



СУТЬ КРИКЕТА ПРОСТЫМИ СЛОВАМИ



CRICKETRUSSIA.RU

КРИКЕТ ДЛЯ ЧАЙНИКОВ: РУКОВОДСТВО ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

ЕСЛИ ВЫ НИКОГДА РАНЬШЕ НЕ ВИДЕЛИ ЭТУ ИГРУ, ОНА МОЖЕТ ПОКАЗАТЬСЯ НЕМНОГО ЗАПУТАННОЙ. НО НЕ ВОЛНУЙТЕСЬ! ЭТО РУКОВОДСТВО СОЗДАНО СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ВАС, ЧТОБЫ ШАГ ЗА ШАГОМ ОБЪЯСНИТЬ ВСЕ ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА И СДЕЛАТЬ ВАШЕ ПЕРВОЕ ЗНАКОМСТВО С КРИКЕТОМ УВЛЕКАТЕЛЬНЫМ.

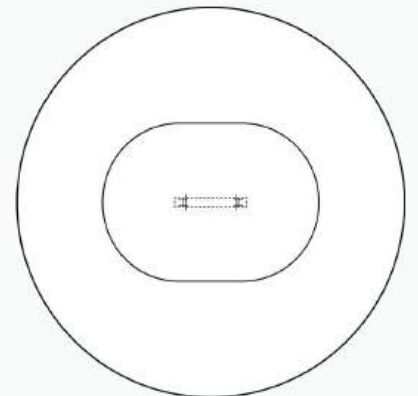
ЧТО ТАКОЕ КРИКЕТ?

КРИКЕТ – ЭТО КОМАНДНАЯ ИГРА С БИТОЙ И МЯЧОМ, В КОТОРУЮ ИГРАЮТ ДВЕ КОМАНДЫ ПО ОДИННАДЦАТЬ ИГРОКОВ В КАЖДОЙ. ЦЕЛЬ ИГРЫ – НАБРАТЬ КАК МОЖНО БОЛЬШЕ ОЧКОВ (НАЗЫВАЕМЫХ "РАНАМИ"), А КОМАНДА СОПЕРНИКА ПЫТАЕТСЯ ПОМЕШАТЬ ЭТОМУ, ВЫБИВАЯ ИГРОКОВ ПРОТИВНИКА И ОГРАНИЧИВАЯ ИХ КОЛИЧЕСТВОМ НАБРАННЫХ РАНОВ.

ОСНОВНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ:

ПОЛЕ: ИГРА ПРОХОДИТ НА БОЛЬШОМ ОВАЛЬНОМ ПОЛЕ (140X140 МЕТРОВ), В ЦЕНТРЕ КОТОРОГО НАХОДИТСЯ ПРЯМОУГОЛЬНАЯ ПЛОЩАДКА, НАЗЫВАЕМАЯ ПИТЧЕМ (20,12 МЕТРА В ДЛИНУ И 3,05 МЕТРА В ШИРИНУ).

ПИТЧ: ЭТО СЕРДЦЕ ИГРЫ. НА ПИТЧЕ НАХОДЯТСЯ ДВЕ КАЛИТКИ (ИЛИ "ВИКЕТЫ") – ТРИ ДЕРЕВЯННЫХ СТОЛБИКА, НА КОТОРЫЕ СВЕРХУ УСТАНОВЛЕНЫ ДВА МАЛЕНЬКИХ ДЕРЕВЯННЫХ БРУСКА – БЕЙЛС.



ИГРОКИ: В КАЖДОЙ КОМАНДЕ ПО 11 ЧЕЛОВЕК. ОДНА КОМАНДА ОТБИВАЕТ (ПЫТАЕТСЯ НАБРАТЬ РАНЫ), ДРУГАЯ – ПОДАЕТ И ЛОВИТ (ПЫТАЕТСЯ ВЫБИТЬ ИГРОКОВ ПРОТИВНИКА).

БИТА И МЯЧ: БИТА – ЭТО ПЛОСКИЙ ДЕРЕВЯННЫЙ ИНСТРУМЕНТ, КОТОРЫМ ОТБИВАЮТ МЯЧ. МЯЧ ДЛЯ КРИКЕТА ТВЕРДЫЙ, ОБЫЧНО КРАСНОГО ИЛИ БЕЛОГО ЦВЕТА.

