



RÈGLEMENT SPÉCIFIQUE DE JINNAH CHAMPIONNS TROPHY T10-2019

- L'ensemble du document qui gouvernent cette compétition est issu d'un travail collectif de la part de Comité Jinnah champions trophy et CSNC.

SOMMAIRE :

- 1) **FORMAT DE MATCHS DE JINNAH CHAMPIONS TROPHY :**
- 2) **OBLIGATION POUR CHAQUE EQUIPE**
- 3) **LA SAISON**
- 4) **PHASES**
- 5) **LA RENCONTRE**
- 6) **SUPER OVER**
- 7) **INTEMPÉRIES**
- 8) **FREE HIT**
- 9) **POWER PLAY**
- 10)
- 11) **REMPLAÇANTS (FIELDER'S ABSENCE ; SUBSTITUTES)**
- 12) **BATTEUR QUI SE RETIRE (BATSMAN RETIRING)**
- 13) **BALLE FAUTE (= Noball)**
- 14) **BALLE INJOUABLE (= wide)**
- 15) **OBJETS POSÉS SUR LE TERRAIN**
- 16) **NOMBRE DE CHASSEURS CÔTÉ FERMÉ (Limitation of on side fielders)**
- 17) **UN TÉMOIN DÉJÀ RETIRÉ (One bail off)**
- 18) **ÉLIMINATION BALLE DOUBLÉE (Out Hit the ball twice)**
- 19) **ÉLIMINATION HORS DÉLAI (Out Timed out)**
- 20) **BALLE PERDUE OU EN MAUVAIS ÉTAT (Ball lost or becoming unfit for play :)**
- 21) **BALLE ET BATTE**
- 22) **MODIFICATION DU PRÉSENT RÈGLEMENT**

1. FORMAT DE MATCHS DE JINNAH CHAMPIONS TROPHY :

- 1.1. Les matchs de JINNAH CHAMPIONNS TROPHY se jouent au format de **10 séries** par manche
- 1.2. La CSNC valide le règlement spécifique de JINNAH CHAMPIONNS TROPHY

2. OBLIGATION POUR CHAQUE EQUIPE

- 2.1. La compétition est ouverte uniquement aux clubs et aucune équipe représentative (département, région, ...) ne sera admise.
- 2.2. La date limite d'inscription est fixée au **15 décembre 2018**
- 2.3. Une seule équipe par club peut participer au JINNAH CHAMPIONNS TROPHY

3. LA SAISON RÉGULIÈRE :

- 3.1. ~~Aucun match de saison régulière ne peut avoir lieu après le **15 août**.~~
- 3.2. ~~En cas d'impossibilité de reprogrammer un match reporté avant cette date, le match est abandonné avec partage de points entre les deux équipes. **(1/1)**~~
- 3.3. Cette compétition est composée uniquement d'équipes issues de clubs affiliés à la FFBS, et s'engageant à respecter les conditions de participation.
- 3.4. Si le tirage au sort (« toss ») est retardé en raison des intempéries ou d'un cas de force majeure, le nombre de séries à jouer est fixé au moment du tirage au sort.
- 3.5. Chaque équipe joue un match en aller simple avec les autres équipes de sa poule.
- 3.6. Les nombres des poules et les équipes seront déterminées selon le classements de 2018

POULE A	POULE B	POULE C	POULE D
USCA	CREIL	PARIS ZALMI	PUC
FGK	PFC SARCELLES	DREUX	VIPER GRIGNY
BCCP	LISSES	COLOMBES	BALBYNIENS
FRANCILINS-D2	ARGENTEUIL	CCSB95	ROYAL 94
MANTES LA JOLIE	PKR	SARCELLES	GOUSSAINVILLE

4. PHASES FINALES :

- 4.1. Les dates de matchs et les terrains de Phases finales sont annoncés par la CSNC.
- 4.2. Impossibilité de résultat en Phase finale :
 - 4.2.1. 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, **5 séries** n'ont pu être jouées par chaque équipe (sauf élimination de tous les joueurs d'une ou des deux équipes en moins de **5 séries**) l'équipe « vainqueur » est l'équipe qui est la mieux classée lors de la saison régulière. Les classements comprennent aussi les matchs de poule et les matchs de phase finale si déjà joués.

4.2.2. 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'une même compétition et même club** y compris les matchs éventuellement forfaits.

