



SCHEDA TECNICA ATTIVITÀ SPORTIVA
per le classi 1[^], 2[^], 3[^], 4[^], 5[^]
di scuola secondaria di secondo grado
Federazione Italiana Cricket (FICRI)

Per gli sport di squadra la squadra è rappresentata dalla classe o dal gruppo classe.

Si raccomanda di dare l'opportunità a tutte le studentesse e gli studenti della classe di cimentarsi nelle attività per dare il proprio contributo rispondendo ai principi dei Giochi della gioventù e valorizzando la partecipazione di tutti e il talento.

Nome dell'attività sportiva proposta	CRICRICKET SCOLASTICO – SIX-A-SIDE
Attività propedeutiche (dal singolo al gruppo; dal facile al complesso)	Fase Individuale (Sviluppo Tecnico): Giochi di familiarizzazione con la palla morbida (lanci mirati e ricezione a due/una mano). Fase a Coppie (Cooperazione): Uno studente lancia la palla con rimbalzo controllato e l'altro esegue la battuta direzionale. Esercizi di passaggio rapido tra difensori. Fase di Gruppo (Tattica Semplificata): Simulazione di frazioni di gioco (Over modificati a tempo) in cui si coordinano i ruoli di difesa del campo (fielding) e corsa tra i paletti (running).
Categorie e classi coinvolte - Specificare l'attività proposta	SECONDARIA SECONDO GRADO- PRIMA CATEGORIA (CLASSE 1[^]): Focus sulla coordinazione e sulla sicurezza del gesto. Il lancio avviene con traiettoria facilitata (anche dal basso o senza rimbalzo) e i paletti (wicket) sono ravvicinati (13-14 metri). Le regole sono semplificate al massimo per favorire il gioco continuo. Introduzione del lancio regolamentare dall'alto (bowling) con braccio teso e rimbalzo a terra. Distanza del pitch

	estesa a 15-16 metri. Sviluppo di strategie di posizionamento della difesa sul campo in base alla forza dei battitori. SECONDARIA SECONDO GRADO - SECONDA CATEGORIA (CLASSI 2^e e 3^e) Focus sulla coordinazione e sulla sicurezza del gesto. Il lancio avviene con traiettoria facilitata (anche dal basso o senza rimbalzo) e i paletti (wicket) sono ravvicinati (13-14 metri). Le regole sono semplificate al massimo per favorire il gioco continuo. Introduzione del lancio regolamentare dall'alto (bowling) con braccio teso e rimbalzo a terra. Distanza del pitch estesa a 15-16 metri. Sviluppo di strategie di posizionamento della difesa sul campo in base alla forza dei battitori. SECONDARIA SECONDO GRADO - TERZA CATEGORIA (CLASSI 4^e e 5^e) Focus sulla coordinazione e sulla sicurezza del gesto. Il lancio avviene con traiettoria facilitata (anche dal basso o senza rimbalzo) e i paletti (wicket) sono ravvicinati (13-14 metri). Le regole sono semplificate al massimo per favorire il gioco continuo. Introduzione del lancio regolamentare dall'alto (bowling) con braccio teso e rimbalzo a terra. Distanza del pitch estesa a 15-16 metri. Sviluppo di strategie di posizionamento della difesa sul campo in base alla forza dei battitori.
Composizione delle squadre e numero dei partecipanti	La squadra sarà composta da un minimo di 7 ad un massimo di 12 componenti (50% F e 50% M) se numero dispari esempio 9 componenti (4 – F e 5 M) ma in campo si schiereranno 6 giocatori (6 a side appunto) con 3 F e 3 M sempre in campo
Attrezzi/materiali (descrizione di dettaglio dei materiali da utilizzare, con eventuali specifiche per l'età dei ragazzi coinvolti)	Mazza - mazza da cricket alleggerita; - materiale plastico resistente o legno ultraleggero; - impugnatura antiscivolo. Palla Palla morbida in materiale sintetico/plastico espanso, adatta all'utilizzo scolastico e caratterizzata da un livello di rischio ridotto, alternativa palla da Tennis. Wicket - wicket autoportanti; - base stabile;

