

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES COUPE DE FRANCE MASCULINE 16U - T20 Édition 2025

Ces règlements sont à lire en conjonction étroite avec les
Règlements Généraux des Compétitions Officielles,
Notamment en ce qui concerne les inscriptions et le Code de Conduite

SOMMAIRE :

- 1) **FORMAT DE MATCH**
- 2) **OBLIGATION POUR CHAQUE ÉQUIPE**
- 3) **SAISON RÉGULIÈRE**
- 4) **PHASES FINALES**
- 5) **LA RENCONTRE**
- 6) **SUPER OVER**
- 7) **INTEMPÉRIES**
- 8) **POWER PLAY**
- 9) **REMPLAÇANTS**
- 10) **BATTEUR QUI SE RETIRE (Batsman retiring)**
- 11) **BALLE FAUTE (Noball)**
- 12) **FREE HIT**
- 13) **BALLE INJOUABLE (Wide)**
- 14) **OBJETS POSÉS SUR LE TERRAIN**
- 15) **NOMBRE DE CHASSEURS CÔTÉ FERMÉ (Limitation of on side fielders)**
- 16) **UN TÉMOIN DÉJÀ RETIRÉ (One bail off)**
- 17) **ÉLIMINATION BALLE DOUBLÉE (Out hit the ball twice)**
- 18) **ÉLIMINATION HORS DÉLAI (Out timed out)**
- 19) **BALLE PERDUE OU EN MAUVAIS ÉTAT (Ball lost or becoming unfit for play)**
- 20) **BALLE MORTE**
- 21) **BALLE ET BATTE**
- 22) **MODIFICATION DU PRÉSENT RÈGLEMENT**

1. **FORMAT DE MATCH**

- 1.1. Les matchs de coupe de France **16U masculine** se jouent au format **20 séries**, autrement dit **20 séries** par manche, avec une balle dure.
- 1.2. La CSNC valide le règlement spécifique de la coupe de France **16U**.
- 1.3. La compétition est ouverte uniquement aux clubs et aucune équipe représentative (département, région, ...) ne sera admise.
- 1.4. La date limite d'inscription est fixée au **15 janvier**.
- 1.5. Une seule équipe par club peut participer à cette compétition.

2. **OBLIGATION POUR CHAQUE ÉQUIPE**

- 2.1. Ci-dessous les obligations sportives à respecter, avant le début du **1^{er} match de la compétition concernée**.
- 2.2. Pour les équipes **16U masculine** seuls les joueurs nés entre **2009,2010,2011 et 2012** sont autorisés à jouer. Les joueurs âgés de moins de **13 ans** ne peuvent être inscrits sur la « Team List » de leur club pour les matchs de leur équipe **16U masculine**. Néanmoins une dérogation est possible pour les joueurs nés en **2013** avec l'accord écrit du président du club ainsi que celui du représentant légal des joueur concerné et validée par la commission sportive nationale cricket.

Niveau de jeu :	Obligation sportive à respecter obligatoirement avant le toute premier match de chaque compétition concernée :
Coupe de France Masculine 16U	➤ Prendre obligatoirement auprès de France Cricket au moins 15 licences « compétition » pour former une équipe : ❖ Masculine 16U

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 reprogrammer un match reporté avant cette date, le match est abandonné avec partage de points entre les deux équipes **(1/1)**.
- 3.3. Le(s) poules seront déterminées par tirage au sort en fonction des équipes inscrites.

4. **PHASES FINALES**

- 4.1. Les dates de matchs et les terrains de Phases finales sont annoncés par la CSNC.
- 4.2. Le format et les dates des finales seront annoncés par la CSNC en début de saison et suivant le nombre d'équipes inscrites.
- 4.3. **Impossibilité de résultat en Phase finale :**

4.3.1. 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 matchs de poule et les matchs de phase finale s'ils ont déjà été joués.

4.4. Pour être qualifié à participer à la phase finale de la coupe de France **16U**, un joueur doit avoir été inscrit sur « L'I-Roster » dans au moins **un quart des rencontres (1/4)** de la saison régulière du **même club** en question y compris les matchs éventuellement forfaits.

