



The Quebec Cricket Federation Inc.
La Fédération Québécoise du Cricket Inc.

INCORPORATED
UNDER LAWS
OF QUEBEC
DECEMBER 8, 1976

AFFILIATE OF
CANADIAN CRICKET
ASSOCIATION

De la part du Président et du Comité Directeur de La Fédération Québécoise du Cricket Inc. j'ai le plaisir de vous présenter cette traduction en français des Lois MCC du Cricket (Codification de 2017).

Ces Lois sont beaucoup plus qu'une définition technique de notre sport bien-aimé. Tous les sports en ont une, mais le cricket se distingue de tous les autres tout simplement par l'Esprit dans lequel on joue le jeu.

Il n'est pas un hasard que le concept du « Fair Play » est si étroitement lié au cricket ; car le Respect est le fondement même de notre sport.

Je vous encourage vivement de lire – et de suivre – les consignes du Préambule à ce sujet. C'est de quoi transformer un exercice physique, déjà très satisfaisant sur le plan technique et tactique, en quelque chose de beaucoup plus gratifiante.

Le cricket a beaucoup évolué au fil des siècles et continue son évolution afin de rester l'un des sports les plus populaires au monde. D'où cette nouvelle Codification.

Nous sommes tous – joueurs, arbitres, administrateurs - les gardiens actuels du jeu ; et c'est à nous d'assurer que sa pratique soit non seulement contemporaine et appropriée aux temps modernes mais aussi que le cricket reste respectueux de l'Esprit du code originel.

Subrata Mandal, Tresseur, La Fédération Québécoise du Cricket Inc.

On behalf of the President and Management Committee of La Fédération Québécoise du Cricket Inc. I am pleased to be able to provide you with this translation into French of the MCC Laws of Cricket (2017 Code).

These Laws are much more than a technical definition of a sport. After all, every sport has one. What sets cricket apart from all other sports is quite simply the Spirit in which it should be played.

It is no accident that the concept of Fair Play is so closely associated with cricket. Respect is at the base of our favorite sport.

I encourage you to read and put into practice the principles laid out in the Preamble. It's what will transform an excellent physical, technical and tactical exercise into something much more satisfying.

Cricket has enormously developed over time and continues to do so in order to remain one of the most popular sports in the world. This new Code of Laws is the product and reflection of those developments.

Whether player, umpire or administrator, we are all today's custodians of our great game; and it's down to us to keep cricket relevant to today's world, all the while making sure that the game continues to be played in the Spirit of the very first codes.

Subrata Mandal, Tresseur, La Fédération Québécoise du Cricket Inc.

CONTACTS

Prière de contacter France Cricket si vous avez besoin de renseignements supplémentaires au sujet des Lois du Cricket ou sur la pratique du cricket en France.

Please contact La Fédération Québécoise du Cricket Inc. offices if you require more information on the Laws of Cricket or on cricket activities in Quebec.

E-mail:smxbmx@gmail.com

www.quebeccricket.com

La Fédération Québécoise du Cricket Inc.
3-7929 Ave Champagneur
Montreal, QC, H3N 2K4
Tel. : 514-963-7553

Pour tout savoir sur les Lois du Cricket (en anglais) et télécharger les Lois MCC du Cricket en anglais : For a downloadable version of the MCC Laws of Cricket – English:

<https://www.lords.org/mcc/laws-of-cricket/new-code-of-laws-october-2017/>

LA PRÉFACE

Le jeu du Cricket est gouverné, depuis plus de 270 ans, par une série de Codes de Lois. Ces Codes ont subi des additions et des modifications proposées par les instances dirigeantes de chaque époque. Dès sa constitution en 1787, le Marylebone Cricket Club (le MCC) est reconnu comme l'unique autorité pour ce qui concerne l'élaboration du Code et toute modification ultérieure. Le Club détient les droits d'auteur partout dans le monde.

Les Lois de base du Cricket ont remarquablement bien résisté au passage de temps. Il est fort probable que la vraie raison à cela est que les cricketeurs se sont montrés disposés à jouer dans l'Esprit du Jeu (reconnu dans le Préambule depuis 2000) ainsi qu'en conformité avec les Lois.

Les modifications apportées par cette Codification de 2017 sont le produit d'une consultation à l'échelle mondiale auprès de joueurs, d'arbitres et d'administrateurs de tous les niveaux, y compris l'International Cricket Council, l'instance de gouvernance globale du sport. Le jeu a évolué tellement vite qu'il a fallu publier six éditions de la Codification de 2000 en 15 ans. Une nouvelle Codification est donc devenue nécessaire pour rationaliser ces multiples modifications et pour présenter les Lois dans un format et une séquence plus cohérents. La ligne directrice qui inspire la nouvelle Codification est de maintenir un bon équilibre entre la batte et la balle ; de faire en sorte que les Lois sont plus faciles à comprendre ; de protéger les joueurs ; et de donner aux arbitres davantage de moyens pour traiter des cas de mauvais comportement de la part des joueurs. Pour la première fois, les Lois sont écrites sans distinction de genre, reflet de la popularité croissante du cricket auprès des femmes et des filles.

Les Lois du Cricket MCC constituent le cadre de référence pour toute partie de cricket. Les instances nationales et les ligues individuelles peuvent y ajouter leurs propres règlements de tournoi afin de prendre en compte des besoins spécifiques, tels que pour les parties de cricket junior, les parties T20 ou Test. Ces règlements locaux ne modifient presque jamais les bases du jeu, telles que les courses et les éliminations.

Les Lois publiées dans ce livre sont correctes au moment d'aller sous presse mais le site du MCC (www.lords.org) et l'appli Laws of Cricket fournissent une version numérique qui sera mise à jour pour tenir compte d'éventuelles modifications mineures.

Voici les plus importantes dates dans l'histoire de ces Lois :

- 1700 Le cricket est déjà bien reconnu à cette époque.
- 1744 Le Code le plus ancien connu est rédigé par certains "Aristocrates et Gentlemen" qui jouaient sur le terrain [du Régiment] de l'Artillerie, à Londres.
- 1755 Les Lois sont révisées par "Plusieurs Clubs de Cricket, notamment le [Club du] Star & Garter de Pall Mall ».
- 1774 Une révision supplémentaire est produite par « un comité d'Aristocrates et de Gentlemen des comtés de Kent, Hampshire, Surrey, Sussex, Middlesex et de Londres au [Club du] Star & Garter ».
- 1786 Une révision supplémentaire est faite par un corps pareil d'Aristocrates et de Gentlemen de Londres et des comtés de Kent, Hampshire, Surrey, Sussex et Middlesex.
- 1788 La première Codification des Lois du MCC est adoptée le 30 mai.
- 1835 Une nouvelle Codification des Lois est approuvée par le Comité du MCC le 19 mai.

- 1884 À l'issue d'une consultation auprès des clubs partout dans le monde, des modifications importantes sont incorporées dans une nouvelle version lors d'une Assemblée Générale Extraordinaire du MCC le 21 avril.
- 1947 Une nouvelle Codification des Lois est approuvée lors d'une Assemblée Générale Extraordinaire du MCC le 7 mai. Les principaux changements visent la clarification et une meilleure disposition des Lois et de leurs interprétations.
- 1979 Après cinq éditions de la Codification de 1947, une révision supplémentaire est entamée en 1974 visant l'élimination de certaines anomalies, la consolidation des Amendements et Notes multiples et variées, et l'imposition d'une clarté et d'une simplicité plus nettes. La nouvelle Codification [dite de 1980] est approuvée lors d'une Assemblée Générale Extraordinaire du MCC le 21 novembre 1979 et rentre en vigueur en 1980.
- 1992 Publication d'une deuxième édition de la Codification de 1980, qui comprend toutes les modifications approuvées pendant les 12 années écoulées depuis la première édition.
- 2000 Une nouvelle Codification des Lois, y compris un Préambule qui définit l'Esprit du Cricket, est approuvée le 3 mai 2000.
- 2007 Création d'une sous-commission Lois, pour remplacer le groupe de travail précédent. 2010 Publication de la quatrième édition de la Codification de 2000. Lors d'une Assemblée Générale Extraordinaire le 5 mai 2010 les membres du MCC approuvent la proposition que le Comité du MCC ait le droit de modifier les Loi du Cricket sans avoir préalablement cherché l'approbation des membres.
- 2017 Après six éditions de la Codification de 2000, une nouvelle Codification, dite de 2017, rentre en vigueur le 1^{er} octobre 2017.

Nombreuses sont les questions qui sont posées chaque année au MCC sur les Lois. Reconnu comme le Gardien des Lois, le MCC a toujours été prêt à répondre à de telles interrogations et à proposer ses interprétations. Ceci dit, le MCC se réserve le droit de ne pas répondre à des questions qu'il considère comme frivoles ou qui concernent un pari.

Lord's Cricket Ground
London NW8 8QN
Le 1^{er} octobre 2017

G.W. Lavender
Directeur General et Secrétaire, MCC

SOMMAIRE

Préambule – L’Esprit du Cricket	Loi 26 – S’entraîner sur le Terrain
Loi 1 – Les Joueurs	Loi 27 – Le Gardien de Guichet
Loi 2 – Les Arbitres	Loi 28 – Les Chasseurs
Loi 3 – Les Scoreurs	Loi 29 – Le Guichet est Cassé
Loi 4 – La Balle	Loi 30 – Batteur Hors sa Base
Loi 5 – La Batte	Loi 31 – Appel
Loi 6 – La Piste	Loi 32 – Brisé
Loi 7 – Les Lignes	Loi 33 – Arrêt de Volée
Loi 8 – Les Guichets	Loi 34 – Balle Doublée
Loi 9 – Entretien du Terrain	Loi 35 – Auto-Élimination
Loi 10 – Couverture de la Piste	Loi 36 – Jambe Devant Guichet
Loi 11 – Intervalles	Loi 37 – Obstruction d’un Chasseur
Loi 12 – Début du Jeu ; Fin du Jeu	Loi 38 – Hors Jeu
Loi 13 – La Manche	Loi 39 – Délogé
Loi 14 – L’Enchaînement	Loi 40 – Hors Délai
Loi 15 – Déclaration et Renoncement	Loi 41 – Jeu Déloyal
Loi 16 – Le Résultat	Loi 42 – Le Comportement des Joueurs
Loi 17 – La Série	
Loi 18 – Les Courses	
Loi 19 – La Touche	Annexe A – Définitions et explications de mots ou phrases non définis dans le texte
Loi 20 – Balle Morte	Annexe B – La Batte (Loi 5)
Loi 21 – Faute	Appendix C – Les Lignes
Loi 22 – Balle Injouable	Appendix D – Les Guichets
Loi 23 – Percée et Ricochet	Appendix E – Les Gants de Gardien de Guichet
Loi 24 – Absence d’un Chasseur ; Remplaçants	
Loi 25 – Tour de Frappe d’un Frappeur ; Coureurs	Glossaire

LES LOIS DU CRICKET PRÉAMBULE

- L'ESPRIT DU CRICKET

Le cricket est un jeu qui doit beaucoup de son attrait au fait qu'il se joue non seulement en respectant ses Lois mais également en respectant l'Esprit du Cricket. Les capitaines sont les principaux gardiens de cet esprit du jeu loyal ; mais sont également concernés tous les joueurs, les arbitres et - surtout dans le cadre du cricket pour les jeunes - les enseignants, les entraîneurs et les parents.

- Le respect, c'est au cœur de l'Esprit du Cricket.
- Respectez votre capitaine, vos co-équipiers et vos adversaires ainsi que l'autorité des arbitres.
- Jouez fort mais jouez honnêtement.
- Acceptez les décisions des arbitres.
- Créez une ambiance positive par votre propre comportement et encouragez tous autour de vous de faire pareil.
- Gardez le calme, même quand le jeu ne va bien pour vous.
- Félicitez l'équipe adverse pour leurs exploits et appréciez ceux de votre propre équipe.
- Remerciez les arbitres, les scoreurs et l'équipe adverse à la fin de la partie, quel que soit le résultat.

Le cricket, c'est un sport palpitant qui encourage les qualités de leadership, d'amitié et de travail collectif ; et qui rassemble des personnes issues de différents nationalités, cultures et religions sous la bannière de l'Esprit du Cricket.

Dans le jeu de cricket, les joueurs, arbitres et scoreurs peuvent être de n'importe quel genre, et les Lois s'appliquent sans distinction. Dans ce texte, les pronoms masculins sont utilisés uniquement à des fins de concision, sans intention de discrimination. Sauf disposition contraire spécifique, chaque disposition des Lois doit être lue comme s'appliquant à toute personne, sans distinction d'âge ou de genre.

LOI 1 LES JOUEURS

1.1. Nombre de joueurs

Une partie se joue entre deux équipes, chacune de onze joueurs, dont un capitaine. Après accord, une partie peut se jouer entre équipes de moins ou de plus de onze joueurs, mais le nombre de chasseurs sur le terrain ne peut jamais dépasser onze.

Si, au cours de la partie et pour quelque raison que ce soit, le nombre de joueurs dans une équipe devient inférieur au nombre de joueurs désigné en début de la partie, la partie continuera aussi longtemps que possible en respectant les Lois ou tout accord fixé avant le tirage au sort.

1.2. Composition de l'équipe

Avant le tirage au sort pour déterminer l'ordre des manches, chaque capitaine doit fournir à l'un des arbitres la composition de son équipe par écrit. Dès lors, celle-ci ne peut être modifiée sans l'accord du capitaine adverse.

1.3. Le capitaine

1.3.1 Si le capitaine est absent pour une raison quelconque, un suppléant doit agir à sa place.

1.3.2 Si le capitaine n'est pas disponible lors de la présentation de la composition de l'équipe, tout représentant de l'équipe peut agir à sa place.

1.3.3 Après la présentation de la composition de l'équipe, seul un joueur figurant sur la liste des joueurs nommés peut être désigné comme suppléant pour s'acquitter du rôle et des responsabilités du capitaine tels que présentés dans les présentes Lois, y compris lors du tirage au sort. Voir la Loi 13.4 (Tirage au sort).

1.4. Responsabilité des capitaines

Les capitaines sont tenus d'assurer, à tout moment, que la partie se déroule selon l'Esprit du Cricket ainsi qu'en respectant les Lois. Voir le Préambule – L'Esprit du Cricket et la Loi 41.1 (Jeu loyal et déloyal - responsabilité des capitaines).

LOI 2 LES ARBITRES

2.1. Désignation et arrivée des arbitres

Avant la partie, deux arbitres doivent être désignés, un pour chaque extrémité de la piste, pour diriger la partie conformément aux Lois, d'une façon complètement neutre. Les arbitres doivent se présenter aux dirigeants locaux au moins 45 minutes avant l'heure prévue pour le début du jeu de chaque journée.

2.2. Remplacement d'un arbitre

Sauf pour cause majeure, aucun arbitre ne peut être remplacé au cours d'une partie à moins qu'il ne soit blessé ou souffrant. S'il y a remplacement d'un arbitre, le remplaçant ne peut fonctionner qu'en tant qu'arbitre côté frappeur à moins que les deux capitaines ne se mettent d'accord pour qu'il exerce pleinement les fonctions d'un arbitre.

2.3. Consultations avec les capitaines

Avant le tirage au sort, les arbitres doivent :

2.3.1 Rencontrer les capitaines. Les arbitres doivent déterminer

2.3.1.1 les balles qui seront utilisées pendant la partie. Voir la Loi 4 (La Balle).

2.3.1.2 les horaires de jeu et les heures et durées de tout intervalle convenu. Dans une partie d'une seule journée, il n'y a pas besoin de préciser l'heure de la pause-goûter : il se peut qu'il soit décidé de la prendre entre les manches. Voir la Loi 11 (Intervalles).

2.3.1.3 quel horloge ou chronomètre servira de référence pendant la partie, ainsi que l'appareil de réserve.

2.3.1.4 les limites du terrain et les courses accordées pour une touche ainsi que si un obstacle sur le terrain est à traiter comme touche. Voir la Loi 19 (La Touche).

2.3.1.5 les modalités concernant l'utilisation des bâches. Voir la Loi 10 (Couverture de la piste).

2.3.1.6 toutes conditions spéciales affectant le déroulement du jeu.

2.3.2 Les arbitres doivent informer les scoreurs des accords faits suite à 2.3.1.2, 2.3.1.3, 2.3.1.4 et

2.3.1.6 ci-dessus.

2.4. Guichets, lignes et limites du terrain

Avant le tirage au sort et pendant la partie, les arbitres doivent s'assurer que :

2.4.1 les guichets sont correctement installés. Voir la Loi 8 (Les Guichets).

2.4.2 les lignes sont tracées correctement. Voir la Loi 7 (Les Lignes).

2.4.3 la limite du terrain est en conformité avec les Lois 19.1 (Fixer les limites du terrain), 19.2 (Définition et marquage de la touche) et 19.3 (Restaurer les limites du terrain).

2.5. Conduite de la partie et le matériel

Avant le tirage au sort et pendant la partie, les arbitres doivent s'assurer que :

2.5.1 la partie se déroule en conformité avec les Lois.

2.5.2 le matériel utilisé est en conformité avec :

2.5.2.1 la Loi 4 (La Balle)

2.5.2.2 les critères relatifs à l'apparence externe de la Loi 5 (La Batte) et de l'Annexe B

2.5.2.3 soit les Lois 8.2 (Taille des piquets) et 8.3 (Les témoins) soit, si applicable, la Loi 8.4 (Cricket destiné aux jeunes).

2.5.3 aucun joueur n'utilise du matériel non autorisé. Voir l'Annexe A.2. Voir en particulier dans cette annexe la définition de « Casque de protection ».

2.5.4 les gants du gardien de guichet sont en conformité avec la Loi 27.2 (Gants).

2.6. Jeu loyal et déloyal

Les arbitres sont seuls juges en ce qui concerne le jeu loyal et déloyal.

2.7. Conditions propices au jeu

2.7.1 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 déraisonnables seulement parce qu'elles ne soient pas idéales.

Le fait que le terrain et la balle soient mouillés ne justifie pas que les conditions soient déclarées dangereuses ou déraisonnables.

2.7.2 Les conditions sont déclarées dangereuses s'il existe un risque réel ou prévisible de sécurité pour un joueur ou un arbitre.

2.7.3 Les conditions sont déclarées déraisonnables si, même en absence de risque de sécurité, il n'est pas raisonnable que le jeu continue.

2.7.4 Si les arbitres considèrent que le terrain est si mouillé ou si glissant que soit le lanceur est privé de prise de pied, soit les chasseurs n'ont plus la possibilité de se déplacer aisément, soit les batteurs n'ont plus la possibilité de batter normalement ni de courir : alors de telles conditions doivent être considérées comme trop dangereuses ou déraisonnables et la partie ne peut continuer.

2.8. Suspension du jeu à cause de conditions dangereuses ou déraisonnables

2.8.1 Toute référence au terrain comprend la piste. Voir la Loi 6.1 (Dimensions de la piste).

2.8.2 Les arbitres doivent suspendre la partie immédiatement, ou empêcher le jeu de commencer ou de recommencer, si l'un ou l'autre des arbitres considère que l'état du terrain, le temps ou la luminosité ou tout autre élément sont soit dangereux, soit déraisonnable.

2.8.3 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 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.

2.9. Placement des arbitres

Les arbitres doivent se positionner là où ils peuvent le mieux voir toute action de jeu qu'ils soient amenés à juger.

Tout en respectant cette considération essentielle, l'arbitre côté lanceur doit se positionner où il ne gêne ni la course d'élan du lanceur ni le champ de vision du frappeur.

L'arbitre côté frappeur peut se positionner sur le côté ouvert, pourvu qu'il en informe le capitaine de l'équipe à la chasse, le frappeur et l'autre arbitre.

2.10. Changement de position

Les arbitres doivent s'échanger de place pour se positionner à l'autre extrémité de la piste dès que les deux équipes ont complété chacune une manche. Voir la Loi 13.3 (Manche achevée).

2.11. Désaccords et contestations

Dans tout cas de désaccord ou contestation la décision finale est celle des arbitres. Voir également la Loi 31.6 (Consultation entre arbitres).

2.12. Décision d'arbitre

Un arbitre peut modifier toute décision pourvue que la modification soit faite sans délai. À cette exception près, la décision d'un arbitre est définitive et sans appel.

2.13. Signaux

2.13.1 La codification suivante de signaux est à utiliser par les arbitres :

2.13.1.1 Signaux effectués lorsque la balle est en jeu

- Balle Injouable : Les deux bras étendus à l'horizontale

- Balle Morte : Les poignets se croisent et recroisent en-dessous de la taille

- Élimination : Un index levé plus haut que la tête. (S'il n'y a pas d'élimination, l'arbitre annonce RIEN)

- Faute : Un bras étendu à l'horizontale.

2.13.1.2 Une fois la balle devenue Morte, les signaux présentés en 2.13.1.1 ci-dessus (à l'exception du signal d'Élimination) doivent être répétés par l'arbitre côté lanceur à l'intention des scoreurs.

2.13.1.3 Les signaux répertoriés ci-dessous sont à effectuer à l'intention des scoreurs uniquement lorsque la balle est devenue Morte.

- Annulation du dernier signal : Les bras croisés, placer les mains sur les épaules
- Balle neuve : Montrer la balle au-dessus de la tête
- Course tronquée : Replier un bras vers le haut et toucher l'épaule du même côté avec le bout des doigts
- Début de la dernière heure : Pointant avec l'index du poignet de l'autre main levée
- Pénalité 5 attribuée à l'équipe à la batte : Taper plusieurs fois sur une épaule avec l'autre main
- Pénalité 5 attribuée à l'équipe à la chasse - Pose d'une main sur l'épaule opposée
- Percée : Un bras levé à la verticale, main ouverte
- Ricochet : Taper plusieurs fois sur le genou levé
- Touche indirecte (4 courses) : Mouvement latéral de l'avant-bras à hauteur de la poitrine
- Touche directe (6 courses) : Les deux bras levés au-dessus de la tête.

Les signaux suivants sont associés aux sanctions de Niveau 3 et 4 (Voir la Loi 42) dans le cas de mauvais comportement de la part d'un joueur. Chaque signal comporte deux parties ; chacune doit être confirmée individuellement par les scoreurs.

Niveau 3

- 1^{ère} part : Étendre un bras à l'horizontale ; le lever et le baisser plusieurs fois
- 2^{ème} part : Lever les deux mains à l'horizontale jusqu'au niveau des épaules, les doigts écartés et les paumes tournées vers les scoreurs.

Niveau 4

- 1^{ère} part : Étendre un bras à l'horizontale ; le lever et le baisser plusieurs fois
- 2^{ème} part : Lever un index au niveau de l'épaule, écarté du corps.

