



RÈGLEMENT SPÉCIFIQUE DU CHAMPIONNAT REGIONAL ILE DE FRANCE DE CRICKET

(Playing Conditions)

SOMMAIRE

- 1) *FORMAT DES MATCHS DES CHAMPIONNATS NATIONAUX*
- 2) *REPORT DES MATCHS*
- 3) *SAISON RÉGULIÈRE*
- 4) *PHASE FINALE*
- 5) *LA RENCONTRE*
- 6) *SUPER OVER*
- 7) *INTEMPÉRIES*
- 8) *FREE HIT*
- 9) *POWER PLAY*
- 10) *OBLIGATION D'APRÈS MATCH*
- 11) *HOMOLOGATION / VALIDATION*
- 12) *PROCÉDURE DE CONTESTATION / RECLAMATION*
- 13) *REMPLACEMENT*
- 14) *BATTEUR QUI SE RETIRE*
- 15) *BALLE FAUTE (=NO BALL)*
- 16) *BALLE INJOUABLE (=WIDE BALL)*
- 17) *OBJETS POSÉS SUR LE TERRAIN*
- 18) *LIMITATION DU NOMBRE DES JOUEURS CÔTÉ FERME*
- 19) *ONE BAIL OFF-TÉMOIN DEJA RETIRE*
- 20) *ELIMINATION BALLE DOUBLE*
- 21) *ÉLIMINATION HORS DÉLAI*
- 22) *BALLE PERDUE*
- 23) *BALLE ET BATTE*

1. **FORMAT DE MATCH DES CHAMPIONNATS**

- 1.1. Les matchs du championnat régional se jouent au format **Twenty20**, autrement dit **20 séries** par manche.
- 1.2. La CRS Ile de France décidera du format de jeu et le proposera pour homologation à la CRS.

2. **REPORT DES MATCHS**

- 2.1. Les reports de match ne seront tolérés que dans les cas suivants :
 - 2.1.1. Indisponibilité imprévue du terrain (autre qu'en raison d'intempéries le jour du match) et impossibilité de trouver un terrain de remplacement ;
 - 2.1.2. *Programmation* d'un match ou d'un regroupement d'une Équipe de France, non prévue à la date de publication du calendrier définitif. Pour que cela soit considéré, une équipe devra avoir au moins **DEUX (2) joueurs** sélectionnés en Equipe de France. La demande justifiée doit être reçue par la CRS. IDF **au moins 14 jours** avant la date prévue du match ou du regroupement.
 - 2.1.3. *En cas de force majeure* lié à la sécurité des joueurs et autres participants au match, relevant de la seule appréciation de la CRS.IDF ou son Président qui a toute autorité pour modifier la date d'un match pour cette raison à tout moment.
 - 2.1.3.1. Dans le cas de match ou regroupement d'Équipe de France qui se déroule **en France**, le report de match(s) de championnat couvre uniquement la veille et le jour de match ou regroupement.
 - 2.1.3.2. Dans le cas de match(s) ou regroupement d'Équipe de France qui se déroule **à l'étranger**, le report de match(s) de championnat couvre la période du jour de départ du groupe France à l'étranger jusqu'au jour du retour du groupe en France.
 - 2.1.3.3. Si le report d'un tel match est accepté par la CRS.IDF et si un ou plusieurs des joueurs sélectionnés ne se présentent pas au match ou regroupements de l'Équipe de France, le match de la division concernée sera considéré comme perdu « forfait » par le club concerné et la victoire et 2 points accordés à l'autre club. Les joueurs en question seront entendus par la Commission de sélection des équipes de France de cricket qui décideront des suites éventuelles à donner.
- 2.2. Toute autre demande de report de match pour cas de force majeure doit être communiquée à la CRS.IDF **au plus tard 14 jours avant** la date initialement prévue.
- 2.3. Aucune demande de report ne sera acceptée **à moins de 14 jours** de la date initialement prévue du match.
- 2.4. Aucune demande de report ne sera admise, sauf si elle est accompagnée de la proposition d'une date et d'un lieu pour rejouer le match, de la confirmation de la disponibilité du terrain à cette date ultérieure, et de l'accord écrit des deux Présidents sur la nouvelle date et le terrain proposés).
- 2.5. La CRS.IDF statuera sur la demande de report soit en réunion si une réunion est programmée entre la réception de la demande et la date initialement prévue pour le match ; soit par échange de courriel si aucune réunion n'est prévue - et communiquera sa décision au club concerné **au plus tard 8 jours avant** la date initialement prévue.
- 2.6. Toute équipe qui ne se présente pas au match à la date et au lieu prévus par le calendrier est considérée comme perdante « forfait » et sera sanctionnée

3. SAISON RÉGULIÈRE

- 3.1. Aucun match de Saison régulière ne peut avoir lieu **après le 30 août**.
- 3.2. En cas d'impossibilité de programmer un match reporté avant cette date, le match est abandonné avec partage des points entre les deux équipes.
- 3.3. Chaque championnat est composé uniquement d'équipes issues de clubs affiliés à la FFBS, qualifiées sur le plan sportif et s'engageant à respecter les conditions de participation.

4. PHASES FINALES

- 4.1. Les dates des matchs de Phases finales sont annoncées par la CRS.IDF.
- 4.2. Les terrains sont également fixés par la CRS.IDF.
- 4.3. Si un club veut organiser les phases finales, le club doit envoyer sa candidature à la CRS.IDF en début de saison.

4.4. *Impossibilité de résultat en Phase finale :*

- 4.4.1. Au cas où toutes les journées de réserve éventuelles sont épuisées, et si en raison de mauvais temps, d'indisponibilité de terrain ou de cas de force majeure, **10 séries** n'ont pu être jouées par chaque équipe (sauf élimination de tous les joueurs d'une ou des deux équipes en moins de 10 séries), l'équipe « vainqueur » est celle qui est la mieux classée lors de la saison régulière. Les classements comprennent aussi les matches de poule et les matches de phase finale s'ils ont déjà été joués.
- 4.4.2. Pour être qualifié à participer à la Phase finale, un joueur doit avoir été inscrit sur L'i-Roster dans au moins un tiers des rencontres de la Saison régulière d'un même championnat y compris les matches éventuellement forfaits.

4.4.3. Phase finale régionale : les 4 premiers seront qualifiés pour la phase finale régionale :

1 ^{er} demi-finale	1 vs 4
2 ^{ème} demi-finale	2 vs 3
3 ^{ème} place	Perdant 1DF vs perdant 2DF
Finale	Vainqueur 1DF vs Vainqueur 2DF

- 4.4.4. Le vainqueur et le finaliste régional seront qualifiés pour la Division 4. Les dates des finales nationales seront annoncées par la CSNC en début de saison sous réserve de modification logistique.

