



A krikett szabályai magyarul

A krikett törvényei

(azaz a krikett szabályai)

Ez a magyar fordítás a 2017-es dátumú törvénykönyv alapján készült, figyelembe véve annak 2019. április 1-ig történt módosításait.

Tartalomjegyzék

Előszó	13
1. törvény: A játékosok	14
1.1 A játékosok száma.....	14
1.2 Játékosok nevezése és cseréje	14
1.3 A kapitány	14
1.4 A kapitány felelőssége	14
2. törvény: A játékvezetők.....	15
2.1 Kinevezés és jelenlét.....	15
2.2 A játékvezető cseréje.....	15
2.3 Konzultáció a kapitányokkal	15
2.4 Kapuk, vonalak és határok.....	16
2.5 A mérkőzés lefolyása, kellékek és eszközök.....	16



A krikett szabályai magyarul

2.6 Sportszerű és sportszerűtlen játék.....	16
2.7 Játékra való alkalmasság	16
2.8 A játék felfüggesztése veszélyt vagy észszerűtlenséget okozó körülmények esetén	17
2.9 A játékvezetők elhelyezkedése.....	17
2.10 A játékvezetők helycseréje	18
2.11 Egyet nem értés és vita.....	18
2.12 A játékvezető döntése	18
2.13 Jelzések	18
2.14 A játékvezetők tájékoztatása	19
2.15 A pontozás helyessége	19
3. törvény: A pontozók.....	21
3.1 A pontozók kijelölése	21
3.2 A pontozás helyessége	21
3.3 Jelzések elismerése	21
4. törvény: A labda	22
4.1 Tömeg és méret	22
4.2 A labdák jóváhagyása és felügyelete	22
4.3 Új labda	22
4.4 Új labda több mint egy napig tartó mérkőzésen	22
4.5 Elveszett vagy játékra alkalmatlanná vált labda.....	22
4.6 Kikötések	22
5. törvény: Az ütő	24
5.1 Az ütő	24
5.2 A nyél	24
5.3 A lap	24
5.4 Védelem és javítás	24
5.5 Károkozás a labdában	25
5.6 Érintkezés a labdával	25
5.7 Az ütő mérethatárai	25
5.8 Az ütők kategóriái	26
6. törvény: A dobósáv	27
6.1 A dobósáv területe.....	27



A krikett szabályai magyarul

6.2 A dobósáv játékra való alkalmassága.....	27
6.3 Kiválasztás és előkészítés	27
6.4 A dobósáv cseréje másikra	27
6.5 Nem gyepes borítású dobósávok.....	27
7. törvény: A vonalak.....	28
7.1 A vonalak.....	28
7.2 A kapuvonal.....	28
7.3 Az ütővonal	28
7.4 Az oldalvonalak.....	28
8. törvény: A kapuk.....	29
8.1 Leírás, szélesség és rögzítés	29
8.2 A karók mérete.....	29
8.3 A pálcák.....	29
8.4 Ifjúsági krikett.....	29
8.5 Eltekintés a pálcáktól.....	29
9. törvény: A játékterület előkészítése és karbantartása.....	31
9.1 Hengereles	31
9.2 Hulladékok eltakarítása a dobósávról	31
9.3 Fűnyírás	32
9.4 A dobósáv öntözése	32
9.5 A vonalak újrajelölése.....	32
9.6 Lábnyomok karbantartása	33
9.7 Lábmegvető helyek biztosítása és a dobósáv karbantartása	33
9.8 Nem gyepes talajú dobósávok.....	33
10. törvény: A dobósáv betakarása	34
10.1 A mérkőzés előtt.....	34
10.2 A mérkőzés alatt.....	34
10.3 A takarók eltávolítása.....	34
11. törvény: A szünetek.....	35
11.1 A szünet.....	35
11.2 A szünetek hossza.....	35
11.3 Megengedett szünet a játékrészek között	35



A krikett szabályai magyarul

11.4 Szünetek megegyezett hosszának megváltoztatása.....	36
11.5 Az ebédszünet megegyezett időpontjának megváltoztatása	36
11.6 A teaszünet megegyezett időpontjának megváltoztatása	37
11.7 Ebéd- vagy teaszünet, amikor már 9 kapu elveszett.....	37
11.8 Ivószünetek.....	37
11.9 Megegyezés szünetekről való lemondásról.....	38
11.10 A pontozók tájékoztatása.....	38
12. törvény: A játék kezdése, a játék befejezése	39
12.1 A „Játék!” felkiáltás	39
12.2 Az „Idő!” felkiáltás	39
12.3 A pálcák eltávolítása.....	39
12.4 Új játszma kezdése	39
12.5 Játszma befejezése	39
12.6 A mérkőzés utolsó órája – a játszmák száma.....	39
12.7 A mérkőzés utolsó órája – játékmegszakítások.....	40
12.8 A mérkőzés utolsó órája – szünet a játékrészek között	40
12.9 A mérkőzés befejezése	41
12.10 A mérkőzés utolsó játszmájának befejezése.....	42
12.11 A dobójátékos nem képes befejezni egy játszmát az utolsó órában...	42
13. törvény: Játékrészek.....	43
13.1 A játékrészek száma.....	43
13.2 Játékrészek felváltva	43
13.3 Befejezett játékrészek	43
13.4 A pénzfeldobás	43
13.5 A döntés, amiről tájékoztatni kell.....	44
14. törvény: A továbbjátszás	45
14.1 Vezetés az első játékrészpár végén	45
14.2 Értesítés.....	45
14.3 Ha az első napon nincs játék.....	45
15. törvény: Játékrész lezártnak nyilvánítása és lemondás róla.....	46
15.1 A kinyilvánítás ideje	46
15.2 Lemondás egy játékrészeről.....	46



A krikett szabályai magyarul

15.3 Értesítés.....	46
16. törvény: Az eredmény	47
16.1 Győzelem kétszer két játékrészes mérkőzésen	47
16.2 Győzelem kétszer egy játékrészes mérkőzésen.....	47
16.3 Mérkőzés győzelmének odaítélése a játékvezető által.....	47
16.4 Mérkőzések, ahol a 13.1.2 alapján megegyezés történt.....	47
16.5 Minden más mérkőzés: döntetlen vagy holtverseny	48
16.6 A győzelmet hozó ütés vagy extrák.....	48
16.7 Az eredmény közlése	48
16.8 Az eredmény helyessége	49
16.9 Hiba a pontozás során.....	49
16.10 Megváltoztathatatlan eredmény	49
17. törvény: A játszma.....	50
17.1 A dobások száma	50
17.2 A játszma kezdete.....	50
17.3 A dobások érvényessége	50
17.4 A „Játszma vége” felkiáltás	50
17.5 A játékvezető tévesen számol	50
17.6 A dobójátékos dobósávvéget változtat	51
17.7 A játszma befejezése.....	51
17.8 Dobójátékos játékra képtelenné válik vagy felfüggesztik játszma alatt.....	51
18. törvény: Pontok szerzése.....	52
18.1 A pont, a futás	52
18.2 Tiltott futások	52
18.3 Rövid futások.....	52
18.4 Nem szándékos rövid futások.....	52
18.5 Szándékos rövid futások.....	53
18.6 Büntetésből adott pontok	53
18.7 Határeseményekért járó pontok.....	54
18.8 Pontok adása, amikor az ütőjátékos kiesik	54
18.9 Pontok adása, amikor kapuvesztéstől különböző okból a labda holtá válik.....	54
18.10 Pontok elszámolása	55



A krikett szabályai magyarul

18.11 Az ütőjátékos visszatér az eredeti dobósávvégére.....	55
18.12 Ütőjátékos visszatérése ahhoz a kapuhoz, ahonnan indult.....	56
19. törvény: Határok és határesemények	57
19.1 A játéktér határvonalának meghatározása	57
19.2 A határ azonosítása és jelölése	57
19.3 A határ visszaállítása	58
19.4 A labda a határ mögött ér földet	58
19.5 Mezőnyjátékos a határon kívül érintkezik a talajjal.....	58
19.6 Határeseményért adható pontok.....	59
19.7 Határeseményért járó pontok	59
19.8 Túldobás vagy a mezőnyjátékos szándékos cselekedete.....	60
20. törvény: Holt labda	61
20.1 A labda holt	61
20.2 Végleg megállt labda.....	61
20.3 A „Játszma vége!” és az „Idő!” felkiáltás.....	61
20.4 Játékvezető holt labdát kiált és jelez.....	62
20.5 A labda már nem holt.....	63
20.6 Holt labda, játszmába beleszámítandó dobás.....	63
21. törvény: Rossz dobás	64
21.1 A dobás módja	64
21.2 Megfelelő dobás – a kar	64
21.3 A labda vetve vagy alulról dobva lett – a játékvezetők cselekvése	64
21.4 Dobójátékos a rendes dobás előtt az ütőjátékos felé hajítja a labdát..	65
21.5 Megfelelő dobás – a lábfejek.....	65
21.6 Dobójátékos a dobás során ledönti a kaput	66
21.7 A labda több mint egyszer pattanik, gurul a talajon vagy kipattan a dobósávról	66
21.8 A labda megáll az aktív ütőjátékos kapuja előtt	66
21.9 Mezőnyjátékos elkap egy dobást	66
21.10 A labda az aktív ütőjátékos fejmagassága fölé pattanik	67
21.11 Más törvények megsértése esetén történő rosszdobás-kiáltás.....	67
21.12 A rosszdobás-kiáltás visszavonása.....	67
21.13 A rossz dobás felülírja a széles dobást	67



A krikett szabályai magyarul

21.14 A labda nem holt.....	67
21.15 Büntetőpont a rossz dobásért.....	67
21.16 Rossz dobás utáni pontok – hogyan kell őket elszámolni.....	67
21.17 A rossz dobás nem számítandó.....	68
21.18 Kiesés rossz dobás esetén.....	68
22. törvény: Széles dobás	69
22.1 A széles dobás megítélése	69
22.2 Széles dobás kiáltása és jelzése	69
22.3 A széles dobás kiáltás visszavonása.....	69
22.4 Nem széles dobás	69
22.5 A labda nem holt.....	69
22.6 Büntetés a széles dobásért	70
22.7 Rossz dobás utáni pontok – hogyan kell őket elszámolni.....	70
22.8 A széles dobás nem számítandó.....	70
22.9 Kiesés széles dobásból.....	70
23. törvény: Mellé és testet érintve mellé.....	71
23.1 Mellé.....	71
23.2 Testet érintve mellé	71
23.3 Meg nem adandó „testet érintve mellé”-k	72
24. törvény: Mezőnyjátékos hiányzása, helyettesítők.....	73
24.1 Mezőnyjátékosok helyettesítése	73
24.2 Mezőnyjátékos hiányzik vagy elhagyja a játékteret.....	73
24.3 Nincs büntetőidő.....	74
24.4 A játékos engedély nélkül tér vissza.....	75
25. törvény: Az ütőjátékos játékrésze, küldöncök.....	76
25.1 Ütőjátékosnak vagy küldöncnek való kiválaszthatóság.....	76
25.2 Az ütőjátékos játékrészének megkezdése	76
25.3 Megszorítás a játékrészt kezdő ütőjátékossal kapcsolatban.....	76
25.4 Az ütőjátékos visszavonulása.....	76
25.5 Küldöncök.....	77
25.6 Ütőjátékos és küldöncének kiesése és magatartása.....	78
25.7 Korlátozás az aktív ütőjátékos küldöncére	79



A krikett szabályai magyarul

26. törvény: Gyakorlás a pályán	80
26.1 Gyakorlás a dobósávban vagy a körülötte levő téglány egyéb részén..	80
26.2 Gyakorlás a külső pályán	80
26.3 Próbanekifutás	80
26.4 Büntetés a szabály megsértéséért	80
27. törvény: A kapus	82
27.1 Védőfelszerelés	82
27.2 Kesztyűk	82
27.3 A kapus pozíciója	82
27.4 A kapus mozgása	82
27.5 Korlátozások a kapus cselekedeteire nézve	83
27.6 Összeütközés a kapus és az aktív ütőjátékos között.....	83
28. törvény: A mezőnyjátékos	84
28.1 Védőfelszerelés	84
28.2 Mezőnyjáték.....	84
28.3 A mezőnyjátékot végző csapathoz tartozó védősisakok	85
28.4 A felső oldali mezőnyjátékosokra vonatkozó korlátozás	86
28.5 Mezőnyjátékos nem léphet a dobósávba.....	86
28.6 Mezőnyjátékos (kivéve a kapus) mozgása	86
29. törvény: A kapu ledólt	87
29.1 A kapu ledólt.....	87
29.2 Egy pálca hiányzik	87
29.3 A kapu újjáépítése.....	87
29.4 Eltekintés a pálcáktól.....	88
30. törvény: Ütőjátékos a saját térfelén kívül	89
30.1 Mikor van a térfelén kívül.....	89
30.2 Melyik az ütőjátékos térfele	89
30.3 Az ütést nem végző ütőjátékos helyzete.....	89
31. törvény: Apellálások	90
31.1 A játékvezető nem küldhet ki ütőjátékost apellálás nélkül.....	90
31.2 Ütőjátékos kiesett.....	90
31.1 Az apellálás időzítése	90



A krikett szabályai magyarul

31.4 A „Mi volt?” apellálás	90
31.5 Válasz az apellálásokra	90
31.6 Konzultáció a játékvezetők között	90
31.7 Ütőjátékos félreértésből hagyja el a kapuját	91
31.8 Apellálás visszavonása	91
32. törvény: Kidobás	92
32.1 Kiesés kidobás által.....	92
32.2 A kidobás előnyt élvez	92
33. törvény: Elkapás	93
33.1 Kiesés elkapás által.....	93
33.2 Megfelelő elkapás	93
33.3 Az elkapás cselekménye	93
33.4 Futások nem számítandók	94
33.5 Az elkapás előnyt élvez	94
34. törvény: Labda kétszeri megütése	95
34.1 Kiesés a labda kétszeri megütése által	95
34.2 Nem esik ki a labda kétszeri megütése által.....	95
34.3 A labda egynél többször szabályosan megütve	95
34.4 Engedélyezett futások a labda szabályos egynél többszöri megütése után.....	95
34.5 Nem írják a dobójátékos javára.....	96
35. törvény: Sajátkapu-döntés.....	97
35.1 Kiesés sajátkapu-döntés által.....	97
35.2 Nem esik ki sajátkapu-döntés által.....	97
36. törvény: Láb a kapu előtt.....	99
36.1 Kiesés LKE által	99
36.2 A labda elakadása	99
36.3 A kapu kéz oldala.....	99
37. törvény: A mezőnyjáték akadályozása	100
37.1 Kiesés mezőnyjáték akadályozása által	100
37.2 Nem esik ki mezőnyjáték akadályozása által.....	100
37.3 Elkapás megakadályozása	100
37.4 Labda visszajuttatása egy mezőnyjátékosnak.....	101



A krikett szabályai magyarul

37.5	Elszámolt futások.....	101
37.6	Nem írják a dobójátékos javára.....	101
38.	törvény: Kifutás.....	102
38.1	Kiesés kifutás által.....	102
38.2	Nem esik ki kifutás által.....	102
38.3	Melyik ütőjátékos esik ki.....	102
38.4	Elszámolt futások.....	102
38.5	Nem írják a dobójátékos javára.....	103
39.	törvény: Leverés.....	104
39.1	Leverés általi kiesés.....	104
39.2	A kapus személyéről visszapattanó labda.....	104
39.3	Nem esik ki leverés által.....	104
40.	törvény: Időtűllépés.....	105
40.1	Kiesés időtűllépés által.....	105
40.2	Nem írják a dobójátékos javára.....	105
41.	törvény: Sportszerűtlen játék.....	106
41.1	Sportszerű és sportszerűtlen játék – a kapitányok felelőssége.....	106
41.2	Sportszerűtlen cselekedetek.....	106
41.3	A mérkőzés labdájának állapotának megváltoztatása.....	106
41.4	Szándékos kísérlet az aktív ütőjátékos megzavarására.....	108
41.5	Ütőjátékos szándékos zavarása, megtévesztése vagy akadályozása..	109
41.6	Veszélyes és sportszerűtlen röviden pattanó dobások.....	110
41.7	Veszélyes és sportszerűtlen nem pattanó dobások.....	111
41.8	Rossz dobás az ütővonal elé való szándékos belépéssel.....	112
41.9	A dobó és mezőnyjátékot végző csapat időhúzása.....	113
41.10	Ütőjátékos húzza az időt.....	114
41.11	A védett terület.....	115
41.12	Mezőnyjátékos károsítja a dobósávot.....	115
41.13	A dobójátékos a védett területre fut.....	116
41.14	Ütőjátékos károsítja a dobósávot.....	117
41.15	Aktív ütőjátékos a védett területen.....	118
41.16	Inaktív ütőjátékos korán hagyja el a térfelét.....	119



A krikett szabályai magyarul

41.17 Ütőjátékosok lopva próbálnak futást szerezni	119
41.18 Büntetőpontok	120
41.19 Sportszerűtlen cselekvések	121
42. törvény: A játékosok magatartása	122
42.1 Elfogadhatatlan magatartás	122
42.2 Első szintű sérelem és a játékvezető teendője.....	122
42.3 Második szintű sérelem és a játékvezető teendője	123
42.4 Harmadik szintű sérelem és a játékvezető teendője	124
42.5 Negyedik szintű sérelem és a játékvezető teendője	126
42.6 A kapitány visszautasítja, hogy eltávolítsa a pályáról a játékosát	127
42.7 Kiegészítések a 3. és 4. szintű sérelmekkel kapcsolatban.....	127
„A” függelék: A törvény szövegében nem szereplő fogalmak és meghatározások	129
A1 A mérkőzés	129
A2 Eszközök és felszerelések	129
A3 A játékterület	130
A4 Helyek	130
A5 Játékvezetők	131
A6 Ütőjátékosok.....	132
A7 Mezőnyjátékosok.....	132
A8 Helyettesítők, cserék és küldöncök.....	133
A9 Dobójátékosok	133
A10 A labda	133
A11 Futások	134
A12 Valakinek a személye	134
A13 Kéz (túlsó) és láb (felső) oldal, az ütővonal előtt és mögött.....	135
„B” függelék: Az ütő (5. törvény).....	136
B1 Általános útmutatás	136
B2 A nyélre vonatkozó előírások.....	136
B3 A lapra vonatkozó előírások	137
B4 Védelem és javítás	137
B5 Csúcs- és éltoldalékok	138
B6 Kereskedelmi azonosítók.....	138



A krikett szabályai magyarul

B7 D típusú ütők	138
B8 Az ütő idomszere.....	139
„C” függelék: A dobósáv (6. törvény) és a vonalak (7. törvény).....	140
„D” függelék: A kapuk (8. törvény)	141
„E” függelék: A védőkesztyű.....	142
Krikettkifejezések angol-magyar szótára	143



A krikett szabályai magyarul

Előszó

A krikett varázsának és élvezetének nagy részét annak a ténynek köszönheti, hogy nem csak a szabályoknak, hanem a játék szellemiségének is megfelelően játsszák. A sportszerű játék biztosításának felelőssége legnagyobb részben a csapatkapitányokra hárul, de kiterjed minden játékosra, hivatalos közreműködőre, és elsősorban az ifjúsági krikettben a tanárookra, az edzőkre és a szülőkre.

A krikett szellemiségének középpontjában a tisztelet áll.

Tisztelje a kapitányát, a csapattársait, az ellenfelet és a játékvezetőket fennhatóságát!

Játsszon keményen és játsszon tisztességesen!

Fogadja el a játékvezető döntését!

Teremtsen pozitív légkört a saját viselkedésével és bátorítson másokat is, hogy hasonlóképp cselekedjenek!

Tanúsítson önfegyelmet, még ha a dolgok az Ön számára kedvezőtlenül alakulnak is!

Gratuláljon ellenfele sikereihez, és élvezze saját csapatának sikereit!

Nyilvánítsa köszönetet a hivatalos közreműködők és az ellenfél irányába a mérkőzés végén, az eredménytől függetlenül!

A krikett egy izgalmas játék, amely fejleszti a vezetői képességeket, a barátságot és a csapatmunkát, ez pedig összehozza a különböző nemzetekből érkező, különböző kultúrájú és vallású embereket, kimondottan akkor, ha a krikett szellemiségének megfelelően játsszák.



A krikett szabályai magyarul

1. törvény: A játékosok

1.1 A játékosok száma

A mérkőzést két csapat játssza, mindegyik 11 főből áll, közülük egy a kapitány.

Megegyezés esetén 11-nél több vagy kevesebb játékos is játszhat, de egy csapatban 11-nél többen egyszerre nem lehetnek a mezőnyben.

Ha a mérkőzés közben bármilyen okból egy csapat létszáma az eredetileg nevezett létszám alá csökken, a mérkőzés addig folytatódhat, amíg a törvényeknek vagy a pénzfeldobást megelőző esetleges külön megállapodásnak megfelelően lehetséges.

1.2 Játékosok nevezése és cseréje

Minden kapitánynak a pénzfeldobás előtt az egyik játékvezetőnek írásban be kell nyújtania benevezendő játékosainak listáját. Az ellenfél kapitányának beleegyezése nélkül a nevezés után már nem lehet játékost cserélni.

1.3 A kapitány

1.3.1 Ha egy kapitány bármikor elérhetetlen, egy helyettesnek kell képviselnie.

1.3.2 Ha egy kapitány akkor elérhetetlen, amikor nevezni kell a játékosokat, akkor csapatának bármelyik tagja helyettesítheti.

1.3.3 A nevezés után már csak egy benevezett játékos helyettesítheti a kapitányt kötelességeiben és felelősségében, beleértve a pénzfeldobást is. Lásd: 13.4 (A pénzfeldobás).

1.4 A kapitány felelőssége

Minden időben a kapitány felelőssége biztosítani, hogy a játék a törvényeknek és a sport szellemiségének megfelelően zajlik. Lásd: Bevezető és 41.1 (Sportszerű és sportszerűtlen játék – a kapitányok felelőssége).



A krikett szabályai magyarul

2. törvény: A játékvezetők

2.1 Kinevezés és jelenlét

A mérkőzés előtt két játékvezetőt kell kijelölni, egyet-egyét a dobósáv két végére. Ők irányítják a mérkőzést a törvényeknek megfelelően, teljes pártatlansággal. Minden mérkőzés kitűzött kezdési időpontja előtt 45 perccel ők már kötelesek megjelenni a pályán, és jelentést tenni a pálya igazgatóságánál.

2.2 A játékvezető cseréje

A játékvezetőt nem szabad mérkőzés közben lecserélni, csak rendkívüli esetben: ha megbetegszik vagy megsérül. Ilyen esetben az új játékvezető csak az ütőjátékos végén tevékenykedhet, kivéve, ha a kapitányok megegyeznek, hogy teljes felelősségű játékvezető is lehet.

2.3 Konzultáció a kapitányokkal

A pénzfeldobás előtt a játékvezetőknek

2.3.1 találkozniuk kell a kapitányokkal. A játékvezetőknek meg kell határozniuk

2.3.1.1 a mérkőzés során használt labdákat. Lásd: 4. törvény (A labda)

2.3.1.2 a játékra fordítható időt, illetve megegyezés szerint a szünetek időpontját és hosszát. Egynapos mérkőzés esetén nem szükséges meghatározni a teaszünet időpontját, ellenben meg lehet úgy egyezni, hogy a teaszünetre a két játékrész között kerüljön sor. Lásd: 11. törvény (A szünetek).

2.3.1.3 a mérkőzésen használt időmérő eszközt és tartalék-időmérőt.

2.3.1.4 a játéktér határvonalait, a határeseményért adható pontokat, illetve azt, hogy milyen esetleges, a játéktéren található akadályok tekinthetők még határnak. Lásd: 19. törvény (Határok és határesemények).

2.3.1.5 a pályatakarók használatát. Lásd: 10. törvény (A dobósáv betakarása).

2.3.1.6 minden különleges feltételt, amelyek befolyásolhatják a mérkőzés menetét.

2.3.2 tájékoztatniuk kell a pontozókat a 2.3.1.2, a 2.3.1.3, a 2.3.1.4 és a 2.3.1.6 pontokban történt megállapodásokról.



A krikett szabályai magyarul

2.4 Kapuk, vonalak és határok

A pénzfeldobás előtt és a mérkőzés közben a játékvezetőknek meg kell győződni arról, hogy

2.4.1 a kapuk megfelelően vannak a talajba rögzítve. Lásd: 8. törvény (A kapuk).

2.4.2 a vonalak megfelelően vannak jelölve. Lásd: 7. törvény (A vonalak).

2.4.3 a játéktér határa megfelel a 19.1 (A játéktér határvonalának meghatározása), a 19.2 (A határ azonosítása és jelölése) és a 19.3 (A határ visszaállítása) pontban leírtaknak.

2.5 A mérkőzés lefolyása, kellékek és eszközök

A pénzfeldobás előtt és a mérkőzés közben a játékvezetőknek meg kell győződni arról, hogy

2.5.1 a mérkőzés lefolyása szigorúan megfelel a törvényeknek.

2.5.2 a kellékek megfelelnek az alábbiaknak:

2.5.2.1 a labda a 4-es törvénynek (A labda),

2.5.2.2 az ütő kívülről látható tulajdonságai az 5-ös törvénynek (Az ütő) és a „B” függeléknek,

2.5.2.3 a kapu pedig a 8.2 (A karók mérete) és 8.3 (A pálcák) pontban leírtaknak, illetve ifjúsági krikett esetén a 8.4 (Ifjúsági krikett) pontnak is.

2.5.3 egyik játékos sem használ nem megengedett felszerelést („A” függelék, 2. pont), különös tekintettel a függelékben definiált védősisakra.

2.5.4 a kapus kesztyűi megfelelnek a 27.2 (Kesztyűk) pontban leírtaknak.

2.6 Sportszerű és sportszerűtlen játék

A játékvezetők az egyetlenek, akik megítélhetik, hogy a játék sportszerű-e avagy nem.

2.7 Játékra való alkalmasság

2.7.1 Kizárólag a játékvezetők együtt dönthetik el, hogy a talaj, az időjárás és a fényviszonyok milyensége vagy egyéb rendkívüli körülmény nem okozza-e, hogy a játék veszélyes vagy észszerűtlen lenne.



A krikett szabályai magyarul

A körülményeket pusztán attól, hogy nem ideálisak, nem lehet veszély- vagy ézszerütlenség-okozónak tekinteni.

A labda és/vagy a fű nedves volta még nem garancia arra, hogy a játék veszélyes vagy ézszerütlen lenne.

2.7.2 A játék akkor nyilvánítható veszélyesnek, ha valamely játékos vagy játékvezető biztonsága tényleges és előrelátható kockázatnak van kitéve.

2.7.3 A játék akkor nyilvánítható ézszerütlennek, ha nem áll fenn ugyan veszély, de nem lenne értelmes folytatni a játékot.

2.7.4 Ha a játékvezetők úgy ítélik meg, hogy a talaj túl nedves vagy csúszós ahhoz, hogy a dobójátékos biztosan megvethesse a lábát, a mezőnyjátékosok szabadon mozoghassanak, illetve az ütőjátékos képes legyen ütést végrehajtani vagy futni a kapuk között, akkor a körülmények veszélyesnek vagy ézszerütlenséget okozóknak nyilváníthatók.

2.8 A játék felfüggesztése veszélyt vagy ézszerütlenséget okozó körülmények esetén

2.8.1 Minden hivatkozás, ami a pályára vonatkozik, a dobósávot is magába foglalja.

2.8.2 Ha bármelyik játékvezető úgy ítéli meg, hogy a talaj állapota, az időjárás, a fényviszonyok vagy bármely más körülmény veszélyes vagy ézszerütlenséget okoz, a játékvezetők azonnal felfüggesztik a játékot, illetve elkezdni vagy folytatni sem engedik.

2.8.3 Amikor játékfelfüggesztés van, a körülmények figyelemmel kíséréte a játékvezetők felelőssége. Megfelelő gyakorisággal ellenőrzéseket kell végezniük, játékosok és hivatalos közreműködők kíséréte nélkül. Amint mindkét játékvezető úgy ítéli meg, hogy a körülmények immár nem veszélyesek és nem okoznak ézszerütlen játékot, felszólítják a játékosokat a játék folytatására.

2.9 A játékvezetők elhelyezkedése

A játékvezetőknek ott kell állnia, ahonnan a legjobban láthatják azt az eseményt, amelyről ítélniük kell.

Ennél azonban erősebb az a szabály, hogy a dobójátékos végén álló játékvezetőnek úgy kell helyezkednie, hogy ne akadályozza sem a dobó nekifutását, sem az aktív ütőjátékos rálátását.

Az ütős végén álló játékvezető dönthet úgy, hogy a kéz oldalon áll a láb oldal helyett, amennyiben tájékoztatja erről a mezőnyjátékos csapatot, az aktív ütőjátékost és a másik játékvezetőt.



A krikett szabályai magyarul

2.10 A játékvezetők helycseréje

A játékvezetőknek helyet kell cserélniük, amennyiben mindkét csapat befejez egy-egy játékrészt. Lásd: 13.3 (Befejezett játékrészek).

2.11 Egyet nem értés és vita

Amikor bármilyen ügyben egyet nem értés vagy vita alakul ki, a játékvezetőknek együttesen kell a végső döntést meghozniuk. Lásd: 31.6 (Konzultáció a játékvezetők között).

2.12 A játékvezető döntése

Egy játékvezető bármely döntését megváltoztathatja, feltéve, hogy a változtatás azonnal történik. Minden más esetben a játékvezető meghozott döntése végleges.

2.13 Jelzések

2.13.1 A játékvezetőknek a következő jelzéseket kell alkalmazniuk:

2.13.1.1 Jelzések, amikor a labda játékban van:

- Holt labda: dereka alatt többször keresztbe rakja a csuklóit.
- Rossz dobás: egy karját vízszintesen kinyújtja.
- Ütőjátékos kiesése: mutatóujját a feje fölé emeli (ellenkező esetben a játékvezető felkiált: „Nem esett ki!”).
- Széles dobás: mindkét karját vízszintesen kinyújtja.

2.13.1.2 Amikor a labda holtta válik, a dobójátékos végén álló játékvezetőnek a 2.13.1.1-ben leírt jelzéseket – a kiesés jelzésének kivételével – meg kell ismételnie a pontozó számára.

2.13.1.3 A következő jelzéseket csak a labda holtta válása után a pontozók számára kell bemutatni:

- 4-pontos ütés: egy karjával egyik oldalról a másikra integet, úgy fejezve be, hogy a karja a mellkasa előtt keresztben van.
- 6-pontos ütés: mindkét karját a feje fölé emeli.
- Mellé: egy karját nyitott tenyérrel a feje fölé emeli.
- Az utolsó óra kezdete: egyik felemelt csuklójára a másik kezével rámutat.
- Öt büntetőpont az ütőcsapat javára írva: egyik vállát a másik kezével többször ismételve paskolja.
- Öt büntetőpont a dobócsapat javára írva: egyik kezét a másik vállára helyezi.
- Testet érintve mellé: egyik térdét megemeli, és azt a kezével érinti.
- Új labda: a labdát a feje fölé tartja.
- Az előző döntés visszavonása: mindkét vállát megérinti a másik kezével.



A krikett szabályai magyarul

- Rövid futás: egyik karját úgy tartja fel behajlítva, hogy ugyanazt a vállat megérinti az ujjával.

A következő jelzések a viselkedési kódex 3. és 4. szintű megsértésére vonatkoznak. Mindegyik jelzésnek két része van, mindkettőt külön el kell ismernie a pontozónak.

- 3. szint:
 - 1. rész: egyik karját kiteszi a teste oldalához, majd ismételve felemeli és leengedi.
 - 2. rész: mindkét kezét felemeli vállmagasságig, az összes ujját szétnyitva, tenyereit a pontozók felé fordítva.
- 4. szint:
 - 1. rész: egyik karját kiteszi a teste oldalához, majd ismételve felemeli és leengedi.
 - 2. rész: egyik mutatóujját a test mellé emeli vállmagasságban tartva.

2.13.1.4 A 2.13.1.3-ban leírt összes jelzést a dobójátékos végén álló játékvezető mutatja, kivéve rövid futás esetén: ekkor mindig az a játékvezető jelez, amelyik azon az oldalon áll, ahol a rövid futás történt. Viszont rövid futás esetén is mindig a dobójátékos végén álló játékvezetőnek kell a végén a pontozók felé jeleznie, és ha egynél több rövid futás történt, akkor azok számát is jeleznie kell feljűk.

2.13.2 A játékvezetőnek, mielőtt a játékot továbbengedné, meg kell várnia, amíg a pontozók felé tett jelzéseit külön-külön mind tanúsítja egy pontozó.

Ha több jelzést kell adni, akkor azokat olyan sorrendben kell bemutatni, mint amilyen sorrendben azok az események történtek, amelyekre a jelzés vonatkozik.

2.14 A játékvezetők tájékoztatása

Bármikor, amikor a törvény szerint a kapitánynak vagy más játékosnak a játékvezetőt tájékoztatnia kell, mindig elég az egyik játékvezetőt tájékoztatni, és elég, ha ő tájékoztatja a másik játékvezetőt.

2.15 A pontozás helyessége

Kétes esetekben alapvető a játékvezetők és a pontozók közti konzultáció. A játékvezetőknek a mérkőzés alatt meg kell győződniük az elszámolt pontok helyességéről, az elvesztett kapuk számának helyességéről, és amennyiben szükséges, a lejátszott játszmák számának helyességéről. Mindezekről az ivószüneteket kivéve minden szünetben, valamint a mérkőzés végén meg kell egyezniük a



A krikett szabályai magyarul

pontozókkal. Lásd: 3.2 (A pontozás helyessége), 16.8 (Az eredmény helyessége) és 16.10 (Mégváltoztathatatlan eredmény).



A krikett szabályai magyarul

3. törvény: A pontozók

3.1 A pontozók kijelölése

Két pontozót kell kijelölni, akiknek feladata a pontok elszámolása, az elvesztett kapuk számlálása, és amennyiben szükséges, a lejátszott játszmák számolása.

3.2 A pontozás helyessége

A pontozóknak gyakran kell ellenőrizniük, hogy feljegyzéseik megegyeznek-e. Az ivószüneteket kivéve minden szünetben, valamint a mérkőzés végén meg kell egyezniük a játékvezetőkkel is, hogy azonosan számolták-e el a pontokat, az elvesztett kapukat és amennyiben szükséges, a lejátszott játszmákat. Lásd: 2.15 (A pontozás helyessége).

3.3 Jelzések elismerése

A pontozóknak el kell fogadnia minden jelzést és utasítást, amit a játékvezetőktől kapnak, és minden külön jelzést azonnal tanúsítaniuk kell.



A krikett szabályai magyarul

4. törvény: A labda

4.1 Tömeg és méret

A labda, amikor új, nem lehet könnyebb 155,9 grammnál és nem lehet nehezebb 163 grammnál, kerülete nem lehet kisebb 22,4 centiméternél és nem lehet nagyobb 22,9 centiméternél.

4.2 A labdák jóváhagyása és felügyelete

4.2.1 Minden labdát, amelyet a mérkőzésen használnak, a játékvezetők határoznak meg, és ezek a labdák a pénzfeldobás előtt az ő birtokukban kell, hogy legyenek. A mérkőzés folyamán a labdák folyamatosan a játékvezetők felügyelete alatt állnak.

4.2.2 A játékvezetőnek birtokba kell vennie a játékban használt labdát minden kapuvesztés, minden szünetkezdés és minden játékmegszakítás alkalmával.

4.3 Új labda

Amennyiben ezzel ellenkező megállapodás nem születik a mérkőzés előtt, mindegyik kapitány kérhet új labdát minden játékrész megkezdése előtt.

4.4 Új labda több mint egy napig tartó mérkőzésen

A több mint egy napig tartó mérkőzéseken a mezőnyjátékot végző csapat kapitánya új labdát kérhet, ha a régivel a részjátszmákat bele nem számolva már legalább 80 játszmát végigdobtak. A játékvezetőnek tájékoztatnia kell a másik játékvezetőt, valamint jeleznie kell a pontozóknak és az ütőjátékosoknak, amikor új labda kerül játékba.

4.5 Elveszett vagy játékra alkalmatlanná vált labda

Ha játék közben a labda elveszik vagy hozzáférhetetlenné válik, vagy ha a játékvezetők egyetértenek abban, hogy normál használat során játékra alkalmatlanná vált, a játékvezetők kicserélhetik azt egy olyan labdával, amely ugyanannyira megkopott állapotban van, mint amilyen az előző labda volt az előtt, hogy lecserélése szükségessé vált volna. Amikor a labdát kicserélik, a játékvezetőnek tájékoztatnia kell az ütőjátékosokat és a mezőnyjátékot végző csapat kapitányát.

