

Méta-Base ball – Krikett

Méta

Pólók, vagy leveles ágak segítségével kitűzzük a méta pályát. A fogók csapata kimegy a pályára, egyikük ott marad a labda helye közelében. A dobók benn ülnek a dobóvonal mögött. Az első dobó felveszi a labdát, nekifut, és a dobóvonal mögül kidobja. A labda csak az utolsó két várat összekötő vonalon repülhet át. A várak oldalvonalát nem szabad átlépje, ekkor a dobó fogoly lesz. Akkor is fogoly lesz, ha a levegőben elkapják a labdáját. A dobás után futni kezd, kívülről kezd kerülni a várakat. A fogók felkapják a labdát, visszadobják a benn maradt fogó, az elkapó kezébe, aki leteszi a helyére. ha a futó játékos ekkor nem egy várban áll, fogoly lesz. A körbefutó tehát, ha látja, hogy a labdája közeledik a kapóhoz, beáll egy várba, Ilyenkor visszafele is futhat. Minden beért játékos kap 10 pontot, aki egy lendülettel futja körbe a pályát, kiszabadítja a foglyokat. A következő dobó játékos jön. Amikor eldobja a labdát, az előzőleg a várba beállt játékosok is futni kezdenek. _játék addig folyik, míg van dobó játékos. Ekkor csere._

Jól métázó gyerekekkel először leegyszerűsített szabályok szerint játszunk. Mivel több fokozata van az egyszerűsítésnek, ide a teljes szabálykönyveket teszem

Baseball

A baseballt két kilenctagú csapat játssza. Céljuk ellenfelüknél több futást teljesíteni. A játékosok minden ütési időben a lehető legtöbbször próbálják meg körbeszaladni a pályát. Ha három ütőjátékost kipontoztak, a csapatok minden esetben szerepet cserélnek.

A pálya a tulajdonképpeni baseballpályából és a külső mezőnyből áll. A baseballpályát a négy határpont határolja, ez a pálya és a hibavonalak meghosszabbítása által határolt terület a külső mezőny.

A ház (home base) ötszögű, fehér gumilap, míg a többi határpontot fehér vászonzsákok jelzik. A dobóhely négyzet alakú, fehér gumilap, rendszerint kis földkupacon.

A játékosok felállása

1 Dobó

2 Fogó

3 Első pontjátékos

4 Második pontjátékos

5 Harmadik pontjátékos

6 Shortstop

7 Bal külső játékos

8 Középső külső játékos

9 Jobb külső játékos

Öltözék

1 az ütőjátékos sapkája

A fogójátékos

1A sisakot,

2 védőmaszkot,

2A nyakvédőt,

3 védőmellényt,

4 baseballkesztyűt,

5 térd- és lábszárvédőt visel.

A csapatok tagjai egységes színű öltözéket viselnek, de nem lehet rajtuk olyan jelvény, mely összetéveszthető egy baseball-labdával, valamint üveg- vagy fényes fémholmi.

6 A játékosoknak megkülönböztető számozást kell viselniük.

7 Minden pontjátékos viselhet bőrkesztyűt (az első pontjátékos baseballkesztyűt).

8 Mesterséges talajú pályán gumitalpú cipőben játszanak.

Hivatalos személyek Ahol lehetséges, négy döntőbíró vezeti a mérkőzést. A fő döntőbíró védőöltözékben a fogó mögött áll, és főként az ütésekkel kapcsolatban ítélezik, de minden kérdésben övé a döntés joga.

A többi bíró az első, a második és a harmadik pontjátékos mellett áll, hogy megállapíthassa, a futó mikor éri el biztonságosan a határpontot. Kijelölnek egy hivatalos pontozót, aki a játék statisztikai részleteit jegyzi.

Az ütő sima, gömbölyített fából készült. Egyetlen részének átmérője sem haladhatja meg a 2,75 hüvelyket (7 cm). A nyelénél úgy képezhetik ki, hogy könnyebb legyen fogni.

A labda tömege 5-5,5 uncia (142-156 g). Középe parafa, köréje fonalat tekernek, és két fehér, összevart bőrdarab kerül rá.