КАК ПРОХОДИТ ИГРА: ПОДАЧИ И ОТБИВАНИЯ

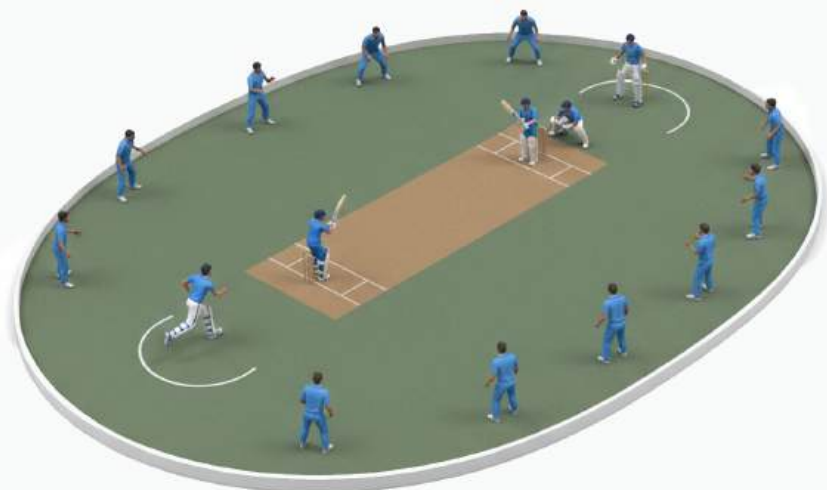
ИГРА СОСТОИТ ИЗ ДВУХ ИННИНГСОВ (ИЛИ "ТАЙМОВ"). В КАЖДОМ ИННИНГСЕ ОДНА КОМАНДА ОТБИВАЕТ, А ДРУГАЯ ПОДАЕТ. КОМАНДЫ МЕНЯЮТСЯ РОЛЯМИ ПОСЛЕ ЗАВЕРШЕНИЯ ИННИНГСА.

БОУЛЕР (ПОДАЮЩИЙ): ИГРОК КОМАНДЫ, КОТОРЫЙ БРОСАЕТ МЯЧ С ОДНОГО КОНЦА ПИТЧА В СТОРОНУ ИГРОКА ОТБИВАЮЩЕЙ КОМАНДЫ. ПОДАЮЩИЙ ДОЛЖЕН БРОСИТЬ МЯЧ ТАК, ЧТОБЫ ОН УДАРИЛСЯ О ЗЕМЛЮ ПЕРЕД ТЕМ, КАК ДОСТИГНЕТ ИГРОКА С БИТОЙ.

БЕТСМЕН (ОТБИВАЮЩИЙ): ИГРОК, КОТОРЫЙ СТОИТ У КАЛИТКИ С БИТОЙ И ПЫТАЕТСЯ ОТБИТЬ МЯЧ, БРОШЕННЫЙ ПОДАЮЩИМ. ЕГО ГЛАВНАЯ ЗАДАЧА – ЗАЩИТИТЬ СВОЮ КАЛИТКУ ОТБИВ МЯЧИ НАБРАТЬ РАНЫ.

ВИКЕТ-КИППЕР (ВРАТАРЬ): ИГРОК ПОДАЮЩЕЙ КОМАНДЫ, КОТОРЫЙ СТОИТ ЗА СПИНОЙ ОТБИВАЮЩЕГО, ЧТОБЫ ПОЙМАТЬ МЯЧ, ЕСЛИ ТОТ НЕ БУДЕТ ОТБИТ.

ФИЛДЕРЫ (ПОЛЕВЫЕ ИГРОКИ): ОСТАЛЬНЫЕ ИГРОКИ ПОДАЮЩЕЙ КОМАНДЫ РАСПОЛАГАЮТСЯ НА ПОЛЕ, ЧТОБЫ ПОЙМАТЬ ОТБИТЫЙ МЯЧ И ПОМЕШАТЬ ОТБИВАЮЩИМ НАБРАТЬ РАНЫ.



КАК НАБИРАЮТСЯ РАНЫ?