4.6 Kikötések

A 4.1-ben leírt kikötések csak a férfi krikettre vonatkoznak. Egyéb esetben a következő kikötések alkalmazandók:

4.6.1 Női krikettben:

- Tömeg: 140 grammtól 151 grammig
- Kerület: 21,0 centimétertől 22,5 centiméterig



A krikett szabályai magyarul

4.6.2 Ifjúsági krikettben (13 év alatt)

- Tömeg: 133 grammtól 144 grammig
- Kerület: 20,5 centimétertől 22,0 centiméterig



A krikett szabályai magyarul

5. törvény: Az ütő

5.1 Az ütő

5.1.1 Az ütő két részből áll, egy nyélből és egy lapból.

5.1.2 Az ütő alapvető követelményei és méretei ebben a törvényben vannak meghatározva, a részletezés a „B” függelékben található.

5.2 A nyél

5.2.1 A nyélnek főként nádból és/vagy fából kell készülnie.

5.2.2 A nyélnek az a része, amely teljes egészében a lapon kívül van, a nyél felső részének számít. Ez egy egyenes rúd, amely az ütő tartására szolgál.

5.2.3 A nyél felső része burkolattal lehet ellátva, ahogy az a „B” függelék 2.2-es pontjában látható.

5.3 A lap

5.3.1 A lap az ütő nyélen kívüli része, ahogy az az 5.2-ben és a „B” függelék 3. pontjában meg van határozva.

5.3.2 A lap csak fából állhat.

5.3.3 Minden ütőlap tartalmazhat kereskedelmi azonosítókat, ezek mérete a „B” függelék 6. pontjában van szabályozva.

5.4 Védelem és javítás

A „B” függelék 4. pontjának megfelelően, az 5.5-ben leírtakat nem megsértve:

5.4.1 Kizárólag a lap felületét, élet vagy vállát érő károsodások megelőzésére vagy a károsodott felület javítására olyan anyag helyezhető ezekre a felületekre, amely nem merev, sem az ütőre való felhelyezéskor, sem később.

5.4.2 Az ütő olyan károsodásának javítására, amely nem felületi károsodás,

5.4.2.1 szilárd anyag beilleszthető a lapba,

5.4.2.2 de az egyetlen anyag, amely beilleszthető, az a fa, minimális mennyiségű szükséges ragasztóval.

5.4.3 Hogy az ütő csúcsának károsodását megelőzzük, a csúcsra is helyezhető anyag, de nem lóghat túl annak élein.



A krikett szabályai magyarul

5.5 Károkozás a labdában

- 5.5.1 Az ütő bármely része, akár fedett, akár nem fedett, az alkotó anyagok keménysége és a felület struktúrája nem lehet olyan, hogy bármelyikük elfogadhatatlan kárt okozzon a labdában.
- 5.5.2 Bármilyen anyag, amit az ütő bármely részére, bármilyen célból felhelyeztek, szintén nem lehet olyan, hogy elfogadhatatlan kárt okozzon a labdában.
- 5.5.3 Ebben a törvényben elfogadhatatlan kárnak nevezünk bármely olyan változást, amely nagyobb, mint a normális kopás, amit a lap fedetlen fafelületével történő ütés okoz.

5.6 Érintkezés a labdával

Ezekben a törvényekben:

- 5.6.1 Hacsak más nincs kikötve, akkor az ütőre történő hivatkozás maga után vonja a feltételezést, hogy az ütőt az ütőjátékos (esetleg kesztyűs) keze tartja.
- 5.6.2 A labda és az 5.6.2.1-5.6.2.4 pontokban leírt bármely dolog érintkezése...
- 5.6.2.1 maga az ütő,
- 5.6.2.2 az ütőjátékos ütőt tartó keze,
- 5.6.2.3 az ütőjátékos ütőt tartó kezén levő kesztyű bármely része,
- 5.6.2.4 bármely kiegészítő anyag, amelyet az 5.4-es pont megenged, ... a labda elütésének vagy a labdával való érintkezésnek számít.

5.7 Az ütő mérethatárai

- 5.7.1 Az ütő teljes hossza, amikor a nyél alsó része be van illesztve a lapba, nem lehet több 96,52 centiméternél.
- 5.7.2 Az ütő lapja nem haladhatja meg a következő méreteket:
- Szélesség: 10,8 centiméter
 - Teljes vastagság: 6,7 centiméter
 - Élek vastagsága: 4,0 centiméter.
- Továbbá az ütőnek át kell férnie egy, a „B” függelék 8. pontjában meghatározott idomszeren.
- 5.7.3 A 6-os méretű és annál kisebb ütők kivételével a nyél hossza nem haladhatja meg a teljes hossz 52 %-át.
- 5.7.4 A lapot fedő, az 5.4.1 pontban megengedett anyag vastagsága nem lehet több 0,1 centiméternél.



A krikett szabályai magyarul

5.7.5 Az ütő csúcsára helyezett védőanyag legnagyobb megengedett vastagsága 0,3 centiméter.

5.8 Az ütők kategóriái

5.8.1 Az A-, B- és C-típusú ütők az 5.1-5.7 pontoknak megfelelő ütők.

5.8.2 Az A-típusú ütőket bármilyen szintű krikettben lehet használni.

5.8.3 A D típusú ütők követelményeit a „B” függelék 7. pontja tartalmazza, és ezeket kizárólag ifjúsági krikettben használhatják az ifjúsági játékosok.

5.8.4 A B-, C- és D-típusú, valamint egyéb ütők csak az illető ország krikettet irányító testülete által meghatározott szinteken vagy azok alatt használhatók.

5.8.5 Azok az ütők, amelyek nem minősülnek sem A-, sem B-, sem C-, sem D-típusúnak, nincsenek elismerve ezekben a törvényekben.



A krikett szabályai magyarul

6. törvény: A dobósáv

6.1 A dobósáv területe

A dobósáv egy téglalap alakú terület a pályán, hossza 20,12 méter, szélessége 3,05 méter. Mindkét végén a kapuvonalak határolják, oldalai pedig a két kapu középső karóját összekötő vonallal párhuzamos, attól 1,52 méter távolságra húzódó képzeletbeli vonalak. Ha a dobósáv egy másik, mesterséges dobósáv mellett fekszik, amely 1,52 méternél kisebb távolságra húzódik a középső kapukaróktól, akkor a dobósáv azon az oldalon csak a két felület csatlakozásáig terjed. Lásd: 8.1 (Leírás, szélesség és rögzítés), 8.4 (Ifjúsági krikett) és 7.2 (A kapuvonal).

6.2 A dobósáv játékra való alkalmassága

A dobósáv játékra való alkalmasságát kizárólag a játékvezetők ítélik meg. Lásd: 2.7 (Játékra való alkalmasság) és 2.8 (A játék felfüggesztése veszélyt vagy észszerűtlenséget okozó körülmények esetén).

6.3 Kiválasztás és előkészítés

A mérkőzés előtt a pálya igazgatósága felel a dobósáv kiválasztásáért és előkészítéséért. A mérkőzés alatt a játékvezetők felügyelik a használatát és karbantartását.

6.4 A dobósáv cseréje másikra

Mérkőzés közben a dobósáv nem változtatható meg, csak akkor, ha a játékvezetők úgy ítélik meg, hogy a játék folytatása a régin veszélyes vagy észszerűtlen lenne, és ez esetben is csak mindkét csapatkapitány egyetértésével.

6.5 Nem gyepes borítású dobósávok

Olyan eseményen, amikor nem gyepes dobósávot használnak, a mesterséges felületnek a következő méreteknek kell megfelelnie:

- Hosszúság: legalább 17,68 méter
- Szélesség: legalább 1,83 méter

Lásd: 9.8 (Nem gyepes talajú dobósávok).



A krikett szabályai magyarul

7. törvény: A vonalak

7.1 A vonalak

A kapuvonalat, az ütővonalat és a két oldalvonalat a 7.2, 7.3 és 7.4 pontokban leírtaknak megfelelően a dobósáv mindkét végén fehér csíkkal kell jelölni.

7.2 A kapuvonal

A kapuvonal, a felfestett vonal hátsó széle, az a vonal, amelyik a dobósáv végét jelzi, ahogy az a 6.1-ben (A dobósáv területe) le van írva. Hossza 2,64 méter.

7.3 Az ütővonal

Az ütővonal, a felfestett vonal hátsó széle, a kapuvonal előtt húzódik, azzal párhuzamosan, tőle 1,22 méter távolságra. Az ütővonalat a két kapu középső karóját összekötő képzeletbeli vonal mindkét oldalán legalább 1,83 méter hosszúságban jelölni kell, de elméletben végtelen hosszúnak kell tekinteni.

7.4 Az oldalvonalak

Az oldalvonalak, amelyek a felfestett vonalak belső szélei, az ütővonalakra merőlegesek, és a két kapu középső karóját összekötő képzeletbeli vonaltól 1,32 méterre húzódnak. Mindegyik oldalvonalat az ütővonaltól kezdve hátrafelé kell jelölni, legalább 2,44 méter hosszan, de elméletben végtelen hosszúnak kell tekinteni.



A krikett szabályai magyarul

8. törvény: A kapuk

8.1 Leírás, szélesség és rögzítés

A kapuvonalak közepén, egymással párhuzamosan két kaput kell felállítani. Mindegyiknek 22,86 centiméter szélesnek kell lennie, és három fakaróból és a tetejükön elhelyezett két fapálcából kell állnia.

8.2 A karók mérete

A karók tetejének 71,12 centiméterre kell lennie a pálya talajától, és kupola alakban kell végződniük, csak a pálcák számára kialakított horony lehet rajtuk. Ettől a végződéstől eltekintve a talajtól kezdve a karónak hengeresnek kell lennie, kör keresztmetszetük átmérője nem lehet kevesebb 3,50 centiméternél és nem lehet több 3,81 centiméternél. Lásd még: „D” függelék.

8.3 A pálcák

8.3.1 A pálcák, amikor a karók tetejére vannak helyezve,

- nem nyúlhatnak 1,27 centiméternél többel följük,
- be kell, hogy férjenek a karók közé úgy, hogy azokat nem kényszeríthetik függőlegestől eltérő helyzetbe.

8.3.2 Minden pálcának teljesítenie kell a következő követelményeket (Lásd: „D” függelék)

- Teljes hossz: 10,95 centiméter
- Hordó hossza: 5,40 centiméter
- Hosszabb csap hossza: 3,50 centiméter
- Rövidebb csap hossza: 2,06 centiméter

8.3.3 A hordónak és a két csapnak azonos középvonallal kell rendelkeznie.

8.3.4 Olyan eszközök, amelyek a játékosok biztonságának védelmét szolgálják azzal, hogy korlátozzák a karókról leeső pálcák által megtett távolságot, használhatók, a helyi krikettkormányzati testület és a pályaigazgatóság jóváhagyásával.

8.4 Ifjúsági krikett

Az ország krikettkormányzati testülete határozza meg a karók és a pálcák méretét, valamint a kapuk közötti távolságot.

8.5 Eltekintés a pálcáktól

Ha szükséges, a játékvezetők megegyezhetnek abban, hogy eltekintenek a pálcák használatától. Ha így egyeznek meg, akkor egyik kapunál sem használhatók pálcák. Amint a körülmények megengedik, a pálcákat újra használatba kell venni. Lásd: 29.4 (Eltekintés a pálcáktól).



A krikett szabályai magyarul



A krikett szabályai magyarul

9. törvény: A játékterület előkészítése és karbantartása

9.1 Hengerelés

A dobósávot nem szabad hengerelni mérkőzés közben, kivéve akkor, amikor a 9.1.1 és 9.1.2 pontban leírtak megengedik.

9.1.1 A hengerelés gyakorisága és hossza

Az első játékrész kivételével minden játékrész előtt, illetve a mérkőzés minden olyan napjának elején, ami nem az első nap, az ütőcsapat kapitányának kérésére legfeljebb 7 perces időtartamig a dobósávot szabad hengerelni.

9.1.2 Hengerelés halasztott kezdés után

A fent említett hengerelésen kívül, amennyiben a pénzfeldobás után, de az első játékrész megkezdése előtt a kezdést elhalasztják, az ütőcsapat kapitánya kérheti a dobósáv legfeljebb 7 percig tartó hengerelését. Viszont ha a játékvezetők megegyeznek abban, hogy a halasztás nem befolyásolja jelentősen a dobósáv állapotát, a kapitány kérését visszautasíthatják.

9.1.3 A henger kiválasztása

Ha több henger áll rendelkezésre, az ütőcsapat kapitánya választhatja ki, melyiket használják.

9.1.4 Az engedélyezett hengerelés időzítése

A játék előtti engedélyezett hengerelés (amely legfeljebb 7 percig tarthat) egyik nap sem kezdődhet a játék tervezett kezdésénél vagy folytatásánál több mint 30 perccel korábban. Az ütőcsapat kapitánya elhalaszthatja a hengerelés kezdését nem kevesebb mint 10 perccel a játék tervezett kezdési időpontja elé.

9.2 Hulladékok eltakarítása a dobósávról

9.2.1 A dobósávot mindennemű hulladéktól meg kell tisztítani:

9.2.1.1 Minden nap a játék elkezdése előtt. Ennek a fűnyírás befejezése után, de a hengerelés megkezdése előtt kell megtörténnie, nem korábban mint 30, nem később mint 10 perccel a játék kezdése előtt.

9.2.1.2 A játékrészek között. Ha ekkor hengerelésre is sor kerül, a takarítás megelőzi azt.

9.2.1.3 Minden étkezési szünetben.



A krikett szabályai magyarul

9.2.2 A 9.2.1-ben leírt takarítás söpréssel kell, hogy történjen, kivéve ha a játékvezetők úgy értékelik, hogy ez káros lenne a dobósáv felületére. Ebben az esetben a hulladékot kézzel, seprű nélkül kell eltávolítani.

9.2.3 A 9.2.1-ben leírt eseteken kívül máskor is lehetőség van a hulladék kézi, söprés nélküli eltávolítására: a fűnyírás előtt, illetve amikor valamelyik játékvezető szükségesnek tartja.

9.3 Fűnyírás

9.3.1 A fűnyírás felelőssége

9.3.1.1 Minden fűnyírás, ami a mérkőzés előtt történik, a pályaigazgatóság felelőssége.

9.3.1.2 Minden további fűnyírás a játékvezetők felügyelete alatt történik.

9.3.2 A dobósáv és a külső pálya

Annak a kívánalomnak megfelelően, hogy a mérkőzés során a talajadottságoknak közel azonosnak kell lennie mindkét csapat számára, mind a dobósáv, mint a külső pálya gyepe, ha az időjárási körülmények lehetővé teszik, a mérkőzés minden napján nyírni kell.

Ha a talajadottságokon vagy az időjáráson kívül bármilyen más okból a külső pálya teljes nyírása nem megoldható, a pályaigazgatóságnak tájékoztatnia kell a kapitányokat és a játékvezetőket a mérkőzés alatti fűnyírással kapcsolatban alkalmazandó eljárásról.

9.3.3 A nyírás időzítése

9.3.3.1 A dobósáv nyírását minden nap legkésőbb 30 perccel a játék tervezett kezdése vagy folytatása előtt be kell fejezni, mindennemű söprés és hengerelés előtt. Ha szükséges, nyírás előtt a dobósávról kézzel, söprés nélkül eltávolítható a hulladék. (Lásd: 9.2.3)

9.3.3.2 A külső pálya nyírását minden nap legkésőbb 15 perccel a játék tervezett kezdése vagy folytatása előtt be kell fejezni.

9.4 A dobósáv öntözése

A dobósávot mérkőzés közben nem szabad öntözni.

9.5 A vonalak újrajelölése

A vonalakat újra kell jelölni, amennyiben valamelyik játékvezető szükségesnek látja.



A krikett szabályai magyarul

9.6 Lábnyomok karbantartása

Amikor a játék megkönnyítése érdekében szükséges, a játékvezetőknek biztosítani kell, hogy a dobók és az ütősök lába által kialakított mélyedések ki vannak tisztítva és ki vannak szárítva.

A több mint egy napig tartó mérkőzéseken a játékvezetőknek, ha szükséges, meg kell engedniük a dobók lába által a dobólépésük során előidézett lyukak újragyepesítését vagy a hasonló célokat szolgáló, gyorsan megkötő kitöltőanyagok használatát.

9.7 Lábmegvető helyek biztosítása és a dobósáv karbantartása

Játék közben a játékvezetőknek meg kell engedniük a játékosoknak, hogy fűrészpör segítségével biztosítsák lábmegvető helyüket, feltéve, hogy nem okoznak kárt a dobósávban, és nem sértik meg a 41-es törvényt (Sportszerűtlen játék).

9.8 Nem gyepes talajú dobósávok

Amikor észszerű, a 9.1-9.7-ben leírtakat alkalmazni kell.



A krikett szabályai magyarul

10. törvény: A dobósáv betakarása

10.1 A mérkőzés előtt

A pálya betakarása a mérkőzések előtt a pályaigazgatóság felelőssége, és ha szükséges, magába foglalja a teljes betakarást is.

Ezzel együtt a pályaigazgatóságnak megfelelő lehetőséget kell adnia a kapitányoknak, hogy felmérjék a dobósávot, mielőtt benevezik a játékosokat, illetve a játékvezetőknek, hogy teljesítsék kötelességeiket, amelyek a 2. (A játékvezetők), a 6. (A dobósáv), a 7. (A vonalak), a 8. (A kapuk) és a 9. (A játékterület előkészítése és karbantartása) törvényben le vannak írva.

10.2 A mérkőzés alatt

Ha a pénzfeldobás előtt más megegyezés nem születik, a mérkőzés minden éjszakáján és a mérkőzés során minden zord időjárási helyzet esetén:

10.2.1 A teljes dobósávot és még legalább 1,22 méternyi sávot mindkét végén túl le kell takarni.

10.2.2 Ahol lehetséges, a dobók nekifutásához használt részt is le kell takarni.

10.3 A takarók eltávolítása

10.3.1 Ha a pénzfeldobás után a dobósáv éjjel le volt takarva, akkor a takarót minden olyan napon, amikor a játék előreláthatólag zajlani fog, minél hamarabb el kell távolítani.

10.3.2 Ha a takarók napközben kerülnek fel a zord időjárás miatt, vagy a zord időjárás késlelteti az éjjelre felrakott takarók eltávolítását, akkor is el kell őket távolítani, amilyen hamar csak lehetséges.



A krikett szabályai magyarul

11. törvény: A szünetek

11.1 A szünet

11.1.1 A következők számítanak szünetnek:

- Az az időszak, ami egy napon a játék zárása és a másik napon történő folytatása között tart.
- Játékrészek közti időszak.
- Étkezési szünet.
- Ivószünet.
- Minden egyéb szünet, amelyről megállapodás született.

11.1.2 Csak ezek a szünetek számítanak betervezett szünetnek a 24.2.6-os (Mezőnyjátékos hiányzik vagy elhagyja a játékteret) pontban.

11.2 A szünetek hossza

11.2.1 Az ebéd- és teaszünet hossza a 2.3 (Konzultáció a kapitányokkal) pontban leírtaknak megfelelően kerül meghatározásra. Számítása a szünet előtti „Idő!” felkiáltástól a szünet utáni „Játék!” felkiáltásig tart.

11.2.2 A játékrészek közti szünet hossza 10 perc, ez a befejeződő játékrész zárásától a „Játék!” felkiáltásig tart. Lásd azonban a 11.3, 11.5 és 11.6 pontokat.

11.3 Megengedett szünet a játékrészek között

A 11.5-ös és 11.6-os pontban leírtakon kívül:

11.3.1 Ha egy játékrész úgy fejeződik be, hogy már csak 10 perc vagy kevesebb van hátra az aznapra tervezett játékszárásig, akkor aznap már nem lehet többet játszani. A következő napi játék kezdési idején nem szabad változtatni a 10 perces szünet miatt.

11.3.2 Ha egy kapitány egy több mint 10 perc hosszú játékmegszakításban befejezettnek nyilvánítja a játékrészt, akkor, feltéve, hogy a megszakításból legalább 10 perc még hátravan, akkor a játék folytatásának időpontját nem szabad módosítani a játékrészek közti 10 perces szünet miatt, hanem ezt úgy kell tekinteni, hogy a 10 perc beleszámítódott az utolsó megszakításba. Ha amikor a kapitány befejezettnek nyilvánítja a játékrészt vagy lemond a játékrészeiről, már csak kevesebb mint 10 perc van hátra a megszakításból, akkor a következő játékrésznek 10 perccel ezen nyilvánítás után kell kezdődnie.

11.3.3 Ha egy kapitány egy bármilyen, ivószünettől különböző szünetben befejezettnek nyilvánítja a játékrészt, akkor, feltéve, hogy



A krikett szabályai magyarul

a szünetből legalább 10 perc még hátravan, akkor a szünetet az előzetesen szünetelt megegyezés hosszaiig folytatni kell, és úgy kell tekinteni, hogy már magába foglalja a játékrészek közötti 10 perces szünetet. Ha amikor a kapitány befejezettnek nyilvánítja a játékrészt, már csak kevesebb mint 10 perc van hátra a szünetből, akkor a szünetet szükséges mértékben meg kell hosszabbítani, és a következő játékrésznek a kinyilvánítás után 10 perccel kell kezdődnie.

11.4 Szünetek megegyezett hosszának megváltoztatása

Ha bármikor a mérkőzés közben:

- vagy a talaj állapota, az időjárás, a fényviszonyok vagy bármilyen más rendkívüli körülmény miatt elveszik a játékidő,
- vagy ha a játékosok egy betervezett szüneten kívül elhagyják a pályát,

akkor a teaszünet vagy az ebédszünet időpontja megváltoztatható, amennyiben mindkét játékvezető és mindkét kapitány is egyetért, és nem történik ellentmondás a 11.2, a 11.5, a 11.6, a 11.7 és a 11.8.3 pontokban leírtaknak.

11.5 Az ebédszünet megegyezett időpontjának megváltoztatása

11.5.1 Ha egy játékrész úgy fejeződik be, hogy csak 10 perc vagy kevesebb van hátra az ebédszünet előzetesen eltervezett kezdéséig, akkor az ebédszünetet tüstént el kell kezdeni. Hosszának az előzetesen megegyezettnek kell lennie, és úgy kell tekinteni, hogy magába foglalja a 10 perc játékrészek közti szünetet is.

11.5.2 Ha a talaj állapota, az időjárás, a fényviszonyok vagy bármilyen más rendkívüli körülmény miatt játékmegszakításra kerül sor akkor, amikor már csak 10 perc vagy kevesebb van hátra az ebédszünet előzetesen eltervezett kezdéséig, akkor, függetlenül attól, hogy a 11.4-ben leírtaknak megfelelő megegyezés megszületik-e, a szünetet tüstént el kell kezdeni. Hosszának az előzetesen megegyezettnek kell lennie, a játékot a szünet végén, vagy amint a feltételek megengedik, folytatni kell.

11.5.3 Ha a játékosok valamilyen okból elhagyják a pályát olyankor, amikor még több mint 10 perc hátravan az ebédszünet előzetesen eltervezett kezdéséig, akkor, hacsak a játékvezetők és a kapitányok másként nem egyeznek meg, az ebédszünetet a megegyezett időpontban kell megtartani.



A krikett szabályai magyarul

11.6 A teaszünet megegyezett időpontjának megváltoztatása

11.6.1 Ha egy játékrész úgy fejeződik be, hogy csak 30 perc vagy kevesebb van hátra a teaszünet előzetesen eltervezett kezdéséig, akkor a teaszünetet tüstént el kell kezdeni. Hosszának az előzetesen megegyezettnek kell lennie, és úgy kell tekinteni, hogy magába foglalja a 10 perc játékrészek közti szünetet is.

11.6.2 Ha a teaszünet tervezett kezdési időpontja előtt 30 perccel egy játékrészek közti szünet van folyamatban, akkor (amennyiben a feltételek megengedik) a játéknak folytatódnia kell a 10 perc szünet leteltével.

11.6.3 Ha a talaj állapota, az időjárás, a fényviszonyok vagy bármilyen más rendkívüli körülmény miatt játékmegszakításra kerül sor akkor, amikor már csak 30 perc vagy kevesebb van hátra a teaszünet előzetesen eltervezett kezdéséig, akkor, hacsak a 11.4-es pontban leírtaknak megfelelően megállapodás nem születik a teaszünet időpontjának módosításáról, illetve a kapitányok meg nem egyeznek a teaszünet mellőzéséről, ahogy az a 11.9-es pontban le van írva, akkor a teaszünetet tüstént el kell kezdeni. Hosszának az előzetesen megegyezettnek kell lennie, és a játéknak a szünet után minél hamarabb, amint a feltételek megengedik, folytatódnia kell.

11.6.4 Ha a teaszünet tervezett kezdési időpontja előtt 30 perccel egy játékmegszakítás van folyamatban, akkor a 11.4-es pont alkalmazandó.

11.7 Ebéd- vagy teaszünet, amikor már 9 kapu elveszett

Ebéd- vagy teaszünet esetén, ha már 9 kapu elveszett, amikor 3 perc van hátra a szünet tervezett kezdési időpontjáig, vagy a kilencedik kapu ebben a 3 percben vagy legkésőbb annak a játszmának az utolsó dobásáig tartó időben veszik el, amelyik a szünet megegyezett időpontja idején folyamatban van, akkor a 12.5.2 (Játszma befejezése) pontban leírtakat nem kell alkalmazni, és a szünetet nem kell megkezdeni annak a játszmának a vége előtt, amelyik a szünet eredetileg tervezett időpontja után 30 perccel folyamatban van, hacsak a játékosoknak valamilyen okból nem kell elhagyniuk a játékteret vagy a játékrész be nem fejeződik hamarabb.

Ezen törvény alkalmazásakor egy ütőjátékos visszavonulását nem szabad egyenértékűnek tekinteni a kapuvesztéssel.

11.8 Ivószünetek

11.8.1 Ha bármelyik napon a játékvezetők úgy döntenek, hogy ivószünetnek kell lennie, az italoknak mindkét csapat számára



A krikett szabályai magyarul

elérhetőeknek kell lennie. Minden ivószünetnek a lehető legrövidebb ideig kell tartania, és soha nem haladhatják meg az 5 perces hosszt.

11.8.2 Hacsak a 11.9-ben leírtaknak megfelelően a kapitányok nem döntenek a mellőzéséről, az ivószünetet a megegyezés pillanatában folyamatban levő játszma befejezésekor kell megtartani. Viszont ha egy kapu elveszik vagy egy ütőjátékos visszavonul a tervezett ivószünet előtt 5 perccel, akkor a szünetet tüstént meg kell kezdeni.

A korábbiakban és a 11.8.3-ban megengedettekén kívül az ivószünet időpontja nem változtatható meg.

11.8.3 Ha egy játékrész véget ér vagy a játékosoknak egyéb okból el kell hagyniuk a játékteret a tervezett ivószünet előtt 30 percen belül, akkor a játékvezetők és a kapitányok átrendezhetik az ivószünetek időzítési rendjét.

11.8.4 Ivószünet nem lehet a mérkőzés utolsó órájában (Lásd: 12.6 (A mérkőzés utolsó órája – a játszmák száma)). Figyelemmel erre a korlátozásra, a játékvezetőknek a pénzfeldobás előtt és minden nap nem később mint 10 perccel a játék kezdési időpontja előtt meg kell határozniuk az esetleges ivószünetek idejét.

11.9 Megegyezés szünetekről való lemondásról

A mérkőzés alatt a kapitányok bármikor megállapodhatnak abban, hogy ne legyen megtartva a teaszünet vagy bármelyik ivószünet. A játékvezetőket tájékoztatni kell erről a döntésről.

Amikor zajlik a játék, a kapunál levő ütőjátékos képviselheti csapatának kapitányát, amikor ivószünet elhalasztásáról van szó.

11.10 A pontozók tájékoztatása

A játékvezetőknek kell biztosítaniuk, hogy a pontozók tájékoztatást kapjanak minden megállapodásról, amely a játék és a szünetek idejét érinti.



A krikett szabályai magyarul

12. törvény: A játék kezdése, a játék befejezése

12.1 A „Játék!” felkiáltás

A dobójátékos végén elhelyezkedő játékvezetőnek a mérkőzés első dobása és minden megszakítás vagy szünet utáni első dobás előtt így kell felkiáltania: „Játék!”.

12.2 Az „Idő!” felkiáltás

A dobójátékos végén elhelyezkedő játékvezetőnek, amikor a labda holtta válik, minden játékkal töltött időtartam végén így kell felkiáltania: „Idő!”. Lásd még: 20.3 (A „Játszma vége!” és az „Idő!” felkiáltás).

12.3 A pálcák eltávolítása

Az „Idő!” felkiáltás után mindkét kapuról el kell távolítani a pálcákat.

12.4 Új játszma kezdése

A mérkőzés során bármikor indulhat újabb játszma, feltéve hogy a 12.5.2-ben leírt körülmények miatt nem kell szünetet elrendelni, ha a játékvezető rendes sebességgel járva megérkezett a dobó végén levő kapu mögötti pozíciójába a következő megegyezett szünet kezdési időpontja vagy a játék befejezési időpontja előtt.

12.5 Játszma befejezése

A mérkőzés végének kivételével:

12.5.1 Ha egy szünet megegyezett kezdési időpontja egy játszma közben érkezik el, a játszmát végig kell játszani, kivéve a 12.5.2-ben leírtak esetén.

12.5.2 Ha már csak 3 percnél kevesebb idő van hátra a következő szünet megegyezett időpontjáig, akkor a szünetet tüstént meg kell kezdeni, ha:

- az ütőjátékos kiesik vagy visszavonul,
- a játékosoknak el kell hagyniuk a pályát,

függetlenül attól, hogy a játszma befejeződött-e. A teljes játékrész véget értének kivételével a szünettel félbeszakított játszmát a játék folytatásakor folytatni kell.

12.6 A mérkőzés utolsó órája – a játszmák száma

Amikor a játékidőből egy óra marad a megegyezett játékorákat figyelembe véve, a folyamatban levő játszmát végig kell játszani, majd a következő játszmának egy legalább 20 játszmás végigjátszandó sorozat első játszmájának kell lennie, hacsak a végeredmény korábban ki nem alakul, és nincs szünet vagy játékmegszakítás.



A krikett szabályai magyarul

A dobójátékos végén álló játékvezetőnek jeleznie kell a 20 játzsmás sorozat megkezdését a játékosoknak és a pontozóknak. Innentől kezdve a játék hátralevő részét „utolsó órának” kell nevezni, függetlenül attól, hogy valójában mennyi ideig tart.

Ha ezt a minimális számú játzsmát végigjátzszották az utolsó órában, akkor új játzszma már csak akkor kezdődhet, ha a játék tervezett befejezési ideje még nem érkezett el. (Lásd: 12.7, 12.8)

12.7 A mérkőzés utolsó órája – játékmegszakítások

Ha a mérkőzés utolsó órájában játékmegszakítás történik, akkor a végigjátzszandó 20 játzszma számát a következők szerint le kell csökkenteni:

12.7.1 A játékmegszakítás miatt elveszett időt az „Idő!” felkiáltástól kezdve kell számítani, a játékvezetők által meghatározott újrakezdési időpontig.

12.7.2 Az elveszett idő minden teljes 3 perce után egy játzszmával csökkenteni kell az eredeti 20-at.

12.7.3 Ha több megszakítás van, akkor azok idejét nem szabad összeadni, hanem külön-külön kell alkalmazni a játzszmaszámcsökkentést.

12.7.4 Amennyiben amikor egy óra van hátra a játékidőből, egy szünet folyamatban van,

12.7.4.1 csak az ettől a pillanattól kezdve mért elveszett időt kell alkalmazni a számításban.

12.7.4.2 a megszakítás kezdetén folyamatban levő játzszmát a játék folytatásakor végig kell játzszani, és nem szabad beleszámolni a kötelezően végigjátzszandó játzszmákba.

12.7.5 Ha az utolsó óra megkezdése után egy megszakítás egy játzszma közben kezdődik meg, akkor a játék folytatásakor azt a játzszmát végig kell játzszani, és ezt a két részben végigjátzszott játzszmát egynek kell számolni, amikor a kötelezően végigjátzszandó játzszmákat számoljuk.

12.8 A mérkőzés utolsó órája – szünet a játékrészek között

Ha egy játékrész úgy ér véget, hogy a mérkőzés utolsó órájában új játékrészt kell kezdeni, akkor a szünetet a játékrész végén meg kell kezdeni, és 10 perc hosszúságúnak kell lennie.



A krikett szabályai magyarul

12.8.1 Ha ez a szünet éppen folyamatban van az utolsó óra megkezdésekor, akkor az új játékrészben végigjátszandó játsszmák számát a 12.7-ben leírtaknak megfelelően kell kiszámolni.

12.8.2 Ha a játékrész az utolsó óra megkezdése után ér véget, akkor két számítást kell elvégezni, ahogy az a 12.8.3-ban és a 12.8.4-ben le van írva. A két számítás eredménye közül a nagyobbik lesz az a szám, amennyi játsszmát az új játékrészben végig kell játszani.

12.8.3 A hátralevő játsszmák számán alapuló számítás:

- A játékrész befejezésekor az utolsó órára meghatározott számból hátralevő játsszmák számát fel kell jegyezni.
- Ha ez nem egész szám, akkor felfelé kell kerekíteni egészre.
- Ebből végül le kell vonni hármat (a szünet miatt), így kapjuk meg, hogy hány játsszmát kell még végigjátszani.

12.8.4 A hátralevő időn alapuló számítás:

- A játékrész befejezésekor a megegyezett játékbefejezési időig hátralevő időt fel kell jegyezni.
- Ebből le kell vonni 10 percet (a szünet miatt), így kapjuk meg a hátralevő játékidőt.
- Az így kapott idő minden teljes 3 percére egy-egy játsszmát kell számítani, plusz még egy játsszmát, ha marad idő a 3 perceken túl.

12.9 A mérkőzés befejezése

12.9.1 A mérkőzés véget ér,

12.9.1.1 amint kialakul a végeredmény a 16.1-16.4 (Győzelem kétszer két játékrészes mérkőzésen, Győzelem kétszer egy játékrészes mérkőzésen, Mérkőzés győzelmének odaítélése a játékvezető által, Mérkőzések, ahol a 13.1.2 alapján megegyezés történt) és 16.5.1 (Minden más mérkőzés: döntetlen vagy holtverseny) pontokban leírtaknak megfelelően.

12.9.1.2 amint mindkét alábbi teljesül:

- az utolsó órára meghatározott kötelezően végigjátszandó játsszmák véget érnek
- a játék befejezésére megegyezett időpont elérkezik,

hacsak a végeredmény nem alakul ki korábban.

12.9.1.3 amint az utolsó játékrész a 13.3.5-ben (Befejezett játékrészek) leírtaknak megfelelően véget ér, ha a 13.1.2-ben (A játékrészek száma) leírtaknak megfelelően egyezség született.



A krikett szabályai magyarul

12.9.2 A 12.9.1-ben leírtakon kívül a mérkőzés akkor is befejeződik, ha a játékosok elhagyják a pályát a talaj állapota, az időjárás, a fényviszonyok vagy egyéb rendkívüli körülmények miatt, és további játék már nem lehetséges.

12.10 A mérkőzés utolsó játszmájának befejezése

Az utolsó napon a játék befejezési időpontjában folyamatban levő játszmát végig kell játszani, kivéve ha:

- vagy kialakul közben a végeredmény
- vagy ha a játékosoknak el kell hagyniuk a pályát. Ebben az esetben nem lehet folytatni a játékot, kivéve a 16.9-ben (Hiba a pontozás során) leírtak esetén, és a mérkőzésnek véget kell érnie.

12.11 A dobójátékos nem képes befejezni egy játszmát az utolsó órában

Ha bármilyen okból egy dobójátékos nem képes befejezni egy játszmát az utolsó órában, akkor a 17.8-ban (Dobójátékos játékra képtelenné válik vagy felfüggesztik játszma alatt) leírtak alkalmazandók. Az ilyen, két részből álló játszmát egynek kell számolni, amikor a kötelezően végigjátszandó játszmákat számoljuk.



A krikett szabályai magyarul

13. törvény: Játékrészek

13.1 A játékrészek száma

13.1.1 A mérkőzés a kezdés előtti megegyezés alapján csapatonként egy vagy két játékrészből állhat.

13.1.2 Lehetőség van megegyezni arról, hogy a játékrészeket játszmaszám vagy idő szerint korlátozzák. Ha ilyen megegyezés születik, akkor

13.1.2.1 a csapatonként egy játékrészes mérkőzéseken a megegyezés mindkét játékrészre érvényes.

13.1.2.2 a csapatonként két játékrészes mérkőzéseken hasonló megegyezések alkalmazandók vagy mindegyik csapat első játékrészére, vagy mindegyik csapat második játékrészére, vagy mindegyik csapat mindkét játékrészére.

Mind a csapatonként egy, mind a csapatonként két játékrészes mérkőzéseken a megegyezésnek tartalmaznia kell a végeredmény megállapításának módját olyan esetekre, amikor sem a 16.1 (Győzelem kétszer két játékrészes mérkőzésen), sem a 16.2 (Győzelem kétszer egy játékrészes mérkőzésen) pont nem alkalmazható.

13.2 Játékrészek felváltva

A csapatonként két játékrészből álló mérkőzéseken a játékrészeket a csapatok felváltva játsszák, kivéve a 14. törvényben (A továbbjátzás) vagy a 15.2 (Lemondás egy játékrésze) pontban leírtak esetén.

