

# Cricket

## - alle slagboldspils moder har fået børn!

Af Erik Juul

Det engelske aristokratis hæderkronede cricketspil er for nybegyndere meget vanskeligt tilgængeligt p.g.a. et indviklet regelsæt, svære tekniske færdigheder, sindrige taktiske dispositioner og en utrolig mængde tid.

Dette tilegnelsesproblem er der i de sidste par år gjort noget ved; således at cricket efter en pædagogisk justering, med stor succes nu optræder i skoleregi som cricket-småspillene: »Some-stop cricket«, »Kanga-cricket«, »Fransk cricket« og »Kwik-cricket«. (Se Tfl 5/91 s. 136).

### »Some-stop cricket«

#### Rekvisitter:

- En græsplæne, en idrætshal eller bare et fladt areal.
- Et gærde (som er 3 pinde sat ned i jorden 72 cm høje og i alt 25 cm bredt).
- Et cricketbat (bør købes, pris ca. 200.- kr.).
- En blød cricketbold eller tennisbold (det overflødiggør alt sikkerhedsudstyret).
- 4 kegler.
- 3 bænke eller plinte.

#### Kampens forløb

Man laver 2 hold. Først går det ene hold til gærdet og laver alle de point, de kan. Så går det andet hold ind og prøver på at lave flere. Vinder er det hold, som har lavet flest point.

Det er da let.

#### Cricketsprog

I rundbold er det hold, som slår til bolden - indeholdet - på cricketsprog hedder det »gærdeholdet«. Det hold som er - ude - hedder på cricketsprog »markholdet«.

#### Opstilling til kamp

Det hold, som efter lodtrækning

starter i marken, placerer sig med en kaster, der står ved kastekeglen ca. 12 m fra gærdet. En keeper (bagstopper) der er placeret bag gærdet. Samt en spiller foran hver af de 2 bonusbænke. De øvrige markspillere placeres jævnt på den øvrige spilleplads.

Gærdeholdet tager plads på bænken eller i græsset skråt bag gærdet og sender deres gærdespillere i aktion én af gangen. Mens de sidder der, kan de nyde en kop the og samtidig heppe på deres gærdespiller eller applaudere gode markpræstationer.

Deltagerantal: 7 eller 8 pr. hold er bedst.

#### Hvordan laves der point?

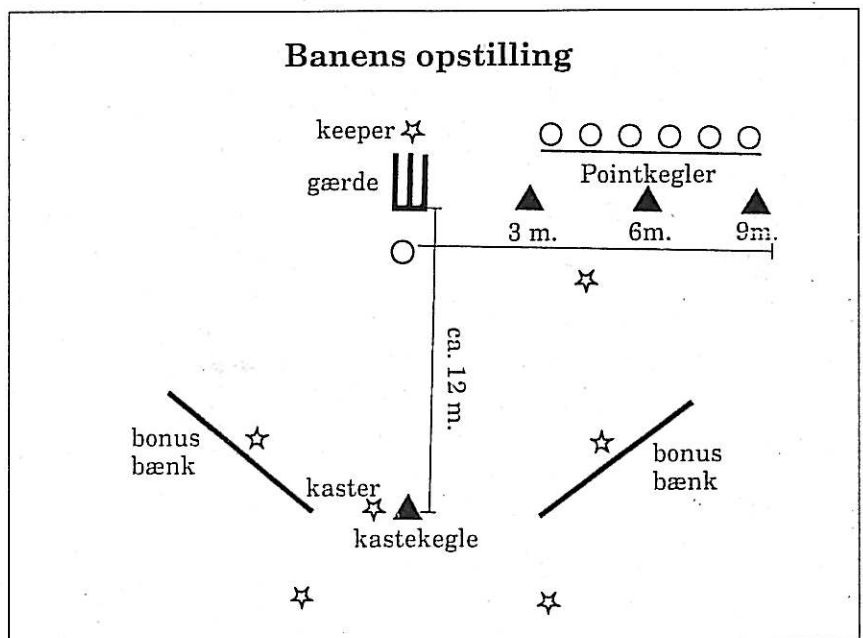
Gærdespilleren står klar ca. 1 m foran gærdet med battet i hånden og kigger op på kasteren. Kasteren

står med bolden i hånden og kaster den mod gærdet for at ramme det.