РАН: ЕСЛИ ОТБИВАЮЩИЙ УСПЕШНО ОТБИВАЕТ МЯЧ, ОН МОЖЕТ НАЧАТЬ БЕЖАТЬ К ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ КАЛИТКЕ, ПОКА ПОЛЕВЫЕ ИГРОКИ ПЫТАЮТСЯ ПОЙМАТЬ МЯЧ. ЕГО ПАРТНЕР (ДРУГОЙ ОТБИВАЮЩИЙ, КОТОРЫЙ СТОИТ У ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ КАЛИТКИ) ТАКЖЕ ДОЛЖЕН БЕЖАТЬ К ЕГО КАЛИТКЕ. КАЖДЫЙ УСПЕШНЫЙ ОБМЕН ПОЗИЦИЯМИ МЕЖДУ ОТБИВАЮЩИМИ ПРИНОСИТ КОМАНДЕ 1 РАН.

БАУНДРИ (ГРАНИЦА): ЕСЛИ ОТБИТЫЙ МЯЧ ПЕРЕСЕКАЕТ ГРАНИЦУ ПОЛЯ, ЭТО ПРИНОСИТ КОМАНДЕ ОПРЕДЕЛЕННОЕ КОЛИЧЕСТВО РАНОВ:

4 РАНА: ЕСЛИ МЯЧ УДАРЕТСЯ О ЗЕМЛЮ ПЕРЕД ПЕРЕСЕЧЕНИЕМ ГРАНИЦЫ.

6 РАНОВ: ЕСЛИ МЯЧ ПЕРЕСЕКАЕТ ГРАНИЦУ ПОЛЯ, НЕ КОСНУВШИСЬ ЗЕМЛИ.

КАК ВЫБИВАЮТ ОТБИВАЮЩЕГО: СПОСОБЫ "АУТА"

ЦЕЛЬ ПОДАЮЩЕЙ КОМАНДЫ – ВЫБИТЬ КАК МОЖНО БОЛЬШЕ ОТБИВАЮЩИХ. КОГДА ОТБИВАЮЩИЙ ВЫБИТ, ОН ПОКИДАЕТ ПОЛЕ, И НА ЕГО МЕСТО ВЫХОДИТ СЛЕДУЮЩИЙ ИГРОК ИЗ ЕГО КОМАНДЫ (ВСЕГО 11 ОТБИВАЮЩИХ).

ВОТ ОСНОВНЫЕ СПОСОБЫ ВЫБИТЬ ОТБИВАЮЩЕГО:

БОУЛД (BOWLED): ПОДАЮЩИЙ БРОСАЕТ МЯЧ ТАК, ЧТО ОН ПОПАДАЯ В КАЛИТКУ СБИЛ БЕЙЛСЫ (ДЕРЕВЯННЫЕ БРУСКИ) С ЕЕ ВЕРХУШКИ. ЭТО САМЫЙ ПРЯМОЙ И ОЧЕВИДНЫЙ СПОСОБ ВЫБИТЬ ИГРОКА.

КЕТЧ (CATCH): БЕТСМЕН ОТБИВАЕТ МЯЧ, И ЛЮБОЙ ПОЛЕВОЙ ИГРОК ЛОВИТ ЕГО ДО ТОГО, КАК МЯЧ КОСНЕТСЯ ЗЕМЛИ. ЭТО ТРЕБУЕТ ОТЛИЧНОЙ РЕАКЦИИ И КООРДИНАЦИИ ОТ ПОЛЕВЫХ ИГРОКОВ.

ЛЕГ-БИФОР-ВИКЕТ (LEG BEFORE WICKET - LBW): ЕСЛИ МЯЧ, БРОШЕННЫЙ ПОДАЮЩИМ, ПОПАДАЕТ В НОГУ ОТБИВАЮЩЕГО (ИЛИ ДРУГУЮ ЧАСТЬ ТЕЛА), И СУДЬЯ РЕШАЕТ, ЧТО МЯЧ ПОПАЛ БЫ В КАЛИТКУ, ЕСЛИ БЫ НЕ НОГА. ЭТО ОДНО ИЗ САМЫХ СЛОЖНЫХ ПРАВИЛ ДЛЯ ПОНИМАНИЯ НОВИЧКАМИ, ТАК КАК ТРЕБУЕТ ОЦЕНКИ ТРАЕКТОРИИ МЯЧА.