13.3 Befejezett játékrészek

Egy csapat egy játékrészét befejezettnek kell tekinteni, amennyiben a következők bármelyike teljesül:

13.3.1 A csapat egy kivétellel összes ütőjátékosa kiesett.

13.3.2 Egy kapuvesztéskor vagy egy ütőjátékos visszavonulásakor még maradnak további dobások, de nincs több ütőjátékos, aki bejöhethetne.

13.3.3 A kapitány a játékrészt lezártnak nyilvánítja.

13.3.4 A kapitány lemond a játékrésze.

13.3.5 Ha a 13.1.2 szerint megegyezés született, és a megegyezett számú játszmat végigjátszották vagy a megegyezett idő letelt.

13.4 A pénzfeldobás

A kapitányoknak pénzfeldobással kell dönteniük a játékrészekről. A pénzfeldobásnak a játéktéren kell történnie egy vagy két játékvezető



A krikett szabályai magyarul

jelenlétében, nem több mint 30 és nem kevesebb mint 15 perccel a játék tervezett vagy bármilyen halasztott kezdési időpontja előtt. Lásd még: 1.3 (A kapitány).

13.5 A döntés, amiről tájékoztatni kell

Amint a pénzfeldobás véget ért, az azt megnyerő kapitánynak el kell döntenie, hogy csapata ütéssel vagy dobással és mezőnyjátékkal szeretne kezdeni. Döntéséről értesítenie kell az ellenfél kapitányát és a játékvezetőket. Ha az értesítés megtörtént, a döntés már nem vonható vissza.



A krikett szabályai magyarul

14. törvény: A továbbjátzás

14.1 Vezetés az első játékrészpár végén

14.1.1 A csapatonként két játékrészből álló, legalább 5-napos mérkőzéseken az a csapat, amely először üt, és a két első játékrész végén legalább 200 ponttal vezet, választhatja azt a lehetőséget, hogy a következő játékrészben a másik csapat folytassa az ütést.

14.1.2 Hasonló lehetőség van rövidebb, csapatonként két játékrészes mérkőzéseken is, ahol a szükséges vezetés mértéke a következőképpen alakul:

- 150 pont a 3-vagy 4-napos mérkőzéseken
- 100 pont a kétnapos mérkőzéseken
- 75 pont az egynapos mérkőzéseken

14.2 Értesítés

A kapitánynak, ha ezt a lehetőséget választja, értesítenie kell az ellenfél kapitányát és a játékvezetőket. Ha az értesítés megtörtént, a döntés már nem változtatható meg.

14.3 Ha az első napon nincs játék

Ha egy több napig tartó mérkőzésen az első napon nincs játék, akkor a 14.1-es pont úgy alkalmazandó, hogy a mérkőzés hosszának a hátralevő napokat tekintik. Az a nap, amelyiken a játék elkezdődik, teljes napnak számít, függetlenül attól az időponttól, amikor a játék kezdődik.

A játék elkezdésének azt kell tekinteni, ha a „Játék!” felkiáltás után az első játszma elkezdődött.



A krikett szabályai magyarul

15. törvény: Játékrész lezártnak nyilvánítása és lemondás róla

15.1 A kinyilvánítás ideje

Az ütőcsapat kapitánya a játékrész során bármikor, amikor a labda holt, lezártnak nyilváníthatja a játékrészt. Egy ilyen játékrész befejezettnek tekintendő.

15.2 Lemondás egy játékrésztől

Egy kapitány bármikor lemondhat játékrészéről, mielőtt az elkezdődne. Egy ilyen játékrész befejezettnek tekintendő.

15.3 Értesítés

A játékrész befejezettnek nyilvánításáról vagy az arról való lemondásról a kapitánynak tájékoztatnia kell az ellenfél kapitányát és a játékvezetőket. Ha az értesítés megtörtént, a döntés már nem vonható vissza.



A krikett szabályai magyarul

16. törvény: Az eredmény

16.1 Győzelem kétszer két játékrészes mérkőzésen

Az a csapat, amelyik több pontot gyűjt, mint a másik csapat a két lezárt játékrészeben, megnyeri a mérkőzést. Lásd még: 13.3 (Befejezett játékrészek) és 16.6.

16.2 Győzelem kétszer egy játékrészes mérkőzésen

Az a csapat, amelyik saját játékrésze során több pontot gyűjt, mint a másik csapat a lezárt játékrészeben, megnyeri a mérkőzést. Lásd még: 13.3 (Befejezett játékrészek) és 16.6.

16.3 Mérkőzés győzelmének odaítélése a játékvezető által

A 13.1.2-ben (A játékrészek száma) megegyezett játékrészszámtól függetlenül:

16.3.1 A mérkőzést elveszíti az a csapat, amelyik

16.3.1.1 elismeri a vereségét.

16.3.1.2 a játékvezetők szerint visszautasítja a játékot. Ilyen esetben a játékvezetők az ellenfélnek adják a győzelmet.

16.3.2 Ha egy játékvezető úgy gondolja, hogy valamelyik játékos vagy játékosok cselekedete megvalósíthatja a csapat részéről történő játékvisszautasítást, akkor a két játékvezetőnek ki kell derítenie a cselekedet okát. Ha ezután mindketten úgy gondolják, hogy a játékvisszautasítás megvalósul, tájékoztatniuk kell az illető csapat kapitányát. Ha a kapitány kitaratja a cselekedet mellett, a játékvezetők a 16.3.1-ben leírtaknak megfelelően az ellenfélnek adhatják a győzelmet. Lásd még: 42.6.1 (A kapitány visszautasítja, hogy eltávolítsa a pályáról a játékosát).

16.3.3 Ha az előbbieken leírt cselekedet a játék kezdete után történik, de végül nem valósul meg a játék visszautasítása, akkor az „Idő!” felkiáltástól a „Játék!” felkiáltásig terjedő időszakot, kivéve a szüneteket (11. törvény (A szünetek)) és a játékmegszakításokat (2.8 (A játék felfüggesztése veszélyt vagy észszerűtlenséget okozó körülmények esetén)), elvesztett játékidőnek kell számítani. Az aznapi játékbejezési időpontot ennyivel el kell tolni. Az utolsó órában végigjátszandó játszmák számába nem számolható bele játszma csupán ennek az időnek a számlájára.

16.4 Mérkőzések, ahol a 13.1.2 alapján megegyezés történt

Egy mérkőzésen, ahol a 13.1.2 (A játékrészek száma) alapján megegyezés történt, akkor ha az eredmény nem állapítható meg a 16.1,



A krikett szabályai magyarul

a 16.2 és a 16.3 pontokban leírtak alapján, akkor az eredményt az adott megállapodásban szereplő feltételek alapján kell megállapítani.

16.5 Minden más mérkőzés: döntetlen vagy holtverseny

16.5.1 A holtverseny

A mérkőzés eredménye holtverseny, ha minden játékrész véget ért, és a pontszámok egyenlők.

16.5.2 A döntetlen

A mérkőzés eredménye döntetlen, ha nem állapítható meg eredmény a 16.1, a 16.2, a 16.3, a 16.4 és a 16.5.1 alapján sem.

16.6 A győzelmet hozó ütés vagy extrák

16.6.1 Amint az eredmény a 16.1, a 16.2, a 16.3, a 16.4 vagy a 16.5.1 alapján kialakult, a mérkőzés véget ér. Semmi, ami ezután történik, kivéve a 41.18.2-ben (Büntetőpontok) leírtak, nem tekinthető a mérkőzés részének. Lásd még: 16.9.

16.6.2 Az utolsónak ütő csapat akkor szerez a győzelemhez elégséges pontot, ha a gyűjtött pontjai elégségesek a győzelemhez úgy, hogy nem számolják bele az ütőjátékos által egy elkapásig vagy egy kiesést okozó elkapásmegakadályozásig teljesített futásokat.

16.6.3 Ha határesemény történt, mielőtt az ütő csapat elérte volna a mérkőzés megnyeréséhez elegendő pontot, akkor a határeseményért adható összes pont megjár a csapatnak, és ha az ütés az ütővel történt, akkor az ütőjátékos egyéni pontszámába is beleszámítódik.

16.7 Az eredmény közlése

Ha az utolsónak ütő csapat megnyeri a mérkőzést anélkül, hogy az összes kapuját elvesztette volna, akkor az eredményt úgy kell közölni, hogy a csapat annyi kapuval nyert, ahány kapuja megmaradt.

Ha az utolsónak ütő csapat játékrésze befejeződik anélkül, hogy több pontot szereztek volna, mint a másik csapat, de a játék során javukra írt 5 büntetőponttal együtt már elegendő lenne a pontszámuk, akkor az eredmény ezen csapat győzelme büntetőpontokkal.

Ha az utolsónak dobó és mezőnyjátékot végző csapat győz, akkor az eredményt úgy kell közölni, hogy ez a csapat pontszámmal nyert.

Ha a mérkőzés úgy dől el, hogy az egyik csapat elismeri vereségét vagy megtagadja a játékot, akkor a mérkőzés eredménye „átengedett” vagy „odaítélt”.



A krikett szabályai magyarul

16.8 Az eredmény helyessége

Minden döntés, ami az eredmény helyességével kapcsolatos, a játékvezetők felelőssége. Lásd: 2.15 (A pontozás helyessége).

16.9 Hiba a pontozás során

Ha a játékosok és a játékvezetők elhagyták a pályát, abban a tudatban, hogy a mérkőzés véget ért, de utólag a játékvezetők az eredményt befolyásoló pontozási hibára akadnak, akkor a 16.10-nek megfelelően a következő eljárást kell alkalmazniuk.

16.9.1 Ha amikor a játékosok elhagyják a pályát, az utolsóként ütő csapat nem fejezte be a játékrészét, és

- vagy teljesül az, hogy az utolsó órában vagy a játékrészben végigjátszandó játézmák még nem lettek végigjátszva
- vagy teljesül az, hogy a játék vagy a játékrész befejezésére vonatkozó megegyezett időpont még nem érkezett el,

akkor, hacsak az egyik fél nem ismeri el a vereségét, akkor a játékvezetőknek a játék folytatását kell elrendelniük.

Hacsak az eredmény korábban ki nem alakul, a játék ezután folytatódik addig, amíg az előírt játszmaszámot végig nem játsszák, illetve amíg a játékszárás tervezett ideje el nem érkezik vagy a játékrészre fordítható idő le nem telik. A játézmák számát és a fennmaradó időt úgy kell tekinteni, mintha a mérkőzés feltételezett végén történt „Idő!” felkiáltáskor lennének. Az ezen pillanat és a játék újratekzésének pillanata között eltelt időt nem kell számításba venni.

16.9.2 Ha az „Idő!” felkiáltáskor az előírt játézmák végig lettek játszva és játékidő sem maradt, illetve ha az utolsóként ütő csapat befejezte a játékrészét, a játékvezetőknek azonnal értesíteniük kell a csapatkapitányokat a szükséges pontszám- és eredményhelyesbítésekről.

16.10 Megváltoztathatatlan eredmény

Ha a játékvezetők megegyeztek a pontozókkal a pontozás helyességéről a mérkőzés végén (lásd: 2.15 (A pontozás helyessége)), akkor ezután az eredmény már nem változtatható meg.



A krikett szabályai magyarul

17. törvény: A játszma

17.1 A dobások száma

A labdát a dobósáv két végéről felváltva 6-dobásos játszmákban kell dobni.

17.2 A játszma kezdete

A játszma akkor kezdődik el, amikor a dobójátékos az első dobáshoz elkezd a nekifutást, vagy ha nincs nekifutás, amikor elkezd a dobáshoz kapcsolódó mozdulatot.

17.3 A dobások érvényessége

17.3.1 Egy labda nem számít bele a hat dobásba, ha nem dobják el, de a 41.16-ban (Inaktív ütőjátékos korán hagyja el a térfelét) leírtak szerint az ütőjátékos akkor is kieshet, vagy más incidens is történhet, ha a labda nincs eldobva.

17.3.2 Egy dobó által eldobott labda nem számít bele a hat dobásba:

17.3.2.1 ha holt labda volt kiáltva vagy holtnak kell tekinteni, mielőtt az ütőjátékosnak esélye lett volna megjátszani. Lásd: 20.6 (Holt labda, játszmaiba beleszámítandó dobás).

17.3.2.2 ha a 20.4.2.6 (Játékvezető holt labdát kiált és jelez) alapján holtnak van kikiáltva. Lásd még a 20.4.2.5 speciális rendelkezéseit.

17.3.2.3 ha a dobás rossz. Lásd: 21. törvény (Rossz dobás).

17.3.2.4 ha a dobás széles. Lásd: 22. törvény (Széles dobás).

17.3.2.5 ha a 24.4 (A játékos engedély nélkül tér vissza), a 28.2 (Mezőnyjáték), a 41.4 (Szándékos kísérlet az aktív ütőjátékos megzavarására) vagy a 41.5 (Ütőjátékos szándékos zavarása, megtévesztése vagy akadályozása) pont bármelyikét alkalmazzák.

17.3.3 Minden más dobás, ami a 17.3.1-ben és a 17.3.2-ben nem került említésre, érvényesnek számít. Csak az érvényes dobások számítandók bele a játszma hat dobásába.

17.4 A „Játszma vége” felkiáltás

Amikor a hat érvényes dobás megtörtént, és a labda holtta válik, a játékvezetőnek fel kell kiáltania, hogy „Játszma vége”, mielőtt elhagyja a kapu térségét. Lásd még: 20.3 (A „Játszma vége!” és az „Idő!” felkiáltás).

17.5 A játékvezető tévesen számol

17.5.1 Ha a játékvezető tévesen számolja az érvényes labdákat, akkor a játszmát a játékvezető számolása alapján kell tekinteni.



A krikett szabályai magyarul

17.5.2 Ha téves számolás történt, és a játékvezető hat érvényes dobás után továbbengedi a játszmát, akkor ezután bármikor „Játszma végét” kiálthat, ha bármely dobás után a labda holttá válik, akkor is, ha ez a dobás nem volt érvényes.

17.6 A dobójátékos dobósávvéget változtat

A dobójátékosnak meg van engedve, hogy olyan gyakran változtassa, hogy a dobósávnak melyik végéről dob, amilyen gyakran szeretné, feltéve, hogy nem dob végig két játszmát egymás után, és nem dob két egymást követő részjátszmában egy játékrészen belül.

17.7 A játszma befejezése

17.7.1 A játékrész végének kivételével egyazon dobónak kell befejeznie a folyamatban levő teljes játszmát, kivéve, ha képtelenné válik rá vagy bármelyik törvény értelmében felfüggesztik.

17.7.2 Ha bármilyen okból, a játékrész végének kivételével egy játszma befejezetlenül marad egy szünet vagy játékmegszakítás kezdetekor, akkor a játék folytatásakor a játszmát folytatni kell.

17.8 Dobójátékos játékra képtelenné válik vagy felfüggesztik játszma alatt

Ha a dobójátékos játékra képtelenné válik a játszma első dobása előtti nekifutáskor vagy játszma közben, vagy ha játszma közben felfüggesztik, a játékvezetőnek holt labdát kell jeleznie és kiáltania. A játszmát egy másik dobójátékosnak kell befejeznie a dobósávnak ugyanarról a végéről, biztosítva, hogy az illető nem dob két egymást követő játszmában vagy részjátszmában az adott játékrészen belül.



A krikett szabályai magyarul

18. törvény: Pontok szerzése

18.1 A pont, a futás

A pontszámot pontban, más néven futásban kell megadni. Futás jár:

18.1.1 Minden egyes alkalommal, amikor az ütőjátékosok, mialatt a labda játékban van, a dobósáv végétől a másik végéig eljutnak és helyet cserélnek.

18.1.2 Ha határesemény történt. Lásd: 19. törvény (Határok és határesemények).

18.1.3 Amikor büntetőpontokat írnak valaki javára. (Lásd: 18.6)

18.2 Tiltott futások

Ahol a törvényekben rendelkezés szerepel futások szerzéséről vagy büntetőpontok odaítéléséről, ott ezek a futások és büntetőpontok mindig azoknak a rendelkezéseknek a hatálya alá esnek, amelyek alkalmazhatók futások tiltására vagy büntetőpontok oda nem ítélésére.

Amikor a futások tiltva vannak, akkor a rossz dobás vagy a széles dobás miatti egy pontos büntetés érvényes lesz, és az 5-pontos büntetések is engedélyezve vannak, kivéve a 28.3-ban (A mezőnyjátékot végző csapathoz tartozó védősisakok) leírtak esetén adott büntetőpontok.

18.3 Rövid futások

18.3.1 Egy futás rövid, ha az ütőjátékos az újabb futáshoz történő megfordulás során nem teljesíti a saját távját.

18.3.2 Bár a rövid futás lerövidíti az utána következő futás távját is, ez utóbbi, ha teljesítik, nem tekintendő rövidnek. Ha az aktív ütőjátékos az ütővonal előtről indul el az első futásra, azt is megteheti büntetés nélkül.

18.4 Nem szándékos rövid futások

A 18.5-ben leírt körülmények kivételével:

18.4.1 Ha valamelyik ütőjátékos röviden fut, az érintett játékvezetőnek, hacsak határesemény nem történt, „rövid futást” kell jeleznie és kiáltania, amint a labda holtta válik, és ezért a futásért nem adható pont.

18.4.2 Ha legalább az egyik ütőjátékos röviden fut, de határesemény történik, az érintett játékvezetőnek nem szabad figyelembe vennie a rövid futás(oka)t, és nem jelezhet, se nem kiálthat rövid futást.



A krikett szabályai magyarul

18.4.3 Ha mindkét ütőjátékos röviden fut ugyanazon futás alkalmával, azt csak egy rövid futásnak kell tekinteni.

18.4.4 Ha több mint egy futás rövid, akkor a 18.4.2-nek és a 18.4.3-nak megfelelően egyik rövid futásért sem adható pont.

18.4.5 Ha több mint egy futás rövid, a játékvezetőnek tájékoztatnia kell a pontozókat a feljegyzendő pontok számát illetően.

18.5 Szándékos rövid futások

18.5.1 Ha valamelyik játékvezető úgy ítéli meg, hogy az egyik vagy mindkét ütőjátékos szándékosan röviden futott a játékvezető felőli dobósárvégén, akkor az érintett játékvezetőnek, amikor a labda holtta válik, rövid futást kell kiáltania és jeleznie, valamint tájékoztatnia kell a másik játékvezetőt, hogy mi történt, és alkalmaznia kell a 18.5.2-ben leírtakat.

18.5.2 A dobójátékos végén álló játékvezetőnek

- meg kell tiltania a futásokat az ütőcsapatnak,
- vissza kell küldenie minden ki nem esett ütőjátékost az eredeti dobósárvégére,
- ha rossz dobás vagy széles dobás történt, ezt jeleznie kell a pontozóknak,
- 5 büntetőpontot kell írnia a dobó és mezőnyjátékot végző csapat javára,
- ha van ilyen, akkor minden egyéb fennálló 5-pontos büntetést a dobó és mezőnyjátékot végző csapat javára kell írnia, kivéve a 28.3 (A mezőnyjátékot végző csapathoz tartozó védősisakok) alapján adhatót,
- tájékoztatnia kell a pontozókat a feljegyzendő futások számáról,
- tájékoztatnia kell a dobócsapat kapitányát, valamint amint lehet, az ütőcsapat kapitányát is, az előzőekben leírt cselekedeteinek okairól.

18.5.3 A mérkőzés után amint lehetséges, a játékvezetőknek együttesen jelentenie kell az esetet a szabályt megsértő csapat vezetőségének és a mérkőzésért felelős krikettkormányzati testületnek, akik megfelelő lépéseket tesznek a kapitánnyal, minden egyéb érintett személlyel, és ha szükséges, a csapattal szemben.

18.6 Büntetésből adott pontok

Büntetőpontok az alábbi törvények alapján adhatók: 18.5, 21 (Rossz dobás), 22 (Széles dobás), 24.4 (A játékos engedély nélkül tér vissza), 26.4 (Büntetés a szabály megsértéséért), 28.2 (Mezőnyjáték), 28.3 (A mezőnyjátékot végző csapathoz tartozó védősisakok), 41



A krikett szabályai magyarul

(Sportszerűtlen játék) és 42 (A játékosok magatartása). További megkötések találhatóak a büntetőpontokról az alábbiakban: 18.5, 23.3 (Meg nem adandó „testet érintve mellé”-k), 25.6.5 (Ütőjátékos és küldöncének kiesése és magatartása), 25.7 (Korlátozás az aktív ütőjátékos küldöncére), 28.3 (A mezőnyjátékot végző csapathoz tartozó védősisakok), 34 (Labda kétszeri megütése), 41.14 (Ütőjátékos károsítja a dobósávot) és 41.15 (Aktív ütőjátékos a védett területen).

18.7 Határeseményekért járó pontok

Határeseményért a 19. törvényben (Határok és határesemények) leírtaknak megfelelően jár pont.

18.8 Pontok adása, amikor az ütőjátékos kiesik

Amikor az ütőjátékos kiesik, minden büntetőpont, bármelyik csapat is kapja, érvényes marad. Más pont azonban nem adható az ütőcsapatnak, kivéve a következő esetekben.

18.8.1 Ha az ütőjátékos a mezőnyjáték akadályozása miatt esik ki, akkor az ütőcsapat megkapja az azokért a futásokért járó pontokat, amelyek az eset előtt befejeződtek.

Viszont ha a mezőnyjáték akadályozása során elkapás megakadályozása történik, akkor csak a büntetőpontok adhatók meg, más nem.

18.8.2 Ha az ütőjátékos kifutás során esik ki, az ütőcsapat megkapja az azokért a futásokért járó pontokat, amelyek a kapu ledőlése előtt befejeződtek.

Viszont ha az ütőjátékosnak küldönce van, de ő maga a 25.6.5 (Ütőjátékos és küldöncének kiesése és magatartása) alapján kiesik, akkor a küldönc és a másik ütőjátékos által teljesített futások tiltva vannak.

18.9 Pontok adása, amikor kapuvesztéstől különböző okból a labda holtta válik

Amikor a labda holtta válik, de nem kapuvesztés miatt, vagy egy játékvezető holtnak kiáltja ki, akkor, hacsak a törvényekben nincs más speciális rendelkezés, akkor minden büntetőpont, bármelyik csapat is kapja, érvényes marad. Lásd viszont: 23.3 (Meg nem adandó „testet érintve mellé”-k) és 28.3 (A mezőnyjátékot végző csapathoz tartozó védősisakok).

Továbbá az ütőcsapatnak meg kell kapnia a pontot:



A krikett szabályai magyarul

- minden olyan futásért, amit az eset vagy a „Holt labda” felkiáltás előtt teljesítettek.
- a folyamatban levő futásért, feltéve, hogy az ütősök már elhaladtak egymás mellett az eset vagy a „Holt labda” felkiáltás pillanatában.

Lásd azonban még: 41.5.8 (Ütőjátékos szándékos zavarása, megtévesztése vagy akadályozása).

18.10 Pontok elszámolása

Hacsak valamely törvény másként nem rendelkezik:

18.10.1 Ha a labdát eltalálta az ütő, akkor az ütőcsapat által szerzett minden pontot az ütőjátékos részére kell elszámolni, kivéve ha

- 5 büntetőpontot írtak a csapat javára; ezeket büntetőpontként kell elszámolni.
- rossz dobás miatt 1 büntetőpontot írtak a csapat javára; ezt rossz dobásért járó extraként kell elszámolni.

18.10.2 Ha a labdát nem találta el az ütő, akkor az esettől függően a pont büntetőpontként, „mellé”-ként, „testet érintve mellé”-ként, valamint rossz vagy széles dobásért járó extraként számolható el. Ha a „mellé” vagy a „testet érintve mellé” rossz dobásból származik, akkor csak a rossz dobásért járó egy büntetőpont számolható el extraként, a maradék pedig „mellé”-ként vagy „testet érintve mellé”-ként.

18.10.3 A dobó terhére az alábbiakat írják:

- Minden pont, amit az ütőjátékos szerez.
- Minden pont, ami rossz dobásért jár extraként az ellenfélnek.
- Minden pont, ami széles dobásért jár extraként az ellenfélnek.

18.11 Az ütőjátékos visszatér az eredeti dobósávvégére

18.11.1 Ha az aktív ütőjátékos a 18.11.1.1-18.11.1.6-ig leírtak bármelyike szerint esik ki, akkor a ki nem esett ütősnek vissza kell térnie az eredeti dobósávvégére.

18.11.1.1 A 25.6.4-ben vagy a 25.6.5-ben (Ütőjátékos és küldöncének kiesése és magatartása) leírtak miatti kiesés.

18.11.1.2 Kidobták.

18.11.1.3 Leverték.

18.11.1.4 Labda kétszeri megütése

18.11.1.5 Láb a kapu előtt.



A krikett szabályai magyarul

18.11.1.6 Sajátkapu-döntés

18.11.2 Az ütőjátékosoknak vissza kell térniük az eredeti dobósávvégükre, ha a 18.11.2.1-18.11.2.3-ban leírtak valamelyike teljesül.

18.11.2.1 Határesemény történt

18.11.2.2 Valamilyen okból a futások tiltottak.

18.11.2.3 Ha a kapunál levő ütőjátékos úgy dönt, tekintetbe véve a 41.5-ös (Ütőjátékos szándékos zavarása, megtévesztése vagy akadályozása) pontot.

18.12 Ütőjátékos visszatérése ahhoz a kapuhoz, ahonnan indult

18.12.1 Ha egy ütőjátékos kiesik a 18.12.1.1-18.12.1.3-ban leírtak valamelyike miatt, akkor a ki nem esett ütőjátékosnak vissza kell térnie ahhoz a kapuhoz, ahonnan indult, de csak akkor, ha az ütőjátékosok még nem haladtak el egymás mellett a kiesést okozó eset pillanatában. De ha a futások tiltásra kerülnek, akkor a ki nem esett ütősnek mindenképpen vissza kell térnie az indulási kapuhoz.

18.12.1.1 Elkapva.

18.12.1.2 Mezőnyjáték akadályozása.

18.12.1.3 Kifutás, kivéve a 25.6.4-ben és a 25.6.5-ben (Ütőjátékos és küldöncének kiesése és magatartása) leírtak.

18.12.2 Ha egy futás zajlik, és eközben a labda holttá válik valamilyen, az ütőjátékos kiesésétől különböző okból, akkor az ütőjátékosoknak vissza kell térniük ahhoz a kapuhoz, ahonnan indultak, de csak akkor, ha még nem haladtak el egymás mellett, amikor a labda holttá vált. Viszont ha a 18.11.2.1-18.11.2.3 valamelyike alkalmazandó, akkor az ütőjátékosoknak mindenképpen vissza kell térniük az indulási kapujukhoz.



A krikett szabályai magyarul

19. törvény: Határok és határesemények

19.1 A játéktér határvonalának meghatározása

19.1.1 A pénzfeldobás előtt a játékvezetőknek meg kell határozniuk a játéktér határát, aminek a mérkőzés alatt rögzítettnek kell lennie. Lásd: 2.3.1.4 (Konzultáció a kapitányokkal).

19.1.2 A határt úgy kell meghatározni, hogy a mérkőzés folyamán egyetlen háttérvászonnak semmilyen része sem lehet a játéktéren belül.

19.2 A határ azonosítása és jelölése

19.2.1 Ahol lehetséges, a határvonalat folyamatos fehér vonallal vagy valamilyen, a talajjal érintkező tárggyal kell jelölni.

19.2.2 Ha a határvonalat fehér vonal jelöli,

19.2.2.1 akkor a vonal dobósávhoz közelebbi széle a határ.

19.2.2.2 bármilyen tárgy, például zászló, pózna vagy tábla, amely csupán a földön jelölt vonal helyének kiemelésére szolgál, a határon kívülre helyezendő, és nem tekinthető a határ részének.

19.2.3 Ha a határvonalat valamilyen, a talajjal érintkező tárgy jelöli, akkor a határ a tárgy talajjal érintkező részének a dobósávhoz közelebbi széle.

19.2.4 Ahol nincs vonal vagy tárgy, amely a határ folyamatos jelzését biztosítaná, ott egyéb tárgyak, például zászlók, póznák vagy táblák használhatók, hogy a határvonal bizonyos pontjait kijelöljék. Ekkor a határvonal az a képzeletbeli egyenes vonal, amely a talajon húzódva összeköti a szomszédos megjelölt pontokat.

19.2.5 Amikor a határ nem azonosítható a 19.2.2-ben, a 19.2.3-ban vagy a 19.2.4-ben leírtak alapján, akkor a határt a játékvezetők határozzák meg a pénzfeldobás előtt.

19.2.6 A játéktéren található akadály, kivéve a 19.2.7-ben leírt esetben, nem tekinthető a határ részének, csak ha a játékvezetők a pénzfeldobás előtt így határozzák meg. Lásd: 2.3.1.4 (Konzultáció a kapitányokkal).

19.2.7 Bármilyen személy vagy állat, amely bejön a játéktérre, mialatt a labda játékban van, nem tekinthető a határ részének, hacsak a játékvezetők nem döntenek másként abban a pillanatban, amikor a labda érintkezik az adott személlyel vagy állattal. Minden ilyen esetben külön döntés szükséges.



A krikett szabályai magyarul

19.3 A határ visszaállítása

Ha a határt valamilyen merev tárgy jelöli, és ez bármilyen okból elmozdul, akkor

19.3.1 a határt a tárgy eredeti helyén kell tekinteni.

19.3.2 a tárgyat, amint kivitelezhető, az eredeti helyére kell visszahelyezni. Ha a játék zajlik, akkor ennek akkor kell megtörténnie, ha a labda holtta válik.

19.3.3 ha egy kerítés vagy más jelölő tárgy egy része bekerül a játéktérre, akkor azt a részt el kell távolítani a játéktérről, amint ez kivitelezhető. Ha a játék zajlik, akkor ennek akkor kell megtörténnie, ha a labda holtta válik.

19.4 A labda a határ mögött ér földet

19.4.1 A játékban levő labda akkor ér földet a határ mögött, ha megérinti:

- magát a határt vagy bármilyen határjelölő tárgy bármely részét.
- a talajt a határ mögött.
- bármilyen tárgyat, amely a talajjal a határ mögött érintkezik.

19.4.2 A játékban levő labdát úgy kell tekinteni, hogy a határ mögött ért földet, ha:

- egy mezőnyjátékos, aki a 19.5 szerint a határ mögött érintkezik a talajjal, megérinti a labdát.
- egy mezőnyjátékos, aki a labdát a határon belül kapja el, de még mielőtt teljesen befejezné az elkapást, a határ mögött érintkezésbe kerül a talajjal úgy, hogy eközben még a labdával is érintkezik.

19.5 Mezőnyjátékos a határon kívül érintkezik a talajjal

19.5.1 Egy mezőnyjátékos akkor tekintendő úgy, hogy a határon kívül érintkezik a talajjal, ha személyének bármely része érintkezik az alábbiak közül bármelyikkel:

- magával a határral vagy bármilyen határjelölő tárgy bármely részével.
- a talajjal a határ mögött.
- bármilyen tárggyal, amely a talajjal a határ mögött érintkezik.
- egy másik mezőnyjátékoskal, aki a határ mögött érintkezik a talajjal, ha a játékvezető úgy ítéli meg, hogy valamelyiküknek az volt a szándéka, hogy ez az érintkezés segítsen a mezőnyjátékban.

19.5.2 Egy mezőnyjátékos, aki éppen nem érintkezik a talajjal, úgy tekintendő, hogy a határon kívül érintkezik a talajjal, ha az utolsó



A krikett szabályai magyarul

talajjal való érintkezése azelőtt, hogy érintkezésbe került volna a dobójátékos által eldobott labdával, nem volt teljes egészében a határon belül.

19.6 Határeseményért adható pontok

19.6.1 A pénzfeldobás előtt a játékvezetők a két kapitánnyal eldöntik, hány pont jár a határeseményekért. Ebben a döntésben a pályán uralkodó szokás kell, hogy vezesse őket.

19.6.2 Hacsak nem születik más megállapodás a 19.6.1 szerint, akkor a 6-os határeseményért 6 pont, a 4-es határeseményért 4 pont jár. Lásd még: 19.7

19.7 Határeseményért járó pontok

19.7.1 Egy 6-os határesemény akkor és csak akkor történik, ha a labda el lett ütve az ütővel, és először a határon kívül kerül érintkezésbe a talajjal, anélkül, hogy előtte a játéktéren belül érintkezésbe került volna vele. Ez akkor is igaz, ha a labdát előtte megérintette egy mezőnyjátékos.

19.7.2 Egy 4-es határesemény akkor történik, ha egy labda, amely a határon túl érintkezésbe kerül a talajjal,

- függetlenül attól, hogy az ütővel meg lett-e ütve, először a határon belül érintkezett a talajjal
- vagy ha nem lett megütve az ütővel.

19.7.3 Ha határesemény történt, akkor az ütőcsapat, a 19.8-ban leírt eset kivételével, annyi pontot kap, amennyi az alábbiak közül nagyobb:

19.7.3.1 A határeseményért adható pont.

19.7.3.2 Az ütőjátékosok által teljesített futások, beleértve a folyamatban levő futást is, amennyiben már elhaladtak egymás mellett, amikor a határesemény véget ér.

19.7.4 Amikor a 19.7.3.2-ben leírt futások meghaladják a határeseményért adható pontok számát, akkor a 18.12.2 (Ütőjátékos visszatérése ahhoz a kapuhoz, ahonnan indult) alkalmazásakor ezekkel kell helyettesíteni az adható pontok fogalmát.

19.7.5 A büntetőpontok akármelyik csapat javára történő írását nem befolyásolja a határesemény megtörténte.



A krikett szabályai magyarul

19.8 Túldobás vagy a mezőnyjátékos szándékos cselekedete

Amennyiben a labda határtúllépése túldobásból vagy a mezőnyjátékos szándékos cselekedetéből alakul ki, akkor a kiosztott pontoknak a következőknek kell lenniük:

- minden büntetőpont, bármelyik csapat javára írva
- és a határeseményért adható pont
- és az ütőjátékosok által teljesített futások, beleértve a folyamatban levő futást is, amennyiben már elhaladtak egymás mellett a túldobás vagy a cselekedet pillanatában.

A 18.12.2-es (Ütőjátékos visszatérése ahhoz a kapuhoz, ahonnan indult) pontot a túldobás vagy a cselekedet időpontjától számítva kell alkalmazni.



A krikett szabályai magyarul

20. törvény: Holt labda

20.1 A labda holt

20.1.1 A labda holtta válik, amikor

20.1.1.1 végleg megáll a kapus vagy a dobójátékos kezében.

20.1.1.2 határesemény történik. Lásd: 19.7 (Határeseményért járó pontok).

20.1.1.3 egy ütőjátékos kiesik. A labdát holtnak kell tekinteni attól a pillanattól kezdve, amikor a kiesést okozó esemény történik.

20.1.1.4 függetlenül attól, hogy meg volt-e játszva vagy nem, megreked a krikettütő és az ütőjátékos valamely testrésze vagy ruházata/felszerelése között.

20.1.1.5 függetlenül attól, hogy meg volt-e játszva, megreked az ütőjátékos ruházatában vagy felszerelésében, vagy egy játékvezető ruházatában.

20.1.1.6 a 24.4-es (A játékos engedély nélkül tér vissza) vagy a 28.2-es (Mezőnyjáték) pont szerint olyan sérelem történik, amiért büntetőpontok járnak. Ilyenkor ez a dobás nem számítandó be a játszma dobásai közé.

20.1.1.7 megsértésre kerül a 28.3-as (A mezőnyjátékot végző csapathoz tartozó védősisakok) pont.

20.1.1.8 a mérkőzés a 12.9-ben (A mérkőzés befejezése) leírt módok valamelyike szerint véget ér.

20.1.2 A labdát holtnak kell tekinteni, ha a dobójátékos végén álló játékvezető számára világos, hogy sem a mezőnyjátékosok, sem a kapuknál levő ütőjátékosok nem tekintik azt játékban levőnek.

20.2 Végleg megállt labda

Arról, hogy a labda végleg megállt-e, egyedül a játékvezető dolga dönteni.

20.3 A „Játszma vége!” és az „Idő!” felkiáltás

Sem a „Játszma vége!” (lásd: 17.4 (A „Játszma vége” felkiáltás)), sem az „Idő!” (lásd: 12.2 (Az „Idő!” felkiáltás)) felkiáltás nem végezhető el, amíg a labda nem holt a 20.1 vagy a 20.4 szerint.



A krikett szabályai magyarul

20.4 Játékvezető holt labdát kiált és jelez

20.4.1 Ha a 20.1 alapján a labda holtá válik, akkor a dobójátékos végén álló játékvezetőnek holt labdát kell kiáltania és jeleznie, amennyiben szükséges értesíteni erről a játékosokat.

20.4.2 Bármelyik játékvezető holt labdát kiálthat és jelezhet, ha:

20.4.2.1 sportszerűtlen játék miatt be kell avatkoznia.

20.4.2.2 egy játékos vagy egy játékvezető esetlegesen súlyos sérülést szenved.

20.4.2.3 elhagyja rendes helyét konzultáció miatt.

20.4.2.4 ha az egyik vagy mindkét pálca leesik az aktív ütőjátékos kapujáról, mielőtt a játékosnak lehetősége lett volna megjátszani a labdát.