	- nessun fissaggio permanente al terreno. L'utilizzo di protezioni individuali può essere previsto in relazione all'età degli atleti e alle caratteristiche della palla utilizzata Materiale supplementare - coni; - delimitatori; - pettorine; - segnalatori; - tabellone per il punteggio; - cronometro; - eventuali supporti per la battuta.
Spazio utilizzato (descrizione del dettaglio degli spazi di gioco, con misure ed eventuali specifiche tecniche)	Palestra scolastica indoor, superficie standard di un campo con dimensioni indicative: 24-30 metri di lunghezza per 12-15 metri di larghezza. Le dimensioni del campo possono essere adattate alle caratteristiche della struttura.
Durata delle attività	Ogni partita ha una durata di 36 lanci per Inning quindi totale di 72 lanci per completare i 2 inning. Ciascun incontro prevede 1 frazione di gioco (innings) per squadra della durata di 6 over complessivi (36 lanci totali per squadra).
Preparazione del campo/dell'area di gioco	Il campo di gara deve essere chiaramente delimitato con utilizzo di coni di plastica, accertando che sia libero da ostacoli che potrebbero recare danno ai giocatori. Devono essere individuati almeno: - area di battuta; - area del lanciatore; - linea di boundary; - zona di sicurezza; - wicket o bersaglio equivalente.
Regolamento dell'attività sportiva proposta per le diverse categorie	CRIII CRICKET SIX-A-SIDE INDOOR REGOLAMENTO TECNICO FEDERALE Formula Pair Cricket – 6 Over / 36 Lanci Il presente Regolamento disciplina lo svolgimento della manifestazione FCrI Criio Cricket Six-a-Side Indoor, nella formula Pair Cricket, destinata alle attività giovanili scolastiche e, in particolare, ai programmi collegati ai Giochi della Gioventù.
	FORMULA DI GIOCO - Ogni squadra parte con 200 punti - Ogni squadra è composta da 6 giocatori.

3. La gara è disputata tra due squadre, ciascuna delle quali dispone di **un innings di 6 over**.
4. Ogni innings è costituito da:
6 over × 6 lanci = 36 lanci.
5. I 6 giocatori vengono suddivisi in **3 coppie**.
6. Ogni coppia è responsabile di **2 over consecutivi**, per un totale di:
2 over × 6 lanci = 12 lanci per coppia.
7. Al termine dei 2 over la coppia viene sostituita dalla coppia successiva secondo l'ordine stabilito prima dell'inizio della gara.
8. Tutti i sei giocatori devono partecipare attivamente alla gara.
9. L'ordine delle coppie deve essere comunicato all'arbitro prima dell'inizio dell'innings.

COMPOSIZIONE DELLE COPPIE

1. Prima dell'inizio della gara il Docente della squadra comunica all'arbitro:
 - a) i sei giocatori disponibili;
 - b) la composizione delle tre coppie;
 - c) l'ordine di entrata delle coppie.
2. Ogni coppia è composta da due giocatori.
3. Durante i propri 2 over, i due giocatori della coppia svolgono alternativamente il ruolo di battitore, secondo l'ordine stabilito.
4. L'obiettivo della formula Pair Cricket è garantire a tutti i partecipanti un'effettiva e significativa partecipazione al gioco.

DURATA DELLA GARA

1. Ogni squadra dispone di un innings di 6 over.
2. Ogni over è composto da 6 lanci validi.
3. L'innings completo prevede pertanto:
6 over – 36 lanci validi.
4. La gara completa è costituita da:
12 over – 72 lanci validi complessivi, salvo conclusione anticipata prevista dal presente Regolamento.
5. Non sono previsti inning supplementari nelle gare della fase a gironi.

ORDINE DELLE COPPIE

1. Le tre coppie vengono identificate come:
 - **Coppia 1**
 - **Coppia 2**
 - **Coppia 3**
2. La successione prevista è:
Coppia 1 → 2 over

