



**FEDERAZIONE
CRICKET ITALIANA**








**CRICKET
DEVELOPMENT PROGRAMME
LIVELLO 2**


cricketitalia.org

Giochi di Fielding

The following pages are colour coded so you can see the drills and games which focus on the skills below

-  Grip - Seam
-  Grip - Leg Spin
-  Grip - Off Spin
-  Front arm + Follow through
-  Take off and run up

GIOCHI DI FIELDING



Triangle fielding
Run out a) long b) wide
Protect the boundary
Cross throwing
Stump call out

FIELDING TRIANGOLARE

Preparazione:

Coni:

Posiziona tre coni in una formazione triangolare, a circa 10-15 metri di distanza l'uno dall'altro.

Stumps / Oggetti

Colloca un ceppo o un piccolo oggetto tra ogni cono, fungendo da bersaglio per i fielders.

Giocatori:

Posiziona un giocatore ad ogni cono, con uno che inizia con la palla.

Focus:

- Collaborazione e Comunicazione: Insegna ai giocatori a lavorare insieme e a comunicare efficacemente durante le situazioni di fielding.
- Supporto: Rafforza l'importanza di sostenere i compagni e di rimanere vigili durante le azioni di fielding.
- Precisione e Controllo: Sviluppa la precisione nel mirare a un bersaglio e il controllo della velocità nei lanci.

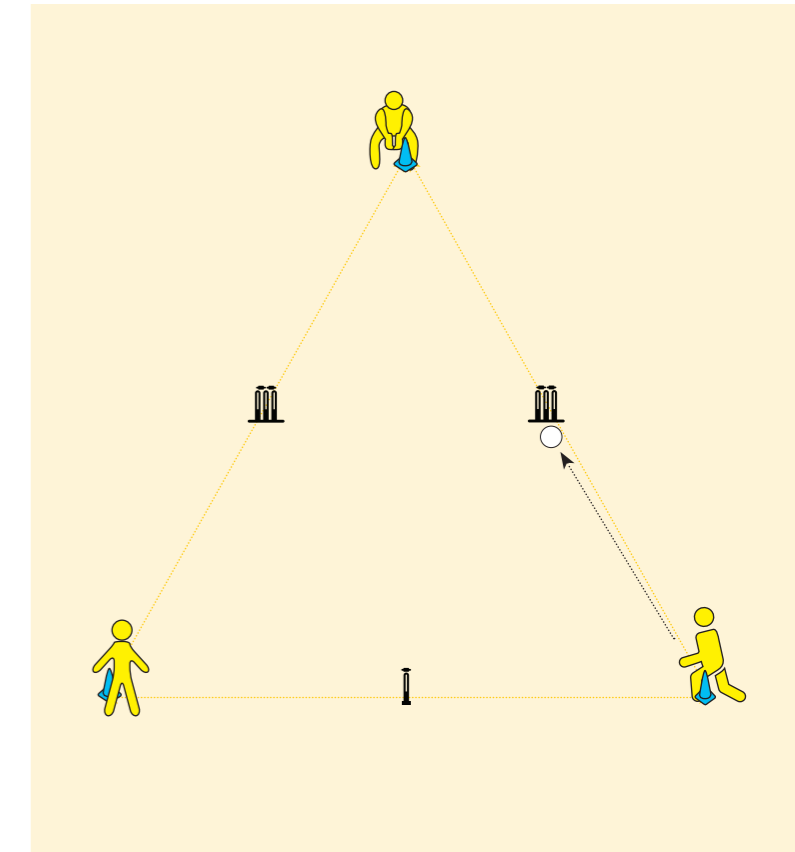
Descrizione:

Obiettivo:

I giocatori lavorano insieme per passare la palla attorno al triangolo, cercando di colpire i ceppi/oggetti e sostenendosi a vicenda.

Come giocare:

- Il giocatore con la palla la fa rotolare verso il ceppo/oggetto, cercando di colpirlo.
- Il giocatore al cono successivo recupera la palla, raccogliendola se manca il bersaglio.
- Una volta raccolta, il giocatore lancia la palla al giocatore successivo in senso orario o antiorario.
- L'obiettivo è completare un numero stabilito di giri puliti (senza errori) o colpire il bersaglio un determinato numero di volte.
- Aumenta la difficoltà velocizzando il gioco aggiungendo una seconda palla nella rotazione.



RUN OUT

Preparazione:

Stumps:

Colloca un set di ceppi a un'estremità del campo.

Cono:

Prepara un cono a 10-20 metri di distanza dai ceppi.