20.4.2.5 az aktív ütőjátékos nem áll készen a dobás fogadására, és ha a labda már el van dobva, nem tesz kísérletet a megjátszására. Ha a játékvezető meggyőződik arról, hogy az ütősnek megfelelő indoka volt arra, hogy nem állt készen, akkor ezt a dobást nem szabad a játszmába beleszámítani.

20.4.2.6 az aktív ütőjátékost valamilyen hang, mozgás vagy egyéb dolog megzavarja, amikor a dobást fogadja vagy a dobásfogadásra készül. Ezt a pontot attól függetlenül kell alkalmazni, hogy a zavarás forrása a mérkőzésen belül vagy azon kívül található. Lásd még: 20.4.2.7

Ilyenkor a dobás nem számítható be a játszmába.

20.4.2.7 A 41.4 (Szándékos kísérlet az aktív ütőjátékos megzavarására) vagy a 41.5 (Ütőjátékos szándékos zavarása, megtévesztése vagy akadályozása) alapján szándékos zavarásra irányuló eset történik. Ilyenkor a dobás nem számítható be a játszmába.

20.4.2.8 a dobójátékos véletlenül elejti a labdát, mielőtt eldobná.

20.4.2.9 a labda nem hagyja el a dobójátékos kezét bármilyen okból, kivéve azt a próbálkozást, hogy a 41.16 (Inaktív ütőjátékos korán hagyja el a térfelét) alapján kifutással kiejtse az ütést nem végző ütőjátékost.

20.4.2.10 meggyőződik róla, hogy a játékban levő labda nem szerezhető vissza.

20.4.2.11 valamelyik fent nem említett törvény megköveteli.



A krikett szabályai magyarul

20.5 A labda már nem holt

A labda kikerül a holt állapotból, azaz játékba kerül, amikor a dobójátékos elkezd a nekifutást, vagy ha nincs nekifutás, akkor amikor elkezd a dobómozdulatot.

20.6 Holt labda, játszmába beleszámítandó dobás

20.6.1 Ha egy labda, amely el lett dobva, holtnak lett kikiáltva vagy holtnak tekintendő, akkor a 20.6.2-ben leírtak kivételével:

20.6.1.1 a dobás nem számít bele a játszmába, ha az ütőjátékosnak nem volt lehetősége megjátszani azt.

20.6.1.2 ha nem volt kikiáltva rossz dobásnak vagy széles dobásnak, akkor érvényes dobás lesz, amennyiben az ütőjátékosnak volt rá lehetősége, hogy megjátssza, kivéve a 20.4.2.6-ban, a 24.4-ben (A játékos engedély nélkül tér vissza), a 28.2-ben (Mezőnyjáték), a 41.4-ben (Szándékos kísérlet az aktív ütőjátékos megzavarására) és a 41.5-ben (Ütőjátékos szándékos zavarása, megtévesztése vagy akadályozása) leírt esetekben.

20.6.2 A 20.4.2.5-ben a dobás csak akkor nem számít bele a játszmába, ha mind az okkal való fel nem készültség, mind a megjátszás megpróbálásának hiánya fennáll. Egyéb esetben a dobás beleszámít a játszmába.



A krikett szabályai magyarul

21. törvény: Rossz dobás

21.1 A dobás módja

21.1.1 A játékvezetőnek meg kell tudnia, hogy a dobójátékos jobb vagy bal kézzel kíván dobni, illetve hogy a kapu mellett vagy a kapuval átellenben. Erről értesítenie kell az aktív ütőjátékost is.

Sportszerűtlen, ha a dobójátékos nem értesíti a játékvezetőt arról, hogy megváltoztatja a dobásának módját. Ilyen esetben a játékvezető rossz dobást kiált és jelez.

21.1.2 Az alulról történő dobás nem engedélyezett, kivéve ha a mérkőzés előtt erről külön megállapodás születik.

21.2 Megfelelő dobás – a kar

Ahhoz, hogy a dobás a kar szempontjából megfelelő legyen, az kell, hogy a labdát a játékos ne vesse, azaz ne úgy dobja, hogy dobás közben kinyújtja a karját.

A dobás a kar szempontjából megfelelő, ha miután a dobójátékos karja lendítés közben elérte a váll magasságát, a könyökizület sem részben, sem egészben nem nyúlik ki addig a pillanatig, amíg a labda nem hagyja el a játékos kezét. Ez azonban nem tiltja meg a dobónak, hogy a csuklóját kinyújtsa vagy elforgassa lendítés közben.

Bár a dobás e tekintetben való megfelelőségének megítélése az ütőjátékos végén álló játékvezető elsődleges feladata, a dobójátékos végén álló játékvezetőnek sincs megtiltva, hogy rossz dobást kiáltson és jelezzon, ha úgy látja, hogy a labda vetve lett.

21.3 A labda vetve vagy alulról dobva lett – a játékvezetők cselekvése

21.3.1 Miután a dobójátékos felvette a dobólépést, akkor ha valamelyik játékvezető véleménye szerint a labda vetve lett, vagy nem történt 21.1.2 szerinti megállapodás és alulról lett dobva, akkor annak a játékvezetőnek rossz dobást kell kiáltania és jeleznie, amikor a labda holtta válik, és tájékoztatnia kell a másik játékvezetőt a felkiáltás okáról.

A dobójátékos végén álló játékvezetőnek ezután:

- Figyelmeztetnie kell a dobójátékost, jelezve, hogy ez az első és utolsó figyelmeztetés. Ez a figyelmeztetés a játékrész végéig érvényes erre a dobóra.
- Tájékoztatnia kell a dobó és mezőnyjátékot végző csapat kapitányát tettének okáról.



A krikett szabályai magyarul

- Tájékoztatnia kell a kapunál levő ütőjátékost a történekről.

21.3.2 Ha valamelyik játékvezető úgy gondolja, hogy ugyanabban a játékrészben ugyanaz a dobó újra veti vagy 21.1.2 szerinti megállapodás nélkül alulról dobja a labdát, akkor annak a játékvezetőnek rossz dobást kell kiáltania és jeleznie, amikor a labda holtta válik, és tájékoztatnia kell a másik játékvezetőt a felkiáltás okáról.

A dobójátékos végén álló játékvezetőnek ezután:

- Fel kell szólítania a dobó és mezőnyjátékot végző csapat kapitányát, hogy azonnal függessze fel a dobójátékost. Ha lehetséges, a játszmát egy másik dobójátékosnak kell befejeznie, aki sem az előző játszmában nem dobott, sem a következőben nem fog. A felfüggesztett dobó abban a játékrészben nem dobhat többet.
- Tájékoztatnia kell a kapunál levő ütőjátékost, és amint lehet, az ütőcsapat kapitányát a történekről.

21.3.3 A mérkőzés után amint lehetséges, a játékvezetőknek együttesen jelentenie kell az esetet a szabályt megsértő csapat vezetőségének és a mérkőzésért felelős krikettkormányzati testületnek, akik megfelelő lépéseket tesznek a kapitánnyal, minden egyéb érintett személlyel, és ha szükséges, a csapattal szemben.

21.4 Dobójátékos a rendes dobás előtt az ütőjátékos felé hajítja a labdát

Ha a dobójátékos az ütőjátékos irányába hajítja a labdát, mielőtt felvette volna a dobólépést, akkor valamelyik játékvezetőnek rossz dobást kell kiáltania és jeleznie. Lásd még: 41.17 (Ütőjátékosok lopva próbálnak futást szerezni). Viszont a 21.3-ban leírt lépések az első és utolsó figyelmeztetésről, a tájékoztatásokról, a dobó elleni intézkedésekről és a jelentésről nem alkalmazandók.

21.5 Megfelelő dobás – a lábfejek

Hogy a dobás a lábfejeket tekintve megfelelő legyen, a dobólépésben

21.5.1 a dobójátékos hátsó talpának a bejelentett dobásmódjának megfelelő oldalvonalon belül, azt nem érintve kell földre érkeznie.

21.5.2 a dobójátékos első talpának a lábfej valamely részével – mindegy, hogy leérintve vagy megemelve – a következő korlátok között kell a földre érkeznie:

- a két kapu középső karóját összekötő képzeletbeli vonalnak a 21.5.1-ben említett oldalvonalal azonos oldalán



A krikett szabályai magyarul

- és az ütővonal mögött.

Ha a dobójátékos végén álló játékvezető nincs meggyőződve arról, hogy ez a mindhárom feltétel teljesült, akkor rossz dobást kell kiáltania és jeleznie. Lásd még: 41.8 (Rossz dobás az ütővonal elé való szándékos belépéssel).

21.6 Dobójátékos a dobás során ledönti a kaput

Ha a labda eldobásra került és az ütést nem végző ütőjátékos nem esett ki a 41.16-ban (Inaktív ütőjátékos korán hagyja el a térfelét) leírtak alapján, akkor bármelyik játékvezető rossz dobást kiálthat és jelezhet, ha a dobójátékos ledönti a kaput, miután a labda játékba kerül és mielőtt a dobólépés utáni lépést befejezte volna. Ebbe beleértendő minden ruházati elem vagy tárgy, ami leesik róla és ledönti a kaput. Lásd még: „A” függelék 12. pontja, 20.4.2.8, 20.4.2.9 (Játékvezető holt labdát kiált és jelez) és 21.12.

21.7 A labda több mint egyszer pattanik, gurul a talajon vagy kipattan a dobósávról

A játékvezetőnek rossz dobást kell kiáltania és jeleznie, ha egy labda, amit úgy értékel, hogy el lett dobva, anélkül, hogy előtte megérintette volna a krikettütőt vagy az aktív ütőjátékost,

- több mint egyszer megpattan vagy a talajon gurul, mielőtt eléri az ütővonalat
- vagy részben vagy egészben kipattan a dobósáv 6.1-ben (A dobósáv területe) meghatározott területéről, mielőtt eléri az aktív ütőjátékos kapujának vonalát. Amikor nem gyepes borítású a dobósáv, akkor az előbbi minden labdára alkalmazni kell, ami részben vagy egészben kipattan a mesterséges felszínről.

21.8 A labda megáll az aktív ütőjátékos kapuja előtt

Ha a dobó által eldobott labda megáll az aktív ütőjátékos kapujának vonala előtt, anélkül, hogy előtte az ütőjátékos személyével vagy ütőjével érintkezésbe került volna, akkor a játékvezetőnek rossz dobást kell kiáltania és jeleznie, majd azonnal holt labdát is kell kiáltania és jeleznie.

21.9 Mezőnyjátékos elkap egy dobást

Ha a 27.3-ban (A kapus pozíciója) leírtak kivételével a dobó által eldobott labda érintkezésbe kerül egy mezőnyjátékos bármely részével, anélkül, hogy előtte akár az aktív ütőjátékos személyével vagy ütőjével érintkezésbe kerülne, akár elhagyná az ütőjátékos kapuját, akkor a játékvezetőnek rossz dobást kell kiáltania és jeleznie, majd azonnal holt labdát is kell kiáltania és jeleznie.



A krikett szabályai magyarul

21.10 A labda az aktív ütőjátékos fejmagassága fölé pattanik

A játékvezetőnek rossz dobást kell kiáltania és jeleznie minden olyan dobás esetén, amikor a labda a pattanás után átlépi vagy átlépné az ütővonalon egyenesen álló aktív ütőjátékos fejének magasságát.

21.11 Más törvények megsértése esetén történő rosszdobás-kiáltás

A fentiekén kívül a következő törvények által megkövetelt esetben lehet rossz dobást kiáltani és jelezni: 27.3 (A kapus pozíciója), 28.4 (A felső oldali mezőnyjátékosokra vonatkozó korlátozás), 28.5 (Mezőnyjátékos nem léphet a dobósávba), 41.6 (Veszélyes és sportszerűtlen röviden pattanó dobások), 41.7 (Veszélyes és sportszerűtlen nem pattanó dobások) és 41.8 (Rossz dobás az ütővonal elé való szándékos belépéssel).

21.12 A rosszdobás-kiáltás visszavonása

A játékvezetőnek vissza kell vonnia a rossz dobásra vonatkozó kiáltást, ha a 20.4.2.4, a 20.4.2.5, a 20.4.2.6, 20.4.2.8 vagy a 20.4.2.9 (Játékvezető holt labdát kiált és jelez) alapján holtlabda-kiáltás történik.

21.13 A rossz dobás felülírja a széles dobást

A „Rossz dobás” kiáltás minden esetben felülírja a „Széles” kiáltást. Lásd még: 22.1 (A széles dobás megítélése), 22.2 (Széles dobás kiáltása és jelzése).

21.14 A labda nem holt

A „Rossz dobás” kiáltás esetén a labda nem válik holttá.

21.15 Büntetőpont a rossz dobásért

A rossz dobás kiáltásakor rögtön egy büntetőpontot kell az ütős csapat javára írni. Hacsak a kiáltás vissza nem lesz vonva, akkor a büntetőpont abban az esetben is jár, ha az ütőjátékos kiesik. A büntetőpont minden más futásért járó, határeseményért adható vagy egyéb büntetésből származó ponthoz hozzáadandó.

21.16 Rossz dobás utáni pontok – hogyan kell őket elszámolni

A rossz dobás miatt járó egy büntetőpontot az ütőcsapatnak extraként, és a dobójátékos terhére kell elszámolni. Ha emellett egyéb büntetőpontok is járnak akármelyik csapatnak, akkor azokat a 41.18-ban (Büntetőpontok) leírtak szerint kell számolni. Minden teljesített futás és határesemény pontját az ütőjátékos javára kell írni, amennyiben a labdát eltalálta az ütő, egyéb esetben „mellé”-ként vagy „testet érintve mellé”-ként kell elszámolni (amelyik megfelelő).



A krikett szabályai magyarul

21.17 A rossz dobás nem számítandó

A rossz dobást nem kell beleszámolni a játszma hat dobásába. Lásd: 17.3 (A dobások érvényessége).

21.18 Kiesés rossz dobás esetén

Miután rossz dobás lett kiáltva, egyik ütőjátékos sem eshet ki, csak a 34. (Labda kétszeri megütése), a 37. (A mezőnyjáték akadályozása) és a 38. törvény (Kifutás) alapján.



A krikett szabályai magyarul

22. törvény: Széles dobás

22.1 A széles dobás megítélése

22.1.1 Ha egy dobó eldob egy labdát, ami nem számít rossz dobásnak, akkor a játékvezetőnek szélesnek kell azt minősítenie, ha a 22.1.2-ben leírt meghatározásnak megfelelően a labda az aktív ütőjátékostól távol halad el, és távol haladna el az ütőjátékos normál őrhelyzetben állásának esetén is.

22.1.2 A labdát akkor kell úgy tekinteni, hogy távol halad el az aktív ütőjátékostól, ha nincs olyan elérhető távolságban számára, hogy a krikettütővel „normál” ütési móddal el tudja azt ütni.

22.2 Széles dobás kiáltása és jelzése

Ha a játékvezető a dobást szélesnek ítéli, akkor széles dobást kell kiáltania és jeleznie, amint a labda túlhalad az aktív ütőjátékos kapuján. Viszont a dobást utólag attól a pillanattól kezdve kell szélesnek tekinteni, hogy a dobó felvette a dobólépést, hiába nem lehet szélesnek kikiáltani, amíg nem halad túl a kapun.

22.3 A széles dobás kiáltás visszavonása

22.3.1 A játékvezetőnek vissza kell vonnia a széles dobás kiáltást, ha utána bármilyen érintkezés létrejön a labda és az aktív ütőjátékos ütője vagy személye között, anélkül, hogy előtte a labda bármely mezőnyjátékoskal érintkezésbe került volna.

22.3.2 A játékvezetőnek vissza kell vonnia a széles dobás kiáltást, ha a dobás rossz dobásnak számít. Lásd: 21.13 (A rossz dobás felülírja a széles dobást).

22.4 Nem széles dobás

22.4.1 A játékvezető nem ítélni szélesnek a dobást, ha az aktív ütőjátékos úgy mozdul el, hogy

- vagy azt okozza, hogy a labda távol menjen el tőle, ahogy az a 22.1.2-ben le van írva,
- vagy olyan közel kerül a labdához, hogy „normál” módú ütéssel el tudja azt ütni.

22.4.2 A játékvezető nem ítélni szélesnek a dobást, ha a labda érinti az aktív ütőjátékos személyét vagy ütőjét, de csak akkor, amikor elhalad az ütőjátékos mellett.

22.5 A labda nem holt

A széles dobás kiáltáskor a labda nem válik holttá.



A krikett szabályai magyarul

22.6 Büntetés a széles dobásért

A széles dobás kiáltásakor rögtön egy büntetőpontot kell az ütős csapat javára írni. Hacsak a kiáltás vissza nem lesz vonva (lásd: 22.3), akkor a büntetőpont abban az esetben is jár, ha az ütőjátékos kiesik. A büntetőpont minden más futásért járó, határeseményért adható vagy egyéb büntetésből származó ponthoz hozzáadandó.

22.7 Rossz dobás utáni pontok – hogyan kell őket elszámolni

Minden pont, amit az ütőjátékosok futásból vagy határeseményből szereznek, illetve a széles dobásért jóváírt büntetőpontok széles dobásért járó extrákként számolandók el. Az 5 büntetőpont kivételével minden pont, ami a széles dobás után elszámolásra kerül, a dobójátékos terhére írandó.

22.8 A széles dobás nem számítandó

A széles dobást nem kell beleszámolni a játszma hat dobásába. Lásd: 17.3 (A dobások érvényessége).

22.9 Kiesés széles dobásból

Amikor a dobás szélesnek lett kikiáltva, egyik ütőjátékos sem eshet ki, kivéve a 35. (Sajátkapu-döntés), a 37. (A mezőnyjáték akadályozása), a 38. (Kifutás) és a 39. (Leverés) törvény alapján.



A krikett szabályai magyarul

23. törvény: Mellé és testet érintve mellé

23.1 Mellé

Ha a dobójátékos által eldobott labda nem széles, de elhalad az aktív ütőjátékos mellett úgy, hogy nem érinti sem annak személyét, sem az ütőjét, akkor minden futás, amit az ütősök szereznek ebből a dobásból, valamint a határeseményért adható pontok is „mellé” extraként írandók az ütős csapat javára. Ha a dobás emellett rossz dobás is, akkor az ezért járó büntetőpont is hozzáadandó.

23.2 Testet érintve mellé

23.2.1 Ha a dobójátékos által eldobott labda először az aktív ütőjátékost találja el, akkor futások csak abban az esetben számolandók el, ha a játékvezető meg van róla győződve, hogy az ütőjátékos:

- vagy megpróbálta megjátszani az ütőjével a labdát
- vagy megpróbálta elkerülni, hogy a labda eltalálja.

23.2.2 Ha a játékvezető meg van róla győződve, hogy az előbbi feltételek valamelyike teljesült, akkor a pontok a következők alapján adandók:

23.2.2.1 Ha

- vagy nincs további érintkezés a labda és az aktív ütőjátékos személye vagy ütője között,
- vagy csak szándékon kívüli érintkezés van a labda és az ütőjátékos vagy ütője között,

akkor minden, az ütőjátékosok által teljesített futásért vagy határeseményért járó pont az ütőjátékos javára írandó, amennyiben volt további érintkezés az ütővel, ellenkező esetben a csapata javára, a 23.2.3-nak megfelelően.

23.2.2.2 Ha az ütőjátékos szándékosan elvégez egy szabályos második ütést, akkor a 34.3 (A labda egynél többször szabályosan megütve) és a 34.4 (Engedélyezett futások a labda szabályos egynél többszöri megütése után) alkalmazandó.

23.2.3 A 23.2.2.1-ben megadott pontok, ha nem az ütőjátékos javára írandók, akkor „testet érintve mellé” extraként számolandók el.

Továbbá, ha a dobás rossz dobás, akkor az érte járó egy pontos büntetés is hozzáadandó.



A krikett szabályai magyarul

23.3 Meg nem adandó „testet érintve mellé”-k

Ha a játékvezető szerint a 23.2.1 esetén nem teljesül a két feltétel egyike sem, akkor a „testet érintve mellé”-t nem szabad megadni.

Ha a labda más okból nem válik holttá, akkor a játékvezetőnek holt labdát kell kiáltania és jeleznie, amint a labda eléri a határt vagy az első futás befejeződésekor.

Ezután a játékvezetőnek:

- meg kell tiltania a futásokat az ütőcsapat számára,
- vissza kell küldenie minden ki nem esett ütőjátékost az eredeti dobósávvégére,
- ha szükséges, rossz dobást kell jeleznie a pontozók felé
- és ha szükséges, meg kell adnia az 5-pontos büntetéseket, kivéve a 28.3-ban (A mezőnyjátékot végző csapathoz tartozó védősisakok) leírtakat.



A krikett szabályai magyarul

24. törvény: Mezőnyjátékos hiányzása, helyettesítők

24.1 Mezőnyjátékosok helyettesítése

24.1.1 A játékvezetők akkor engedik meg egy mezőnyjátékos helyettesítését, ha

24.1.1.1 meg vannak róla győződve, hogy a játékos megsérült vagy megbetegedett, és ez a mérkőzés alatt történt, vagy

24.1.1.2 van rá valamilyen teljesen elfogadható ok.

Minden más esetben a helyettesítés nem engedélyezett.

24.1.2 A helyettesítő játékos nem dobhat és nem lehet kapitány, de lehet kapus, viszont csak a játékvezetők egyetértésével. Lásd viszont a 42.7.1-es (Kiegészítések a 3. és 4. szintű sérelmekkel kapcsolatban) pontot.

24.1.3 Egy benevezett játékos dobhat és végezhet mezőnyjátékot, akkor is, ha korábban egy helyettesítő játékos helyettesítette őt, a 24.2, a 24.3 és a 42.4 (Harmadik szintű sérelem és a játékvezető teendője) pontok figyelembe vételével.

24.2 Mezőnyjátékos hiányzik vagy elhagyja a játékteret

24.2.1 Egy játékos, aki mezőnyjátékának teljesítése közben rövid időre a határon kívülre megy, nem tekinthető hiányzónak, és ebben a törvényben nem tekinthető úgy, hogy elhagyta a játékteret.

24.2.2 Ha egy mezőnyjátékos nem lép pályára a játék kezdetekor vagy később, vagy játék alatt elhagyja a pályát,

24.2.2.1 akkor egy játékvezetőt értesíteni kell távollétének okáról.

24.2.2.2 Az illető ezután nem jöhet vissza a játéktérre a játékidő alatt a játékvezető beleegyezése nélkül. Lásd: 24.4. A játékvezetőnek a beleegyezést a lehető leghamarabb meg kell adnia.

24.2.2.3 Amíg le nem telik a 24.2.3-24.2.7-ben és 24.3-ban leírt úgynevezett büntetőidő, miután visszajött a játéktérre, addig nem dobhat.

24.2.3 Egy játékos le nem töltött büntetőideje legfeljebb 90 perc lehet.

24.2.4 Ha a játékos elhagyja a pályát, mielőtt letöltötte volna a büntetőidejét, akkor a hátralevő idő továbbvívódik, mint le nem töltött büntetőidő.

24.2.5 A játékos nem dobhat addig, amíg le nem tölti a büntetőidőt. Minden hiányzás esetén az a játékidő, amennyit a játékos a pályán



A krikett szabályai magyarul

kívül tartózkodott, hozzáadandó a letöltendő büntetőidejéhez, figyelembe véve a 24.2.3-at.

24.2.6 Ha be nem tervezett szünet van a játékban, akkor ez az állásidő letöltött büntetőidőnek számít, feltéve, hogy:

24.2.6.1 A mezőnyjátékos, aki a szünet kezdetekor a játéktéren volt, a játék folytatásakor visszamegy a mezőnybe, vagy az ő csapata lesz az ütő.

24.2.6.2 A mezőnyjátékos, aki a szünet kezdetekor nem volt a pályán, személyesen értesít egy játékvezetőt, amint képes a játékban való részvételre, valamint a játék folytatásakor vagy visszamegy a pályára, vagy az ő csapata lesz az ütő. Az a játékmegszakítási idő, ami a játékvezető értesítéséig telt el, nem számítandó bele a letöltendő büntetőidőbe.

24.2.7 Minden le nem töltött büntetőidő továbbvivődik a mérkőzés esetleges további játéknapijaira és játékrészeire.

24.2.8 Ha a 42.4 (Harmadik szintű sérelem és a játékvezető teendője) szerint 3-as szintű sérelem történik, és ezt egy mezőnyjátékos követi el, akkor a felfüggesztése miatt játéktéren kívül töltött idő nem adandó hozzá a le nem töltött büntetőidőhöz, ha a felfüggesztés lejártakor a játékos visszamegy a pályára.

24.2.9 Ha a 42.4 (Harmadik szintű sérelem és a játékvezető teendője) szerint 3-as szintű sérelem történik, és ezt egy helyettesítő játékos követi el, a következők alkalmazandók:

24.2.9.1 A felfüggesztése miatt pályán kívül töltött idő nem adandó hozzá a le nem töltött büntetőidőhöz, ha a felfüggesztés lejártakor a játékos visszamegy a pályára. Viszont minden idő, amit a pályán kívül töltött a felfüggesztést okozó sérelem előtt, megmarad letöltendő büntetőidőnek, a 24.2.3-at figyelembe véve.

24.2.9.2 Ha a nevezett játékos nem megy vissza a pályára a felfüggesztés leteltekor, akkor távollétének teljes ideje, legfeljebb 90 percig terjedő mértékben, büntetőidőként kezelendő.

24.3 Nincs büntetőidő

Egy benevezett játékos távolléte nem von maga után büntetőidőt, ha:

24.3.1 valamilyen külső csapást szenved el a mérkőzés alatt, és ennek következtében megokoltan hagyja el a pályát vagy megokoltan nem lép pályára.



A krikett szabályai magyarul

24.3.2 a játékvezetők véleménye szerint a játékos valamilyen, betegségtől és sérüléstől különböző, de teljesen elfogadható okkal hiányzik vagy hagyta el a pályát.

24.4 A játékos engedély nélkül tér vissza

Ha egy játékos a 24.2.2-t megsértve lép a játéktérre, és érintkezésbe kerül a labdával, amikor az játékban van, a labda azonnal holtta válik.

- A játékvezető 5 büntetőpontot ír az ütős csapat javára.
- Az ütőjátékosok által teljesített futásokért jár a pont, beleszámítva a folyamatban levő futást is, amennyiben már elhaladtak egymás mellett a szabályszegés pillanatában.
- A dobás nem számít bele a játszma hat dobásába.
- A játékvezetőnek tájékoztatnia kell a másik játékvezetőt, a dobó és mezőnyjátékot végző csapat kapitányát, az ütőjátékosokat, és amint kivitelezhető, az ütőcsapat kapitányát is cselekvésének okáról.
- A mérkőzés után amint lehetséges, a játékvezetőknek együttesen jelentenie kell az esetet a szabályt megsértő csapat vezetőségének és a mérkőzésért felelős krikettkormányzati testületnek, akik megfelelő lépéseket tesznek a kapitánnyal, minden egyéb érintett személlyel, és ha szükséges, a csapattal szemben.



A krikett szabályai magyarul

25. törvény: Az ütőjátékos játékrésze, küldöncök

25.1 Ütőjátékosnak vagy küldöncnek való kiválaszthatóság

Csak benevezett játékos lehet ütős vagy küldönc, és, figyelembe véve a 25.3 és a 25.5.2 pontokat, ezt megteheti akkor is, ha korábban helyettesítő mezőnyjátékos helyettesítette.

25.2 Az ütőjátékos játékrészének megkezdése

Az első két ütőjátékosnak, illetve az „Idő!” kiáltás utáni játékfolytatáskor minden további ütőjátékosnak a játékrésze a „Játék!” felkiáltáskor kezdődik. Minden más esetben úgy kell tekinteni, hogy az ütőjátékos játékrésze akkor kezdődött, amikor először a játéktérre lépett.

25.3 Megszorítás a játékrészt kezdő ütőjátékossal kapcsolatban

25.3.1 Ha az ütőcsapat egy tagjának le nem töltött büntetőideje van (lásd: 24.2.7 (Mezőnyjátékos hiányzik vagy elhagyja a játéktér)), akkor az a játékos addig nem üthet és nem szolgálhat küldöncként, amíg le nem tölti a büntetőidőt. Viszont ha a csapata már elvesztett legalább 5 kaput, akkor mégis üthet a büntetőidőtől függetlenül.

25.3.2 Az ütőcsapat egy játékosának büntetőideje a játékidő alatt letöltésre kerül, figyelembe véve a 25.3.2.1 és a 25.3.2.2 pontok feltételeit.

25.3.2.1 Az az idő, ami a 42.4-ben (Harmadik szintű sérelem és a játékvezető teendője) leírt 3-as szintű sérelem miatti felfüggesztés miatt telik, nem számít letöltött büntetőidőnek.

25.3.2.2 Be nem tervezett játékmegszakítás esetén az az idő, ami onnantól kezdődik, hogy az ütőjátékos személyesen tájékoztatja a játékvezetőt, hogy képes lesz a játékban való részvételre, letöltött büntetőidőnek számít.

25.3.3 Ha a csapat játékrészének végén marad valamennyi letöltetlen büntetőidő, akkor ez továbbvivődik a mérkőzés esetleges további játékrészeire.

25.4 Az ütőjátékos visszavonulása

25.4.1 Egy ütőjátékos a játékrésze alatt bármikor visszavonulhat, amikor a labda holt. Mielőtt a játék folytatódna, a játékvezetőket értesíteni kell a visszavonulás okáról.

25.4.2 Ha az ütőjátékos sérülés, betegség vagy más elkerülhetetlen ok miatt vonul vissza, akkor később jogosult lesz folytatni a játékrészét.



A krikett szabályai magyarul

Ha ez valamilyen okból nem történik meg, akkor az ütőjátékost „Visszavonult – nem esett ki” megjegyzéssel kell elkönyvelni.

25.4.3 Ha az ütőjátékos valamely, a 25.4.2-ben leírtaktól különböző okból vonul vissza, akkor az ő játékrésze csak az ellenfél kapitányának beleegyezésével folytatható. Ha valamilyen okból nem folytatódik a játékrésze, akkor az ütőjátékost „Visszavonult – kiesett” megjegyzéssel kell elkönyvelni.

25.4.4 Ha egy ütőjátékos visszavonulása után folytatja a játékrészét, figyelembe véve a 25.4.2-t és a 25.4.3-at, akkor ez a folytatás csak egy kapuvezteszkor vagy egy másik ütőjátékos visszavonulásakor történhet meg.

25.5 Küldöncök

25.5.1 A játékvezetők engedélyeznek az ütőjátékos helyett egy küldöncöt, ha meg vannak róla győződve, hogy

25.5.1.1 az illető ütőjátékos olyan sérülést szenvedett, ami befolyásolja a futásra való képességét,

25.5.1.2 és ez a mérkőzés alatt történt.

Más esetekben a küldönc nem engedélyezett.

25.5.2 A küldöncnek

25.5.2.1 az ütőcsapat tagjának kell lennie.

25.5.2.2 ha lehetséges, olyannak kell lennie, aki már ütött abban a játékrészben; ha ez nem lehetséges, akkor ha a körülmények úgy alakulnak, hogy egy kiesett ütőjátékos küldöncként léphet fel, akkor a küldönc személyét rögtön rá kell kicserélni.

25.5.2.3 a kicserélése csak a játékvezetők egyetértésével lehetséges.

25.5.2.4 olyan külső védőfelszerelést kell viselnie, mint annak, akit helyettesít, és krikettütőt is kell tartania a kezében.

25.5.2.5 nem lehet a 24.2.7-ben (Mezőnyjátékos hiányzik vagy elhagyja a játékteret) leírt letöltetlen büntetőideje.

25.5.3 Egy ütőjátékos küldöncére úgy vonatkoznak a törvények, és úgy kell őt tekinteni, mint ütőjátékos, kivéve, amikor külön előírások vonatkoznak rá, mint küldöncre. Lásd: 30.2 (Melyik az ütőjátékos térfele).



A krikett szabályai magyarul

25.6 Ütőjátékos és küldöncének kiesése és magatartása

25.6.1 A küldöncöt alkalmazó ütőjátékos szenved el minden büntetést minden törvényszegésért, amit a küldönc követ el, mintha ő, az ütős lenne felelős a szabálytalanságért. Ő fog kiesni, ha a küldönc esne ki a 37-es (A mezőnyjáték akadályozása) vagy a 38-as (Kifutás) törvény alapján.

25.6.2 Ha a küldöncöt alkalmazó ütőjátékos az aktív ütőjátékos, akkor is a törvények hatálya alá esik, és ő lesz a felelős minden büntetésért, ami őket éri. A kifutás és a leverés esetében viszont külön rendelkezések érvényesek rá, mint aktív ütőjátékosra, aki küldöncöt alkalmaz: ezek a 25.6.3, a 25.6.4 és a 25.6.5.

25.6.3 Amikor a küldöncöt alkalmazó ütőjátékos az aktív ütőjátékos, akkor az ő térfele mindig az, amelyik a kapus felé esik.

25.6.4 Ha az aktív ütőjátékos a saját térfelén van, de a küldönc a kapus felé eső térfelén kívül tartózkodik, amikor az azon a végen levő kaput szabályosan ledöntik, akkor a 38-as törvény (Kifutás) alkalmazandó.

25.6.5 Ha az aktív ütő ütőjátékos kívül van a saját térfelén, és a kapus felé eső kaput szabályosan ledöntik, akkor az ütőjátékos esik ki a 38. (Kifutás) vagy a 39. (Leverés) törvény alapján. Ha a küldönc is a kapus felé eső térfelén kívül tartózkodik, akkor csak a 38-as (Kifutás) törvény alkalmazható.

25.6.6 Ha a küldönccel rendelkező ütőjátékos a 25.6.5 szerint kiesik, akkor a játékvezetőnek:

- meg kell tiltania a futásokat az ütőcsapat számára
- vissza kell rendelnie minden ki nem esett ütőjátékost az eredeti dobósávvégére
- ha szükséges, meg kell adnia az 5-pontos büntetéseket

25.6.7 Amikor a küldönccel rendelkező ütőjátékos nem az aktív ütőjátékos, akkor

25.6.7.1 a 37-es törvény (A mezőnyjáték akadályozása) vonatkozik rá, de ettől eltekintve úgy kell rá tekinteni, hogy a mérkőzésen kívül áll.

25.6.7.2 neki ott kell állnia, ahova az aktív ütőjátékos végén álló játékvezető rendeli, úgy, hogy ne zavarjon bele a játékba.

25.6.7.3 az illető felelős lesz, még ha a 25.6.7.1 szerint mérkőzésen kívül is áll, minden büntetésért, amit sportszerűtlen játékért a törvények kirónak rá.



A krikett szabályai magyarul

25.7 Korlátozás az aktív ütőjátékos küldöncére

25.7.1 Ha a labda játékba jön, akkor a küldöncnek, aki egy olyan sérült ütőjátékost helyettesít, aki aktív, kell, hogy legyen olyan testrésze, amely az ütővonal mögött érintkezik a talajjal, amíg a labda el nem éri az ütőjátékost vagy át nem halad az ütővonalon (a kettő közül a korábbi eseményig).

25.7.2 Ha az aktív ütőjátékos végén álló játékvezető szerint a sérült aktív ütőjátékost helyettesítő küldönc megsérti az előző szabályt, akkor, ha a labda más okból nem válik holttá, akkor a játékvezetőnek holt labdát kell kiáltania és jeleznie, amint a labda eléri a határt vagy az első futás befejeződik. Viszont ha esetleg elkapás várható, akkor azt meg kell várnia, és késleltetnie kell a „holt labda” kiáltást.

A dobójátékos végén álló játékvezetőnek ezután:

- meg kell tiltania a futásokat az ütőcsapat számára
- vissza kell rendelnie minden ki nem esett ütőjátékost az eredeti dobósávvégére
- ha szükséges, meg kell adnia az 5-pontos büntetéseket, kivéve a 28.3 (A mezőnyjátékot végző csapathoz tartozó védősisakok) szerintieket.



A krikett szabályai magyarul

26. törvény: Gyakorlás a pályán

26.1 Gyakorlás a dobósávban vagy a körülötte levő téglány egyéb részén

26.1.1 A mérkőzés bármely napjának bármely időpontjában nem folyhat gyakorlás a dobósávon.

26.1.2 A mérkőzés bármely napjának bármely időpontjában nem folyhat gyakorlás a téglány egyéb részein, kivéve a játékvezetők jóváhagyásával.

26.2 Gyakorlás a külső pályán

26.2.1 A mérkőzés bármely napján a külső pályán történő gyakorlás engedélyezett:

- a játék megkezdése előtt,
- a játék befejezése után,
- az ebédszünetben, a teaszünetben és a játékrészek közötti szünetben,

feltéve, hogy a játékvezetők meg vannak róla győződve, hogy a gyakorlás nem okoz jelentős romlást a külső pálya állapotában.