4.5. Le club qualifié pour une phase finale, toutes compétitions confondues (Senior Masculins/Féminines où Jeunes Masculins/Féminines) qui ne se présente pas, qui se désiste ou qui déclare forfait, moins **de 7 jours** avant la date et heure d'un match programmé par France cricket, sera sanctionné (voir barème des sanctions)

5. LA RENCONTRE

5.1. Format : Les matchs de coupe de France **16U** se jouent au format **20 séries**, autrement dit **20 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. Pas de limitation sur le nombre de joueurs mutés.

5.4. Les joueurs sont habillés uniformément aux couleurs du club.

5.5. Managers : La CSNC désigne le club qui doit envoyer les managers à chaque match. Seuls les managers qualifiés et licenciés « compétition » ou « scoreur » sont autorisés à manager.

- Assurer la présence des arbitres
- Vérification d l'I-Roster des deux équipes.
- Mise en place de scoring CricHeroes.
- Remplir la feuille de match et faire signé par les arbitres et les deux capitaines.

5.6. Si un club désigné envoie un manager non qualifiés pour officier dans un match, le club sera sanctionné.

5.7. Le manager doit arriver sur le terrain **au moins 45 minutes avant** l'heure prévue du commencement du match.

5.8. Chaque manager doit amener un exemplaire du formulaire de Feuille de score et de Feuille de Match et une tablette ou équivalent pour faire le scorage électroniquement.

5.9. En cas d'absence de le manager, le match est reporté, et l'équipe qui doit envoyer les arbitres est sanctionnée.

5.10. La CSNC a le droit de désigner un panel de manager, pour manager toutes les divisions.

5.11. Arbitres : La CSNC désigne le club qui doit envoyer les arbitres à chaque match. Seuls les arbitres qualifiés et licenciés « compétition » ou « non pratiquant arbitre » sont autorisés à arbitrer.

5.12. 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 bornes/lignes Power Play sont en place/visibles*
- *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.*

- 5.13.** Si un club désigné envoie un ou deux arbitres non qualifiés pour officier dans un match, le club sera sanctionné.
- 5.14.** **En cas d'absence des arbitres**, le match est reporté, et l'équipe qui doit envoyer les arbitres est sanctionnée.
- 5.15.** En cas de présence d'un seul arbitre, le match est reporté aussi, et l'équipe qui doit envoyer les arbitres est sanctionnée.
- 5.16.** La CSNC a le droit de désigner un panel d'arbitrage, pour arbitrer toutes les divisions.
- 5.17.** Un arbitre ne peut être remplacé pendant le match, sauf blessure, maladie grave ou cas de force majeure.
- 5.18.** Les arbitres sont seuls juges en ce qui concerne le jeu loyal et déloyal.
- 5.19.** Les arbitres sont seuls juges en ce qui concerne les conditions de jeu (météo, etc.) et notamment sur la question de commencer ou continuer le match.
- 5.20.** Les deux arbitres sont les seuls habilités à décider si soit les conditions du terrain, du temps et de la luminosité, soit des circonstances exceptionnelles sont telles qu'il est dangereux ou déraisonnable de commencer ou de continuer à jouer. Les conditions ne sont pas déclarées dangereuses ou impraticables seulement parce qu'elles ne sont pas idéales.
- 5.21.** Les conditions sont déclarées dangereuses s'il existe un risque réel ou prévisible de sécurité pour un joueur ou un arbitre.
- 5.22.** Les conditions sont déclarées dangereuses si, même en absence de risque de sécurité, il n'est pas raisonnable que le jeu continue.
- 5.23.** Suspension du jeu à cause de conditions dangereuses ou déraisonnables, toute référence au terrain comprend la piste.
- 5.24.** Si, à tout moment au cours de la partie, les deux arbitres ensemble considèrent que l'état du terrain, le temps ou la luminosité ou tout autre élément sont dangereux ou déraisonnables, ils doivent immédiatement suspendre ou ne pas permettre le jeu de commencer ou de recommencer.
- 5.25.** Lors de chaque suspension du jeu, les arbitres sont obligés de suivre l'évolution des conditions. Ils effectueront des inspections autant de fois que nécessaire, sans n'être accompagnés d'aucun joueur ou officiel. Dès que les deux arbitres estiment ensemble que les conditions ne soient plus dangereuses ou déraisonnables, ils convoquent les joueurs pour reprendre le jeu.
- 5.26.** **« L'I-Roster »** imprimé par les clubs à partir du logiciel de licences « E-Licence » de la Fédération, doit être apporté à chaque match par le capitaine de l'équipe. Les équipes sont composées exclusivement des joueurs titulaires de licences compétition cricket, valablement délivrées par la France Cricket, et dont le nom est affiché sur la liste fédérale des licences homologuées fournies par le logiciel « E-Licence ». **Absence de photos du joueur dans L'I-Roster, le joueur ne sera pas éligible dans l'équipe pour jouer le match.**
- 5.27.** « L'I-Roster » est présenté au Manager avant le tirage au sort. Toute équipe qui ne présente pas son « I-Roster » au Manager est considérée comme « absente totale » En cas de non-présentation de « L'I-Roster » par les deux équipes, les deux équipes seront sanctionnées et considérées comme « absente totale ».
- 5.28.** Avant le début du match le manager signe les « I-Roster » des deux équipes après avoir effectué leur vérification, en apportant toute remarque issue de cette vérification. Les arbitres et le manager doivent demander aux capitaines s'il y'a des réclamations ou contestations à formuler. Après signature, aucune modification, contestation n'est admissible.