5. LA RENCONTRE

- 5.1. Les matchs des championnats nationaux et interrégionaux (**Division 1 à 4**) se jouent au format **Twenty20**, autrement dit **20** séries par manche.
- 5.2. Les joueurs sont habillés uniformément aux couleurs du club. Tout joueur qui ne se présente pas en tenue officielle de son équipe, ne sera pas autorisé à rentrer sur le terrain par les arbitres.
- 5.3. Lorsqu'un club possède une équipe première et une ou plusieurs équipes réserve, un joueur ne peut jouer en équipe première et en équipe réserve à moins de **48 heures** d'écart entre les rencontres. Les joueurs **21U** évoluant en championnat senior ne sont pas concernés par cette disposition.

- 5.4. Un joueur est considéré comme appartenant à un championnat spécifique après avoir joué un tiers des rencontres officielles dans ce championnat. Lorsqu'un club engage plusieurs équipes, on fait le cumul des rencontres officielles jouées en équipe première et en équipe réserve pour déterminer la qualité de « joueur appartenant à un championnat supérieur ». Et ainsi de suite.
- 5.5. Une équipe réserve ne peut utiliser de joueurs appartenant à un championnat supérieur en phases finales. Les joueurs **21U** évoluant en championnat senior ne sont pas concernés par cette disposition, ils peuvent jouer dans toutes les Divisions, sans aucune limitation.
- 5.6. Il est entendu qu'une année se considère par année civile donc du **1er janvier au 31 décembre**.
- 5.7. Tout joueur âgé de **16 ans** ou plus dans l'année civile est habilité à jouer en équipe senior sans démarche supplémentaire.
- 5.8. Les joueurs âgés de **moins de 16 ans** ne peuvent être inscrits sur la « team list » de leur club pour les matchs de leur équipe senior que s'ils sont inscrits sur la liste du programme de Performance qui est mise à jour par le Directeur Sportif.
- 5.9. Pour les **divisions 1 à 3**, il doit y avoir **au moins trois joueurs** de nationalité française ou de la catégorie 21U sur « L'I-Roster » dans la "team liste" de **12** joueurs sélectionnés.
- 5.10. Aucune équipe ne peut contenir plus de **trois joueurs mutés** depuis la saison précédente.
- 5.11. La durée maximale d'une manche, sans compter les pauses autorisées, est de **1h20** pour une manche de **20 séries**, soit une moyenne de **4 minutes** par série. Cependant **10** minutes supplémentaires sont autorisées. En cas de réduction du nombre de séries dans une manche, le temps maximal de la manche est réduit de **4 minutes** par série perdue.
- 5.12. En cas de réduction du temps de jeu pour une raison valable (généralement en raison des intempéries ou cas de force majeure), un minimum de **10 séries** jouables est nécessaire.
- 5.13. Il y aura une pause de **15 minutes** entre les deux manches.
- 5.14. L'heure limite du tirage au sort « le toss » est fixée à quinze minutes avant l'heure du début du match. Le tirage au sort ne peut avoir lieu qu'en présence des deux capitaines et avec la présence sur le terrain de **11 joueurs éligibles** par équipe.
- 5.15. Aucun lanceur ne peut lancer plus de **4 séries** par manche. Si la manche est réduite, le lanceur ne pourra pas lancer plus d'un cinquième des séries allouées. Si le tirage au sort « toss » est retardé en raison d'intempéries ou d'un cas de force majeure, le nombre de séries à jouer est fixé par les arbitres au moment du tirage au sort.
- 5.16. Si la raison pour le raccourcissement du match intervient après le tirage au sort, les arbitres ensemble ajustent le nombre de séries en fonction du temps perdu.
- 5.17. Les terrains avec écrans de protection (=sight screen) doivent des écrans de couleur noire.
- 5.18. L'équipe recevant est responsable du terrain, il faut que la pelouse soit coupée, l'accès au terrain soit ouvert. En cas de pelouse très haute et non coupée et que terrain est non praticable (sauf pluie), les arbitres déclarent le match comme « non jouable ». Dans ce cas l'équipe recevant est fautive et sera sanctionnée.
- 5.19. Les outils de marquage de lignes et de cercles intérieurs, (pot ou bombe de peinture blanche et/ou disques) et la touche (drapeaux, balises) en cas de demande d'un arbitre de faire ou refaire une ligne sont de la responsabilité de l'équipe recevant.



- 5.20. Les deux équipes doivent amener le matériel nécessaire pour faire jouer le match.
- 5.21. Le matériel nécessaire pour que le match ait lieu comprend : scoreboard, stumps, bail, disques pour le cercle intérieur, drapeaux de touche.
- 5.22. Il est de la responsabilité de :
 - 5.22.1. L'équipe recevant est responsable pour fournir et installer ce matériel. Si elle ne peut pas le faire elle sera sanctionnée.
 - 5.22.2. Si l'équipe recevant n'a pas pu fournir et installer le matériel nécessaire, les arbitres doivent demander à l'équipe visiteuse de fournir et installer ce matériel.
 - 5.22.3. Si aucune des deux équipes n'est en mesure de fournir et installer le matériel, le match est considéré par les arbitres comme « Non jouable ». Le match n'est pas reprogrammé et aucun point n'est attribué et les deux équipes sont sanctionnées et tous les frais de terrain et les frais d'arbitrage et autres frais afférents seront à la charge des deux équipes.
- 5.23. Chaque équipe doit amener les balles officielles neuves achetées à France Cricket et qui sont les seules autorisées et au moins une balle usée en cas de besoin.
- 5.24. Si une équipe ne fournit pas les balles officielles de France Cricket, le match est déclaré forfait.
- 5.25. Les deux équipes doivent amener un exemplaire du formulaire de Feuille de score et de Feuille de Match et une tablette ou équivalent pour faire le scorage électroniquement.
- 5.26. L'équipe recevant et l'équipe visiteuse doivent tenir le score sur un support électronique via l'application officielle de scorage électronique. La CSNC n'acceptera que les données du scorage électronique officiel pour valider le match.
- 5.27. Chaque équipe doit obligatoirement fournir un scoreur qualifié.
- 5.28. Les arbitres ont l'autorisation d'exiger du capitaine de l'équipe recevant et de celle visiteur de refaire les lignes y compris les cercles intérieurs (ou de rajouter les lignes manquantes), de marquer la touche et de balayer la piste.
- 5.29. Chaque équipe doit avoir accès à un terrain, en cas d'impossibilité, la CSNC décidera de l'attribution d'un terrain et les équipes sont responsables de la préparation de ce terrain et du matériel pour le match.
- 5.30. Si le capitaine de l'équipe recevant est dans l'impossibilité de satisfaire la demande des arbitres, ils peuvent demander au capitaine de l'équipe visiteuse d'y remédier, sans toutefois l'obliger à le faire. S'il n'est toujours pas possible de remédier aux défauts identifiés par les arbitres, les deux arbitres et les deux capitaines décident si le match peut se jouer ou pas, en tenant compte notamment de la sécurité des joueurs et la capacité des arbitres d'assumer leurs responsabilités avec équité au cours du match. Au cas où l'un des arbitres ou l'un des capitaines n'acceptent pas que le match soit joué, il(s) indique(nt) le motif de son désaccord sur la Feuille de Match.
- 5.31. En cas de non présentation d'une équipe (aucun joueur) au match à la date et au lieu prévus par le calendrier est considérée comme perdante par « forfait » et sera sanctionnée.
- 5.32. En cas de non présentation des deux équipes (aucun joueur), le match sera déclaré « non jouable », aucun point ne sera attribué et le match n'est pas rejoué. Les deux équipes seront sanctionnées.