4.2.3. *Tableau des rencontres en phase finale est déterminé par tirage au sort :*

	EQUIPE	VS EQUIPE
<u>QUALIFIEUR 1(Q1)</u>	<u>A1/B1/C1/D1</u>	<u>A1/B1/C1/D1</u>
<u>QUALIFIEUR 2(Q2)</u>	<u>A1/B1/C1/D1</u>	<u>A1/B1/C1/D1</u>
<u>ELIMINATOR 1(E1)</u>	<u>A2/B2/C2/D2</u>	<u>A2/B2/C2/D2</u>
<u>ELIMINATOR 2(E2)</u>	<u>A2/B2/C2/D2</u>	<u>A2/B2/C2/D2</u>
<u>ELIMINATOR 3(E3)</u>	<u>LQ1</u>	<u>WE1/WE2</u>
<u>ELIMINATOR 4(E4)</u>	<u>LQ2</u>	<u>WE1/WE2</u>
	-	-
<u>1DF</u>	<u>WQ1</u>	<u>WE3/WE4</u>
	-	-
<u>2DF</u>	<u>WQ2</u>	<u>WE3/WE4</u>
	-	-
<u>FINAL</u>	<u>W1DF</u>	<u>W2DF</u>

5. **LA RENCONTRE :**

- 5.1. **Format :** Les matchs de JINNAH CHAMPIONNS TROPHY se jouent au format **T 10**, autrement dit **10** séries par manche.
- 5.2. Il est entendu qu'une année se considère par année civile donc du **1er janvier au 31 décembre**.
- 5.3. Tout joueur âgé de **16 ans** ou plus dans l'année civile est habilité à jouer en équipe senior sans démarche supplémentaire.
- 5.4. 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, sauf avec l'accord de CSNC, président de club et les parents de joueurs concernée. 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.
- 5.5. Aucune équipe ne peut contenir plus de **trois joueurs mutés** depuis la saison précédente
- 5.6. 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
- 5.7. **Arbitres :** 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 des défaillances éventuelles.*



- 5.8. Si un club désigné envoie un ou deux arbitres non qualifiés pour officier dans un match, le club sera sanctionné.
- 5.9. **En cas d'absence des arbitres**, le match est reporté, et l'équipe qui doit envoyer les arbitres est sanctionnée.
- 5.10. En cas de présence d'un seul arbitre, le match est reporté aussi, et l'équipe qui doit envoyer les arbitres est sanctionnée.
- 5.11. La CSNC désigne le club qui doit envoyer les arbitres à chaque match. Seuls les arbitres qualifiés et licenciés « compétition » ou « non pratiquant arbitre » **2019** figurant sur la liste officielle des arbitres maintenue par la Commission Formation sont autorisés à arbitrer.
- 5.12. **« 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.
- 5.13. En cas de non présentation de « L'I-Roster » par les deux équipes, les deux équipes seront sanctionnées et le match sera déclaré « non jouable ».
- 5.14. 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.
- 5.15. Les arbitres détiennent les deux « I-Roster » imprimés par les clubs à partir du logiciel de licences « 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 la CSNC.
- 5.16. En cas de non-inscription d'un joueur sur « L'I-Roster » présenté par chaque club et imprimé à partir du logiciel de licences « i-Club » de la Fédération, les arbitres n'autorisent pas la présence du joueur considéré sur le terrain.
- 5.17. 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.
- 5.18. Bien qu'une équipe se compose de **12 joueurs**, le nombre minimum de joueurs présents d'une équipe à l'heure du début du match pour que le match est lieu est de **11**.
- 5.19. La composition de l'équipe est notée sur « L'I-Roster » avec l'indication du numéro de licence de chaque joueur et en indiquant le nom du capitaine, du gardien de guichet, et du **12ème** homme.
- 5.20. Si les arbitres constatent qu'une équipe 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.
- 5.21. La présentation d'un joueur qui n'est pas licencié **2019** 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.
- 5.22. La vérification de l'identité ne peut être effectuée que par la présentation d'un document officiel comportant la photo de l'intéressé.



