

# Cirkel-cricket

● AF ERIK JUUL

Et cricket-småspil "hit" - lige til idrætstimen... og så er der 4 gærdespillere i aktion ad gangen!

I artiklen "Undervisning i boldspil 1- boldspilsfamilier" (FOCUS nr. 1 1999) blev omtalt 4 forskellige boldspilstyper - bla. slagspil. Det grundlæggende i slagspillene er at to hold (inde- og udeholdet) hhv. slår bolden i spil og forsøger at kaste den tilbage til udgangspunktet så hurtigt som muligt! Rundbold og stikbold har tidligere været meget populære og anvendte i idrætsundervisningen i Danmark, men nu er det i højere grad slagspil som cricket og softball, der vinder frem.

I denne artikel præsenteres et ideelt skolespil - Cirkel-cricket.

Den primære forskel fra de øvrige kendte cricket småspil (se henvisninger sidst i artiklen) er, at gærdeholdet (indeholdet) ikke skal sende en eller to

spillere til gærdet, men hele 4 spillere! Det giver kortere ventetid og mere action for gærdeholdet.

## Rekvisitter

- 4 gærder (plastic gærde på fod)
- 4 cricketbat (de billigste træbat er helt ok. Størrelse 4-5 til 3.-7. klasse. Str. 5-6 til 7.-10. klasse)
- 1 blød bold (orange windball i senior størrelse)
- 1 hulahop-ring

## Banen

Der spilles ideelt set udendørs, uden nogen ydre afgrænsning. Men en halv fodboldbane passer størrelsmæssigt. Kan man få pedellen eller kommunen til at klippe plænen, er det ekstra godt! Der kan også spilles indendørs i en hal, hvor væggene så afgrænser spillerummet.

Kastecirklen (hulahop-ringen), hvorfra der kastes - udgør spillets centrum.

Ca. 12 m. væk i hver sit verdenshjørne stilles et gærde. (Se tegningen).

## Organisering

Spillerne deles i 2 hold, ideelt 9-10 pr. hold. Hvert hold vælger sin captain.

De to captainer trækker - på midten af banen - sammen med læreren lod om, hvilket hold der skal starte som henholdsvis gærde- eller markhold.

Gærdeholdets captain giver derefter alle sine spillere et nummer som angiver gærde-rækkefølgen. De 4 første gærdespillere gør sig klar med hver et bat. De øvrige gærdespillere venter lidt væk fra spilcentrum. Evt. etableres en bæk/"pavillon", hvorfra der kan hejpes.

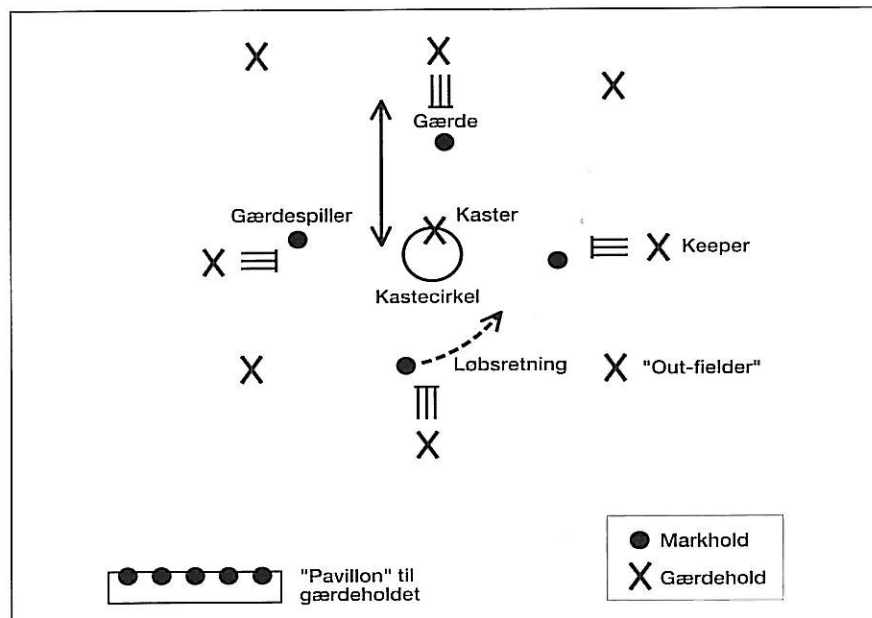
Markholdet placerer sig med en kaster i midten og en keeper lige bag hvert gærde. De øvrige markspillere fordeler sig rundt på spillepladsen, som regel i "out-fjelden" mellem gærdene, men det er også tilladt at have en "in-fjelder" stående tæt på kasteren.