Kezdés A vendégcsapat az ütési idő első felében ("csúcásban") üt. (Az ütési idő második felét "aljnak" nevezik.) Mielőtt a játékosok elfoglalnák a helyüket, a bíró ellenőrzi a játékosok szabályos kijelölését, és a játékosok öltözékét. A bíró a hazai csapattól bizonyos számú új baseball-labdát kap, melyekkel játszani fognak.

A hazai csapat menedzsere döntheti el, hogy az időjárás viszonyok kedvezőek-e a játékhoz, de ha a játékot már elkezdték, és az idő elromlik, a bíró dönt, leállítják-e a mérkőzést, vagy folytatják.

A bíró a játékot az "Idő!" (Time) kiáltással függeszti fel, és "Játék!" (Play) kiáltással indítja újra. Az ütés elkezdése előtt 5 perccel a bírónak két példányban át kell adnia az egyes csapatok ütési sorrendjét tartalmazó listát. Egyik példányt megtartja, a másikat pedig átadja az ellenfél menedzserének. A hazai csapat játékosai ezután elfoglalják védekezési állásaikat, az ütő is a helyére áll, majd "Játék!" kiáltásra játszani kezdenek. Az ütő csapat két edzőjének a saját ütési félidejük alatt az edzők mezőjében kell tartózkodnia.

Ütés Az ütő csapat tagjai egymás után foglalják el helyüket az ütőkörben, a menedzser által meghatározott sorrendben.

Az ütőjátékosnak mindkét lábával az ütőkörben kell állnia. Megpróbál futásjogot szerezni a feléje dobott labda megütésével.

Az ütési zóna A ház feletti terület felső határa a játékos vállának csúcsa és a nadrágjának öve közötti rész középpontján, alsó határa pedig a térdén áthaladó képzeletbeli vízszintes vonal. Az ütési zóna az ütőjátékosnak arra a helyzetére értendő, amikor lendületet vesz a feléje dobott labda megütésére.

"Csapás" Akkor ítéli a bíró, ha az ütőjátékos nem vesz lendületet az ütési zónába érkező labda megütésére, vagy lendületet vesz, de elvétí, vagy kettőnél kevesebb feléje dobott labda esetében a labdát hibás zónába üti.

A "labda" olyan dobás, mely az ütési zónán kívül esik, és nem érintette meg az ütőjátékos. Négy labda után az ütőjátékos elsétálhat az első határpontig.

Futás Az ütőjátékos futásjogot nyer, ha a labdát szabályos területre üti, négy eldobott labda után sétált, megütötte egy eldobott labda, vagy (bár ifjúsági baseballjátéknál néha nem alkalmazzák) a fogó a harmadik csapást elejti.

Kényszerítő játék Azt nevezik így, amikor az ütőjátékos elszalad az első határpontig, és kényszeríti a ponton álló játékost, hogy átszaladjon a következő határpontra; ha mind az első, mind pedig a második határponton áll egy-egy játékos, mindkettőjüknek szaladni kell.

A futó "biztonságosan" érte el a határpontot, ha megérinti a zsákot, mielőtt a labdát tartó külső játékos megdobná őt vagy a határpontot a labdával.

Itt állhat mindaddig, amíg fel nem mentik, vagy egy másik futó játékos megérkezése nem kényszeríti, hogy a következő határpontra szaladjon.

"Lopás" Azt nevezik így, ha a futó találat, séta vagy hiba segítségével nélkül jut el egy határpontra, rendszerint az alatt az idő alatt, mielőtt az eldobott labda az ütőjátékos felé száll.

A futót kipontozzák, ha egy ellenfél megdobja a labdával.

Érintés (tag up) A futó csak azután hagyhatja el a határpontot, miután a repülő labdát egy külső játékos elfogta. Ha korábban hagyta el, vissza kell fordulnia, és hozzá kell érnie, mielőtt továbbhaladhatna. Ha a labda hamarabb érne a határponthoz, mint ő, a futó kiesik a játékból.

Időtartam A játék meghatározott számú ütési szakaszból áll; a hivatásos játékosok kilencet játszanak.

Egy ütési szakaszban mindkét fél egy fordulót ütőként játszik. Fél ütési szakasz akkor jár le, amikor az ütő csapat három játékosát kipontozták.

Egyenlő állásnál további meghatározott számú ütési szakaszt játszanak, addig, amíg az egyik csapat előnyt nem szerez az ütési szakasz végére.