	Coppia 2 → 2 over Coppia 3 → 2 over 3. La squadra avversaria effettua la propria rotazione secondo lo stesso principio. 4. L'ordine delle coppie può essere modificato tra i due innings, purché tale modifica sia comunicata all'arbitro prima dell'inizio del secondo innings. BATTUTA 1. I due componenti della coppia si alternano come battitori. 2. Il battitore deve rispettare l'ordine stabilito dalla coppia. 3. Ogni battitore riceve un'opportunità di affrontare i lanci previsti dal proprio turno. 4. Quando un battitore viene eliminato, il giocatore può essere sostituito secondo le modalità previste dal presente Regolamento, garantendo comunque la partecipazione di tutti i componenti della squadra. 5. Per finalità educative e promozionali, nelle categorie giovanili può essere prevista, con apposita disposizione organizzativa, una modalità di gioco nella quale l'eliminazione non determina l'uscita definitiva del giocatore. BATTUTA DELLA COPPIA 1. La coppia rimane in campo per i propri 2 over. 2. I due battitori si alternano dopo ogni lancio valido. 3. Il primo battitore affronta il primo lancio, il secondo battitore il secondo lancio e così via. 4. In questo modo, salvo situazioni previste dal Regolamento, ogni componente della coppia affronta 3 lanci per over, per un totale di: 6 lanci per giocatore ogni 2 over. 5. Ogni coppia dispone quindi complessivamente di 12 lanci durante il proprio turno. BOWLING 1. Ogni coppia di giocatori della squadra in battuta affronta i 2 over assegnati. 2. Il lanciatore viene individuato dal Tecnico della squadra in campo. 3. Ogni giocatore può effettuare il bowling secondo le modalità stabilite dall'organizzazione. 4. Per favorire la partecipazione, si raccomanda che il maggior numero possibile di giocatori venga coinvolto nel ruolo di lanciatore.
--	--

5. Nessun giocatore può effettuare più di **2 over consecutivi**, salvo diversa disposizione prevista per specifiche categorie.

LANCI NON VALIDI

1. Sono considerati lanci non validi i lanci classificati come:

- Wide;
- No Ball;

secondo le regole semplificate stabilite dall'arbitro e comunicate prima della gara.

2. Il lancio non valido determina l'assegnazione del relativo punto alla squadra in battuta.
3. Il lancio non valido deve essere ripetuto.
4. Ai fini del conteggio dei 36 lanci, sono considerati esclusivamente i lanci validi.

PUNTEGGIO

1. Il punteggio viene registrato dall'arbitro o dal segnapunti.
2. Sono assegnati punti attraverso:
- corse effettuate dai battitori;
 - boundary;
 - eventuali punti derivanti da Wide e No Ball;
 - eventuali penalità previste dal presente Regolamento.
3. Al termine dei 36 lanci, il punteggio della squadra costituisce il risultato del primo innings.
4. La seconda squadra deve cercare di superare il punteggio realizzato dalla prima.
5. Qualora la seconda squadra raggiunga il punteggio necessario prima del completamento dei 36 lanci, la gara può essere dichiarata conclusa.

BOUNDARY

1. Il campo indoor deve essere delimitato da una linea o da elementi chiaramente identificabili.
2. La palla che raggiunge o supera la boundary secondo le modalità stabilite dall'organizzazione determina l'assegnazione dei punti previsti.
3. In funzione delle dimensioni della struttura, l'organizzazione può prevedere:
- Boundary = 4 punti**
- Boundary oltre la linea prevista o secondo specifica regola dell'impianto = 6 punti.**
4. Le modalità di assegnazione devono essere comunicate prima dell'inizio della manifestazione.

ELIMINAZIONI

Sono previste, in forma semplificata, le seguenti modalità di eliminazione:

- a) Bowled;
- b) Caught;
- c) Run Out;
- d) Stumped, ove applicabile;
- e) Hit Wicket, ove applicabile.

Per le categorie scolastiche più giovani l'organizzazione può adottare una formula educativa nella quale l'eliminazione comporta una penalizzazione sul punteggio di -5 punti anziché l'uscita definitiva del giocatore ma continuano il loro turno di battuta.

RUN OUT

1. Il battitore può essere eliminato per Run Out quando non si trova all'interno della propria area protetta al momento in cui la palla viene utilizzata per completare l'azione di Run Out.
2. L'arbitro decide in merito all'eliminazione.
3. In caso di dubbio deve essere privilegiata la finalità educativa della manifestazione.