26.2.2 A „Játék!” és az „Idő!” felkiáltások között a külső pályán történő gyakorlás engedélyezett, ha az alábbi feltételek mind teljesülnek:

- Csak az „A” függelék 7. pontjában említett mezőnyjátékosok vehetnek részt benne.
- Csak a mérkőzés labdája használható a gyakorlásban, más labda nem.
- A mérkőzés dobósávjával párhuzamosan nem zajlik dobógyakorlás a téglány és a határ közötti területen.
- A játékvezetők meg vannak győződve, hogy nem sérül a 41.3-as (A mérkőzés labdájának állapotának megváltoztatása) és a 41.9-es (A dobó és mezőnyjátékot végző csapat időhúzása) pont sem.

26.3 Próbanekifutás

A dobójátékos végezhet próbanekifutást, feltéve, hogy a játékvezető meg van róla győződve, hogy nem sérül a 41.9-es (A dobó és mezőnyjátékot végző csapat időhúzása) és a 41.12-es (Mezőnyjátékos károsítja a dobósávot) pont sem.

26.4 Büntetés a szabály megsértéséért

Minden gyakorlás a 41.3 (A mérkőzés labdájának állapotának megváltoztatása), a 41.9 (A dobó és mezőnyjátékot végző csapat



A krikett szabályai magyarul

időhúzása) és a 41.12 (Mezőnyjátékos károsítja a dobósávot) hatálya is alá esik.

26.4.1 Ha a 26.1-ben vagy a 26.2-ben leírtak bármelyike sérül, akkor a játékvezetőnek:

- figyelmeztetnie kell a játékost, hogy a gyakorlás nincs engedélyezve.
- tájékoztatnia kell a másik játékvezetőt, és amint lehet, a két kapitányt cselekedete okáról.

26.4.1.1 Ha a szabály megsértését egy kapunál álló ütőjátékos követi el, akkor a játékvezetőnek figyelmeztetnie kell a másik ütőjátékost és minden később bejövő ütőjátékost, hogy a figyelmeztetést kiadta. A kiadott figyelmeztetés csak az illető játékos csapatára és a mérkőzés végéig érvényes.

26.4.2 Ha a mérkőzés során ugyanennek a csapatnak bármely játékosa újra megszegi a szabályt, akkor a játékvezetőnek:

- 5 büntetőpontot kell az ellenfél javára írnia,
- tájékoztatnia kell a másik játékvezetőt, a pontozókat, és amint lehet, a két kapitányt, és ha a szabályszegés játék alatt történt, akkor a kapunál álló ütőjátékosokat is.
- A mérkőzés után amint lehetséges, a játékvezetőknek együttesen jelentenie kell az esetet a szabályt megsértő csapat vezetőségének és a mérkőzésért felelős krikettkormányzati testületnek, akik megfelelő lépéseket tesznek a kapitánnyal, minden egyéb érintett személlyel, és ha szükséges, a csapattal szemben.



A krikett szabályai magyarul

27. törvény: A kapus

27.1 Védőfelszerelés

A kapus az egyetlen mezőnyjátékos, aki kesztyűt és külső lábszárvédőt viselhet. Ha visel ilyeneket, akkor ezek a 28.2-es (Mezőnyjáték) pont értelmezésekor úgy tekintendők, mint a játékos részei. Ha a labda játékba jövelekor a kapus cselekedetei és helyezkedése alapján a játékvezetők számára világos, hogy az illető nem lesz képes a kapusok normális feladatait ellátni, akkor az illetőnek le kell mondania erről a jogról, valamint arról, hogy a 33.2 (Megfelelő elkapás), a 39 (Leverés), a 28.1 (Védőfelszerelés), a 28.4 (A felső oldali mezőnyjátékosokra vonatkozó korlátozás) és a 28.5 (Mezőnyjátékos nem léphet a dobósávba) alkalmazásakor kapusnak tekintsék.

27.2 Kesztyűk

27.2.1 Ha, amint a 27.1-ben engedélyezve van, a kapus kesztyűt visel, akkor annak olyannak kell lennie, hogy ujjai között nincs fonat, kivéve esetleg biztosítóként a hüvelykujj és a mutatóujj között.

27.2.2 Ha van fonat, akkor az csak valamilyen nem nyúlékony anyag egyetlen darabjából állhat, amelynek bár lehet ráerősített külső díszítése, nem lehet merevítője vagy erősített szegélye.

27.2.3 A fonat külső széle nem nyúlhat túl a hüvelykujj és a mutatóujj végét összekötő egyenes vonalon, és feszülnie kell, ha a kesztyűben levő kézen a hüvelykujj kinyúlik. Lásd: „E” függelék.

27.3 A kapus pozíciója

27.3.1 A kapusnak teljes egészében az aktív ütőjátékos kapuja mögötti részben kell lennie attól kezdve, hogy a labda játékba jön, addig a pillanatig, amíg a dobójátékos által eldobott labda

- érintkezésbe kerül az ütőjátékossal vagy annak ütőjével, vagy
- elhagyja a kapus előtti kaput, vagy
- az ütőjátékos futásra indul.

27.3.2 Amikor a kapus megsérti az előző szabályt, akkor az ütőjátékos végén álló játékvezetőnek rossz dobást kell kiáltania és jeleznie, amint lehetséges a labda eldobása után.

27.4 A kapus mozgása

27.4.1 Miután a labda játékba jött, és mielőtt elérné az aktív ütőjátékost, addig nem sportszerű, ha a kapus jelentősen megváltoztatja a kapuhoz képesti helyzetét, kivéve a következő esetekben:



A krikett szabályai magyarul

27.4.1.1 Pár lépéssel előrébb lép egy lassú dobás miatt, hacsak ezáltal olyan közel nem kerül a kapuhoz, hogy már eléri a kaput.

27.4.1.2 Oldalirányú mozgás arra adott válaszként, hogy a labda merre lett eldobva.

27.4.1.3 Mozgás arra adott válaszként, hogy az ütőjátékos hogyan játssza meg a labdát, vagy hogyan fogja megjátszani mozdulataiból ítélve. Viszont a 27.3 alkalmazandó.

27.4.2 Ha a kapus sportszerűtlenül mozog, valamelyik játékvezetőnek holt labdát kell kiáltania és jeleznie.

27.5 Korlátozások a kapus cselekedeteire nézve

Ha valamelyik játékvezető szerint a kapus cselekedete összeütközésbe kerül az ütőjátékosnak azzal a jogával, hogy megjátszhassa a labdát és védhesse a kapuját, akkor a 20.4.2.6 (Játékvezető holt labdát kiált és jelez) alkalmazandó.

Ha ezen kívül még azt is véli valamelyik játékvezető, hogy a kapusnak ez a tette szándékos volt, akkor a 41.1 (Sportszerű és sportszerűtlen játék – a kapitányok felelőssége) is alkalmazandó.

27.6 Összeütközés a kapus és az aktív ütőjátékos között

Ha a labda megjátszása vagy kapujának szabályos védelme során az aktív ütőjátékos összeütközik a kapussal, akkor az ütős nem eshet ki, kivéve a 37.3-ban (Elkapás megakadályozása) leírtak esetén.



A krikett szabályai magyarul

28. törvény: A mezőnyjátékos

28.1 Védőfelszerelés

A kapus kivételével a mezőnyjátékosok nem viselhetnek kesztyűt vagy külső lábszárvédőt. Kezet vagy ujjat védő felszerelés is csak a játékvezetők egyetértésével alkalmazható.

28.2 Mezőnyjáték

28.2.1 A mezőnyjátékos személyének bármely részével érintheti a labdát (lásd: „A” függelék 12. pontja), kivéve a 28.2.1.2-ben leírt módon. Viszont úgy tekintenek rá, hogy szabályellenesen érintette a labdát, ha a labda játékban van és a játékos szándékosan:

28.2.1.1 Személyének bármely részén kívül valami mást alkalmazott a labda érintésére.

28.2.1.2 Kezével kinyújtotta a ruházatát, és ezt használta fel a labda érintésére.

28.2.1.3 Megszabadult valamely ruhadarabjától, felszerelésétől vagy egyéb tárgyatól, és ez ezután érintkezésbe kerül a labdával.

28.2.2 Nem szabályellenes, ha a játékban levő labda olyan ruhadarabbal, felszereléssel vagy egyéb tárggyal érintkezett, ami véletlenül esett le a mezőnyjátékosról.

28.2.3 Ha egy mezőnyjátékos szabályellenesen ér labdába, akkor a labda azonnal holtta válik, és:

- a rossz dobásért vagy széles dobásért adott esetleges büntetés fennáll.
- minden, az ütőjátékosok által befejezett futás pontot ér, beleértve a folyamatban levő futást is, ha már elhaladtak egymás mellett.
- a dobás nem számít bele a játszma hat dobásába.

Továbbá a játékvezetőnek:

- 5 büntetőpontot kell az ellenfél javára írnia,
- tájékoztatnia kell a másik játékvezetőt és a mezőnyjátékot végző csapat kapitányát tettének okáról.
- tájékoztatnia kell az ütőjátékosokat, és amint lehet, az ütőcsapat kapitányát a történekről.
- A mérkőzés után amint lehetséges, a játékvezetőknek együttesen jelentenie kell az esetet a szabályt megsértő csapat vezetőségének és a mérkőzésért felelős krikettkormányzati testületnek, akik megfelelő lépéseket tesznek a kapitánnyal, minden egyéb érintett személlyel, és ha szükséges, a csapattal szemben.



A krikett szabályai magyarul

28.3 A mezőnyjátékot végző csapathoz tartozó védősisakok

28.3.1 A védősisakokat, amikor a mezőnyjátékosok nem használják őket, nem szabad a pályára helyezni, kivéve a kapus mögé a két kaput alkotó karóegyüttesekkel egy vonalba.

28.3.2 Ha a játékban levő labda eltalál egy sisakot, ami a 28.3.1 szerint volt elhelyezve, akkor:

28.3.2.1 A labda holtta válik, és

figyelembe véve a 28.3.3-at,

28.3.2.2 az ütőcsapat javára 5 büntetőpont kerül jóváírásra,

28.3.2.3 és minden, az ütőjátékosok által a labda és a sisak érintkezésének pillanatáig teljesített futásáért megjár a pont, beleértve a folyamatban levő futást is, amennyiben a labda és a sisak érintkezésének pillanatában az ütőjátékosok már elhaladtak egymás mellett.

28.3.3 Ha a játékban levő labda eltalál egy sisakot, ami a 28.3.1 szerint volt elhelyezve, akkor, hacsak a 23.3 (Meg nem adandó „testet érintve mellé”-k), a 25.7 (Korlátozás az aktív ütőjátékos küldöncére) vagy a 34-es törvény (Labda kétszeri megütése) körülményei fenn nem állnak, a játékvezetőnek:

- az ütőjátékosok 28.3.2.3-ban leírt futásait engednie kell elszámolnia,
- ha szükséges, akkor rossz dobást vagy széles dobást kell jeleznie a pontozók felé,
- a 28.3.2.2-ben leírtak szerint 5 büntetőpontot kell az ütős csapat javára írnia,
- és minden esetleges további büntetőpontot meg kell adnia.

28.3.4 Ha a játékban levő labda eltalál egy sisakot, ami a 28.3.1 szerint volt elhelyezve, akkor, ha fennállnak a 23.3 (Meg nem adandó „testet érintve mellé”-k), a 25.7 (Korlátozás az aktív ütőjátékos küldöncére) vagy a 34-es törvény (Labda kétszeri megütése) körülményei, a játékvezetőnek:

- meg kell tiltania a futásokat az ütőcsapat részére,
- minden ki nem esett ütőjátékost vissza kell küldenie az eredeti dobósávvégére,
- ha szükséges, rossz dobást vagy széles dobást kell jeleznie a pontozóknak,
- meg kell adnia minden esetleges 5-pontos büntetést, kivéve a 28.3.2-ben leírtakat.



A krikett szabályai magyarul

28.4 A felső oldali mezőnyjátékosokra vonatkozó korlátozás

A dobójátékos dobásának pillanatában a kapust nem számítva nem lehet kettőnél több mezőnyjátékos a felső oldalon az ütővonal mögött. Egy mezőnyjátékost akkor tekintünk az ütővonal mögöttinek, ha nem teljesül az, hogy teljes személye, akár érintkezik a talajjal, akár a levegőben van, a vonal előtt található.

Ha ezt a szabályt valamelyik mezőnyjátékos megsérti, akkor az ütőjátékos végén álló játékvezetőnek rossz dobást kell kiáltania és jeleznie.

28.5 Mezőnyjátékos nem léphet a dobósávba

Amíg a labda játékban van, akkor mielőtt érintkezésbe került volna az aktív ütőjátékos személyével vagy ütőjével, a dobójátékos kivételével más mezőnyjátékosnak semmilyen része nem nyúlhat a dobósáv fölé, és nem érintkezhet a dobósáv talajával.

Ha ezt a szabályt a kapus kivételével bármelyik mezőnyjátékos megsérti, akkor a dobójátékos végén álló játékvezetőnek a dobás után amint lehet, rossz dobást kell kiáltania és jeleznie. Viszont lásd: 27.3 (A kapus pozíciója).

28.6 Mezőnyjátékos (kivéve a kapus) mozgása

28.6.1 A kapus kivételével minden mezőnyjátékos mozgása, miután a labda játékba jött, és mielőtt eléri az aktív ütőjátékost, sportszerűtlen, kivéve a következő eseteket:

28.6.1.1 Helyzet vagy az aktív ütőjátékos kapujához viszonyított hely apró módosítása.

28.6.1.2 Közeli mezőnyjátékos kivételével az aktív ütőjátékos vagy annak kapujához történő közeledő mozgás, ami nem változtatja meg jelentősen a mezőnyjátékos pozícióját.

28.6.1.3 Bármely mezőnyjátékosnak olyan mozgása, amely válasz arra, ahogy az aktív ütős megjátssza a labdát, vagy ahogy mozdulataiból ítélve megjátsszani szándékozik.

28.6.2 Minden esetben a 28.4 alkalmazandó.

28.6.3 Ha sportszerűtlen mozgás történik, valamelyik játékvezetőnek holt labdát kell kiáltania és jeleznie.

28.6.4 Lásd még a 41.4-ben (Szándékos kísérlet az aktív ütőjátékos megzavarására) és a 27.4-ben (A kapus mozgása) leírtakat.



A krikett szabályai magyarul

29. törvény: A kapu ledőlt

29.1 A kapu ledőlt

29.1.1 A kapu ledőltnek számít, ha valamelyik pálca teljes egészében lejtött a karók tetejéről vagy egy karó kidőlt a földből, és ezt a következők valamelyike okozta:

29.1.1.1 A labda.

29.1.1.2 Az aktív ütőjátékos ütőjének bármely része, feltéve, hogy azt a kezében tartja.

29.1.1.3 Csak ebben a törvényben: az aktív ütőjátékos ütője, ha azt nem a kezében tartja, vagy akár az ütő olyan része, amely levált az ütőről.

29.1.1.4 Az aktív ütőjátékos személye, illetve ruházatának vagy védőfelszerelésének bármely része, amely személyéről levált, leesett.

29.1.1.5 Egy mezőnyjátékos keze vagy karja, feltéve, hogy az ehhez használt kezében vagy kezeiben benne tartja a labdát.

29.1.1.6 A kapu akkor is ledőltnek számít, ha egy mezőnyjátékos kiüt vagy kihúz egy karót a földből a 29.1.1.5-ben leírt körülmények között.

29.1.2 Egy pálca elmozdulása, akár ideiglenes, akár nem, önmagában még nem számít úgy, mintha a pálca teljes egészében lejtött volna a karók tetejéről, de ha egy pálca leesik a karók tetejéről, és esés közben beszorul két karó közé, az már igen.

29.2 Egy pálca hiányzik

Ha egy pálca hiányzik, akkor a kapu ledöntéséhez elegendő a maradék pálcát eltávolítani, vagy a három karó valamelyikét kiütni vagy kihúzni a földből, ahogy az a 29.1-ben le van írva.

29.3 A kapu újjáépítése

Ha egy kapu eltörik vagy ledől, mialatt a labda játékban van, akkor addig a játékvezető nem építheti újjá, amíg a labda holtta nem válik. (Lásd: 20-as törvény (Holt labda)). Egy mezőnyjátékos viszont, amíg a labda játékban van, visszahelyezhet egy pálcát vagy a két pálcát a karók tetejére, és karót is visszaállíthat a földre oda, ahol a kapu eredetileg állt.



A krikett szabályai magyarul

29.4 Eltekintés a pálcáktól

Ha a játékvezetők a 8.5-ben (Eltekintés a pálcáktól) leírtak szerint egyetértettek a pálcák használatának mellőzésében, akkor az érintett játékvezető joga eldönteni, hogy a kapu ledőlt-e vagy nem.

29.4.1 Ha döntés születik a pálcák mellőzéséről, akkor a kapu ledőltnek minősül, ha az érintett játékvezető meg van győződve róla, hogy a kaput eltalálta a labda, az aktív ütőjátékos ütője, személye, vagy hozzá tartozó tárgyak a 29.1.1.2-ben, a 29.1.1.3-ban és a 29.1.1.4-ben leírtak szerint, vagy egy mezőnyjátékos a 29.1.1.5-ben leírtak szerint.

29.4.2 Ha a kapu már eltörött vagy ledőlt, akkor a 29.4.1 érvényes minden karóra, ami még a földben áll. Bármelyik mezőnyjátékos visszaállíthatja a karót vagy karókat a 29.3-nak megfelelően, hogy csapatának legyen lehetősége ledönteni a kaput.



A krikett szabályai magyarul

30. törvény: Ütőjátékos a saját térfelén kívül

30.1 Mikor van a térfelén kívül

30.1.1 Egy ütőjátékos úgy tekintendő, hogy a térfelén kívül van, ha nem teljesül, hogy személyének vagy ütőjének bármely része az azon a végen található ütővonal mögött érintkezik a talajjal.

30.1.2 Viszont egy ütőjátékos nem tekinthető úgy, hogy a térfelén kívül van, ha a térfele irányába történő futás vagy vetődés során személyének vagy ütőjének bármely része már érintkezett az ütővonal mögött a talajjal, de utána megszakad az érintkezés a talaj és személyének bármely része között, vagy a talaj és az ütő között vagy ő és az ütője között.

30.2 Melyik az ütőjátékos térfele

30.2.1 Ha csak egy ütőjátékos van egy térfelén, akkor az a térfél az övé, és az is marad, ha később egy másik ütőjátékos is bekerül oda.

30.2.2 Ha mindkét ütőjátékos azonos térfelén van, és egyikük később elhagyja azt, akkor a térfél azé lesz, aki ott maradt.

30.2.3 Ha nincs ütőjátékos egyik térfelén sem, akkor egy adott térfél ahhoz az ütőjátékoshoz tartozik, amelyik közelebb van hozzá. Ha a két játékos egyvonalban van, akkor egy adott térfél ahhoz tartozik közülük, aki az egy vonalba kerülés előtti pillanatban közelebb volt hozzá.

30.2.4 Ha egy térfél egy ütőjátékoshoz tartozik, akkor, hacsak nincs olyan aktív ütőjátékos, akinek küldönce van, akkor a másik térfél a másik ütőjátékosé, függetlenül annak elhelyezkedésétől.

30.2.5 Ha egy küldönccel rendelkező ütőjátékos az aktív ütőjátékos, akkor az ő térfele mindig a kapus felőli térfél. Bár a 30.2.1, a 30.2.2, a 30.2.3 és a 30.2.4 most is érvényes, de csak a küldöncre és az ütést nem végző ütőjátékosra, így az a térfél még vagy a küldönccé, vagy az ütést nem végző ütőjátékosé is lesz a helyzettől függően.

30.3 Az ütést nem végző ütőjátékos helyzete

Az ütést nem végző ütőjátékosnak, amikor a dobójátékos végén áll, a kapunak a dobással ellentétes oldalán kell helyezkednie, hacsak a játékvezető ezzel ellentétes igényt nem fogalmaz meg vele szemben.



A krikett szabályai magyarul

31. törvény: Apellálások

31.1 A játékvezető nem küldhet ki ütőjátékost apellálás nélkül

Egyik játékvezető sem küldhet ki ütőjátékost anélkül, hogy egy mezőnyjátékos apellálna hozzá ez ügyben, akkor sem, ha amúgy a törvények alapján kiesne. Ez azonban nem tiltja meg a törvények alapján kieső ütőjátékosnak, hogy apellálás nélkül is elhagyja a kaput. Lásd viszont a 31.7-et.

31.2 Ütőjátékos kiesett

Egy ütőjátékos kiesett, ha:

- vagy a játékvezető egy apellálás után kiküldi,
- vagy valamelyik törvény alapján kiesne, és a 31.1-ben leírtak szerint elhagyja a kaput.

31.1 Az apellálás időzítése

Hogy egy apellálás érvényes legyen, azelőtt kell megtenni, hogy a dobójátékos nekiindulna a nekifutásnak, vagy ha nincs nekifutás, megkezdéné a dobó mozdulatsort, és azelőtt, hogy a játékvezető „Idő!”-t kiáltott volna.

A „Játszma vége!” kiáltás nem érvényteleníti a következő játszma megkezdése előtt tett apellálást, feltéve, hogy nem volt „Idő!” kiáltás. Lásd még: 12.2 (Az „Idő!” felkiáltás) és 17.2 (A játszma kezdete).

31.4 A „Mi volt?” apellálás

A „Mi volt?” apellálás minden kiesési módot lefed.

31.5 Válasz az apellálásokra

A 35. (Sajátkapu-döntés), a 38. (Kifutás) és a 39. (Leverés) törvényből eredő apellálásokra, amennyiben az ezekben említett eset a kapus felőli oldalon történik, az ütőjátékos végén álló játékvezetőnek kell válaszolnia. Minden más apellálásra a dobójátékos végén álló játékvezetőnek kell válaszolnia.

Ha egy apellálás megtörtént, minden játékvezetőnek válaszolnia kell minden, az ő hatáskörében álló ügyre.

Amikor egy ütőjátékost a játékvezető úgy nyilvánít, hogy nem esett ki, akkor bármelyik játékvezető válaszolhat egy apellálásra, amit a 31.3-ban leírtakkal összhangban tettek meg, és ami valamilyen másik ügyről szól, és az illető játékvezető hatáskörébe esik.

31.6 Konzultáció a játékvezetők között

Minden játékvezetőnek válaszolnia kell a hatáskörébe eső ügyekre vonatkozó apellálásokra. Ha a játékvezető bizonytalan valami olyan



A krikett szabályai magyarul

pontban, amit lehetséges, hogy a másik játékvezető jobb helyzetből láthatott, akkor konzultálnia kell vele, és utána meghoznia a döntést. Ha a konzultáció után is marad fenn bizonytalanság, akkor úgy kell döntenie, hogy az ütős nem esett ki.

31.7 Ütőjátékos félreértésből hagyja el a kapuját

A játékvezetőnek közbe kell avatkoznia, ha meg van róla győződve, hogy az ütőjátékos, aki nem esett ki, elhagyja a kapuját, mert félreértésből úgy gondolta, hogy kiesett. A beavatkozó játékvezetőnek holt labdát kell kiáltania és jeleznie, hogy megakadályozza a dobó és mezőnyjátékot végző csapat további cselekedeteit, és vissza kell hívnia az ütőjátékost.

Az ütőjátékos bármikor visszahívható addig a pillanatig, amíg a labda a következő dobás elején játékba jön, hacsak az ő kiesése nem az utolsó volt a játékrész során, mert akkor addig a hívható vissza, amíg a játékvezetők el nem hagyják a pályát.

31.8 Apellálás visszavonása

A dobó és mezőnyjátékot végző csapat kapitánya csak azután vonhatja vissza az apellálást, miután megszerezte az ügyben illetékes hatáskörrel rendelkező játékvezető hozzájárulását. Ha ez a hozzájárulás megvan, akkor az érintett játékvezetőnek, ha szükséges, vissza kell vonnia a döntését, és vissza kell hívnia az ütőjátékost.

Az apellálás visszavonásának az előtt kell megtörténnie, hogy a labda a következő dobás során játékba jöjjön, vagy ha a játékrész véget ért, akkor azelőtt, hogy a játékvezetők elhagynák a pályát.



A krikett szabályai magyarul

32. törvény: Kidobás

32.1 Kiesés kidobás által

32.1.1 Az aktív ütőjátékos kidobás által esik ki („kidobták”), ha a dobójátékos által dobott labda ledönti a kaput, és nem minősült rossz dobásnak. Ez akkor is igaz, ha a labda előbb érinti az ütőjátékos személyét vagy ütőjét.

32.1.2 Viszont az ütőjátékos nem kidobás által esik ki, ha a labda, mielőtt a kaput eltalálná, érintkezésbe került valamelyik másik játékoskal vagy játékvezetővel. Ekkor az ütőjátékosra a 37. (A mezőnyjáték akadályozása), a 38. (Kifutás) vagy a 39. (Leverés) törvény vonatkozhat.

32.2 A kidobás előnyt élvez

Az ütőjátékos kidobás által esik ki, ha a 32.1-nek megfelelően ledől a kapuja, akkor is, ha bármilyen más kiesési mód is teljesülne egyúttal.



A krikett szabályai magyarul

33. törvény: Elkapás

33.1 Kiesés elkapás által

Az aktív ütőjátékos elkapás által esik ki, ha a dobójátékos által eldobott labda, ami nem rossz dobásból származik, megérinti az ütőjét anélkül, hogy előtte bármely mezőnyjátékossal érintkezése került volna, majd később anélkül, hogy előbb érintkezne a talajjal, egy mezőnyjátékos birtokába kerül szabályos elkapás által, ahogy az a 33.2-ben és a 33.3-ban le van írva.

33.2 Megfelelő elkapás

33.2.1 Egy elkapás csak akkor megfelelő, ha sem a labda, bármely időpillanatban, sem a labdával érintkező bármely mezőnyjátékos nem kerül érintkezésbe a talajjal a pálya határán kívül, mielőtt az elkapás befejeződik. Lásd: 19.4 (A labda a határ mögött ér földet) és 19.5 (Mezőnyjátékos a határon kívül érintkezik a talajjal).

33.2.2 Továbbá, egy elkapás megfelelő, ha a következő feltételek valamelyike teljesül:

33.2.2.1 A labdát a mezőnyjátékos a kezében vagy kezeiben fogja, akkor is, ha a keze érintkezik a földdel, vagy a labdát a testéhez öleli, vagy a labda megreked egy mezőnyjátékos külső védőfelszerelésében, vagy véletlenül megreked egy mezőnyjátékos ruházatában.

33.2.2.2 Egy mezőnyjátékos elkapja a labdát, miután azt az ütőjátékos szabályosan egynél többször megütötte, de csak akkor, ha az első ütés óta nem érintette a talajt. Lásd: 34. törvény (Labda kétszeri megütése).

33.2.2.3 Egy mezőnyjátékos elkapja a labdát, miután az érintkezésbe került a kapuval, egy játékvezetővel, egy másik mezőnyjátékossal, egy küldönccel vagy a másik ütőjátékossal.

33.2.2.4 Egy mezőnyjátékos elkapja a labdát, miután az a levegőben átlépte a határvonalat, feltéve, hogy a 33.2.1 teljesül.

33.2.2.5 A labda megakad egy olyan akadályban a határon belül, amit a játékvezetők nem nyilvánítottak határnak.

33.3 Az elkapás cselekménye

Az elkapás cselekménye attól a pillanattól kezdve számítható, amikor a labda először érintkezésbe kerül a mezőnyjátékos személyével, és addig a pillanatig számítható, amíg a mezőnyjátékos teljes uralmat nyer a labda és saját mozgása felett is.



A krikett szabályai magyarul

33.4 Futások nem számítandók

Ha az ütőjátékos elkapás által esik ki, akkor az abból a dobásból származó, az elkapás befejezéséig teljesített futásokért nem jár pont az ütőcsapatnak, de a bármelyik csapatnak esetlegesen adott büntetőpontok járnak. Az elkapás befejezésének pillanatától a 18.12 (Ütőjátékos visszatérése ahhoz a kapuhoz, ahonnan indult) alkalmazandó.

33.5 Az elkapás előnyt élvez

Ha a 33.1 feltételei teljesülnek, és az ütőjátékos nem esik ki kidobás által, akkor elkapás által esik ki, akkor is, ha bármilyen más kiesési mód is teljesülne egyúttal.



A krikett szabályai magyarul

34. törvény: Labda kétszeri megütése

34.1 Kiesés a labda kétszeri megütése által

34.1.1 Az aktív ütőjátékos a labda kétszeri megütése által esik ki, ha amikor a labda játékban van, a labda eltalálja személyének bármely részét vagy a játékos az ütőjével elüti a labdát, aztán, anélkül, hogy egy mezőnyjátékos érintkezésbe került volna a labdával, az ütőjátékos szándékosan még egyszer megüti azt ütőjével vagy személyének ütőt nem tartó kezétől eltérő részével, kivéve, ha ezzel az egyetlen célja a kapujának védelme volt. Lásd még: 34.3 és 37. törvény (A mezőnyjáték akadályozása).

34.1.2 Ebben a törvényben az „elütés” vagy „megütés” magába foglalja az ütőjátékos személyével való érintkezést is.

34.2 Nem esik ki a labda kétszeri megütése által

Az ütőjátékos nem esik ki eszerint a törvény szerint, ha:

34.2.1 a labdát második vagy többedik alkalommal azért üti meg, hogy visszaüsse azt egy mezőnyjátékosnak. Lásd viszont a 37.4-et (Labda visszajuttatása egy mezőnyjátékosnak).

34.2.2 szándékosan megüti a labdát, miután az érintkezett egy mezőnyjátékosal. Lásd viszont a 37.1-et (Kiesés mezőnyjáték akadályozása által).

34.3 A labda egynél többször szabályosan megütve

Az aktív ütőjátékos, ha célja csak a kapujának védelme, akkor második vagy többedik alkalommal is megütheti a labdát az ütőjével vagy személyének bármely, az ütőt nem tartó kezétől különböző részével, mielőtt a labda érintkezett volna egy mezőnyjátékosal.

Az ütőjátékos akkor is védheti a kapuját, ha a dobás rossz dobás volt. Viszont nem akadályozhatja meg a labda második vagy többedik elütésével az elkapást, még kapuját védve sem. Lásd: 37.3 (Elkapás megakadályozása).

34.4 Engedélyezett futások a labda szabályos egynél többszöri megütése után

Amikor a labda szabályosan van egynél többször megütve, ahogyan az a 34.3-ban szerepel, akkor, ha a labda nem válik holttá valamilyen okból, a játékvezetőnek holt labdát kell kiáltania és jeleznie, amint a labda eléri a határt vagy az első futás befejeződik. Viszont ha elkapás lehetősége áll fenn, akkor a holt labda kiáltással várnia kell, hogy legyen lehetőség az elkapást befejezni.



A krikett szabályai magyarul

A játékvezetőnek:

- meg kell tiltania minden futást az ütőcsapat számára,
- vissza kell küldenie minden ki nem esett ütőjátékost az eredeti dobósávvégére,
- ha kell, rossz dobást kell jeleznie a pontozók felé,
- és meg kell adnia minden esetleges 5-pontos büntetést, kivéve a 28.3-ban (A mezőnyjátékot végző csapathoz tartozó védősisakok) leírtat.

34.5 Nem írják a dobójátékos javára

Ha az ütőjátékos labda kétszeri megütése által esik ki, a kaput nem írják a dobójátékos javára.



A krikett szabályai magyarul

35. törvény: Sajátkapu-döntés

35.1 Kiesés sajátkapu-döntés által

35.1.1 Az aktív ütőjátékos sajátkapu-döntés által esik ki, ha miután a dobójátékos felvette a dobólépést és a labda játékban van, a kapuja ledől a 29.1.1.2-ben és a 29.1.1.4-ben (A kapu ledőlt) leírtak szerint, és ezt a ledőlést az ütőjátékos személye vagy ütője okozta, és bármelyik következő körülmény teljesül:

35.1.1.1 A kapudőlés a dobás fogadása vagy az arra való előkészület során történő mozgás következménye.

35.1.1.2 A kapudőlés a labda elütése vagy annak megkísérlése után az első futásnak való nekiindulás során történik.

35.1.1.3 A kapudőlés az első futásnak való nekiindulás során történik, de ezt nem előzte meg a labda megjátszására való kísérlet, és a játékvezető úgy véli, hogy a nekiindulás közvetlenül az után a pillanat után van, amikor a játékosnak lehetősége lett volna megjátszania a labdát.

35.1.1.4 A kapudőlés annak során történt, hogy szabályos körülmények között, kapuját védve második vagy többedik alkalommal megüti a labdát, ahogy az a 34.3-ban (A labda egynél többször szabályosan megütve) szerepel.

35.1.2 Ha az ütőjátékos a 35.1.1.2-35.1.1.4-ben leírtak szerint ledönti a saját kapuját, mielőtt a dobójátékos felvette volna a dobólépést, valamelyik játékvezetőnek holt labdát kell kiáltania és jeleznie.

35.2 Nem esik ki sajátkapu-döntés által

Az ütőjátékos nem esik ki eszerint a törvény szerint akkor sem, ha a 35.1-ben leírt valamely módon ledől a kapuja, ha az alábbiak közül valamelyik teljesül:

- Ha a kapudőlés az után történt, hogy az ütőjátékos befejezett egy ütésfogadási cselekményt, kivéve a 35.1.1.2-35.1.1.4-ben leírtak.
- Ha a kapudőlés akkor történt, amikor a játékos már fut, kivéve az első futásnak való nekiinduláskor.
- Ha a kapudőlés akkor történt, amikor a játékos megpróbálja elkerülni, hogy kifutás vagy leverés által kiessen.
- Ha a kapudőlés akkor történt, amikor a játékos megpróbált megakadályozni egy visszadobást.
- Ha a dobójátékos nem dobja el a labdát, miután felvette a dobólépést. Ebben az esetben valamelyik játékvezetőnek azonnal



A krikett szabályai magyarul

holt labdát kell kiáltania és jeleznie. Lásd: 20.4 (Játékvezető holt labdát kiált és jelez).

- Ha a dobás rossz dobás volt.



A krikett szabályai magyarul

36. törvény: Láb a kapu előtt

36.1 Kiesés LKE által

Az aktív ütőjátékos LKE által esik ki, ha a 36.1.1-36.1.5-ben leírt minden körülmény teljesül.

36.1.1 A dobó eldob egy labdát és a dobás nem rossz dobás.

36.1.2 A labda, hacsak nem akad el az ütőjátékosban, mielőtt lepattanna, a kapukat összekötő vonalban vagy a kapu kéz oldalán pattanik le.

36.1.3 A labda, függetlenül attól, hogy a földön pattant-e, az ütőjátékos személyének bármelyik részében elakad úgy, hogy előtte nem érinti az ütőjátékos ütőjét.

36.1.4 A labda ütőjátékoskal való ütközésének pontja, akkor is, ha a pálcák fölötti magasságban található,

- vagy a két kapu között van,
- vagy, ha az ütős nem tett valódi kísérletet a labda ütővel való megjátszására, akkor a két kapu között vagy a kéz oldalon levő karók vonalán kívül van.

36.1.5 A labda, ha nem akadt volna el, eltalálta volna a kaput.

36.2 A labda elakadása

36.2.1 A 36.1.3, a 36.1.4 és a 36.1.5 kiértékelésénél csak az első elakadást kell tekinteni.

36.2.2 A 36.1.3 kiértékelésénél, ha a labda egyszerre érintkezik az ütőjátékos személyével és ütőjével, akkor úgy kell tekinteni, mintha az ütővel érintkezett volna először.

36.2.3 A 36.1.5 kiértékelésénél fel kell tételezni, hogy a labda folytatta volna az elakadás előtti útját, ha nem akadt volna el, függetlenül attól, hogy utána lepattant-e volna.

36.3 A kapu kéz oldala

Hogy melyik a kapu kéz oldala, azt az alapján kell eldönteni, hogy ezen dobás esetén hogyan állt az ütőjátékos a labda játékba jövelekor. Lásd: „A” függelék 13. pontja.



A krikett szabályai magyarul

37. törvény: A mezőnyjáték akadályozása

37.1 Kiesés mezőnyjáték akadályozása által

37.1.1 Bármelyik ütőjátékos mezőnyjáték akadályozása által kiesik, ha a 37.2-ben leírt körülmények kivételével, amikor a labda játékban van, szóval vagy tettel szándékosan megpróbálja akadályozni vagy megzavarni a mezőnyjátékot. Lásd még: 34. törvény (Labda kétszeri megütése).

37.1.2 Az aktív ütőjátékos mezőnyjáték akadályozása által kiesik, ha a 37.2-ben leírt körülmények kivételével, amikor a dobó által eldobott labdát fogadja, szándékosan az ütőt nem tartó kezével üti meg. Ez akkor is igaz, ha akár az első, akár többedik ütésről van szó. A labda fogadásának fogalma kiterjed a labda felé ütésre és a labda egynél többször való, kapuvédelem érdekében tett megütésére is.

37.1.3 Ez a törvény alkalmazandó függetlenül attól, hogy a dobás rossz dobás volt-e.

37.2 Nem esik ki mezőnyjáték akadályozása által

Az ütőjátékos nem esik ki mezőnyjáték akadályozása által, ha:

- az akadályozás vagy a zavarás véletlen,
- vagy az akadályozás sérülés elkerülésének érdekében történt,
- vagy az aktív ütőjátékos esetén, ha az illető a 34.3-nak (A labda egynél többször szabályosan megütve) megfelelően kapujának védelme érdekében szabályosan másodszor vagy többedszer elüti a labdát. Lásd viszont: 37.3.

