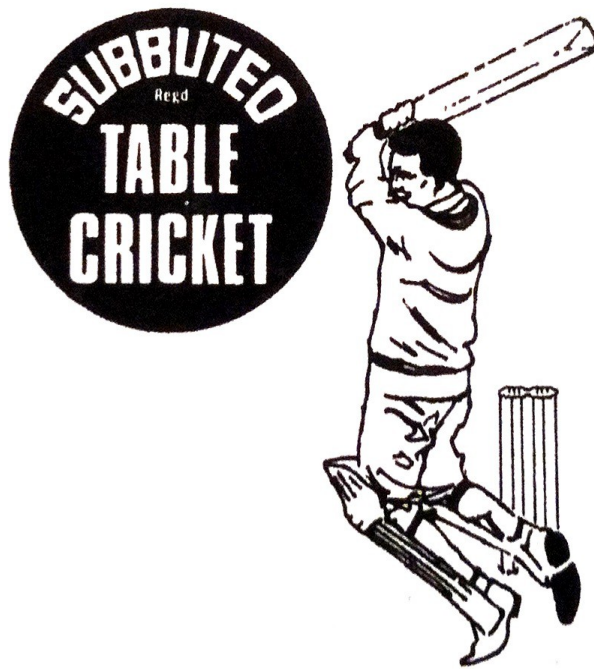


SUBBUTEO

TABLE CRICKET

Playing Instructions and Rules



**PLAY YOUR OWN TEST MATCHES – COUNTY CHAMPIONSHIP, GILLETTE
AND BENSON & HEDGES CUP, AND SUNDAY LEAGUE MATCHES...**

...ALL THE YEAR ROUND

SUBBUTEO SPORTS GAMES LIMITED

**CHIDDINGSTONE CAUSEWAY, TONBRIDGE,
KENT, ENGLAND**

TERMINI E INDICAZIONI GENERALI:

BATSMEN: 2 miniature della squadra in battuta colpite a punta di dito per ribattere il lancio.

BOWLER: Miniatura della squadra al lancio utilizzata per lanciare la palla a punta di dito.

FIELDERS: 9 miniature della squadra al lancio posizionate con le mani per coprire il campo e spostate a punta di dito per recuperare la palla battuta dal batsman.

WICKET KEEPER: Miniatura montata sulla base originale Subbuteo e posta dietro al wicket verso il quale viene lanciata la palla.

BATTING ORDER: Ordine in cui vengono utilizzati i battitori

OVER: Turno di lancio composto da 6 lanci regolari.

INNINGS: Frazione di gioco composta da un numero variabile di Overs. Al termine di un Innings la squadra in battuta passa al lancio e quella al lancio in battuta

RUN: "Corsa" dei due Batsman spostati con le mani per scambiarsi di posto e segnare 1 punto.

FOUR: La palla colpita dal Batsman esce oltre la linea di fondo campo dopo aver battuto all'intero del terreno di gioco (4 punti segnati)

SIX: La palla colpita dal Batsman esce direttamente dal campo senza toccare terra (6 punti segnati)

IL CAMPO DI GIOCO:

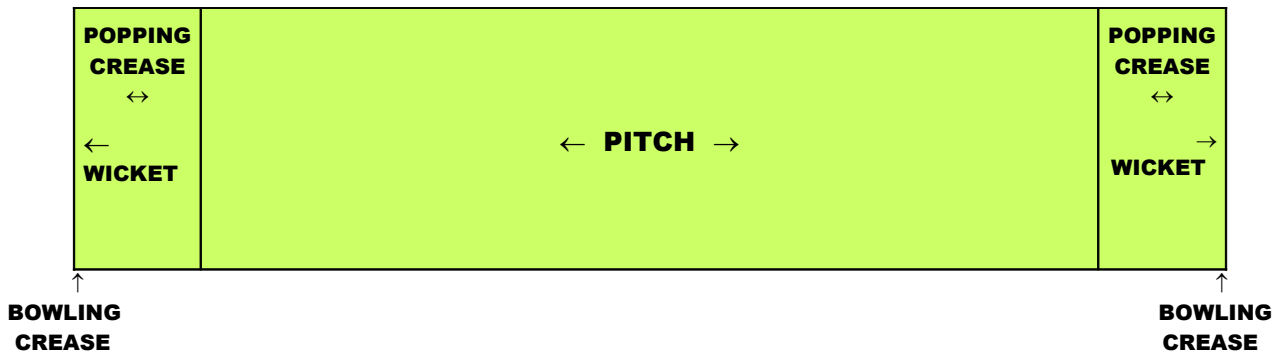
BOUNDARY: Il confine esterno del campo (1220cm x 812cm)

PITCH: La striscia di terreno larga 12.7cm e lunga 40.6cm posta tra i Wickets.

