

SKOLE OL CRICKET SPILLEREGLER



Konkurrenceformat

Skole OL Cricket foregår som en klassedyst, hvor to klasser spiller mod hinanden. Klassen inddeles i hold, så der minimum er 8 elever på hvert hold. Klassens hold kommer til at spille flere kampe i løbet af stævnedagen. Forventeligt 6 kampe.

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 et såkaldt 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 8 meter fra gærdet og er den eneste, der må kaste bolden direkte mod gærdet. Kasteren kaster bolden til batteren, med intentionen at ramme gærdet. Bolden kastes én gang til batteren og det skal være et venligt underhåndskast, som forsøger at ramme jorden én gang inden den når gærdet. Alle kast gælder, men det er ambitionen at den rammer jorden inden .

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 betyder, at der ikke bliver løbet nogen point i den runde. Hvordan rotationen foregår er et taktisk valg, men alle skal kaste, således må en elev først kaste sit andet kast når alle andre har kastet deres første.

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 til den første kegle og tilbage.
- Der løbes 4 point ved at løbe til den anden røde kegle.
- Der løbes 6 point ved at løbe til den tredje røde kegle.

At "løbe til" betyder, at batteren har været forbi keglen med enten en kropsdel eller battet.

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. Det kaldes at "løbe en batter ud". Er det ikke muligt at løbe batteren ud, dvs. vedkommende er nået forbi gærdet, ja der ventes der til næste gærdespiller når frem og er klar. Det er i batterens interesse at skynde sig frem, da de spiller på tid. Derfor skal både mark- og gærdehold være hurtige til at skifte pladser.



Reglerne præciseret

Kastet:

Kastet skal forsøge at ramme jorden én gang inden den når gærdet. Alle kaster gælder, men det er ambitionen at den rammer jorden inden.



Forklaring:

Vi spiller således IKKE med dårlige kast, fordi vi ikke ønsker at indføre nogen sanktion mod dette, da de ofte sker fordi eleverne rent teknisk ikke er i stand til at kaste bedre. Men faktisk ødelægger det intet ved spillet at bolden hopper to gange eller slet ikke rammer jorden. Vi henviser naturligvis til at man gør sit bedste for at kaste en bold der rammer gærdet og jorden inden, da det ligger under begrebet fair play.

Hvornår må man kaste? - "Løbet ud":

Der må kastes "med det samme" står der i reglerne. Vi har oplevet at denne del er blevet taget mere bogstaveligt og trænger til en præcisering. Når en gærdespiller (batteren) har slået til bolden og løber ud til en kegle for at score point, må den næste kaster kaste bolden mod gærdet i et forsøg på at undgå at gærdespilleren laver point, dette kaldes at forsøge at "løbe ud" gærdespilleren. Det sker i praksis nogle gange. Dog sker der også det, at gærdespilleren når ind og en ny kommer frem. I dette skift når den nye spiller ikke at blive "klar" før bolden bliver kastet. Ofte rammer kastet ikke gærdet, hvorfor den nye gærdespiller løber point uden at slå efter en bold. Her vil vi gerne præcisere, at enten;

1. Kastes bolden så det er muligt at "løbe ud" gærdespilleren, altså mens vedkommende er på vej tilbage eller
2. Ventes der med at kaste til den nye gærdespiller er klar til at modtage en bold

Det er faktisk vores erfaring at dette er til fordel markholdet, da det giver ro til at kaste en god bold, hvilket der hele tiden har været mulighed for, men alt for ofte er bolden kastet for hurtigt og med lav kvalitet. Samtidig giver det gærdeholdet muligheden for at vise deres evner med battet og ikke "bare" løbe point.