- 5.33. La présentation d'un joueur qui n'est pas licencié **2018** dans le club ou qui est présenté sous une fausse identité constitue une faute grave. Si une telle faute est constatée, soit avant le match par les arbitres, soit après le match par la CSNC, le match est qualifié « forfait » et le club concerné est sanctionné. Le match n'est pas rejoué.
- 5.34. La présentation d'un joueur de **moins de 16 ans** qui n'est pas inscrit sur la liste du programme de Performance Cricket constitue une faute grave. Si une telle faute est constatée, soit avant le match par les arbitres, soit après le match par la CSNC, le match est qualifié « forfait » et le club concerné est sanctionné. Le match n'est pas rejoué.
- 5.35. Un club qui présente plus de **trois joueurs mutés** sera sanctionné
- 5.36. Si le match est déclaré forfait avant la date prévue, les équipes doivent envoyer « L'I-Roster », la liste des joueurs qui auraient participé à ce match à la CSNC par email ou au siège de France Cricket par la Poste, pour arriver **au plus tard 48h après** l'heure prévue du début du match. Faute de quoi, le match sera compté dans le nombre de matchs joués par la /ou les équipes concernée(s), mais aucun joueur ne sera considéré comme ayant participé lors du décompte de nombre de matchs joués pour la qualification des joueurs pour la Phase finale.
- 5.37. Si le match est déclaré forfait le jour du match sur le terrain avec la présence des deux capitaines, la liste des joueurs sélectionnés pour les deux équipes est indiquée sur le « L'I-Roster » qui est signé par les deux capitaines et les arbitres et envoyé à France Cricket.
- 5.38. Si le match est déclaré forfait le jour du match sur le terrain avec la présence du capitaine d'une seule des équipes, la Feuille de Match est complétée en deux exemplaires avec la liste des joueurs de l'équipe présente, et signée par le capitaine de cette équipe ainsi que les deux arbitres.
- 5.39. « L'I-Roster » doit être apporté à chaque match par le capitaine de l'équipe. « L'I-Roster » est présenté aux arbitres avant le tirage au sort. Toute équipe qui ne présente pas son « I-Roster » à jour, aux arbitres en début de match sera sanctionnée.
- 5.40. En cas de non présentation de « L'I-Roster » par les deux équipes, les deux équipes seront sanctionnées et le match est déclaré « non jouable ».
- 5.41. Les équipes sont composées exclusivement de joueurs titulaires de licences compétition cricket **2018**, valablement délivrées par la FFBS, et dont le nom est affiché sur la liste fédérale des licences homologuées fournies par le logiciel « i-Club ».
- 5.42. La composition de l'équipe est notée sur les « team-list » avec l'indication du numéro de licence de chaque joueur et en indiquant le nom du capitaine, du gardien de guichet, les **3** français ou **21U** et du **12ème** homme.
- 5.43. Les arbitres signent les « I-Roster » des deux équipes après avoir effectué leur vérification, en apportant toute remarque issue de cette vérification. Les arbitres doivent demander aux capitaines s'il y a des réclamations ou contestations à formuler. Après signature, aucune modification manuelle n'est admissible. Ces documents sont attachés à la Feuille de Match.
- 5.44. La vérification de l'identité ne peut être effectuée que par la présentation d'un document officiel comportant la photo de l'intéressé.
- 5.45. En cas de non-inscription d'un joueur sur « L'I-Roster » présenté par chaque club et imprimé à partir du logiciel de licence « i-Club » de la Fédération, les arbitres n'autorisent pas la présence du joueur considéré sur le terrain.

- 5.46. La présence sur le terrain d'un ou de plusieurs joueurs ne figurant pas sur « L'I-Roster » ou lorsque « L'I-Roster » n'aura pas été présenté aux arbitres désignés pour la rencontre, l'équipe concernée sera sanctionnée.
- 5.47. Si les arbitres constatent que l'équipe d'un des clubs ne comporte pas au moins **11 joueurs** éligibles pour jouer, le match est qualifié « forfait » et la victoire est attribuée à l'autre équipe complète. L'équipe fautive encourt une sanction. Si aucune des deux équipes ne présente **11 joueurs** éligibles, le match est qualifié « non jouable » et les deux équipes ne reçoivent aucun point. Dans les deux cas, le match n'est pas rejoué.
- 5.48. **Bien qu'une équipe se compose de 12 joueurs, le nombre minimum de joueurs présents d'une équipe à l'heure de début du match pour que le match est lieu est de 11.**
- 5.49. Les deux arbitres doivent arriver sur le terrain **au moins 30 minutes avant** l'heure prévue du commencement du match, pour s'assurer que :
- *La piste et le terrain sont praticables*
 - *Le matériel nécessaire est présent*
 - *La touche est distincte et bien marquée*
 - *Les lignes de la piste sont bien conformes*
 - *Les documents produits par les deux équipes confirment qu'au moins 11 joueurs présents sont qualifiés pour jouer*
 - *Il y a assez de temps pour imposer toute action appropriée au capitaine de l'équipe recevant pour remédier à ces défaillances éventuelles.*
- 5.50. Tout retard de **plus de 40 minutes** par les arbitres, c'est-à-dire une arrivée après l'heure prévue du commencement du match selon le calendrier, est indiqué sur la Feuille de Match par l'un des capitaines et donne lieu à une sanction pour chaque arbitre en retard, imposée au club désigné pour envoyer le ou les arbitres arrivant en retard.
- 5.51. Si les arbitres arrivent avec un retard inférieur ou égal à **40 minutes**, le match doit se jouer mais avec le même calcul pour les deux équipes, Chaque **8 minutes** de retard = **1 série** de moins par équipe et par manche
- 5.52. Si les arbitres ne sont pas présents sur le terrain **40 minutes après** l'heure prévue du début de match, le match sera reporté et le club des arbitres sera sanctionné.
- 5.53. Si un club désigné envoie un ou deux arbitres non qualifiés pour officier dans un match, le club sera sanctionné.
- 5.54. En cas d'absence des arbitres, le match est reporté, et l'équipe qui doit envoyer les arbitres est sanctionnée.
- 5.55. En cas de présence d'un seul arbitre, le match est reporté, et l'équipe qui doit envoyer les arbitres est sanctionnée.
- 5.56. Les deux équipes doivent attendre l'arrivée des arbitres jusqu'à **40 minutes** maximum.
- 5.57. Les arbitres arrivent en retard mais dans les **40 minutes après** l'heure prévue du début de match. Si le temps le permet et avec l'accord des deux équipes et suivant le calendrier de FC, les arbitres peuvent laisser le match à **20 séries**. Mais s'il y a sur le même terrain un autre match de prévu, la fin du premier match doit être terminée **30 minutes avant** le début du second match. Les arbitres arrivant en retard seront sanctionnés.

