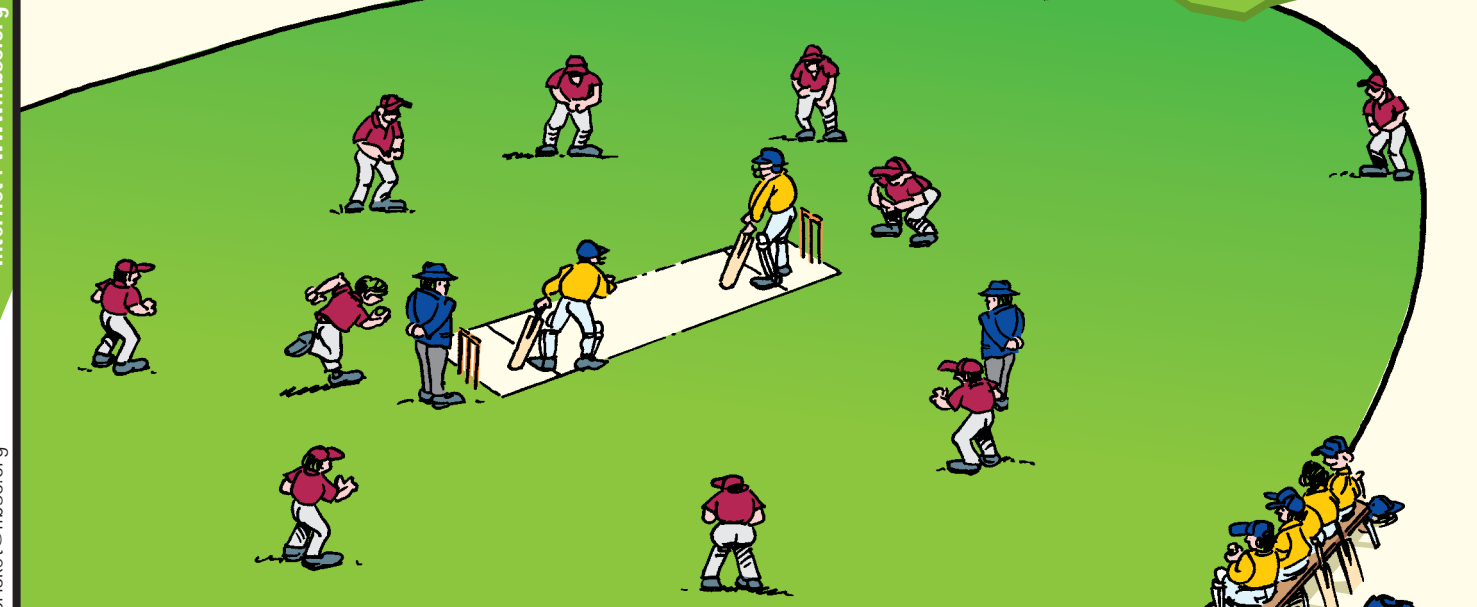


LES RÈGLES DU CRICKET

Le cricket se joue à 2 équipes de 11 joueurs. Les équipes passent à tour de rôle en attaque (*batte*) et en défense (*lancer*)



Internet : www.ffbsc.org
41 rue de Fécamp 75012 Paris - Tél. 01 44 68 89 30 - Fax 01 44 68 96 00 - francecricket@ffbsc.org

LE LANCER :
le lanceur envoie la balle, bras tendu, pour tenter de faire tomber les taquets défendus (Bolé) par le batteur (série de 6 balles).

LA BATTERIE :

le batteur essaie d'empêcher la chute des taquets en frappant la balle avec sa batte.

LE RÔLE DE L'ATTAQUANT :
frapper une bonne balle du lanceur...

... et courir, avec son partenaire, le maximum d'aller-retour entre les guichets ! (échange de zone)

LES POINTS ET LES EXTRAS

POINT : Echange de zone entre 2 batteurs : 1 point

POINT :
La balle est frappée directement hors des limites : 6 points

EXTRA (balle à rejouer) :
< La balle est **nulle** lorsqu'elle est lancée bras non tendu ou avec plus d'un rebond ou jugée dangereuse : 1 point

EXTRA (balle à rejouer) :
La balle est **injouable** lorsqu'elle est trop large ou trop haute : 1 point

POINT :
La balle est frappée hors des limites en roulant : 4 points

LES ÉLIMINATIONS
Un batteur est éliminé dans les cas suivants :

- 1 Bolé**
Le lanceur renverse les guichets
- 2 "Stumping" (Piqûre)**
Le guichet est détruit alors que le batteur est hors base
- 3 Attrapé de volée**
La balle est attrapée en l'air (de volée) par un défenseur
- 4 Obstruction**
Le batteur touche la balle avec la jambe au lieu de la batte
- 5 Elimination en course**
Le guichet est détruit avant que le batteur ne soit arrivé dans sa zone (un batteur par base)
- 6 Autodestruction**
Le batteur renverse les guichets en voulant frapper la balle

Lorsque l'équipe en défense a éliminé 10 attaquants, ou que toutes les séries ont été jouées, elle passe en attaque et l'autre équipe passe en défense. Cela constitue une *manche*. Un match se joue en une manche par équipe. L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points.

Illustrations : D. Massebeau