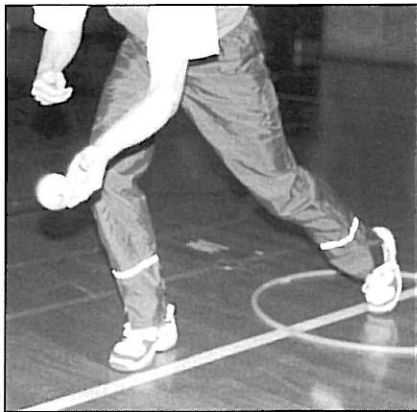
De to hold bytter, når gærdeholdet har mistet det samme antal spillere, som holdet består af f.eks. 9 "døde". Men der kan også spilles på tid, f.eks. 15 min. til hvert hold.

Holdet, der scorer flest point, har vundet.

## Markholdets rolle

Markspillerne skal, så snart de er i besiddelse af bolden stikke den ind til kasteren. Kasteren må nemlig, så snart han har bolden og har en fod indenfor kastecirklen (hulahop-ringen), kaste et blødt underhåndskast mod et hvilket





*Kasteren skal i afleveringsøjeblikket have fodkontakt med kastecirklen; men må derefter bevæge sig frit, som alle andre markspillere.*

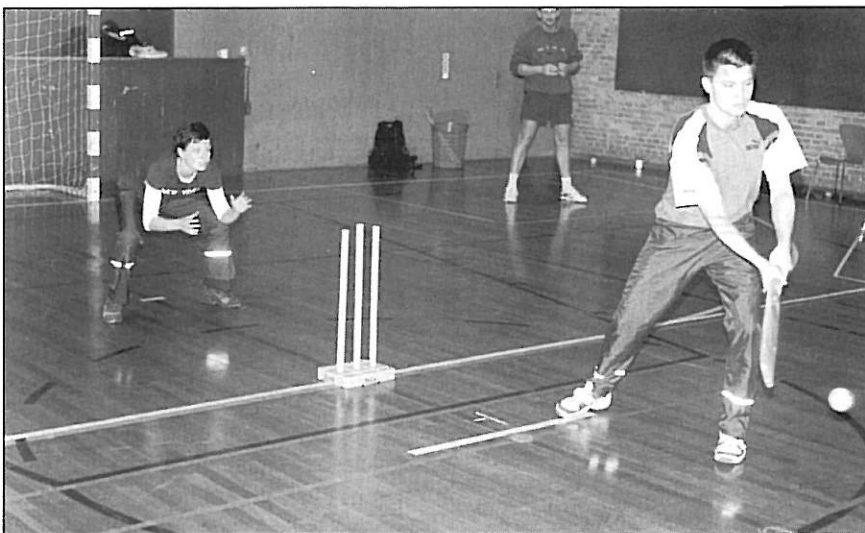
som helst af de 4 gærder, uanset om den pågældende gærdespilleren er klar eller ej.

Rammes gærdet er gærdespilleren "død", kastet ud.

Det er kun den ene gærdespiller, som ikke nåede eller ikke kunne forsvare sit gærde, der må gå den tunge gang ud af banen - til "pavillonen". Spillet er standset, indtil den næste gærdespiller kommer ind og er klar.

En anden væsentlig opgave for markspillere er naturligvis at prøve på at gribe bolden. I så tilfælde "dør" gærdespilleren også.

Bemærk: Når der spilles indendørs kan en gærdespiller gribes ud efter at bolden har ramt væg eller loft.



*Når der spilles indendørs kan gærdespilleren gribes ud fra væg og loft. Bag gærdet ses "keeperen" og i baggrunden en "out-felder".*

Der er ingen officielle retningslinier for hvornår markspillere bytter positioner og om de i det hele taget gør det. F.eks. så "out-felderne" bliver keepere og der skal findes en ny kaster. Det kan captainen evt. med lærerstøtte regulere mens gærdespillerne bytter.

#### Måder at miste sit gærde på\*

- *Kastet ud:* Hvis bolden rammer eller snitter gærdet.
- *Grebet ud:* Hvis en markspiller griber bolden og den ikke har ramt jorden inden.
- *"Selvmord":* Hvis gærdespilleren i forsøget på at ramme bolden, rammer sit eget gærde med battet.

PS: I rigtig cricket kan en gærdespiller dømmes ud - (dø) - med "ben for gærdet", hvis dommeren skønner at bolden ville have ramt gærdet, havde den ikke ramt benet.

Denne regel spilles der ikke med i småspils cricket, da den altid er genstand for stor debat (...skønnede dommeren nu rigtigt?) Endvidere er det et spørgsmål om at begrænse antallet af regler. Derfor bør spillerne anvises til ikke at stå lige foran gærdet med benene; og skulle bolden ramme benet alligevel, sker der ikke noget ved det.

(OBS: I cirkel-cricket gives ingen ekstra chance ved 0 point).