Exemple : les arbitres arrivent en retard :

- *Match prévu à 11h*
- *Les deux arbitres sont arrivés à 11h40, le match peut commencer mais suivant le calcul de réduction de séries :*

- Chaque **8 minutes de retard** = **1 série de moins** par équipe et par manche
 - **40 minutes de retard au total** = **20 minutes de retard par équipe** = **5 séries de moins** par équipe et par manche
 - Le match se jouera à **15 séries** par équipe et par manche.
 - Pour un retard de moins de **40 minutes**, ce sera le même calcul pour toutes les minutes de retard.
- 5.58. La CSNC désigne le club qui doit envoyer les arbitres à chaque match. Seuls les arbitres qualifiés et licenciés « compétition » ou « non pratiquant arbitre » **2018** figurant sur la liste officielle des arbitres maintenues par la Commission Formation sont autorisés à arbitrer.
- 5.59. Les arbitres détiennent les deux « I-Roster » imprimés par les clubs à partir du logiciel de licence « i-Club » de la Fédération jusqu'à la fin de la rencontre. Après la rencontre, ils cochent ou entourent le nom des joueurs figurant sur la ou les attestations qu'ils jugent passible d'une sanction. Les attestations sont immédiatement envoyées à France Cricket.
- 5.60. Les arbitres désignés pour la rencontre doivent exiger :
- 5.60.1. « L'I-Roster » de chaque Club, imprimé à partir du logiciel de licence « i-Club » de la Fédération, présentant les **12** joueurs pour vérification par les arbitres puis l'enregistrement dans le formulaire de composition d'équipe du match.
 - 5.60.2. La vérification d'éligibilité et de l'identité des **12** joueurs par les arbitres comprenant le nom, le prénom, la date de naissance et le numéro de licence fédérale de chaque joueur et le nom du capitaine.
 - 5.60.3. L'indication des joueurs de nationalité française ou **21U** avec présentation de pièce d'identité si nécessaire.
 - 5.60.4. La confirmation de l'inscription de tout joueur âgé de **moins de 16 ans** sur la liste du programme de Performance qui est tenue à jour par le Directeur Sportif.
- 5.61. Aucun retard ne sera toléré par les arbitres qui seuls décideront dans ce cas s'il ne conviendrait pas de réduire le nombre de séries. Le retard est compté à partir de l'heure limite du début de match indiqué dans le calendrier officiel de France Cricket.
- 5.62. Le temps d'attente maximum autorisé est de **40** minutes, tous les exemples donnés dans ces règlements sont pour un match avec un début prévu à **11h**.
- 5.63. Les arbitres sont les seuls juges du dépassement horaire.
- 5.64. L'équipe qui arrive en retard sera sanctionnée avec chaque **4 minutes** de retard = **1 série** de moins à la batte pour l'équipe en retard
- 5.65. Si l'équipe n'est pas au complet (**=11 joueurs**) même après **40 minutes** d'attente, elle sera sanctionnée et la victoire sera donnée à l'autre équipe présente au complet.
- 5.66. Si l'équipe est complète (**=11 joueurs**) avant l'heure de forfait, soit **40** minutes maximum après l'heure de début de match prévu dans le calendrier. Les arbitres doivent suivre la méthode de calcul pour définir le nombre de séries perdues. Chaque **4 minutes** de retard = **1 série** de moins à la batte pour l'équipe en retard

Exemple d'une seule équipe en retard :

- Match prévu à **11h**
- L'équipe en retard est complète à **11h40**, le match peut commencer mais suivant le calcul de réduction de séries :
 - Chaque **4 minutes** de retard = **1 série** de moins à la batte pour l'équipe en retard

- **40 minutes** de retard au total = **10 séries** de moins à la batte pour l'équipe en retard
 - L'équipe en retard lancera **20 séries** ou jusqu'à l'élimination complète de l'équipe adverse
 - L'équipe en retard aura seulement **10 séries** disponibles pour son tour de batte.
 - Pour un retard de moins de **40 minutes**, ce sera le même calcul pour toutes les minutes au retard.
- 5.67. Si les deux équipes sont en retard, les arbitres doivent attendre **40** minutes maximum, après l'heure prévue de début de match.
- 5.68. Si les deux équipes ne sont pas au complet (**=11 joueurs**) présents sur le terrain **40 minutes** après l'heure prévue du début de match, elles seront sanctionnées et le match sera considéré comme "non jouable".
- 5.69. Si les deux équipes arrivent en retard, mais avant les **40** minutes autorisées après l'heure prévue de début de match, les arbitres doivent faire les calculs pour définir le nombre de séries perdues. Chaque **8 minutes** de retard, **1 série** de moins par équipe et par manche

Exemple : les 2 équipes arrivent en retard :

- Match prévu à **11h**.
 - Les deux équipes sont au complet à **11h40**, le match peut commencer mais suivant le calcul de réduction de séries :
 - **Chaque 8** minutes de retard = **1 série** de moins par équipe et par manche
 - **40** minutes de retard au total = **20** minutes de retard par équipe = **5** séries de moins par équipe et par manche
 - Donc le match se jouera à **15** séries par équipe et par manche.
 - Pour un retard de moins de **40** minutes, ce sera le même calcul pour toutes les minutes de retard
- 5.70. Si une équipe est absente (**aucun joueur**) l'équipe présente au complet (**=11 joueurs**) sera déclarée "vainqueur" avec **2** points, et l'équipe absente sera sanctionnée.
- 5.71. Si les deux équipes sont absentes, (**aucun joueur**) les deux équipes seront sanctionnées.
- 5.72. Si l'équipe de chasse en première manche ne lance pas toutes ses séries dans le temps imparti, les arbitres prennent note du nombre de séries achevées à la fin du temps imparti (**1h20** pour une manche entière +**10** minutes de temps additionnel). La manche continuera jusqu'à l'épuisement des séries prévues ou l'élimination de l'équipe qui batte. Dans ce cas, l'équipe de chasse en première manche ne disposera pour son tour de batte que du nombre de séries noté par les arbitres à la fin du temps imparti (soit **1h20** et **10** minutes de temps additionnel = un total de **1h30 accordé**).