Pontozás Az a csapat nyer, amely a legtöbb futást teljesíti. Futást akkor nyer a játékos, ha egymás után megérintve mindegyik határpontot, sikerül megkerülnie a pályát.

1 Ha az ütőjátékos nagyon messzire üti el a labdát a külső mezőbe, akkor hazafutást (*home run*) végezhet, vagyis egyszer megkerülheti a pályát. Ezt ítéli a bíró akkor is, ha a repülő labdát (amely nem érinti a földet) egy, a háztól 250 lábnál (76,2 m) távolabbi kerítésen túlra és szabályos területre üti az ütőjátékos.

("Grand slam" hazafutásról abban az esetben beszélünk, ha a határpontok már "fel vannak töltve", vagyis a határpontokon már áll három ember. Ez négy futást jelent, a legtöbbet, amit egy ütésből el lehet érni.)

2 Ha egy szabályos labda átpattan a kerítésen, az ütőjátékos a második határponthoz futhat. Leggyakrabban az történik, hogy miután megütötte a labdát, az első határponthoz fut, majd, miközben a következő ütőjátékosok sorra kerülnek, tovább folytatja útját.

Ha az ütőjátékos a mezőnybe küldi a labdát, minden esetben el kell futnia az első határpontig.

Csere Játékost cserélni lehet minden olyan pillanatban, amikor a labda nincs játékban. A cserejátékos elfoglalja a lecserélt játékos helyét az ütési sorban; a lecserélt játékos nem térhet vissza a mezőnybe az adott játékban.

A tartalék játékos a mezőny bármelyik játékosának helyét elfoglalhatja, feltéve, ha a bírónak erről tudomása van. Az ütőjátékosok listáján szereplő egyetlen játékos sem helyettesítheti a futót. A felváltó dobójátékosok a játékba lépés előtt rendszerint a "bikakorlátnál" melegítenek be. A tartalék játékosok bevétele, valamint a játék stratégiájával kapcsolatos döntések meghozatala a menedzser joga.

Külső játékosok szabálytalankodása Ha egy külső játékos kesztyűjének vagy sapkájának feldobásával állít meg egy labdát, mely kirepült volna a játéktérből, az ütőjátékosnak külön határpontokat ítélnek a szabályok szerint.

Dobás A dobójátékos a játék elkezdése vagy egy másik dobótól való átvétele előtt max. 8 bemelegítő dobást végezhet, csak a beállási vagy a nyugalmi helyzetből. Minden dobás előtt eldobhatja a labdát valamelyik határpont felé, feltéve, ha abba az irányba lép egyet. A labdát csak a kezével törölheti meg; tilos a ruhájához dörzsölnie, benyálaznia vagy más idegen anyaggal bekennie, mert ez szabálysértés. Minden szabálysértés kizáróshoz vezet. A dobó nem célozhatja meg a labdával az ütőjátékos testét, nem késleltetheti a játékot, és el kell dobni a labdát a kézhezvételétől számított 20 mp-en belül.

Szabálytalan dobás (vakdobás) Akkor beszélünk róla, ha a dobó: nem áll mindkét lábával a dobótérben;

mímeli a dobást; nem tesz egy lépést azon határpont irányába, mely felé dob; úgy dob, hogy nem áll szemben az ütőjátékossal; valamilyen cselező mozdulatot végez; a dobómozdulat közben elejti a labdát; akkor dob, amikor a fogó nincs a helyén. A vakdobás minden futónak továbblépést jelent a következő határpontra.

A futó akkor is továbbzaladhat a következő határpontra, ha: a dobónak a határpont irányába küldött erős dobása vagy hajítása a határponton kívül esik; a dobást a fogó nem tudja elfogni, és a labda a bíró öltözékén áll meg.

Ütő- és futójátékosok kipontozása

Az ütő csapat egynél több tagját is ki lehet pontozni két, egymás utáni dobás között.