- 5.23. Les équipes sont composées exclusivement de joueurs titulaires de licences compétition cricket **2019**, valablement délivrées par la FFBS, et dont le nom est affiché sur la liste fédérale des licences homologuées fournies par le logiciel « i-Club ».
- 5.24. 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.
- 5.25. **Terrain** : Les terrains avec écrans de protection (= sight screen) doivent avoir des écrans de couleur noire.
- 5.26. 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.
- 5.27. L'équipe recevant est responsable du terrain. Il faut que la pelouse soit coupée, que l'accès au terrain soit ouvert. En cas de pelouse très haute et non coupée et que le 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.
- 5.28. L'équipe recevant est responsable des outils de marquage de lignes, des cercles intérieurs (pot ou bombe de peinture blanche et/ou disques) et de la touche (drapeaux, balises). Elle est tenue de retracer la ligne si cela est demandé par l'arbitre.
- 5.29. Le matériel nécessaire pour que le match ait lieu comprend : scoreboard, stumps, bail, disques pour le cercle intérieur, drapeaux de touche.
- 5.30. Il est de la responsabilité de :
- 5.30.1. *L'équipe recevant de fournir et d'installer ce matériel. Si elle ne peut pas le faire elle sera sanctionnée.*
 - 5.30.2. *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 d'installer ce matériel.*
 - 5.30.3. *Si aucune des deux équipes n'est en mesure de fournir et d'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, les deux équipes sont sanctionnées.*
 - 5.30.4. *Tous les frais de terrain, les frais d'arbitrage et autres frais afférents seront à la charge des deux équipes.*
- 5.31. Les deux équipes doivent amener le matériel nécessaire pour faire jouer le match.
- 5.32. Les arbitres ont l'autorisation d'exiger du capitaine de l'équipe recevant et de celle visiteuse de refaire les lignes y compris les cercles intérieurs (ou de rajouter les lignes manquantes), de marquer la touche et de balayer la piste.
- 5.33. 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 à assumer leurs responsabilités avec équité au cours du match. Au cas où l'un des arbitres ou l'un des capitaines n'accepte pas que le match soit joué, il(s) indique(nt) le motif de son désaccord sur la Feuille de Match.
- 5.34. Chaque équipe doit amener **2 balles** neuves officielles et **2 balles** usées en cas de besoin qui sont les seules autorisées.
- 5.35. Si une équipe ne fournit pas les balles officielles de France Cricket, le match est déclaré forfait.

- 5.36. Si aucune équipe ne fournit les balles officielles de France Cricket, le match est déclaré « Non jouable » et (0) point pour chaque équipe. Dans les deux cas, le match n'est pas rejoué.
- 5.37. 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.
- 5.38. 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.
- 5.39. Chaque équipe doit obligatoirement fournir un scoreur qualifié.
- 5.40. **Forfait :** Si le match est déclaré forfait avant la date prévue, les équipes doivent envoyer « L'I-Roster », avec la liste des joueurs sélectionnés pour ce match à la CSNC par email ou au siège de France Cricket par la Poste, 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 / 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.
- 5.41. Si le match est déclaré forfait le jour du match sur le terrain avec la présence du/des capitaines, la liste des joueurs sélectionnés est indiquée sur « L'I-Roster » qui est signé par le/les capitaines et les arbitres et envoyé à France Cricket.
- 5.42. **Le retard** est compté à partir de l'heure limite du début de match indiqué dans le calendrier officiel de France Cricket.
- 5.43. Le temps d'attente maximum est de **40** minutes. Tous les exemples donnés dans ce règlement sont pour un match avec un début prévu à **11h**.
- 5.44. Les arbitres sont les seuls juges du dépassement horaire.
- 5.45. La durée maximale d'une manche, sans compter les pauses autorisées, est de **40m** pour une manche de **10 séries**, soit une moyenne de **4 minutes** par série. Cependant **10** minutes supplémentaires sont autorisées.
- 5.46. Aucun lanceur ne peut lancer plus de **2 séries** par manche. Pour une manche réduite **Voir Article Power Play**
- 5.47. Il y aura une pause de **15 minutes** entre les deux manches.
- 5.48. **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
- 5.49. Si l'équipe n'est pas au complet (= **11 joueurs**) dans les **20 minutes**, après l'heure de début du match, elle sera sanctionnée et la victoire sera donnée à l'autre équipe présente au complet.
- 5.50. Si l'équipe est complète (= **11 joueurs**) dans les **20 minutes** après l'heure de début du match, les arbitres doivent suivre la méthode de calcul pour définir le nombre de séries à jouer. 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 **11h20**, le match peut commencer mais suivant le calcul de réduction de séries :
- Chaque **4 minutes** de retard = **1 série** de moins à leur tour de batte.
- L'équipe est en retard de **20 minutes (20/4=5)** donc **5 séries** de moins à leur tour de batte.
- Alors l'équipe en retard va batter à leur tour de batte **5 séries** ou jusqu'à l'élimination complète de leur équipe
- Mais l'équipe en retard lancera **10 séries** ou jusqu'à l'élimination complète de l'équipe adverse