Gærdespilleren har nu 2 opgaver - dels med battet at forsvare gærdet, så bolden ikke rammer det og dels score point. Point scores ved at gærdespilleren hver gang bolden rammes skal løbe omkring en af pointkeglerne, der står henholdsvis 3, 6 og 9 m væk og vende tilbage til sit udgangspunkt foran gærdet, klar til at ramme den næste bold.

De første 5 point en gærdespiller scorer, skal løbes omkring den første kegle 3 m væk. Op til 10 point løbes omkring keglen 6 m væk. Over 10 point og op til fx 15 point spurtes hjem ved at runde keglen 9 m væk. Man kan godt løbe flere point på det samme slag.

De korte pointgivende løbeture i begyndelsen omkring 3 m keglen



○ = Gærdeholdet

☆ = Markholdet

*Gærdespilleren ramte ikke bolden, men rammer bolden gærdet?*

betyder, at man har stor mulighed for at være klar foran gærdet til at modtage kasterens næste bold. Og det er en klar fordel, for fidusen er nemlig den, at lige så snart kasteren har bolden og står ved kastekeglen må hun forsøge at ramme gærdet, uanset om gærdespilleren er i færd med at løbe point og dermed ikke er klar. Det er ikke kasterens problem – det er gærdespillerens! Men de første 5 point er forholdsvis nemme, og langt de fleste får dermed løbet lidt personlige point hjem til holdets samlede score.

Så bliver det imidlertid sværere, jo flere point man laver, for jo længere bliver der at løbe.

For at få en »bred« kamp, bør man mindske de bedste »boldøgers« og evt. klubspilleres dominans, ved at sætte en personlig pointgrænse på fx 15 point.

Der er 2 bonusbænke placeret et lille stykke væk på hver sin side af kastekeglen med fladen mod gærdet. Hvis en gærdespiller skyder bolden ind på bænken, får hun 5 ekstra point i bonus, og hun behøver ikke at løbe, men må naturligvis gerne. Har en gærdespiller 14 point og rammer bonusbænken, så giver det 19 point, som er den absolut maksimale personlige score.

Hvis gærdespilleren ikke rammer bolden, og den heller ikke rammer gærdet, *må* man løbe point. Specielt bør det udnyttes, hvis keeperen bag gærdet fumler med bolden, så går der jo ekstra tid, inden kasteren modtager den.

#### Pointtælling

Som dommer og kommentator står jeg som regel placeret lige bag kastekeglen og holder regnskab med pointene, som jeg jævnlige offentliggør med personlig score og ved gærdefald holdets samlede score.

Man kunne også lade gærdeholdets spillere uden for banen eller en skadet elev klare den funktion. Og så selv spille med selvfølgelig.

#### At miste sit gærde

En gærdespiller kan miste sit gærde, eller »dø« om man vil, på 4 måder. Hvorefter man afleverer battet



til den næste i rækken og selv tager sig en forhåbentlig velfortjent kop the:

- 1) Kastet ud: Hvis bolden rammer gærdet – og kasteren naturligvis har afleveret bolden på lovlig vis. Eller hvis bolden rammes/snittes af gærdespilleren, og den skrues ind i gærdet.
- 2) Grebet ud: Hvis en markspiller incl. keeper og kaster griber bolden, og den ikke har rørt gulv eller jord, efter at den er blevet ramt. Indendørs kan man dog blive grebet ud fra både loft og væg.
- 3) »Selvmord«: Hvis man med battet rammer gærdet bag ved én selv.
- 4) Unfair play: Hvis man bevidst sparker til bolden, eller trods en advarsel lader bolden ramme sine ben, for at undgå at den tager gærdet. »That's not cricket!« En gærdespiller, der er ude for 0 point, får altid ét ekstra liv og kun ét.

#### Markholdets rolle

Markholdets 2 hovedopgaver består i at få alle gærdeholdets spillere ud så hurtigt som muligt og begrænse deres point-score. Markspillerne skal med det samme kaste bolden hen til kasteren. Det er klog taktik, at kasteren ikke skal løbe for langt væk for selv at hente boldene – her bør de øvrige markspillere arbejde for kasteren.