- 5.29.** Le manager et scoreur détiennent les deux « I-Roster » jusqu'à la fin de la rencontre. Après la rencontre, les arbitres citent et entourent le nom des joueurs/joueuses qu'ils jugent passible d'une sanction.
- 5.30.** En cas de non-inscription d'un joueur sur « L'I-Roster » présenté par chaque club le manager et les arbitres n'autorisent pas la présence du joueur considéré sur le terrain de jeu.
- 5.31.** Lors de la présence sur le terrain de jeu 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.
- 5.32.** Bien qu'une équipe se compose de **15 joueurs**, le nombre minimum de joueurs présents d'une équipe à l'heure du début du match pour que le match ait lieu est de **11 joueurs**.
- 5.33.** 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, du **12ème ; 13ème, 14ème et 15ème** joueurs.
- 5.34.** 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 des sanctions.
- 5.35.** 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. Les deux équipes fautives encourt des sanctions.
- 5.36.** La présentation d'un joueur qui n'est pas licencié 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 » avec victoire attribuée à l'autre équipe et le club concerné est sanctionné. Le match n'est pas rejoué.
- 5.37.** La vérification de l'identité ne peut être effectuée que par la présentation d'un document officiel comportant la photo de l'intéressé.
- 5.38.** 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 et présentation de « L'I-Roster »** par chaque capitaine de l'équipe.
- 5.39.** **Terrain** : Les terrains avec écrans de protection (= sight screen) doivent avoir des écrans de couleur noire.
- 5.40.** 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.
- 5.41.** Le club référent du terrain 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 le club référent est fautif et sera sanctionnée.
- 5.42.** L'équipe recevant est responsable des outils de marquage de lignes, des cercles intérieurs et de la touche (drapeaux, balises).
- 5.43.** Le matériel nécessaire pour que le match ait lieu comprend : scoreboard, stumps, bail, disques pour le cercle intérieur et drapeaux de touche.
- 5.44.** Il est de la responsabilité de L'équipe recevant de fournir et d'installer ce matériel. Si elle ne peut pas le faire elle sera sanctionnée.
- 5.44.1.** *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.*