- Pour toutes les minutes en retards inférieur ou égale à **20 minutes**, ce sera le même calcul.
- 5.51. **Si les deux équipes sont en retard**, les arbitres doivent attendre **20 minutes** maximum, après l'heure prévue du début de match.
- 5.52. Si les deux équipes ne sont pas au complet, (**11 joueurs**) présents sur le terrain dans les **20 minutes** après l'heure prévue du début de match, elles seront sanctionnées et le match sera considéré comme « non jouable ».
- 5.53. Si les deux équipes arrivent dans les **20 minutes** après l'heure prévue du début de match, les arbitres doivent faire les calculs pour définir le nombre de séries perdues.

Exemple : les 2 équipes arrivent avec un retard différent :

- Match prévu à **11h**.
- **Équipe A** arrivée à **11h15**
- Chaque **4 minutes** de retard = **1 série** de moins à leur tour de batte
- **Équipe A** un retard de **15 minutes** ($15/4=3.75$) donc **3 séries** de moins à leur tour de batte.
- Alors **l'équipe A** va batter à leur tour de batte **7 séries** ou jusqu'à l'élimination complète de leur équipe
- **Équipe B** arrivée à **11h10**
- Chaque **4 minutes** de retard = **1 série** de moins à leur tour de batte
- **Équipe B** un retard de **10 minutes** ($10/4=2.5$) donc **2 séries** de moins à leur tour de batte
- Alors **l'équipe B** va batter à leur tour de batte **8 séries** ou jusqu'à l'élimination complète de leur équipe
- Pour toutes les minutes en retards inférieur ou égale à **20 minutes**, ce sera le même calcul.

Exemple si les 2 équipes arrivent avec le même retard :

- Match prévu à **11h**
- Les 2 équipes arrivent à **11h08**
- Chaque **8 minutes** de retards = **1 série** de moins par équipe et par manche
- Les deux équipes sont en retard de **8 minutes** ($8/8=1$) donc **1 série** de moins par équipe et par manche
- Donc le match se jouera à **9 séries** par équipes et par manche.
- Pour toutes les minutes en retards inférieur ou égale à **20 minutes**, ce sera le même calcul.

- 5.54. **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.
- 5.55. **Si les deux équipes sont absentes (aucun joueur)**, les deux équipes seront sanctionnées.

- 5.56. **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 (**40m** 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 **40m** et **10 minutes** de temps additionnel = un total de (**50 minutes**) sont accordé).

*Exemple : si au bout de (50 minutes) l'équipe qui est au fielding en premier a lancé uniquement **8 séries**, la manche continue jusqu'à la **10ème** série ou l'élimination complète de l'équipe à la batte, mais à leur tour de batte ils n'auront que **8 séries** disponibles.*

- 5.57. **Si l'équipe de chasse en seconde** manche ne lance pas toutes ses séries à la fin du temps imparti (**40m** 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 **40m** et **10 minutes** de temps additionnel = un total de (**50 minutes**) sont accordés).

Exemple : si l'équipe qui lance en **2ème** manche a lancé en **(50 minutes)** uniquement **9 séries**, la manche continue jusqu'à la **10ème** 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 **9 séries**, au début de la **10ème** série le score sera de **125 points**.

- 5.58. Aucune interruption de boissons ne sera autorisée sauf avec l'accord des arbitres.
- 5.59. 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, battera 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 des séries peut être réduit en utilisant le calcul suivant :

7.1.1. **En cas d'intempéries avant le début de match**

- **L'heure prévue dans le calendrier FC est considérée comme l'heure début de match**
- Chaque **8 minutes** de perdu = **1 série** de moins par équipe et par manche
- Par exemple **40 minutes** perdu = $(40/8=5)$ donc **5 série** de moins par équipe et par manche
- Alors le match se jouera à **5 séries** (voire L'Article Power Play pour déterminé les nombres de série par lanceur) par équipe et par manche
- Les arbitres doivent attendre maximum **(40 minutes)** après le début de match, Si les arbitres constatent qu'au bout de **(40 minutes)** il est toujours impossible de faire jouer un match d'un minimum de **05 séries par équipe et par manche**, alors ils déclarent le match abandonné et les points sont partagés.
- Un match valide = minimum **05 séries** par équipe et par manche.