*Exemple : au bout d'**1h30** l'équipe qui est au fielding en premier a lancé uniquement **18 séries**, la manche continue jusqu'à la **20ème** série ou l'élimination complète de l'équipe à la batte, mais à leur tour de batte ils n'auront que **18 séries** disponibles.*

- 5.73. Si l'équipe de chasse en seconde manche ne lance pas toutes ses séries à la fin du temps imparti (**1h20** pour une manche entière + **10** minutes de temps additionnel) sauf si l'équipe à la batte est éliminée, les arbitres ajouterons au score de l'équipe à la batte, **5** points de pénalité pour chaque série au-delà de la limite du temps (soit **1h20** et **10** minutes de temps additionnel = un total de **1h30** accordé).

*Exemple : équipe qui lance en **2ème** manche a lancé en **1h30** uniquement **18** séries, la manche continue jusqu'à la **20ème** série ou l'élimination de l'équipe complète. Mais pour les séries restantes, l'équipe à la batte sera créditée de **5** points de bonus au début de chaque série, par exemple si le score était de **120** points après **18** séries, au début de la **19ème** série le score sera de **125** points.*

- 5.74. Aucune interruption de boissons ne sera autorisée sauf avec l'accord des arbitres.
- 5.75. Un joueur peut recevoir une boisson soit sur le bord de la limite, soit à la chute d'un guichet sur le terrain, à condition qu'aucun temps de jeu ne soit perdu. Aucune autre boisson ne doit être emportée sur le terrain sans la permission des arbitres. Tout joueur prenant des boissons sur le terrain doit être habillé en tenue de jeu officielle de leur club.

6. SUPER OVER

- 6.1. En cas de d'égalité de score (= tie), le règlement « super over » sera appliqué.
- 6.2. Le super over débutera **10 minutes** après le match.
- 6.3. L'équipe qui a battu deuxième dans le match, battra en premier dans le super over.
- 6.4. Chaque équipe doit choisir trois batteurs et un lanceur et doit en informer l'arbitre avant le début du super over.
- 6.5. L'équipe qui chasse en premier peut choisir sur quel côté elle veut commencer à lancer.
- 6.6. Dans le cas où les scores sont égaux dans le super over alors le match sera considéré comme « match nul » et les points seront partagés.

7. INTEMPÉRIES

- 7.1. En cas d'intempéries, le nombre de séries peut être réduit en utilisant le calcul suivant :
- 7.1.1. Avant ou pendant le déroulement de la première manche : chaque tranche (totale ou partielle) de **8** minutes entraînera une réduction **d'une série**, applicable aux deux manches.
- 7.2. En saison régulière si :
- 7.2.1. En raison d'intempéries aucune balle ne peut être lancée et/ou il n'est pas possible de jouer un minimum de **10** séries par manche, le match sera abandonné, avec résultat nul et partage de point.
- 7.2.2. La deuxième équipe ne peut pas battre le même nombre de séries que la première équipe, sauf élimination de l'équipe complète, le match sera abandonné, avec résultat nul et partage de points de championnat.
- 7.3. En match de Phase finale
- 7.3.1. Si la deuxième équipe ne peut pas battre le même nombre de séries que la première équipe, sauf élimination de l'équipe complète, le match sera reporté dans le cas où une date de réserve est disponible. Ce sera un nouveau match. Si aucune date de réserve n'existe, l'équipe « vainqueur » sera l'équipe la mieux classée lors de la saison régulière.

8. FREE HIT

- 8.1. Toute balle annoncée FAUTE (=noball) entraînera un FREE HIT et les seules éliminations possibles sont : Run out, Hit the ball twice, Obstructing the field.
- 8.2. Sur un Free Hit, les fielders ne peuvent changer de position que si les batteurs ont effectué une course.

9. POWER PLAY

- 9.1. Pendant les séries de Power Play, seuls **2 fielders** sont autorisés en dehors du cercle intérieur
- 9.2. Pendant les séries non power Play, seuls **5 fielders** sont autorisés en dehors du cercle intérieur

9.3. Tableau indiquant le nombre de séries de power Play dans le match

Nombre de séries par match	Nombre de séries en Power Play
10 et 11	3
12 et 14	4
15 et 18	5
19 et 20	6

10. OBLIGATIONS D'APRÈS MATCH

- 10.1. Après la fin du match, les arbitres vérifient que les deux scoreurs ont rempli correctement leur feuille de score et la Feuille de Match.
- 10.2. Lors d'un incident, les arbitres doivent impérativement le noter sur la feuille de match.
- 10.3. La Feuille de Match et l'I-Roster de chaque équipe sont signés par les deux arbitres et les deux capitaines.
- 10.4. Les deux arbitres vérifient sous leur responsabilité l'exactitude des informations indiquées dans la feuille de score et la Feuille de Match.
- 10.5. Les deux arbitres vérifient sous leur responsabilité l'exactitude des informations indiquées dans la feuille de score et la Feuille de Match.
- 10.6. Avant la signature de la Feuille de Match par les arbitres, les capitaines et les arbitres doivent y ajouter leurs commentaires.
- 10.7. La Feuille de Match, Les Feuilles de score ainsi que les I-Roster sont envoyées par les arbitres au siège de France Cricket ou par email (commission.sportive@francecricket.com) au plus tard **48h après** le match, le cachet de la Poste faisant foi.
- 10.8. En l'absence de l'envoi de la feuille de match et des I-rosters, le club désigné pour arbitrer ce match sera sanctionné.
- 10.9. Les deux équipes sont responsables de télécharger (=uploader) le résultat de match sur le support électronique de scorage.
- 10.10. En cas d'absence de résultat de match via le support électronique dans les **48h après** le match, le ou les équipes n'ayant pas téléchargé seront sanctionnées.