2.13.1.4 Tous les signaux décrits en 2.13.1.3 sont effectués par l'arbitre côté lanceur à l'exception de celui pour Course tronquée, lequel est effectué par l'arbitre du côté où la course tronquée se produit. Cependant, l'arbitre côté lanceur est responsable aussi bien de donner le signal final de course tronquée que d'informer les scoreurs et, si plus d'une course est tronquée, du nombre de courses à enregistrer.

2.13.2 En ce qui concerne les signaux à l'intention des scoreurs, l'arbitre doit attendre une réponse de confirmation de la part d'un des scoreurs avant de permettre la reprise du jeu.

Si plusieurs signaux sont nécessaires, ils doivent être faits dans l'ordre des événements.

2.14. Information à l'intention des arbitres

Pour l'application de toutes les Lois, dans tous les cas où les arbitres doivent recevoir une information de la part des capitaines ou des autres joueurs, il suffit d'en informer un arbitre et que cet arbitre en informe son collègue.

2.15. Vérification du score

Il est essentiel en cas de doute que arbitres et scoreurs se consultent. Les arbitres vérifient, tout au long de la partie, l'exactitude du nombre de courses marquées, les éliminations et, le cas échéant, du nombre de séries lancées. Ils confirment ces éléments auprès des scoreurs à chaque intervalle (à part la pause-boissons), et à la fin de la partie. Voir Lois 3.2 (Vérification du score), 16.8 (Exactitude du résultat) et 16.10 (Résultat entériné).

LOI 3 LES SCOREURS

3.1. Désignation des scoreurs

Deux scoreurs doivent être désignés pour enregistrer les courses marquées, les éliminations et, le cas échéant, le nombre de séries lancées.

3.2. Vérification du score

Les scoreurs vérifient régulièrement que leurs feuilles de marque se concordent. Ils confirment avec les arbitres, au moins lors de chaque intervalle (à part les pauses-boissons) ainsi qu'à la fin de la partie, les courses marquées, les éliminations et, le cas échéant, le nombre de séries lancées. Voir la Loi 2.15 (Vérification du score).

3.3. Réponse aux signaux

Les scoreurs doivent accepter les instructions et signaux qui leur sont adressés par les arbitres et ils répondent sans délai à chaque signal.

LOI 4 LA BALLE

4.1. Poids et taille

Neuve, la balle doit peser entre 155,9g et 163g, avec une circonférence entre 22,4cm et 22,9cm.

4.2. Validation et contrôle des balles

4.2.1 Toutes les balles prévues pour la partie, après avoir été validées par les arbitres, doivent être gardées par les arbitres jusqu'au tirage au sort et doivent rester sous leur contrôle pendant toute la partie.

4.2.2 L'arbitre reprend la balle à la suite de toute élimination, au début de chaque intervalle et lors de tout arrêt de la partie.

4.3. Balle neuve

Sauf accord contraire avant le début de la partie, l'un ou l'autre des capitaines peut exiger une balle neuve au début de chaque manche.

4.4. Balle neuve dans une partie d'une durée de plus d'une journée

Dans une partie d'une durée de plus d'une journée, le capitaine de l'équipe à la chasse peut exiger une balle neuve dès que le nombre de séries complètes avec l'ancienne balle égale ou dépasse les 80 séries. L'arbitre doit informer son collègue ainsi que les batteurs et les scoreurs lorsqu'une balle neuve est prise.

4.5. Balle perdue ou en mauvais état

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

4.6. Spécifications

Les spécifications prévues à l'alinéa 4.1 ci-dessus s'appliquent uniquement aux parties entre des équipes d'hommes. Les spécifications suivantes s'appliquent aux :

4.6.1 Équipes féminines : Poids :

de 140g à 151g

Circonférence : de 21,0cm à 22,5cm

4.6.2 Équipes de jeunes de moins de 13 ans :

Poids : de 133g à 144g

Circonférence : de 20,5cm à 22,0cm

LOI 5 LA BATTE

5.1. La batte

5.1.1 La batte se compose de deux parties : un manche et une lame.

5.1.2 Les caractéristiques et dimensions de base d'une batte sont énoncées dans cette Loi avec les spécifications détaillées présentées en Annexe B.

5.2. Le manche

5.2.1 Le manche doit être composé principalement de la canne et/ou de bois.

5.2.2 La partie du manche qui dépasse de la lame est définie comme « la partie supérieure du manche ». Il s'agit d'une poignée pour tenir la batte.

5.2.3 Uniquement pour mieux empoigner la batte, la partie supérieure peut être recouverte avec des matières telles que définies en Annexe B.2.2.

5.3. La lame

5.3.1 La lame comprend la totalité de la batte autre que le manche tel que défini en 5.2 ci-dessus et en Annexe B.3.

5.3.2 La lame doit être composée exclusivement en bois.

5.3.3 La lame de toute classe de batte peut porter des marques commerciales, dans la limite de la taille autorisée en Annexe B.6.

5.4. Protection et réparation

Sous réserve du respect des dispositions de l'Annexe B.4 et de l'alinéa 5.5 ci-dessous,

5.4.1 uniquement dans le but de :

soit protéger d'une dégradation extérieure la face, les côtés ou l'épaule de la lame, soit pour la réparation d'une lame endommagée

des matières qui ne sont rigides ni lors de la pose ni après la pose, peuvent être posées sur ces surfaces.

5.4.2 afin de réparer une lame qui est endommagée autre que sur sa surface

5.4.2.1 un matériel solide peut être inséré dans la lame.

5.4.2.2 le bois est la seule matière tolérée pour insertion dans la lame, et les adhésifs doivent être le minimum nécessaire à effectuer la réparation.

5.4.3 pour protéger le bout de la batte, une protection peut y être posée mais sans qu'elle s'étende sur la face, le dos ou les côtés de la lame.

5.5. Balle endommagée

5.5.1 Pour chaque partie de la batte, recouverte ou non, la dureté de ses composants et la texture de sa surface ne doivent pas être de telle sorte que l'une ou l'autre risque d'endommager la balle d'une manière inacceptable.

5.5.2 Toute matière posée sur n'importe quelle partie de la batte, pour n'importe quelle raison, ne doit pas entraîner un risque d'endommager la balle d'une manière inacceptable.

5.5.3 Dans le contexte de l'application de cette Loi, on entend par « endommager de manière inacceptable » une modification plus importante que celle produite par le contact de la balle avec une lame en bois non recouverte.

5.6. Contact avec la balle

Dans ces Lois :

5.6.1 Sauf indication contraire, toute référence à la batte implique que la batte est tenue par la main, gantée ou pas, du frappeur.

5.6.2 Tout contact entre la balle et l'un des objets suivants

5.6.2.1 la batte

5.6.2.2 la main avec laquelle le frappeur tient la batte, ou

5.6.2.3 toute partie du gant porté à la main avec laquelle le frappeur tient la batte

5.6.2.4 toute matière supplémentaire autorisée par l'alinéa 5.4 ci-dessus

est considéré comme si la balle a frappé ou touché la batte, ou comme si la balle a été frappée par la batte.

5.7. Limitations aux dimensions des battes

5.7.1 La longueur d'ensemble de la batte, partie inférieure du manche en place, ne doit pas dépasser 96,52cm.

5.7.2 La lame de la batte ne doit pas dépasser les dimensions suivantes :

Largueur : 10,8cm

Épaisseur : 6,7cm

Épaisseur sur les côtés : 4,0cm.

Par ailleurs, toute batte doit être capable de passer à travers une jauge telle que décrite en Annexe B.8.

5.7.3 Sauf pour les battes de taille 6 et inférieures, le manche ne doit pas dépasser 52% de la longueur d'ensemble de la batte.

5.7.4 Les matières tolérées par l'alinéa 5.4.1 ne doivent pas dépasser une épaisseur de 1mm.

5.7.5 L'épaisseur maximum du matériel de protection placé sur le bout de la lame est de 3mm.

5.8. Classement des battes

5.8.1 Les battes classées A, B et C sont celles qui sont en conformité avec les alinéas 5.1 à 5.7.

5.8.2 Les battes de Classe A peuvent être utilisées à tous les niveaux du jeu.

5.8.3 Les battes de Classe D dont les spécifications sont définies en Annexe B.7 sont réservées uniquement aux jeunes joueurs évoluant dans le cricket niveau jeunes.

5.8.4 Les battes classées B, C et D et toute autre batte ne peuvent être utilisées qu'à des niveaux établis par l'autorité officielle du cricket dans chaque pays.

5.8.5 Les battes qui ne se qualifient comme faisant partie de l'une des quatre classes A à D ne sont pas reconnues par les Lois.

LOI 6 LA PISTE

6.1. Dimensions de la piste

La piste est une zone rectangulaire du terrain d'une longueur de 20,12m et d'une largeur de 3,05m. Les limites à chaque extrémité sont les lignes du guichet. Sur les côtés les limites sont des lignes imaginaires, une de chaque côté de la ligne imaginaire qui connecte les deux piquets centraux, toutes les deux parallèles à cette ligne centrale et à une distance de 1,52m.

Dans le cas où une piste artificielle se trouve à côté d'une piste en herbe et à moins de 1,52m des guichets centraux de la piste en herbe, cette dernière ne s'étend qu'à la jonction des deux surfaces. Voir les Lois 8.1 (Description, largeur et pose), 8.4 (Cricket destiné aux jeunes) et 7.2 (Ligne du Guichet).

6.2. Etat de la piste

Les arbitres sont seuls juges de l'état de la piste. Voir les Lois 2.7 (Conditions propices au jeu) et 2.8 (Suspension du jeu à cause de conditions dangereuses ou déraisonnables).

6.3. Choix et préparation

Avant la partie, la direction du stade est responsable du choix et de la préparation de la piste. Pendant la partie, les arbitres doivent en surveiller l'utilisation et l'entretien.

6.4. Changement de piste

La piste ne doit être changée au cours de la partie que si elle devient dangereuse ou déraisonnable ; un tel changement dépend de l'accord préalable des deux capitaines.

6.5. Piste artificielle

En cas d'utilisation d'une piste artificielle, la surface de jeu doit se conformer aux dimensions suivantes :

Longueur minimale : 17,68m

Largeur minimale : 1,83m Voir la

Loi 9.8 (Pistes artificielles).

LOI 7 LES LIGNES

7.1. Les lignes

Une ligne du guichet, une ligne de pied et deux lignes de côté seront tracées en blanc, comme indiqué en alinéas 7.2, 7.3 et 7.4 ci-dessous, à chaque extrémité de la piste. Voir Annexe C.

7.2. Ligne du guichet

La ligne du guichet est la ligne qui délimite l'extrémité de la piste, comme indiqué dans la Loi 6.1 (Dimensions de la piste). Elle est longue de 2,64m.

7.3. Ligne de pied

La ligne de pied est tracée devant et parallèle à la ligne du guichet à une distance de 1,22m de celle-ci. La ligne de pied doit être tracée sur au moins 1,83m de chaque côté de la ligne imaginaire entre les deux piquets centraux. Sa longueur est considérée comme illimitée. La partie arrière de cette ligne délimite la base.

7.4. Lignes de côté

Les lignes de côté sont tracées perpendiculaires à la ligne de pied et à 1,32m de chaque côté de la ligne imaginaire entre les piquets centraux des deux guichets. Chaque ligne de côté doit être tracée à partir de la ligne de pied, dépassant la ligne du guichet, sur une distance d'au moins 2,44m. Sa longueur est considérée comme illimitée. La partie intérieure de cette ligne délimite la base.

LOI 8 LES GUICHETS

8.1. Description, largeur et pose

Deux guichets sont posés, face à face et parallèles l'un à l'autre, au milieu des lignes du guichet. Chaque guichet est large de 22,86cm, composé de trois piquets en bois et surmonté de deux témoins en bois. Voir Annexe D.

8.2. Taille des piquets

Installés, la partie hors sol des piquets est de 71,12cm, le sommet arrondi avec une encoche pour les témoins. La partie hors sol du piquet est cylindrique, à part le sommet arrondi, avec un diamètre entre 3,50cm et 3,81cm. Voir Annexe D.

8.3. Les témoins

8.3.1 Les témoins, une fois posés en haut des piquets :

- ne doivent pas dépasser le sommet des piquets par plus de 1,27cm.
- doivent être placés entre les piquets sans écarter ces derniers de la verticale.

8.3.2 Chaque témoin doit être conforme aux dimensions suivantes (voir Annexe D) :

Longueur total - 10,95cm
Longueur du barillet – 5,40cm Bout
réduit extérieur – 3,50cm Bout
réduit intérieur – 2,06cm

8.3.3 Le barillet et les deux bouts réduits ont la même ligne centrale.

8.3.4 Sont admissibles les dispositifs qui visent la protection des joueurs par limitation de la distance que les témoins puissent s'envoler à partir des guichets, avec l'approbation préalable de l'autorité officielle ayant juridiction ainsi que de la direction du stade.

8.4. Cricket destiné aux jeunes

Pour le cricket des jeunes, l'autorité officielle du cricket dans chaque pays fixe les dimensions des piquets et des témoins ainsi que la distance entre les guichets.

8.5. Dispense de témoins

Les arbitres peuvent décider de se passer de témoins s'il le faut. S'ils en décident ainsi, les témoins sont enlevés des deux guichets. Les témoins sont réinstallés dès que les conditions le permettent. Voir la Loi 29.4 (Dispense de témoins).

LOI 9 ENTRETIEN DU TERRAIN

9.1. Roulage

Pendant la partie, le roulage est interdit sauf dans les cas prévus aux alinéas 9.1.1 et 9.1.2 ci-dessous.

9.1.1 Fréquence et durée du roulage

Pendant la partie, la piste peut être roulée à la demande du capitaine de l'équipe à la batte, et cela pendant 7 minutes maximum, avant le début de chaque manche (sauf avant la première manche de la partie) ou avant la reprise de la partie chaque jour. Voir 9.1.4.

9.1.2 Roulage lors d'un début de partie retardé

En plus du roulage admis sous 9.1.1 ci-dessus, si après le tirage au sort et avant la première manche, le début de la partie est retardé, le capitaine de l'équipe à la batte peut faire rouler la piste et cela pendant 7 minutes maximum. Mais si les deux arbitres considèrent que le retard n'a pas affecté de manière significative la condition de la piste, une telle demande de roulage sera refusée.

9.1.3 Choix de rouleau

Si plus d'un rouleau est disponible, le capitaine de l'équipe à la batte sélectionnera celui qui est à utiliser.

9.1.4 Timing du roulage autorisé

Les 7 minutes de roulage permises avant le début du jeu chaque jour doivent s'effectuer dans les 30 minutes qui précèdent l'heure prévue du début du jeu. Cependant le capitaine de l'équipe à la batte peut retarder ce roulage jusqu'à 10 minutes avant le début programmé.

9.2. Enlèvement de débris de la piste

9.2.1 Tout débris doit être enlevé de la piste

9.2.1.1 Au début de chaque journée, après la tonte mais avant un roulage éventuel, pas plus de 30 minutes et pas moins de 10 minutes avant l'heure prévue du début du jeu.

9.2.1.2 Entre les manches, et avant tout roulage éventuel.

9.2.1.3 À chaque pause-repas.

9.2.2 Le nettoyage de débris suivant l'alinéa 9.2.1 ci-dessus est à effectuer par balayage, sauf si les arbitres considèrent que la piste serait ainsi endommagée. Dans ce cas, le débris doit être enlevé à la main, sans balayage.

9.2.3 En plus de l'alinéa 9.2.1 ci-dessus, tout débris peut être enlevé à la main, sans balayage, avant la tonte et à tout moment que l'un ou l'autre des arbitres le considère nécessaire.

9.3. Tonte

9.3.1 Responsabilité de la tonte

9.3.1.1 Toute tonte effectuée avant la partie est sous le seul contrôle des Responsables du Terrain.

9.3.1.2 Toute tonte ultérieure est effectuée sous la direction des arbitres.

9.3.2 La piste et l'aire de jeu

Afin que les conditions de jeu soient aussi semblables que possible pour les deux équipes tout au long du match, la piste et l'aire de jeu sont tondues chaque jour où le jeu est prévu, si l'état du sol et le temps le permettent.

Si pour quelque raison que ce soit, autre que l'état du sol ou le temps, la tonte complète de l'aire de jeu n'est pas possible, les Responsables du Terrain doivent informer les capitaines et les arbitres des dispositions prises pour la tonte pendant la partie.

9.3.3 Timing de la tonte

9.3.3.1 La tonte journalière de la piste doit être terminée au moins 30 minutes avant l'heure prévue pour le début du jeu pour la journée, et avant tout balayage précédant le roulage. Le cas échéant, le débris peut être enlevé de la piste avant la tonte, à la main, sans balayage. Voir 9.2.3 ci-dessus.

9.3.3.2 La tonte journalière de l'aire de jeu doit être terminée au moins 15 minutes avant l'heure prévue pour le début du jeu pour la journée.

9.4. Arrosage de la piste

Il est interdit d'arroser ou de faire arroser la piste pendant la partie.

9.5. Retraçage des lignes

Les lignes doivent être retracées à chaque fois que l'un ou l'autre arbitre le considère nécessaire.

9.6. Rebouchage des trous

Les arbitres veillent à ce que les trous creusés par les lanceurs et les batteurs soient nettoyés et asséchés dès que cela soit nécessaire pour faciliter le jeu.

Lors d'une partie de plus d'un jour, les arbitres permettront le rebouchage éventuel des trous creusés par les lanceurs lors de leur foulée de service, soit par des plaques de gazon soit par des produits de rebouchage à séchage rapide.

9.7. Consolidation des appuis et entretien de la piste

Au cours de la partie, les arbitres permettront aux joueurs de consolider leurs appuis à l'aide de la sciure, pourvu que la piste ne soit pas endommagée et que la Loi 41 (Jeu Déloyal) ne soit pas enfreinte.

9.8. Pistes artificielles

Dans la mesure du possible, les dispositions des alinéas 9.1 à 9.7 ci-dessus restent valables.

LOI 10 COUVERTURE DE LA PISTE

10.1. Avant le début de la partie

La couverture de la piste avant la partie est la responsabilité des Responsables du Terrain. Une couverture complète est permmissible, si les conditions l'exigent.

Cependant, les Responsables du Terrain sont appelés à faciliter l'accès à la piste d'une part par les deux capitaines avant la sélection des équipes et par les arbitres pour l'accomplissement de leurs devoirs tels qu'indiqués par les Lois 2 (Les Arbitres), 6 (La Piste), 7 (Les Lignes), 8 (Les Guichets) et 9 (Entretien du Terrain).

10.2. Au cours de la partie

Sauf accord préalable avant le tirage au sort, chaque nuit de la partie ainsi que lors des périodes de mauvais temps à tout moment pendant la partie

10.2.1 la piste dans son intégralité ainsi qu'au moins 1,22m au-delà des lignes de pied doit être recouverte.

10.2.2 si possible, les zones de course d'élan des lanceurs doivent être recouvertes.

10.3. Retrait des bâches

10.3.1 Si, après le tirage au sort, la piste est recouverte pendant la nuit, les bâches doivent être retirées dès que possible le matin de chaque jour où le jeu est prévu.

10.3.2 Si les bâches sont utilisées au cours de la journée pour protéger la piste contre le mauvais temps, ou si le mauvais temps retarde l'enlèvement des bâches en début de journée, elles seront enlevées dès que les conditions le permettent.

LOI 11 INTERVALLES

11.1. Un intervalle

11.1.1 Sont considérés comme intervalles :

- La période entre la fin du jeu d'une journée et la reprise du jeu le jour programmé suivant
- Les intervalles entre les manches
- Les intervalles pour repas
- Les pauses-boissons
- Tout autre intervalle préalablement convenu.

11.1.2 Ces intervalles sont les seuls à être considérés comme des intervalles aux fins de la Loi 24.2.6 (Chasseur absent ou qui sort du terrain).

11.2. Durée des Intervalles

11.2.1 La durée de la pause-déjeuner ou de la pause-goûter doit être convenue selon la Loi 2.3 (Consultations avec les capitaines). Une telle durée comporte la période entre l'annonce d'ARRÊT avant la pause et l'annonce de JOUEZ à la reprise du jeu après la pause.

11.2.2 La durée d'un intervalle entre les manches est de 10 minutes, et cela entre la fin d'une manche jusqu'à l'annonce de JOUEZ au début de la manche suivante. Voir, cependant, les alinéas 11.4, 11.6 et 11.7 ci-dessous.

11.3. Intervalles entre les manches

En complément des dispositions des alinéas 11.5 et 11.6 ci-dessous :

11.3.1 Si une manche s'achève moins de 10 minutes avant l'heure convenue pour la fin du jeu pour la journée, le jeu s'arrête. L'heure de début du jeu du jour suivant n'est pas ajustée pour tenir compte de l'intervalle de 10 minutes entre les manches.

11.3.2 Si un capitaine met fin à sa manche par déclaration pendant une interruption d'une durée de plus de 10 minutes, l'heure de reprise de jeu après un arrêt du jeu n'est pas ajustée en raison de l'intervalle de 10 minutes entre les manches, qui est comprise dans l'arrêt en cours.

S'il reste moins de 10 minutes de l'interruption au moment où le capitaine met fin à sa manche soit par déclaration soit par forfait, la prochaine manche débute 10 minutes après la déclaration ou le forfait.

11.3.3 Si un capitaine met fin à sa manche par déclaration pendant un intervalle autre qu'une pause-boissons et si au moins 10 minutes restent de l'intervalle, l'intervalle est maintenu à la durée convenue et comprend les 10 minutes d'intervalle entre les manches.

S'il reste moins de 10 minutes de l'intervalle au moment où le capitaine met fin à sa manche soit par déclaration soit par forfait, l'intervalle est prolongé si nécessaire et la prochaine manche débute 10 minutes après la déclaration ou le forfait.

11.4. Modification de l'horaire des intervalles

Si à tout moment au cours de la partie

- soit il y a perte de temps de jeu à cause de conditions défavorables du terrain, du temps ou de la luminosité, ou à cause de circonstances exceptionnelles
- soit les joueurs quittent le terrain pour une raison autre que celle d'un intervalle prévu,

le timing de la pause-déjeuner ou de la pause-goûter peut être modifié avec l'accord des deux arbitres et les deux capitaines, sous réserve que les conditions des alinéas 11.2, 11.5, 11.6, 11.7 et 11.8.3 ne soient pas enfreintes.

11.5. Modification de l'horaire convenu de la pause-déjeuner

11.5.1 Si une manche prend fin quand il reste 10 minutes ou moins avant l'heure convenue de la pause-déjeuner, la pause est prise sans délai. La durée de la pause est comme convenue et les 10 minutes d'intervalle entre les manches sont considérées comprises.

