

KANGA-CRICKET

- hvad i alverden er det?

af Erik Juul



Kanga-cricket er en ny tempofyldt småspilsform for traditionel cricket. Kanga-cricket ligger spil- og idé-mæssigt tættere på det »rigtige« cricketspil, end småspillene »non-stop-« og »some-stop-cricket« omtalt i Focus nr. 2/89 - og er lige så sjovt.

Grunden til at man indenfor cricketsporten gør så meget ud af småspillene er den, at det traditionelle cricketspil for nybegyndere og andre nysgerrige er for teknisk/taktisk kompliceret og tidskrævende (ca. 6 timer), at starte med.

Kanga-cricket er fra første slag fyldt med action, personlige beslutninger, samarbejde og alle bliver automatisk involveret. Således vil man også som nybegynder, i langt højere grad ha' succes i det man foretager sig, i forhold til, hvis man startede med at spille det »rigtige« cricketspil. Ligeledes kan man nå at spille Kanga-kampe færdige på 45 min. lektioner.

BAGGRUND

Ideen til Kanga-cricket blev udviklet i Australien i 1984, men har blot været spillet i Danmark i mindre end et år. Kanga er en forkortelse af det australske ord for kænguro - »kangaroo«. I overført betydning, - et spil der går hurtigt og let.

Da det australske cricketlandshold spillede 2 landskampe i Danmark i september måned, brugte flere af de gæstende verdensmestre skam både noget af deres frokost- og thé-pause på, at instruere og spille Kanga-cricket med publikum!

En af forskellene mellem traditionel cricket og Kanga-cricket er, at rekvisitterne (gærde, bat og bold) er blødere og dermed mere børnevenlige. Netop fordi bolden er blød, kan man spille uden alt sikkerhedsudstyret (benskiner, hjelme, handsker, skridt- og lår-beskyttere) og man behøves ikke være bange for den ellers stenhårde cricketbold.

KANGA-CRICKET

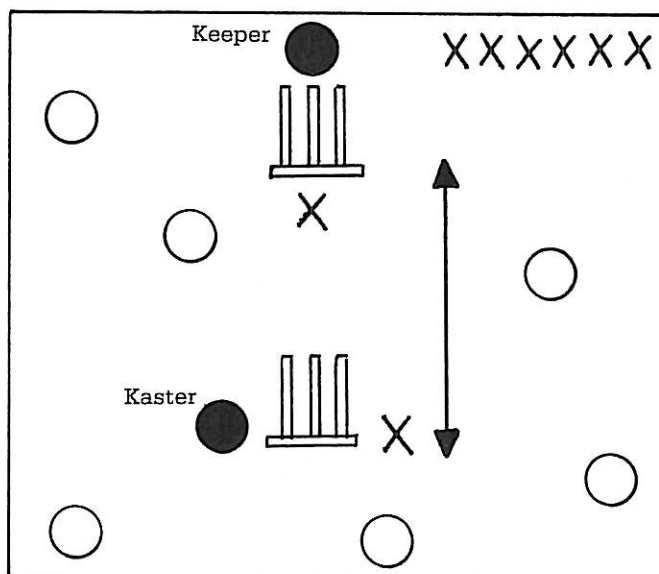
- HVOR?

Kanga-cricket kan spilles overalt, hvor der er et jævnt, fast underlag i hallen, på en græsplæne, i skolegården eller på legepladsen.

KANGA-CRICKET

- HVORDAN?

X = gærdespillere
O = markspillere



De to gærde stilles op med ca. 16-20 m mellemrum.

Området mellem gærdene kaldes »pitchen«. Der vælges 2 hold. Hvert hold bør såvidt muligt have et lige antal spillere f.eks. 8, 10 el-

ler 12. Det ene hold »går til gærde«. D.v.s. sender en gærdespiller ind til hvert gærde. (Der er altid 2 gærdespillere på banen af gangen). Det øvrige gærdehold venter og hepper udenfor banen.



Der blev spillet masser af Kanga-cricket i pausen, da det australske cricketlandshold gæstede Danmark i år.