11. HOMOLOGATION DES RESULTATS

- 11.1. La CSNC se réunit chaque semaine lorsqu'il y a eu match pour valider les résultats et les classements des championnats qui sont ensuite publiés sur le site de France Cricket.

11.2. Attribution des points en fonction des résultats des équipes participantes

RÉSULTAT	POINTS
Victoire	2 points à l'équipe victorieuse
Abandon / Match nul	1 point par équipe
Non jouable	0 point
Forfait	2 points à l'équipe déclarée gagnante

11.3. En cas d'égalité de points, le classement de chaque équipe sera calculé sur la base du « net run rate (NRR) ».

11.4. Le NRR sera calculé automatiquement par le logiciel de scorage.

11.5. Exemple de calcul de NRR : <http://www.espncriinfo.com/ci/content/page/429305.html>

12. PROCÉDURE DE CONTESTATION/RÉCLAMATION D'UNE DÉCISION

12.1. Le délai pour faire appel est fixé à **14 jours** suivant la publication de la décision ; passé ce délai tout appel sera rejeté.

12.2. Toute contestation/réclamation doit être rédigée sur un document officiel du club et signée exclusivement par le président en exercice et envoyée par email à :

12.2.1. la CSNC (commission.sportive@francecricket.com) pour les compétitions nationales

12.2.2. La commission concernée pour une compétition régionale ou départementale

12.3. Pour contester une décision de la CSNC, il faut faire un courrier officiel par email à l'attention du secrétaire général de France Cricket (contact@francecricket.com) dans les **14 jours suivant** la réception de la décision de la CSNC. Une réunion de Bureau sera convoquée dans les plus brefs délais et si une réunion est déjà programmée, ce sujet sera mis à l'ordre du jour.

12.4. Le Comité Directeur est l'instance d'appel du Bureau. Pour contester une décision du Bureau, il faut faire un courrier officiel par email à l'attention du secrétaire général de France Cricket (contact@francecricket.com) dans les **14 jours suivant** la réception de la décision du Bureau. Une réunion du Comité directeur est convoquée dans les plus brefs délais et si une réunion est déjà programmée, ce sujet sera mis à l'ordre du jour.

12.5. Pour contester une décision du Comité Directeur de France Cricket, il faut faire un courrier officiel par email à l'attention du secrétaire général de la FFBS (contact@ffbs.fr) dans les **14 jours suivant** la réception de la décision du Comité Directeur de France Cricket.

13. REMPLAÇANTS (FIELDER'S ABSENCE ; SUBSTITUTES)

13.1. Un chasseur ne peut être remplacé que sur blessure, maladie ou cas de force majeure ; toute autre raison est totalement inacceptable et le joueur ne sera plus autorisé à prendre part au match.

13.2. Si un chasseur quitte le terrain en cours de jeu, l'arbitre doit être informé de la raison de son absence. Il ne doit pas entrer sur le terrain au cours d'une action de jeu sans l'autorisation de l'arbitre côté lanceur. L'arbitre côté lanceur donne son autorisation dès que possible.

- 13.3. Un joueur sorti du terrain pendant la manche de chasse peut lancer des séries après être revenu sur le terrain mais il doit attendre le nombre de minutes équivalent à son absence.
Exemple : il a quitté le match à 13h, et il est rentré à 13h20, soit 20 minutes en dehors du match, maintenant il doit attendre 20 minutes dans le fielding avant de lancer.
- 13.4. Un joueur sorti pendant la manche de chasse, pour être autorisé à aller à la frappe (=batting) doit attendre le nombre de minutes correspondant à son absence sur le terrain ou l'élimination de 5 guichets, la mi-temps ne comptant pas.
Exemple : il quitte le match à 13h et il rentre à 13h20, et l'équipe à la batte est éliminée ou les séries sont terminées à 13h25 ; il a passé uniquement 5 minutes dans le fielding, alors il doit attendre 15 minutes en plus (sauf l'élimination de 5 guichets) après le début de la 2eme manche pour compléter ces 20 minutes d'absence pour être autorisé à battre.
- 13.5. Un joueur qui est sorti du terrain mais avant son retour, l'équipe adverse est éliminée ou les séries sont complétées, alors il devra attendre pour battre le nombre de minutes correspondant à son absence du terrain en première manche

14. BATTEUR QUI SE RETIRE (BATSMAN RETIRING)

- 14.1. Un batteur peut se retirer du terrain uniquement en cas de malaise, de blessure ou tout autre cas de force majeure. Il a alors le droit de reprendre son tour de frappe. S'il ne reprend pas son tour de frappe, il est enregistré comme « retiré invaincu (= retired hurt)».
- 14.2. Un batteur qui s'est retiré ne peut reprendre son tour de frappe qu'à l'élimination ou au retrait d'un autre batteur.
- 14.3. Les coureurs (=runners) ne sont pas autorisés.

15. BALLE FAUTE (=Noball)

- 15.1. L'arbitre s'informe sur l'intention du lanceur de se servir de la main droite ou de la main gauche et de quel côté du guichet (au-dessus ou autour) il va lancer, et il en informe le frappeur.
- 15.2. Il s'agit de jeu déloyal si le lanceur ne prévient pas l'arbitre d'un changement de mode de service. Dans ce cas, l'arbitre annonce et signale Faute.
- 15.3. Le service à la cuillère (=Under arm) est interdit.
- 15.4. Pour ce qui est du mouvement du bras, un service est valide si, une fois le bras arrivé à hauteur de l'épaule au moment du service, le coude n'est pas redressé, partiellement ou complètement, de ce point jusqu'au lâcher de la balle de la main. Cette définition n'empêche pas le lanceur de plier ou de tourner le poignet au cours du mouvement de service.
- 15.5. Un service est considéré valide si le bras ne se plie pas de plus de 15° lors du mouvement de service sinon cela devient une balle "jetée" (=chucking). Bien que ce soit l'arbitre côté lanceur qui porte la responsabilité principale de valider un lancer, l'arbitre de côté peut le signaler.
- 15.6. L'arbitre côté lanceur doit annoncer balle faute et ensuite avertir :
- Le lanceur et cet avertissement s'applique pendant le reste de la manche en cours.
 - Le capitaine de l'équipe à la chasse de la raison pour cette annonce.
 - Les batteurs présents sur le terrain de ce qui s'est produit.