#### Kasterens rolle

Som før omtalt må kasteren, lige så

snart hun har bolden, forsøge at ramme gærdet. Den måde, der kastes på, er et underhåndskast med strakt arm, modsat det rigtige cricketspils vanskelige overhåndskast. Ydermere er det et venligt og blødt kast, som skal ramme jorden mindst en gang (et opspring) før den evt. vil kunne ramme gærdet. »Helluftere« – som er bolde, der rammer gærdet direkte fra kasterens hånd, er gærdespilleren ikke ude på, men må gerne score point på en sådan bold. »Jordtrillere« er heller ikke tilladt »That's not cricket«. Skulle bolden ind imellem tage 2-3 opspring, inden den når ned til gærdespilleren, spilles der på den. Men tilstræb en boldlængde med ét opspring til gærdet.

Den venlige hastighed, som der kastes med, skal tilnærmelsesvis være den samme fra bold til bold, fra kaster til kaster, fra hold til hold. Det er ikke tilladt kasteren at sætte skru i bolden ved hjælp af finger eller håndledsrotationer.

Offentliggør blot, at »Some-stop-cricket« opprioriterer det at være gærdespiller.

#### Markrotation

Hver gang en gærdespiller har mistet sit gærde (er død), foretager markholdet en rotation med én plads, så alle står på en ny position. Således prøver alle at kaste, være keeper, vogte bonusbænk m.m. Alle er på forskellige tidspunkter i spillets centrum og handler afgørende deri. Uden tvivl en fin lille platform og »kick« til de sædvanligvis scene-

skrække og dem, »der altid spiller fodbolden videre hurtigst muligt, for så laver man i alt fald ingen fejl«. Guderne vil vide, hvor mange gange, jeg har hørt en ny kaster sige: »Jeg kan ikke kaste«, for 2 min. senere at stå med knyttede hænder mod himlen i begejstring over, at gærdet blev ramt.

#### Variationer

- A) Tidsbegrænsning. Hvert gærdehold kan være ved gærdet i en tidsbegrænset periode fx 25 min. og således evt. sende de gærdespillere, der er døde én gang til gærdet igen.
- B) En mod resten af verden. Alle er markspillere, dog skiftes man en af gangen til at være gærdespiller. Det gælder så om at få den højeste individuelle score. Denne form for spil er bedst, hvis man er mellem 6 og 9 deltagere.
- Go' kamp.

#### Bevidstgørelse af slag

I rundbold og andre slagboldspil af denne type svinger hovedparten af eleverne boldtræet alt, hvad de kan, for at ramme bolden hårdest muligt. Som hovedregel forsvinder den et sted op i luften, hvor chancen for at blive grebet ud er stor. Der er overhovedet ingen forestilling om, hvor bolden skal hen, eller hvordan den med fordel kunne rammes.

Den bevidstgørelse forsøges fremmet i »Some-stop cricket«, med de føromtalte 2 bonusbænke lagt på siden ude i marken. Man rammer jo kun bonusbænken og udløser pointbelønningen, hvis bolden holdes langs jorden og dirigeres i bestemte retninger – og så kan man heller ikke blive grebet ud. Det bliver bedre og bedre.

Markholdet vil naturligvis hurtigt finde ud af at placere en spiller foran hver bonusbænk, men selv redninger i Peter Schmeichel klasse vil ikke altid være nok! Denne konkrete bonusbænk ordning gør i øvrigt, at gærdespillerne hurtigere bliver bevidste om, at de med fordel kan spille bolden hen i »frie« markområder og imellem markspillernes positioner. For jo længere tid tager det at få stukket bolden tilbage til kasteren, og dermed opnås mere tid til at fuldføre sine pointløb.

#### Uforudsigeligheden

Når eleverne f.eks. starter på

idrætshøjskolen, har langt de fleste dyrket nogle af de idrætsgrene, der udbydes som fag. Niveauforskellene er en af lærerens store pædagogiske udfordringer.

