



Reglementen Flamingo Indoor Toernooien 2018

Leeftijdsgrenzen 2018

Under 15: geboren na 1 september 2002
Under 13: geboren na 1 september 2004
Under 11: geboren na 1 september 2006

Wedstrijd afspraken:

- alle teams (6-tallen) nemen eigen begeleiders mee: umpire en scorer.
- alle teams nemen eigen materiaal mee: kwiksets, ballen, reglement, scoresheets, pennen.
- er wordt gespeeld met incrediballs junior = rode of witte plastic ballen met naad, bijv junior flipper.
- wedstrijden moeten op tijd te beginnen.
- alle teams volgen het wedstrijdschema van de website www.kncb.nl/jeugd, jeugdcompetitie, flamingo indoor toernooien.
- wedstrijden kunnen niet afgezegd, geruild of verplaatst worden.
- Opgeven voor de U13 en U15 competities = deelnemen aan alle poule wedstrijden.
- Wedstrijden duren maximaal 50 minuten, een innings duurt maximaal 20 minuten.

U11-13-15

- Een wedstrijd bestaat uit 2 x 8 overs.
- Een team bestaat uit 6 spelers. Meer spelers mogen bij het fielden 'indraaien', op voorwaarde dat maximaal 6 spelers in het veld staan. Alle spelers mogen batten, maar maximaal 6 spelers mogen bowlen. Een innings duurt altijd maximaal 8 overs, een wedstrijd maximaal 2 x 8 overs.
- Alle 6 spelers bowlen minstens 1 over van 6 ballen, van wie 2 spelers maximaal 2 overs mogen bowlen. Die 2 overs mogen niet achter elkaar gebowld worden. Indien het team speelt met een vaste wicketkeeper, dan moeten alle overige 5 spelers minstens 1 over van 6 ballen bowlen, van wie 3 spelers maximaal 2 overs mogen bowlen. Die 2 overs mogen niet achter elkaar gebowld worden. Alle 8 overs worden uit gebowld.
- Er wordt van 1 kant gebowld.
- Er wordt gespeeld met plastic bats en zachte ballen: incrediballs junior= rode of witte plastic ballen met naad (géén oranje of witte windballs). Voor U11: geen houten bats! U13 en U15 mogen met houten bats.
- Pitch-lengte: 17 meter
- Crease: indoorcricket wordt gespeeld met een crease halverwege de pitch.



Batten

- Na elke over wisselen de batslieden.
- De batslieden moeten altijd proberen de bal te raken, desnoods door flink te bewegen.
- Een batsman gaat retired bij 25 runs (of eerder als zijn coach dat beslist).
- Batslieden die te vroeg oplopen (voordat de bowler in zijn/haar actie de bal heeft losgelaten), krijgen 1^e keer een waarschuwing, bij de 2^e keer worden 3 punten/runs afgetrokken van het totaal van de battende partij.
- Uit = uit, ook op de eerste bal, en bij het verlies van het wicket worden 3 punten/runs opgeteld bij het totaal van de fieldende partij.
- Er zijn 5 manieren van uitgaan: bowled, stumped, hit wicket, gevangen (ook via muur, plafond, of zijnet), en run out. Ook indien de bal het blok van het wicket raakt, is de batsman uit.
Let op: op een gebowde rollende bal, kan een batsman niet bowled gaan.
Let op: plafond raken is niet automatisch uit, pas als de bal via het plafond gevangen wordt, is de batsman uit.
- Als het 5^e wicket is gevallen, mag de eerste die uit of retired is, opnieuw inkomen. De volgorde van het uitgaan blijft bij terugkeer van de batslieden gehanteerd.
- De bal is dood als deze beklemd of zoek raakt tussen tassen, toeschouwers, zijnetten en tribunes.