7.1.2. **En cas d'intempéries pendant la 1ère manche :**

- Chaque **8 minutes** de perdu = **1 série** de moins par équipe et par manche
- Par exemple **20 minutes** perdu = $(20/8=2.5)$ donc **2 série** de moins par équipe et par manche
- Alors le match se jouera à **8 séries** (voire L'Article Power Play pour déterminé les nombres de série par lanceur) par équipe et par manche
- Si le match s'arrêté plusieurs fois pendant la **1ère manche**, à cause des intempéries, alors les arbitres doivent appliquer le même calcul suivant les minutes perdues
- Si les arbitres constatent qu'au bout de **40 cumulables** perdu, (**soit après le début de match ou pendant la 1ère manche**) qu'il est impossible de faire jouer un match minimum de **5 séries par équipe et par manche**, alors ils déclarent le match abandonné et les points sont partagés.

- Si un match est déjà réduit à **5 séries**, avant le début de **1^{ère} manche**, dans ces cas-là en peut plus réduire les nombres des séries, si les **2 équipes** ne peut pas jouer minimum **5 série** par équipe et par manche (sauf élimination de l'équipe complète) alors un telle match sera abandonnée et les points sont partagés
- Un match valide = minimum **5 séries** par équipe et par manche.

7.1.3. **En cas d'intempéries pendant la 2^{ème} manche :**

- Les arbitres doivent attendre maximum **20 minutes cumulables**, après le début de 2eme manche, mais sans déduire le nombre de séries
- Si les arbitres constatent qu'au bout de **20 minutes cumulables**, après le début de 2eme manche, que la deuxième équipe ne peut pas batter les **10 séries** ou le nombre des séries déterminé avant le tirage au sort ou pendant la **1^{er} manche** (sauf élimination de l'équipe complète) le match sera abandonné et les points sont partagés

7.1.4. **En cas d'intempéries pendant un match de Phase finale**

- Si les deux équipes ne peuvent pas jouer au minimum un match de **5 séries** par équipe et par manche (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 et 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. Nombre maximum des séries en Power Play et par lanceur en cas de réduction du nombre des séries dans le match (tableau ci-après) :

Nombre de série par match	Nombre de série en Power Play	Lanceur 1	Lanceur 2	Lanceur 3	Lanceur 4	Lanceur 5
5	1	1	1	1	1	1
6	1	2	1	1	1	1
7	2	2	2	1	1	1
8	2	2	2	2	1	1
9	3	2	2	2	2	1
10	3	2	2	2	2	2

10. REMPLAÇANTS (FIELDER'S ABSENCE ; SUBSTITUTES) :

- 10.1. Avec l'accord des arbitres, un chasseur ne peut être remplacé que sur blessure ou en cas de force majeure ; toute autre raison est totalement inacceptable et le joueur ne sera plus autorisé à prendre part au match.



- 10.2. 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 rentrer 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.
- 10.3. 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, il doit donc attendre **20 minutes** dans le fielding avant de lancer.
- 10.4. 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 **2ème** manche pour compléter ces **20 minutes** d'absence pour être autorisé à batter.
- 10.5. 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 le nombre de minutes correspondant à son absence du terrain en première manche pour batter

11. BATTEUR QUI SE RETIRE (BATSMAN RETIRING) :

- 11.1. Avec l'accord des arbitres, un batteur peut se retirer du terrain uniquement en cas de blessure ou en 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 vaincu (= retired hurt) ».
- 11.2. Un batteur qui s'est retiré ne peut reprendre son tour de frappe qu'à l'élimination ou au retrait d'un autre batteur.
- 11.3. Les coureurs (= runners) ne sont pas autorisés.