WICKET: I tre paletti della porta sormontati da due traverse (BAILS) montati sul supporto e posizionati sulla Bowling Crease

BOWLING CREASE: Linea (larga 12.7cm) dove è montato il Wicket e dietro la quale deve avvenire il lancio

POPPING CREASE: Area delimitata da una linea posta a 5cm dal Wicket all'interno della quale deve posizionarsi il Batsman e dove deve trovarsi per non essere eliminato per RUN-OUT al termine di una Run



DURATA DEI MATCH:

TEST MATCH: Incontri internazionali in cui si giocano 2 Innings per squadra, ogni innings termina con l'eliminazione di tutti i Batsmen

ONE DAY: Incontri di coppa o campionato in cui si giocano 10 overs per Innings.

FRIENDLY: Partite amichevoli in cui il numero di overs da giocare è stabilito prima della gara dai capitani delle due squadre.

1. POSIZIONAMENTO DELLE MINIATURE:

I FIELDERS non possono essere posizionati a meno di 5 cm l'uno dall'altro.

IL WICKET KEEPER può essere posizionato con le mani per ricevere un lancio da un Fielder ma una qualsiasi parte della sua base deve essere a contatto della base del Wicket. Il WK può essere dotato di una prolunga fissata alla parte posteriore della base che ne aumenti la possibilità di bloccare la pallina a lui diretta.

IL BOWLER sceglie il lato del Wicket dal quale lanciare e si posiziona, o posiziona il cuneo, dietro la proiezione della linea di Bowling Crease ed il **BATSMAN** si posiziona davanti al Wicket all'interno della Popping Crease

2. SEGNATURA DELLE RUNS ED ELIMINAZIONE DEI BATSMEN:

Il Bowler lancia:

2.1 ~ Se la palla, respinta o meno dal Batsman, si ferma all'interno dell'area davanti al Wicket o viene stoppata dal WK il lancio è valido e la palla dichiarata "DEAD".

2.2 ~ Se la palla tocca il Batsman e si ferma in un punto qualsiasi fuori dal Pitch il Batsman può tentare una run scambiandosi di posto* con l'altro Batsman sul pitch ma se un Fielder riesce, con un tocco diretto, ad avvicinare la palla al Wicket o a far pervenire la palla al WK (la palla deve trovarsi all'interno del triangolo dello "score determinator"), il Batsman è RUN-OUT. Altrimenti il Fielder deve impossessarsi della palla con tocchi a punta di dito e renderla morta "lanciandola" verso la base del Wicket o al WK (score determinator).

***Lo scambio di posto avviene prendendo con le mani le due miniature. Questo gesto simula la corsa dei batsmen che perciò si trovano idealmente fuori dalla "Popping Crease" durante la mossa dei Fielders .**

2.3 A ~ Se la palla, respinta dal Batsman, si ferma ad una distanza massima di 5cm dalla Popping Crease (score determinator) il Batsman può tentare di colpirla ancora (usando il cuneo) per segnare un "4" un "6" o per piazzarla in un qualsiasi punto del campo e correre per marcare delle Runs prima che i Fielders la rendano morta. Prima del secondo tocco del Batsman la squadra del lanciatore ha diritto a due mosse difensiva per piazzare a punta di dito uno o due Fielder in un qualsiasi punto del campo ma non all'interno del Pitch. Se un Fielder tocca un'altra miniatura durante la mossa difensiva può essere chiamato il "Back" . Se la palla, dopo la battuta, tocca un Fielder questi ne entra in possesso nel punto in cui la palla si ferma* e può tentare l'eliminazione del Batsman o renderla morta. **(Regola applicata nel gioco solitario)**

