

SKOLE OL CRICKET SPILLEREGLER



Konkurrenceformat

Skole OL Cricket foregår som en klassesdyst, hvor to klasser spiller mod hinanden. Klassen inddeles i hold, så der minimum er 8 elever på hver hold. Klassens hold kommer til at spille flere kampe i løbet af stævnedagen.

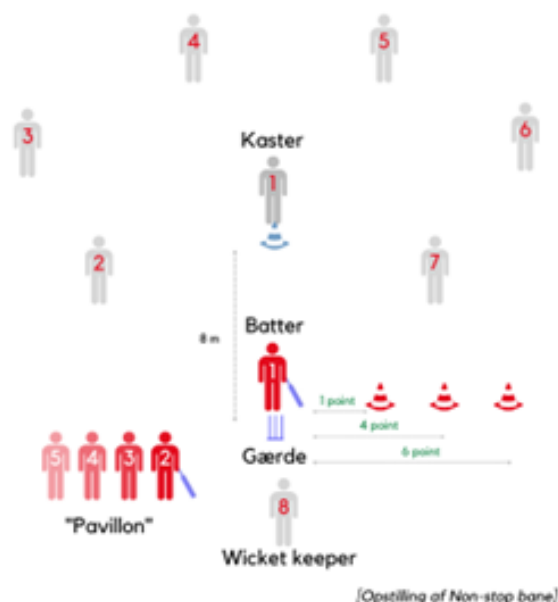
Vinderen af stævnet er den klasse, der har fået flest point på tværs af de kampe, som klassens hold har spillet i løbet af dagen. Vinderen findes ved at tælle en hel classes samlede antal point i alle kampe. Pointene divideres med antal kampe og denne score afgør, hvem der vinder stævnet og kvalificerer sig til Skole OL-finalen.

Hvordan spilles Skole OL Cricket?

Cricket minder om rundbold og bliver spillet på en stor rund bane. Hvor man i rundbold løber rundt om banen, løber man i cricket mellem to gærder midt på banen. Et gærde består af tre pinde, der står lodret op fra jorden.

I Skole OL Cricket spiller eleverne det såkaldte Non-stop spil, hvor to hold spiller mod hinanden på tid. Hver kamp består af to halvlege, som hver varer 8 minutter. Det ene hold begynder som markhold (gråt hold), det andet som gærdehold (rødt hold). Efter første halvleg bytter holdene plads. Man vinder spillet ved at have løbet flere point end sit modstanderhold.

Inden spillet går i gang, skal begge hold lave en elevrækkefølge, som der skal battes og kastes efter. Man opstiller marken og køen til at batte efter denne rækkefølge.





Markholdet

Markholdet fordeler sig i marken i henhold til rækkefølgen. Nummer 1 i rækkefølgen starter som "kaster". Kasteren står ved en kegle ca. 8 meter fra gærdet og er den eneste, der må kaste bolden direkte mod gærdet. Vedkommende kaster også bolden op til batteren fra det modsatte hold. Man kaster bolden én gang til batteren, og det skal være et venligt underhåndskast, som skal ramme i jorden én gang.

Efter hvert kast, roterer hele marken mod uret, så den næste i rækkefølgen bliver ny kaster. Nummer 1 løber om bag gærdet og bliver wicketkeeper osv. Det er en fordel, at rotationen går stærkt, da det er markholdets mål er at få batteren til at 'miste sit gærde', hvilket er betydet, at der ikke bliver løbet nogen point i den runde.

En batter kan 'miste gærdet' på tre måder:

- Kastet ud: Batteren står klar til at slå til bolden, men misser, hvorefter bolden rammer gærdet.
- Løbet ud: Under et forsøg på at løbe sig til point, får kasteren fat i bolden og rammer gærdet, inden batteren når tilbage.
- Grebet ud: Batteren slår til bolden, men den gribes af en markspiller, inden den rammer jorden.

Gærdeholdet

Gærdeholdet har én spiller i aktion ad gangen – resten venter i kø i "pavillonen" og de hjælper med at tælle point. Næste batter i rækkefølgen har et bat i hånden, så man er klar til hurtig indskiftning.

Batteren står foran gærdet og forsøger at forsvare dette mod bolden, mens man samtidig forsøger at slå bolden så langt væk, at man kan løbe ud til en af de røde kegler og tilbage igen. Når bolden er (forsøgt) ramt, skal batteren løbe til en valgfri kegle og tilbage igen.

- Der løbes 1 point ved at løbe rundt om første røde kegle og tilbage.
- Der løbes 4 point ved at runde den anden røde kegle.
- Der løbes 6 point ved at runde den tredje røde kegle.

Batteren må løbe flere gange i en runde. Når batteren er færdig med at løbe, skynder de sig til pavillonen og skifter ud med den næste i køen, der sendes afsted med en highfive.



Ingen spilstop

Både batter og kaster skifter efter hver bold, men der er **INGEN** spilstop i de 8 minutter, halvlegen varer. Den nye kaster må nemlig kaste bolden efter gærdet, lige så snart de står ved keglen og har fået bolden i hænderne også selvom batteren ikke er nået tilbage fra sit løb eller har nået at skifte plads med den næste batter i rækkefølgen. Derfor skal både mark- og gærdehold være hurtige til at skifte pladser.