- 5.44.2.** *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.*
- 5.44.3.** *Tous les frais de terrain, les frais d'arbitrage et autres frais afférents seront à la charge des deux équipes.*
- 5.45.** Les deux équipes doivent amener le matériel nécessaire pour faire jouer le match.
- 5.46.** Les arbitres sont autorisés à 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.
- 5.47.** Si le capitaine de l'équipe recevant est dans l'impossibilité de satisfaire la demande des arbitres, ces derniers 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 de 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.
- 5.48.** Chaque équipe doit amener **2 balles** neuves officielles de France Cricket et **2 balles** officielles usées en cas de besoin qui sont les seules autorisées.
- 5.49.** Si une équipe ne fournit pas les balles officielles, le match est déclaré forfait.
- 5.50.** Si aucune équipe ne fournit les balles officielles, le match est déclaré « Non jouable » et (0) point pour chaque équipe. Dans les deux cas, le match n'est pas rejoué.
- 5.51.** Chaque équipe doit amener un exemplaire du formulaire de Feuille de score et de Feuille de Match et une tablette ou équivalent pour faire le scorage électroniquement.
- 5.52.** 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.
- 5.53.** Chaque équipe doit obligatoirement fournir un scoreur qualifié.
- 5.54.** **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, au **plus tard 48 heures 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 du nombre de matchs joués pour la qualification des joueurs pour la Phase finale.
- 5.55.** **En cas d'absence complète/partielle ou déclaration de forfait d'une équipe masculine jeune ou senior, elle sera sanctionnée (voir barème de sanctions).**
- 5.56.** 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.
- 5.57.** Dans le cas d'un match qui est joué mais déclaré forfait postérieurement par la CSNC, l'équipe qui gagne par forfait est déterminée par référence à son scorecard.
- 5.58.** Aucun retard ne sera toléré, les équipes fautives encourent des sanctions.
- 5.59.** **En cas de retard d'une équipe :**
- 5.59.1.** L'équipe qui arrive en retard sera sanctionnée. Si l'équipe n'est pas au complet à l'heure, **L'heure prévue dans le calendrier FC est considérée comme l'heure du début de match**, 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 des sanctions.

5.60. En cas de retard des 2 équipes :

5.60.1. Les 2 équipes en retard seront sanctionnées. Si les 2 équipes ne sont pas au complet à l'heure, **L'heure prévue dans le calendrier FC est considérée comme l'heure du début dematch**, Les deux équipes fautives encourent des sanctions.

5.61. Si une équipe est absente (aucun joueur), l'équipe présente au complet (= **Minimum 11 joueurs**) sera déclarée "vainqueur" et l'équipe absente sera sanctionnée

5.62. Si les deux équipes sont absentes (aucun joueur), les deux équipes seront sanctionnées.

5.63. Les arbitres sont les seuls juges du dépassement horaire.

5.64. 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.

5.65. Aucun lanceur ne peut lancer plus de **4 séries** par manche. Pour une manche réduite (**Voir l'article Power Play pour déterminer les nombres de série par lanceur**)

5.66. Il y aura une pause de **15 minutes** entre les deux manches.

5.67. 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 (90 minutes) sont accordés**).

5.67.1. Exemple : si au bout de **1h30 (90 minutes)** 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.

5.68. 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 ajouteront 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 (90 minutes) sont accordés**).

5.68.1. Exemple : Si l'équipe qui lance en **2ème manche** a lancé en **1h30 (90 minutes)** 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**.

5.69. Aucune interruption de boissons ne sera autorisée sauf avec l'accord des arbitres.

5.70. 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 apportée 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.

5.71. Aucun lanceur ne peut lancer plus de **4 séries** par manche. Pour une manche réduite (**Voir l'article Power Play pour déterminer le nombre de séries par lanceur**)

5.72. Il y aura une pause de **15 minutes** entre les deux manches.

5.73. Après une élimination ou le retrait d'un batteur, le batteur rentrant, doit être prêt à prendre sa position (STRIKE) 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.