37.3 Elkapás megakadályozása

37.3.1 Ha a dobás nem rossz dobás, akkor az aktív ütőjátékos esik ki mezőnyjáték akadályozása által, ha bármelyik ütőjátékos szándékosan akadályoz vagy zavar egy mezőnyjátékost, megakadályozva, hogy az aktív ütőjátékos elkapás által kiessen.

37.3.2 A 37.3.1 akkor is alkalmazandó, ha az akadályozást az okozza, hogy az aktív ütőjátékos a 34.3 (A labda egynél többször szabályosan megütve) alapján szabályosan másodszor vagy többedszer üt a labdába a kapuját védve.

37.3.3 Ha az akadályozás vagy zavarás rossz dobás után történik, akkor az az ütőjátékos esik ki mezőnyjáték akadályozása által, amelyik az akadályozást vagy zavarást elkövette.

37.3.4 A 37.3.3 nem alkalmazandó, ha az aktív ütőjátékos akadályoz úgy, hogy kapuját ösztönösen védi szabályos második vagy többedik ütés során.



A krikett szabályai magyarul

37.4 Labda visszajuttatása egy mezőnyjátékosnak

Bármelyik ütőjátékos kiesik mezőnyjáték akadályozása által, ha bármikor, amikor a labda játékban van, az adott mezőnyjátékos egyetértése nélkül ütőjét vagy személyének bármely részét használva visszajuttatja a labdát a mezőnyjátékoshoz.

37.5 Elszámolt futások

Ha valamelyik ütőjátékos mezőnyjáték akadályozása miatt kiesik,

37.5.1 akkor, ha csak az akadályozás nem elkapást akadályozott meg, minden futásért, amit az ütőjátékosok a szabálysértés előtt teljesítettek, jár a pont, és ugyancsak jár minden esetleges büntetőpont is bármelyik csapatnak. Lásd: 18.6 (Büntetésből adott pontok) és 18.8 (Pontok adása, amikor az ütőjátékos kiesik).

37.5.2 és az akadályozás elkapást akadályozott meg, akkor nem jár pont a teljesített futásokért, viszont az esetleges büntetőpontok bármelyik csapatnak járnak.

37.6 Nem írják a dobójátékos javára

Ha az ütőjátékos mezőnyjáték akadályozása által esik ki, a kaput nem írják a dobójátékos javára.



A krikett szabályai magyarul

38. törvény: Kifutás

38.1 Kiesés kifutás által

Bármelyik ütőjátékos kiesik kifutás által, ha a 38.2-ben leírtak kivételével bármikor, amikor a labda játékban van, a játékos kívül tartózkodik a térfelén és kapuját megfelelően ledönti egy mezőnyjátékos, akkor is, ha rossz dobás volt kiáltva, kivéve a 38.2.2.2 körülményei esetén, és függetlenül attól, hogy a történik-e kísérlet futásra.

38.2 Nem esik ki kifutás által

38.2.1 Az ütőjátékos nem esik ki kifutás által a 38.2.1.1 és a 38.2.1.2 körülményei esetén.

38.2.1.1 Az illető a térfelén belül tartózkodott, de aztán sérülés elkerülése érdekében hagyta el a térfelét, amikor a kapu ledőlt.

Lásd még a 30.1.2-t (Mikor van a térfelén kívül).

38.2.1.2 A dobójátékos által eldobott labda nem került érintkezésbe mezőnyjátékossal, mielőtt a kapu ledőlt.

38.2.2 Az aktív ütőjátékos nem esik ki kifutás által a 38.2.2.1 és a 38.2.2.2 körülményei esetén.

38.2.2.1 Ha leverés által esik ki. Lásd: 25.6.5 (Ütőjátékos és küldöncének kiesése és magatartása) és 39.1.2 (Leverés általi kiesés).

38.2.2.2 Rossz dobás volt kiáltva, és

- a térfelén kívül tartózkodik, és nem kísérel meg futást
- és a kaput a kapus megfelelően ledönti másik mezőnyjátékos közreműködése nélkül.

Viszont ha az aktív ütőjátékosnak küldönce van, és a küldönc kívül tartózkodik a térfelén, akkor csak a 38.1 alkalmazható.

38.3 Melyik ütőjátékos esik ki

A 38.1 alapján kieső ütőjátékos az, akinek a térfelén a kapu ledőlt. Lásd: 25.6 (Ütőjátékos és küldöncének kiesése és magatartása) és 30.2 (Melyik az ütőjátékos térfele).

38.4 Elszámolt futások

Ha valamelyik ütőjátékos kifutás által esik ki, akkor a kapu ledölésekor folyamatban levő futásért nem jár pont, de azokért igen, amit előtte teljesítettek, és minden esetleges büntetőpont bármely



A krikett szabályai magyarul

csapat számára szintén megadandó. Lásd: 18.6 (Büntetésből adott pontok) és 18.8 (Pontok adása, amikor az ütőjátékos kiesik).

Viszont ha egy aktív ütőjátékos, akinek küldönce van, maga esik ki kifutás által, és a küldönc valamint a másik ütőjátékos a kapu ledőlése előtt teljesített futás(oka)t, akkor

- minden, ehhez a dobáshoz tartozó futást tiltani kell az ütős csapat számára,
- az esetleges rossz dobásért járó büntetőpont megadandó, csakúgy, mint bármely más 5 pontos büntetés,
- a játékvezetőnek vissza kell küldenie az inaktív ütőt az eredeti dobósávvégére.

Lásd: 25.6 (Ütőjátékos és küldöncének kiesése és magatartása).

38.5 Nem írják a dobójátékos javára

Ha az ütőjátékos kifutás által esik ki, a kaput nem írják a dobójátékos javára.



A krikett szabályai magyarul

39. törvény: Leverés

39.1 Leverés általi kiesés

39.1.1 Az aktív ütőjátékos kiesik leverés által, kivéve a 39.3 esetén, ha:

- az eldobott labda nem rossz dobásból származik,
- és az illető kívül tartózkodik a térfelén, a 39.3.1-től eltérő módon,
- és az illető nem kísérelt meg futást, amikor kapuját a kapus megfelelően ledönti egy másik mezőnyjátékos közreműködése nélkül. Lásd viszont: 25.6.2, 25.6.5 (Ütőjátékos és küldöncének kiesése és magatartása) és 27.3 (A kapus pozíciója).

39.1.2 Az aktív ütőjátékos leverés által esik ki, ha a 39.1.1-ben leírtak mind teljesülnek, akkor is, ha amúgy kifutás által is kiesne.

39.2 A kapus személyéről visszapattanó labda

Ha a kaput a labda dönti le, akkor úgy kell tekinteni, hogy a kapus döntötte le, feltéve, hogy:

- a labda kapus személyének vagy felszerelésének bármely részéről pattant a kapu karójára,
- vagy a kapus dobta vagy rúgta rá a labdát a kapura.

39.3 Nem esik ki leverés által

39.3.1 Az aktív ütőjátékos nem esik ki leverés által, ha a dobás fogadása után azért hagyta el a térfelét, hogy sérülést kerüljön el.

39.3.2 Ha az aktív ütőjátékos nem esik ki leverés által, akkor a 38.2.2.2 (Nem esik ki kifutás által) körülményeinek kivételével kifutás által kieshet, ha a 38.1 (Kiesés kifutás által) feltételei teljesülnek.



A krikett szabályai magyarul

40. törvény: Időtűllépés

40.1 Kiesés időtűllépés által

40.1.1 Egy kapu elvesztése vagy egy ütőjátékos visszavonulása után a bejövő új ütőjátékosnak, hacsak „Idő!” nem lett kiáltva, legkésőbb 3 perccel a kiesés vagy visszavonulás után a helyén kell állnia a kapu őrzésére felkészülve, vagy lehetőséget kell adnia a másik ütősnek a következő dobás fogadására. Ha ez nem teljesül, akkor a bejövő új játékos kiesik időtűllépés által.

40.1.2 Egy hosszabb időtűllépés esetén, ha nem érkezik új ütőjátékos a kapuhoz, a játékvezetőknek a 16.3-ban (Mérkőzés győzelmének odaítélése a játékvezető által) leírt eljárást kell alkalmazniuk. A 16.3 alkalmazásakor a cselekvés kezdeti időpontjának azt kell tekinteni, amikor letelt a fent említett 3 perc.

40.2 Nem írják a dobójátékos javára

Ha az ütőjátékos időtűllépés által esik ki, a kaput nem írják a dobójátékos javára.



A krikett szabályai magyarul

41. törvény: Sportszerűtlen játék

41.1 Sportszerű és sportszerűtlen játék – a kapitányok felelőssége

A kapitányok felelősek azért, hogy a játék az előszóban leírt szellemiség és a törvények szerint folyjon.

41.2 Sportszerűtlen cselekedetek

41.2.1 A játékvezetők az egyetlenek, akik megítélhetik, hogy egy esemény sportszerű vagy sportszerűtlen. Ha egy játékvezető egy játékos olyan cselekedetét, amelyről nem szólnak a törvények, sportszerűtlennek minősíti, akkor, ha indokolt, holt labdát kell kiáltania és jeleznie, amint nyilvánvalóvá válik, hogy a holt labda kiáltása nem érintené hátrányosan a másik csapatot. Az esetet ezután jelentenie kell a másik játékvezetőnek is.

41.2.1.1 Ha ez az első sérelem a csapat részéről, akkor a dobójátékos végén álló játékvezetőnek oda kell hívnia a sérelmet okozó csapat kapitányát, és ki kell adnia számára egy első és utolsó figyelmeztetést, ami a mérkőzés végéig a csapat minden tagjára érvényes lesz. Emellett figyelmeztetnie kell a kapitányt arról is, hogy ha csapata bármely tagja még egyszer ilyen sérelmet követ el, akkor 5 büntetőpontot írnak az ellenfél javára.

41.2.1.2 Ha ez a második vagy többedik sérelem a csapat részéről, akkor a dobójátékos végén álló játékvezetőnek oda kell hívnia a sérelmet okozó csapat kapitányát, tájékoztatnia kell róla, hogy már volt egy korábbi sérelem, és 5 büntetőpontot kell írnia az ellenfél javára.

41.2.1.3 A mérkőzés után amint lehetséges, a játékvezetőknek együttesen jelentenie kell az esetet a szabályt megsértő csapat vezetőségének és a mérkőzésért felelős krikettkormányzati testületnek, akik megfelelő lépéseket tesznek a kapitánnyal, minden egyéb érintett személlyel, és ha szükséges, a csapattal szemben.

41.3 A mérkőzés labdájának állapotának megváltoztatása

41.3.1 A játékvezetőknek rendszeresen, de szabálytalan időközönként meg kell vizsgálniuk a mérkőzés labdáját. Továbbá, ha felmerül a gyanú, hogy valaki megpróbálta megváltoztatni a labda állapotát, kivéve a 41.3.2-ben megengedettek szerint, akkor azonnal meg kell vizsgálniuk a labdát.

41.3.2 Bármely játékos azon cselekedete, amely a labda állapotának megváltoztatására irányul, a szabály megsértésének minősül.



A krikett szabályai magyarul

Az ütőjátékosnak, kivéve, amikor rendes feladatát teljesíti, tilos szándékosan megrongálni a labdát. Lásd még: 5.5 (Károkozás a labdában).

Egy mezőnyjátékos viszont:

- 41.3.2.1 Megdörzsölheti a labdát a ruházatával, feltéve, hogy nem használ fel mesterséges anyagot, és hogy a dörzsölés nem húzza fölöslegesen az időt.
- 41.3.2.2 Eltávolíthatja a sarat a labda felületéről egy játékvezető felügyelete mellett.
- 41.3.2.3 Megtörölhet egy nedves labdát egy olyan ronggyal, amit előtte a játékvezetők jóváhagytak.
- 41.3.3 A játékvezetők úgy tekintik, hogy a labda állapota sportszerűtlen módon meg lett változtatva, ha bármely játékos cselekedete nem felel meg a 41.3.2-ben leírtaknak.
- 41.3.4 Ha a játékvezetők úgy ítélik meg, hogy a labda állapota sportszerűtlen módon meg lett változtatva valamelyik csapat egy vagy több játékosa által, akkor meg kell kérdezniük a másik csapat kapitányát, hogy kívánja-e a labda kicserélését. Ha az ütőcsapatról van szó, akkor szükség esetén a kapunál álló ütőjátékosok képviselhetik a kapitányt.
 - 41.3.4.1 Ha a kapitány kéri a labdacserét, akkor a játékvezetőknek ki kell választaniuk és használatba kell adniuk egy olyan labdát, aminek a kopottsága nagyjából megegyezik azzal, amilyen a megváltoztatott állapotú labdái volt közvetlenül az állapot megváltoztatása előtt.
 - 41.3.4.2 Függetlenül attól, hogy ki lett-e választva cserelabda, a dobójátékos végén álló játékvezetőnek:
 - 5 büntetőpontot kell az ellenfél javára írnia,
 - ha indokolt, tájékoztatnia kell a kapunál álló ütőjátékosokat, valamint a dobó és mezőnyjátékot végző csapat kapitányát arról, hogy a labda állapota megváltozott, és tettének okáról,
 - amint lehet, tájékoztatnia kell az ütőcsapat kapitányát a történekről.

A mérkőzés után amint lehetséges, a játékvezetőknek együttesen jelentenie kell az esetet a szabályt megsértő csapat vezetőségének és a mérkőzésért felelős krikettkormányzati testületnek, akik megfelelő lépéseket tesznek a kapitánnyal, minden egyéb érintett személlyel, és ha szükséges, a csapattal szemben.



A krikett szabályai magyarul

41.3.5 Ha a játékvezetők egyetértenek abban, hogy a mérkőzésen újabb eset fordul elő, hogy ugyanez a csapat sportszerűtlenül megváltoztatja a labda állapotát, akkor:

41.3.5.1 Meg kell ismételni a 41.3.4.1-ben és a 41.3.4.2-ben leírt eljárást.

Ha az újabb szabálysértést a dobó és mezőnyjátékot végző csapat követi el, akkor a dobójátékos végén álló játékvezetőnek:

41.3.5.2 Utasítania kell a dobó és mezőnyjátékot végző csapat kapitányát, hogy azonnali hatállyal függesse fel azt a dobójátékost, aki az előző dobást végrehajtotta; az illető már nem dobhat többé ezen a mérkőzésen. Továbbá:

- Tájékoztatnia kell a kapuknál levő ütőjátékosokat, és amint lehet, az ütőcsapat kapitányát tettének okáról,
- és ha szükséges, a játszmát egy másik dobójátékosnak kell befejeznie, aki nem dobott az előző játszmában, és majd nem dobhat a következőben sem.

41.4 Szándékos kísérlet az aktív ütőjátékos megzavarására

41.4.1 Bármely mezőnyjátékos részéről sportszerűtlen, ha szándékos kísérletet tesz az aktív ütőjátékos megzavarására, amikor az a dobást fogadja vagy felkészül a dobás fogadására.

41.4.2 Ha valamelyik játékvezető úgy értékeli, hogy egy mezőnyjátékos valamely cselekedete ilyen szándéknak minősül, akkor azonnal holt labdát kell kiáltania és jeleznie, majd tájékoztatnia kell a másik játékvezetőt a kiáltás okáról. A dobójátékos végén álló játékvezetőnek ezután:

- 5 büntetőpontot kell az ütőcsapat javára írnia,
- és tájékoztatnia kell a dobó és mezőnyjátékot végző csapat kapitányát, az ütőjátékosokat, és amint lehet, az ütőcsapat kapitányát tettének okáról.

Ebből a dobásból egyik ütőjátékos sem eshet ki, és a dobást nem szabad beleszámítani a játszma 6 dobása közé.

A mérkőzés után amint lehetséges, a játékvezetőknek együttesen jelentenie kell az esetet a szabályt megsértő csapat vezetőségének és a mérkőzésért felelős krikettkormányzati testületnek, akik megfelelő lépéseket tesznek a kapitánnyal, minden egyéb érintett személlyel, és ha szükséges, a csapattal szemben.



A krikett szabályai magyarul

41.5 Ütőjátékos szándékos zavarása, megtévesztése vagy akadályozása

41.5.1 A 41.4-en kívül bármely mezőnyjátékos részéről sportszerűtlen dolog szóval vagy tettel szándékosan megzavarni, megtéveszteni vagy akadályozni bármelyik ütőjátékost, miután az aktív ütőjátékos fogadta a dobást.

41.5.2 Mindig valamelyik játékvezető feladata eldönteni, hogy egy megzavarás, megtévesztés vagy akadályozás szándékos volt-e.

41.5.3 Ha valamelyik játékvezető úgy ítéli meg, hogy a játékos megvalósította vagy megpróbálta megvalósítani a zavarást, a megtévesztést vagy az akadályozást, akkor azonnal holt labdát kell kiáltania és jeleznie, és tájékoztatnia kell a másik játékvezetőt a kiáltás okáról.

41.5.4 Ebből a dobásból egyik ütőjátékos sem eshet ki.

41.5.5 Ha az akadályozás fizikai érintkezéssel is jár, a játékvezetőknek együtt kell eldöntenie, hogy fennáll-e valamely, a 42. törvényben (A játékosok magatartása) említett sérelem.

41.5.5.1 Ha fennáll valamely, a 42. törvényben (A játékosok magatartása) említett sérelem, akkor alkalmazniuk kell mind az ott megkövetelt vonatkozó eljárásokat, mind a 41.5.7-41.5.9-ben leírtakat.

41.5.5.2 Ha úgy értékelik, hogy nem áll fenn semelyik, a 42. törvényben (A játékosok magatartása) említett sérelem, akkor a 41.5.6-41.5.10-ben leírtakat kell alkalmazniuk.

41.5.6 A dobójátékos végén álló játékvezetőnek:

- 5 büntetőpontot kell az ütőcsapat javára írnia,
- és tájékoztatnia kell a dobó és mezőnyjátékot végző csapat kapitányát, valamint amint lehetséges, az ütőcsapat kapitányát tettének okáról.

41.5.7 A dobás nem számolandó bele a játszma 6 dobásába.

41.5.8 Minden, a sérelmet megelőzően az ütőjátékosok által teljesített futásért megjár a pont, csakúgy, mint bármely büntetőpont bármely csapatnak. Továbbá jár pont a folyamatban levő futásért is, függetlenül attól, hogy az ütősök elhaladtak-e már egymás mellett a sérelem pillanatában.

41.5.9 A kapuknál levő ütőjátékosoknak kell eldönteniük, hogy a következő dobást melyikük fogadja majd.



A krikett szabályai magyarul

41.5.10 A mérkőzés után amint lehetséges, a játékvezetőknek együttesen jelentenie kell az esetet a szabályt megsértő csapat vezetőségének és a mérkőzésért felelős krikettkormányzati testületnek, akik megfelelő lépéseket tesznek a kapitánnyal, minden egyéb érintett személlyel, és ha szükséges, a csapattal szemben.

41.6 Veszélyes és sportszerűtlen röviden pattanó dobások

41.6.1 A röviden pattanó dobások veszélyesek, ha a dobójátékos végén álló játékvezető, figyelembe véve az aktív ütőjátékos képességeit, úgy véli, hogy a dobások sebessége, hossza, magassága és iránya miatt jó eséllyel sérülést okozhatnak az ütőjátékosnak. Azt a tényt, hogy az ütőjátékos védőfelszerelést visel, figyelmen kívül kell hagyni.

41.6.2 A dobójátékos végén álló játékvezető úgy tekintheti, hogy noha a röviden pattanó dobások nem veszélyesek a 41.6.1 szerint, de sportszerűtlenek, ha ismétlődően az ütővonalon egyenesen álló ütőjátékos fejmagassága fölé pattannak. Lásd még: 21.10 (A labda az aktív ütőjátékos fejmagassága fölé pattanik).

41.6.3 Amint a játékvezető úgy dönt, hogy a röviden pattanó dobások a 41.6.1 alapján veszélyessé, vagy a 41.6.2 alapján sportszerűtlenné váltak, rossz dobást kell kiáltania és jeleznie. Amikor a labda holtta válik, a játékvezetőnek figyelmeztetnie kell a dobójátékost, jelezve, hogy ez az első és utolsó figyelmeztetés, valamint tájékoztatnia kell a másik játékvezetőt, a dobó és mezőnyjátékot végző csapat kapitányát és az ütőjátékosokat a történetekről.

A figyelmeztetés a dobójátékosra csak az adott játékrészben érvényes.

41.6.4 Ha ugyanez a játékos ugyanebben a játékrészben ismét a fentiek szerint dob, a játékvezetőnek:

- rossz dobást kell kiáltania és jeleznie,
- és amikor a labda holtta válik, utasítania kell a dobó és mezőnyjátékot végző csapat kapitányát, hogy azonnali hatállyal függeszse fel a dobójátékost.

Az így felfüggesztett dobójátékos ebben a játékrészben már nem dobhat többet.

Ha szükséges, a játszmát egy másik dobónak kell befejeznie, aki nem dobott az előző játszmában, és majd nem dobhat a következőben sem.

A játékvezetőnek be kell számolnia az esetről az ütőjátékosoknak, és amint lehet, az ütőcsapat kapitányának is.



A krikett szabályai magyarul

A mérkőzés után amint lehetséges, a játékvezetőknek együttesen jelentenie kell az esetet a szabályt megsértő csapat vezetőségének és a mérkőzésért felelős krikettkormányzati testületnek, akik megfelelő lépéseket tesznek a kapitánnyal, minden egyéb érintett személlyel, és ha szükséges, a csapattal szemben.

41.6.5 A 41.6.3-ban és 41.6.4-ben leírt figyelmeztetések függetlenek a 41.7-ben leírt intézkedésektől és figyelmeztetésektől.

41.7 Veszélyes és sportszerűtlen nem pattanó dobások

41.7.1 Minden dobás, amely pattanás nélkül az ütővonalon egyenesen álló ütőjátékos derékmagasságán felül száll vagy szállna, sportszerűtlen. Ha ilyen dobás történik, a játékvezetőnek rossz dobást kell kiáltania és jeleznie.

41.7.2 A 41.7.1-ben leírt dobás veszélyes is, ha a dobójátékos végén álló játékvezető úgy ítéli meg, hogy fennáll az aktív ütőjátékos sérülésének kockázata. Egy ilyen ítélet hozatalakor a játékvezetőnek:

- Nem szabad figyelembe vennie, hogy az aktív ütőjátékos védőfelszerelést visel,
- és tekintetbe kell vennie a dobás sebességét, magasságát és irányát, valamint az aktív ütőjátékos képességeit, és azt, hogy az ilyen dobások mennyire ismétlődőek.

41.7.3 Ha a játékvezető úgy értékeli, hogy a 41.7.2 alapján egy vagy sorozatban több nem pattanó dobás veszélyes, akkor, amikor a labda holt, meg kell ismételnie a rossz dobás jelzését a pontozók felé, és figyelmeztetnie kell a dobójátékost, jelezve, hogy ez az első és utolsó figyelmeztetés. A játékvezetőnek tájékoztatnia kell továbbá a másik játékvezetőt, a dobó és mezőnyjátékot végző csapat kapitányát és az ütőjátékosokat a történekről. A figyelmeztetés az adott dobójátékosra csak ebben a játékrészben érvényes.

41.7.4 Ha ugyanebben a játékrészben ugyanennek a játékosnak még egyszer lesz ilyen jellegű veszélyes dobása, akkor a játékvezetőnek:

- Rossz dobást kell kiáltania és jeleznie,
- amikor a labda holt, utasítania kell a dobó és mezőnyjátékot végző csapat kapitányát, hogy azonnali hatállyal függessze fel dobójátékosát,
- és tájékoztatnia kell a másik játékvezetőt tettének okáról.

Az így felfüggesztett dobójátékos ebben a játékrészben már nem dobhat többet.



A krikett szabályai magyarul

Ha szükséges, a játszmát egy másik dobónak kell befejeznie, aki nem dobott az előző játszmában, és majd nem dobhat a következőben sem.

Továbbá a játékvezetőnek be kell számolnia az esetről az ütőjátékosoknak, és amint lehet, az ütőcsapat kapitányának is.

A mérkőzés után amint lehetséges, a játékvezetőknek együttesen jelentenie kell az esetet a szabályt megsértő csapat vezetőségének és a mérkőzésért felelős krikettkormányzati testületnek, akik megfelelő lépéseket tesznek a kapitánnyal, minden egyéb érintett személlyel, és ha szükséges, a csapattal szemben.

41.7.5 A 41.7.3-ban és 41.7.4-ben leírt figyelmeztetések és lépések függetlenek a 41.6-ban leírtaktól.

41.7.6 Ha a játékvezető úgy ítéli meg, hogy a dobó szándékosan dobott olyan nem pattanó dobást, ami a 41.7.1 szerint sportszerűtlennek minősül, akkor a 41.7.3-ban leírt figyelmeztetéstől el kell tekinteni, viszont a játékvezetőnek:

- Azonnal rossz dobást kell kiáltania és jeleznie,
- amikor a labda holt, utasítania kell a dobó és mezőnyjátékos végző csapat kapitányát, hogy azonnali hatállyal függessze fel dobójátékosát,
- és tájékoztatnia kell a másik játékvezetőt tettének okáról.

Az így felfüggesztett dobójátékos ebben a játékrészben már nem dobhat többet.

Ha szükséges, a játszmát egy másik dobónak kell befejeznie, aki nem dobott az előző játszmában, és majd nem dobhat a következőben sem.

Továbbá a játékvezetőnek be kell számolnia az esetről az ütőjátékosoknak, és amint lehet, az ütőcsapat kapitányának is.

A mérkőzés után amint lehetséges, a játékvezetőknek együttesen jelentenie kell az esetet a szabályt megsértő csapat vezetőségének és a mérkőzésért felelős krikettkormányzati testületnek, akik megfelelő lépéseket tesznek a kapitánnyal, minden egyéb érintett személlyel, és ha szükséges, a csapattal szemben.

41.8 Rossz dobás az ütővonal elé való szándékos belépéssel

Ha a játékvezető úgy ítéli meg, hogy a dobójátékos szándékosan belépve az ütővonal elé rosszat dobott, akkor

- azonnal rossz dobást kell kiáltania és jeleznie,



A krikett szabályai magyarul

- amikor a labda holt, utasítania kell a dobó és mezőnyjátékot végző csapat kapitányát, hogy azonnali hatállyal függessze fel dobójátékosát,
- és tájékoztatnia kell a másik játékvezetőt tettének okáról.

Az így felfüggesztett dobójátékos ebben a játékrészben már nem dobhat többet.

Ha szükséges, a játszmát egy másik dobónak kell befejeznie, aki nem dobott az előző játszmában, és majd nem dobhat a következőben sem.

Továbbá a játékvezetőnek be kell számolnia az esetről az ütőjátékosoknak, és amint lehet, az ütőcsapat kapitányának is.

A mérkőzés után amint lehetséges, a játékvezetőknek együttesen jelentenie kell az esetet a szabályt megsértő csapat vezetőségének és a mérkőzésért felelős krikettkormányzati testületnek, akik megfelelő lépéseket tesznek a kapitánnyal, minden egyéb érintett személlyel, és ha szükséges, a csapattal szemben.

41.9 A dobó és mezőnyjátékot végző csapat időhúzása

41.9.1 Sportszerűtlen, ha egy mezőnyjátékos húzza az időt.

41.9.2 Ha valamelyik játékvezető úgy értékeli, hogy a játszma indokolatlanul lassan halad előre, vagy a dobó és mezőnyjátékot végző csapat kapitánya vagy bármelyik mezőnyjátékos bármilyen módon húzza az időt, akkor az első ilyen alkalommal:

- ha a labda játékban van, holt labdát kell kiáltania és jeleznie,
- és tájékoztatnia kell a másik játékvezetőt a történetekről.

A dobójátékos végén álló játékvezetőnek ezután:

- figyelmeztetnie kell a dobó és mezőnyjátékot végző csapat kapitányát, jelezve, hogy ez az első és utolsó figyelmeztetés,
- és tájékoztatnia kell az ütőjátékosokat a történetekről.

41.9.3 Ha valamelyik játékvezető úgy értékeli, hogy ugyanebben a játékrészben valamelyik mezőnyjátékos ismét húzza az időt, akkor:

- ha a labda játékban van, holt labdát kell kiáltania és jeleznie,
- és tájékoztatnia kell a másik játékvezetőt a történetekről.

A dobójátékos végén álló játékvezetőnek ezután:

- ha az időhúzás nem egy játszma során történik, akkor 5 büntetőpontot kell az ütőcsapat javára írnia, és tájékoztatnia kell a dobó és mezőnyjátékot végző csapat kapitányát tettének okáról,



A krikett szabályai magyarul

- vagy ha az időhúzás egy játszma lefolyása során történik, akkor utasítania kell a dobó és mezőnyjátékot végző csapat kapitányát, hogy azonnali hatállyal függessze fel dobójátékosát,

Az így felfüggesztett dobójátékos ebben a játékrészben már nem dobhat többet.

Ha szükséges, a játszmát egy másik dobónak kell befejeznie, aki nem dobott az előző játszmában, és majd nem dobhat a következőben sem.

Továbbá a játékvezetőnek be kell számolnia az esetről az ütőjátékosoknak, és amint lehet, az ütőcsapat kapitányának is.

A mérkőzés után amint lehetséges, a játékvezetőknek együttesen jelentenie kell az esetet a szabályt megsértő csapat vezetőségének és a mérkőzésért felelős krikettkormányzati testületnek, akik megfelelő lépéseket tesznek a kapitánnyal, minden egyéb érintett személlyel, és ha szükséges, a csapattal szemben.

41.10 Ütőjátékos húzza az időt

41.10.1 Sportszerűtlen, ha egy ütőjátékos húzza az időt. Normális körülmények között az aktív ütőjátékosnak mindig készen kell állnia az ütésre, ha a dobójátékos készen áll a nekifutásra.

41.10.2 Ha bármelyik ütőjátékos az előbb leírtaknak való meg nem feleléssel vagy más módon húzza az időt, akkor a következő eljárást kell alkalmazni. Ha ez az első alkalom, akkor vagy mielőtt a dobójátékos elkezdi a nekifutást, vagy amikor a labda holtá válik, a játékvezetőnek:

- figyelmeztetnie kell mindkét ütőjátékost, jelezve, hogy ez az első és utolsó figyelmeztetés. A figyelmeztetés a játékrész végéig érvényes. A játékvezetőnek minden újabb, a következőkben pályára lépő ütőjátékost figyelmeztetnie kell.
- tájékoztatnia kell a másik játékvezetőt a történetekről,
- és tájékoztatnia kell a dobó és mezőnyjátékot végző csapat kapitányát, valamint amint lehetséges, az ütőcsapat kapitányát a történetekről.

41.10.3 Ha ugyanebben a játékrészben bármelyik ütőjátékos újabb időhúzást követ el, akkor a játékvezetőnek a megfelelő pillanatban, amikor a labda holt:

- 5 büntetőpontot kell a dobó és mezőnyjátékot végző csapat javára írnia,
- tájékoztatnia kell a másik játékvezetőt tettének okáról,



A krikett szabályai magyarul

- és tájékoztatnia kell a másik ütőjátékost, a dobó és mezőnyjátékot végző csapat kapitányát, valamint amint lehet, az ütőcsapat kapitányát a történekről.

A mérkőzés után amint lehetséges, a játékvezetőknek együttesen jelentenie kell az esetet a szabályt megsértő csapat vezetőségének és a mérkőzésért felelős krikettkormányzati testületnek, akik megfelelő lépéseket tesznek a kapitánnyal, minden egyéb érintett személlyel, és ha szükséges, a csapattal szemben.

41.11 A védett terület

A védett terület definíciója a következő: a dobósáv azon része, amelyet az a téglalap határol, amelynek két oldala a két ütővonallal párhuzamos, azok előtt 1,52 méterrel húzódó két képzeletbeli vonal, másik két oldala pedig a két kapu két középső karóját összekötő képzeletbeli vonallal párhuzamos, annak két oldalán 30,48 cm távolságra húzódó két képzeletbeli vonal.

41.12 Mezőnyjátékos károsítja a dobósávot

41.12.1 A dobósávban történő szándékos vagy elkerülhető károkozás sportszerűtlen. A mezőnyjátékost úgy tekintik, hogy elkerülhető kárt okoz a dobósávban, ha valamelyik játékvezető szerint az illető megmagyarázható ok nélkül a dobósávban tartózkodik.

41.12.2 Ha egy mezőnyjátékos elkerülhető kárt okoz a dobósávban, kivéve a 41.13.1-ben leírt esetet, akkor, ha ez az első ilyen alkalom, az esetet meglátó játékvezetőnek, amikor a labda holt, tájékoztatnia kell a másik játékvezetőt. A dobójátékos végén álló játékvezetőnek ezután:

- figyelmeztetnie kell a dobó és mezőnyjátékot végző csapat kapitányát, jelezve, hogy ez az első és utolsó figyelmeztetés. A figyelmeztetés a játékrész végéig érvényes.
- tájékoztatnia kell az ütőjátékosokat a történekről.

41.12.3 Ha ugyanebben a játékrészben bármelyik mezőnyjátékos újra elkerülhető kárt okoz a dobósávban, akkor az esetet meglátó játékvezetőnek, amikor a labda holt, tájékoztatnia kell a másik játékvezetőt. A dobójátékos végén álló játékvezetőnek ezután:

- ha fennáll, rossz dobást vagy széles dobást kell jeleznie a pontozóknak,
- 5 büntetőpontot kell az ütőcsapat javára írnia,
- meg kell adnia minden esetleges további 5 büntetőpontot,
- tájékoztatnia kell a dobó és mezőnyjátékot végző csapat kapitányát tettének okáról,



A krikett szabályai magyarul

- és tájékoztatnia kell az ütőjátékosokat, valamint amint lehet, az ütőcsapat kapitányát a történekről.

A mérkőzés után amint lehetséges, a játékvezetőknek együttesen jelentenie kell az esetet a szabályt megsértő csapat vezetőségének és a mérkőzésért felelős krikettkormányzati testületnek, akik megfelelő lépéseket tesznek a kapitánnyal, minden egyéb érintett személlyel, és ha szükséges, a csapattal szemben.

41.13 A dobójátékos a védett területre fut

41.13.1 Sportszerűtlen, ha a dobójátékos magyarázható ok nélkül lendületből ráfut a védett területre, függetlenül attól, hogy a labdát eldobta-e.

41.13.2 Ha egy dobójátékos megsérti az előző szabályt, és ez az első ilyen alkalom, akkor a játékvezetőnek, ha a labda holt,

- figyelmeztetnie kell a dobót, és tájékoztatnia kell a másik játékvezetőt a történekről. A figyelmeztetés az adott dobójátékosra a játékrész végéig érvényes.
- tájékoztatnia kell a dobó és mezőnyjátékot végző csapat kapitányát, valamint az ütőjátékosokat a történekről.

41.13.3 Ha ugyanebben a játékrészben ugyanez a dobójátékos még egyszer megsérti a szabályt, akkor a játékvezetőnek meg kell ismételnie az előző eljárást, jelezve, hogy ez volt az utolsó figyelmeztetés. Ez a figyelmeztetés szintén a játékrész végéig érvényes.

41.13.4 Ha ugyanebben a játékrészben ugyanez a dobójátékos harmadszor is megsérti a szabályt, akkor a játékvezetőnek, ha a labda holt,

- utasítania kell a dobó és mezőnyjátékot végző csapat kapitányát, hogy azonnali hatállyal függeszse fel dobójátékosát. Ha szükséges, a játszmát egy másik dobónak kell befejeznie, aki nem dobott az előző játszmában, és majd nem dobhat a következőben sem. A felfüggesztett dobójátékos ebben a játékrészben már nem dobhat többet.
- tájékoztatnia kell a másik játékvezetőt tettének okáról,
- és tájékoztatnia kell az ütőjátékosokat, és amint lehet, az ütőcsapat kapitányát a történekről.

A mérkőzés után amint lehetséges, a játékvezetőknek együttesen jelentenie kell az esetet a szabályt megsértő csapat vezetőségének és a mérkőzésért felelős krikettkormányzati testületnek, akik megfelelő



A krikett szabályai magyarul

lépéseket tesznek a kapitánnyal, minden egyéb érintett személlyel, és ha szükséges, a csapattal szemben.

41.14 Ütőjátékos károsítja a dobósávot

41.14.1 A dobósávban történő szándékos vagy elkerülhető károkozás sportszerűtlen. Ha az aktív ütőjátékos belép a védett területre, amikor megjártssa a labdát vagy a labda felé üt, akkor utána azonnal le kell lépnie a védett területről. Az ütőjátékost úgy tekintik, hogy elkerülhető kárt okoz a dobósávban, ha valamelyik játékvezető szerint az illető megmagyarázható ok nélkül tartózkodik a dobósávban.