11.5.2 Si, en raison de conditions défavorables du terrain, du temps ou de la luminosité, ou en circonstances exceptionnelles, il y a un arrêt du jeu et s'il reste 10 minutes ou moins avant l'heure convenue pour la pause-déjeuner, nonobstant l'existence d'un accord par application de l'alinéa 11.4 ci-dessus, la pause est prise sans délai et elle est de la durée convenue. Le jeu reprend à la fin de l'intervalle ou dès que les conditions le permettent.

11.5.3 Si les joueurs quittent le terrain, quelle que soit la raison, plus de 10 minutes avant l'heure prévue pour la pause-déjeuner, celle-ci débute à l'heure convenue, sauf accord entre les arbitres et les capitaines.

11.6. Modification de l'horaire convenu de la pause-goûter

11.6.1 Si une manche prend fin quand il reste 30 minutes ou moins avant l'heure convenue de la pause-goûter, la pause est prise sans délai. La durée de la pause est comme convenue et les 10 minutes d'intervalle entre les manches sont considérées comprises.

11.6.2 Si un intervalle entre les manches est déjà en cours quand on arrive aux 30 minutes avant l'heure convenue pour la pause-goûter, le jeu se reprend à la fin des 10 minutes d'intervalle entre les manches, si les conditions le permettent.

11.6.3 Si, en raison de conditions défavorables du terrain, du temps ou de la luminosité, ou en circonstances exceptionnelles, il y a un arrêt du jeu et s'il reste 30 minutes ou moins avant l'heure convenue pour la pause-goûter, alors à moins que

- soit il y a un accord de changer l'heure de la pause-goûter comme prévu à l'alinéa 11.4 ci-dessus
- soit les capitaines acceptent de renoncer à la pause-goûter, comme prévu par l'alinéa 11.9 ci-dessous

la pause est prise sans délai et elle est de la durée convenue. Le jeu reprend à la fin de l'intervalle ou dès que les conditions le permettent.

11.6.4 Si, pendant un intervalle quelconque, on arrive aux 30 minutes avant l'heure convenue pour la pause-goûter, l'alinéa 11.4 ci-dessus s'impose.

11.7. Pause-déjeuner ou pause-goûter – 9 éliminations enregistrées

Par rapport à la pause-déjeuner et la pause-goûter, si

- soit 9 éliminations sont déjà enregistrées lorsqu'on arrive à 3 minutes de l'heure convenue pour l'intervalle
- soit la 9^{ème} élimination arrive au cours de ces 3 minutes, ou jusqu'à la dernière balle de la série en cours à l'heure convenue pour l'intervalle,

alors les dispositions de la Loi 12.5.2 (Achèvement d'une série) ne s'appliquent pas. L'intervalle est repoussé jusqu'à la fin de la série en cours 30 minutes après l'heure initialement convenue pour l'intervalle, sauf si les joueurs doivent quitter le terrain pour une autre raison ou si la manche est achevée entre temps.

Aux fins de cet alinéa, le retrait d'un batteur n'est pas considéré comme l'équivalent d'une élimination.

11.8. Pause-boissons

11.8.1 Si les arbitres décident d'accorder des pauses-boissons pendant n'importe quelle journée de la partie, chaque équipe pourra en réclamer. La pause doit être aussi courte que possible et en tout cas ne doit pas dépasser 5 minutes.

11.8.2 Sauf si, comme prévu par l'alinéa 11.9 ci-dessous, les capitaines décident ensemble d'y renoncer, une pause-boissons est prise à la fin de la série en cours à l'heure convenue. Cependant s'il y a une élimination ou le retrait d'un batteur dans les 5 minutes qui précèdent l'heure prévue de la pause-boissons, la pause est prise sans délai.

Aucune autre modification de l'horaire des pauses-boissons n'est permise sauf dans les conditions prévues à l'alinéa 11.8.3 ci-dessous.

11.8.3 Si une manche se termine, ou si les joueurs doivent quitter le terrain pour toute autre raison, à moins de 30 minutes de l'heure convenue pour la pause-boissons, les arbitres et les capitaines peuvent décider de réorganiser l'ensemble des horaires des pauses-boissons de la même séance.

11.8.4 Aucune pause-boissons ne peut être prise pendant la dernière heure de la partie, telle que définie par la Loi 12.6 (Dernière heure de la partie – nombre de séries). Sous réserve de cette limite, les arbitres se mettent d'accord sur le timing de ces pauses, le cas échéant, et cela avant le tirage au sort et, les jours suivants, au minimum 10 minutes avant l'heure prévue pour le début du jeu.

11.9. Renonciation aux pauses

À tout moment pendant la partie, les capitaines ont la possibilité de renoncer à la pause-goûter ou aux pauses-boissons. Ils doivent en informer les arbitres.

Pendant le jeu, les batteurs sur le terrain peuvent agir en suppléant du capitaine de l'équipe pour se mettre d'accord pour la renonciation à une pause-boissons pendant la séance en cours.

11.10. Information aux scoreurs

Les arbitres doivent s'assurer que les scoreurs sont informés en continu de tous les accords relatifs à l'horaire du jeu et des intervalles, et de toute modification à cet horaire permise par cette Loi.

LOI 12 DÉBUT DU JEU ; FIN DU JEU

12.1. Début du jeu

C'est à l'arbitre côté lanceur de faire l'annonce de JOUEZ au début de la partie et à la reprise du jeu après chaque intervalle, pause ou arrêt.

12.2. Annonce d'ARRÊT

C'est à l'arbitre côté lanceur de faire l'annonce d'ARRÊT quand la balle est Morte à la fin de chaque séance du jeu ou à chaque occasion que les Lois exigent une telle annonce. Voir également la Loi 20.3 (Annonce SÉRIE ou ARRÊT).

12.3. Reprise des témoins

Après l'annonce d'ARRÊT, les arbitres enlèvent les témoins des deux guichets.

12.4. Début d'une nouvelle série

Sauf si un intervalle est à prendre dans les conditions de l'alinéa 12.5.2 ci-dessous, une nouvelle série peut être commencée à tout moment pendant la partie si, en marchant à son pas habituel, l'arbitre côté frappeur arrive à sa position côté lanceur avant l'heure convenue pour le prochain intervalle ou pour la fin du jeu.

12.5. Achèvement d'une série

12.5.1 Si une série est en cours quand on arrive à l'heure convenue pour un intervalle, la série doit être complétée avant que l'intervalle ne soit pris (sauf dans les cas prévus à l'alinéa 12.5.2 ci-dessous).

12.5.2 Quand il reste moins de 3 minutes avant l'heure convenue pour le prochain intervalle, l'intervalle se prend sans délai si :

- soit un batteur est éliminé ou se retire
- soit les joueurs sont obligés à quitter le terrain.

Peu importe si ces événements ont lieu au cours de la série ou à la fin de la série. Sauf à la fin d'une manche, si une série est interrompue de cette manière, elle doit être terminée à la reprise du jeu. Ces dispositions ne s'appliquent pas à la fin de la partie.

12.6. Dernière heure de la partie – nombre de séries

Quand on arrive à la dernière heure de la partie, telle que fixée dans l'horaire convenu, la série en cours doit être complétée. La série suivante est considérée comme la première d'un minimum de 20 séries qui doivent être complétées sauf si la partie se termine avec un résultat net et s'il n'y a pas d'intervalle, pause ou arrêt du jeu.

C'est à l'arbitre côté lanceur à indiquer aux joueurs et aux scoreurs le début de ces 20 séries. Cette période du jeu s'appelle la dernière heure, peu importe sa durée réelle.

Dès que le nombre minimum de séries de la dernière heure a été lancé, des séries supplémentaires ne peuvent être lancées que si l'heure fixée pour la fin du jeu n'est pas atteinte. Voir alinéas 12.7 et 12.8.

12.7. Dernière heure de la partie – arrêts du jeu

S'il y a arrêt du jeu pendant la dernière heure de la partie, le nombre minimum (20) de séries est réduit comme suit :

12.7.1 Le temps perdu pendant un arrêt est décompté à partir de l'annonce d'ARRÊT jusqu'à la reprise déterminée par les arbitres.

12.7.2 Une série est déduite pour chaque période complète de 3 minutes de temps perdu.

12.7.3 S'il y a plus d'un arrêt, les minutes perdues ne sont pas cumulées ; le calcul est fait séparément pour chaque arrêt.

12.7.4 Si, au début de la dernière heure du jeu, la partie est déjà arrêtée

12.7.4.1 seul le temps perdu à partir de ce moment est pris en compte dans le calcul.

12.7.4.2 la série en cours au début de l'arrêt doit être complétée à la reprise mais elle ne fait pas partie du nombre minimum de séries à être lancées.

12.7.5 Une fois la dernière heure commencée, s'il y a un arrêt au cours d'une série, la série doit être complétée à la reprise du jeu. Ensemble, les deux morceaux de cette série sont considérés comme une série entière comprise dans le nombre minimum à être lancé.

12.8. Dernière heure de la partie – intervalle entre les manches

Si la fin d'une manche veut que la manche suivante commence pendant la dernière heure, l'intervalle commence dès la fin de la manche et se termine 10 minutes plus tard.

12.8.1 Si cet intervalle a déjà commencé quand débute la dernière heure, le calcul du nombre minimum de séries à lancer dans la nouvelle manche s'effectue selon les dispositions de l'alinéa 12.7 ci-dessus.

12.8.2 Si la manche se termine la dernière heure déjà commencée, deux calculs sont nécessaires, comme indiqués en alinéas 12.8.3 et 12.8.4 ci-dessous. Le nombre le plus important issu de ces deux calculs est retenu comme le nombre minimum de séries à lancer dans la nouvelle manche.

12.8.3 Calcul basé sur les séries restantes :

- À la fin de la manche, les arbitres notent combien de séries de la dernière heure restent à être lancées
- S'il ne s'agit pas d'un nombre entier, il est arrondi au nombre entier supérieur

- Trois séries pour l'intervalle sont déduites du nombre ainsi calculé afin de déterminer le nombre de séries restant à lancer.

12.8.4 Calcul basé sur le temps restant:

- À la fin de la manche, les arbitres notent le temps qui reste jusqu'à l'heure prévue de la fin de jeu
- 10 minutes pour l'intervalle sont déduites de ce temps restant, afin d'établir le temps qui reste à jouer
- Chaque tranche de 3 minutes du temps de jeu restant représente une série, avec une série de plus pour une tranche éventuelle de moins de 3 minutes.

12.9. Fin de la partie

12.9.1 La partie est achevée

12.9.1.1 Dès qu'un résultat, tel que défini dans les Lois 16.1 à 16.4 et 16.5.1 (Le Résultat), se produit.

12.9.1.2 Dès que aussi bien

le nombre minimum de séries de la dernière heure est complété et l'heure convenue de la fin de jeu a sonné
sauf si un résultat se produise auparavant.

12.9.1.3 Dans le cas d'un accord dans le cadre de Loi 13.1.2 (Nombre de manches), dès que la dernière manche s'est achevée telle que définie par la Loi 13.3.5 (Manche achevée).

12.9.2 Si la partie n'est pas encore terminée selon 12.9.1, elle est quand même considérée comme achevée si les joueurs quittent le terrain en raison de conditions défavorables de terrain, du temps ou de luminosité, ou en des circonstances exceptionnelles, et s'il n'est plus possible de continuer le jeu.

12.10. Achèvement de la dernière série de la partie

La série en cours à la fin du jeu de la dernière journée doit être terminée, sauf si : soit un résultat s'est déjà produit

soit les joueurs sont obligés de quitter le terrain. Dans ce cas, le jeu n'est repris que dans les circonstances exceptionnelles de la Loi 16.9 (Erreurs de notation), et la partie est considérée comme achevée.

12.11. Lanceur incapable de terminer une série dans la dernière heure

Si, pour quelque raison que ce soit, un lanceur n'arrive pas à terminer une série qui fait partie de la dernière heure, la Loi 17.8 (Lanceur blessé ou suspendu au cours d'une série) s'impose. Les parties distinctes d'une telle série comptent pour une série dans le minimum à lancer.

LOI 13 LA MANCHE

13.1. Nombre de manches

13.1.1 Une partie se joue en une ou deux manches par équipe, selon accord préalable.

13.1.2 Il peut être convenu de délimiter toute manche par un nombre limité de séries ou par un temps limité. Si un tel accord est établi :

13.1.2.1 dans une partie à une manche par équipe, l'accord est valable pour les deux manches.

13.1.2.2 dans une partie à deux manches par équipe, l'accord est valable soit pour la première manche de chaque équipe ou pour la deuxième manche de chaque équipe ou pour les deux manches de chaque équipe.

Aussi bien pour une partie à une manche que pour une partie à deux manches, l'accord doit inclure les critères pour déterminer le résultat dans les situations où ni la Loi 16.1 (Victoire dans une partie à deux manches par équipe) ni la Loi 16.2 (Victoire dans une partie à une manche) ne s'applique.

13.2. Alternance des manches

Dans une partie à deux manches, chaque équipe entreprend sa manche à tour de rôle, sauf dans les cas prévus par la Loi 14 (L'Enchaînement) ou la Loi 15.2 (Renoncement à une manche).

13.3. Manche achevée

La manche d'une équipe est considérée comme achevée si, le cas échéant, l'un des critères suivants soit satisfait :

13.3.1 Il ne reste aucun batteur à éliminer.

13.3.2 Lors de l'élimination ou le retrait d'un batteur, des balles restent à être lancées mais il n'y a plus de nouveaux batteurs disponibles.

13.3.3 Le capitaine déclare la manche achevée.

13.3.4 Le capitaine renonce à la manche.

13.3.5 Dans le cas d'un accord selon l'alinéa 13.1.2 ci-dessus, soit le nombre de séries convenu a été lancé soit la période de temps impartie est arrivée à terme, le cas échéant.

13.4. Tirage au sort

Les capitaines doivent passer sur le terrain pour le tirage au sort par jet d'une pièce de monnaie, en présence de l'un ou les deux arbitres pas plus de 30 minutes mais pas moins de 15 minutes avant l'heure prévue pour le début de la partie ou, en cas de report, avant le nouvel horaire. A noter, cependant, les dispositions de la Loi 1.3 (Le capitaine).

13.5. Notification de la décision

Dès que le tirage est effectué, le capitaine de l'équipe ayant gagné le tirage au sort doit prévenir le capitaine adverse et les arbitres de sa décision de passer à la batte ou de chasser. Une fois notifiée, la décision ne peut être modifiée.

LOI 14 L'ENCHAÎNEMENT

14.1. Avance après la première manche

14.1.1 Dans une partie à deux manches de 5 jours ou plus, si la première équipe à la batte mène par au moins 200 courses à l'issue des premières manches, elle a la possibilité d'obliger l'équipe adverse à enchaîner sa deuxième manche.

14.1.2 Il en est de même pour des parties à deux manches de durée plus courte, avec une avance minimum comme suit :

- 150 courses dans une partie à 3 ou 4 jours
- 100 courses dans une partie à 2 jours
- 75 courses dans une partie d'1 jour.

14.2. Notification

Le capitaine qui se trouve en position de demander l'enchaînement doit en informer le capitaine de l'équipe adverse et les arbitres. Une fois l'enchaînement demandé, la décision ne peut être modifiée.

14.3. Perte de la première journée

Si une partie prévue de plus d'un jour ne peut commencer la première journée, l'alinéa 14.1 ci-dessus s'impose en fonction du nombre de jours restant lors du début effectif de la partie. Le jour du début effectif de la partie est compté pour une journée entière, peu importe l'heure de commencement du jeu. Le jeu est censé avoir commencé dès que, après l'annonce de JOUEZ, la première série a commencé. Voir la Loi 17.2 (Début d'une série).

LOI 15 DÉCLARATION ET RENONCEMENT

15.1. Timing de la déclaration

Le capitaine de l'équipe à la batte peut mettre fin à sa manche, une fois que la balle est devenue Morte, à tout moment de la manche.

15.2. Renoncement à une manche

Un capitaine peut renoncer à l'une ou l'autre des manches de son équipe à tout moment avant le commencement de cette manche. Une manche renoncée est considérée comme achevée.

15.3. Notification

Le capitaine doit informer le capitaine de l'équipe adverse et les arbitres de sa décision de déclarer ou à renoncer à une manche. Une fois la décision communiquée, elle ne peut être modifiée.

LOI 16 LE RÉSULTAT

16.1. Victoire dans une partie à deux manches par équipe

L'équipe qui marque un total de courses supérieur au total de courses marquées par l'autre équipe dans ses deux manches complétées, gagne la partie. Voir la Loi 13.3 (Manche achevée). Voir également l'alinéa 16.6 ci-dessous.

16.2. Victoire dans une partie à une manche

L'équipe qui marque dans sa propre manche un total de courses supérieur à celles marquées par l'autre équipe dans sa manche complétée, gagne la partie. Voir la Loi 13.3 (Manche achevée). Voir également l'alinéa 16.6 ci-dessous.

16.3. Victoire dans une partie accordée par les arbitres

Nonobstant tout accord selon la Loi 13.1.2 (Nombre de manches),

16.3.1 une partie est perdue par l'équipe qui:

16.3.1.1 soit concède la défaite

16.3.1.2 soit en l'avis des arbitres refuse de jouer. Dans ce cas particulier, les arbitres attribuent la victoire à l'autre équipe.

16.3.2 si un arbitre estime que l'action d'un ou plusieurs joueurs pourrait constituer un refus de l'une ou l'autre équipe de jouer, les deux arbitres doivent déterminer ensemble l'origine de cette action. S'ils décident que cette action constitue en effet un refus de jouer par l'une des équipes, ils doivent en informer le capitaine de l'équipe fautive. Si le capitaine persiste dans l'action, les arbitres attribuent la victoire selon l'alinéa 16.3.1 ci-dessus. Voir également la Loi 42.6.1 (Capitaine qui refuse de sortir un joueur du terrain).

16.3.3 si l'action dans 16.3.2 ci-dessus se produit après le commencement de la partie et ne constitue pas un refus de jouer :

- le laps de temps entre le début de l'action et la reprise du jeu est compté comme temps perdu, sous réserve des dispositions de la Loi 11.4 (Modification de l'horaire des intervalles)
- l'heure de fin du jeu de la journée est retardée par ce temps perdu, sous réserve de la Loi 2.8 (Suspension du jeu à cause de conditions dangereuses ou déraisonnables)
- le cas échéant, aucune série n'est décomptée pendant la dernière heure en raison de ce temps perdu.

16.4. Partie avec accord selon la Loi 13.1.2

Pour toute partie avec accord selon la Loi 13.1.2 (Nombre de manches), si le résultat n'est pas établi selon les alinéas 16.1, 16.2 ou 16.3 ci-dessus, le résultat est établi comme indiqué dans l'accord.

16.5. Tout autre partie – match à égalité ou match nul

16.5.1 Match à égalité : Une partie se termine à égalité quand, toutes les manches complétées, les scores sont égaux.

16.5.2 Match nul : Est considérée comme match nul toute partie qui ne se termine pas selon les conditions décrites en alinéas 16.1, 16.2, 16.3, 16.4 ou 16.5.1 ci-dessus.

16.6. Frappe gagnante ou courses diverses gagnantes

16.6.1 Dès qu'un résultat est atteint, tel que défini en alinéas 16.1, 16.2, 16.3, 16.4 ou 16.5.1 ci-dessus, la partie est terminée. Rien de ce qui se passe après, sauf tel que présenté en la Loi 41.18.2 (Courses de pénalité), est considéré comme en faisant partie. Voir également alinéa 16.9 ci-dessous.

16.6.2 L'équipe battant en dernier ne marque assez de courses pour la victoire que si le total des courses est déjà suffisant, sans prendre en compte des courses achevées par les batteurs avant un arrêt de volée, ou l'obstruction d'un arrêt de volée, par lequel le frappeur peut être éliminé.

16.6.3 Si une touche est marquée avant que les batteurs n'aient complété suffisamment de courses pour gagner la partie, le nombre de courses de la touche est ajouté pleinement au total de l'équipe et, si la balle avait été frappée par la batte, au total du frappeur.

16.7. Déclaration du résultat

Si l'équipe battant en dernier gagne la partie sans que tous ses batteurs ne soient éliminés, le résultat est déclaré comme une victoire par le nombre d'éliminations en réserve.

Si, sans avoir marqué davantage de courses que l'équipe adverse, tous les batteurs de l'équipe battant en dernier ont été éliminés mais en raison de l'attribution de 5 courses de pénalité à la fin de la partie leur total de courses devient suffisant pour gagner, le résultat est annoncé comme une victoire par courses de pénalité.

Si l'équipe à la chasse en dernier gagne la partie, le résultat est déclaré comme une victoire par le nombre de courses en différence entre les deux équipes.

Si le résultat est décidé par la concession de l'une ou l'autre des équipes, ou par le refus de jouer, le résultat est déclaré comme Partie Concédée ou Partie Attribuée, le cas échéant.

16.8. Exactitude du résultat

Toute décision quant à l'exactitude du score dépend des arbitres. Voir la Loi 2.15 (Vérification du score).

16.9. Erreurs de notation

Si les joueurs et les arbitres, croyant la partie terminée, ont quitté le terrain et les arbitres découvrent qu'une erreur s'est produite dans la notation, alors, si l'erreur influe sur le résultat, sous réserve de l'alinéa 16.10 ci-dessous, les arbitres doivent procéder comme suit :

16.9.1 Si, lorsque les joueurs quittent le terrain, l'équipe battant en dernier n'a pas complété sa manche, et
- soit le nombre de séries à lancer dans la dernière heure ou dans cette manche n'a pas été complété
- soit l'heure convenue de fin de partie ou de fin de manche n'a pas été atteinte alors, à moins que l'une des équipes ne concède la défaite, les arbitres doivent ordonner la reprise du jeu.

Sauf si un résultat n'est atteint plus tôt, le jeu continue, si les conditions le permettent, jusqu'à l'achèvement du nombre de séries prévu et soit l'heure de fin de la partie est atteinte, soit le temps prévu pour la manche s'est épuisé, le cas échéant.

Le nombre de séries qui reste et le temps restant à jouer sont ceux qui obtenaient au moment de l'annonce d'ARRÊT pour la fin supposée de la partie. Le laps de temps entre ce moment et le moment de la reprise du jeu n'est pas pris en compte.

16.9.2 Si, au moment de cette annonce d'ARRÊT, le nombre de séries prévu a été complété et il ne reste plus de temps de jeu, ou si l'équipe battant en dernier a complété sa manche, les arbitres informent immédiatement les deux capitaines des corrections nécessaires aux scores et au résultat.

16.10. Résultat entériné

Une fois que les arbitres ont validé avec les scoreurs l'exactitude des scores à l'issue de la partie - voir les Lois 2.15 (Vérification du score) et 3.2 (Vérification du score) - le résultat ne peut plus être changé.