- 15.7. Si un des arbitres considère que, dans cette même manche, un deuxième service est une balle jetée par le même lanceur, il annonce et signale Faute et, une fois la balle Morte, il informe l'autre arbitre de la raison de son annonce. Ensuite l'arbitre côté lanceur doit :
- *Demander au capitaine de l'équipe à la chasse de retirer le lanceur immédiatement. La série en cours doit être complétée, le cas échéant, par quelqu'un qui n'avait pas lancé la série précédente et qui par conséquent n'a pas le droit de lancer la suivante. Le lanceur retiré n'a plus le droit de lancer durant la manche en cours.*
 - *Informers les batteurs et, dès que possible, le capitaine de l'équipe à la batte, de ce qui s'est produit.*
- 15.8. Après la fin du match, les deux arbitres indiquent sur la feuille de match le nom du joueur ayant été retiré du lancer. Ensuite ils préparent ensemble un rapport complet à l'attention de la CSNC, qui prend toute sanction nécessaire contre le capitaine et le lanceur concernés.
- 15.9. **Service valide - position des pieds**
En ce qui concerne le positionnement des pieds du lanceur, un service est valide si, lors de la foulée de service :
- *Le pied arrière du lanceur atterrit à l'intérieur de la ligne de côté mais sans la toucher*
 - *Le pied avant du lanceur atterrit avec une partie du pied, même levée*
 - *Sur le même côté de la ligne imaginaire tracée entre les piquets centraux derrière la ligne de pied*
- 15.10. Si l'arbitre côté lanceur n'est pas satisfait du fait que ces trois conditions ne sont pas respectées, il annonce et signale Faute.
- 15.11. **Lanceur qui jette la balle vers le guichet du frappeur avant le service**
Si le lanceur jette la balle vers le guichet du frappeur avant de commencer dans sa foulée de service, l'un des arbitres annonce et signale Faute. L'arbitre doit avertir de lanceur que si cela se reproduit, cela entraînera une sanction.
- 15.12. **Lanceur brisant le guichet lors de l'action de lancer**
L'un des arbitres doit appeler et donner le signal « balle faute », sauf si dans le but d'éliminer le batteur coureur (=non striker), le lanceur brise le guichet une fois que la balle est en jeu et avant la fin de la foulée de service. Cela comprend tout vêtement ou autre objet que le lanceur perdrait et qui briserait le guichet
- 15.13. **Balle lancée avec plus de deux rebonds ou roulant sur le sol**
L'arbitre côté lanceur annonce et signale Faute si une balle, lancée correctement, sans avoir touché la batte ou le corps du frappeur :
- *Rebondit plus de deux fois*
 - *Roule sur le sol avant qu'elle n'atteigne la ligne de pied.*
- 15.14. **Balle s'arrêtant devant le guichet du frappeur**
Si une balle lancée par le lanceur s'arrête devant la ligne de guichet du frappeur, sans avoir auparavant touché la batte ou le corps du frappeur, l'arbitre annonce et signale Faute et immédiatement après il annonce et signale Balle Morte.
- 15.15. **Joueur de champ interceptant une balle**
Si une balle lancée par le lanceur entre en contact avec une partie de la personne d'un joueur de champ avant qu'elle ne soit touchée par le batteur ou le gardien de guichets, l'arbitre doit appeler et signaler balle faute et immédiatement appeler et signaler balle morte.

- 15.16. Pour toute balle passant au-dessus de la tête après un rebond, les arbitres doivent appeler INJOUABLE (=wide), avec un avertissement que la prochaine balle qui rebondit au-dessus de l'épaule du batteur sera annoncée FAUTE (=no ball) avec un free hit.
- 15.17. Sur toute balle annoncée FAUTE, seules les éliminations suivantes sont possibles : Run out, Hit the ball twice, Obstructing the field.
- 15.18. Outre les cas présentés ci-dessus, Faute est annoncée et signalée comme prévu par les Lois suivantes :
- *Position du gardien de guichet (Position of wicket-keeper)*
 - *Limitation des chasseurs côté fermé (Limitation of on side fielders)*
 - *Position de chasseurs vis à vis de la piste (Fielders not to encroach on pitch)*
 - *Lancer dangereux ou déloyal (Bowling of dangerous and unfair short pitched deliveries)*
 - *Balle lancée sans rebond passant au-dessus du nombril (Bowling of dangerous and unfair non-pitching deliveries)*
 - *Balle faute du pied avant volontairement (Bowling of deliberate front-foot No ball)*
- 15.19. Un arbitre doit annuler son annonce de Balle Faute si pour une raison quelconque la balle ne quitte pas la main du lanceur.
- 15.20. Une Balle Faute est prioritaire sur une Balle Injouable

16. **BALLE INJOUABLE (=wide)**

- 16.1. Si le lanceur sert une balle, qui n'est pas une "balle Faute", l'arbitre la jugera INJOUABLE si la balle passe hors de portée du frappeur à l'endroit où il se trouve, et aurait également été hors de portée si le frappeur était resté à sa position normale de garde.
- 16.2. La balle est jugée comme hors de portée du frappeur sauf si elle n'est pas suffisamment près pour être frappée avec la batte.
- 16.3. Toute balle qui passe derrière le batteur en position d'attente sera annoncée INJOUABLE.
- 16.4. Une balle passant au-dessus de la tête du batteur après un rebond (=bouncer), les arbitres doivent appeler INJOUABLE et avertir que la prochaine balle de la série qui rebondit au-dessus de l'épaule du batteur sera annoncée FAUTE (=no ball) avec un free hit.

17. **OBJETS POSÉS SUR LE TERRAIN**

- 17.1. Si un casque ou un objet appartenant à l'équipe à la chasse posée sur le terrain est frappé par la balle pendant qu'elle est en jeu, la balle devient "Morte" et 5 points de pénalité sont attribués à l'équipe à la batte, en plus de la pénalité pour Faute ou Injouable, le cas échéant.
- 17.2. Si les batteurs ont couru avant que la balle touche l'objet, le nombre de points s'ajoute aux 5 points de pénalité.
- 17.3. Si la balle ayant touché un objet sort du terrain, les points marqués s'ajoutent aux 5 points de pénalité.

18. **NOMBRE DE CHASSEURS CÔTÉ FERMÉ (Limitation of on side fielders)**

- 18.1. Le nombre de chasseurs côté fermé (on side) est limité à un maximum de 5 chasseurs, si un arbitre constat cette infraction, il annonce et signale Faute (=no ball).

- 18.2. À l'instant où le lanceur sert la balle, un maximum de deux chasseurs, autre que le gardien de guichet, sont permis derrière la ligne de pied côté fermé. Un chasseur est considéré comme étant derrière la ligne de pied sauf s'il se trouve entièrement devant cette ligne, aussi bien pieds par terre que se penchant au-delà de la ligne. Si cette Loi est enfreinte par un chasseur quelconque, l'arbitre côté frappeur annonce et signale Faute. no balle.