41.14.2 Ha valamelyik ütőjátékos szándékos vagy elkerülhető kárt okoz a dobósávban, kivéve a 41.15-ben említett esetet, akkor ha ez az első ilyen alkalom, az esetet meglátó játékvezetőnek, amikor a labda holt, tájékoztatnia kell a másik játékvezetőt. A dobójátékos végén álló játékvezetőnek ezután:

- figyelmeztetnie kell mindkét ütőjátékost hogy az eset sportszerűtlen, és jeleznie kell, hogy ez az első és utolsó figyelmeztetés. A figyelmeztetés a játékrész végéig érvényes. A játékvezetőnek a továbbiakban pályára jövő újabb ütőjátékosokat is figyelmeztetnie kell.
- tájékoztatnia kell a dobó és mezőnyjátékot végző csapat kapitányát, valamint amint lehetséges, az ütőcsapat kapitányát a történetekről.

41.14.3 Ha ugyanebben a játékrészben bármelyik ütőjátékos ismét elkerülhető kárt okoz a dobósávban, akkor az esetet meglátó játékvezetőnek, amikor a labda holt, tájékoztatnia kell a másik játékvezetőt. A dobójátékos végén álló játékvezetőnek ezután:

- meg kell tiltania a futásokat az ütőcsapatnak,
- vissza kell küldenie minden ki nem esett ütőjátékost az eredeti dobósávvégére,
- ha fennáll, akkor rossz dobást vagy széles dobást kell jeleznie a pontozóknak,
- 5 büntetőpontot kell a dobó és mezőnyjátékot végző csapat javára írnia,
- meg kell adnia minden további esetleges 5-pontos büntetést, kivéve a 28.3-ban (A mezőnyjátékot végző csapathoz tartozó védősisakok) említettet,
- és tájékoztatnia kell a dobó és mezőnyjátékot végző csapat kapitányát, valamint amint lehetséges, az ütőcsapat kapitányát a történetekről.



A krikett szabályai magyarul

A mérkőzés után amint lehetséges, a játékvezetőknek együttesen jelentenie kell az esetet a szabályt megsértő csapat vezetőségének és a mérkőzésért felelős krikettkormányzati testületnek, akik megfelelő lépéseket tesznek a kapitánnyal, minden egyéb érintett személlyel, és ha szükséges, a csapattal szemben.

41.15 Aktív ütőjátékos a védett területen

41.15.1 Az aktív ütőjátékos nem állhat a védett területen vagy ahhoz olyan közel, hogy a gyakori belépés elkerülhetetlen legyen.

Az aktív ütőjátékos az őrállást segítő jelölést tehet a dobósávon, feltéve, hogy egyik jelölés sincs indokolatlanul közel a védett területhez.

41.15.2 Ha az aktív ütőjátékos megszegi a 41.15.1-ben leírtak bármelyikét, akkor az esetet meglátó játékvezetőnek, feltéve, hogy a dobójátékos még nem vette el a dobólépést, azonnal holt labdát kell kiáltania és jeleznie, ha viszont felvette a dobólépést, akkor meg kell várnia, amíg a labda holttá válik. Ezek után tájékoztatnia kell a másik játékvezetőt a történekről.

A dobójátékos végén álló játékvezetőnek ezután:

- figyelmeztetnie kell az aktív ütőjátékost hogy az eset sportszerűtlen, és jeleznie kell, hogy ez az első és utolsó figyelmeztetés. A figyelmeztetés a játékrész végéig érvényes. A játékvezetőnek az inaktív ütőjátékost és a továbbiakban pályára jövő újabb ütőjátékosokat is tájékoztatnia kell erről.
- tájékoztatnia kell a dobó és mezőnyjátékot végző csapat kapitányát, valamint amint lehetséges, az ütőcsapat kapitányát a történekről.

41.15.3 Ha ugyanebben a játékrészben bármelyik ütőjátékos újra megszegi a 41.15.1-ben leírtak bármelyikét, akkor az esetet meglátó játékvezetőnek, feltéve, hogy a dobójátékos még nem vette el a dobólépést, azonnal holt labdát kell kiáltania és jeleznie, ha viszont felvette a dobólépést, akkor meg kell várnia, amíg a labda holttá válik. Ezek után tájékoztatnia kell a másik játékvezetőt a történekről.

A dobójátékos végén álló játékvezetőnek ezután:

- meg kell tiltania a futásokat az ütőcsapatnak,
- vissza kell küldenie minden ki nem esett ütőjátékost az eredeti dobósávvégére,
- ha fennáll, akkor rossz dobást vagy széles dobást kell jeleznie a pontozóknak,



A krikett szabályai magyarul

- 5 büntetőpontot kell a dobó és mezőnyjátékot végző csapat javára írnia,
- meg kell adnia minden további esetleges 5-pontos büntetést, kivéve a 28.3-ban (A mezőnyjátékot végző csapathoz tartozó védősisakok) említettet,
- és tájékoztatnia kell a dobó és mezőnyjátékot végző csapat kapitányát, valamint amint lehetséges, az ütőcsapat kapitányát a történekekről.

A mérkőzés után amint lehetséges, a játékvezetőknek együttesen jelentenie kell az esetet a szabályt megsértő csapat vezetőségének és a mérkőzésért felelős krikettkormányzati testületnek, akik megfelelő lépéseket tesznek a kapitánnyal, minden egyéb érintett személlyel, és ha szükséges, a csapattal szemben.

41.16 Inaktív ütőjátékos korán hagyja el a térfelét

41.16.1 Ha az inaktív ütőjátékos a térfelén kívül tartózkodik, miután a labda játékba jött, addig a pillanatig, amikor a dobójátékos normál esetben várható, hogy eldobja a labdát, akkor az inaktív ütőjátékos kifutással kiejthető. Ezen körülmények esetén az inaktív ütőjátékos kifutással kiesik, ha a térfelén kívül tartózkodik, amikor kapuja összedől azáltal, hogy a dobójátékos rádobja a labdát a karókra vagy a labdát tartó kezével összedönti azt, függetlenül attól, hogy a labda el lett-e dobva.

41.16.2 Ha a labda nem lett eldobva, és apellálás történik, akkor

- a játékvezetőnek döntést kell hoznia, hogy történt-e kifutás. Ha a játékos nem esik ki, akkor amint lehet, holt labdát kell kiáltani és jelezni.
- a dobás nem számít bele a játszma 6 dobása közé.

41.16.3 Ha a labda el lett dobva, és apellálás történik, akkor

- a játékvezetőnek döntést kell hoznia, hogy történt-e kifutás.
- Ha az inaktív ütőjátékos nem esik ki, akkor a labda játékban marad, és a 21.6 (Dobójátékos a dobás során ledönti a kaput) alkalmazandó.
- Ha az inaktív ütőjátékos kiesik, akkor a dobás nem számít bele a játszma 6 dobása közé.

41.17 Ütőjátékosok lopva próbálnak futást szerezni

41.17.1 Sportszerűtlen, ha az ütőjátékosok lopva próbálnak futást szerezni a dobójátékos nekifutása alatt. Hacsak a dobójátékos nem kísérli meg kifutással kiejteni valamelyiküket (lásd: 41.16 és 21.4



A krikett szabályai magyarul

(Dobójátékos a dobás előtt az ütőjátékos felé hajítja a labdát)), akkor a játékvezetőnek:

- holt labdát kell kiáltania és jeleznie, amikor az ütőjátékosok elhaladnak egymás mellett egy futáslopási kísérletben,
- és tájékoztatnia kell a másik játékvezetőt tettének okáról.

A dobójátékos végén álló játékvezetőnek ezután:

- vissza kell küldenie minden ki nem esett ütőjátékost az eredeti dobósávvégére,
- 5 büntetőpontot kell a dobó és mezőnyjátékot végző csapat javára írnia,
- meg kell adnia minden további esetleges 5-pontos büntetést, kivéve a 28.3-ban (A mezőnyjátékot végző csapathoz tartozó védősisakok) említettet,
- és tájékoztatnia kell a dobó és mezőnyjátékot végző csapat kapitányát, valamint amint lehetséges, az ütőcsapat kapitányát tettének okáról.

A mérkőzés után amint lehetséges, a játékvezetőknek együttesen jelentenie kell az esetet a szabályt megsértő csapat vezetőségének és a mérkőzésért felelős krikettkormányzati testületnek, akik megfelelő lépéseket tesznek a kapitánnyal, minden egyéb érintett személlyel, és ha szükséges, a csapattal szemben.

41.18 Büntetőpontok

41.18.1 Amikor büntetőpontok kerülnek jóváírásra bármelyik csapatnak, akkor holt labda idején a játékvezetőnek jeleznie kell a büntetőpontokat a pontozóknak. Lásd: 2.13 (Jelzések).

41.18.2 A büntetőpontokat minden esetben meg kell adni, amikor a törvény előírja, akkor is, ha már kialakult a mérkőzés eredménye. Lásd: 16.6 (A győzelmet hozó ütés vagy extrák).

Jegyezzük meg viszont, hogy alkalmazandók a büntetőpontok adására vonatkozó korlátozásokat tartalmazó 23.3 (Meg nem adandó „testet érintve mellé”-k), 25.7 (Korlátozás az aktív ütőjátékos küldöncére), 28.3 (A mezőnyjátékot végző csapathoz tartozó védősisakok) és 34.4 (Engedélyezett futások a labda szabályos egynél többszöri megütése után) pontok.

41.18.3 Amikor az ütőcsapat javára írnak 5 büntetőpontot:

- ezeket büntető extraként kell elszámolni, és minden más büntetőpont mellett járnak.



A krikett szabályai magyarul

- akkor adják őket, amikor a labda holt, és nem tekintendők úgy, mint akár a közvetlenül megelőző vagy a következő dobásból származó pontok, hanem az ezekből a dobásokból származó pontokhoz hozzáadandók.
- az ütőjátékosok nem cserélhetnek helyet csupán a büntetőpontok adása miatt.

41.18.4 Amikor a dobó és mezőnyjátékot végző csapat javára írnak 5 büntetőpontot, akkor ezt a csapat előzőleg befejezett játékrésze alatt megszerzett pontokhoz kell hozzáadni büntető extraként elszámolva. Ha a csapat még nem fejezett be játékrészt, akkor a pontokat a következő játékrészükhöz kell elszámolni.

41.19 Sportszerűtlen cselekvések

41.19.1 Ha valamelyik játékvezető valamely játékos olyan tettét, amit nem fednek le a törvények, sportszerűtlennek értékeli, akkor, ha szükséges, holt labdát kell kiáltania és jeleznie, amint világossá válik, hogy a kiáltás nem okozna hátrányt a másik csapat számára. Ezután tájékoztatnia kell a másik játékvezetőt.

A dobójátékos végén álló játékvezetőnek

41.19.1.1 Ha ez volt a csapat első elkövetett sérelme,

- oda kell hívnia a sérelmet okozó csapat kapitányát, és ki kell adnia számára egy első és utolsó figyelmeztetést, ami a mérkőzés végéig érvényes csapatának minden tagjára.
- figyelmeztetnie kell a kapitányt, hogy minden további hasonló, csapatának bármely tagja által elkövetett sérelem 5 büntetőpontnak az ellenfél javára történő írását vonja maga után.

41.19.1.2 Ha ez nem az első elkövetett sérelme volt a csapatnak, akkor 5 büntetőpontot kell az ellenfél javára írni.

41.19.1.3 A mérkőzés után amint lehetséges, a játékvezetőknek együttesen jelentenie kell az esetet a szabályt megsértő csapat vezetőségének és a mérkőzésért felelős krikettkormányzati testületnek, akik megfelelő lépéseket tesznek a kapitánnyal, minden egyéb érintett személlyel, és ha szükséges, a csapattal szemben.



A krikett szabályai magyarul

42. törvény: A játékosok magatartása

42.1 Elfogadhatatlan magatartás

42.1.1 A játékvezetőknek minden elfogadhatatlan magatartás esetén intézkedniük kell. A sérelmek négy szintje és a hozzájuk tartozó játékvezetői intézkedések a 42.2-42.5 pontokban vannak azonosítva.

42.1.2 Ha valamelyik játékvezető úgy értékeli, hogy a mérkőzés bármely pillanatában valamelyik játékos magatartása elfogadhatatlan, akkor holt labdát kell kiáltania és jeleznie. Ezt a kiáltást késleltetni kell, amíg a játékvezető meg nem győződik arról, hogy nem okoz hátrányt a törvényt meg nem szegő csapatnak.

42.1.3 A játékvezetőnek jelentenie kell az ügyet a másik játékvezető felé, és együtt kell eldönteniük, hogy megtörtént-e az elfogadhatatlan magatartás. Ha igen, akkor el kell dönteniük, hogy az eset a négy szint melyikébe tartozik, ahogy az a 42.2-42.5-ben le van írva, és aztán alkalmazniuk kell a vonatkozó ellenintézkedéseket.

42.1.4 Mind a négy szint esetén, ha a sérelmet egy ütőjátékos követi el, akkor a játékvezetőknek be kell hívniuk az ütőcsapat kapitányát a pályára. Csak ennek a törvénynek a céljából a kapunál álló ütőjátékos nem képviselheti a kapitányát.

42.1.5 Mind a négy szint esetén:

- A játékidő az "Idő!" kiáltástól a "Játék!" kiáltásig elveszettnek számít, kivéve a szüneteket (11. törvény (A szünetek)) és a játékfelfüggesztéseket (2.8 (A játék felfüggesztése veszélyt vagy észszerűtlenséget okozó körülmények esetén)).
- Az aznapi játékzárasi időpontot el kell tolni ennek az időnek a hosszával.
- Ha alkalmazható, akkor csupán ennek az időnek a számlájára a mérkőzés utolsó órájára vonatkozóan nem szabad levonni a játszmák számából.

42.2 Első szintű sérelem és a játékvezető teendője

42.2.1 A játékos által elkövetett következő tettek bármelyike 1. szintű sérelem megvalósulását jelenti:

- A pálya, a felszerelések vagy a tartozékok rendeltetéstől eltérő, szándékos rossz használata.
- Szóban vagy tettekkel egyet nem értés mutatása a játékvezető döntésével szemben.
- A fennálló körülmények között obszcénnek, sértőnek vagy támadó jellegűnek számító nyelvezet használata.



A krikett szabályai magyarul

- Obszcén mozdulat megtétele.
- Túlzott mértékű apellálás.
- Apellálás közben a játékvezető irányába agresszív módon történő közeledés.
- Bármilyen más helytelen magatartás, amelynek jellegét a játékvezetők a többi első szintű sérelemmel egyenértékűnek ítélik.

42.2.2 Ha egy ilyen sérelem megvalósul, akkor a 42.2.2.1-42.2.2.6 közül a megfelelők alkalmazandók, függően attól is, hogy ez-e az első bármilyen szintű sérelem.

42.2.2.1 A játékvezetőnek "Idő!"-t kell kiáltania, ha szükséges.

42.2.2.2 A játékvezetőknek együtt be kell hívniuk a sérelmet elkövető játékos kapitányát, és tájékoztatniuk kell, hogy első szintű sérelem történt.

42.2.2.3 Ha ez az első szintű sérelem az első bármilyen szintű sérelem a csapat által, akkor a játékvezetőnek

42.2.2.3.1 ki kell adnia egy első és utolsó figyelmeztetést, ami a csapat minden tagjára érvényes a mérkőzés végéig.

42.2.2.3.2 figyelmeztetnie kell a sérelmet elkövető játékos kapitányát, hogy a további, csapatának bármely tagja által elkövetett első szintű sérelmek 5 büntetőpont adásával járnak az ellenfél csapata javára.

42.2.2.4 Ha ez az első szintű sérelem egy korábbi, bármilyen szintű, ugyanezen csapat által elkövetett sérelmet követ, akkor a játékvezetőnek 5 büntetőpontot kell az ellenfél csapatának javára írnia.

42.2.2.5 Amint kivitelezhető, a játékvezetőnek "Játék!"-ot kell kiáltania.

42.2.2.6 A mérkőzés után amint lehetséges, a játékvezetőknek együttesen jelentenie kell az esetet a szabályt megsértő csapat vezetőségének és a mérkőzésért felelős krikettkormányzati testületnek, akik megfelelő lépéseket tesznek a kapitánnyal, minden egyéb érintett személlyel, és ha szükséges, a csapattal szemben.

42.3 Második szintű sérelem és a játékvezető teendője

42.3.1 A játékos által elkövetett következő tettek bármelyike 2. szintű sérelem megvalósulását jelenti:

- Szóban vagy tettekkel komoly egyet nem értés mutatása a játékvezető döntésével szemben.



A krikett szabályai magyarul

- Meg nem felelő és szándékos fizikai kontaktus létesítése egy másik játékosal.
- A labda egy másik játékos, a játékvezető vagy egyéb személy felé való dobása meg nem felelő és veszélyes módon.
- A fennálló körülmények között obszcénnek vagy súlyosan sértőnek számító nyelvezet használata vagy mozdulat megtétele bármely más játékosal, játékvezetővel, csapattaggal vagy nézővel szemben.
- Bármilyen más helytelen magatartás, amelynek jellegét a játékvezetők a többi második szintű sérelemmel egyenértékűnek ítélik.

42.3.2 Ha egy ilyen sérelem megvalósul, akkor a 42.3.2.1-42.3.2.6 alkalmazandó.

42.3.2.1 A játékvezetőnek "Idő!"-t kell kiáltania, ha szükséges.

42.3.2.2 A játékvezetőknek együtt be kell hívniuk a sérelmet elkövető játékos kapitányát, és tájékoztatniuk kell, hogy második szintű sérelem történt.

42.3.2.3 A játékvezetőnek 5 büntetőpontot kell az ellenfél javára írnia.

42.3.2.4 A játékvezetőnek figyelmeztetnie kell a sérelmet elkövető játékos kapitányát, hogy a további, csapatának bármely tagja által elkövetett első szintű sérelemek 5 büntetőpont adásával járnak az ellenfél csapata javára.

42.3.2.5 Amint kivitelezhető, a játékvezetőnek "Játék!"-ot kell kiáltania.

42.3.2.6 A mérkőzés után amint lehetséges, a játékvezetőknek együttesen jelentenie kell az esetet a szabályt megsértő csapat vezetőségének és a mérkőzésért felelős krikettkormányzati testületnek, akik megfelelő lépéseket tesznek a kapitánnyal, minden egyéb érintett személlyel, és ha szükséges, a csapattal szemben.

42.4 Harmadik szintű sérelem és a játékvezető teendője

42.4.1 A játékos által elkövetett következő tettek bármelyike 3. szintű sérelem megvalósulását jelenti:

- Egy játékvezető megfélemlítése szóval vagy mozdulatokkal.
- Játékos vagy bármely más személy (kivéve a játékvezető) megtámadásával való fenyegetés. Lásd még: 42.5.1.

42.4.2 Ha egy ilyen sérelem megvalósul, akkor a 42.4.2.1-42.4.2.8 alkalmazandó.



A krikett szabályai magyarul

- 42.4.2.1 A játékvezetőnek "Idő!"-t kell kiáltania, ha szükséges.
- 42.4.2.2 A játékvezetőknek együtt be kell hívniuk a sérelmet elkövető játékos kapitányát, és tájékoztatniuk kell, hogy harmadik szintű sérelem történt.
- 42.4.2.3 A játékvezetőknek fel kell szólítaniuk a kapitányt, hogy távolítsa el a sérelmet elkövető játékosát a játéktérről egy olyan időszakra, amire a következők vonatkoznak:
- 42.4.2.3.1 Olyan mérkőzésen, ahol a játékrészekben nincs korlátozva a játszmák száma, ott a játékos felfüggesztésének 10 játszmán keresztül kell tartania. A felfüggesztéskor éppen zajló játszmából hátralevő dobások nem számítandók bele ebbe a 10-be.
- 42.4.2.3.2 Olyan mérkőzésen, ahol a játékrészekben korlátozva van a játszmák száma, a felfüggesztés a játékrész kezdetekor meghatározott összes játszma egyötödére vonatkozik. Ha a számítás részjátszmát eredményez, azt teljes játszmának kell számítani. A felfüggesztéskor éppen zajló játszmából hátralevő dobások nem számítandók bele a kiszámolt játszmákba.
- 42.4.2.3.3 Ha a sérelmet elkövető játékos egy mezőnyjátékos, akkor nem lehet helyette helyettesítőt beküldeni. A játékos a felfüggesztés letelte után visszatérhet a játéktérre, és akár azonnal dobhat is.
- 42.4.2.3.4 Ha egy dobójátékos kerül felfüggesztésre játszma közben, akkor a játszmát egy másik dobónak kell befejeznie, aki nem dobott az előző játszmában, és majd nem dobhat a következőben sem.
- 42.4.2.3.5 Ha a sérelmet elkövető játékos egy ki nem esett ütőjátékos, akkor csapatának egy másik tagjára kell cserélni. A felfüggesztett játékos a büntetés letelte után csak egy kapu elvesztésekor jöhet vissza ütni. Ha a felfüggesztés alatt nincs több ütőjátékos, aki pályára léphet, akkor a játékrész véget ér. Ha a felfüggesztett játékos valamilyen okból nem jön vissza a játékrész folytatásra, akkor úgy kell elkönyvelni, hogy „Visszavonult – nem esett ki”.
- 42.4.2.3.6 Ha a sérelmet elkövető játékos egy már kiesett ütőjátékos, akkor a felfüggesztés számítása nem kezdődik meg a következő játékrész kezdetéig. Továbbá ebben az esetben ez a játékos abban a játékrészben, amikor felfüggesztették, küldöncként sem vehet részt.
- 42.4.2.3.7 A játékvezetőnek figyelmeztetnie kell a sérelmet elkövető játékos kapitányát, hogy a további, csapatának bármely tagja által



A krikett szabályai magyarul

elkövetett első szintű sérelmek 5 büntetőpont adásával járnak az ellenfél csapata javára.

42.4.2.3.8 Ha a felfüggesztésből a játékrész végén letöltendő marad még valamennyi játszma, akkor azt át kell vinni a következő játékrészre. Ha a játékrész részjátszmával zárul, azt nem kell beszámítani letöltött felfüggesztésnek.

42.4.2.4 Amint lehetséges, a játékvezetőnek:

- 5 büntetőpontot kell az ellenfél javára írnia,
- hármás szintű sérelemért járó büntetést kell jeleznie a pontozóknak,
- és „Játék!”-ot kell kiáltania.

42.4.2.5 A mérkőzés után amint lehetséges, a játékvezetőknek együttesen jelentenie kell az esetet a szabályt megsértő csapat vezetőségének és a mérkőzésért felelős krikettkormányzati testületnek, akik megfelelő lépéseket tesznek a kapitánnyal, minden egyéb érintett személlyel, és ha szükséges, a csapattal szemben.

42.5 Negyedik szintű sérelem és a játékvezető teendője

42.5.1 A játékos által elkövetett következő tettek bármelyike 4. szintű sérelem megvalósulását jelenti:

- A játékvezető megtámadásával való fenyegetés.
- Nem megfelelő és szándékos fizikai kontaktus egy játékvezetővel.
- Egy játékos vagy bármely más személy fizikai megtámadása.
- Bármilyen más erőszakos cselekmény elkövetése.

42.5.2 Ha egy ilyen sérelem megvalósul, akkor a 42.5.2.1-42.5.2.5 alkalmazandó.

42.5.2.1 A játékvezetőnek "Idő!"-t kell kiáltania, ha szükséges.

42.5.2.2 A játékvezetőknek együtt be kell hívniuk a sérelmet elkövető játékos kapitányát, és tájékoztatniuk kell, hogy negyedik szintű sérelem történt.

42.5.2.3 A játékvezetőknek fel kell szólítaniuk a kapitányt, hogy távolítsa el a sérelmet elkövető játékosát a játéktérről egy olyan időszakra, amire a következők vonatkoznak:

42.5.2.3.1 Ha a sérelmet elkövető játékos egy mezőnyjátékos, akkor nem lehet helyette helyettesítőt beküldeni. Minden további játékrészben, amikor csapata ütne, az illetőt „Visszavonult – kiesett” megjegyzéssel kell elkönyvelni.



A krikett szabályai magyarul

42.5.2.3.2 Ha egy dobójátékos kerül felfüggesztésre játszma közben, akkor a játszmat egy másik dobónak kell befejeznie, aki nem dobott az előző játszmában, és majd nem dobhat a következőben sem.

42.5.2.3.3 Ha a sérelmet elkövető játékos egy ütőjátékos, akkor őt ebben a játékrészben és az esetleges további játékrészekben, amikor csapata ütne, „Visszavonult – kiesett” megjegyzéssel kell elkönyvelni, kivéve, ha a 32-39. törvények bármelyike alapján kiesett. Ha nincs több ütőjátékos, aki pályára léphet, akkor a játékrész véget ér.

42.5.2.3.4 A játékvezetőnek figyelmeztetnie kell a sérelmet elkövető játékos kapitányát, hogy a további, csapatának bármely tagja által elkövetett első szintű sérelmek 5 büntetőpont adásával járnak az ellenfél csapata javára.

42.5.2.4 Amint lehetséges, a játékvezetőnek:

- 5 büntetőpontot kell az ellenfél javára írnia,
- négyes szintű sérelemért járó büntetést kell jeleznie a pontozóknak,
- és „Játék!”-ot kell kiáltania.

42.5.2.5 A mérkőzés után amint lehetséges, a játékvezetőknek együttesen jelentenie kell az esetet a szabályt megsértő csapat vezetőségének és a mérkőzésért felelős krikettkormányzati testületnek, akik megfelelő lépéseket tesznek a kapitánnyal, minden egyéb érintett személlyel, és ha szükséges, a csapattal szemben.

42.6 A kapitány visszautasítja, hogy eltávolítsa a pályáról a játékosát

42.6.1 Ha egy kapitány visszautasítja a 42.4.2.3-ban vagy a 42.5.2.3-ban adott felszólítást, akkor a játékvezetőknek a 16.3-at (Mérkőzés győzelmének odaítélése a játékvezető által) kell alkalmazniuk.

42.6.2 Ha ugyanazon incidens esetén a 42.4.2.3 vagy a 42.5.2.3 volt alkalmazva mindkét csapatra, és mindkét kapitány visszautasítja a játékvezető felszólítását, akkor a játékvezetők leküldik a pályáról az összes játékost. A mérkőzés nem ér véget a 12.9-ben (A mérkőzés befejezése) leírtak szerint, és nem lesz eredménye a 16. törvény (Az eredmény) szerint.

42.7 Kiegészítések a 3. és 4. szintű sérelmekkel kapcsolatban

42.7.1 Ha egy játékos kapusként játszik, és 3. vagy 4. szintű sérelmet követ el, akkor a 24.1.2 (Mezőnyjátékosok helyettesítése) nem alkalmazandó, ami azt jelenti, hogy csak benevezett játékos játszhat



A krikett szabályai magyarul

kapusként, akkor is, ha egy másik mezőnyjátékos megsérül vagy megbetegszik, és helyettesítővel helyettesítik.

42.7.2 Egy benevezett játékos, akit helyettesítő vagy küldönc helyettesít, elszenved minden büntetést azokért a 3. és 4. szintű sérelmekért, amit a helyettesítője vagy a küldönce követ el.

42.7.2.1 Ha a sérelmet egy helyettesítő játékos követi el, akkor mind a benevezett játékos, mind a helyettesítő elszenvedi a 42.4.2.3-ban vagy a 42.5.2.3-ban leírt büntetést. Viszont csak a helyettesítő lesz benne a 42.4.2.5 vagy a 42.5.2.5 szerinti jelentésben.

42.7.2.2 Ha a sérelmet egy küldönc követi el, akkor mind a küldönc, mind az az ütőjátékos, akié a küldönc, elszenvedi a 42.4.2.3-ban vagy a 42.5.2.3-ban leírt büntetést. A 4-es szintű sérelemért járó büntetés (42.5.2.3) a küldöncre az egész mérkőzés végéig érvényes, de az ütőjátékosra, akinek ő a küldönce, csak a játékrész végéig.



A krikett szabályai magyarul

„A” függelék: A törvény szövegében nem szereplő fogalmak és meghatározások

A1 A mérkőzés

A1.1 A „játék” kifejezés néhol (például az előszóban) magát a krikettet jelenti általánosságban.

A1.2 A mérkőzés két csapat találkozója, amelyet a törvények szerint játszanak.

A1.3 A „pénzfeldobás” az a pénzfeldobás, amikor a játékrészekről döntenek.

A1.4 A „pénzfeldobás előtt” az bármilyen időpont a pénzfeldobás előtt azon a napon, amikor a mérkőzés várhatóan elkezdődik, vagy egynapos mérkőzés esetén azon a napon, amikor a mérkőzés esedékes.

A1.5 A „mérkőzés előtt” az bármilyen időpont a pénzfeldobás előtt, de bármelyik napon, nem szűkítve a pénzfeldobás napjára.

A1.6 A „mérkőzés alatt” az bármilyen időpont a pénzfeldobás után, a mérkőzés befejezése előtt, függetlenül attól, hogy éppen zajlik-e játék.

A1.7 A játék ideje az bármilyen időpont a „Játék!” és az „Idő!” felkiáltások között. Lásd: 12.1 (A „Játék!” felkiáltás) és 12.2 (Az „Idő!” felkiáltás).

A1.8 A mérkőzés lefolyása magába foglal minden eseményt, ami jelentőséggel bír a mérkőzés szempontjából a mérkőzés bármely napjának bármely időpontjában.

A2 Eszközök és felszerelések

A2.1 A mérkőzésen használt eszközök az ütő, a labda, a karók és a pálcák.

A2.2 Külső védőfelszerelés minden olyan látható helyen viselt ruházati elem, ami külső hatások ellen véd.

Ütőjátékos számára engedélyezett a védősisak, a külső lábszárvédő, a kesztyű, és ha látható, akkor az alkarvédő.

Mezőnyjátékos számára csak a védősisak az engedélyezett, kivéve a kapus esetén, mert neki engedélyezett a lábszárvédő és a kesztyű is.



A krikett szabályai magyarul

A2.3 A védősisak olyan fejfedő, amely kemény anyagból készül, és a fej, az arc vagy mindkettő védelmére szolgál. A krikett törvényeinek értelmezésekor ebbe beletartozik az arcvédő is.

A2.4 Egy ütőjátékos felszerelése maga az ütő, valamint minden külső védőfelszerelés, amit visel.

Egy mezőnyjátékos felszerelése minden külső védőfelszerelés, amit visel.

A2.5 Az ütő – a következők az ütő részének tekintendők:

- Maga a teljes krikettütő.
- A teljes kesztyű vagy kesztyűk, amit vagy amiket a játékos az ütőt tartó kezén vagy kezein visel.
- Az ütőt tartó kéz vagy kezek, ha a játékos nem visel kesztyűt azon a kezén.

A2.6 Úgy kell tekinteni, hogy az ütőjátékos a kezében tartja az ütőt, ha bármilyen érintkezés van a kéz vagy az azon viselt kesztyű és az ütő bármelyik része között.

A3 A játékterület

A3.1 A játéktér a határon belüli terület.

A3.2 A téglány egy speciálisan kialakított terület a játéktéren, amelyen belül található a dobósáv.

A3.3 A külső pálya a játéktér azon része, amely a téglány és a határ között van.

A4 Helyek

A4.1 A dobósáv egyik végén az „ütővonal mögött” a játéktérnek az a része, beleértve minden más ott található jelölést, tárgyat és személyt, amelyik az ütővonalnak azon az oldalán van, amelyik nem tartalmazza a dobósáv másik végén jelölt vonalakat. Más jelölések esetén is a „mögött” hasonló értelemben értendő. Lásd az „A” melléklet 13. pontjában levő ábrát.

A4.2 A dobósáv egyik végén az „ütővonal előtt” a játéktérnek az a része, beleértve minden más ott található jelölést, tárgyat és személyt, amelyik az ütővonalnak azon az oldalán van, amelyik tartalmazza a dobósáv másik végén jelölt vonalakat. Más jelölések esetén is az „előtt” hasonló értelemben értendő. Lásd az „A” melléklet 13. pontjában levő ábrát.

A4.3 Az ütőjátékos vége az a hely, ahol az aktív ütőjátékos áll, amikor a dobó által eldobandó labda fogadására készül, amennyiben ez



A krikett szabályai magyarul

azonosítja a dobósáv egyik végét, függetlenül attól, hogy a későbbiekben a játékos hova mozog el.

A4.4 A dobójátékos vége a dobósávnak az a vége, ahonnan a dobójátékos eldobja a labdát. Ez az ütőjátékos oldalával ellentétes vég, és a dobósávnak azt a végét azonosítja, amely nem az A4.3-ban leírt ütőjátékos vége.

A4.5 A kapus vége azonos az A4.3-ban leírt ütőjátékos végével.

A4.6 Az aktív ütőjátékos kapujának vonala előtt: az a terület a játéktéren, amelyik az aktív ütőjátékos kapuját alkotó karók első részét összekötő képzeletbeli vonal előtt található. Ez a vonal úgy tekintendő, hogy mindkét irányban a határig ér. Lásd: A4.2.

A4.7 A kapu mögött: az a terület a játéktéren, amelyik a kaput alkotó karók hátsó részét összekötő képzeletbeli vonal mögött található. Ez a vonal úgy tekintendő, hogy mindkét irányban a határig ér. Lásd: A4.1.

A4.8 A kapus mögött: az aktív ütőjátékos kapuja mögötti terület az A4.7-ben leírtak szerint, leszűkítve arra a területre, ami a két kaput alkotó két karóegyüttessel egyvonalban van, és távolabb a karóktól, mint a kapus.

A4.9 Kéz (túlsó) oldal és láb (felső) oldal: lásd az „A” melléklet 13. pontjában levő ábrát.

A4.10 Belső szél: a közelebbi kapuval azonos oldalon levő szél.

A5 Játékvezetők

A5.1 Ahol az „a játékvezető” kifejezés önmagában szerepel, az mindig a dobójátékos végén álló játékvezetőt jelenti, bár néhol a kihangsúlyozás és az egyértelműség kedvéért ez a teljes definíció ki van írva. Az „A játékvezetők” kifejezés a két játékvezetőt jelenti. A „játékvezető” és a „játékvezetők” általános fogalmak. Egyéb esetben egy teljesebb leírás jelzi, hogy a játékvezetők közül konkrétan melyikről van szó. A két játékvezető játszmányként felváltva fog állni a dobójátékos és az ütőjátékos végén.

A5.2 A dobójátékos végén álló játékvezető az a játékvezető, aki az éppen folyó játszmányban a dobójátékos végén (lásd: A4.4) áll.

A5.3 Az ütőjátékos végén álló játékvezető az a játékvezető, aki az éppen folyó játszmányban az aktív ütőjátékos végén (lásd: A4.3) áll a dobósáv döntése szerinti egyik vagy másik oldalán.



A krikett szabályai magyarul

A5.4 A játékvezetők közösen megegyeznek: azokra a döntésekre vonatkozik, amelyeket a játékvezetők együtt hoznak, a játékosoktól függetlenül.

A6 Ütőjátékosok

A6.1 Az ütőcsapat az a csapat, amelyik az ütéseket végzi, függetlenül attól, hogy éppen zajlik-e a játék.

A6.2 Az ütőcsapat tagja az ütőcsapat kapitánya által benevezett játékosok egyike vagy egy ilyen játékos engedélyezett cseréje.

A6.3 Az ütőjátékos térfele: a dobósáv két végén az ütővonal mögötti teljes játéktér egy-egy ilyen térfél.

A6.4 Eredeti dobósávvég: az a vég, ahol az ütőjátékos tartózkodott, amikor a labda játékba jött az adott dobás során.

A6.5 A kapu, amit elhagyott: azon a végen levő kapu, ahol az ütőjátékos volt az éppen zajló futás megkezdésekor.

A6.6 A normál őrhelyzet az a hely és testtartás, ahol és ahogy az aktív ütőjátékos áll, felkészülve a dobó által eldobott labda fogadására.

A6.7 Ezeknek a törvényeknek az értelmezésekor a derékmagasság úgy van meghatározva, hogy az a pont, ameddig az ütőjátékos nadrágjának felső szélé a szokásoknak megfelelően érne, ha a játékos egyenesen állna az ütővonalon.

A7 Mezőnyjátékosok

A7.1 A dobó és mezőnyjátékot végző csapat az a csapat, amelyik a mezőnyjátékot végzi, függetlenül attól, hogy éppen zajlik-e a játék.

A7.2 A dobó és mezőnyjátékot végző csapat tagja a csapat kapitánya által benevezett játékosok egyike vagy egy ilyen játékos engedélyezett cseréje.

A7.3 Mezőnyjátékos az a 11 vagy kevesebb játékos, akik a dobó és mezőnyjátékot végző csapatot képviselik a játéktéren. Ez a meghatározás nemcsak hogy a dobót és a kapust is magába foglalja, hanem még olyan benevezett játékosokat is, akik törvényesen vannak a játéktéren, illetve azokat is, akik benevezett játékosok helyett helyettesítőként szerepelnek. Nem tartozik viszont ide az olyan benevezett játékos, aki nincs a pályán, vagy aki nem volt a pályán, de még nem kapta meg a játékvezető engedélyét a visszatérésre.