LOI 17 LA SÉRIE

17.1. Nombre de balles

La balle est lancée depuis chaque extrémité de la piste à tour de rôle, par série de 6 balles.

17.2. Début d'une série

Une série débute quand le lanceur commence sa course d'élan pour la première balle de la série; ou, s'il n'a pas de course d'élan, la série débute avec l'action de service de la première balle.

17.3. Validité des balles

17.3.1 Une balle ne compte pas comme l'une des 6 balles de la série si elle n'a pas été lancée, même si, sans que la balle ne soit servie, un batteur peut être éliminé selon la Loi 41.16 (Le non-frappeur quitte sa base prématurément) ou tout autre incident puisse se produire.

17.3.2 Une balle lancée par le lanceur ne compte pas comme l'une des 6 balles de la série:

17.3.2.1 Si elle est annoncée Balle Morte, ou considérée comme Morte, avant que le frappeur n'ait eu l'opportunité de la jouer. Voir la Loi 20.6 (Balle Morte ; balle considérée comme faisant partie de la série).

17.3.2.2 Si elle est annoncée Balle Morte selon les dispositions de la Loi 20.4.2.6. Voir également les dispositions spécifiques de la Loi 20.4.2.5 (Arbitre annonçant et signalant Balle Morte).

17.3.2.3 S'il s'agit d'une Faute. Voir la Loi 21 (Faute).

17.3.2.4 S'il s'agit d'une Balle Injouable. Voir la Loi 22 (Balle Injouable).

17.3.2.5 Lorsqu'une des Lois suivantes est invoquée : 24.4 (Joueur rentrant sur le terrain sans autorisation), 28.2 (Arrêt de la balle), 41.4 (Tentative volontaire de distraire le frappeur) ou 41.5 (Distraction, duperie ou obstruction volontaire des batteurs).

17.3.3 Toute balle lancée autre que celles indiquées en alinéas 17.3.1 et 17.3.2 ci-dessus est considérée comme balle valable. Seules les balles valables comptent comme balles de la série.

17.4. Annonce SÉRIE

Après que 6 balles ont été lancées valablement et quand la balle devient Morte, l'arbitre annonce SÉRIE avant de quitter le guichet. Voir également la Loi 20.3 (Annonce SÉRIE ou ARRÊT).

17.5. Mauvais comptage de la part de l'arbitre

17.5.1 Si l'arbitre compte mal le nombre de balles valables, la série ainsi comptée est néanmoins entérinée.

17.5.2 Si, suite à une erreur de comptage, l'arbitre laisse la série continuer au-delà des 6 balles valables, il peut ensuite annoncer SÉRIE quand la balle devient Morte après n'importe quel lancer, même si ce lancer n'est pas valable.

17.6. Lanceur qui change de côté

Un lanceur peut changer de côté autant de fois qu'il le souhaite, à condition de ne pas effectuer deux séries de suite, ni lancer une partie de deux séries consécutives, au cours de la même manche.

17.7. Lanceur qui termine une série

17.7.1 Hormis en fin de manche, un lanceur doit terminer la série en cours, sauf s'il est blessé ou suspendu selon les dispositions de ces Lois.

17.7.2 Si pour une raison quelconque, autre que l'arrivée de la fin d'une manche, une série reste inachevée au début d'un intervalle ou d'une interruption, elle est complétée à la reprise du jeu.

17.8. Lanceur blessé ou suspendu au cours d'une série

Si pour une raison quelconque un lanceur est blessé pendant sa course d'élan pour la première balle de la série, ou est blessé ou suspendu au cours d'une série, l'arbitre annonce et signale Balle Morte. Un autre lanceur termine la série du même côté, à condition qu'il ne lance pas ainsi deux séries de suite, ni qu'il ne lance une partie de deux séries consécutives, au cours de cette même manche.

LOI 18 LES COURSES

18.1. La course

Le score s'exprime en nombre de courses. Une course est marquée

18.1.1 Chaque fois que les batteurs, à tout moment que la balle est en jeu, se croisent et gagnent la base opposée.

18.1.2 Si la balle sort du terrain. Voir la Loi 19 (La Touche).

18.1.3 Si des courses de pénalité sont attribuées. Voir alinéa 18.6 ci-dessous.

18.2. Course annulée

Nonobstant toute disposition présentée ailleurs dans ces Lois, la validité des courses ou l'imposition de pénalités est susceptible à toute condition qui peut mener à l'annulation de courses ou la non-attribution de courses de pénalité.

Quand une course est annulée, reste en vigueur toute pénalité d'une course attribuée suite à une Faute ou une Balle Injouable ainsi que toute pénalité de 5 courses (sauf les courses de pénalité imposées sous la loi 28.3 (Casques de protection des chasseurs)).

18.3. Course tronquée

18.3.1 Une course est tronquée si un batteur n'atteint pas la base opposée avant de se retourner pour démarrer une course supplémentaire.

18.3.2 Bien qu'une course tronquée raccourcisse la course suivante, cette dernière, dûment accomplie, est accordée. Ainsi, un frappeur qui part de devant sa ligne de pied pour sa première course peut le faire sans pénalité.

18.4. Course tronquée involontaire

Sauf dans les cas décrits à l'alinéa 18.5 ci-dessous :

18.4.1 Si l'un ou l'autre batteur effectue une course tronquée, l'arbitre concerné doit, sauf si une touche est marquée, signaler et annoncer Course Tronquée dès que la balle devient Morte. Cette course n'est pas enregistrée.

18.4.2 Si, après qu'un ou les deux batteurs effectue une course tronquée, une touche est marquée, l'arbitre concerné ne tient pas compte de la course tronquée et il n'annonce ni ne signale Course Tronquée.

18.4.3 Si les deux batteurs effectuent simultanément une course tronquée, une seule course est invalidée.

18.4.4 Si plus d'une course est tronquée alors, sous réserve des alinéas 18.4.2 et 18.4.3 ci-dessus, aucune des courses ainsi signalées n'est pas enregistrée.

18.4.5 S'il y a plus d'une course tronquée, l'arbitre doit informer les scoreurs du nombre de courses valides à enregistrer.

18.5. Course tronquée intentionnelle

18.5.1 Si l'un ou l'autre arbitre considère que l'un ou les deux batteurs a délibérément effectué une course tronquée, l'arbitre concerné doit, quand la balle est devenue Morte, annoncer et signaler Course Tronquée, informer l'autre arbitre de ce qui s'est produit et appliquer l'alinéa 18.5.2.

18.5.2 L'arbitre côté lanceur doit :

- annuler toute course en faveur de l'équipe à la batte provenant de ce lancer
- renvoyer tout batteur non-éliminé à sa base d'origine
- signaler Faute ou Balle Injouable, le cas échéant
- attribuer 5 courses de pénalité à l'équipe à la chasse
- attribuer toute autre pénalité de 5 courses de pénalité qui s'impose, sauf les courses de pénalité de la Loi 28.3 (Casquettes de protection des chasseurs)
- informer les scoreurs du nombre de courses à enregistrer
- informer le capitaine de l'équipe de chasse et, dès que possible, le capitaine de l'équipe à la batte des raisons pour cette action.

18.5.3 Dès que possible après la fin de la partie les deux arbitres préparent ensemble un rapport sur l'incident à l'intention du responsable de l'équipe fautive ainsi qu'à toute autorité officielle ayant juridiction sur la partie, qui prennent toute action disciplinaire jugée nécessaire contre le capitaine, contre tout autre individu impliqué et, le cas échéant, contre l'équipe concernée.

18.6. Courses de pénalité

Des courses de pénalité sont attribuées selon l'alinéa 18.5 ci-dessus, et selon les Lois 21 (Faute), 22 (Balle Injouable), 24.4 (Joueur rentrant sur le terrain sans autorisation), 26.4 (S'entraîner sur le terrain : Pénalités pour contravention), 28.2 (Arrêt de la balle), 28.3 (Casques de protection des chasseurs), 41 (Jeu Déloyal) et 42 (Le comportement des joueurs).

Il y a toutefois des limitations sur l'attribution de courses de pénalité qui sont décrites en 23.3 (Le Ricochet n'est pas accordé), 25.7 (Contraintes imposées au coureur d'un frappeur), 28.3 (Casques de protection des chasseurs) et 34 (Balle Doublée).

18.7. Courses marquées pour une touche

Des courses sont marquées pour une touche selon la Loi 19 (La Touche).

18.8. Courses marquées quand un batteur est éliminé

Lors de l'élimination de l'un ou l'autre batteur toutes les courses de pénalité attribuées à l'une ou l'autre équipe sont maintenues. Aucune autre course n'est marquée à la faveur de l'équipe à la batte, sauf dans les cas suivants.

18.8.1 Si le batteur est éliminé pour Obstruction d'un Chasseur, toutes les courses achevées avant l'élimination sont également accordées à l'équipe à la batte. Cependant, si l'obstruction empêchait un arrêt de volée, aucune course autre que des pénalités n'est accordée à l'équipe à la batte.

18.8.2 Si le batteur est éliminé pour Hors Jeu, toutes les courses achevées avant que le guichet ne soit brisé sont également accordées à l'équipe à la batte. Cependant, dans le cas d'un frappeur assisté d'un coureur éliminé pour Hors Jeu selon la Loi 25.6.5 (Élimination et comportement d'un batteur et de son coureur), aucune course achevée par le coureur et l'autre batteur n'est accordée.

18.9. Courses marquées lors d'une Balle Morte autrement que lors de l'élimination d'un batteur

Quand la balle devient Morte pour toute raison autre que l'élimination d'un batteur, ou si elle est annoncée Morte par un arbitre, sauf disposition contraire prévue par les Lois, toutes courses de pénalité attribuées à l'une ou l'autre équipe sont marquées. À noter cependant les conditions des Lois 23.3 (Le Ricochet n'est pas accordé) et 28.3 (Casques de protection des chasseurs).

L'équipe à la batte est également créditée de :

- toute course complétée par les batteurs avant l'incident ou l'annonce de Balle Morte
- la course en cours, si les batteurs se sont déjà croisés au moment de l'incident ou l'annonce de Balle Morte. A noter en particulier, toutefois, les termes de la Loi 41.5.8 (Distraction, duperie ou obstruction volontaire des batteurs).

18.10. Attribution des courses marquées

Sauf indication contraire ailleurs dans les Lois,

18.10.1 Si la balle est frappée avec la batte, toutes les courses ainsi marquées par l'équipe à la batte sont créditées au frappeur, sauf dans les cas suivants

- si 5 courses de pénalité sont attribuées elles sont enregistrées comme Courses de Pénalité
- la pénalité d'une course pour Faute est enregistrée comme Course Diverse.

18.10.2 Si la balle n'est pas frappée par la batte, les courses sont enregistrées comme Courses de Pénalité, Percées, Ricochets, Fautes ou Balles Injouables, le cas échéant. Dans le cas d'une Faute qui donne lieu à des Percées ou des Ricochets, seule la pénalité d'une course pour Faute est enregistrée comme tel ; et les autres courses comme Percée ou Ricochet, le cas échéant.

18.10.3 Sont comptabilisées contre le lanceur toutes les courses qui sont marquées

- par le frappeur
- pour la pénalité d'une Faute
- pour la pénalité d'une Balle Injouable.

18.11. Un batteur regagne sa base d'origine

18.11.1 Quand le frappeur est éliminé selon une des circonstances de 18.11.1.1 à 18.11.1.6 ci-dessous, le batteur non éliminé doit regagner sa base d'origine.

18.11.1.1 Élimination selon 25.6.4 ou 25.6.5 (Élimination et comportement d'un batteur et de son coureur).

18.11.1.2 Brisé.

18.11.1.3 Délogé.

18.11.1.4 Balle Doublée.

18.11.1.5 Jambe Devant Guichet.

18.11.1.6 Auto-Élimination.

18.11.2 Les batteurs regagnent leur base d'origine uniquement dans les cas suivants :

18.11.2.1 Une touche est marquée.

18.11.2.2 Des courses sont annulées pour une raison quelconque.

18.11.2.3 Les batteurs décident d'ainsi faire selon les conditions de la Loi 41.5 (Distraction, duperie ou obstruction volontaire des batteurs).

18.12. Un batteur regagne la base d'où il est parti

18.12.1 Quand un batteur est éliminé selon un des alinéas 18.12.1.1 à 18.12.1.3 ci-dessous, le batteur non-éliminé doit regagner la base qu'il vient de quitter, mais seulement si les batteurs ne se sont pas déjà croisés au moment de l'incident donnant lieu à l'élimination. Par contre, dans le cas où des courses sont à annuler, le batteur non-éliminé doit regagner sa base d'origine.

18.12.1.1 Arrêt de volée.

18.12.1.2 Obstruction d'un chasseur.

18.12.1.3 Hors Jeu dans des circonstances autres que celles décrites en 25.6.4 ou 25.6.5 (Élimination et comportement d'un batteur et de son coureur).

18.12.2 Si, pendant qu'une course est en cours, la balle devient Morte pour toute raison autre que l'élimination d'un batteur, les batteurs doivent regagner les bases qu'ils viennent de quitter, mais uniquement s'ils ne sont pas déjà croisés au moment où la balle est devenue Morte. Par contre, dans le cas où une des conditions de 18.11.2.1 à 18.11.2.3 s'applique, les batteurs doivent regagner leurs bases d'origine.

LOI 19 LA TOUCHE

19.1. Fixer les limites du terrain

19.1.1 Avant le tirage au sort, les arbitres se mettent d'accord pour fixer les limites du terrain pour la durée de la partie. Voir la Loi 2.3.1.4 (Consultations avec les capitaines).

19.1.2 La touche doit être définie de telle façon qu'aucune partie d'un écran ne soit à l'intérieur du terrain de jeu, à tout moment de la partie.

19.2. Définition et marquage de la touche

19.2.1 Si possible, la touche est indiquée par une ligne blanche continue ou par un objet en contact avec le sol.

19.2.2 Si la touche est indiquée par une ligne blanche,

19.2.2.1 le bord de la ligne le plus proche de la piste est considéré comme la limite de la touche

19.2.2.2 tout objet tel drapeau, poteau ou barrière dont le seul objet est de mettre en évidence la ligne marquée par terre, doit être placé à l'extérieur de la ligne, et il ne sert pas, de lui-même, comme ligne de touche.

19.2.3 Si la touche est indiquée par un objet en contact avec le sol, la limite de la touche est la base de l'objet la plus proche de la piste.

19.2.4 S'il n'y a ni ligne blanche ni objets pour offrir un bornage continu, il est permis d'utiliser des objets tels drapeaux, poteaux ou barrières pour indiquer des points spécifiques le long de la limite du terrain.

Ainsi la touche est considérée comme la ligne droite imaginaire entre deux points de marquage adjacents.

19.2.5 Une touche qui ne peut pas être identifiée suivant les alinéas 19.2.2, 19.2.3 ou 19.2.4 ci-dessus sera définie par les arbitres avant le tirage au sort.

19.2.6 Aucun obstacle se trouvant à l'intérieur du terrain de jeu, sauf pour la situation décrite en 19.2.7 ci-dessous, n'est considéré comme une borne de touche, sauf décision préalable de la part des arbitres avant le tirage au sort. Voir la Loi 2.3.1.4 (Consultations avec les capitaines).

19.2.7 Une personne ou un animal rentrant sur le terrain pendant que la balle est en jeu n'est pas considéré comme une borne de touche sauf décision contraire de la part des arbitres au moment où la balle touche la personne ou l'animal. Les arbitres doivent prendre une nouvelle décision à chaque fois qu'un tel incident se produit.

19.3. Restaurer les limites du terrain

Si un objet solide utilisé pour définir la touche est déplacé pour quelque raison que ce soit pendant le jeu, alors

19.3.1 la touche elle-même n'est pas pourtant déplacée

19.3.2 l'objet doit être remis à sa place d'origine dès que possible ; si la balle est en jeu, il faut attendre qu'elle devienne Morte.

19.3.3 si une partie d'une barrière ou autre balise est rentrée sur le terrain de jeu, cette partie doit être enlevée du terrain de jeu dès que possible ; si la balle est en jeu, il faut attendre qu'elle devienne Morte.

19.4. Balle atterrie au-delà de la touche

19.4.1 Une balle en jeu est considérée comme atterrie au-delà de la touche si elle rentre en contact avec :

- la ligne de la touche ou un objet quelconque utilisé aux fins d'indiquer la touche
- ou le sol au-delà de la touche
- ou tout objet lui-même atterri au-delà de la touche.

19.4.2 Une balle en jeu est considérée comme atterrie au-delà de la touche :

- si un chasseur, lui-même atterri au-delà de la touche selon alinéa 19.5 ci-dessous, rentre en contact avec la balle
- ou si un chasseur, ayant attrapé la balle à l'intérieur du terrain de jeu, atterrit ensuite au-delà de la touche, toujours en contact avec la balle mais sans avoir complété l'arrêt de volée.

19.5. Chasseur atterri au-delà de la touche

19.5.1 Un chasseur est considéré comme atterri au-delà de la touche si une part quelconque de son corps rentre en contact avec n'importe lequel des suivants :

- la ligne de touche ou tout objet qui sert à indiquer la touche
- le sol au-delà de la touche
- tout objet qui se trouve en contact avec le sol au-delà de la touche

- un autre chasseur lui-même atterri au-delà de la touche, si l'arbitre estime que l'un ou l'autre des chasseurs avait l'intention que le contact leur aide à récupérer la balle.

19.5.2 Un chasseur qui n'est pas en contact avec le sol est pourtant considéré comme atterri au-delà de la touche si, avant de toucher la balle, son ultime contact avec le sol après que la balle soit servie par le lanceur n'était pas entièrement à l'intérieur du terrain.

19.6. Courses accordées pour une touche

19.6.1 Avant le tirage au sort, les arbitres se mettent d'accord avec les deux capitaines sur le nombre de courses à accorder pour les touches. En fixant ce nombre, les arbitres tiennent compte de la pratique habituelle au stade.

19.6.2 Sauf accord contraire suivant l'alinéa 19.6.1 ci-dessus, 6 courses sont accordées pour une Touche 6 ; et 4 courses pour une Touche 4. Voir également 19.7 ci-dessous.

19.7. Courses marquées pour une touche

19.7.1 Une Touche 6 est marquée uniquement si la balle:

- atterrit directement au-delà de la touche sans avoir été en contact avec le sol à l'intérieur du terrain de jeu
- et si elle est frappée par la batte.

Ce score s'applique même quand la balle a été en contact avec un chasseur.

19.7.2 Une Touche 4 est marquée si une balle, atterrie au-delà de la touche

- frappée par la batte ou pas, a préalablement été en contact avec le sol à l'intérieur du terrain de jeu
- ou n'a pas été frappée par la batte.

19.7.3 Sauf dans les circonstances décrites à l'alinéa 19.8 ci-dessous, quand une touche est marquée, l'équipe à la batte est accordée le nombre de courses le plus important entre

19.7.3.1 les courses accordées à la touche

19.7.3.2 le nombre de courses effectuées par les batteurs, y compris la course en cours si les batteurs se sont croisés avant le passage de la balle en touche.

19.7.4 Quand le nombre de courses selon l'alinéa 19.7.3.2 ci-dessus est supérieur au nombre de courses de la touche, celui-ci remplace la touche pour l'application de la Loi 18.12.2 (Un batteur regagne la base d'où il est parti).

19.7.5 L'attribution des courses de pénalité à l'une ou l'autre des équipes n'est pas modifiée suite à une touche.

19.8. Relance qui échappe aux chasseurs ou action délibérée de la part d'un chasseur

Si la touche résulte d'une relance qui échappe aux chasseurs ou d'une action délibérée d'un chasseur, les courses suivantes sont marquées :

- toutes les courses de pénalité attribuées à l'une ou l'autre des équipes
- plus le nombre de courses pour la touche
- plus les courses effectuées par les batteurs, ainsi que la course en cours si les batteurs se sont déjà croisés au moment de la relance ou autre action.

La Loi 18.12.2 (Un batteur regagne la base d'où il est parti) s'applique à partir du moment de la relance ou autre action.

LOI 20 BALLE MORTE

20.1. La balle est Morte

20.1.1 La balle devient Morte dès que

20.1.1.1 elle repose d'une façon définitive dans les mains du gardien de guichet ou du lanceur.

20.1.1.2 elle sort en touche. Voir la Loi 19.7 (Courses marquées pour une touche).

20.1.1.3 un batteur est éliminé. La balle est considérée Morte dès l'instant de l'incident qui donne lieu à l'élimination.

20.1.1.4 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.

20.1.1.5 jouée ou non, elle se loge dans l'habillement ou l'équipement d'un batteur, ou dans l'habillement d'un arbitre.

20.1.1.6 selon les Lois 24.4 (Joueur rentrant sur le terrain sans autorisation) ou 28.2 (Arrêt de la balle) il y a une action qui donne lieu à l'attribution de courses de pénalité. La balle ne compte pas dans la série.

20.1.1.7 il y a une effraction de la Loi 28.3 (Casques de protection des chasseurs).

20.1.1.8 la partie est terminée dans l'une des manières décrites en la Loi 12.9 (Fin de la partie).

20.1.2 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.

20.2. Balle au repos

Seul l'arbitre peut décider quand la balle est au repos.

20.3. Annonce SÉRIE ou ARRÊT

Ni l'annonce SÉRIE (Voir la Loi 17.4) ni l'annonce ARRÊT (Voir la Loi 12.2) n'est effectuée avant que la balle ne devienne Morte, soit selon l'alinéa 20.1 ci-dessus ou l'alinéa 20.4 ci-dessous.

20.4. Arbitre annonçant et signalant Balle Morte

20.4.1 Quand la balle est devenue Morte selon l'alinéa 20.1 ci-dessus, l'arbitre côté lanceur peut annoncer et signaler Balle Morte s'il est nécessaire d'en informer les joueurs.

20.4.2 L'un ou l'autre des arbitres doit annoncer Balle Morte quand

20.4.2.1 l'arbitre intervient en cas de jeu déloyal.

20.4.2.2 un joueur ou un arbitre semble être gravement blessé.

20.4.2.3 l'arbitre quitte sa position habituelle pour consultation.

20.4.2.4 l'un ou les deux témoins du guichet du frappeur tombent avant que le frappeur n'ait la possibilité de jouer la balle.

20.4.2.5 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 de la série.

20.4.2.6 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 ou d'ailleurs. Voir également l'alinéa

20.4.2.7 ci-dessous. La balle ne compte pas comme l'une des balles de la série.

20.4.2.7 il y a une tentative volontaire de distraire selon les Lois 41.4 (Tentative volontaire de distraire le frappeur) ou 41.5 (Distraction, duperie ou obstruction volontaire du frappeur). La balle ne compte pas comme l'une des balles de la série.

20.4.2.8 le lanceur laisse tomber la balle involontairement avant le service.