Det andet hold »går i marken« og stiller sig op rundt om gårdene i forsvarlig afstand. En af markholdets spillere udnævnes til at være kaster og en anden til at være keeper. Keeperen står bagved det gærde der kastes imod og skal standse eller gribe de bolde der går forbi gærdespilleren og gærde.

Kasteren kaster bolden fra det ene gærde mod det andet. Bolden skal kastes med strakt arm enten underarms (bedst de første par kampe) eller overarms. Bolden skal helst ramme jorden, før den når ned til gærdespilleren, ca. 1 m. foran denne. Men den skal heller ikke studse højere, end at den kan ramme gærde hvis gærdespilleren slår forbi.

Hver aflevering kaldes »en bold«. 6 bolde i træk kaldes »en over«. Efter hver »over« byttes kasteren ud med en ny, således at alle prøver at kaste. Ligeledes bør der ved hvert »over« laves en markpositions turnus, så alle rykker en plads rundt.

Enhver bold der kastes udenfor gærdespillerens rimelige rækkevide kaldes »en udenom« og tæller som et point til gærdeholdet og bolden skal kastes om.

Hvert hold kaster et aftalt antal »overs«, alt efter lektionsslængde og aftalte »overs« som hvert gærdepar skal modtage. Gærdeholdet er nemlig ved gærde i par. Hvert par modtager f.eks. 3 overs (18 bolde). Derefter batter et nyt par fra gærdeholdet og sådan fortsættes indtil alle par har været ved gærde.

GÆRDESPILLERENS ROLLE

Den ene gærdespiller står ca. 1 m. foran gærde - klar til at forsvare dette med battet og score point. Gærdespillerens fødder skal være placeret nogenlunde i linie med den midterste gærdepind, således at han ikke blokerer gærde med benene. Den anden gærdespiller står ved siden af gærde i den anden ende, hvorfra kasteren også afleverer sin bold, - klar til at løbe points.

Når der er kastet er bolden i spil og gærdespilleren kan opnå points. Han kan slå bolden ud »i marken«, eller bolden kan passere forbi gærde, så keeperen heller ikke når den. Derefter kan gærdespilleren og hans makker vælge at skifte ende - løbe et point -, eller de kan vælge ikke at løbe. Blot begge gærdespillere er

enige om, hvornår de gør hvad. Almindeligvis bruges flg. 3 kommandoer: Ja, nej eller vente. (Alligevel sker der netop her mange sjove forviklinger).

Bolden må slås i alle retninger (360 grader). Oftest slår man dog fremadrettet. Point scores ved, at gærdespilleren, når ned bag det andet gærde enten med battet (som forlænget arm) eller med kroppen, inden markspillerne får samlet bolden op og ramt gærde. Gærdespilleren må på hver bold løbe så mange point de kan nå.

Man kan aftale, at bliver bolden slået tilstrækkelig langt væk - udover banens grænser - tæller det ekstra point. Inde i en hal spilles evt. med at hvis bolden rammer side- eller bag-væg tæller det 2 point. Endevæggen (slag fremad) tæller 4 point, - men slås bolden direkte fra bat til endevæg i luften er der 6 point. Man kan gribes ud, når bolden kommer tilbage fra sidevæg eller loft, men ikke fra endevæggen (6'er). Udendørs vil en halv fodboldbane være en glimrende arealmæssig Kanga-bane størrelse, hvor de forhåndenværende linier er grænsen. Men mere »cricket rigtigt« vil det selv-

følgelig være med en rund/ elipseformet bane, hvor en kridtstreg, kegler, tov eller imaginære grænser markerer banen.

På en udendørs bane får man 4 point, hvis man slår bolden langs jorden ud over grænsen - og 6 point hvis den flyver i luften.

Men vedtag, at disse »grænse-point« både inde og ude kun udløses hvis gærdeparret samtidig bytter ende (løber 1 point). Dog får man efter dette første løb kun grænselagets pointværdi. Men alle de point man yderligere kan nå at løbe udover det første løb lægges til.