Egy ütőjátékos kipontozódik, ha:

1 megüti a labdát, és egy külső játékos röptében elfogja, akkor is, ha ez hibás területen történik;

2 egy harmadik csapatnál megpróbálja a labdát könnyedén maga elé ütni, de az hibás területre esik;

ha nem sikerül a harmadik csapatot elkapnia (feltéve, hogy a fogó megfogta a harmadik csapatot);

amikor kettőnél kevesebb játékost pontoztak ki, valamint az első és a második, vagy az első, a második és a harmadik határponton futók tartózkodnak, úgy üt meg egy repülő labdát, hogy azt a baseballpályán meg lehet fogni (baseballpálya röpteszabály);

ha megérinti a labda, miközben megpróbálja eltalálni a harmadik csapatot;

az elütött labda megüt egy futót a szabályos játéktérben;

a bíró úgy ítéli meg, hogy egy néző elvonta az egyik pontjátékos figyelmét, így az nem tudta elkapni a repülő labdát;

szándékosan kétszer üti meg a labdát;

meggátol vagy akadályoz egy pontjátékost.

Egy futó kipontozódik, ha:

3 egy pontjátékos megérinti a labdával, mikor a futó nem érintkezik fizikailag valamelyik határponttal; a határpontok közötti futása közben megérinti egy elütött labda; futása közben, a labdával való megdobását elkerülendő, több mint 3 lábbal eltér az egyenestől;

4 ha egy pontjátékos megérinti a labdával az egyik határpontot, mielőtt a kényszerített játékos odaért volna.

Kettős játékról (5) beszélünk, ha két, egymás után következő dobás között két kipontozás történik, mint pl. ugyanazzal a guruló labdával az első határponttól a másodikra kényszerített futó, és az elsőre kényszerített ütőjátékos.

Hármas játékról beszélünk, ha három kipontozást regisztrálnak két, egymás utáni dobás között, pl. elfognak egy repülő labdát, és két futót kényszerítenek, mielőtt megérinthetnék a határpontot.

Kezdés A csapatok felváltva teljesítik sorozatukat. Az elsőként ütő csapatot a két csapatkapitány pénzfelbórással határozza meg. Az ütő csapat két játékosa elfoglalja a helyét a két kapunál. Az ellenfél egy játékosa a pálya egyik végéből elhajítja a labdát a pálya másik végén elhelyezkedő, és a kaput védő ellenfél irányába. Az ellencsapat többi tagja úgy helyezkedik el, hogy a futásokat leállíthassa, és segítsen az ütőjátékos kiejtésében. A bíró "játék" felkiáltással indítja a napi játékot vagy a sorozatot és "Idő lejárt" kiáltással jelzi a játék végét.

Követés A két sorozatos mérkőzéseken a két fél felváltva teljesíti sorozatát, hacsak nem kényszerül arra, hogy "kövessen", vagyis a második sorozatot rögtön az első folytatásaként hajtsa végre.

A sorozatot másodikként teljesítő csapatot az ellenfél kapitánya felkérheti arra, hogy "kövessen", ha a két csapat közötti különbség nagyobb, mint: ötnapos mérkőzésen 200; három- vagy négynapos mérkőzésen 150; kétnapos mérkőzésen 100; egynapos mérkőzésen 75 pont.

Eredmény A mérkőzést az a csapat nyeri, amely - miután a csapatok elvégezték az előírt számú sorozatot - a legtöbb futást hajtotta végre. Ha bármelyik sorozatot nem fejezték be, a mérkőzés állása egyenlő. Ha az összes sorozat elvégzése után az eredmény egyenlő, a mérkőzés döntetlen.

A korlátozott átadás-számú krikettnél az a csapat a nyertes, amely a legtöbb futást végzi el a megengedett váltásokon belül. Egyenlő állás csak akkor állhat elő, ha az időjárás megakadályozza a játék folytatását, ill. befejezését. Egy megnyert mérkőzés eredményét azzal a futásszámmal fejezik ki, amellyel egyik csapat megelőzte a másikat.

Váltás (over) A sorozatok váltásokból állnak. Egy váltás az előzetes megegyezés szerinti hat vagy nyolc hajítást jelent. Egy hajítójátékosnak teljes váltást kell elvégeznie, hacsak nem sérül közben vagy fel nem függesztik. A hajítók tetszés szerint változtathatja a hajítás irányát, de nem hajíthat két egymás után következő váltásban egy adott sorozat ideje alatt. A kapu bármelyik oldaláról hajíthatnak, feltéve, hogy ezt tudatják az ütőjátékossal is.

A hajító kapu mögött álló bíró, miután meggyőződött arról, hogy mindkét csapat lejátszottnak tekinti a labdát, "Váltás"-t kiált a hatodik vagy a nyolcadik labda után.