РАН-АУТ (RUN OUT): ОТБИВАЮЩИЕ ПЫТАЮТСЯ НАБРАТЬ РАНЫ, ПЕРЕБЕГАЯ МЕЖДУ КАЛИТКАМИ. В ЭТОТ МОМЕНТ ПОЛЕВОЙ ИГРОК РАЗБИВАЕТ МЯЧОМ КАЛИТКУ В ТОЙ ЗОНЕ, КУДА НЕ УСПЕЛ ДОБЕЖАТЬ БЕТСМЕН.

СТАМПД (STUMPED): ПОХОЖЕ НА РАН-АУТ, НО ПРОИСХОДИТ, КОГДА ОТБИВАЮЩИЙ ВЫБЕГАЕТ ЗА ЛИНИЮ, ЧТОБЫ ОТБИТЬ МЯЧ, А ВИКЕТ-КИППЕР (КОТОРЫЙ СТОИТ ЗА КАЛИТКОЙ) УСПЕВАЕТ СБИТЬ КАЛИТКУ МЯЧОМ, ПОКА ОТБИВАЮЩИЙ НАХОДИТСЯ ВНЕ ЛИНИИ.

ХИТ-ВИКЕТ (HIT WICKET): ОТБИВАЮЩИЙ СЛУЧАЙНО СБИВАЕТ СВОЮ КАЛИТКУ БИТОЙ ИЛИ ЧАСТЬЮ СВОЕГО ТЕЛА ВО ВРЕМЯ ПОПЫТКИ ОТБИТЬ МЯЧ ИЛИ НАЧАТЬ БЕГ.



А СУДЬИ КТО?

В КРИКЕТЕ ЕСТЬ **ДВА ГЛАВНЫХ СУДЬИ НА ПОЛЕ (АМПАЙЕРЫ)**. ОДИН СТОИТ ЗА КАЛИТКОЙ ПОДАЮЩЕГО, ДРУГОЙ – ЛЕНЕЙНЫЙ (ПРИМЕРНО В 20 МЕТРАХ СБОКУ ОТ ОТБИВАЮЩЕГО). ОНИ ПРИНИМАЮТ РЕШЕНИЯ ПО ВСЕМ СПОРНЫМ МОМЕНТАМ, ТАКИМ КАК АУТЫ, НЕЛЕГАЛЬНЫЕ ПОДАЧИ И Т.Д.

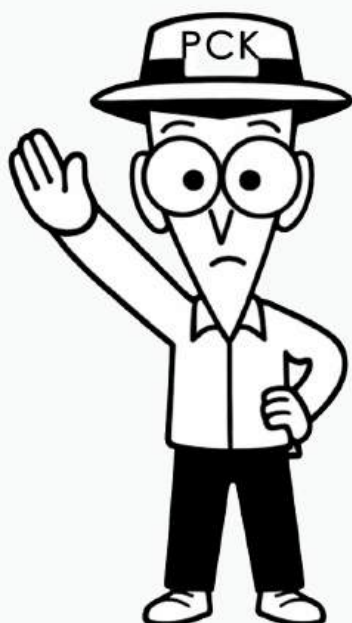
ТАКЖЕ ЧАСТО ПРИСУТСТВУЕТ ТРЕТИЙ СУДЬЯ (ТЕЛЕВИЗИОННЫЙ СУДЬЯ), КОТОРЫЙ ПРОСМАТРИВАЕТ ПОВТОРЫ ДЛЯ ПРИНЯТИЯ СЛОЖНЫХ РЕШЕНИЙ.

ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ И ВАЖНАЯ ДОЛЖНОСТЬ В КРИКЕТЕ - СКОРЕР!

ЭТО СПЕЦИАЛЬНЫЙ ЧЕЛОВЕК, КОТОРЫЙ ВЕДЕТ УЧЕТ ВСЕХ ДЕЙСТВИЙ ИГРОКОВ И КОМАНД ВО ВРЕМЯ МАТЧА. ЕГО ОСНОВНАЯ ЗАДАЧА ЗАКЛЮЧАЕТСЯ В ФИКСИРОВАНИИ КОЛИЧЕСТВА НАБРАННЫХ ОЧКОВ ("РАН"), ПОДАЧ ("ОВЕР") И ИГРОВЫХ СИТУАЦИЙ. СКОРЕР ТАКЖЕ ЗАПИСЫВАЮТ ПОДРОБНОСТИ ИГРЫ, ВКЛЮЧАЯ ИМЕНА БЭТСМЕНОВ, КОЛИЧЕСТВО ПРОБЕЖЕК КАЖДОГО ИГРОКА, ПОТЕРИ КАЖДОЙ КОМАНДЫ И СТАТИСТИКУ БОУЛЛЕРОВ. ЕГО РАБОТА ВАЖНА ДЛЯ ПОДДЕРЖАНИЯ ТОЧНОСТИ РЕЗУЛЬТАТОВ МАТЧЕЙ И ПРЕДОСТАВЛЕНИЯ СТАТИСТИКИ ИГРОКАМ, БОЛЕЛЬЩИКАМ И МЕДИА.