AT MISTE SIT GÆRDE

Hver gang en gærdespiller dør eller »mister sit gærde«, som det hedder i cricket-sproget fratrækkes 2 point i parrets samlede score. Men man fortsætter ved gærde, indtil parret har modtaget det aftalte antal »overs«. (Netop dette er en anden stor forskel fra traditionel cricket, hvor gærdespilleren må forlade banen første gang han mister sit gærde. Og der er lang vej til pavillionen hvis det er på første bold!). Gærdespilleren kan miste sit gærde på følgende måder i Kanga-cricket:

- *kastet ud* - ved at kasteren rammer gærde.
- *grebet ud* - hvis han slår bolden i luften og den gribes af markholdet.
- *løbet ud* - hvis markholdet rammer et af gårdene med bolden, inden gærdespilleren når ned til det.
- *selvmord* - hvis han med sit eget bat eller krop rammer sit eget gærde, når han prøver at slå til bolden.

Når en gærdespiller mister sit gærde, signalerer dommeren med en løftet pegefingertil ham og til regnskabsføreren, - og gærdespillerne bytter ende.

RESULTATET AF KANGA-KAMPEN

Når alle parrene på gærdeholdet, har været ved gær-



Kasteren afleverer bolden med strakt underhånd. Dommeren er opmærksom og gærdespilleren klar til et evt. løb.



Ups! Kastet ud om 1/10 sek. Minus 2 point. Det skal hævnnes på næste bold.

det - bytter de to hold roller - og parrene på markholdet skal nu forsøge at score flere point end det første gærdehold gjorde. Det hold, der har scoret flest point har vundet kampen.

OFFICIAL PLIGTER OG FAIR PLAY

Lad gærdeholdets spillere udenfor banen holde regnskab med pointene. Ligeledes kan en fra gærdeholdet på skift (eller en skadet

elev), godt dømme kampen. Dommeren er som regel placeret lidt bag det gærde der kastes fra, og skal afgøre evt. skønssituationer bl.a. ved »løbet ud« eller var bolden »uden om«?, havde bolden lige rørt jorden inden den blev »grebet«? Det vil uden tvivl udvikle, eller i det mindste konfrontere, deltagerne med deres fairness begreb.

REKVISIT-KØB

Kanga-rekvisitterne kan købes hos Dansk Cricket Forbund, Idrættens Hus i Brøndby. Personligt lader jeg dog altid gærdespillerne benytte rigtige men meget billige cricketbats (300 kr. stk.). Det gir mere punch i slagene, - boldene kommer længere væk. Gærdet, der er

72 cm højt og 25 cm bredt, kan man naturligvis også selv fremstille i sløjt eller skære en skumgummi-blok ud.

VARIATION: MAKKER KANGA

- spilles af et mindre antal spillere (8-12), der alle deles op i par.
- der er således ikke et gærdehold og et markhold.
- de par der ikke er ved gærdet, er alle i marken.
- parrene skiftes til at være ved gærdet i X antal overs.
- de øvrige par laver en tur, så alle bliver kastere, keeper og markspillere på de forskellige positioner.
- det makker-par, der har scoret flest point har vundet.

OM FORFATTEREN:

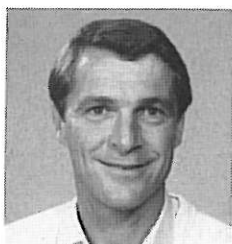


Navn: Erik Juul.

Adresse: Gerlev Idrætskole

Skolevej 28, 4200 Slagelse.

Erhverv: Højskolelærer.



Denne mand
hedder
Hans Chr. Nielsen

Denne mand
hedder
Ole Schøler



Sammen skulle de sørge for at bogen

LEG OG LÆRING

Udkom på bogforlaget DUO.

Med megen forsinkelse er det nu lykkedes og bogen er **NU** på gaden. De to herrer beklager forsinkelsen – men garanterer til gengæld et godt produkt for kun 188,- kr.



BOGFORLAGET DUO ApS

Kattedamsvej 18 - Postbox 13 - DK-9440 Aabybro - Telefon 98 24 42 21