Squadre:

Dividi i giocatori in una squadra di battuta e una di fielding.

Focus:

- Precisione e Velocità di Lancio: Sviluppa la capacità di lanciare velocemente e con precisione verso i ceppi.
- Agilità e Velocità: Aiuta i giocatori a migliorare la velocità e l'agilità nel rincorrere la palla o nel correre tra i ceppi.
- Prendere Decisioni Rapide: Insegna ai giocatori a prendere decisioni rapide su quando cercare un run-out.

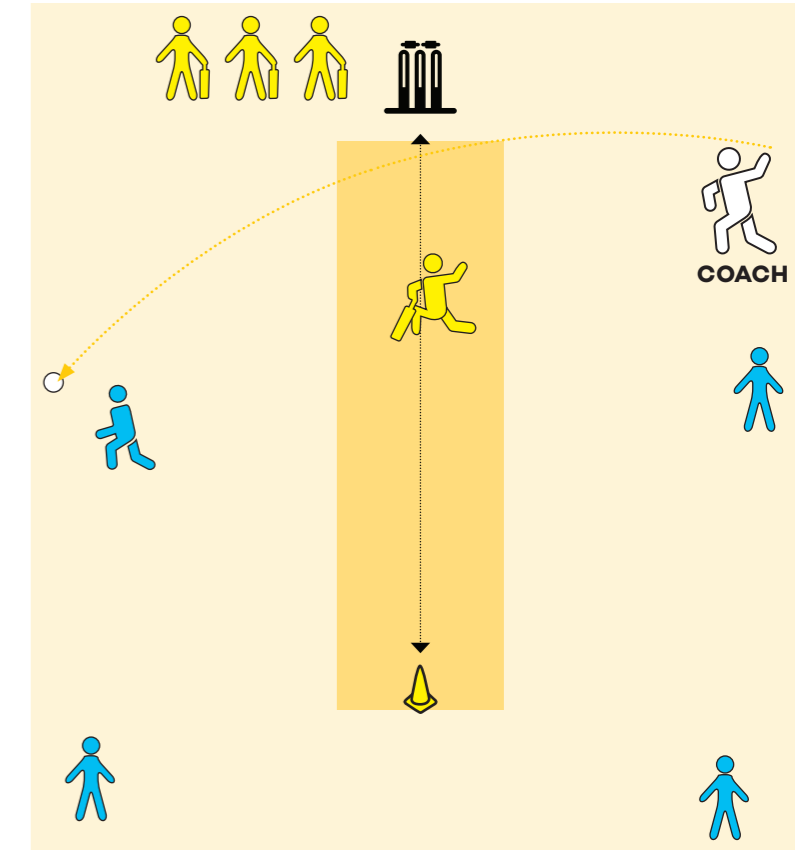
Descrizione:

Obiettivo:

I fielders si allenano nel raccogliere la palla e realizzare run-out, mentre i battitori lavorano sulla velocità nelle corse tra i ceppi e il cono.

Come giocare:

- La squadra di battuta si allinea dietro i ceppi, e l'allenatore lancia una palla da tennis in campo.
- Un giocatore della squadra di fielding corre a raccogliere la palla e la lancia indietro verso l'allenatore, cercando di colpire i ceppi.
- Nello stesso momento, il battitore corre dai ceppi al cono e ritorna, cercando di completare la corsa prima che la palla sia restituita.
- I fielders guadagnano un punto se riescono a colpire i ceppi prima che il battitore ritorni. I battitori guadagnano un punto se completano la corsa per primi.
- Alterna i fielders e i battitori dopo ogni tentativo.



PROTEGGI IL CONFINE

Preparazione:

Coni:

Posiziona due coni a circa 10-15 metri di distanza per creare un'area di confine.

Allenatore/Raccoglitore di Palle:

L'allenatore o un altro giocatore si posiziona a pochi metri dietro la linea di confine con una palla.

Focus:

- Fielding al Confine: Insegna ai giocatori come fermare efficacemente le palle vicino al confine, simulando situazioni di gioco.
- Comunicazione: Rafforza la comunicazione e il lavoro di squadra nel campo.
- Velocità e Agilità: Si concentra su reazioni rapide e movimenti veloci per intercettare la palla e prevenire punti.