12. BALLE FAUTE (= Noball) :

- 12.1. L'arbitre s'informe sur l'intention du lanceur de se servir de la main droite ou de la main gauche, ainsi que du côté du guichet qu'il a choisi (au-dessus ou autour) pour lancer, et il en informe le frappeur.
- 12.2. 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.
- 12.3. Le service à la cuillère (= Under arm) est interdit.
- 12.4. 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.
- 12.5. 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.
- 12.6. L'arbitre côté lanceur doit :
- Annoncer et signaler Faute
 - Une fois la balle Morte, doit Avertir le lanceur qu'il s'agit **d'un premier et dernier avertissement**.
 - Cet avertissement s'applique à ce lanceur pendant ce qui reste de la manche en cours
 - Ensuite l'arbitre informe l'autre arbitre, le capitaine de l'équipe à la chasse et les batteurs de ce qui s'est produit.
 - Un Free Hit est accordé au batteur.



- 12.7. Si l'un des arbitres considère que dans cette même manche un deuxième service est une balle jetée par le même lanceur, l'arbitre doit :
- *Annoncer et signaler Faute*
 - *Une fois la balle Morte Informer l'autre arbitre de la raison de l'annonce*
 - *Ordonner au capitaine de l'équipe à la chasse de **retirer le lanceur immédiatement***
 - *Informers les batteurs et, dès que possible, le capitaine de l'équipe à la batte, de ce qui s'est produit.*
 - *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.*
 - *Un Free Hit est accordé au batteur.*
 - *Dès que possible après la fin de la partie, les deux arbitres préparent ensemble un rapport à l'attention de la CSNC.*
- 12.8. 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 mesure nécessaire auprès du club du lanceur.
- 12.9. Un arbitre doit annuler son annonce de Balle Faute si pour une raison quelconque la balle ne quitte pas la main du lanceur.
- 12.10. Une Balle Faute est prioritaire sur une Balle Injouable
- 12.11. **Balles à rebond court (« Bouncers »)**
- 12.11.1. Sont strictement contrôlées les balles à rebond court (« bouncers ») qui passent au-dessus de **l'épaule du frappeur** en se tenant debout à la ligne de pied.
- 12.11.2. Un lanceur peut servir **une (1)** telle balle **par série** sans risquer des sanctions.
- 12.11.3. Notez qu'une balle à rebond court qui passe au-dessus de la **tête** du frappeur en se tenant debout à la ligne est une Balle Injouable (« Wide ») et l'arbitre doit l'annoncer et signaler comme telle. Elle est enregistrée comme Injouable. Cependant dans le cadre du présent règlement elle compte comme un Bouncer dans une série quelconque.
- 12.11.4. Si, dans une série quelconque, le lanceur sert un Bouncer au-dessus de l'épaule du frappeur, l'arbitre doit informer le lanceur et le batteur que c'était un Bouncer et que c'était le seul Bouncer permis de la série.
- 12.11.5. **Si, dans la même série,** le lanceur sert un **deuxième (2ème)** Bouncer au-dessus de **l'épaule** du frappeur, l'arbitre doit :
- *Annoncer et signaler Faute*
 - *Une fois la balle Morte, doit Avertir le lanceur qu'il s'agit **d'un premier et dernier avertissement.***
 - *Cet avertissement s'applique à ce lanceur pendant ce qui reste de la manche en cours*
 - *Ensuite l'arbitre informe l'autre arbitre, le capitaine de l'équipe à la chasse et les batteurs de ce qui s'est produit.*
 - *Un Free Hit est accordé au batteur.*
- 12.11.6. Si, après cet avertissement, le lanceur récidive ;
- 12.11.6.1. Soit dans la **même série** il sert un **troisième (3ème)** Bouncer au-dessus de l'épaule du frappeur
- 12.11.6.2. Soit dans **une autre série** il sert **deux (2)** Bouncers au-dessus de l'épaule du frappeur,

L'arbitre doit :

- Annoncer et signaler Faute
- Une fois la balle Morte Informer l'autre arbitre de la raison pour l'annonce
- Ordonner au capitaine de l'équipe à la chasse de **retirer le lanceur immédiatement**
- Informer les batteurs et, dès que possible, le capitaine de l'équipe à la batte, de ce qui s'est produit.
- 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.
- Un Free Hit est accordé au batteur.
- Dès que possible après la fin de la partie, les deux arbitres préparent ensemble un rapport à l'attention de la CSNC.

12.12. **Balles sans rebonds (« Beamers ») au-dessus de la taille du frappeur :**

12.12.1. Sont formellement interdites les balles sans rebonds (« beamers ») qui passent ou auraient passé sans rebond au-dessus de la taille du frappeur en se tenant debout à la ligne de pied.