20.4.2.9 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 selon la Loi 41.16 (Le non-frappeur quitte sa base prématurément).

20.4.2.10 l'arbitre considère que la balle en jeu ne peut être récupérée.

20.4.2.11 l'arbitre est obligé de faire ainsi suivant la disposition de Lois qui ne sont pas spécifiées ci-dessus.

20.5. 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.

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

20.6.1 Quand une balle servie est annoncée Morte ou est considérée comme telle, alors, sauf dans les circonstances de l'alinéa 20.6.2 ci-dessous

20.6.1.1 elle ne compte pas comme une balle de la série si le frappeur n'a pas eu l'opportunité de la jouer.

20.6.1.2 sauf en cas de Faute ou Balle Injouable, elle est considérée comme balle valable si le frappeur a eu l'opportunité de la jouer, et sauf selon alinéa 20.4.2.6 ci-dessus et les Lois 24.4 (Joueur rentrant sur le terrain sans autorisation), 28.2 (Arrêt de la balle), 41.4 (Tentative volontaire de distraire le frappeur) et 41.5 (Distraction, duperie ou obstruction volontaire des batteurs).

20.6.2 Selon l'alinéa 20.4.2.5 ci-dessus, la balle ne compte pas dans la série que si les deux conditions de ne pas avoir tenté de jouer la balle et ne pas avoir de raison valable pour être prêt soient satisfaites. Sinon, la balle est valable.

LOI 21 FAUTE

21.1. Mode de service

21.1.1 L'arbitre s'informe sur l'intention du lanceur de se servir de la main droite ou de la main gauche et de quel côté du guichet (au-dessus ou autour) il va lancer, et il en informe le frappeur.

Il s'agit de jeu déloyal si le lanceur ne prévient pas l'arbitre d'un changement de mode de service. Dans un tel cas, l'arbitre annonce et signale Faute.

21.1.2 Le service à la cuillère est interdit, sauf par accord spécifique avant le début de la partie.

21.2. Service valide – le bras

Afin qu'un mouvement du bras soit adjugé valide, la balle ne doit pas être jetée.

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, à partir de ce moment 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.

Bien que ce soit l'arbitre côté frappeur qui porte la responsabilité principale de valider un lancer à cet égard, cette Loi n'interdit pas à l'arbitre côté lanceur d'annoncer et de signaler Faute s'il considère que la balle a été jetée.

21.3. Balle jetée ou service à la cuillère – action de la part des arbitres

21.3.1 Si, après la rentrée du lanceur dans sa foulée de service, c'est l'avis de l'un ou de l'autre des arbitres que la balle a été jetée ou, sauf accord préalable selon 21.1.2 ci-dessus, qu'il s'agit d'un service à la cuillère, l'arbitre doit annoncer et signaler Faute et, une fois la balle Morte, informer l'autre arbitre de la raison pour l'annonce.

L'arbitre coté lanceur doit ensuite :

- 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.
- informer le capitaine de l'équipe à la chasse de la raison pour cette annonce
- informer les batteurs au guichet de ce qui s'est produit.

21.3.2 Si l'un ou l'autre des arbitres considère que, dans cette même manche, un second service est jeté par le même lanceur ou, sauf accord préalable selon 21.1.2 ci-dessus, qu'il s'agit d'un service à la cuillère, l'arbitre annonce et signale Faute et, une fois la balle Morte, il informe l'autre arbitre de la raison pour l'annonce.

L'arbitre coté lanceur doit ensuite :

- ordonner au capitaine de l'équipe à la chasse de retirer le lanceur immédiatement. La série en cours doit être complétée, le cas échéant, par quelqu'un qui n'avait pas lancé la série précédente et qui par conséquent n'a pas le droit de lancer la suivante. Le lanceur retiré n'a plus le droit de lancer durant la manche en cours.
- informer les batteurs et, dès que possible, le capitaine de l'équipe à la batte, de ce qui s'est produit.

21.3.3 Dès que possible après la fin de la partie, les deux arbitres préparent ensemble un rapport à l'intention du responsable de l'équipe fautive ainsi qu'à toute autorité officielle, qui prennent toute action disciplinaire nécessaire contre le capitaine, contre tout autre individu impliqué et, le cas échéant, contre l'équipe concernée.

21.4. 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 d'entrer dans sa foulée de service, l'un ou l'autre des arbitres annonce et signale Faute. Voir la Loi 41.17 (Batteurs qui volent une course).

Cependant, la procédure indiquée à l'alinéa 21.3 ci-dessus (premier et unique avertissement, action contre le lanceur et préparation de rapport) ne s'applique pas.

21.5 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

21.5.1 le pied arrière du lanceur tombe à l'intérieur de la ligne de côté du côté de son approche au guichet, mais sans toucher cette ligne

21.5.2 le pied avant du lanceur tombe avec une partie du pied, soit atterrie soit levée

- sur le même côté de la ligne imaginaire tracée entre les piquets centraux que celui défini en alinéa 21.5.1 ci-dessus, et
- derrière la ligne de pied.

Si l'arbitre coté lanceur n'est pas satisfait du fait que toutes ces trois conditions sont respectées, il annonce et signale Faute. Voir la Loi 41.8 (Lancer volontaire d'une Faute-Pied Avant).

21.6. Lanceur qui casse le guichet du non-frappeur

L'un ou l'autre des arbitres doit annoncer et signaler Faute si, autrement que lors d'une tentative d'éliminer le non-frappeur pour Hors Jeu selon la Loi 41.16 (Le non-frappeur quitte sa base prématurément), le lanceur casse le guichet du non-frappeur après que la balle soit rentrée en jeu mais avant d'achever le premier pas après la foulée de service.

Cette procédure s'applique également dans le cas où le vêtement du lanceur ou tout autre objet lui appartenant tombe sur le guichet et le casse. Voir Annexe A.12. Les Lois 20.4.2.8, 20.4.2.9 (Arbitre annonçant et signalant Balle Morte) et 21.12 s'appliquent.

21.7. Balle lancée avec plus d'un rebond, roulant sur le sol ou rebond hors la piste

L'arbitre annonce et signale Faute si une balle, lancée correctement et sans avoir touché la batte ou le corps du frappeur :

- rebondit plus d'une seule fois ou roule sur le sol avant d'atteindre la ligne de guichet du frappeur ou
- rebondit entièrement ou partiellement hors la piste, telle que définie en la Loi 6.1 (Dimensions de la piste), avant d'atteindre la ligne de pied du frappeur. Si la partie se joue sur une piste artificielle, cette règle s'applique à toute balle qui rebondit entièrement ou partiellement hors la surface artificielle.

21.8. Balle qui s'arrête 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 doit annoncer et signaler Faute et immédiatement annoncer et signaler Balle Morte.

21.9. Chasseur qui intercepte un service

Si, sauf dans la situation décrite par la Loi 27.3 (Position du gardien de guichet), une balle, lancée par le lanceur, touche une part de la personne d'un chasseur avant soit d'entrer en contact avec la batte ou la personne du frappeur soit de dépasser les guichets du frappeur, l'arbitre doit annoncer et signaler Faute et immédiatement annoncer et signaler Balle Morte.

21.10. Balle qui rebondit au-dessus de la tête du frappeur

L'arbitre doit annoncer et signaler Faute dans le cas de tout service qui, après rebond, passe ou serait passé au-dessus de la tête du frappeur s'il se tient debout à la ligne de pied.

21.11. Annonce de Faute pour infraction d'autres Lois

Outre les cas présentés ci-dessus, Faute est annoncée et signalée comme prévu par les Lois suivantes :

- 27.3 - Position du gardien de guichet
- Loi 28.4 - Limitation des chasseurs côté fermé
- Loi 28.5 - Chasseurs ne doivent pas s'empiéter sur la piste
- Loi 41.6 - Lancer dangereux et déloyal de balles à rebond court
- Loi 41.7 - Lancer dangereux et déloyal de balles sans rebond
- Loi 41.8 - Lancer volontaire d'une Faute-Pied Avant

21.12. Révocation d'une annonce de Faute

Un arbitre doit annuler son annonce de Faute si Balle Morte est annoncée selon les Lois 20.4.2.4 à 20.4.2.9 (Arbitre annonçant et signalant Balle Morte).

21.13. Faute plus importante que Balle Injouable

A tout moment, une annonce de Faute prend priorité sur l'annonce d'une Balle Injouable. Voir la Loi 22.1 (Juger une Balle Injouable) et 22.2 (Annonce et signal d'une Balle Injouable).

21.14. Balle n'est pas Morte

La balle ne devient pas Morte lors de l'annonce de Faute.

21.15. Pénalité pour Faute

Une pénalité d'une course est attribuée immédiatement lors d'une annonce de Faute. Sauf révocation de la Faute, la pénalité s'applique même si un batteur est éliminé.

Elle est ajoutée à toutes autres courses marquées, tout nombre de courses de touche et toutes autres courses de pénalité attribuées.

21.16. Courses résultant d'une Faute – méthode de notation

La pénalité d'une course qui résulte d'une Faute est enregistrée en tant que Course Diverse-Faute, comptabilisée contre le lanceur. Si d'autres courses de pénalité ont été attribuées à l'une ou l'autre des équipes elles sont enregistrés selon la Loi 41.18 (Courses de pénalité). Toutes les courses achevées par les batteurs, ou résultant d'une touche, sont rajoutées au total du frappeur si la balle a été frappée par la batte ; sinon, elles sont enregistrées en tant que Percée ou Ricochet, le cas échéant.

21.17. Faute ne compte pas

Une Faute ne compte pas comme une balle de la série. Voir la Loi 17.3 (Validité des balles).

21.18. Élimination sur Faute

Lors de l'annonce de Faute, aucun des batteurs ne peut être éliminé, sauf selon les Lois 34 (Balle Doublée), 37 (Obstruction d'un Chasseur) ou 38 (Hors Jeu).

LOI 22 BALLE INJOUABLE

22.1. Juger une Balle Injouable

22.1.1 Si le lanceur sert une balle, qui n'est pas une Faute, l'arbitre la jugera Injouable si, selon la définition à l'alinéa 22.1.2 ci-dessous, la balle passe hors de portée du frappeur à l'endroit où il se trouve, et si elle aurait également été hors de sa portée s'il était resté à sa position normale de garde.

22.1.2 La balle est jugée comme hors de portée du frappeur sauf si elle est suffisamment près pour être frappée avec la batte en utilisant une frappe normale.

22.2. Annonce et signal d'une Balle Injouable

Si l'arbitre considère qu'un service est Injouable il annonce et signale Balle Injouable dès que la balle dépasse le guichet du frappeur. La balle est, cependant, Injouable à partir du moment où le lanceur rentre dans sa foulée de service, bien que l'annonce ne puisse pas être prononcée avant que la balle ne passe le guichet.

22.3. Annulation d'annonce de Balle Injouable

22.3.1 L'arbitre annule l'annonce de Balle Injouable si, avant que la balle rentre en contact avec un chasseur, il y a un contact entre la balle et la batte ou le corps du frappeur.

22.3.2 L'arbitre annule l'annonce de Balle Injouable si le service est annoncé Faute. Voir la Loi 21.13 (Faute plus importante que Balle Injouable).

22.4. Service n'est pas Injouable

22.4.1 L'arbitre ne doit pas juger un service comme étant Injouable si le frappeur, en se déplaçant, soit fait en sorte que la balle passe hors de portée, tel que défini à l'alinéa 22.1.2 ci-dessus soit met la balle à sa portée suffisamment pour être en mesure de la frapper en utilisant une frappe normale.

22.4.2 L'arbitre ne doit pas juger un service comme étant Injouable si la balle touche la batte ou le corps du batteur, mais uniquement au moment où la balle dépasse le frappeur.

22.5. Balle n'est pas Morte

La balle ne devient pas Morte lors de l'annonce de Balle Injouable.

22.6. Pénalité pour une Balle Injouable

Une pénalité d'une course est attribuée immédiatement à l'annonce de Balle Injouable. Sauf révocation de l'annonce de Balle Injouable (voir alinéa 22.3 ci-dessus), cette pénalité s'applique même si un batteur est éliminé, et elle est ajoutée à toutes les autres courses marquées, à tout nombre de courses de touche et à toutes autres courses de pénalité accordées.

22.7. Courses résultant d'une Balle Injouable – méthode de notation

Toutes les courses achevées par les batteurs ou le nombre de courses d'une touche éventuelle, sont enregistrées en tant que Balles Injouables. A l'exception d'une attribution de 5 courses de pénalité, toutes les courses qui résultent d'une Balle Injouable sont comptabilisées contre le lanceur.

22.8. Balle Injouable ne compte pas

Une Balle Injouable ne compte pas comme une balle de la série. Voir la Loi 17.3 (Validité des balles).

22.9. Élimination sur Balle Injouable

Lors de l'annonce de Balle Injouable, aucun des batteurs ne peut être éliminé sauf selon les Lois 35 (Auto-élimination), 37 (Obstruction d'un Chasseur), 38 (Hors Jeu) ou 39 (Délogé).

LOI 23 PERCÉE ET RICOCHET

23.1. La Percée

Si la balle, lancée par le lanceur, sans être annoncée comme Injouable, dépasse le frappeur sans toucher ni sa batte ni son corps, toute course effectuée par les batteurs de ce service, ou le nombre de courses de touche, est enregistrée en tant que Percée au bénéfice de l'équipe à la batte.

Si Faute a été annoncée, la pénalité d'une course pour Faute est ajoutée.

23.2. Le Ricochet

23.2.1 Si la balle, lancée par le lanceur, touche d'abord le corps du frappeur, des courses sont marquées uniquement si l'arbitre considère que le frappeur a

soit tenté de jouer la balle avec sa batte
soit essayé d'éviter d'être touché par la balle.

23.2.2 Si l'arbitre est satisfait du fait que l'une de ces conditions a été remplie, les courses sont marquées comme suit :

23.2.2.1 S'il y a

soit pas de contact ultérieur avec la batte du frappeur ou avec sa personne

soit uniquement un contact involontaire avec la batte ou la personne du frappeur

les courses achevées par les batteurs, ou le nombre de courses d'une touche éventuelle, sont rajoutées

- au score du frappeur en cas de contact ultérieur avec la batte ou sinon

- à l'équipe à la batte selon l'alinéa 23.2.3 ci-dessous.

23.2.2.2 Si le frappeur effectue une deuxième frappe volontaire et légale, les Lois 34.3 (Balle valablement doublée) et 34.4 (Courses marquées suite à une balle valablement doublée) s'appliquent.

23.2.3 Les courses en 23.2.2.1 ci-dessus, sauf dans les cas où elles sont rajoutées au score du frappeur, sont enregistrées comme Ricochets.

Si Faute a été annoncée, la pénalité d'une course pour Faute est ajoutée.

23.3. Le Ricochet n'est pas accordé

Si l'arbitre considère qu'aucune des conditions de l'alinéa 23.2.1 n'a été remplie, des Ricochets ne sont pas accordés.

Si la balle ne devient pas Morte pour toute autre raison quelconque, l'arbitre doit annoncer et signaler Balle Morte dès que la balle atteint la touche ou dès que la première course est achevée.

Ensuite l'arbitre doit

- annuler la course ou la touche

- renvoyer les batteurs à leur base d'origine

- signaler Faute aux scoreurs, le cas échéant

- attribuer 5 courses de pénalité, le cas échéant, sauf dans le cas des courses de pénalité imposées sous Loi 28.3 (Casques de protection des chasseurs).

LOI 24 ABSENCED'UN CHASSEUR ; REMPLAÇANTS

24.1. Remplaçants

24.1.1 Les arbitres peuvent autoriser un remplaçant pour un chasseur

24.1.1.1 s'ils constatent qu'un joueur s'est blessé ou est souffrant et que cela s'est produit pendant la partie, ou

24.1.1.2 pour toute autre raison qui leur semble valable.

Dans tout autre cas de figure, un remplaçant n'est pas autorisé.

24.1.2 Un remplaçant ne peut ni lancer ni évoluer comme capitaine mais peut, uniquement avec l'accord préalable des arbitres, évoluer comme gardien de guichet. Voir quand même Loi 42.7.1 (Points supplémentaires au sujet des infractions de Niveaux 3 et 4).

24.1.3 Un joueur figurant sur la liste de l'équipe peut lancer ou chasser même s'il a déjà eu un remplaçant agissant pour lui, sous réserve de 24.2, 24.3 et la Loi 42.4 (Infractions Niveau 3 : Définition et actions de la part des arbitres).

24.2. Chasseur absent ou qui sort du terrain

24.2.1 Un joueur, agissant en tant que chasseur, qui franchit momentanément la ligne de touche ne s'absente pas et dans le cadre de cette Loi n'a pas quitté le terrain de jeu.

24.2.2 Si un chasseur ne se présente pas sur le terrain soit en début de partie soit à tout autre moment du match, ou s'il quitte le terrain en cours de jeu,

24.2.2.1 un des arbitres doit être informé de la raison de son absence.

24.2.2.2 il ne doit pas rentrer sur le terrain au cours d'une séance d'une manche sans l'autorisation de l'arbitre. Voir 24.4. L'arbitre donne son autorisation dès que possible.

24.2.2.3 il ne peut lancer à son retour qu'après avoir été présent sur le terrain pendant une période connue comme Temps d'Absence telle que décrite en alinéas 24.2.3 à 24.2.7 et 24.3.

24.2.3 Le Temps d'Absence non purgé est limité à 90 minutes.

24.2.4 Si un joueur quitte le terrain avant de purger tout son Temps d'Absence, le solde est reporté comme Temps d'Absence non purgé.

24.2.5 Un joueur ne peut lancer avant que tout son Temps d'Absence ne soit purgé. Lors de chaque absence du terrain, la durée du temps de jeu pendant laquelle il est absent est ajoutée à tout Temps d'Absence non purgé, sous réserve de l'alinéa 24.2.3.

24.2.6 Lors d'une interruption imprévue, sa durée est déduite du Temps d'Absence à purger, pourvu que

24.2.6.1 le chasseur qui était sur le terrain au début de l'interruption rentre sur le terrain lors de la reprise du jeu, ou si son équipe est désormais à la batte.

24.2.6.2 le chasseur qui n'était pas sur le terrain au début de l'interruption informe l'arbitre qu'il est désormais capable de jouer et rentre sur le terrain lors de la reprise du jeu, ou si son équipe est désormais à la batte. La période entre le début de l'interruption et la notification à l'arbitre n'est pas déduite du Temps d'Absence à purger.

24.2.7 Tout Temps d'Absence non purgé est reporté aux journées et manches suivantes de la partie, le cas échéant.

24.2.8 Dans le cas d'un chasseur qui est coupable d'une infraction Niveau 3 (Voir la Loi 42.4 (Infractions Niveau 3 : Définition et actions de la part des arbitres)), le temps qu'il passe hors du terrain à cause de l'exclusion n'est pas ajouté au Temps d'Absence non purgé s'il rentre sur le terrain une fois la période d'exclusion terminée.

24.2.9 Dans le cas d'un remplaçant qui est coupable d'une infraction Niveau 3 (Voir la Loi 42.4 (Infractions Niveau 3 : Définition et actions de la part des arbitres)):

24.2.9.1 Le temps qu'il passe hors du terrain à cause de l'exclusion n'est pas ajouté au Temps d'Absence non purgé si le joueur nommé rentre sur le terrain à la fin de la période d'exclusion. Cependant, le temps passé hors du terrain avant l'infraction à l'origine de l'exclusion reste comme Temps d'Absence non purgé, sous réserve de l'alinéa 24.2.3.

24.2.9.2 Si le joueur nommé ne rentre pas sur le terrain à la fin de la période d'exclusion, la période entière de son absence est traitée comme Temps d'Absence, dans la limite de 90 minutes.

24.3. Temps d'Absence non imposé

Un joueur nommé qui s'absente n'encourt aucun Temps d'Absence

24.3.1 s'il a reçu un coup externe pendant la partie et par la suite a été contraint soit de quitter le terrain soit de ne pas pouvoir rentrer sur le terrain.

24.3.2 si les arbitres jugent que le joueur s'est absenté ou a quitté le terrain pour toute autre raison parfaitement admissible, sauf un malaise ou blessure interne.

24.4. Joueur rentrant sur le terrain sans autorisation

Si un joueur rentre sur le terrain en contravention de l'alinéa 24.2.2 et rentre en contact avec la balle qui est en jeu la balle est déclarée Morte immédiatement.

- L'arbitre attribue 5 courses de pénalité à l'équipe à la batte.

- Les courses marquées par les batteurs sont enregistrées, y compris la course en cours si les batteurs se sont croisés au moment de l'incident.
- La balle ne fait pas partie de la série.
- L'arbitre en informe son collègue, le capitaine de l'équipe à la chasse, les batteurs et, dès que possible, le capitaine de l'équipe à la batte de la raison de cette action.
- Dès que possible après la fin de la partie les deux arbitres préparent ensemble un rapport sur l'incident à l'intention du responsable de l'équipe à la chasse ainsi qu'à toute autorité officielle responsable de la partie, qui prennent toute action jugée appropriée contre le capitaine, contre tout autre individu impliqué et, le cas échéant, contre l'équipe concernée.

LOI 25 TOUR DE FRAPPE D'UN FRAPPEUR ; COUREURS

25.1. Droit d'agir en tant que batteur ou coureur

Seul un joueur qui figure sur la liste présentée lors du tirage au sort a le droit de batter ou d'agir comme coureur ; et, sous réserve des alinéas 25.3 et 25.5.2, il peut le faire même si auparavant il s'était fait remplacer en tant que chasseur.

25.2. Début d'un tour de frappe

Le tour de frappe des deux premiers batteurs, tout comme celui de tout nouveau batteur à la reprise du jeu après l'annonce d'ARRÊT, commence lors de l'annonce de JOUEZ. À tout autre moment de la partie, un batteur est considéré comme ayant commencé son tour de frappe dès qu'il met pied sur le terrain.

25.3. Contraintes sur un batteur qui débute son tour de frappe

25.3.1 Un membre de l'équipe à la batte qui a toujours du Temps d'Absence à purger (voir la Loi 24.2.7 (Chasseur absent ou qui sort du terrain)) ne peut pas batter ni agir comme coureur avant que la totalité de son Temps d'Absence ne soit purgée. Cependant, même si son Temps d'Absence n'est pas complètement purgé, un joueur peut batter à partir du moment où son équipe totalise 5 éliminations.

25.3.2 Le Temps d'Absence d'un membre de l'équipe à la batte est à purger pendant le temps de jeu normal, sous réserve des alinéas 25.3.2.1 et 25.3.2.2.

25.3.2.1 Le temps écoulé pendant qu'un joueur purge une peine d'exclusion suite à une infraction de Niveau 3 (voir la Loi 42.4 (Infractions Niveau 3 : Définition et actions de la part des arbitres)) ne compte pas pour purger son Temps d'Absence.