5.74. Retrait définitive d'une équipe **jeune masculine** après début de la saison sera sanctionnée (voire barème des sanction)

6. **SUPER OVER**

- 6.1. En cas d'égalité de score (= tie), le règlement « super over » sera appliqué.
- 6.2. Le super over débutera **10 minutes** après le match.
- 6.3. Chaque équipe doit choisir trois batteurs et un lanceur et doit en informer l'arbitre avant le début du super over.
- 6.4. L'équipe qui a battu deuxième dans le match, battera en premier dans le 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. En cas d'intempéries avant le début de match :

- **L'heure prévue dans le calendrier FC est considérée comme l'heure du début dematch.**
- Chaque **8 minutes** de perdu = **1 série** de moins par équipe et par manche
- Par exemple **50 minutes** de perdu = **(50/8=6.25)** donc **6 séries** de moins par équipe et par manche.
- Alors le match se jouera à **14 séries** (voir L'Article Power Play pour déterminer le nombre de séries par lanceur) par équipe et par manche.
- Les arbitres doivent attendre maximum **1h20 (80 minutes)** après le début de match, Si les arbitres constatent qu'au bout de **1h20 (80 minutes)** il est toujours impossible de faire jouer un match d'un minimum de **10 séries par équipe et par manche**, alors ils déclarent le match abandonné et les points seront partagés.
- Un match valide = minimum **10 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** de perdu = **(20/8=2.5)** donc **2 séries** de moins par équipe et par manche.
- Alors le match se jouera à **18 séries** (voir L'Article Power Play pour déterminer le nombre de séries par lanceur) par équipe et par manche.
- Si le match s'arrête 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 **1h20 cumulables (80 minutes) de perdu, (soit après le début de match ou pendant la 1ère manche)** qu'il est impossible de faire jouer un match minimum de **10 séries par équipe et par manche**, alors ils déclarent le match abandonné et les points seront partagés.
- Si un match est déjà réduit à **10 séries**, avant le début de la **1ère manche**, dans ce cas-là on ne peut plus réduire le nombre de séries, si les **2 équipes** ne peuvent pas jouer minimum **10 séries** par équipe et par manche (sauf élimination de l'équipe complète) alors un tel match sera abandonné et les points seront partagés.
- Un match valide = minimum **10 séries** par équipe et par manche.

7.1.3. En cas d'intempéries pendant la 2ème manche :

- Le temps d'attente est maximum **1h20 cumulables (80 minutes)** pour tout le match
- Les arbitres doivent attendre selon le temps disponible, après le début de 2ème manche, mais sans déduire le nombre de séries.
- Si les arbitres constatent qu'au bout de **1h20 cumulables (80 minutes de perdu, (soit après le début de match ou pendant la 1^{ère} manche)**, que la deuxième équipe ne peut pas batter les **10 séries** ou le nombre de séries déterminé avant le tirage au sort ou pendant la 1ère manche (sauf élimination de l'équipe complète) le match sera abandonné et les points seront 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 **10 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. POWER PLAY

- 8.1.** Pendant les séries de Power Play, seuls **2 fielders** sont autorisés en dehors du cercle intérieur.
- 8.2.** Pendant les séries non power Play, seuls **5 fielders** sont autorisés en dehors du cercle intérieur
- 8.3.** Nombre maximum de séries en Power Play et par lanceur en cas de réduction du nombre de 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
10	3	2	2	2	2	2
11	3	3	2	2	2	2
12	4	3	3	2	2	2
13	4	3	3	3	2	2
14	4	3	3	3	3	2
15	5	3	3	3	3	3
16	5	4	3	3	3	3
17	5	4	4	3	3	3
18	5	4	4	4	3	3
19	6	4	4	4	4	3
20	6	4	4	4	4	4

9. **REMPLAÇANTS** (*Fielder's absence, substitutes*)

- 9.1. Un joueur de champ 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.
- 9.2. 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.
- 9.3. 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.

- 9.4. 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.

- 9.5. 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.

10. **BATTEUR QUI SE RETIRE** (*Batsman retiring*)

- 10.1. 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 vaincu (= retired hurt) ».
- 10.2. Un batteur qui s'est retiré ne peut reprendre son tour de frappe qu'à l'élimination ou au retrait d'un autre batteur.
- 10.3. Les coureurs (= runners) ne sont pas autorisés.