Pontozás A futásokat pontozzák. Egy futás akkor hoz pontot, ha mindkét ütőjátékos - ütés után vagy bármikor a labda mozgásának ideje alatt - elhalad egymás mellett és eléri az ellenkező oldal pattanóvonalát. A futás nem számít sikeresnek, ha az ütőjátékos röviden szalad, vagy kifut. Ha az útban lévő ütőjátékost *elfogják*, a futás nem hoz pontot.

Ha az ütött labda áthalad a határvonalon, akkor ez hat futásnak számít, ha azonban előbb a földet is érte, akkor csak négynek. Miután a labda átlépte a határvonalat, az ütőjátékosok visszatérnek eredeti helyükre. Ilyenkor általában csak a határvonalas pontok számítanak, az ugyanebben az időben a kapuk között elvégzett futások nem.

Extrák Olyan futás, amelyet nem előzött meg a labda ütése az ütővel. Extra futás lehet: "wide" 3, "bye" 4, "leg bye" 5, vagy "rossz labda".

Rossz labda Akkor kiáltják, ha a hajítójátékos: dobja és nem hajítja a labdát (a karja nem nyújtott); a hajításkor elől levő lábának semmilyen része sincs a pattanóvonal mögött; a hátul levő lába kívül van a visszatérítő vonalon

vagy meghosszabbításán. "Rossz labdát", rögtön a hajítás után bármely bíró bejelentheti. A fogadó játékos visszaütheti a rossz labdát, és ebből eredően elvégezhet egy futást, de a visszaüthött rossz labda után kizárható a játékból. Ha az ütőjátékos nem hajt végre futást a rossz labda következtében, a csapata összeredményéhez hozzáadnak egy futást.

"Wide" Akkor kiáltják, ha a hajítójátékos a labdát olyan magasan vagy annyira oldalt hajtja a kaputól, hogy az ütőjátékos nem érheti el. A bírónak rögtön jeleznie kell, ahogy a labda áthaladt az ütőjátékos kapujának vonalán, ilyenkor az ütőcsapat eredményéhez egy futást hozzáadnak.

"Bye" Olyan futás, amelyet akkor végeznek el, ha a labda sem az ütőjátékos ütőjét, sem őt magát sehol sem érintette.

"Leg-bye" Olyan futam, amelyet akkor végeznek el, ha a labda az ütőjátékost bárhol (a kezét kivéve) érintette, de ebben az ütőjátékos részéről nem volt szándékosság.

Ütőjátékos kizárása Az ütőjátékost ki lehet zárni: A peckek ledöntésével - ha a labdát előbb juttatják vissza kapufához, mintsem ő, futása végeztével oda visszaér, kiesik továbbá, ha kezével irányítja a labdát, vagy ha takarja a játékeret.

A bíró csak akkor határozhatja el az ütőjátékos leküldését a pályáról, ha a másik csapat "Mi ez" felkiáltással él. Felkiáltani mindenképpen az előtt kell, mielőtt a hajítójátékos nekifutna a következő labda hajításának.

A KIZÁRÁS ESETEI:

Láb a kapu előtt (lbw) Ha az ütőjátékos testének, ruházatának vagy felszerelésének bármely részébe beleütközik a labda, amely különben a kaput találta volna el, feltéve, hogy:

a labda előzőleg nem érintette meg az ütőjét vagy az ütőt fogó kezét; a labda egyenesen röpült vagy röpült volna a kapuk között; az ütközési pont a kapuk közötti középvonal mentén van, még ha a kapu felett is.

Elfogás Ha egy pályán tartózkodó mezőnyjátékosnak sikerül elkapnia a labdát, mielőtt a földön megpattant volna, de miután már érintkezett az ütőjátékos ütőjével vagy kesztyűjével, ezt elfogásnak nevezik. Szabályos az elfogás: ha a mezőnyjátékos magához öleli a labdát, vagy a ruházatában, ill. a kapus lábszárvédőjében megakad; ha a labdát azután kapják el, miután egy másik mezőnyjátékost már megérintett; ha a labdát fogó kéz éri a földet, de a labda nem. Nem szabályos az elfogás, ha a labda a védősisakban akad meg, vagy korábban védősisakot érintett.

Megütött kapu Az ütőjátékos, miközben a labdát megütni készül, vagy amikor a futáshoz rajtol, ütőjével vagy testével feldönti a kaput.