25.3.2.2 Lors d'une interruption imprévue, à partir du moment où le batteur lui-même informe l'arbitre qu'il est désormais capable de jouer, ce qui reste du temps de l'interruption est déduit du Temps d'Absence à purger.

25.3.3 Si la fin d'une manche arrive avant que tout le Temps d'Absence ne soit purgé, le Temps d'Absence qui reste est reporté aux manches suivantes de la même partie, le cas échéant.

25.4. Batteur qui se retire

25.4.1 Un batteur peut se retirer à tout moment de son tour de frappe lorsque la balle est Morte. Avant d'autoriser la reprise de la partie, les arbitres doivent être informés de la raison du retrait du batteur.

25.4.2 Un batteur qui se retire pour cause de malaise ou de blessure ou pour tout autre cas de force majeure, a le droit de reprendre son tour de frappe. S'il ne reprend pas son tour de frappe pour une raison quelconque il est enregistré comme « Retiré, vaincu ».

25.4.3 Un batteur qui se retire pour une raison autre que celles indiquées en alinéa 25.4.2 ci-dessus ne peut reprendre son tour de frappe qu'avec l'accord du capitaine de l'équipe adverse. Si, ensuite, il ne reprend pas son tour de frappe pour une raison quelconque il est enregistré comme « Retiré, éliminé ».

25.4.4 Un batteur qui s'est retiré et reprend son tour de frappe dans les conditions de 25.4.2 et 25.4.3 ne peut le faire que lors de l'élimination ou du retrait d'un autre batteur.

25.5. Les coureurs

25.5.1 Les arbitres peuvent autoriser un coureur pour un batteur s'ils sont convaincus

25.5.1.1 que le batteur a subi une blessure qui préjudicie sa capacité de courir et

25.5.1.2 que cela s'est produit durant la partie. Dans

tout autre cas de figure un coureur n'est pas autorisé.

25.5.2 Le joueur choisi comme coureur

25.5.2.1 doit figurer sur la liste des joueurs de l'équipe à la batte.

25.5.2.2 doit si possible être quelqu'un qui aura déjà effectué son tour de frappe ; si ce n'est pas possible, dès qu'un batteur éliminé ait la possibilité de devenir le coureur, alors il doit remplacer immédiatement le coureur original.

25.5.2.3 ne peut être changé sauf avec l'accord préalable des arbitres.

25.5.2.4 doit s'équiper de la même protection externe que le batteur pour qui il court et doit porter une batte.

25.5.2.5 ne doit pas avoir à son compte de Temps d'Absence non purgé tel que décrit en la Loi 24.2.7 (Chasseur absent ou qui quitte le terrain).

25.5.3 Le coureur est soumis aux Lois et il est traité comme un batteur sauf en cas de règle spécifique au rôle de coureur. Voir la Loi 30.2 (Définition de la base d'un batteur).

25.6. Élimination et comportement d'un batteur et de son coureur

25.6.1 Un batteur qui dépend d'un coureur est soumis à la pénalité applicable à toute infraction aux Lois effectuée par son coureur, comme s'il avait commis l'infraction lui-même. En particulier, il est éliminé si son coureur enfreint les Lois 37 (Obstruction d'un Chasseur) ou 38 (Hors Jeu).

25.6.2 Quand le batteur qui dépend d'un coureur est le frappeur, il reste soumis aux Lois et est exposé aux pénalités applicables à toute infraction. Cependant dans le cas d'élimination Hors Jeu et Délogé, les règles spécifiques des alinéas 25.6.3, 25.6.4 et 25.6.5 s'appliquent à lui en tant que batteur.

25.6.3 Quand le batteur qui dépend d'un coureur est le frappeur, sa base est toujours côté gardien de guichet.

25.6.4 Si le frappeur qui dépend d'un coureur se tient dans sa base et son coureur est hors de sa propre base côté gardien de guichet au moment où le guichet du coureur est cassé valablement, la Loi 38 (Hors Jeu) s'applique.

25.6.5 Si le frappeur qui dépend d'un coureur est hors de sa propre base et le guichet côté gardien de guichet est cassé valablement, le frappeur est susceptible d'être éliminé selon les Lois 38 (Hors Jeu) ou 39 (Délogé). Si le coureur est également hors de sa propre base côté gardien de guichet, alors c'est uniquement la Loi 38 (Hors Jeu) qui peut s'imposer.

25.6.6 Si le frappeur qui dépend d'un coureur est éliminé selon l'alinéa 25.6.5 ci-dessus, l'arbitre doit

- annuler toutes les courses en faveur de l'équipe à la batte

- renvoyer les batteurs à leurs bases d'origine

- attribuer toute pénalité de 5 courses de pénalité qui s'impose.

25.6.7 Quand un batteur qui dépend d'un coureur n'est pas le frappeur,

25.6.7.1 il reste soumis à la Loi 37 (Obstruction d'un chasseur) mais autrement ne fait pas partie du jeu.

25.6.7.2 il doit se tenir à l'endroit indiqué par l'arbitre côté frappeur afin de ne pas gêner le jeu.

25.6.7.3 il est exposé à toute pénalité exigée par les Lois en cas de jeu déloyal de sa part, nonobstant le fait qu'il ne fait pas partie du jeu (voir l'alinéa 25.6.7.1 ci-dessus).

25.7. Contraintes imposées au coureur d'un frappeur

25.7.1 Si le batteur blessé est le frappeur, dès que la balle rentre en jeu son coureur doit avoir une partie de sa personne ou de sa batte en contact avec le sol derrière la ligne de pied et y rester jusqu'à ce que soit la balle atteigne le frappeur soit la balle dépasse la ligne de pied.

25.7.2 Si l'arbitre côté frappeur considère que le coureur d'un frappeur blessé enfreint cette contrainte alors, si la balle ne devient pas Morte immédiatement, il doit annoncer et signaler Balle Morte dès que la balle dépasse la touche ou dès que la première course soit achevée. Cependant, il retarde son annonce de Balle Morte s'il y a la possibilité d'arrêt de volée.

Ensuite l'arbitre côté lanceur doit

- annuler toutes les courses en faveur de l'équipe à la batte
- renvoyer les batteurs à leurs bases d'origine
- attribuer toute pénalité de 5 courses de pénalité qui s'impose, à part les courses de pénalité de la Loi 28.3 (Casques de protection des chasseurs).

LOI 26 S'ENTRAÎNER SUR LE TERRAIN

26.1. S'entraîner sur la piste ou sur les autres parties du carré

26.1.1 L'entraînement sur la piste est interdit, à n'importe quel moment de chaque journée de la partie.

26.1.2 L'entraînement est interdit sur toute autre partie du carré à n'importe quel moment de chaque journée de la partie, sauf avec l'accord préalable des arbitres.

26.2. S'entraîner sur l'aire de jeu (autre que le carré)

26.2.1 Chaque journée de la partie, toutes formes d'entraînement sont permises sur l'aire de jeu

- avant le début du jeu
- après la fin du jeu
- et pendant les pauses-déjeuner et pauses-goûter ou entre les manches

à condition que les arbitres soient satisfaits du fait que l'entraînement ne cause aucune détérioration importante de l'état de l'aire de jeu.

26.2.2 Après l'annonce JOUEZ et avant l'annonce ARRÊT, l'entraînement est permis sur l'aire de jeu uniquement que si :

- seuls les chasseurs tels que définis en Annexe A.7 y participent
- aucune balle autre que la balle de match ne soit utilisée
- aucun entraînement de lancer n'ait lieu entre le carré et la touche dans le même sens que la piste
- les arbitres soient satisfaits qu'un tel entraînement n'enfreigne ni la Loi 41.3 (La balle – modification de sa condition) ni la Loi 41.9 (Tentative par l'équipe à la chasse de gagner du temps).

26.3. Vérification de course d'élan

Un lanceur a le droit de procéder à la vérification de sa course d'élan à condition que les arbitres soient satisfaits que cela n'enfreigne pas la Loi 41.9 (Tentative par l'équipe à la chasse de gagner du temps) ou la Loi 41.12 (Chasseur qui endommage la piste).

26.4. Pénalités pour contravention

Toute forme d'entraînement est sous le contrôle de la Loi 41.3 (La balle – modification de sa condition), la Loi 41.9 (Tentative par l'équipe à la chasse de gagner du temps) et la Loi 41.12 (Chasseur qui endommage la piste).

26.4.1 S'il y a contravention des alinéas 26.1 ou 26.2, l'arbitre doit

- avertir le joueur concerné qu'un tel entraînement n'est pas permis
- informer l'autre arbitre et, dès que possible, les deux capitaines de la raison pour son action.

26.4.1.1 Si c'est un batteur sur le terrain qui est à l'origine de la contravention, l'arbitre doit informer l'autre batteur ainsi que tout batteur rentrant du fait que l'avertissement est en vigueur et qu'il s'applique à l'équipe du joueur concerné pendant ce qui reste de la partie.

26.4.2 En cas de récidive par tout joueur de la même équipe pendant la partie, l'arbitre doit

- attribuer 5 courses de pénalité à l'autre équipe
- informer l'autre arbitre, les scoreurs et, dès que possible, les deux capitaines et, si l'incident se produit pendant le jeu, informer les batteurs qui sont sur le terrain.

Dès que possible après la fin de la partie les deux arbitres préparent ensemble un rapport sur l'évènement à l'intention du responsable de l'équipe fautive, ainsi qu'à toute autorité officielle ayant juridiction sur la partie, qui prennent toute action disciplinaire jugée nécessaire contre le capitaine, contre tout autre individu impliqué et, le cas échéant, contre l'équipe concernée.

LOI 27 LE GARDIEN DE GUICHET

27.1. L'équipement de protection

Le gardien de guichet est le seul chasseur autorisé à porter gants et jambières externes. S'il en porte, ils sont considérés comme faisant partie de sa personne quant à l'application de la Loi 28.2 (Arrêt de la balle). Si les arbitres considèrent que le gardien, par ses gestes et son positionnement au moment de l'entrée de la balle en jeu, n'est pas en mesure d'assumer son rôle de gardien de guichet, il perd cette autorisation ainsi que le droit d'être reconnu en tant que gardien de guichet dans le cadre des

Lois 28.1 (L'équipement de protection), 28.4 (Limitation du nombre de chasseurs côté fermé), 28.5 (Chasseurs ne doivent pas s'empiéter sur la piste), 33.2 (Balle attrapée valablement) et 39 (Délogé).

27.2. Gants

27.2.1 Si, comme autorisé à l'alinéa 27.1 ci-dessus, le gardien de guichet porte des gants, les doigts ne doivent pas être palmés, à l'exception de la partie entre l'index et le pouce, là où du tissu peut être inséré comme un moyen de soutien.

27.2.2 Si utilisé, ce tissu doit être d'une seule pièce de tissu non élastique qui, même s'il peut avoir une parure extérieure, n'a pas de renforcement ni de plis.

27.2.3 Le bord supérieur du tissu ne doit pas dépasser la ligne droite imaginaire entre le bout du pouce et le bout de l'index et doit être tendu quand le pouce de la main portant le gant est complètement étendu. Voir Annexe E.

27.3. Position du gardien de guichet

27.3.1 Le gardien de guichet doit rester entièrement derrière la ligne du guichet du frappeur à partir du moment où la balle rentre en jeu jusqu'à ce qu'une balle lancée par le lanceur :

- touche la batte ou la personne du frappeur
- ou dépasse le guichet du frappeur
- ou le frappeur tente une course.

27.3.2 Si le gardien de guichet est en effraction de cette Loi, l'arbitre côté frappeur annonce et signale Faute dès qu'opportun après le service de la balle.

27.4. Mouvement du gardien de guichet

27.4.1 Une fois la balle rentrée en jeu mais avant qu'elle n'atteigne le frappeur, si le gardien de guichet modifie de manière significative sa position vis-à-vis le guichet du frappeur il s'agit de jeu déloyal de la part du gardien, sauf s'il :

27.4.1.1 avance de quelques pas pour recevoir un service plus lent, mais toutefois un tel mouvement ne doit pas l'amener à la portée des guichets

27.4.1.2 se déplace latéralement ayant constaté la direction du lancer

27.4.1.3 se déplace pour anticiper le coup que le frappeur exécute (ou semble exécuter).

Toutefois la Loi 27.3 s'applique également.

27.4.2 Dans le cas de jeu déloyal avéré, l'un ou l'autre des arbitres annonce et signale Balle Morte.

27.5. Frappeur gêné par le gardien du guichet

Si l'un ou l'autre des arbitres estime que le gardien de guichet gêne un frappeur qui exerce son droit à jouer la balle ou à protéger son guichet, la Loi 20.4.2.6 (Arbitre annonçant et signalant Balle Morte) est applicable.

Si, toutefois, l'un ou l'autre des arbitres estime que l'obstruction par le gardien de guichet fut volontaire, alors la Loi 41.4 (Tentative volontaire de distraire le frappeur) est également applicable.

27.6. Gardien de guichet gêné par le frappeur

Si, en jouant la balle ou en défense légitime de son guichet, le frappeur gêne le gardien de guichet, il n'est pas éliminé sauf en application des dispositions de la Loi 37.3 (Chasseur gêné pendant qu'il attrape la balle à la volée).

LOI 28 LES CHASSEURS

28.1. L'équipement de protection

Aucun chasseur autre que le gardien de guichet n'est autorisé à porter des gants ou des jambières externes. En outre, aucune protection de la main ou des doigts n'est admise sans l'autorisation préalable des arbitres.

28.2. Arrêt de la balle

28.2.1 Un chasseur peut arrêter la balle avec n'importe quelle partie de son corps (voir Annexe A.12), sauf selon l'alinéa 28.2.1.2.

Cependant, il sera jugé coupable d'avoir arrêté la balle d'une manière déloyale si, pendant que la balle elle est en jeu, volontairement il

28.2.1.1 se sert d'autre chose qu'une partie de sa personne pour arrêter la balle

28.2.1.2 étend son vêtement avec sa main et s'en sert pour arrêter la balle

28.2.1.3 se débarrasse d'un élément de son vêtement ou tout autre objet qui par la suite rentre en contact avec la balle.

28.2.2 Il ne s'agit pas d'acte déloyal de la part du chasseur si, pendant que la balle est en jeu, elle rentre en contact avec un élément de vêtement, équipement ou tout autre objet qui s'est séparé involontairement de la personne du chasseur.

28.2.3 Si un chasseur arrête la balle de manière déloyale, la balle devient Morte immédiatement et

- la pénalité pour une Faute ou une Balle Injouable est maintenue

- les courses achevées par les batteurs sont créditées à l'équipe à la batte, ainsi que la course en cours si les batteurs se sont déjà croisés au moment de l'incident

- la balle ne compte pas comme faisant partie de la série.

En outre l'arbitre doit

- attribuer 5 courses de pénalité à l'équipe à la batte
- informer l'autre arbitre et le capitaine de l'équipe à la chasse des raisons de cette action
- informer les batteurs et, dès que possible, le capitaine de l'équipe à la batte de ce qui s'est produit.

Dès que possible après la fin de la partie, les deux arbitres préparent ensemble un rapport sur l'incident à l'intention du responsable de l'équipe à la chasse, ainsi qu'à toute autorité officielle ayant juridiction sur la partie, qui prennent toute action disciplinaire jugée nécessaire contre le capitaine, contre tout autre individu impliqué et, le cas échéant, contre l'équipe concernée.

28.3. Casques de protection des chasseurs

28.3.1 Les casques de protection, lorsqu'ils ne sont pas portés par un chasseur, ne doivent pas être posés sur la surface du terrain, sauf derrière le gardien de guichet et alignés avec les deux guichets.

28.3.2 Si un casque de protection, posé comme décrit en alinéa 28.3.1, est frappé par la balle pendant qu'elle est en jeu

28.3.2.1 la balle devient Morte et,

sous réserve de 28.3.3,

28.3.2.2 cinq courses de pénalité sont attribuées à l'équipe à la batte

28.3.2.3 les courses achevées par les batteurs avant que la balle ne touche le casque de protection sont marquées, ainsi que la course en cours si les batteurs se sont déjà croisés au moment que la balle ne touche le casque de protection.

28.3.3 Si la balle est en jeu et elle frappe un casque posé comme décrit en alinéa 28.3.1, et si les circonstances de la Loi 23.3 (Le Ricochet n'est pas accordé) ou de la Loi 34 (Balle doublée) ne s'appliquent pas, l'arbitre doit

- faire en sorte que les courses achevées par les batteurs selon l'alinéa 28.3.2.3 soient marquées
- signaler Faute ou Balle Injouable aux scoreurs, le cas échéant
- attribuer 5 courses de pénalité selon 28.3.2.2
- attribuer toutes autres courses de pénalité qui s'imposent.

28.3.4 Si la balle est en jeu et elle frappe un casque posé comme décrit en alinéa 28.3.1, et si les circonstances de la Loi 23.3 (Le Ricochet n'est pas accordé) ou de la Loi 34 (Balle doublée) s'appliquent, l'arbitre doit

- annuler toute course marquée
- renvoyer tout batteur non-éliminé à sa base d'origine
- signaler Faute ou Balle Injouable aux scoreurs, le cas échéant
- attribuer toute pénalité de 5 courses qui s'applique sauf les courses de pénalité qui sont attribuées sous 28.3.2.

28.4. Limitation du nombre de chasseurs côté fermé

À l'instant où le lanceur sert la balle, un maximum de deux chasseurs, autre que le gardien de guichet, sont permis derrière la ligne de pied côté fermé. Un chasseur est considéré comme étant derrière la ligne de pied sauf s'il se trouve entièrement devant cette ligne, aussi bien pieds par terre que se penchant au-delà de la ligne.

Si cette Loi est enfreinte par un chasseur quelconque, l'arbitre côté frappeur annonce et signale Faute.

28.5. Chasseurs ne doivent pas s'empiéter sur la piste

Pendant que la balle est en jeu, et jusqu'à ce qu'elle ne touche la batte ou le corps du frappeur ou ne dépasse la batte, aucun chasseur, sauf le lanceur, ne peut se tenir ni se pencher sur la piste.

En cas de violation de cette Loi par tout chasseur autre que le gardien de guichet, l'arbitre côté lanceur annonce et signale Faute dès que possible après le service de la balle. Voir, toutefois, la Loi 27.3 (Position du gardien de guichet).

28.6. Mouvement par un chasseur autre que le gardien de guichet

28.6.1 Est déloyal tout mouvement par n'importe quel chasseur, à part le gardien de guichet, après que la balle est rentrée en jeu mais avant qu'elle n'atteigne le frappeur, à l'exception de :

28.6.1.1 ajustements mineurs de position par rapport au guichet du frappeur.

28.6.1.2 mouvements de la part de chasseurs, autre que ceux placés près du frappeur, vers le frappeur ou le guichet du frappeur sans modifier de manière significative la position de ces chasseurs.

28.6.1.3 mouvements de la part de tout chasseur en réaction à la frappe que le batteur essaie ou que ses gestes suggèrent qu'il prétend essayer.

28.6.2 Dans toutes circonstances, l'alinéa 28.4 ci-dessus s'applique.

28.6.3 Dans le cas d'un tel mouvement déloyal, l'un ou l'autre des arbitres annonce et signale Balle Morte.

28.6.4 Voir également la Loi 27.4 (Mouvement du gardien de guichet) et la Loi 41.4 (Tentative volontaire de distraire le frappeur).

LOI 29 LE GUICHET EST CASSÉ

29.1. Casser le guichet

29.1.1 Le guichet est cassé si un témoin est entièrement retiré de la partie supérieure des piquets ou si un piquet est sorti du sol :

29.1.1.1 par la balle.

29.1.1.2 par la batte du frappeur, s'il la tient, ou par toute partie de la batte qu'il tient.

29.1.1.3 uniquement dans le contexte de la présente Loi, par la batte du frappeur qui tombe après qu'il l'ait lâchée ou par n'importe quel morceau qui s'est détaché de la batte.

29.1.1.4 par la personne du frappeur ou par un élément de son habillement ou équipement qui s'est détaché de sa personne.

29.1.1.5 par un chasseur avec sa main ou son bras, à condition que la balle est tenue dans la main ou les mains ainsi utilisées, ou dans la main du bras ainsi utilisé.

29.1.1.6 Le guichet est également cassé si un chasseur frappe ou retire un piquet du sol de la même manière.

29.1.2 Un simple déplacement du témoin, temporaire ou non, ne vaut pas son retrait des piquets ; mais si le témoin en tombant se coince entre les piquets ce témoin est considéré comme étant entièrement retiré.

29.2. Un témoin déjà retiré

Si un témoin se trouve déjà par terre il suffit, pour faire tomber le guichet, d'enlever l'autre témoin, ou d'arracher ou de jeter par terre l'un des trois piquets, dans l'une des façons décrites selon alinéa 29.1 ci-dessus.

29.3. Réfection du guichet

Si un guichet est cassé pendant que la balle est en jeu, il n'est pas refait par l'un ou l'autre arbitre tant que la balle ne soit Morte. Voir la Loi 20 (Balle Morte). Cependant, pendant que la balle est en jeu, n'importe quel chasseur peut :

- remettre en place un témoin ou les témoins sur les piquets ou
- remettre un ou plusieurs piquets dans le sol à l'endroit initial du guichet.

29.4. Dispense de témoins

Si les arbitres ont accepté de jouer sans témoins selon la Loi 8.5 (Dispense de témoins), c'est à l'arbitre concerné de décider si le guichet est cassé.

29.4.1 Suite à une décision de jouer sans témoins, le guichet est considéré comme cassé si l'arbitre concerné est satisfait du fait que le guichet a été frappé par la balle ou par la batte, la personne ou des éléments de l'habillement ou équipement du frappeur, selon alinéas 29.1.1.2, 29.1.1.3 ou 29.1.1.4 ci-dessus, ou par un chasseur de la manière décrite à l'alinéa 29.1.1.5 ci-dessus.

29.4.2 Si le guichet a déjà été cassé, l'alinéa 29.4.1 ci-dessus s'applique à tout piquet ou piquets encore dans le sol. Tout chasseur peut remplacer un ou plusieurs piquets, selon alinéa 29.3 ci-dessus, afin d'avoir la possibilité de casser le guichet.

LOI 30 BATTEUR HORS DE SA BASE

30.1. Batteur hors de sa base

30.1.1 Un batteur se trouve hors de sa base à moins qu'une partie de son corps ou de sa batte ne soit en contact avec le sol derrière la ligne de pied.

30.1.2 Cependant, un batteur n'est pas considéré comme étant hors de sa base si, courant ou plongeant vers sa base et ayant déjà touché le sol au-delà de la ligne de pied avec une partie de sa personne ou de sa batte, il y a par la suite une perte de contact

- soit entre le sol et toute partie de sa personne ou de sa batte soit
- entre la batte et la personne

à condition que le batteur ait toujours continué d'avancer dans la même direction.