Egy játékos, aki rövid időre a határon kívülre megy, miközben a mezőnyjátékkal járó feladatait teljesíti, nem tekintendő úgy, mint aki



A krikett szabályai magyarul

nincs a pályán, és a 24.2 (Mezőnyjátékos hiányzik vagy elhagyja a játékteret) értelmezésekor sem tekintendő úgy, hogy elhagyta a pályát.

A8 Helyettesítők, cserék és küldöncök

A8.1 Helyettesítő az a játékos, aki a játéktéren elfoglalja egy mezőnyjátékos helyét, de nem helyettesíti ezt a játékost a benevezett játékosok listáján. A helyettesítő tevékenysége a mezőnyjátékra korlátozódik.

A8.2 A csere az a játékos, aki elfoglalja egy benevezett játékos helyét, és ezáltal maga is benevezetté válik. Egy csere játéktéri tevékenysége semmivel sem korlátozottabb, mint bármelyik játékosé.

A8.3 A küldönc egy olyan benevezett játékos, aki egy másik benevezett, de futásra képtelen, ütős csapattársa helyett fut.

A9 Dobójátékosok

A9.1 A kapu mellett vagy átellenben: Amikor a dobójátékos a kapu és az oldalvonal között nekifut, akkor ha a kapu a dobást végző karjával azonos oldalon van, akkor úgy mondják, hogy a kapu mellett dob. Ha az oldalvonal van azonos oldalon a dobást végző karjával, akkor a kapuval átellenben dob.

A9.2 A dobólendítés a karnak az a mozdulata, amelynek során normál esetben elengedi a labdát dobáskor.

A9.3 A dobólépés az a testhelyzet, amely alatt a dobólendítés megtörténik, függetlenül attól, hogy végül a labdát eldobja-e. Akkor kezdődik, amikor a játékos hátsó talpa földet ér, hogy megkezdje a lépést, és akkor végződik, amikor az első talpa földet ér a lépés végén. A dobólépés utáni lépés akkor fejeződik be, amikor a következő talpa földet ér, vagyis amikor a dobólépésbeli hátsó lába újra földet ér.

A10 A labda

A10.1 Megüti a labdát: hacsak nincs máshogy meghatározva, akkor ez azt jelenti, hogy a krikettütő segítségével megüti a labdát.

A10.2 A „közvetlenül visszapattan” vagy „közvetlenül eltalálja” lényegében azonos értelmű, és azt jelenti, hogy anélkül történik, hogy egy mezőnyjátékossal időközben érintkezne. Nem zárja ki a talajjal való érintkezést.

A10.3 A lepattanás nélküli vagy nem pattanó dobás az, amit a dobójátékos dob, és úgy éri el az aktív ütőjátékost vagy úgy halad el mellette, hogy nem érintette a talajt.



A krikett szabályai magyarul

A11 Futások

A11.1 Nem engedélyezett futás az a futás, amiért nem jár pont, sőt, az ütőjátékosok visszaküldendők az eredeti dobósávvégükre.

A11.2 Nem elszámolandó futás: nem szabálytalan, de mégsem tekinthető megfelelően kivitelezett futásnak. Nem egy teljesített futás, ezért az érvénytelenítés kérdése fel sem merül. Egy ilyen megkísérelt futás nem számít nem engedélyezettnek, és így az ütősöknek nem is kell visszatérniük az eredeti végükre.

A12 Valakinek a személye

A12.1 Egy játékos személyének számít ő maga fizikailag (mint hús-vér ember), együtt minden ruházatával és szabályos külső védőfelszerelésével, amit visel, kivéve ütőjátékos esetén az ütő.

Az ütőjátékos keze, amelyben nem tart ütőt, függetlenül attól, hogy visel-e kesztyűt, a személyéhez tartozónak minősül.

Semmilyen ruházati tárgy vagy védőeszköz nem minősül a játékos személyének részének, ha nincs hozzákapcsolva az emberhez.

Ütőjátékos esetén egy kesztyű, amit tart, de nem visel, az a személyének a része.

Mezőnyjátékos esetén bármilyen ruházati tárgy vagy felszerelés, amit a kezében vagy kezeiben tart, nem a személyének a része.

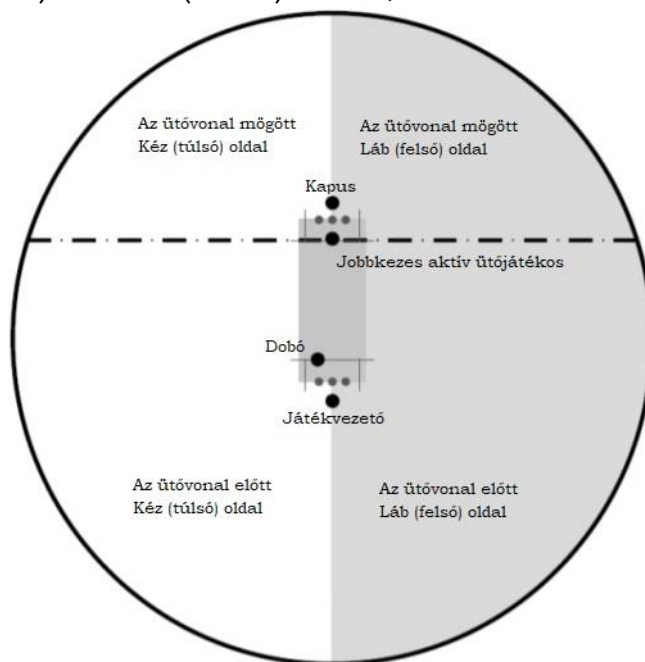
A12.2 Minden, amit egy játékos visel, beleértve a szemüveget és az ékszereket is, és nem minősül külső védőfelszerelésnek, az ruházatnak minősül, akkor is, ha nem látható védőfelszerelést visel. Egy ütőjátékos által tartott ütő nem tartozik bele a ruházatba.

A12.3 Ütőjátékos és kapus esetén a kéz magába foglalja a kézen hordott kesztyű teljes egészét is.



A krikett szabályai magyarul

A13 Kéz (túlsó) és láb (felső) oldal, az ütővonal előtt és mögött





A krikett szabályai magyarul

„B” függelék: Az ütő (5. törvény)

B1 Általános útmutatás

B1.1 Méretek: A B2-B6 pontok minden rendelkezése a törvényekben és ebben a függelékben leírt minden rendelkezés alárendeltje.

B.1.2 Ragasztók: Minden esetben ragasztó csak akkor alkalmazható, ha nélkülözhetetlen, és csak a lehető legkisebb mennyiségben.

B.1.3 Az ütők kategóriái: Hacsak máshogy nincs pontosítva, akkor a lent leírtak az A, a B, a C és a D kategóriás ütőkre vonatkoznak.

B2 A nyélre vonatkozó előírások

B2.1 A nyél egyik vége be van illesztve a lap egy bemetszésébe, így csatolódik össze a nyél és a lap.

A nyélnek ez az alsó szakasza csak a nyél és a lap összezatolását szolgálja. Nem része a lapnak, de amikor a B3 és a B4 értelmezésekor a lapra utalunk, akkor az utalás kiterjed erre a nyélszakaszra is, ahol ez lényeges.

B2.2 A nyél meg lehet ragasztva, ahol szükséges, és a felső szakasza mentén fonállal be lehet tekerve.

Az 5.5-nek (Károkozás a labdában) ellent nem mondv a felső szakasz be lehet vonva olyan anyaggal, ami csupán alkalmasabbá teszi a fogásra. Ez a burkolat nem az ütő része, csak az 5.6 (Érintkezés a labdával) értelmezésekor. Ennek a kialakított „markolatnak” az alja nem érhet túl a B.2.4-ben meghatározott ponton.

A fonalas betekerés és a burkolat tovább terjedhet, mint a nyél alsó és felső szakaszának találkozása, hogy eltakarja a váll B.3.1-ben meghatározott részeit.

Semmilyen más anyag nem helyezhető a nyél alsó részére vagy részébe, csak a fent engedélyezettek, minimális mennyiségű, az adott anyagok rögzítését vagy a nyél és a lap egymáshoz való rögzítését szolgáló ragasztóanyaggal vagy ragasztószalaggal.

B2.3 Anyagok a nyélen: A nádtól, fától és fonaltól különböző anyagok aránya a nyél teljes térfogatához viszonyítva A és B típusú ütőknél legfeljebb egytized, C és D típusú ütőknél legfeljebb egyötöd lehet. Ezek az anyagok nem nyúlhatnak bele 8,26 cm-nél jobban a nyél alsó szakaszába.



A krikett szabályai magyarul

B2.4 A nyél alsó és felső szakaszának találkozási pontjánál a fonallal való betekerés legfeljebb 6,35, a fogást könnyítő beburkolás legfeljebb 6,99 cm-rel nyúlhat tovább a nyél mentén mérve.

B3 A lapra vonatkozó előírások

B3.1 A lapnak van egy előlapja, egy hátlapja, egy csúcsa, oldalai (élei) és vállai.

B3.1.1 Az előlap a fő ütőfelület. Síknak kell lennie, vagy legfeljebb enyhe domborulata lehet a hagyományos préselési technikák miatt. A hátlap az ezzel szembeni lap.

B3.1.2 A vállak, a csúcs és az élek a többi lap, amelyek elválasztják az előlapot a hátlaptól.

B3.1.3 A vállak, egy-egy a nyél két oldalán, onnan számítanak, ahol a nyél találkozik a lappal, és addig tartanak, amelyik pontban a lap eléri a legnagyobb szélességét.

B3.1.4 A csúcs a vállak párjával szemközi lap.

B3.1.5 Az élek a maradék két oldalt jelentik, ezek a vállaktól a csúcsig terjednek.

B3.2 Semmi más anyag nem helyezhető a lapra vagy a lapba, csak amit a B2.4, a B3.3 és az 5.4 (Védelem és javítás) megenged, minimális mennyiségű, az adott anyagok rögzítését vagy a nyél és a lap egymáshoz való rögzítését szolgáló ragasztóanyaggal vagy ragasztószalaggal.

B3.3 A lap befedése. Az A és B típusú ütőkre az 5.4 (Védelem és javítás) által engedélyezetteken kívül nem helyezhető semmilyen fedés. A C és D típusú ütők lapján lehet textilborítás. Ezt úgy kell kezelni, ahogy a B.4-ben le van írva.

A C és D típusú ütők esetén engedélyezett textilborítás vastagsága a B4.1-ben leírt kezelést megelőzően nem haladhatja meg a 0,3 mm-t.

A fent hivatkozott, illetve az 5.4-ben (Védelem és javítás) és B.4-ben említett minden anyag az ütő részének tekintendő, és az ütőnek velük együtt is át kell férnie a B8-ban említett idomszeren.

B4 Védelem és javítás

B4.1 A lap felszíne nem szilárd anyagokkal kezelhető a nedvesség behatolásának való ellenállás elősegítése vagy a fafelszín természetes hibáinak elfedése érdekében. Ezek a kezelések nem változtathatják meg jelentős mértékben a lap színét, céljuk csak egységes kinézet adása lehet az ütőnek a természetes hibák elfedésével.



A krikett szabályai magyarul

B4.2 Az 5.4 (Védelem és javítás) szerint használhatók anyagok a védelemhez és a javításhoz, de ezek nem az ütő részei, hanem kiegészítők. Jegyezzük meg viszont az 5.6-ot (Érintkezés a labdával).

Semmi ilyen anyag nem nyúlhat tovább a hátlap bármely részénél, kivéve az 5.4.1-ben (Védelem és javítás) leírt esetben, de ott is csak akkor, ha folytonos takarást jelent, ami elfedi a károsodott részt.

A javítóanyag nem nyúlhat tovább a károsodott terület szélén 2 cm-nél jobban egyik irányban sem a lap hossza mentén. Ahol folytonos kötésként van alkalmazva, ott semmilyen átfedés nem haladhatja meg a 0,1 cm teljes vastagságot.

Olyan nem szilárd anyag, amely megszáradva kemény bevonatot képez, és ez a bevonat 0,01 cm-nél vastagabb, nem alkalmazható.

A károsodás elleni védelem céljából a B, a C és a D típusú ütőknél felhelyezhető valamilyen anyag a csúcstra és/vagy az élekre, az előlappal párhuzamosan.

B4.3 Az engedélyezett borítások, javítóanyagok és csúcsvédők, nem meghaladva a megengedett vastagságukat, a fent említett méreteken kívül számíthatók, de az ütőnek velük együtt is át kell férnie a B8-ban meghatározott idomszeren.

B5 Csúcs- és éltoldalékok

A felhasznált fa nem lehet 0,89 cm-nél vastagabb.

A csúcstoldalék nem terjedhet ki a csúcstól 6,35 cm-nél távolabbra a lap mentén mérve egyetlen pontban sem.

Egyik éltoldalék sem terjedhet ki az éltől 2,54 cm-nél távolabbra a lapon keresztbe mérve egyetlen pontban sem.

B6 Kereskedelmi azonosítók

Ezek az azonosítók nem haladhatják meg a 0,02 cm-es vastagságot. A hátlapon nem fedhetik le a felszínnek több mint 50%-át. Az előlapon a felső 22,86 cm-en belül kell lenniük attól a ponttól mérve, ahol a B2.2 és a B2.4 szerint a markolat alja véget érne.

B7 D típusú ütők

A D típusú ütőknek is teljesítenie kell az 5. törvényben (Az ütő) és ebben a függelékben leírtakat. Továbbá a lappal kapcsolatban elvárás, hogy:

B7.1 Rétegelt legyen, de csak fából álljon, és legfeljebb 3 részből.

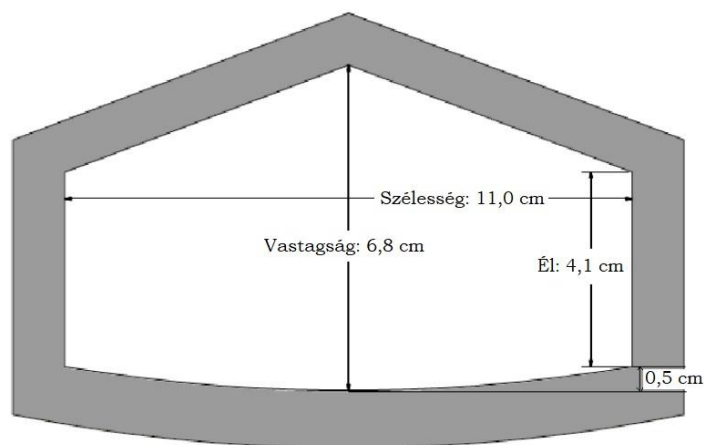


A krikett szabályai magyarul

B7.2 Színes legyen, de nem megsértve az 5.5-öt (Károkozás a labdában).

B8 Az ütő idomszere

Minden, a krikett törvényeinek megfelelő ütőnek teljesítenie kell az 5.7-ben (Az ütő mérethatárai) leírtakat, továbbá az 5.4-ben (Védelem és javítás) engedélyezett védőburkolatokkal vagy azok nélkül át kell férniük azon az idomszeren, amelynek méretei és alakja az alábbi ábrán láthatók.



A nyílás méretei:

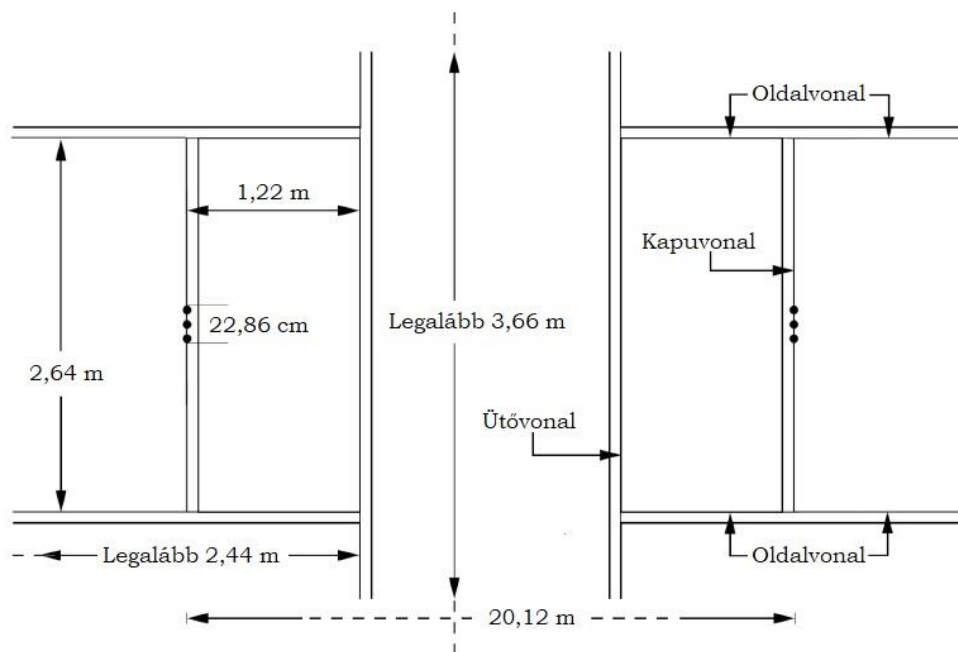
- Teljes vastagság: 6,8 cm
- Szélesség: 11,0 cm
- Él: 4,1 cm
- Görbület: 0,5 cm

Megjegyzés: a nyílás alsó széle egy olyan kör íve, amelynek sugara 30,5 cm, középpontja pedig a függőleges szimmetriatengelyen helyezkedik el.



A krikett szabályai magyarul

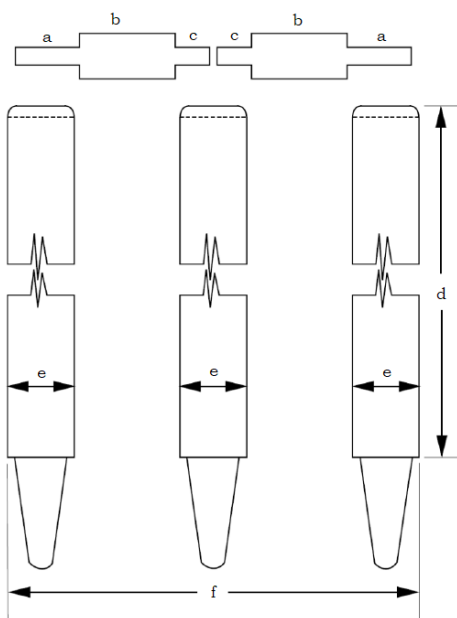
„C” függelék: A dobósáv (6. törvény) és a vonalak (7. törvény)





A krikett szabályai magyarul

„D” függelék: A kapuk (8. törvény)



Pálcák:

Felnőtt krikett esetén:

- Összesen: 10,95 cm
- a: 3,50 cm
- b: 5,40 cm
- c: 2,06 cm

Karók:

Felnőtt krikett esetén:

- Magasság (d): 71,1 cm
- Átmérő (e): legfeljebb 3,81 cm, legalább 3,50 cm

Teljes szélesség (f): 22,86 cm



A krikett szabályai magyarul

„E” függelék: A védőkesztyű

Ezek az ábrák bemutatják, mit jelent, hogy:

- Nincs fonat az ujjak között.
- Nem nyúlékony anyag egyetlen darabja a hüvelykujj és egy másik ujj között.
- A fonat külső széle nem nyúlhat túl a hüvelykujj és a mutatóujj végét összekötő egyenes vonalon, és feszülnie kell, ha a kesztyűben levő kézen a hüvelykujj kinyúlik.





A krikett szabályai magyarul

Krikettkifejezések angol-magyar szótára

Mivel jelenleg a krikettel kapcsolatos leírások legnagyobb része csak angol nyelven érhető el, Magyarországon és egyéb magyar nyelvterületeken viszont igyekszünk magyar kifejezéseket használni, hasznos segédlet lehet a következő szótár.

Összesen **276** bejegyzést tartalmaz, így valószínűleg ez a világ legnagyobb és legteljesebb angol-magyar krikettszótára.

Angol kifejezés	Magyar kifejezés	Megjegyzés
<i>agricultural shot</i>	favágó-ütés	
<i>all out</i>	mind kiesett	
<i>all-rounder</i>	mindenes	Jól dobó és ütő játékos. Tréfásan: ezeremester .
<i>appeal</i>	apellálás	
<i>arm ball</i>	úszó	Ugyanaz, mint a <i>floater</i> .
<i>awarded</i>	odaítélt	A mérkőzés eredménye lehet.
<i>backspinner</i>	visszapörgő	Lényegében ugyanaz, mint a tíszrá (dzsalebí) .
<i>backward point</i>	hátsó csúcs	
<i>backward square leg</i>	hátsó keresztláb	
<i>bail</i>	pálca	
<i>ball</i>	labda, krikettlabda, dobás	Szövegkörnyezettől függően dobás is lehet.
<i>ball tampering</i>	labdabolygatás	
<i>barrel</i>	hordó	A pálca része.
<i>bat</i>	ütő, krikettütő, üt	
<i>batsman</i>	ütős, ütőjátékos	
<i>batswoman</i>	ütős, ütőjátékos (nő)	
<i>batting average</i>	ütési átlag	
<i>batting crease</i>	ütővonal	Ugyanaz, mint a <i>popping crease</i> .
<i>beamer</i>	gerenda	Egyfajta érvénytelen dobás.
<i>blade</i>	lap	Az ütő lapja.
<i>block</i>	blokk, blokkolás	Védekező ütés.
<i>bodyline</i>	testvonal	Régóta betiltott dobásmód.
<i>bouncer</i>	felpattanó	Ugyanaz, mint a <i>bumper</i> .
<i>boundary</i>	határ, határesemény, pályahatár, pálya határa	



A krikett szabályai magyarul

<i>boundary 4</i>	4-es határ(esemény)	
<i>boundary 6</i>	6-os határ(esemény)	
<i>bow</i>	görbület	A krikettütő lapjának görbülete.
<i>bowled (b)</i>	kidobták (kd)	
<i>bowled in</i>	betalált	
<i>bowler</i>	dobó, dobójátékos	
<i>bowling average</i>	dobási átlag	
<i>bowling crease</i>	kapuvonal	
<i>bowling machine</i>	dobógép	Gyakorlóeszköz.
<i>bowling strike rate</i>	dobási találati arány	
<i>bronze duck</i>	bronzkacsa	
<i>bumper</i>	felpattanó	Ugyanaz, mint a <i>bouncer</i> .
<i>bye</i>	mellé	
<i>captain</i>	kapitány	
<i>carrom ball</i>	csettintős, kairam	Ugyanaz, mint a <i>sodukku ball</i> .
<i>carry the bat</i>	végigviszi az ütőt	
<i>caught (c)</i>	elkapva (e)	Ütőjátékos kiesése.
<i>century</i>	százás	Ugyanaz, mint a <i>ton</i> .
<i>chase</i>	kerget	
<i>chinaman</i>	kínai	Ugyanaz, mint a balkezes unortodox pörgetés .
<i>conceded</i>	átengedett	A mérkőzés eredménye lehet.
<i>cover</i>	fedezet	
<i>cover drive</i>	ferde hajtás	
<i>cow corner</i>	favágó-sarok	
<i>crease</i>	vonat	A pályán levő vonalak.
<i>cricket</i>	krikett	
<i>cricketer</i>	krikettező, krikettjátékos	
<i>cut</i>	nyesés, nyesett	Ütési mód, irány.
<i>dead ball</i>	holt labda	
<i>death bowler</i>	haláldobó	
<i>death over</i>	haláljatszma	
<i>declaration</i>	kinyilvánítás	Amikor a kapitány lezártnak nyilvánítja a játék részt.
<i>deep backward point</i>	mélységi hátsó csúcs	
<i>deep backward square leg</i>	mélységi hátsó keresztláb	
<i>deep cover</i>	mélységi fedezet	
<i>deep extra cover</i>	mélységi extra	



A krikett szabályai magyarul

	fedezet	
<i>deep fine leg</i>	mélységi ferde láb	
<i>deep mid-wicket</i>	mélységi középpályás	
<i>deep point</i>	mélységi csúcs	
<i>deep square leg</i>	mélységi keresztláb	
<i>delivery</i>	dobás	A labda konkrét eldobása, nem pedig a dobás, mint általános fogalom.
<i>delivery stride</i>	dobólépés	
<i>diamond duck</i>	gyémántkacsa	
<i>Dilscoop</i>	Dil-kanál	Ütési mód. A Dil egy személynévből ered.
<i>dismissal</i>	kiejtés	Az ütőjátékos kiejtése.
<i>dolly</i>	csemege	Könnyű elkapás.
<i>doosra</i>	dúszrá	
<i>dot ball</i>	nullás	Tréfásan: pöttyös labda (mivel a pontozólapon egy körbe rajzolt pöttyel jelölik).
<i>down</i>	elveszett, ledőlt, leverték	A kapura vonatkozik.
<i>draw</i>	döntetlen	Nem azonos a holtversennyel .
<i>drive</i>	hajtás, (meg)hajt	
<i>duck</i>	kacsa	Nulla ponttal kiesés.
<i>Duckworth-Lewis-Stern method</i>	Duckworth-Lewis-Stern-eljárás	
<i>economical</i>	takarékos	Alacsony gazdálkodási arányú dobó.
<i>economy rate</i>	gazdálkodási arány	
<i>expensive</i>	pazarló	Magas gazdálkodási arányú dobó.
<i>extra</i>	extra	Extra pont.
<i>extra cover</i>	extra fedezet	
<i>ferret</i>	menyét	Nagyon gyenge ütőjátékos.
<i>field</i>	mezőny, mezőnyjáték	
<i>field of play</i>	játéktér	
<i>fielder</i>	mezőnyjátékos	
<i>fifer</i>	ötös zsákmány	Ugyanaz, mint a <i>five-for</i> és a <i>five-wicket haul</i> .
<i>fine leg</i>	ferde láb	
<i>finger spin</i>	ujjas pörgetés	
<i>first class cricket</i>	első osztályú krikett	
<i>five-for</i>	ötös zsákmány	Ugyanaz, mint a <i>fifer</i> és a <i>five-</i>



A krikett szabályai magyarul

		<i>wicket haul.</i>
<i>five-wicket haul</i>	ötös zsákmány	Ugyanaz, mint a <i>fifer</i> és a <i>five-for</i> .
<i>fixture</i>	mérkőzés	
<i>flipper</i>	fricska	
<i>floater</i>	úszó	Ugyanaz, mint az <i>arm ball</i> .
<i>fly slip</i>	hátsó katona	
<i>follow-on</i>	továbbjátzás	
<i>forfeit</i>	lemond	
<i>free hit</i>	szabadütés	
<i>full pitch</i>	nem pattanó	
<i>give out</i>	kiküld	A kieső ütőjátékost a játékvezető kiküldi .
<i>golden duck</i>	aranykacsa	
<i>good length</i>	jótáv	
<i>googly</i>	csalóka	
<i>ground</i>	pálya, térfél	Általában pálya (vagy pálya talaja), de: az ütőjátékos <i>ground</i> -ja viszont az ütőjátékos térfele .
<i>gully</i>	árok	Mezőnypozíció.
<i>handle</i>	nyél	Az ütő nyele.
<i>hat-trick</i>	mesterhármás	
<i>helicopter shot</i>	helikopterütés	Ütési fajta.
<i>high profile</i>	magas profilú	Krikettütőfajta.
<i>hit the ball twice</i>	labda kétszeri megütése	
<i>hit wicket</i>	sajátkapu-döntés	
<i>hook</i>	horog	Ütési mód, irány.
<i>How's that?</i> (<i>howzat</i>)	Mi volt?	
<i>infield</i>	belső pálya	
<i>innings</i>	játékrész	Két- vagy négyrészes játék esetén a félidő vagy negyed kifejezés is használható.
<i>inswinger</i>	begörbülő	A csavart dobás egyik fajtája.
<i>International Cricket Council (ICC)</i>	Nemzetközi Krikett-tanács (NKT)	
<i>interval</i>	szünet	
<i>jalebi</i>	visszapörgő, tiszrá, dzsalebi	
<i>knock-in</i>	bekalapálás	Teendő egy új krikettütővel.
<i>knuckle ball</i>	szitáló	Esetleg: lepke .
<i>Law</i>	törvény	Esetleg: szabály .



A krikett szabályai magyarul

<i>left-arm orthodox spin</i>	balkezes ortodox pörgetés	
<i>left-arm unorthodox spin</i>	balkezes unortodox pörgetés	Ugyanaz, mint a kínai .
<i>leg before wicket (lbw)</i>	láb a kapu előtt (lke)	
<i>leg break</i>	kicsapódó	
<i>leg bye</i>	testet érintve mellé („tém”)	
<i>leg cutter</i>	kivágódó	
<i>leg glance</i>	csúsztatás, zárt csúsztatás	
<i>leg guard</i>	lábszárvédő	
<i>leg gully</i>	felső árok	
<i>leg side</i>	láb-oldal, felső oldal, zárt oldal	Ugyanaz, mint az <i>on side</i> .
<i>leg slip</i>	felső katona	
<i>leg spin</i>	kipörgetés	
<i>leg stump</i>	láb-karó, felső karó	
<i>List A cricket</i>	A-listás krikett	
<i>long leg</i>	hosszú felső	
<i>long off</i>	nyílt hosszú	
<i>long on</i>	zárt hosszú	
<i>long stop</i>	hosszú elfogó	
<i>low profile</i>	alacsony profilú	Krikettütőfajta.
<i>maiden over</i>	szűz játszma	
<i>Mankading</i>	mankadolás	
<i>match</i>	mérkőzés	Esetleg: meccs .
<i>mid off</i>	nyílt közép	
<i>mid on</i>	zárt közép	
<i>mid profile</i>	közepes profilú	Krikettütőfajta.
<i>mid-wicket</i>	középpályás	
<i>middle stump</i>	középső karó	
<i>net</i>	háló	Gyakorlólóhely.
<i>net run rate</i>	nettó pontarány, nettó futási arány	
<i>nightwatchman</i>	éjjeliőr	Több napos játékban a sötétben pályára küldött ütőjátékos.
<i>no ball</i>	rossz dobás, rontott dobás	Esetleg: rossz labda, rontott labda
<i>non-pitching</i>	nem pattanó	
<i>non-striker</i>	inaktív ütőjátékos	
<i>not out</i>	nem esett ki	
<i>obstructing the</i>	mezőnyjáték	



A krikett szabályai magyarul

<i>field</i>	akadályozása	
<i>off break</i>	becsapódó	
<i>off cutter</i>	bevágódó	
<i>off drive</i>	nyílt hajtás	
<i>off side</i>	kéz oldal, túloldal, túlsó oldal, nyílt oldal	
<i>on drive</i>	zárt hajtás	
<i>on side</i>	láb oldal, felső oldal, zárt oldal	Ugyanaz, mint a <i>leg side</i> .
<i>off spin</i>	bepörgetés	
<i>off stump</i>	kéz-karó, túlsó karó	
<i>One Day International (ODI)</i>	egynapos nemzetközi (ENN)	
<i>out</i>	kiesés	Az ütőjátékos kiesése.
<i>outfield</i>	külső pálya	
<i>outswinger</i>	kigörbülő	A csavart dobás egyik fajtája.
<i>over</i>	játszma	A játékvezető felkiáltása esetén: Játszma vége!
<i>over the wicket</i>	a kapu mellett	
<i>overarm (bowling)</i>	felső/felülről történő (dobás)	
<i>overthrow</i>	túldobás	
<i>pace bowling</i>	gyors dobás	
<i>pad</i>	lábszárvédő	
<i>paddle scoop</i>	evező	
<i>partnership</i>	pár	
<i>penalty run</i>	büntetőpont	
<i>pitch</i>	dobósáv, sáv	
<i>player</i>	játékos	
<i>point</i>	csúcs	Mezőnypozíció.
<i>popping crease</i>	ütővonal	Ugyanaz, mint a <i>batting crease</i> .
<i>protected area</i>	védett terület	
<i>protective helmet</i>	védősisak	
<i>pull</i>	húzás	Ütési mód, irány.
<i>put down</i>	ledönt, ledölt	A kapu.
<i>rabbit</i>	nyúl	Gyenge ütőjátékos.
<i>referee</i>	felügyelő	
<i>replacement</i>	csere	
<i>reverse swing</i>	visszagörbülő	
<i>return crease</i>	oldalvonal	
<i>rolling</i>	hengerezés	Pályakarbantartási lépés.
<i>round the wicket</i>	a kapuval átellenben	



A krikett szabályai magyarul

<i>roundarm (bowling)</i>	oldalsó/oldalról történő (dobás)	
<i>run</i>	pont, futás	
<i>runner</i>	küldönc	Sérült ütőst helyettesítő futó.
<i>run out</i>	kifutás	
<i>run rate</i>	pontarány	
<i>run-up</i>	nekifutás	Dobás előtt.
<i>score</i>	pontszám	
<i>scoreboard</i>	eredményjelző	
<i>scorecard</i>	eredménylap	Ugyanaz, mint a <i>scoresheet</i> .
<i>scorer</i>	pontozó	
<i>scoresheet</i>	eredménylap	Ugyanaz, mint a <i>scorecard</i> .
<i>seam</i>	varrat	A labdán.
<i>seam bowler/bowling</i>	varratos dobó/dobás	
<i>session</i>	menet, játékmenet	
<i>short extra cover</i>	rövid extra fedezet	
<i>short fine leg</i>	rövid ferde láb	
<i>short leg</i>	rövid felső	Mezőnypozíció.
<i>short mid-wicket</i>	rövid középpályás	
<i>short pitched</i>	röviden pattanó	
<i>short run</i>	rövid futás	
<i>short square leg</i>	rövid keresztláb	
<i>short third man</i>	rövid hármás	
<i>shot</i>	ütés	
<i>shoulder</i>	váll	A krikettütő része.
<i>side</i>	oldal, csapat	
<i>sight screen</i>	háttérvászon	
<i>silly mid off</i>	rövid nyílt közép	
<i>silly mid on</i>	rövid zárt közép	
<i>silly point</i>	rövid csúcs	
<i>silver duck</i>	ezüstkacsa	
<i>single</i>	szimpla	
<i>skier</i>	gyertya	
<i>slider</i>	csúszó	
<i>slip</i>	katona	
<i>slog</i>	baltás, fejszés	
<i>slower ball</i>	lassabb (labda)	
<i>sodukku ball</i>	csettintős, kairam	Ugyanaz, mint a <i>carrom ball</i> .
<i>spigot</i>	csap	A pálca része.
<i>spin, spinner</i>	pörgetés, pörgető	A csavart dobás egyik fajtája.
<i>spine</i>	gerinc	A krikettütőn.
<i>square</i>	téglány	A dobósáv körüli téglalap.
<i>square drive</i>	keresztajtás	
<i>square leg</i>	keresztláb	



A krikett szabályai magyarul

<i>straight drive</i>	egyenes hajtás	
<i>straight hit</i>	egyenes ütés, útonálló	Ütés esetén egyenes ütés , mezőnypozíció esetén útonálló .
<i>strike rate</i>	ütési arány	
<i>striker</i>	aktív ütőjátékos	Az az ütőjátékos, aki ténylegesen üt, nem a párja.
<i>stroke</i>	ütés	
<i>stump</i>	karó	
<i>stumped (st)</i>	leverték (l)	
<i>substitute</i>	helyettesítő	
<i>sundry</i>	extra	Ugyanaz, mint az <i>extra</i> .
<i>superover</i>	hosszabbítás, szuperjátszma	
<i>sweeper</i>	söprögető	
<i>sweet spot</i>	édes folt	A krikettütő része.
<i>swell</i>	púp	A krikettütő legvastagabb része.
<i>swing bowler/bowling</i>	görbítő dobó/dobás	A csavart dobás egyik fajtája.
<i>tailender</i>	sorvégi (játékos)	
<i>teesra</i>	visszapörgő, tízsrá, dzsalebí	
<i>test</i>	teszt	
<i>third man</i>	hármás	
<i>third umpire</i>	videóbíró, harmadik játékvezető	
<i>throwing</i>	vetés, labdavesítés	A labda olyan módon történő eldobása, hogy dobás közben a dobójátékos kinyújtja a karját.
<i>tie</i>	holtverseny	Nem azonos a döntetlennel .
<i>timed out</i>	időtúllépés, lejárt az ideje	
<i>timeless test</i>	időkorlát nélküli teszt	
<i>toe</i>	csúcs	Az ütő vége.
<i>ton</i>	százaz	Ugyanaz, mint a <i>century</i> .
<i>topspinner</i>	felpörgő	
<i>toss</i>	pénzfeldobás	
<i>Twenty20 (T20)</i>	Húsz20 (H20)	
<i>Twenty20 International (T20I)</i>	nemzetközi Húsz20 (NH20)	
<i>umpire</i>	játékvezető	Esetleg: bíró .
<i>underarm</i>	alsó/alulról történő	



A krikett szabályai magyarul

<i>(bowling)</i>	(dobás)	
<i>webbing</i>	fonat	A kesztyűn.
<i>wicket</i>	kapu	Néha: dobósáv.
<i>wicket-keeper</i>	kapus	
<i>wicket-keeper's gloves</i>	kapuskesztyű	
<i>wicket maiden</i>	szűz kapuval	
<i>wide, wide ball</i>	széles dobás	Esetleg: széles labda.
<i>wrist spin</i>	csuklós pörgetés	
<i>yorker</i>	yorki	Dobásmód.