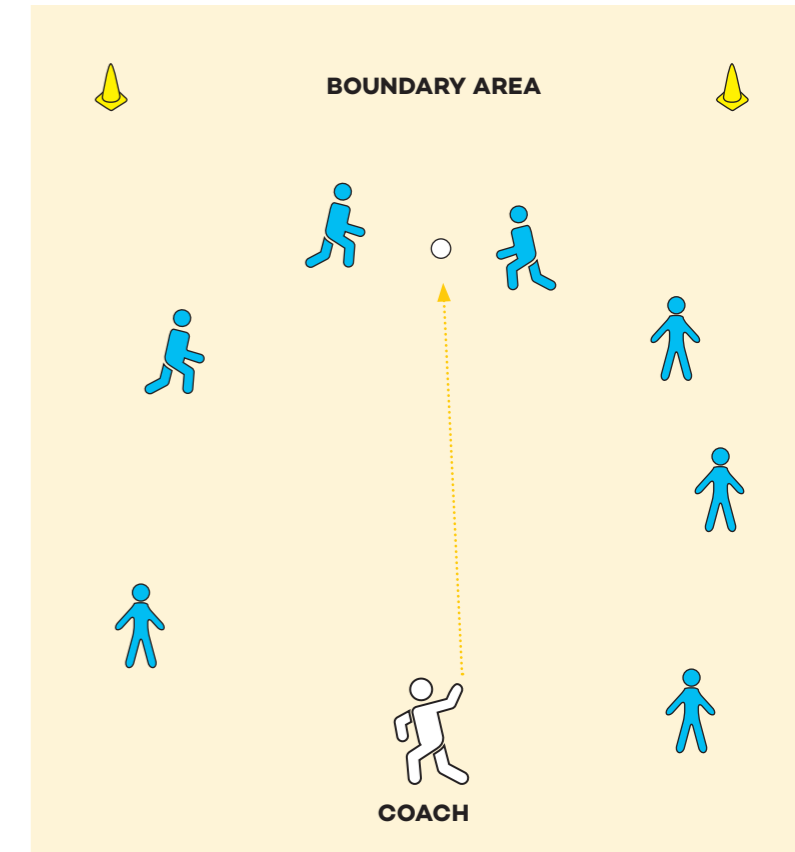
Descrizione:

Obiettivo:

I giocatori lavorano insieme per proteggere il confine raccogliendo la palla e impedendole di attraversare la linea.

Come giocare:

- L'allenatore o un giocatore designato colpisce o lancia la palla verso la linea di confine, cercando di far passare la palla tra i due coni.
- I giocatori devono lavorare come una squadra per fermare la palla prima che attraversi il confine, usando movimenti rapidi e comunicazione per impedirle di oltrepassarli.
- Se la palla viene fermata, i giocatori la lanciano indietro all'allenatore o a un altro giocatore designato.
- Stabilisci un obiettivo sul numero di parate riuscite o su quante volte l'allenatore riesce a far passare la palla oltre i fielders in un numero stabilito di tentativi.



LANCIO INCROCIATO

Preparazione:

Pairs:

Dividi i giocatori in coppie e posizionali a 5-10 metri di distanza l'uno dall'altro, aumentando la distanza in base al livello di abilità.

Coni:

Posiziona un cono tra ogni coppia.

Stumps:

Colloca un set di ceppi o un bersaglio alla fine della corsia di lancio di ciascuna coppia.

Focus:

- Precisione nel Lancio: Sviluppa la precisione quando si lancia un bersaglio da distanze variabili.
- Forza del Braccio e Coordinazione: Aiuta a migliorare la forza di lancio e la coordinazione per il fielding nelle situazioni di gioco.
- Concentrazione Competitiva: Aggiunge un elemento di competizione per mantenere la concentrazione sotto pressione.

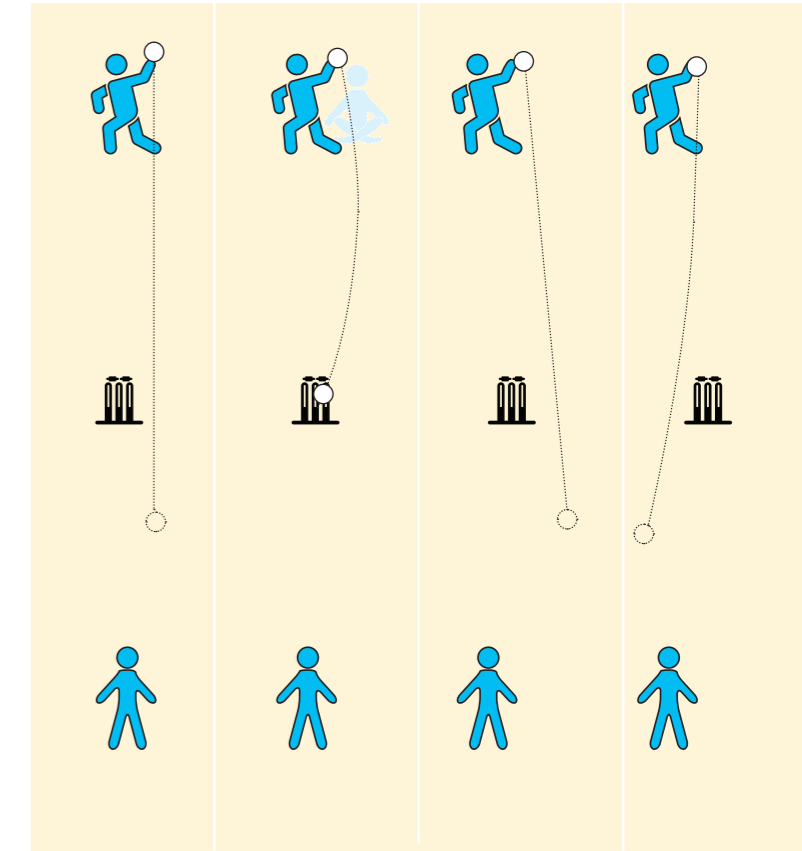
Descrizione:

Obiettivo:

I giocatori si alternano nel lanciare la palla ai ceppi, cercando di colpire il bersaglio e migliorare la precisione nel lancio.

Come giocare:

- Ogni coppia di giocatori lancia la palla verso i ceppi, cercando di colpire il bersaglio.
- Se un giocatore colpisce i ceppi, si siede. La prima squadra con tutti i giocatori seduti vince.
- I giocatori che sbagliano devono recuperare la palla e continuare a lanciare finché non colpiscono il bersaglio.
- Per aumentare la difficoltà, i giocatori possono passare a lanci sotto mano o di lato, o spostarsi più lontano dai ceppi.



CHIAMATA AL CEPPO

Preparazione:

Players:

I giocatori si dispongono in fila indiana.

Stumps / Coni:

Prepara due ceppi o coni, ciascuno a circa 10-15 metri di distanza dai giocatori in direzioni diverse.

Allenatore/Raccoglitore di Palle:

L'allenatore o un giocatore designato si posiziona vicino ai giocatori con una palla.

Focus:

- Reazioni Veloci: Allena i giocatori a pensare velocemente e rispondere a situazioni in cambiamento durante il fielding.
- Precisione sotto Pressione: Incoraggia i giocatori a mirare con precisione anche quando reagiscono rapidamente alle chiamate dell'allenatore.
- Movimenti Rapidi: Promuove movimenti rapidi quando si raccoglie la palla e si lancia.

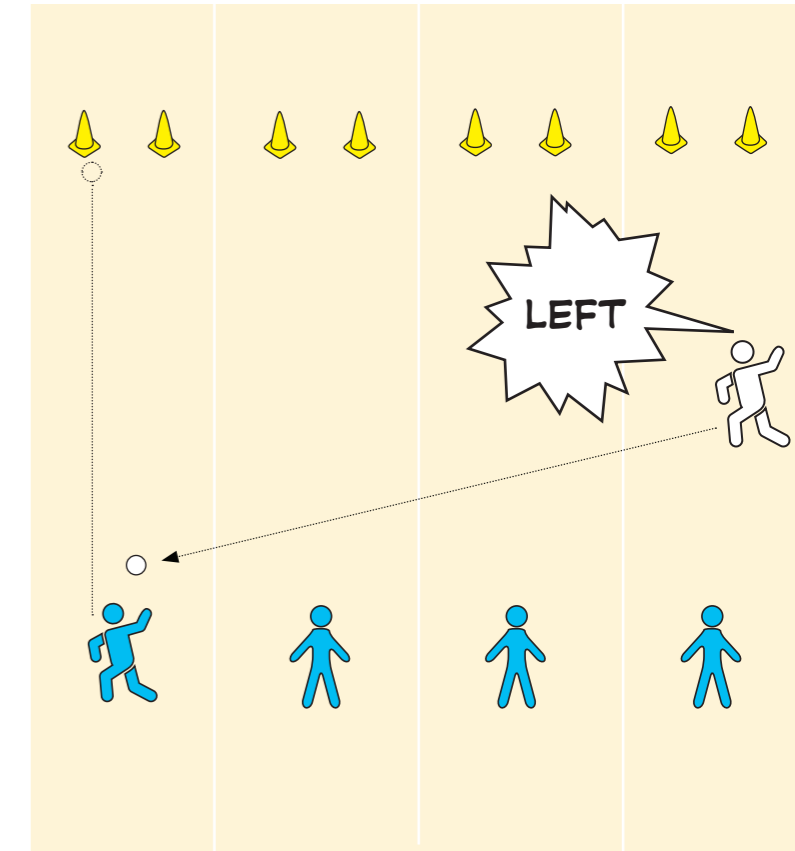
Descrizione:

Obiettivo:

I giocatori praticano la raccolta veloce della palla e reagiscono alle istruzioni, mirando al ceppo corretto.