30.2. Définition de la base d'un batteur

30.2.1 S'il n'y a qu'un seul batteur dans une base, elle est considérée comme sa base à lui et elle reste sa base à lui, même si plus tard il y est rejoint par l'autre batteur.

30.2.2 Si les deux batteurs se trouvent dans la même base et l'un d'entre eux la quitte, la base appartient au batteur qu'y reste.

30.2.3 S'il n'y a pas de batteur dans aucune des deux bases, chaque base appartient au batteur qu'y est le plus près ou, si les deux batteurs sont à distance égale, au batteur qui était le plus près avant d'être à distance égale.

30.2.4 Si l'une des bases appartient manifestement à l'un des batteurs, l'autre base appartient par défaut à l'autre batteur, sauf dans le cas d'un frappeur qui opère avec un coureur.

30.2.5 Quand un batteur qui opère avec un coureur est à la frappe, sa base est toujours côté gardien de guichet. Toutefois, les alinéas 30.2.1, 30.2.2, 30.2.3 et 30.2.4 ci-dessus s'appliquent toujours, mais uniquement au coureur et au non-frappeur, avec pour résultat que cette base-là appartiendra également au coureur ou au non-frappeur, le cas échéant.

30.3. Position du non-frappeur

Le non-frappeur, quand il se tient côté lanceur, doit se placer sur le côté opposé du guichet de celui d'où la balle est lancée, sauf si une demande d'en faire autrement est acceptée par l'arbitre.

LOI 31 APPEL

31.1. L'arbitre ne valide pas une élimination sans un Appel

Aucun des arbitres ne valide l'élimination d'un batteur, même si ce dernier est effectivement éliminé selon les Lois, sans Appel de la part d'un chasseur. Par contre, rien n'empêche à un batteur, éliminé selon les Lois, de quitter son guichet sans Appel. Voir, cependant, les dispositions de l'alinéa 31.7 ci-dessous.

31.2. Batteur éliminé

Un batteur est éliminé si

soit son élimination est validée par l'arbitre, sur Appel

soit il est éliminé selon l'une des Lois et quitte son guichet comme indiqué en alinéa 31.1 ci-dessus.

31.3. Délai d'Appel

Afin d'être valide, tout Appel doit être fait avant que le lanceur ne commence sa course d'élan ou, s'il n'a pas de course d'élan, avant son action de service pour lancer la balle prochaine, et avant l'annonce d'ARRÊT.

L'annonce de SÉRIE n'invalide pas un Appel fait avant le début de la série suivante si l'annonce d'ARRÊT n'a pas eu lieu. Voir les Lois 12.2 (Annonce d'ARRÊT) et 17.2 (Début d'une série).

31.4. Appel "Et alors ?"

L'appel "Et alors ?" est utilisé pour toutes les façons d'être éliminé.

31.5. Réponse à un Appel

L'arbitre côté frappeur répond à tous les Appels relatifs aux Lois 35 (Auto-élimination), 38 (Hors Jeu) ou 39 (Délogé) lorsqu'il s'agit d'incidents qui se produisent au côté du gardien de guichet. L'arbitre côté lanceur répond à tout autre Appel.

Quand un Appel est formulé, chaque arbitre répond en fonction de sa compétence.

Quand la décision RIEN est prononcée en faveur d'un batteur, l'un ou l'autre des arbitres peut être saisi par un Appel fait selon l'alinéa 31.3 ci-dessus, s'il s'agit d'un Appel supplémentaire et pourvu qu'il tombe dans sa compétence.

31.6. Consultation entre arbitres

Chaque arbitre répond aux Appels relatifs à ce qui tombe dans son propre domaine. Si un arbitre a un doute sur un aspect du jeu que l'autre arbitre aurait pu mieux arbitrer, il consulte ce dernier avant de rendre la décision. Si le doute persiste même après cette consultation, la décision est RIEN, en faveur du batteur.

31.7. Batteur qui quitte son guichet par malentendu

L'arbitre doit intervenir s'il estime que le batteur, n'ayant pas été déclaré éliminé, a quitté son guichet sous l'impression d'avoir été éliminé. L'arbitre qui intervient annonce et signale Balle Morte pour empêcher toute autre action de la part de l'équipe à la chasse et il rappelle le batteur.

Un batteur peut être rappelé à tout moment jusqu'au moment où la balle rentre en jeu pour le prochain service ; sauf s'il s'agit de la dernière élimination de la manche et dans ce cas le rappel doit être effectué avant que les arbitres ne quittent le terrain.

31.8. Retrait d'un Appel

Le capitaine de l'équipe à la chasse peut retirer un Appel, mais uniquement après avoir obtenu l'accord de l'arbitre compétent. Si cet accord est donné, l'arbitre compétent doit, le cas échéant, révoquer sa décision et rappeler le batteur.

Le retrait d'un Appel doit être effectué avant que la balle ne rentre en jeu pour le prochain service ou, si la manche est terminée, avant que les arbitres ne quittent le terrain.

LOI 32 BRISÉ

32.1. Élimination Brisée

32.1.1 Le frappeur est éliminé Brisé si son guichet est cassé par une balle lancée, autre qu'une Faute, même si la balle touche d'abord sa batte ou sa personne.

32.1.2 Cependant, le frappeur n'est pas éliminé Brisé si, avant de toucher le guichet, la balle a été en contact avec tout autre joueur ou un arbitre. Toutefois, le frappeur reste soumis aux Lois 37 (Obstruction d'un Chasseur), 38 (Hors Jeu) et 39 (Délogé).

32.2. Priorité donnée à Brisé

Le frappeur est considéré comme éliminé Brisé si son guichet est cassé selon l'alinéa 32.1 ci-dessus même si une décision aurait été donnée contre lui pour toute autre façon d'élimination.

LOI 33 ARRÊT DE VOLÉE

33.1. Élimination par Arrêt de Volée

Le frappeur est éliminé par Arrêt de Volée si une balle lancée par le lanceur, autre qu'une Faute, touche sa batte sans contact préalable avec un chasseur autre que le lanceur, et si la balle est ensuite attrapée valablement, tel que défini en alinéas 33.2 et 33.3 ci-dessous, par un chasseur avant que la balle ne touche le sol.

33.2. Balle attrapée valablement

33.2.1 Une balle n'est valablement attrapée à la volée que si soit la balle soit le chasseur en contact avec la balle n'ait pas atterri au-delà de la touche avant que l'arrêt de volée n'ait été finalisé.

Voir les Lois 19.4 (Balle atterrie au-delà de la touche) et 19.5 (Chasseur atterri au-delà de la touche).

33.2.2 De plus, une balle est valablement attrapée à la volée dans chacun des cas suivants :

33.2.2.1 La balle est soit retenue dans la main ou les mains d'un chasseur, même si la main tenant la balle touche la terre ; soit elle est serrée contre le corps du chasseur ; soit elle se loge dans un élément de protection externe portée par un chasseur ; soit elle se loge par hasard dans l'habillement d'un chasseur.

33.2.2.2 Un chasseur attrape une balle qui vient d'être doublée de façon légitime par le frappeur, mais seulement si elle n'a pas été mise par terre depuis la première frappe. Voir la Loi 34 (Balle Doublée).

33.2.2.3 Un chasseur attrape une balle qui vient de toucher les guichets, un arbitre, un autre chasseur, un coureur ou l'autre batteur.

33.2.2.4 Un chasseur attrape la balle après qu'elle ait franchi la touche en vol, pourvu que les conditions de 33.2.1 ci-dessus soient satisfaites.

33.2.2.5 La balle est attrapée après avoir heurtée un obstacle sur le terrain, à condition que les arbitres n'aient pas désigné l'obstacle comme faisant partie de la ligne de touche.

33.3. L'action d'Arrêt de Volée

L'action d'Arrêt de Volée commence à partir du moment où la balle en vol rentre en contact avec une partie de la personne d'un chasseur et se termine quand un chasseur maîtrise complètement aussi bien la balle que ses propres mouvements.

33.4. Aucune course n'est marquée

Si le frappeur est éliminé par Arrêt de Volée, aucune course provenant du service en question et complétée avant que l'attrape à la volée ne soit finalisée n'est enregistrée ; mais toute course de pénalité attribuée à l'une ou l'autre équipe reste valable. Loi 18.11.1 (Un batteur regagne sa base d'origine) s'applique à partir du moment où l'Arrêt de Volée est déclaré achevé.

33.5. Priorité donnée à Arrêt de Volée

Si les critères de l'alinéa 33.1 ci-dessus sont respectés et le frappeur n'est pas éliminé Brisé, il est éliminé par Arrêt de Volée même si l'un ou l'autre des batteurs aurait légitimement été donné éliminé pour une raison différente.

LOI 34 BALLE DOUBLÉE

34.1. Élimination Balle Doublée

34.1.1 Le frappeur est éliminé Balle Doublée si, pendant qu'elle est en jeu, la balle est en contact avec une partie de son corps ou est frappée par la batte ; et si, avant que la balle ne soit touchée par un chasseur, le frappeur la frappe de nouveau et volontairement, soit avec la batte, soit avec une partie de son corps autre que la main qui ne tient pas la batte ; et si ces actions ne sont pas destinées à protéger son guichet. Voir l'alinéa 34.3 ci-dessous et la Loi 37 (Obstruction d'un Chasseur).

34.1.2 Dans le cadre de cette Loi, « frappé » ou « frappe » comprend également tout contact avec le corps du frappeur.

34.2. Élimination Balle Doublée ne compte pas

Le frappeur n'est pas éliminé selon les dispositions de cette Loi,

34.2.1 s'il frappe la balle une deuxième voire une troisième fois afin de rendre la balle à n'importe quel chasseur. Voir, toutefois, les dispositions de la Loi 37.4 (Renvoi de la balle à un chasseur).

34.2.2 s'il frappe la balle volontairement après qu'elle ait touché un chasseur. Voir, toutefois, les dispositions de la loi 37.1 (Élimination pour Obstruction).

34.3. 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 frapper la balle une deuxième fois (voire plusieurs fois) avec sa batte ou avec toute partie de sa personne sauf la main qui ne tient pas la batte.

Cependant, il n'a pas le droit de frapper la balle plus d'une fois en défense de son guichet si son intention est d'empêcher que la balle soit attrapée. Voir la Loi 37.3 (Chasseur gêné pendant qu'il attrape la balle à la volée).

34.4. Courses marquées suite à une balle valablement doublée

Quand la balle est frappée valablement plus d'une fois conformément aux dispositions de l'alinéa 34.3 ci-dessus, si la balle ne devient pas Morte pour quelque raison que ce soit, l'arbitre annonce et signale Balle Morte dès que la balle atteint la touche ou dès que la première course soit complétée.

Cependant, il retarde son annonce de Balle Morte s'il y a la possibilité d'arrêt de volée. Ensuite l'arbitre

- annule la course ou les courses de touche
 - renvoi les batteurs à leur base d'origine
 - signale Faute aux scoreurs, le cas échéant
- attribue toute pénalité de 5 courses de pénalité qui s'impose, sauf les courses de pénalité de la Loi 28.3 (Casquettes de protection des chasseurs).

34.5. Attribution de l'élimination

L'élimination n'est pas attribuée au lanceur.

LOI 35 AUTO-ÉLIMINATION

35.1. Auto-élimination

35.1.1 Le frappeur s'auto-élimine si, après la rentrée du lanceur dans la foulée de service et pendant que la balle est en jeu, son guichet est cassé soit par sa propre batte soit par sa personne selon les dispositions de la Loi 29.1.1.2 à 29.1.1.4 (Casser le guichet) et dans n'importe quel des cas suivants :

- 35.1.1.1 en se préparant à recevoir ou en recevant un service
- 35.1.1.2 en démarrant sa première course après avoir frappé, ou tenté de frapper, la balle
- 35.1.1.3 en partant pour sa première course, mais sans avoir essayé de frapper la balle, pourvu qu'à l'avis de l'arbitre cette action se produit immédiatement après que le frappeur ait eu l'opportunité de frapper la balle
- 35.1.1.4 en frappant légitimement la balle une deuxième, voire troisième, fois afin de protéger son guichet selon les dispositions de la Loi 34.3 (Balle valablement doublée).

35.1.2 Si le frappeur casse son propre guichet par l'un des moyens indiqués en la Loi 29.1.1.2 à 29.1.1.4 (Casser le guichet) avant que le lanceur n'entre dans sa foulée de service, l'arbitre annonce et signale Balle Morte.

35.2. Auto-élimination ne compte pas

Même si le guichet du frappeur est cassé par l'un des moyens décrits à l'alinéa 35.1 ci-dessus, le frappeur n'est pas éliminé selon les dispositions de cette Loi si :

- le guichet est cassé après que le frappeur a terminé toute action de réception du service, sauf selon alinéas 35.1.1.2 à 35.1.1.4 ci-dessus
- le guichet est cassé pendant que le frappeur court, sauf à l'instant de démarrage de sa première course
- le guichet est cassé lorsque le frappeur tente d'éviter d'être éliminé pour Hors Jeu ou Délogé
- le guichet est cassé lorsque le frappeur tente d'éviter un renvoi de balle
- le lanceur, après avoir commencé sa foulée de service, ne lâche pas la balle. Dans ce cas, l'un ou l'autre des arbitres annonce et signale Balle Morte immédiatement. Voir la Loi 20.4 (Arbitre annonçant et signalant Balle Morte)
- le service est une Faute.

LOI 36 JAMBE DEVANT GUICHET

36.1. Élimination JDG

Le frappeur est éliminé JDG uniquement si toutes les circonstances suivantes soient réunies :

36.1.1 Le lanceur sert la balle, laquelle n'est pas Faute.

36.1.2 La balle, à moins d'être interceptée sans rebond, a rebondi en ligne droite entre les guichets ou sur le côté ouvert du guichet du frappeur.

36.1.3 La balle n'ayant pas déjà touché sa batte, le frappeur intercepte la balle, soit avant soit après rebond, avec n'importe quelle partie de sa personne.

36.1.4 Le point de contact, même si au-dessus du niveau des témoins, est soit
entre guichet et guichet

soit, si le frappeur n'a fait aucune tentative valable de jouer la balle avec sa batte, entre guichet et guichet ou au-delà de la ligne du piquet côté ouvert.

36.1.5 Sans l'interception, la balle aurait touché le guichet.

36.2. Interception de la balle

36.2.1 Lors d'une évaluation des alinéas 36.1.3, 36.1.4 et 36.1.5 ci-dessus, seule la première interception est prise en compte.

36.2.2 Lors d'une évaluation de l'alinéa 36.1.3 ci-dessus, si la balle rentre en contact simultanément avec la personne du frappeur et avec sa batte, c'est le contact avec la batte qui prime.

36.2.3 Une évaluation de l'alinéa 36.1.5 ci-dessus part du principe que la trajectoire de la balle aurait continué après l'interception comme avant, sans tenir compte du fait que la balle aurait pu rebondir après l'interception ou non.

36.3. Côté ouvert du guichet

Le côté ouvert du guichet est déterminé par la position du frappeur au moment où la balle rentre en jeu pour ce service. Voir Annexe A.13.

LOI 37 OBSTRUCTION D'UN CHASSEUR

37.1. Élimination pour Obstruction

37.1.1 L'un ou l'autre des batteurs est éliminé pour Obstruction d'un chasseur si, sauf dans les circonstances décrites à l'alinéa 37.2 ci-dessous et pendant que la balle est en jeu, il gêne volontairement l'équipe à la chasse par parole ou par action. Voir également la Loi 34 (Balle doublée).

37.1.2 Le frappeur est éliminé pour Obstruction d'un chasseur si, sauf dans les circonstances décrites à l'alinéa 37.2 ci-dessous, pendant qu'il reçoit une balle lancée par le lanceur, il frappe la balle volontairement avec une main qui ne tient pas la batte.

Cette sanction s'applique à la première frappe ainsi qu'à toute frappe ultérieure. L'acte de recevoir la balle comprend à la fois l'acte de jouer la balle ainsi que l'acte de frapper la balle plusieurs fois en défendant son guichet.

37.1.3 Cette Loi s'applique sans tenir compte d'une annonce éventuelle de Faute.

37.2. Élimination pour Obstruction ne s'applique pas

Un batteur n'est pas éliminé pour Obstruction d'un chasseur si
l'obstruction ou distraction est involontaire
ou si l'obstruction se produit afin d'éviter une blessure

ou si, s'agissant d'un frappeur, il frappe légitimement la balle deux fois voire plus afin de protéger son guichet comme prévu en la Loi 34.3 (Balle valablement doublée). Cependant, Voir 37.3 ci-dessous.

37.3. Chasseur gêné pendant qu'il attrape la balle à la volée

Le frappeur est éliminé pour Obstruction si l'obstruction ou distraction volontaire de la part de l'un ou de l'autre batteur empêche un chasseur d'attraper la balle à la volée.

Cette disposition s'applique même si le frappeur cause l'obstruction en protégeant légalement son guichet selon les dispositions de la Loi 34.3 (Balle valablement doublée).

37.4. Renvoi de la balle à un chasseur

L'un ou l'autre batteur est éliminé pour Obstruction si, pendant que la balle est en jeu et sans l'accord préalable d'un chasseur, il utilise sa batte ou toute partie de sa personne pour renvoyer la balle à tout chasseur.

37.5. Courses marquées

Quand l'un ou l'autre batteur est éliminé pour Obstruction,

37.5.1 si l'Obstruction n'empêche pas la réalisation d'un arrêt de volée, les courses achevées avant l'incident sont enregistrées, ainsi que toute course de pénalité attribuée à l'une ou l'autre équipe. Voir les Lois 18.6 (Courses de pénalité) et 18.8 (Courses marquées quand un batteur est éliminé).

37.5.2 si l'Obstruction empêche la réalisation d'un arrêt de volée, les courses achevées par les batteurs avant l'incident ne sont pas enregistrées, mais toutes courses de pénalité attribuées à l'une ou l'autre équipe sont enregistrées.

37.6. Attribution de l'élimination

L'élimination n'est pas attribuée au lanceur.

LOI 38 HORS JEU

38.1. Élimination pour Hors Jeu

L'un ou l'autre des batteurs est éliminé pour Hors Jeu, sauf selon l'alinéa 38.2 ci-dessous, si à tout moment pendant que la balle est en jeu :

il est hors de sa base

et son guichet est cassé valablement par l'action d'un chasseur

même en cas de Faute annoncée, sauf selon les dispositions de l'alinéa 38.2.2 ci-dessous, et même s'il n'y a pas de tentative de course.

38.2. Élimination pour Hors Jeu ne compte pas

38.2.1 Un batteur n'est pas éliminé pour Hors Jeu dans les circonstances de 38.2.1.1 ou 38.2.1.2

38.2.1.1 Il avait été dans sa base mais l'a quitté pour éviter une blessure au moment où le guichet est cassé. Voir également la Loi 30.1.2 (Batteur hors de sa base).

38.2.1.2 La balle, lancée par le lanceur, n'est pas rentrée en contact avec un chasseur avant que le guichet ne soit cassé

38.2.2 Le frappeur n'est pas éliminé pour Hors Jeu dans les circonstances de 38.2.2.1 ou 38.2.2.2

38.2.2.1 Il est éliminé Délogé. Voir les Lois 25.6.5 (Élimination et comportement d'un batteur et de son coureur) et 39.1.2 (Élimination Délogé).

38.2.2.2 Faute a été annoncée

et il est hors de sa base et n'est pas en train de tenter une course et son guichet est valablement cassé par le gardien du guichet, mais sans l'intervention d'un autre chasseur.

Cependant, si le frappeur est assisté d'un coureur et le coureur se trouve hors de sa propre base, alors uniquement 38.1 s'applique.

38.3. Déterminer le batteur éliminé

Le batteur éliminé selon les dispositions de l'alinéa 38.1 ci-dessus est celui dont la base comporte le guichet cassé. Voir les Lois 25.6 (Élimination et comportement d'un batteur et de son coureur) et

30.2 (Définition de la base d'un batteur).

38.4. Courses marquées

Si l'un ou l'autre des batteurs est éliminé pour Hors Jeu, la course en cours au moment que le guichet est brisé n'est pas marquée, mais toutes les courses achevées par les batteurs sont enregistrées, ainsi que toute course de pénalité attribuée à l'une ou l'autre des équipes. Voir les Lois 18.6 (Courses de pénalité) et 18.8 (Courses marquées quand un batteur est éliminé).

Toutefois, si un frappeur avec un coureur est lui-même éliminé pour Hors Jeu et si des courses sont marquées par le coureur et l'autre batteur avant que le guichet ne soit brisé

- toutes les courses marquées par l'équipe à la batte de ce service sont annulées.
- la pénalité d'une course pour Faute est enregistrée ainsi que toutes les courses de pénalité attribuées à l'une ou l'autre des équipes.
- L'arbitre renvoi le non-frappeur à sa base d'origine.

Voir la Loi 25.6 (Élimination et comportement d'un batteur et de son coureur).

38.5. Attribution de l'élimination

L'élimination n'est pas attribuée au lanceur.

LOI 39 DÉLOGÉ

39.1. Élimination Délogé

39.1.1 Le frappeur est éliminé Délogé, sauf selon alinéa 39.3 ci-dessous, si : une

balle qui n'est pas une Faute est servie

et il est hors de sa base, sauf selon alinéa 39.3.1 ci-dessous

et il n'a pas tenté une course

et si son guichet est cassé valablement par le gardien de guichet, sans l'intervention d'un autre chasseur. Voir, cependant, les Lois 25.6.2 et 25.6.5 (Élimination et comportement d'un batteur et de son coureur) et 27.3 (Position du gardien de guichet).

39.1.2 Le frappeur est éliminé Délogé si toutes les dispositions de l'alinéa 39.1.1 ci-dessus sont satisfaites, même si une élimination pour Hors Jeu pourrait être justifiée.

39.2. Balle rebondissant de la personne du gardien de guichet

Si le guichet est cassé par la balle, il est considéré comme ayant été cassé par le gardien du guichet : soit si

la balle rebondit sur le guichet à partir de toute partie de la personne du gardien de guichet ou de son équipement

soit si la balle a été projetée sur le guichet par un coup de pied ou un jet de la part du gardien de guichet.

39.3. Élimination Délogé ne compte pas

39.3.1 Le frappeur n'est pas éliminé Délogé s'il a quitté sa base pour éviter une blessure.

39.3.2 Si le frappeur n'est pas éliminé Délogé il peut, sauf selon la Loi 25.6.5 (Élimination et comportement d'un batteur et de son coureur) ou la Loi 38.2.2.2 (Élimination pour Hors Jeu ne compte pas), être éliminé pour Hors Jeu dans le cadre des dispositions de la Loi 38.1 (Élimination pour Hors Jeu).