Lefutás Az ütőjátékos kapuját feldönti az ellenfél a labdával, vagy labdát tartó kezével, miközben az ütőjátékos - mert éppen futást próbál csinálni, vagy bármi más okból - nem tartózkodik a kapu mellett.

Holt labda A labda "holt" amikor megáll a kapus vagy a hajító kezében, kimegy a határvonalon túlra, egy ütőjátékos vagy bíró ruházatában vagy felszerelésében megakad, és végül ha büntetést ítélnék egy elveszett labda vagy a játékmezőn történt szabálytalanság következtében.

A bíró "holt labdát"-t kiálthat, amennyiben szükségesnek ítéli ezt, a következő esetekben: komoly sérülések; ha az ütőjátékos nincs kész; ha a hajítójátékos elejti a labdát. A labda nem "holt" ha: beleütközik a bíróba; egy kapu eltörik (hacsak egyidejűleg az ütőjátékos nincs kinn); ha egy reklamáció fellebbezés sikertelen.

Amikor a hajítójátékos nekifut, a labdát már a játékban lévőnek könyvelik el.

1 A labda belülről ütközik a lábszárvédőbe 2 A labda egyenesen haladna a kapu felé 3 A játékos ütőjéről v. kezéről pattan testére a labda 4 A labda kívülről ütközik a lábszárvédővel

Szabálytalanság A bíró közbelép ha:

a játékosok meglazítják a labda varrását, hogy a labda fogását javítsák;
a hajítójátékosok viasszal vagy gyantával kifényezik a labdát., még akkor is ha utána megpróbálják letörlőni/ledörzsölni fűrészporral vagy törölközővel;

a mezőnyben játszó csapat, megpróbálja a fogadójátékosok figyelmét elterelni, vagy a pályát károsítja, oly módon, hogy saját játékosait segítse;

a hajítók sorozatosan "pattano labdákat" hajítanak (vagyis rövid, gyors hajításokat);

az ütőjátékos megpróbálja a futamot "ellopni" a hajító nekifutása alatt.

Időn túli hajítás A szünet előtt vagy a játék vége előtt időn túli hajítást akkor indítanak, ha a bíró a helyére ért a hajító felén, még mielőtt az időt bejelentették volna. Az átadást végre is hajtják, hacsak egy ütőjátékos nincs kinn, vagy a szünet előtt két perccel ki nem vonul. Időn túli hajítást a csapatkapitányok kérésére is végre lehet hajtani, és az is beszámít az eredménybe, ha egy kapu az idő lejártá után esik le.

Rombolás A labda fogadása közben az ütőjátékos - futás megkísérlése céljából - elhagyja a helyét, eközben a kapus más mezőnyjátékos közbelépése nélkül a labdával feldönti a kaput.

Ledobás Olyan hajítás, amikor a labda beleütközik a kapuba úgy, hogy a felső kapufát kimozdítja helyéről. Érvényes akkor is, ha a labda először megérinti az ütőt vagy az ütőjátékos testét.

Kezezés Az ütőjátékos, ellenfele beleegyezése nélkül játék közben megérinti kezével a labdát, kivéve azt az esetet, amikor az ütőt fogó keze ér a labdához.

Kettőzés Az ütőjátékos megüti vagy leállítja a labdát az ütő vagy testének bármely részével, majd szándékosan újból megüti. Kivételt képez az az eset, amikor a fenti műveletet kapuvédelem céljából végzi.

Levonulás (visszavonulás) az ütőjátékos bármikor visszavonulhat, de csak az ellenfél kapitányának beleegyezésével kezdheti újra a beütést.

Mezőnyjáték A mezőnyjátékos testének bármely részével leállíthatja a labdát, de amennyiben erre a célra más eszközt használ (pl. sapkáját), hibát vét és az ellenfél javára öt futamot ítélnék.

A pattano vonal mögött, a láb felőli oldalon nem több mint hét játékos tartózkodhat, ha ennél többen vannak, a bíró labdaelvesztést (rossz labda) ítélt.

A kapusnak a kapu függőleges kapufái mögött kell állnia mindaddig amíg a labda túl nem jut a kapu vonalán,

éri az ütőjátékos ütőjét vagy testét, illetve amíg az ütőjátékos nem kísérel meg egy futamot.