Come giocare:

- L'allenatore fa rotolare una palla davanti al primo giocatore in fila.
- o Poco prima che il giocatore raggiunga la palla, l'allenatore chiama a quale ceppo (sinistra o destra) puntare.
- o Il giocatore raccoglie rapidamente la palla e la lancia verso il ceppo chiamato.
- o I giocatori ruotano dopo ogni tentativo, e l'allenatore aumenta la velocità delle chiamate per aggiungere difficoltà.



KEEPERS / BOWLERS

Preparazione:

Stumps:

Prepara due ceppi o coni a estremità opposte di un cerchio.

Giocatori:

I giocatori formano un cerchio attorno ai ceppi.

Allenatore/Raccoglitore di Palle:

L'allenatore fa rotolare la palla verso i giocatori.

Focus:

- Decisioni sotto Pressione: Allena i giocatori a prendere decisioni rapide su dove lanciare la palla.
- Precisione e Velocità: Incoraggia i giocatori a lanciare con precisione mentre reagiscono a una situazione.
- Consapevolezza di Gioco: Aiuta a sviluppare la consapevolezza delle posizioni di fielding e reazioni rapide durante le partite.

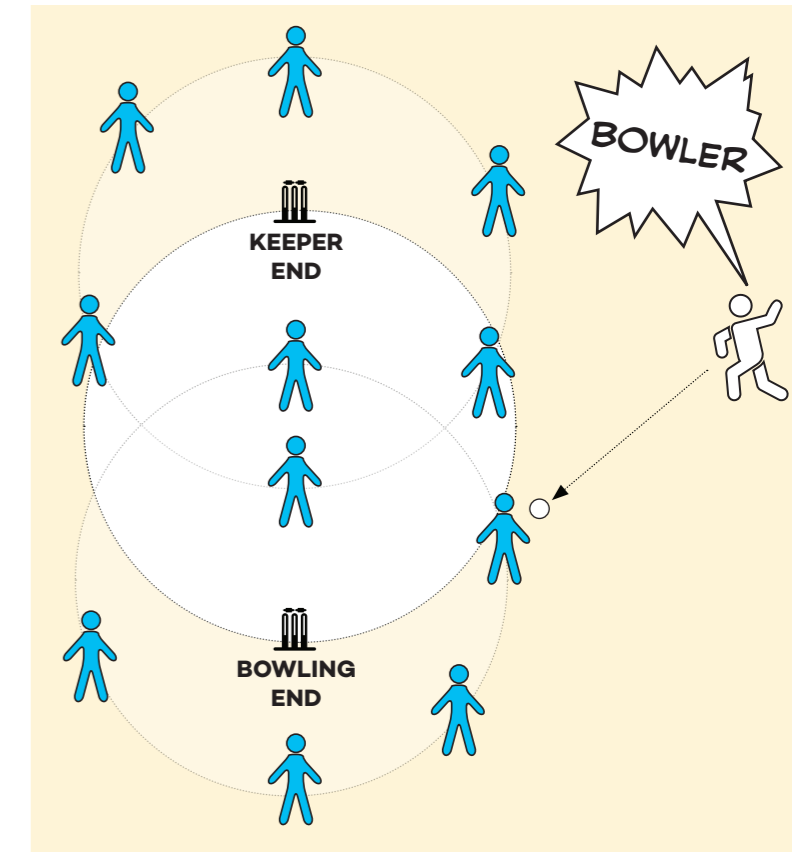
Descrizione:

Obiettivo:

I giocatori devono decidere rapidamente se lanciare la palla verso il ceppo del "wicketkeeper" o del "bowler" in base alla chiamata dell'allenatore.

Come giocare:

- L'allenatore fa rotolare la palla verso uno dei giocatori.
- Poco prima che il giocatore raccolga la palla, l'allenatore chiama "Keeper" o "Bowler".
- Il giocatore deve decidere rapidamente verso quale ceppo lanciare la palla e cercare di colpire il bersaglio.
- I giocatori ruotano le posizioni attorno al cerchio dopo ogni turno, e l'allenatore può aumentare la velocità delle chiamate per aggiungere difficoltà.





**FEDERAZIONE
CRICKET ITALIANA**