КАЖДОЕ ДЕЙСТВИЕ В КРИКЕТЕ, КАЖДЫЙ МЯЧ ФИКСИРУЕТСЯ ГЛАВНЫМ СУДЬЕЙ И ТРАНСЛИРУЕТСЯ ЖЕСТОМ В СТОРОНУ СКОРЕРА. ТОТ В СВОЮ ОЧЕРЕДЬ ПОДНИМАЕТ РУКУ, ДАВАЯ СУДЬЕ ПОНЯТЬ - ПРИНЯТО!

БОЛЕЛЬЩИКИ КРИКЕТА ДАВНО НЕ СМОТРЯТ В СТОРОНУ ТАБЛО И НЕ ЖДУТ ОБНОВЛЕНИЯ ИНФОРМАЦИИ ПО СЧЕТУ. ОНИ, КАК И СКОРЕР, ПОНИМАЮТ ДЕЙСТВИЕ В ПОЛЕ ПО ЖЕСТАМ.



ГЛАВНЫЙ СУДЬЯ



ЛИНЕЙНЫЙ



СКОРЕР

ЖЕСТЫ СУДЬИ



НОУ-БОЛЛ



ВАЙД



БАЙ



4 РАНА



6 РАНОВ



ЛЕГ БАЙ



АУТ



ОТМЕНА РЕШЕНИЯ



МЕРТВЫЙ МЯЧ

ФОРМАТЫ ИГРЫ

КРИКЕТ ИГРАЕТСЯ В РАЗНЫХ ФОРМАТАХ, КОТОРЫЕ ОТЛИЧАЮТСЯ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬЮ И ПРАВИЛАМИ:

ТЕСТОВЫЙ КРИКЕТ: САМЫЙ ДЛИННЫЙ ФОРМАТ, ИГРА ДЛИТСЯ ДО ПЯТИ ДНЕЙ. КАЖДАЯ КОМАНДА ОТБИВАЕТ ДВА ИННИНГСА. СЧИТАЕТСЯ ВЕРШИНОЙ КРИКЕТА, ТРЕБУЮЩЕЙ ВЫНОСЛИВОСТИ И СТРАТЕГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ.