#### Gærdeholdets rolle

De 4 gærdespillere stiller sig foran hver deres gærde. Kasteren vælger at kaste mod et af dem. Hver gang en gærdespiller rammer bolden (som må slåes i

alle retninger) **skal** alle gærdespillerne løbe hen til det næste gærde. For et sådant løb gives ét point. Løbsretningen er mod uret. Kan spillerne nå at løbe videre til det næste gærde på samme slag gives 2 point o.s.v. Rammes bolden ikke, **må** gærdespillerne løbe; men skal i så fald sørge for at være enige om det, ellers kan det gå grueligt galt!

Gærdespillerne kan med fordel blive enige om, at den spiller, som der kastes til, med råb angiver, om der skal løbes et, to eller måske tre point på den samme bold.

Når en gærdespiller mister sit gærde, går han som omtalt ud af banen, men indtager i visse tilfælde blot positionen som bagerst i gærde-rækkefølgen.

Gærdeholdet fortsætter nemlig med at have 4 gærdespillere inde hele tiden; indtil holdet har mistet det samme antal spillere, som der er spillere på holdet. Nogle af de første gærdespillere, der "døde" tidligere i runden, får således mulighed for at komme til gærdet flere gange. Hvis der med 9 spillere på holdet byttes efter 9 "døde", kan der således godt være nogle, som ikke mister deres gærde, medens andre gør det et par gange.

Spilles der f.eks. med at der byttes ved 5 "døde", kan man med 9 spillere på holdet risikere at den sidste gærdespiller (nr. 9) slet ikke modtager nogle bolde... og det er træls!

#### Specielt om kasteren

Vær opmærksom på, at måden, som kasteren afvikler kastene på, er af stor betydning for, om der kommer "gang i den".

Underhåndskastet skal som omtalt have "en venlig hastighed" - d.v.s. en lille bue i flugten. Tillad ikke hårde kast. Men selvfølgelig skal kastet gerne have "en giftig retning" d.v.s. bolden rammer gærdet, hvis gærdespilleren misser.

For at kaste en gærdespiller ud, skal bolden ligeledes ramme jorden en gang inden den rammer gærdet. Hvis bolden ved et uheld rammer jorden 2-3 gange kan det i nybegyndersammenhæng accepteres, men tilstræb én gang.

Sker det at bolde bliver til jordtrillere eller helflugtere kan gærdespilleren ikke blive kastet ud, men må gerne slå point på dem.

### At tælle point

Hver gang det lykkes alle 4 gærdespillere at løbe hen til det næste gærde (1/4 del af cirklen rundt) tælles ét point. Tæl hold-point fremfor personlige point.

En glimrende opgave for en skadet elev.

### Variationsmuligheder

Antallet af gærder kan sættes ned til 3 eller op til 5, alt afhængig af antallet af spillere.

Har man en meget lille gruppe på 10 eller derunder, kan man spille så antal af gærder svarer til antallet af spillere på indeholdet. Dermed er der ingen, som sidder og venter på, at det skal blive deres tur. Det kan imidlertid være meget hårdt at løbe rundt hele

tiden, derfor vil det være klogt at spille til f.eks. 4 eller 5 "døde", inden der byttes et nyt hold spillere ind.

### Tips

Hvis spillerne løber flere points på det samme slag f.eks. 3, skal de passere gærdene undervejs med en max. afstand på ca. 1,5 m. Ellers kan man komme ud for, at de i ivrighed skærer genvej ved at løbe tæt på kastecirklen.

Hvis gærdespillerne efterhånden bliver for dygtige, og dermed vanskelige at "dø" for markholdet indenfor en rimelig tid, kan man beslutte, at den længst levende gærdespiller efter 5 min. uden mellemliggende gærdefald hver gang klappes ud. På cricketsprog hedder det "at blive trukket".

Man kan også begynde at føre personlige point, og lave en max score på 15. Men det kræver en regnskabskyndig med "split vision"!!!

### Rekvisitter

De nævnte rekvisitter kan købes hos: Dansk Cricket Forbunds sekretariat, Idrættens Hus, 2605 Brøndby Tlf: 43262160.

4 bat, 4 gærde og et par windballs koster ca. 1000 kr.

### Henvisninger

Læs mere om andre Cricket spil...

- "Some-stop cricket" og "Non-stop cricket" er omtalt i FOCUS-idræt nr. 2 1989.
- "Kanga-cricket" er omtalt i FOCUS-idræt nr. 6 1989

- "Inspiration til cricket"

...En bog med afsnit om øvelser, workshops, mange småspil, rigtig teknik, cricket i skolen og "fair-play".

Kan købes i DIF's forsendelsesafdeling.

Tlf. 43 26 20 60



Der kastes mod ét af de 4 gærder. De 3 andre gærdespillere afventer om der skal løbes point (hen til det næste gærde) eller ej.