I cricketlektionerne starter alle stort set fra samme niveau: scratch – ingen har prøvet det før. Men der sker faktisk temmelig tit det, at elever, der ikke tidligere har haft den store gennemslagskraft i andre boldmæssige idrætsgrene, pludselig får uventede succeser. De mere boldsikre elever har ikke længere patent på den beundringsværdige præstation. I det hele tager svinger det meget fra kamp til kamp, hvem der har succes – specielt ved gærdet.

Crickethierarkiet er ustabil og uforudsigeligt – hvilket for 95 procent vedkommende er en god og spændende følelse at gå ind i kampen med. Man har oplevelsen af, at det kan blive min dag i dag.

Et andet element i uforudsigelighedens og morskabens verden opstår, når man spiller udendørs. Græsset kan til tider være »knottent«, hvilket påvirker boldens op-spring mod gærdespillerens gærde, så den ind imellem kommer i både øst og vest, trillende eller hoppende i forskellig højde. Det er ikke til at vide. »Så den møj-skæve bold, der skulle ha' været drevet ud mellem de 2 dybe markspillere ta'r i op-springet et pludseligt knæk og fjerner min midterpind. Så jeg må tilbage til »pavillonen« – og giver battet til den næste i rækken. Det kan de andre godt li', kan jeg høre!«

#### Fair-play

»That's not cricket« er et udtryk, som ofte benyttes i den engelske bank og finansverden til at signalere, når en økonomisk handel ikke er helt fin i kanten. Der har været unfair midler i brug. Det er ikke gentlemanship. »That's not cricket«.

Udtrykket er en øjeblikkelig tilkendegivelse i »some-stop cricket« fra både med- og modspillere på, at en spiller i en given situation ikke har overholdt spillets fair-play kodeks. Denne lynende selvjustits fra kammeraterne, der skrider ind over for uretfærdigheder er i sigens natur meget mere effektiv og holdningsbearbejdende end en dommerfløjte.

Følgende 3 eksempler kan bringe fair-play moralen på prøve:

- 1) Hvis kasteren kaster bolden lidt hårdere end det sædvanlige ven-

lige kast mod gærdet, fordi gærdespilleren er ude at løbe point og derfor ikke helt kan nå tilbage og være klar.

- 2) Hvis en markspiller griber bolden præcis i det sekund, bolden også rører græsset eller gulvet, da er gærdespilleren ikke grebet ud. Det gør markspilleren selvfølgelig opmærksom på!
- 3) En gærdespiller, der rammer bolden ind i en tjørnebusk eller op i en tagrende, så markholdet ikke uden videre kan få fat på den, løber naturligvis det obligatoriske point eller 2, men udnytter ellers ikke en sådan situation (force majeure) til egen vindings skyld.

I øvrigt gælder det, at man behandler hinanden på god sportslig og klædelig vis.

Hvis man bevarer glimtet i øjet, når man lægger disse ting lidt højtideligt frem, er spillerne oftest helt med på, hvor man er. Parolen er, at vi gerne vil vinde, meget gerne endda – men ikke for enhver pris.

#### Kompetence

Hvis man i sin lærersjæl også har nogle ambitioner om at give nutidens unge kanal-zappere et værdimodspil og i folkeligt sprog lære dem noget om bevægelsen, om fordybelsen, jamen så kan selv cricketspillets omverden gøres vedkommende. Her er fag-samarbejder åbenlyse.

Fx burde det være engelsklærere forbudt at eksaminere unge mennesker ud af skolen, uden antydningen af indblik i en af den engelske kulturs dybt forankrede samfundsnøgler.

Af andre mulige udløbstråde til større felter kunne nævnes: »Idræt mod racisme«. Der er mange tamiler og pakistanere, der som flygtninge eller indvandrere spiller i klubber i Danmark og andre lande.

Cricketspillets oprindelse fører én direkte til de gamle idrætslege og de forskellige tidsperioder og samfundsforholds indflydelse herpå. Derpå åbnes der op for et kendskab til tidligere tiders levemåder, boligformer, sange, danse, kropsudfoldelse og traditioner. På den måde kan man se nutiden i et historisk perspektiv. □

Erik Juul er ex-landsholdsspiller i cricket. Underviser på Gerlev Idrætshøjskole.