

# 01 Pausita kriket

Pausita kriketiks on vaja järgnevat:

1 värav -asetus väljakul on ühe kurika koos käepidemega + käepideme kaugusel kodujoonest.

1 kurikas

1 pall - algajad võivad kasutada suuremat palli, et oleks kergem lüüa ja kinni püüda.

3 koonust -asetus väljakul on järgnev: üks koonus väravatest vasakul ~5m kaugusel ja teine väravatest paremal ~5m kaugusel, need kaks koonust on kodujoone peal ehk värast kurika ja käepideme võrra ees pool. Kolmas koonus on värava ees ~15m kaugusel, mis näitab pallija asukohta (või kasuta teist väravat selleks)



# 02

## Pausita kriketi reeglid:

Kaks tiimi mängivad teineteise vastu. Võimalusel teha tasavägised tiimid. Kokku leppida sobilik ajalimiit poolaegadele või kindel arv palle, millega tiim vastamisi seisab või et kõik lööjad löövad ühe korra (nt poolaeg 6 minutit või 28 palliviset tiimile).

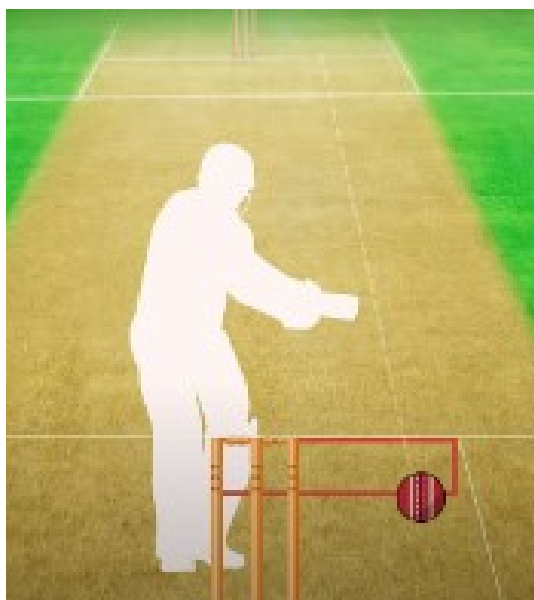
Üks tiim on lööjate tiim, kes kordamööda käivad löömas. Kui aja peale mäng ja kõik lööjad on välja saanud, läheb esimene lööja samast tiimist uuesti lööma, siis teine jne, kuni aega jätkub. Teine tiim on väljakumängijad ja pallivad (kui tegu on algajatega, siis õpetaja pallib palli). Ära unusta, et kui tegu on lühema lööjaga siis pallida pall alla kätt, et pallija pikkus ei segaks lööja võimekust palli näha).

Väljakumängijad paigutavad ennast väljakul piisavalt laiali. Erinevatele lööjatele võib luua erineva väljakumängijate paigutuse, vastavalt sellele, kuhu lööja enim palli lööb. Väljakumängijad ei tohi seista pallija ja lööja vahel (kahe värava vahel) ning ei tohi takistada lööja jooksuteekonda.

Lööja tiimil on üks lööja seismas väravate ees ja ülejäänud tiim on eraldi "paviljonis" (ala mis on eraldatud väljakust, et mängu mitte segada, parem variant on pink või toolid, kus oodatakse oma korda) ja aitavad oma tiimi punkte lugeda.

# 03

Väljakumängijad pallivad kordamööda. Iga pallija pallib 4 pall, misjärel tuleb teine väljakumängija tiimikaaslane pallijaks. Pall tuleb pallida (sirge käega) vähemalt 1 pörkega lööja ette, nii et palli trajektoor oleks väravatesse või lööja ette (vaata pildilt punast ala). Lööja ei saa joosta, kui on pallija vahetus (lööja peab peatuma värava ees siis, kui pallija püüab oma viimase palli kätte värava/pallimiskoonuse juures).



Pallija pallib palli lööja poole ja lööja peab proovima palli ära lüüa!

Lööja peab vähemalt ühe korra jooksuma, kui pall on kurikaga kontakti saanud.

1 punkt on kogutud, kui lööja jookseb koonuseni ja tagasi värava ette. Lööja võib joosta niikaua, kuni pall on pallijal tagasi käes.

# 04

Väljakumängijad peavad palli võimalikult kiiresti üles korjama ja tagasi viskama pallijale. Kohe, kui pallijal on pall tagasi võib ta seda uuesti pallida. Pallija on ka väljaku mängija, seega pallijal on lubatud palli püüda ja sellele järgi minna.

Lööjad vahetuvad, kui neid "välja" saadakse järgnevatel viisidel:

- Kui lööja lööb pallist mööda (saab vajadusel moonutada reeglit, nt ei saa minna välja minna lööja esimesel pallil, väiksema tiimi puhul rohkem, nt 3 möödalööki lubatud) - **möödas**
- Lööja lööb väravat oma keha või kurikaga - **ümberaetud värav**
- Pall läheb lööja väravasse - **pallitud**
- Lööja lööb palli õhku ja väljakumängija püüab palli õhust kinni - **püütud**

Tiim, kes saab kõige rohkem punkte, võidab!