamente essere chiamato wide dall'umpire. Non ha alcuna rilevanza il movimento del battitore verso la palla, rendendola così colpibile, o di allontanamento dalla linea di lancio della stessa.
- 22.3 Per il Wide Ball sul leg side, invece, la wide crease non deve essere considerata. Nella valutazione dei wide sul leg side, dovrà essere chiamata wide dall'umpire qualunque palla che passi dietro alle gambe del battitore ed esternamente al leg stump. Le linee di demarcazione del wide sull'off side non hanno alcuna rilevanza nella valutazione del wide sul leg side.

## 23 ELIMINAZIONE TIMED OUT

- 23.1 Un nuovo battitore che entra sul pitch o il suo partner devono essere in posizione pronti a ricevere la prossima palla entro 2 minuti dalla caduta del wicket precedente. L'infrazione di questa regola porta l'arbitro a dichiarare Timed Out il nuovo battitore.

## 24 FIELDING RESTRICTIONS

24.1 Saranno in vigore le misure restrittive riguardanti il posizionamento dei fielders in relazione a due aree delimitate, ben visibili a giocatori ed arbitri:

- formata da due semicerchi di raggio 30 yard (27,44 metri) con centro nel middle stump di ciascun wicket, congiunti tra loro da entrambi i lati del pitch da due rette l'una parallela all'altra;

24.2 L'area sopra indicata dovrà essere segnata mediante l'utilizzo di una riga bianca continua o tratteggiata ad intermittenza di 5 metri o mediante l'utilizzo di apposite segnalazioni che non risultino pericolose o di intralcio al regolare svolgimento del gioco. Non è pertanto concesso l'utilizzo di chiodi o conetti sporgenti.

24.3 In base a quanto stabilito dal regola del Power Play, si prevede la presenza di almeno nove fielders, compresi lanciatore e wicket keeper, nell'area delimitata nei primi 6 over dell'innings. Per i rimanenti 14 overs non più di 5 giocatori possono stare al di fuori delle 30 yard.

Durata innings	Power Play iniziale
5 - 8	2
9 - 11	3
12 - 14	4
15 - 18	5
19 - 20	6

24.4 Quanto sopra viene automaticamente rapportato, alle eventuali riduzioni nella durata dell'incontro in base a quanto stabilito nella tabella:

24.5 Nel caso in cui vi fosse una interruzione nel corso di un over in cui è prevista la regola restrittiva sul posizionamento dei fielders, e una conseguente riduzione del numero di overs con restrizione allocati alla squadra in battuta, e risultasse il numero di tali overs già completato, i restanti lanci dovranno completarsi senza restrizioni.

24.6 Non ci possono essere più di 5 fielders sul leg side. Le norme di cui sopra s'intendono applicate in coincidenza con il momento di rilascio della palla da parte del lanciatore. La non osservanza di quanto sopra comporterà automaticamente la chiamata "No Ball" da parte degli umpire con le conseguenze accessorie previste dalle leggi del Cricket.

24.7 Durante il primo inning un fielder uscito e non rientrato prima della fine dell'innings non potrà battere nel successivo innings prima della 6° eliminazione.

## 25 SICUREZZA

25.1 Sarà assolutamente vietato ai giocatori battere o esporsi al fielding in posizioni pericolose senza essere muniti del casco protettivo, indipendentemente dall'età e dalle capacità tecniche.

25.2 E' stata sostituita la Legge 42.6(a) del codice MCC relativa al Bowling of fast short-pitched balls. La norma introdotta, che sostituisce l'originale, è la seguente:

- 25.2.a. Nella partita a un lanciatore sarà consentito un massimo di 1 lancio fast short-pitched per over. Per gli scopi di questa regola un lancio fast short-pitched è definito come un lancio in cui la palla passa, o sarebbe passata, sopra l'altezza delle spalle dello striker in posizione eretta al crease e che, ad opinione dell'umpire, è veloce.
- 25.2.b. Inoltre, se un lancio, come quello definito sopra, passa così alto sopra lo striker o così distante dallo striker che, ad opinione dell'umpire, lo striker stesso non potrebbe colpire la palla con un colpo normale, allora l'umpire chiamerà e segnerà "Wide".
- 25.2.c. L'umpire dalla parte del lanciatore comunicherà al lanciatore e a entrambi i battitori quando sia stato fatto un lancio con le condizioni indicate nei punti sopra riportati. E' considerato UNFAIR se questo limite viene superato - quindi già dal secondo lancio fast short - e l'umpire chiamerà e segnerà "No Ball" ad ogni occasione.
- 25.2.d. Alla seconda volta in cui l'umpire ravvisa un fast short nell'over, egli segnerà un "No Ball" indicando ai battitori e al lanciatore che si tratta del 2° fast short.
- 25.2.e. Alla terza volta in cui l'umpire ravvisa un fast short nell'over, egli segnerà un "No Ball" indicando ai battitori e al lanciatore che si tratta del 3° fast short.
- 25.2.f. L'umpire dovrà far sostituire dal capitano della squadra al lancio il lanciatore in questione. Tale lanciatore non potrà più lanciare nell'innings.