PARTECIPAZIONE E INCLUSIONE

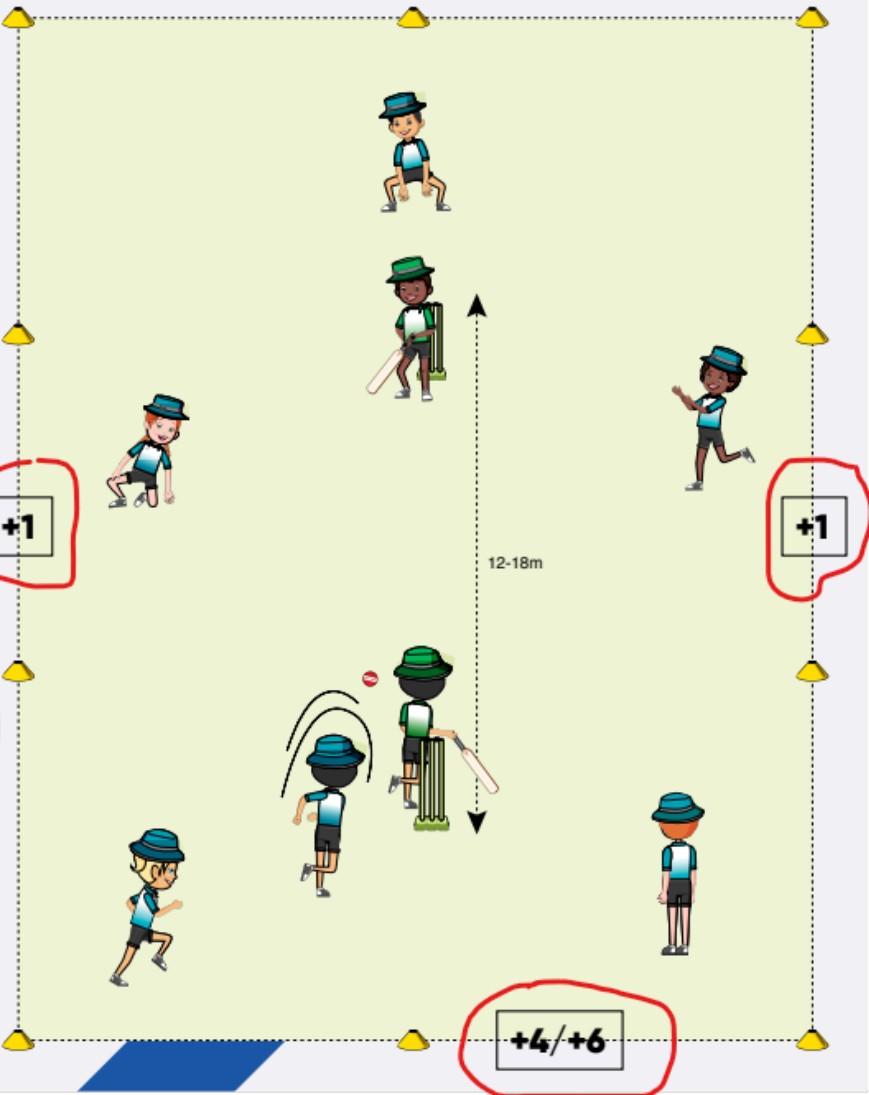
1. Il Criio Cricket Six-a-Side Indoor è concepito secondo un principio di **partecipazione di tutti gli studenti/esse**.
2. Le manifestazioni collegate ai Giochi della Gioventù devono favorire la partecipazione indipendentemente dal livello tecnico iniziale.
3. Possono essere previste categorie o modalità specifiche per atleti con disabilità.
4. Le eventuali modifiche regolamentari necessarie per consentire la partecipazione di atleti con disabilità devono essere definite dall'organizzazione e comunicate alle squadre prima dell'inizio delle gare.

COMPORTAMENTO E FAIR PLAY

1. Tutti i partecipanti devono rispettare:
 - compagni;
 - avversari;
 - arbitri;
 - tecnici;
 - organizzatori;
 - strutture sportive.
2. Sono vietati comportamenti offensivi, aggressivi o antisportivi.
3. L'arbitro può richiamare il giocatore o il Tecnico responsabile.