19. **UN TÉMOIN DÉJÀ RETIRÉ** (*One bail off*)

- 19.1. Si un témoin (=bail) se trouve déjà par terre, il suffit, pour éliminer le batteur, d'enlever l'autre témoin ou d'arracher ou de jeter par terre l'un des trois piquets.
- 19.2. **Refaire le guichet**
Si le guichet (stumps et bails) est par terre pendant que la balle est en jeu, il ne doit pas être refait par un arbitre jusqu'à ce que la balle soit morte. Pour valider une élimination, un chasseur doit, pendant que la balle est en jeu :
- *Remettre en place un témoin ou les témoins sur les piquets puis renverser le guichet avec la balle*
 - *Remettre un ou plusieurs piquets dans le sol à la place initiale du guichet puis lever un piquet avec la main tenant la balle*

20. **ELIMINATION BALLE DOUBLÉE** (*Out Hit the ball twice*)

- 20.1. Le frappeur est éliminé Balle doublée s'il frappe de nouveau la balle pendant qu'elle est en jeu soit avec sa batte soit avec son corps avant qu'un chasseur ne l'ait touchée.
- 20.2. Ne fait pas partie du corps, la main qui ne tient pas la batte
- 20.3. Ne s'applique pas si le batteur avait pour seule intention de défendre son guichet.
- 20.4. Dans le cadre de cette Loi, « frappé » ou « frappe » comprend également tout contact avec le corps du frappeur (sauf la main qui ne tient pas la batte).
- 20.5. **Pas d'élimination sur Balle Doublée**
- 20.5.1. Si le batteur frappe la balle une deuxième voire une troisième fois afin de rendre la balle à un chasseur.
- 20.5.2. Si le batteur frappe la balle volontairement après qu'elle ait touchée un chasseur.
- 20.6. **Balle valablement doublée**
Dans le seul but de protéger son guichet et avant que la balle n'ait été touchée par un chasseur, le frappeur a le droit de toucher la balle une deuxième fois ou plus avec sa batte ou avec toute partie de sa personne autre que la main avec laquelle il ne tient pas la batte. Nonobstant cette disposition, il n'a pas le droit d'empêcher que la balle soit attrapée tout en frappant la balle plus d'une fois en défense de son guichet. (Chasseur gêné pendant qu'il attrape la balle).

21. **ÉLIMINATION HORS DÉLAI** (*Out Timed out*)

- 21.1. Après une élimination ou le retrait d'un batteur, le batteur rentrant doit, sauf en cas d'annonce d'ARRÊT, être à prendre garde, ou pour permettre à son partenaire d'être prêt à recevoir la prochaine balle, dans les **1 minute 30** après l'élimination ou retrait précédent. Si cette condition n'est pas remplie, le batteur entrant est éliminé par Hors délai.
- 21.2. En cas de retard prolongé pendant lequel aucun batteur ne rentre sur le terrain, les arbitres adoptent la procédure (Victoire dans une partie accordée par les arbitres). Pour l'application de cette Loi, l'action est prise à l'expiration du délai de **1 minute 30** indiqué ci-dessus.

22. BALLE PERDUE OU EN MAUVAIS ÉTAT (*Ball lost or becoming unfit for play*)

- 22.1. Si au cours de la partie, la balle se perd ou, selon les arbitres, se retrouve en mauvais état, les arbitres autorisent son remplacement par une balle qui, selon eux, montre le même degré d'usure que la balle remplacée avant que son remplacement ne soit nécessaire.
- 22.2. Si une balle est remplacée, l'arbitre doit en informer les batteurs et le capitaine de l'équipe à la chasse.

23. BALLE ET BATTE

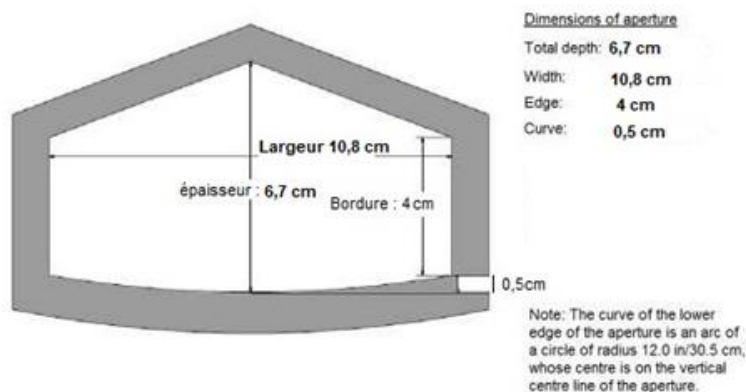
23.1. Balle officielle

- 23.1.1. Pour chaque rencontre officielle, les deux clubs sont tenus de présenter chacun à l'arbitre au moins une balle neuve officielle.
- 23.1.2. Lors d'une rencontre de championnat, un club ne peut changer de marque ou de référence de balle en cours du jeu.
- 23.1.3. Le refus par le club de fournir des balles officielles agréées par France Cricket ou la fourniture de balles officielles non agréées ou non officielles entraîne une défaite par pénalité pour le club fautif.

23.2. La batte

- 23.2.1. La longueur totale de la batte, lorsque la partie inférieure de la poignée est insérée, ne doit pas dépasser **96,52 cm**.
- 23.2.2. La lame de la batte ne doit pas dépasser les dimensions suivantes :
- *Largeur* (width) : **10,8 cm**.
 - *Profondeur* (depth) : **6,7 cm**.
 - *Bords* (edge) : **4,0 cm**.

ANNEXE 1 – DIMENSION DE LA BATTE



ANNEXE 2 - LEXIQUE

Batsman	Batteur	Joueur chargé de marquer des points.
Bowler	Lanceur	Joueur chargé d'éliminer les batteurs adverses ou de les empêcher de marquer des points.
Fielder	Chasseur	Joueur de champ quand l'équipe adverse est à la batte.

<u>Innings</u>	Tour de batte, manche	Manche pendant laquelle une équipe est au lancer et l'autre à la batte.
<u>Over</u>	Série	Série de six lancers légaux effectués par un même lanceur.
<u>Run</u>	Course	Un point marqué par l'équipe à la batte.
<u>Umpire</u>	Arbitre	Il y a deux arbitres en tout sur le terrain.
<u>Wicket</u>	Guichet	Structure de bois que doit défendre le batteur
<u>Wicket</u>	Elimination	Élimination d'un batteur par un lanceur
<u>Wicket-keeper</u>	Gardien de guichet	Joueur qui, lorsque l'équipe adverse est à la batte, se trouve juste derrière le guichet du batteur à la frappe

ANNEXE 3 - LE TRAÇAGE DU TERRAIN