11. **BALLE FAUTE** (*Noball*)

- 11.1. 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.
- 11.2. 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.
- 11.3. Le service à la cuillère (= Under arm) est interdit.
- 11.4. 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 du service.
- 11.5. 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.
- 11.6. L'arbitre côté lanceur doit :
 - Annoncer et signaler Faute

- Une fois la balle Morte, 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.

11.7. 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**
- 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.

11.8. 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.

11.9. Un arbitre doit annuler son annonce de Balle Faute si pour une raison quelconque la balle ne quitte pas la main du lanceur.

11.10. Une Balle Faute est prioritaire sur une Balle Injouable

11.11. Balles à rebond court (« Bouncers »)

11.11.1. 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.

11.11.2. Un lanceur peut servir **une (1)** telle balle **par série** sans risquer des sanctions.

11.11.3. 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.

11.11.4. 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.

11.11.5. 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, 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.

11.11.6. Si, après cet avertissement, le lanceur récidive ;

11.11.6.1. Soit dans la **même série** il sert un **troisième (3ème) Bouncer** au-dessus de l'épaule du frappeur

11.11.6.2. 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 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.

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

11.12.1. 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.

11.12.2. 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, 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.

11.12.3. 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.

11.13. 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

11.13.1. 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.

11.14. 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.

11.15. 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 du service. Cela comprend tout vêtement ou autre objet que le lanceur perdrait et qui briserait le guichet.

11.16. 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 de la piste ou sur le bord de la piste*
- *Roule sur le sol avant qu'elle n'atteigne la ligne de pieds.*

11.17. Balle s'arrêtant devant le guichet du frappeur :

Si une balle lancée par le lanceur s'arrête devant la ligne du 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.

11.18. 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.

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

11.20. 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)*

12. FREE HIT

12.1. Toute balle annoncée FAUTE (= noball) entraînera un FREE HIT et les seules éliminations possibles sont : Run out, Hit the ball twice, Obstructing the field.

12.2. Sur un Free Hit, les fielders ne peuvent changer de position que si les batteurs ont effectué une course.

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 Balles à Rebond Court, ci-dessus*).

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 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 quelconque, l'arbitre côté frappeur l'annonce et signale Faute (= No ball).

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. ÉLIMINATION 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, 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 MORTE

- 20.1.** La balle devient Morte dès que :
- Elle repose d'une façon définitive dans les mains du gardien de guichet ou du lanceur
 - Elle sort en touche.
 - Un batteur est éliminé. La balle est considérée Morte dès l'instant de l'incident qui donne lieu à l'élimination.
 - Jouée ou non, elle se coince entre la batte et le corps d'un batteur ou entre des éléments de son habillement ou de son équipement
 - Jouée ou non, elle se loge dans l'habillement ou l'équipement d'un batteur, ou dans l'habillement d'un arbitre
 - Elle se loge dans le casque de protection porté par un chasseur
 - La balle frappe un casque de protection ou autre objet posé sur le sol par l'équipe à la chasse.
 - La partie est terminée.
- 20.2.** La balle est considérée comme Morte dès que l'arbitre côté lanceur est certain que l'équipe à la chasse ainsi que les deux batteurs ont cessé de la considérer comme étant en jeu.
- 20.3.** Balle au repos : Seul l'arbitre peut décider quand la balle est au repos.
- 20.4.** Annonce SÉRIE ou ARRÊT : Ni l'annonce SÉRIE ni l'annonce ARRÊT n'est effectué avant que la balle ne devienne Morte
- 20.5.** Arbitre annonçant et signalant Balle Morte
- 20.5.1.** Quand la balle est devenue Morte selon l'une des conditions ci-dessus, l'arbitre côté lanceur peut annoncer et signaler Balle Morte s'il est nécessaire d'en informer les joueurs.
- 20.6.** L'un ou l'autre des arbitres doit annoncer Balle Morte quand :
- Il intervient en cas de jeu déloyal
 - Un joueur ou un arbitre est gravement blessé
 - Il quitte sa position habituelle pour consultation