***Se dopo aver toccato il Fielder la palla esce dal campo vengono assegnate 4 runs alla squadra del battitore**

NOTA: In qualunque caso i Fielders toccati dalla palla ne entrano in possesso nel punto in cui la palla si ferma e devono essere spostati con le mani in prossimità della palla per eseguire la mossa seguente

2.3 B – Il Batsman può colpire “al volo” la palla lanciata dal Bowler purchè questa non abbia superato, per intero, la linea che delimita la Popping Crease. L’avversario può tentare di intercettare la palla così battuta con la “corsa” di un Fielder muovendolo a punta di dito. Se il Fielder colpisce la palla **IN MOVIMENTO elimina il battitore avversario. Se colpisce la palla FERMA ne entra in possesso ma non c’è eliminazione del Batsman **(regola applicata al gioco con avversario)****

2.4 ~ Se la palla abbatte il Wicket o colpisce il batsman in un punto qualsiasi della figura e poi abbatte il Wicket il Batsman è **BOWLED.**

2.5 A ~ Se la miniatura Batsman viene colpita al corpo o alla base e, successivamente, al corpo ed evita così che il Wicket venga abbattuto il Batsman è **LEG BEFORE WICKET **(regola applicata nel gioco “solitario”)**.**

2.5 B ~ Se il giocatore in battuta viene colpito alla mano dalla palla lanciata dal Bowler commette un **L.B.W. e la sua miniatura Batsman è “OUT” **(regola applicata nel gioco con avversario)**.**

2.6 ~ Se la palla, colpita o respinta dai primi 5 Batsmen della lista (indicati con L1), colpisce un qualsiasi Fielder o il WK e si ferma alla distanza calcolata dal triangolo interno dello score determinator, il Batsman è **CAUGHT.**

Per i Batsmen 6°,7°,8° e 9° della squadra (indicati con L2) è sufficiente che la palla si fermi alla distanza calcolata del triangolo esterno dello score determinator per essere eliminati.

Per i Batsmen 10° e 11° della squadra (L3) è sufficiente che la palla tocchi un Fielder per essere eliminati.

In alternativa può essere compilato, prima del match, un ordine di battuta dove viene indicato il livello di ogni Batsman.

In ogni caso vanno schierati cinque giocatori con L1, quattro con L2 e due con L3.

NOTA: Il principio fondamentale è che vanno alternate le azioni dei Battitori a quelle dei Fielders. E' a discrezione/rischio del giocatore in battuta tentare o meno la Run dopo la mossa del giocatore al Fielding

3. BOWLING :

3.1 ~ Se la palla, lanciata dal Bowler, non raggiunge la linea della Popping Crease viene chiamata una NO-BALL e viene assegnata una Run all'avversario. Il Batsman può colpire la palla per segnare altre Runs fintanto che i Fielders non rendono morta la palla e può essere eliminato solo per Run-Out. Se la palla, dopo la battuta, tocca un Fielder questi ne entra in possesso nel punto in cui la palla si ferma e può tentare, con la mossa successiva a sua disposizione, l'eliminazione del Batsman o renderla morta. Se la palla tocca un Fielder ed esce dal campo vengono assegnate 4 Runs. (Regola applicata nel gioco solitario)

3.2 ~ Se la palla viene lanciata in modo che, senza essere toccata dal Batsman, passa, a giudizio dell'Umpire, lateralmente alle guide esterne della base del Wicket viene chiamata una WIDE - BALL ed una Run viene assegnata all'avversario. Il Batsman può correre per segnare altre runs fintanto che i Fielders non rendono la palla morta e può essere eliminato per Run-out.

(Nei casi 3.1 e 3.2 il lancio non viene conteggiato per il completamento dell'Over)

3.3 ~ Se la palla viene lanciata in modo che, senza toccare la miniatura del Batsman, passi attraverso le guide interne della base del Wicket e non venga bloccata dal WK, ogni Run completata o qualsiasi fuoricampo saranno accreditati come LEG BYE.

3.4 - Per simulare l'effetto di una "Spin Ball" il Bowler può utilizzare un "Cuneo" simile a quello del Subbuteo Rugby per effettuare il lancio.

Dopo aver lanciato la palla il Bowler partecipa al gioco come un normale Fielder.