12.12.2. Tout service qui passe ou aurait passé sans rebond au-dessus de la taille du frappeur en se tenant debout à la ligne de pied est considéré comme dangereux et déloyal, sans tenir en compte le degré de probabilité que le frappeur soit blessé par la balle. Si le lanceur sert une telle balle, l'arbitre doit :

- Annoncer et signaler Faute
- Une fois la balle Morte, doit Avertir le lanceur qu'il s'agit **d'un premier et dernier avertissement.**
- Cet avertissement s'applique à ce lanceur pendant ce qui reste de la manche en cours
- Ensuite l'arbitre informe l'autre arbitre, le capitaine de l'équipe à la chasse et les batteurs de ce qui s'est produit.
- Un Free Hit est accordé au batteur.

12.12.3. Après cet avertissement, si le lanceur sert un deuxième beamers dans n'importe quelle série, l'arbitre doit :

- Annoncer et signaler Faute
- Une fois la balle Morte Informer l'autre arbitre de la raison de l'annonce
- Ordonner au capitaine de l'équipe à la chasse de **retirer le lanceur immédiatement**
- Informer les batteurs et, dès que possible, le capitaine de l'équipe à la batte, de ce qui s'est produit.
- 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.
- Un Free Hit est accordé au batteur.
- Dès que possible après la fin de la partie, les deux arbitres préparent ensemble un rapport à l'attention de la CSNC.

12.13. **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 et derrière la ligne de pied

12.13.1. Si l'arbitre côté lanceur n'est pas satisfait du fait que ces trois conditions ne sont pas respectées, il l'annonce et signale Faute.

12.14. **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 sa foulée de service, l'un des arbitres annonce et signale Faute. L'arbitre doit avertir le lanceur que si cela se reproduit, cela entraînera une sanction.

12.15. **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

12.16. **Balle lancée avec plus d'un rebond, balle qui rebondit hors la piste, ou roule 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 d'une fois*
- *Rebondit hors la piste ou sur le bord de la piste*
- *Roule sur le sol avant qu'elle n'atteigne la ligne de pieds.*

12.17. **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 l'annonce et signale Faute et immédiatement après il annonce et signale Balle Morte.

12.18. **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.

12.19. Sur toute balle annoncée FAUTE, seules les éliminations suivantes sont possibles : Run out, Hit the ball twice et Obstructing the field.

12.20. Outre les cas présentés ci-dessus, Faute est annoncée et signalée comme prévu dans les cas suivants :

- *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)*
- *Balle faute du pied avant, volontairement (Bowling of deliberate front-foot No ball)*

13. BALLE INJOUABLE (= wide) :

13.1. 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 dans sa position normale de garde.

13.2. La balle est jugée comme hors de portée du frappeur si elle n'est pas suffisamment près pour être frappée avec la batte.

13.3. Toute balle qui passe derrière le batteur en position d'attente sera annoncée INJOUABLE.

13.4. Une balle à rebond court qui passe au-dessus de la **tête** du frappeur en se tenant debout à la ligne est une Balle Injouable (« Wide ») et l'arbitre doit l'annoncer et signaler comme telle. Elle est enregistrée comme Injouable. Cependant dans le cadre du présent règlement elle compte comme un Bouncer dans une série quelconque. (Voir alinéa 17.11.3 ci-dessus, qui traite les Bouncers)



14. OBJETS POSÉS SUR LE TERRAIN :

- 14.1. 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.
- 14.2. Si les batteurs ont couru avant que la balle touche l'objet, le nombre de points s'ajoute aux 5 points de pénalité.
- 14.3. Si la balle ayant touché un objet sort du terrain, les points marqués s'ajoutent aux 5 points de pénalité.

15. NOMBRE DE CHASSEURS CÔTÉ FERMÉ (Limitation of on side fielders) :

- 15.1. Le nombre de chasseurs côté fermé (on side) est limité à un maximum de 5 chasseurs, si un arbitre constate cette infraction, il l'annonce et signale Faute (= no ball).
- 15.2. 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 règle est enfreinte par un chasseur, l'arbitre côté frappeur l'annonce et signale Faute.

16. UN TÉMOIN DÉJÀ RETIRÉ (One bail off) :

- 16.1. 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.