Krikett (Wikipédia)

A játékmenet

Egy mérkőzés 4 negyedből (*innings*) áll, minden negyedben szerepet cserélnek a csapatok: hol pályaszéliként, illetve ütősként játszanak. Tehát mindkét csapatnak kétszer van ütési joga. Ha nem fejezik be mind a négy negyedet az elején meghatározott időben, a meccs döntetlen, a pontokra való tekintet nélkül.

A játék célja

Az a csapat nyer, amelyik több pontot gyűjt a játék végére. Pontot csak az ütősök gyűjthetnek, a pályaszéliek célja az, hogy az ütő játékosokat kiejtsék a játékból a kapuk labda általi ledöntésével. Egy negyednek akkor van vége, amikor csak egy ütős marad a pályán, a többiek kiejtették.

A dobó (bowler)

A pályaszéli játékosok dobják (akár pattintva – *bounce*) a labdát, az egyik kapu mellől a másik kaput célozva. A dobásnak nyújtott karral kell történnie, úgy, hogy a dobókar súrolja a fület. Egy játékosnak 6 dobása (*bowl*) van, ekkor újabb játékos jön. Az újabb dobónak másik kapura kell dobnia, pályaszéli játékosok az új iránynak megfelelően a másik oldalra állnak. Ha a dobó ledobja a kaput, akkor kiesett az ütőjátékos, újabbnak kell bejönnie. Ha a dobó háromszor egymás után elérhetetlenül oldalra (*wide*) vagy az ütő feje fölé dob, akkor büntetésül pontot kapnak az ütősök, ráadásul a rontottak nem számítanak bele a hat dobásba. Vannak lassú dobók, akik csavart labdát dobnak 40-80 km/h közötti sebességgel. Vannak közepes gyorsaságú (80-120 km/h) dobók, akik már csak kicsit csavarnak, és gyors dobók, akik egyáltalán nem csavarnak 120-160 km/h közötti dobásaikon.

Az ütős

Az ütő játékosnak (*batsman*) a dobóval ellentétes kapunál, a kapu előtt 1,5 méterre kell állnia. Ha képes rá, akkor a labdát minél messzebbre kell ütnie. Ha a pályaszéliek a levegőben elkapják (*caught*) a labdáját, kiesett. Ha összedönti a kapuját (*bowled*), vagy megfogja a labdát, akkor is kiesett. Ha kellő távolságra ütötte a labdát, futást (*run-out*) kiáltva társával (*non-striker*) átrohannak a másik kapuhoz, és ezt addig ismételtetik, amíg a labda vissza nem érkezik a kapuhoz. Ha a labda úgy üti meg a kaput, hogy valamelyik ütős a kapuk között tartózkodik, akkor az kiesett. Az ütős akkor is futhat, ha nem ütötte a dobott labdát. Páratlan számú futásnál az ütőjátékosok szerzett helyükön maradnak, tehát a másik fog ütni.

A pontozás

Amíg az eldobott labda valamely kaput nem érinti, futást lehet megkísérelni, ami akkor sikeres, ha mindkét ütős legalább az ütőjével érinti a szemben lévő ütővonalat (a kapuk előtt 1,22 méterre). Minden befejezett átfutásért kapnak egy pontot. Három egymást követő rossz dobás is egy pont. Ha a labda kijut a pályáról az négy pont. Ha az ütős a labdát kiüti a pályáról, az hat pont. A pályán két bírót tartózkodik, (*umpire*) a kapuk közelében.

Leg Before Wicket

Leg Before Wicket, azaz láb a kapu előtt: ha a bíró úgy dönt, hogy a labda leütötte volna a kapu tetejét, ha nem takarta volna a ütőjátékos lába, akkor kiesik az ütő.

Ha magyarosan játsszuk: bárhogy lehet dobni. Az ütő viszont kisebb és keskenyebb az eredeténél. Kapu helyett polifomokat is állíthatunk fel, ha szél van, egy karót ütünk a földre, arra húzzuk a polifomot. Általában csak egy ütőt viszünk, a másik játékos csak egy bottal szaladgál.

Pontozás: Minden helycsere 1 pont. Minden rossz dobás 1 pont. Rossz a dobás, ha megüthetetlenül magas, vagy széles.

Kiesik az ütő, ha a kapu előtt éri testét a labda.