Puntentelling runs (zie ook schema puntentelling U11-U13-U15):

Basis: als beide batslieden naar de andere crease rennen, krijgen zij 1 run. Als de bal de zijmuur/net of de muur achter de batsman raakt, komt daar één run/punt bij. Ook als de bal twee muren raakt, krijgt de batsman maar één extra run. Alleen bij het raken van de muur voor de batsman (mid on, mid off), krijgt de batsman 2 extra runs.

Voorbeelden:

- batsman slaat de bal en rent naar de andere crease (die halverwege de pitch is!!!) : 1 run. Als hij/zij weer naar het andere wicket rent: 2 runs, etc
- batsman slaat de bal, rent naar het andere wicket, plus de bal raakt de zijmuur/net of muur achter zich: 1 + 1 = 2 runs.
- batsman slaat de bal, bal gaat tegen de zijmuur/net of achterwand, bal stuitert terug en batsman blijft staan: 1 run (tenzij hij/zij gevangen wordt).
- de geslagen bal gaat over de grond of door de lucht tegen de achterwand: 2 runs extra plus wat de batsman eventueel runt.
- byes en legbyes: in alle gevallen (lopen op een wide of no ball, lopen op doorschieten langs wicketkeeper en lopen op overthrows): 1 run
- byes en legbyes: 1 run voor iedere gelopen bye/legbye. Geen extra runs als de bal de muur raakt. Let op: alléén als een bal tegen de muur wordt geslagen, krijg je een extra run. Dus niet op een bye, legbye, wide of no ball.



Fielden

- Teams mogen spelen met een vaste wicketkeeper. Is er geen vaste wicketkeeper, dan rouleert de speler mee met de fielders en moet hij/zij minstens 1 over bowlen. Wicketkeeper mag helm en handschoenen dragen, maar hoeft dat niet.
- Behalve de wicketkeeper, zijn de fielders verplicht ten minste 5 meter afstand te bewaren van de batsman.
- Wides en no balls: alleen als een batsman er fysiek absoluut niet bij kan, is het een wide (onbespeelbaar). Een no ball alleen aangeven als er niet met een gestrekte arm wordt gebowld of de bal heel hoog is (boven de "waist" van de batsman). Te korte ballen, meerdere keren stuiteren of rollers, zijn dus géén no balls!. Op een gebowde rollende bal kan de batsman niet bowled gaan.
- Wides/no balls leveren 2 runs op (plus de gelopen runs) en worden niet over gebowld. Alleen in de laatste over worden wides/no balls overgebowld. De wides/no balls leverden in de laatste over 1 run op (plus de gelopen runs).
- Op een no ball kan een batsman alleen run out gaan, overige manieren van uit tellen niet.

Umpires

- De coach van de battende partij is umpire aan het dode wicket. Coach van de fieldende partij is umpire aan het levende wicket.
- De coach aan het levende wicket geeft bij iedere score in woord en gebaar duidelijk het aantal punten door naar de scorer. Beide coaches checken samen met scorer na afloop de eind uitslag.
- Een gewonnen wedstrijd levert 2 punten op, een gelijkspel 1 punt, en een verloren wedstrijd 0 punten.
- Bij gelijke stand in de eindranglijst, wordt de volgorde bepaald door het aantal runs gedeeld door het aantal wickets.

Schema puntentelling U11-13-U15

Extra's	Niet lopen	Lopen: Per oversteek tussen de wickets
Zijmuur, zijnet, muur achter de batsman: Alléén geldig bij geslagen ballen , die niet gevangen worden.	1 run extra	1 extra + 1 run batsman = 2 runs
Muur achter de bowler (mid on/mid off): Alléén geldig bij geslagen ballen , die niet gevangen worden .	2 runs extra	2 runs extra + 1 run batsman = 3 runs
Wides/no balls	2 extra Laatste over: 1 extra	2 extra +1 run batsman = 3 runs Laatste over: 1 extra + 1 run batsman = 2 runs
Bye/Legbye	Geen score	1 bye/ leg bye