	4. Nei casi più gravi l'arbitro può disporre l'allontanamento temporaneo o definitivo del partecipante dalla gara. 5. Il comportamento corretto costituisce parte integrante dell'attività Criio Cricket. ARBITRAGGIO 1. Le gare sono dirette da arbitri o ufficiali di gara designati dalla FCrI o dall'organizzazione autorizzata. 2. L'arbitro: ○ controlla la regolarità della gara; ○ registra il punteggio; ○ convalida i lanci; ○ assegna le eliminazioni; ○ verifica la corretta rotazione delle coppie; ○ applica il Regolamento. 3. Le decisioni dell'arbitro durante la gara sono definitive. CLASSIFICA Nelle manifestazioni organizzate con formula a girone, la classifica viene determinata sulla base dei punti assegnati per ciascuna gara. In caso di parità, possono essere applicati, nell'ordine: 1. risultato dello scontro diretto; 2. differenza punti; 3. maggior numero di punti realizzati; 4. minor numero di punti subiti; 5. eventuale spareggio o Super Over, ove previsto dall'organizzazione. Per le manifestazioni scolastiche possono essere introdotti anche criteri di Fair Play e partecipazione, secondo quanto stabilito nel regolamento specifico della manifestazione. SUPER OVER 1. In caso di gara a eliminazione diretta terminata in parità, l'organizzazione può prevedere un Super Over. 2. Il Super Over deve essere disputato secondo una formula semplificata preventivamente comunicata alle squadre. 3. Per le categorie più giovani può essere utilizzata una prova tecnica alternativa, al fine di evitare un'eccessiva durata della competizione. TEMPI TECNICI 1. Tra il primo e il secondo innings è previsto un intervallo massimo di 5 minuti.
--	---

	2. Le squadre devono presentarsi in campo immediatamente al termine dell'intervallo. 3. L'organizzazione può ridurre l'intervallo per esigenze di programma. PRINCIPIO DI PARTECIPAZIONE La formula Criio Cricket Six-a-Side Indoor è basata sul principio che ogni partecipante debba avere un'effettiva opportunità di: • battere; • lanciare; • difendere; • correre; • collaborare con la propria coppia; • contribuire al risultato della squadra. La struttura Pair Cricket costituisce pertanto parte integrante della finalità educativa della disciplina. DEROGHE ORGANIZZATIVE La Commissione Organizzatrice si riserva di definire le modalità operative in base alle necessità che di volta in volta si presenteranno durante gli eventi, in base al numero di squadre partecipanti o in base alle esigenze organizzative FORMATO UFFICIALE DELLA GARA DISCIPLINA: Criio Cricket Six-a-Side Indoor FORMULA: Pair Cricket GIOCATORI: 6 per squadra COPPIE: 3 per squadra OVER PER INNINGS: 6 LANCI PER OVER: 6 LANCI PER INNINGS: 36 OVER PER COPPIA: 2 LANCI PER COPPIA: 12 DURATA: 2 innings da 6 over LANCI TOTALI DELLA GARA: 72 FINALITÀ: attività giovanile, scolastica, promozionale e inclusiva ORGANIZZAZIONE: Federazione Cricket Italiana – FCrI.
--	---

Eventuali disegni, immagini, grafici esplicativi	
Punteggi dell'attività sportiva proposta	2 Punti: Vittoria 2 Pareggio 1 Sconfitta 0 R Run Rate unico elemento per determinare la classifica se 2 o più squadre di trovano a pari punti. Descrizione run rate media punti fatti
Note aggiuntive	
ADATTAMENTI	
Adattamento per allievi con disabilità visiva - NV	• palla sonora o segnalazione vocale; • indicazioni verbali del compagno/educatore; • riduzione della distanza; • battuta da fermo o da supporto.
Adattamento per allievi con disabilità uditiva - HS	• segnali visivi per l'inizio e la conclusione dell'azione; • indicazioni gestuali; • arbitro posizionato in modo visibile;

	• utilizzo di cartelli/segnalazioni visive.
Adattamento per allievi con disabilità motoria - HFD - HFC	• riduzione delle distanze; • possibilità di giocare da posizione statica; • runner; • possibilità di utilizzare ausili personali; • palla e mazza leggere; • adattamento dell'area di gioco. Cricket da Tavolo
Adattamento per allievi con disabilità intellettiva - DIR - C21	• regole semplificate; • consegne brevi e dimostrative; • maggiore tempo per eseguire l'azione; • compagno di supporto; • ripetizione delle situazioni di gioco;
Ulteriore adattamento per allievi con altri Bisogni Educativi Speciali	• adattamento dei tempi; • riduzione della complessità delle consegne; • supporto del compagno; • personalizzazione delle modalità di esecuzione.