- L'un ou les deux témoins du guichet du frappeur tombent avant que le frappeur n'ait la possibilité de jouer la balle
- Le frappeur n'est pas prêt à recevoir la balle et, si la balle est lancée, qu'il n'essaie pas de la jouer. Pour peu que l'arbitre soit satisfait du fait que le frappeur ait une raison valable de ne pas être prêt, la balle ne compte pas comme l'une des balles dans la série.
- Le frappeur est distrait, par un bruit ou un mouvement quelconque, ou tout autrement, alors qu'il s'apprête à recevoir ou pendant qu'il reçoit une balle. Cette disposition s'applique si la source de la distraction provient de l'intérieur du terrain. Voir, également l'alinéa ci-dessous. Dans ce cas, la balle ne compte pas comme l'une des balles de la série.
- Il y a une tentative délibérée de distraire, de duper ou d'obstruer le frappeur. Dans un tel cas la balle ne compte pas comme l'une des balles de la série.
- Le lanceur laisse tomber la balle involontairement avant le service
- La balle ne sort pas de la main du lanceur pour toute raison autre qu'une tentative d'éliminer le batteur non-frappeur par Hors-Jeu avant d'entrer dans la foulée de service.
- L'arbitre considère que la balle en jeu ne peut être récupérée.

20.7. La balle revient en jeu

La balle cesse d'être Morte – c'est-à-dire qu'elle revient en jeu - lorsque le lanceur commence sa course d'élan, ou, s'il n'a pas de course d'élan, son action de service.

20.8. Balle Morte ; balle considérée comme faisant partie de la série

20.8.1. Quand une balle servie est annoncée Morte, ou est considérée comme telle

- Elle ne compte pas comme une balle dans la série si le frappeur n'a pas eu l'opportunité de la jouer
- Sauf en cas de balle Faute ou Balle Injouable, elle est considérée comme balle valable si le frappeur a eu l'opportunité de la jouer

21. **BALLE ET BATTE**

21.1. **Balle officielle :**

- 21.1.1. 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.
- 21.1.2. Lors d'une rencontre de championnat, un club ne peut changer de marque ou de référence de balle en cours du jeu.
- 21.1.3. Le refus par le club de fournir des balles officielles agréées par France Cricket entraîne une défaite par pénalité pour le club fautif.

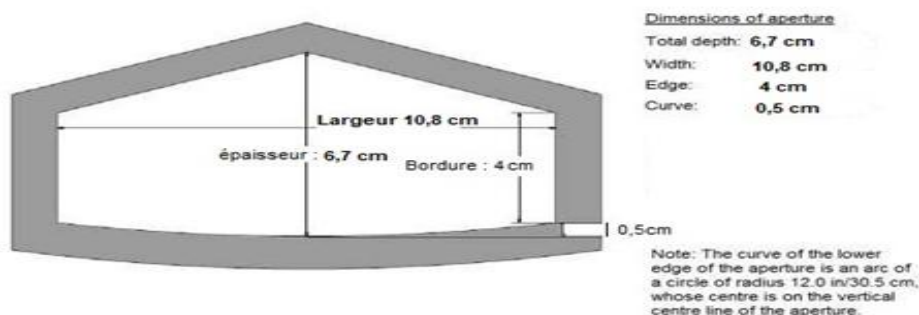
21.2. **La batte :**

- 21.2.1. Les dimensions maximales des battes sont désormais limitées et peuvent être contrôlées lors d'un match mais uniquement par les arbitres.
- 21.2.2. Toute batte qui n'est pas conforme aux dimensions officielles ne pourra pas être utilisée pour le match
- 21.2.3. La longueur totale de la batte, lorsque la partie inférieure de la poignée est insérée, ne doit pas dépasser 96,52 cm.
- 21.2.4. 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.

22. MODIFICATION DU PRÉSENT RÈGLEMENT

- 22.1.** Dans le cas où le présent règlement doit être modifié la CSNC proposera des modifications au Comité Directeur de France Cricket 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 :