25.3 E' stata sostituita la Legge 42.6(b) del codice MCC relativa al Bowling of high full pitched balls. La norma introdotta, che integra ma non sostituisce l'originale, è la seguente:

- 25.3.a. Qualsiasi lancio, sia esso veloce o lento, che passi o sarebbe passato full sopra l'altezza del bacino del battitore posizionato eretto al crease è da considerarsi pericoloso e UNFAIR, sia che infligga o meno un danno fisico al battitore e l'umpire chiamerà e segnalerà "No Ball" ad ogni occasione.
- 25.3.b. Alla seconda volta in cui l'umpire ravvisa un lancio high full nell'over, egli segnalerà un "No Ball" indicando ai battitori e al lanciatore che si tratta del 2° high full.
- 25.3.c. Alla terza volta in cui l'umpire ravvisa un high full nell'over, egli segnalerà un "No Ball" indicando ai battitori e al lanciatore che si tratta del 3° high full.
- 25.3.d. L'umpire dovrà far sostituire dal capitano della squadra al lancio il lanciatore in questione. Tale lanciatore non potrà più lanciare nell'innings.

25.4 La società ospitante dovrà essere in possesso al campo di un kit pronto soccorso e del numero telefonico del pronto soccorso più vicino.

## 26 RISULTATO

26.1 Si avrà un risultato solo nel caso in cui entrambe le squadre abbiano avuto la opportunità di battere almeno 10 overs, a meno che una squadra sia stata all out in meno di 10 overs o a meno che la squadra che batte per seconda superi lo score della squadra avversaria in meno di 10 overs. Se una delle squadre NON ha l'opportunità di battere almeno 10 overs sarà dichiarato No Result.

26.2 Vince chi fa più runs alla fine dei due innings.

## 27 TIE

27.1 Se i punteggi delle due squadre sono uguali il risultato sarà un Tie e nessun calcolo si farà sui wickets, così come il numero degli overs giocati non verrà conteggiato. Si ricorrerà quindi al Super Over: Entrambe le squadre sceglieranno un lanciatore e tre battitori per parte. Andrà per prima in battuta la squadra che ha terminato il secondo innings in battuta. L'over in corso terminerà eventualmente alla seconda eliminazione. Nel caso di ulteriore pareggio verranno conteggiati i Boundary 6 ottenuti nell'innings. Se ancora in pareggio verranno conteggiati i Boundary 4.

27.2 Nel caso in cui una partita non inizi a causa di avverse condizioni meteorologiche, la partita verrà considerata abandoned e il risultato sarà No Result.

27.3 Nel caso in cui una partita sia interrotta temporaneamente e il numero degli overs di una o entrambe le squadre sia stato ridotto (ma il minimo di 10 overs per considerare la partita completata sia stato raggiunto), allora il punteggio dovrebbe essere calcolato secondo il numero di overs che la squadra che ha battuto per seconda ha avuto l'opportunità di battere.

## 28 PUNTEGGI

28.1 Nei gironi verrà applicato il seguente sistema di punteggi:

Win	2 punti
Tie o no Result	1 punto a entrambe le squadre
Lost	0 punti
Squadra che da forfait	-1 punto
Squadra avversaria	2 punti

28.2 In caso di parità di punteggio in classifica saranno considerati prioritari i seguenti criteri:

- 1) Minor numero di penalità.
- 2) Maggior numero di vittorie.
- 3) Miglior Net Run Rate. (Nelle partite dichiarate No Result il NRR non è applicabile).
- 4) Maggior numero di punti di classifica relativi agli scontri diretti.
- 5) Minor numero di sconfitte.
- 6) Maggior numero di wicket presi.
- 7) Sorteggio.

Nelle fasi interregionali passa al turno successivo la squadra vincente così come nei quarti di finale e nelle finali.

## 29 RECLAMI

29.1 Eventuali reclami vanno presentati per iscritto all'organizzazione del torneo entro 48 ore dalla omologazione gara. Entro 24 ore dalla presentazione del reclamo l'organizzazione emetterà il suo insindacabile giudizio. Non sono ammessi contro-reclami.

### 30 PUNTEGGIO DELLE PARTITE INTERROTTE

30.1 In caso di interruzione per mal tempo nel corso del primo innings e fino al limite massimo del termine dell'innings, (1 ora e 20 minuti più franchigia di 30 minuti) verrà sottratto un over a ciascun innings ogni 4 minuti o per ogni frazione di tale periodo perso.

30.2 In caso di interruzione per mal tempo nel corso del secondo innings verrà sottratto un over ogni 4 minuti o frazione di tale periodo.

30.3 Se l'innings della squadra che batte per seconda è sospeso e non è più possibile giocare, il risultato della partita sarà deciso dalla run rate. Sempre che la squadra in questione abbia battuto il minimo di over che sarà il 50% dei lanci pattuiti prima della partita.

Esempio di una partita di 20 over regolare:

squadra A in battuta al primo innings 117/all out al 18° over ultimato

squadra B in battuta al secondo innings partita interrotta al 16° over più 3 palle (16x6=96+3=99)

117:120 (equivalente a 20 overs) = 0.975 run rate

0.975 x 99 (lanci ricevuti) = 96.5

117-96.5=20.5

risultato squadra A vince per 20.5 runs

30.4 Il numero di eliminazioni non viene considerato