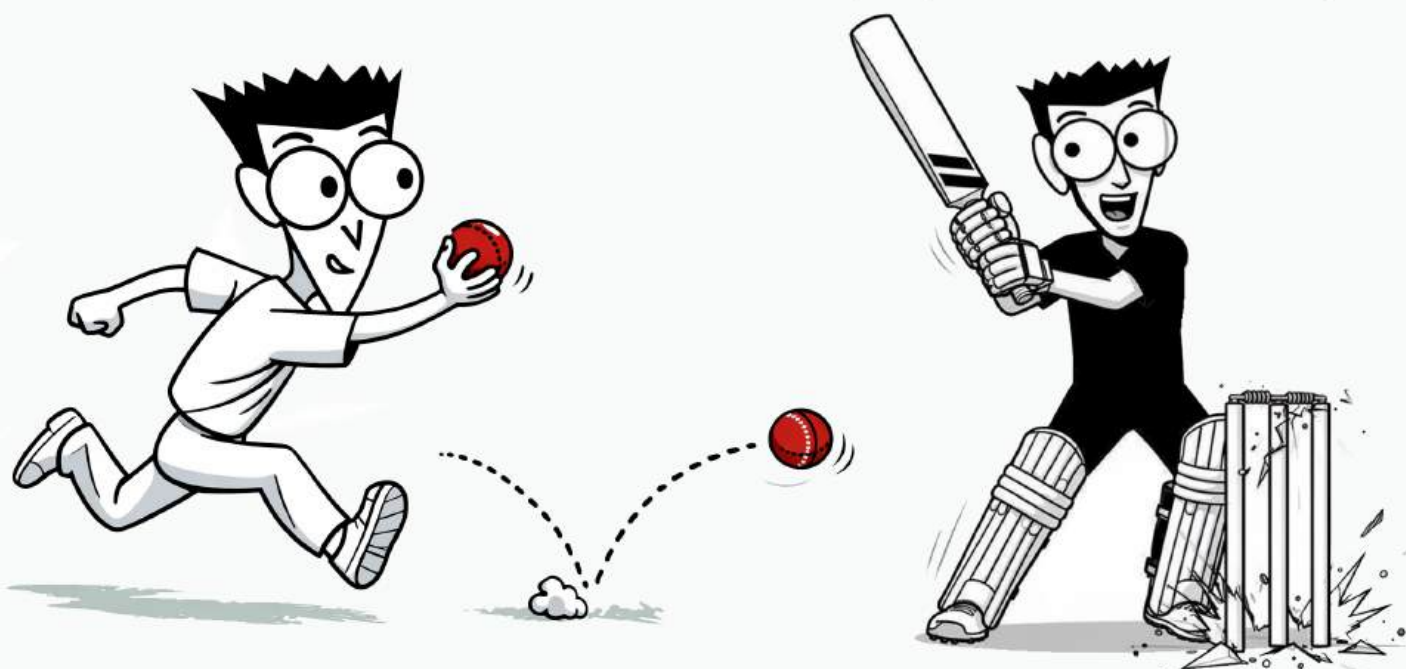
ОДНОДНЕВНЫЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ КРИКЕТ, 50 ОВЕРОВ (ODI): КАЖДАЯ КОМАНДА ОТБИВАЕТ ОДИН ИННИНГС, ОГРАНИЧЕННЫЙ 50 ОВЕРАМИ. ИГРА ДЛИТСЯ ОКОЛО 7-8 ЧАСОВ.

ТВЕНТИ20 (T20): САМЫЙ КОРОТКИЙ И ДИНАМИЧНЫЙ ФОРМАТ. КАЖДАЯ КОМАНДА ОТБИВАЕТ ОДИН ИННИНГС, ОГРАНИЧЕННЫЙ 20 ОВЕРАМИ И ИГРА ДЛИТСЯ ОКОЛО 3 ЧАСОВ И ОЧЕНЬ ПОПУЛЯРНА БЛАГОДАРЯ СВОЕЙ ЗРЕЛИЩНОСТИ И БЫСТРОМУ ТЕМПУ.

ЧТО ТАКОЕ ОВЕР?

ОВЕР: ЭТО СЕРИЯ ИЗ ШЕСТИ ЛЕГАЛЬНЫХ ПОДАЧ, ВЫПОЛНЕННЫХ ОДИМ ПОДАЮЩИМ. ПОСЛЕ КАЖДОГО ОВЕРА ПОДАЮЩИЙ МЕНЯЕТСЯ.

ТЕПЕРЬ ВЫ ПОНИМАЕТЕ, ЧТО 20 ОВЕРОВ - ЭТО 120 ПОДАЧ (20X6). 50 ОВЕРОВ - 300 ПОДАЧ (50X6).





РАБОТА ВЫПОЛНЕНА ПО ЗАКАЗУ
РОССИЙСКОГО СОЮЗА КРИКЕТА

ИСПОЛНИТЕЛЬ:
ФЕДЕРАЦИЯ КРИКЕТА В ГОРОДЕ МОСКВЕ

АВТОР: АЛЕКСАНДР СОРОКИН
СО-АВТОРЫ: ИЛЬЯ ДИКОВ, АНДРЕЙ КУРЛЕНКО
ВЕРСТКА: ЛЮДМИЛА БОГОМОЛОВА

БРОШЮРА ПРЕДНАЗНАЧЕНА ДЛЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ЦЕЛЕЙ,
НЕ ПРЕСЛЕДУЕТ КОММЕРЧЕСКИХ ИНТЕРЕСОВ.

СПОСОБ РАСПРОСТРАНЕНИЯ - БЕСПЛАТНЫЙ:
ФЕДЕРАЦИИ КРИКЕТА РФ,
ОТКРЫТЫЙ ДОСТУП НА САЙТАХ КРИКЕТА РФ.

CRICKETRUSSIA.RU