16.2. 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 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

17. ELIMINATION BALLE DOUBLÉE (Out Hit the ball twice):

- 17.1. 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.
- 17.2. Ne fait pas partie du corps, la main qui ne tient pas la batte
- 17.3. Ne s'applique pas si le batteur avait pour seule intention de défendre son guichet.
- 17.4. Il est entendu que « frapper » ou « frappe » comprend également tout contact avec le corps du frappeur (sauf la main qui ne tient pas la batte).

17.5. Pas d'élimination sur Balle Doublée :

- 17.5.1. Si le batteur frappe la balle une deuxième, voire une troisième fois afin de rendre la balle à un chasseur.
- 17.5.2. Si le batteur frappe la balle volontairement après qu'elle ait touché un chasseur.



17.6. **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).

18. ÉLIMINATION HORS DÉLAI (Out Timed out):

- 18.1. Après une élimination ou le retrait d'un batteur, le batteur rentrant doit, sauf en cas d'annonce d'ARRÊT, être prêt à prendre sa position, 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.
- 18.2. 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 règle, l'action est prise à l'expiration du délai de **1 minute 30** indiqué ci-dessus.

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

- 19.1. 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.
- 19.2. Si une balle est remplacée, l'arbitre doit en informer les batteurs et le capitaine de l'équipe à la chasse.

20. BALLE ET BATTE :

20.1. **Balle officielle :**

- 20.1.1. Pour chaque rencontre officielle, les deux clubs sont tenus de présenter chacun aux arbitres des balles officielles (neuves et usées) de France Cricket. Le nombre de balles dépend de la compétition concernée
- 20.1.2. Lors d'une rencontre de championnat, un club ne peut changer de marque ou de référence de balle en cours du jeu.
- 20.1.3. Le refus par le club de fournir des balles officielles agréées par France Cricket entraîne une défaite par pénalité pour le club fautif.

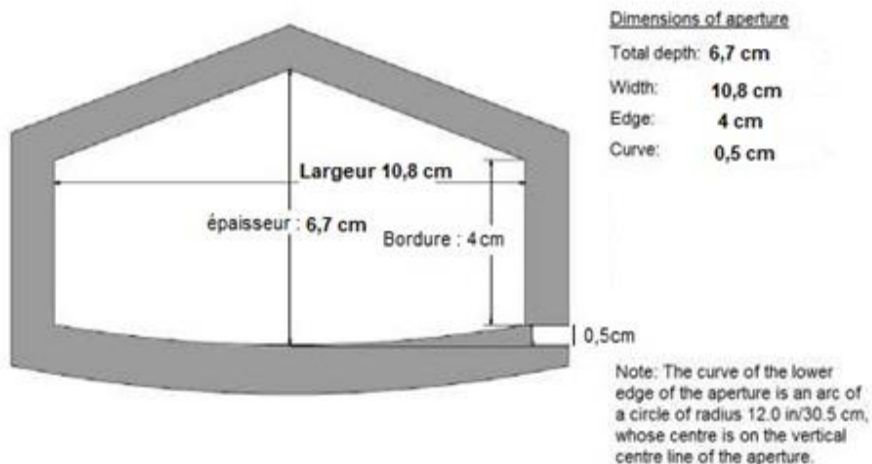
20.2. **La batte :**

- 20.2.1. Les dimensions maximales des battes sont désormais limitées et peuvent être contrôlées lors d'un match mais uniquement par les arbitres.
- 20.2.2. Toute batte qui n'est pas conforme aux dimensions officielles ne pourra pas être utilisée pour le match
- 20.2.3. La longueur totale de la batte, lorsque la partie inférieure de la poignée est insérée, ne doit pas dépasser 96,52 cm.
- 20.2.4. 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.

21. MODIFICATION DU PRÉSENT RÈGLEMENT :

- 21.1. Dans le cas où le présent règlement doit être modifié la comité Jinnah champions Trohy proposera des modifications au CSNC pour approbation.

ANNEXE 1 – DIMENSION DE LA BATTE



ANNEXE 2 - LEXIQUE

<u>Batsman</u>	Batteur	Joueur chargé de marquer des points.
<u>Bowler</u>	Lanceur	Joueur chargé d'éliminer les batteurs adverses ou de les empêcher de marquer des points.
<u>Fielder</u>	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>	Élimination	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