LOI 40 HORS DÉLAI

40.1. Élimination pour Hors Délai

40.1.1 Après l'élimination ou le retrait d'un batteur, le batteur suivant qui rentre sur le terrain doit, sauf en cas d'annonce d'ARRÊT, être en place pour pouvoir prendre garde ou pour permettre à son partenaire d'être prêt à recevoir la prochaine balle, dans les 3 minutes qui suivent l'élimination ou le retrait précédent. Si cette condition n'est pas remplie, le batteur entrant est éliminé pour Hors Délai.

40.1.2 Dans le cas d'un retard prolongé pendant lequel aucun batteur ne rentre sur le terrain, les arbitres adoptent la procédure de la Loi 16.3 (Victoire dans une partie accordée par les arbitres). Pour l'application de cette Loi-là, l'action est prise à l'expiration du délai de 3 minutes indiqué ci-dessus.

40.2. Attribution de l'élimination

L'élimination n'est pas attribuée au lanceur.

LOI 41 JEU DÉLOYAL

41.1. Jeu loyal et déloyal - responsabilité des capitaines

Les capitaines ont la responsabilité d'assurer que la partie se joue en conformité avec l'Esprit du Cricket, tel que décrit dans le Préambule - L'Esprit du Cricket, ainsi que selon les Lois.

41.2. Jeu loyal et déloyal - responsabilité des arbitres

Les arbitres sont seuls juges de ce qui constitue le jeu loyal et déloyal. Si l'un ou l'autre arbitre considère qu'un geste quelconque, non couvert par les Lois, est déloyal, il intervient de son propre chef et, si la balle est en jeu, annonce et signale Balle Morte avant de déclencher la procédure décrite en 41.19.

Autrement, les arbitres ne doivent pas gêner le cours du jeu, à moins que les Lois n'en exigent.

41.3. La balle – modification de sa condition

41.3.1 Les arbitres doivent inspecter la balle fréquemment et à intervalles irréguliers. En outre, ils doivent scruter la balle dès qu'ils soupçonnent qu'il y ait eu de tentative d'en modifier la condition, sauf ce qui est toléré selon 41.3.2.

41.3.2 Toute action de la part d'un joueur quelconque de modifier la condition de la balle est un acte déloyal.

Sauf dans l'exercice de ses fonctions normales en tant que batteur, un batteur n'a pas le droit délibérément d'endommager la balle. Voir également la Loi 5.5 (Balle endommagée).

Tout chasseur peut quand même :

41.3.2.1 polir la balle avec son propre vêtement à condition qu'aucune substance artificielle ne soit utilisée et que l'action de polissage ne fasse pas gaspiller du temps.

41.3.2.2 enlever de la boue de la balle, sous la surveillance de l'arbitre.

41.3.2.3 sécher une balle mouillée avec un bout de tissu à condition que ce tissu soit préalablement agréé par les arbitres.

41.3.3 Les deux arbitres doivent considérer que la condition de la balle a été modifiée de façon déloyale à la suite de toute action de la part d'un joueur autre que les gestes décrits en 41.3.2.

41.3.4 Si les arbitres considèrent que la condition de la balle a été modifiée d'une façon déloyale par une des équipes, ils doivent demander au capitaine de l'autre équipe s'il voudrait que la balle soit remplacée. Si c'est à l'équipe à la batte que la question est posée, les batteurs sur le terrain peuvent, le cas échéant, prendre la décision à la place de leur capitaine.

41.3.4.1 Si une balle de remplacement est demandée, les arbitres choisissent et mettent en utilisation immédiatement une balle qui, à leur avis, se présente en état comparable à l'ancienne balle immédiatement avant l'incident.

41.3.4.2 Qu'une balle de remplacement soit choisie ou pas, l'arbitre côté lanceur doit :

- attribuer 5 courses de pénalité à l'équipe n'ayant pas endommagé la balle
- le cas échéant, informer les batteurs ainsi que le capitaine de l'équipe à la chasse que la balle a été changée et pour quelle raison
- informer le capitaine de l'équipe à la batte, dès que possible, de ce qui s'est produit. Dès que possible après la fin de la partie les deux arbitres préparent ensemble un rapport sur l'incident à l'intention du responsable de l'équipe fautive ainsi qu'à toute autorité officielle ayant juridiction sur la partie, qui prennent toute action disciplinaire jugée nécessaire contre le capitaine, contre tout autre individu impliqué et, le cas échéant, contre l'équipe concernée.

41.3.5 Si par la suite les deux arbitres considèrent ensemble que la même équipe a récidivé en modifiant à nouveau la condition de la balle, ils doivent

41.3.5.1 répéter la procédure à 41.3.4.1 et 41.3.4.2 ci-dessus.

Si c'est l'équipe à la chasse qui récidive, l'arbitre côté lanceur doit également :

- 41.3.5.2 - sommer le capitaine de l'équipe à la chasse de suspendre immédiatement le lanceur qui a lancé la balle précédente. Le lanceur ainsi suspendu n'aura plus le droit de lancer dans ce qui reste de la partie
- 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'a pas lancé la série précédente et qui par conséquent n'a pas le droit de lancer la suivante.

41.4. Tentative volontaire de distraire le frappeur

41.4.1 Il s'agit d'une action déloyale pour tout chasseur de tenter de distraire le frappeur pendant qu'il s'apprête à recevoir la balle ou lorsqu'il la reçoit.

41.4.2 Si l'un ou l'autre arbitre estime qu'une action de la part d'un chasseur a pour but une telle distraction, il doit immédiatement annoncer et signaler Balle Morte et informer l'autre arbitre de la raison pour son annonce. L'arbitre côté lanceur doit :

- attribuer 5 courses de pénalité à l'équipe à la batte
- informer le capitaine de l'équipe à la chasse, les batteurs et, dès que possible, le capitaine de l'équipe à la batte de la raison pour cette action.

Aucun batteur n'est éliminé de ce service. La balle ne compte pas comme faisant partie de la série. Dès que possible après la fin de la partie les deux arbitres préparent ensemble un rapport sur l'évènement à l'intention du responsable de l'équipe fautive, ainsi qu'à toute autorité officielle ayant juridiction sur la partie, qui prennent toute action disciplinaire jugée nécessaire contre le capitaine, contre tout autre individu impliqué et, le cas échéant, contre l'équipe concernée.

41.5. Distraction, duperie ou obstruction volontaire des batteurs

41.5.1 En plus des dispositions de l'alinéa 41.4 ci-dessus, il est déloyal pour tout chasseur d'essayer volontairement de distraire, de duper ou de gêner, verbalement ou par geste, l'un ou l'autre des batteurs après que le frappeur ait reçu la balle.

41.5.2 Il en incombe à l'un ou l'autre des arbitres de décider si toute distraction, duperie ou obstruction est volontaire ou non.

41.5.3 Si l'un ou l'autre des arbitres estime qu'un chasseur a essayé ou réalisé volontairement une telle tentative, il doit immédiatement annoncer et signaler Balle Morte et informer l'autre arbitre de la raison pour son annonce.

41.5.4 Aucun des deux batteurs n'est éliminé de ce service.

41.5.5 Dans le cas d'une obstruction qui résulte d'un contact physique, les arbitres décident ensemble s'il s'agit d'une offense qui rentre dans le cadre de la Loi 42 (Le comportement des joueurs).

41.5.5.1 Si en effet il s'agit d'une offense passible des pénalités de la Loi 42 (Le comportement des joueurs), les arbitres suivent les procédures pertinentes de la Loi 42. Ils appliquent également les procédures de 41.5.7 à 41.5.9 ci-dessous.

41.5.5.2 Si par contre les arbitres estiment que la Loi 42 (Le comportement des joueurs) n'a pas été enfreinte, ils mettent en œuvre 41.5.6 à 41.5.10 ci-dessous.

41.5.6 L'arbitre côté lanceur doit :

- attribuer 5 courses de pénalité à l'équipe à la batte
- informer le capitaine de l'équipe à la chasse de la raison pour l'annonce et, dès que possible, informer le capitaine de l'équipe à la batte.

41.5.7 La balle ne compte pas comme faisant partie de la série.

41.5.8 Toutes courses achevées par les batteurs avant l'incident sont marquées, ainsi que toutes courses de pénalité attribuées à l'une ou l'autre des équipes. Par ailleurs, la course en cours est marquée sans tenir compte de si les batteurs se sont déjà croisés au moment où l'incident s'est produit.

41.5.9 Les batteurs au guichet décident entre eux lequel des deux reçoit la balle suivante

41.5.10 Dès que possible après la fin de la partie les deux arbitres préparent ensemble un rapport sur l'évènement à l'intention du responsable de l'équipe fautive, ainsi qu'à toute autorité officielle ayant juridiction sur la partie, qui prennent toute action disciplinaire jugée nécessaire contre le capitaine, toute autre personne impliquée et, le cas échéant, l'équipe.

41.6. Lancer dangereux et déloyal de balles à rebond court

41.6.1 Le lancer de balles à rebond court est dangereux si l'arbitre côté lanceur estime que – vu le niveau de compétence du frappeur - de par leur vitesse, leur longueur, leur hauteur et leur direction elles risquent de blesser le frappeur. Le fait que ce dernier porte des protections n'est pas pertinent.

41.6.2 L'arbitre côté lanceur peut estimer que le lancer de balles à rebond court, quoique pas dangereux selon la définition de 41.6.1 ci-dessus, devient déloyal si elles sont nombreuses à passer au-dessus de la tête du frappeur s'il se tient debout à la ligne de pied. Voir également la Loi 21.10 (Balle qui rebondit au-dessus de la tête du frappeur).

41.6.3 Dès que l'arbitre côté lanceur décide que le lancer de balles à rebond court est devenu dangereux (selon 41.6.1) ou déloyal (selon 41.6.2), il annonce et signale Faute. Quand la balle est devenue Morte, il doit donner un avertissement au lanceur en indiquant qu'il s'agit du premier et du dernier avertissement. Ensuite l'arbitre informe l'autre arbitre, le capitaine de l'équipe à la chasse et les batteurs de ce qui s'est produit. Cet avertissement s'applique à ce lanceur-ci pendant toute la durée de la manche en cours.

41.6.4 S'il y a un nouveau cas de lancer dangereux ou déloyal par le même lanceur et dans la même manche, l'arbitre doit :

- annoncer et signaler Faute
- quand la balle est Morte, sommer le capitaine de retirer immédiatement le lanceur
- informer l'autre arbitre de la raison pour son action.

Le lanceur ainsi suspendu n'a plus le droit de lancer au cours de la manche en cours.

La série est complétée, le cas échéant, par un autre lanceur qui n'a pas lancé la série précédente et qui par conséquent n'a pas le droit de lancer la série suivante.

Par ailleurs l'arbitre doit signaler l'évènement aux batteurs et, dès que possible, au capitaine de l'équipe à la batte.

Dès que possible après la fin de la partie les deux arbitres préparent ensemble un rapport sur l'évènement à l'intention du responsable de l'équipe fautive, ainsi qu'à toute autorité officielle ayant juridiction sur la partie, qui prennent toute action disciplinaire jugée nécessaire contre le capitaine, contre tout autre individu impliqué et, le cas échéant, contre l'équipe concernée.

41.6.5 La séquence d'avertissement décrite en 41.6.3 et 41.6.4 est indépendante de la séquence d'avertissement et action de 41.7.

41.7. Lancer dangereux et déloyal de balles sans rebond

41.7.1 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 annonce et signale Faute immédiatement. Quand la balle est devenue Morte, il doit donner un avertissement au lanceur en indiquant qu'il s'agit du premier et du dernier avertissement. Ensuite l'arbitre informe l'autre arbitre, le capitaine de l'équipe à la chasse et les batteurs de ce qui s'est produit.

Cet avertissement s'applique à ce lanceur-ci pendant toute la durée de la manche en cours.

41.7.2 Si par la suite dans la même manche le même lanceur sert à nouveau une telle balle, l'arbitre doit :

- annoncer et signaler Faute
- quand la balle est Morte, sommer le capitaine de retirer immédiatement le lanceur
- informer l'autre arbitre de la raison pour son action.

Le lanceur ainsi suspendu n'a plus le droit de lancer au cours de la manche en cours.

La série est complétée, le cas échéant, par un autre lanceur qui n'a pas lancé la série précédente et qui par conséquent n'a pas le droit de lancer la série suivante.

Par ailleurs l'arbitre doit signaler l'évènement aux batteurs et, dès que possible, au capitaine de l'équipe à la batte.

Dès que possible après la fin de la partie les deux arbitres préparent ensemble un rapport sur l'évènement à l'intention du responsable de l'équipe fautive, ainsi qu'à toute autorité officielle ayant juridiction sur la partie, qui prennent toute action disciplinaire jugée nécessaire contre le capitaine, contre tout autre individu impliqué et, le cas échéant, contre l'équipe concernée

41.7.3 La séquence d'avertissement décrite en 41.7.1 et 41.7.2 est indépendante de la séquence d'avertissement et action de 41.6.

41.7.4 Si l'arbitre estime qu'un lanceur a volontairement lancé une balle sans rebond, dangereuse et déloyale selon la définition de 41.7.1, alors la mise en garde et les avertissements décrits en 41.7.1 sont supprimés. L'arbitre doit :

- annoncer et signaler Faute
- quand la balle est Morte, sommer le capitaine de retirer immédiatement le lanceur

- informer l'autre arbitre de la raison pour son action.

Le lanceur ainsi suspendu n'a plus le droit de lancer au cours de la manche en cours.

La série est complétée, le cas échéant, par un autre lanceur qui n'a pas lancé la série précédente et qui par conséquent n'a pas le droit de lancer la série suivante.

Par ailleurs l'arbitre doit signaler l'évènement aux batteurs et, dès que possible, au capitaine de l'équipe à la batte.

Dès que possible après la fin de la partie les deux arbitres préparent ensemble un rapport sur l'évènement à l'intention du responsable de l'équipe fautive, ainsi qu'à toute autorité officielle ayant juridiction sur la partie, qui prennent toute action disciplinaire jugée nécessaire contre le capitaine, contre tout autre individu impliqué et, le cas échéant, contre l'équipe concernée.

41.8. Lancer volontaire d'une Faute-Pied Avant

Si l'arbitre estime que le lanceur a servi volontairement une balle Faute-Pied Avant, il doit :

- annoncer et signaler Faute
- quand la balle est Morte, sommer le capitaine de retirer immédiatement le lanceur
- informer l'autre arbitre de la raison pour son action.

Le lanceur ainsi suspendu n'a plus le droit de lancer au cours de la manche en cours.

La série est complétée, le cas échéant, par un autre lanceur qui n'a pas lancé la série précédente et qui par conséquent n'a pas le droit de lancer la série suivante.

Par ailleurs l'arbitre doit signaler l'évènement aux batteurs et, dès que possible, au capitaine de l'équipe à la batte.

Dès que possible après la fin de la partie les deux arbitres préparent ensemble un rapport sur l'évènement à l'intention du responsable de l'équipe fautive, ainsi qu'à toute autorité officielle ayant juridiction sur la partie, qui prennent toute action disciplinaire jugée nécessaire contre le capitaine, contre tout autre individu impliqué et, le cas échéant, contre l'équipe concernée.

41.9. Tentative par l'équipe à la chasse de gagner du temps

41.9.1 Il est déloyal pour un chasseur de gagner du temps.

41.9.2 Si l'un ou l'autre des arbitres considère que la progression d'une série est anormalement lente, ou qu'il y a tentative de gagner du temps par tout autre moyen par le capitaine de l'équipe à la chasse ou par tout autre chasseur, à la première infraction, l'arbitre concerné doit :

- si la balle est en jeu, annoncer et signaler Balle Morte
- informer l'autre arbitre de ce qui s'est produit.

L'arbitre côté lanceur doit ensuite :

- avertir le capitaine de l'équipe à la chasse, en indiquant qu'il s'agit du premier et du dernier avertissement
- informer les batteurs de ce qui s'est produit.

41.9.3 Si l'un ou l'autre arbitre considère qu'il y ait un autre incident de perte de temps dans la même manche, provoqué par n'importe quel chasseur, il doit :

- si la balle est en jeu, annoncer et signaler Balle Morte
- informer l'autre arbitre de la raison pour son action.

Ensuite l'arbitre côté lanceur doit :

- soit attribuer 5 courses de pénalité à l'équipe à la batte si l'incident ne s'est produit pas au cours d'une série ; et informer le capitaine de l'équipe à la chasse de la raison pour son action.
- soit, si l'incident s'est produit au cours d'une série, demander au capitaine de suspendre le lanceur immédiatement.

Le lanceur ainsi suspendu n'a plus le droit de lancer au cours de la manche en cours.

La série est complétée, le cas échéant, par un autre lanceur qui n'a pas lancé la série précédente et qui par conséquent n'a pas le droit de lancer la série suivante.

Par ailleurs, l'arbitre doit informer les batteurs et, dès que possible, le capitaine de l'équipe à la batte de ce qui s'est produit.

Dès que possible après la fin de la partie les deux arbitres préparent ensemble un rapport sur l'incident à l'intention du responsable de l'équipe fautive, ainsi qu'à toute autorité officielle ayant juridiction sur la partie, qui prennent toute action disciplinaire jugée nécessaire contre le capitaine, contre tout autre individu impliqué et, le cas échéant, contre l'équipe concernée.

41.10. Tentative par un batteur de gagner du temps

41.10.1 Il est déloyal pour un batteur de gagner du temps. Normalement, le frappeur doit toujours être prêt à recevoir un service au moment où le lanceur s'apprête à commencer sa course d'élan.

41.10.2 Si l'un ou l'autre des batteurs gagne du temps parce qu'ils ne sont pas ainsi prêts, ou de toute autre façon, la procédure suivantes s'impose.

Lors de la première instance, l'arbitre doit, soit avant que le lanceur ne commence sa course d'élan soit dès que la balle devienne Morte :

- avertir les deux batteurs et indiquer qu'il s'agit d'un premier et dernier avertissement. Cet avertissement s'applique à ce qui reste de la manche en cours. L'arbitre en informe chaque batteur rentrant
- informer l'autre arbitre de la raison pour son action
- informer le capitaine de l'équipe à la chasse et, dès que possible, le capitaine de l'équipe à la batte de ce qui s'est produit.

41.10.3 En cas de récidive par tout batteur au cours de la même manche, l'arbitre doit, au moment approprié et quand la balle est Morte :

- attribuer 5 courses de pénalité à l'équipe à la chasse
- informer l'autre arbitre de la raison pour son action
- informer l'autre batteur, le capitaine de l'équipe à la chasse et, dès que possible, le capitaine de l'équipe à la batte de ce qui s'est produit.

Dès que possible après la fin de la partie les deux arbitres préparent ensemble un rapport sur l'incident à l'intention du responsable de l'équipe fautive, ainsi qu'à toute autorité officielle ayant juridiction sur la partie, qui prennent toute action disciplinaire jugée nécessaire contre le capitaine, contre tout autre individu impliqué et, le cas échéant, contre l'équipe concernée.

41.11. La zone protégée

Une zone de la piste, ainsi dénommée « la zone protégée », est définie comme étant l'espace contenu dans un rectangle qui est délimité :

- à chaque extrémité par des lignes imaginaires parallèles à, et 1,52 mètres devant, la ligne de pied
- sur les côtés par des lignes imaginaires, une de chaque côté de la ligne imaginaire qui connecte les deux piquets centraux, toutes les deux parallèles à cette ligne centrale et à une distance de 30,48cm.

41.12. Chasseur qui endommage la piste

41.12.1 Il s'agit d'un acte déloyal d'endommager la piste par des gestes volontaires ou évitables. Si l'un ou l'autre des arbitres estime qu'un chasseur se trouve sur la piste sans motif raisonnable, le chasseur est considéré comme s'il occasionnait des dommages évitables.

41.12.2 Si un chasseur occasionne des dommages évitables à la piste, autrement que selon les dispositions de l'alinéa 41.13.1 ci-dessus, l'arbitre qui constate la première infraction doit, dès que la balle devienne Morte, en informer l'autre arbitre.

L'arbitre côté lanceur doit ensuite :

- avertir le capitaine de l'équipe à la chasse, en indiquant qu'il s'agit du premier et du dernier avertissement. Cet avertissement s'applique à ce qui reste de la manche en cours.
- informer les batteurs de ce qui s'est produit.

41.12.3 Si, aux cours de la même manche, se produit un autre incident de dommages évitables à la piste par tout chasseur, l'arbitre qui constate l'infraction doit, dès que la balle est devenue Morte, en informer l'autre arbitre.

L'arbitre côté lanceur doit ensuite :

- signaler Faute ou Balle Injouable, le cas échéant
- attribuer 5 courses de pénalité à l'équipe à la batte
- attribuer toute autre pénalité de 5 courses qui s'applique
- informer le capitaine de l'équipe à la chasse de la raison pour son action
- informer les batteurs et, dès que possible, le capitaine de l'équipe à la batte de ce qui s'est produit.

Dès que possible après la fin de la partie les deux arbitres préparent ensemble un rapport sur l'incident à l'intention du responsable de l'équipe fautive, ainsi qu'à toute autorité officielle ayant juridiction sur la partie, qui prennent toute action disciplinaire jugée nécessaire contre le capitaine, contre tout autre individu impliqué et, le cas échéant, contre l'équipe concernée.

41.13. Lanceur courant sur la zone protégée

41.13.1 Il s'agit d'un acte déloyal si un lanceur court, sans motif valable, sur la zone protégée après l'achèvement de sa course d'élan, que la balle soit lancée ou pas.

41.13.2 La première fois qu'un lanceur est en effraction de cette Loi, dès que la balle devienne Morte, l'arbitre doit :

- avertir le lanceur et informer l'autre arbitre de ce qui s'est produit. Cet avertissement s'applique à ce qui reste de la manche en cours.
- informer le capitaine de l'équipe à la chasse et les batteurs de ce qui s'est produit.

41.13.3 Si, dans la même manche, le même lanceur est de nouveau en contravention de cette Loi, l'arbitre doit répéter la procédure ci-dessus, en indiquant qu'il s'agit d'un dernier avertissement. Cet avertissement s'applique également à ce qui reste de la manche en cours.

41.13.4 Si, dans la même manche, le même lanceur est en contravention de cette Loi une troisième fois, l'arbitre doit, dès que la balle devienne Morte :

- sommer le capitaine de l'équipe à la chasse de suspendre immédiatement le lanceur. La série est complétée, le cas échéant, par un autre lanceur qui n'a pas lancé la série précédente et qui par conséquent n'a pas le droit de lancer la série suivante. Le lanceur ainsi suspendu n'a plus le droit de lancer au cours de la manche en cours.
- informer l'autre arbitre de la raison de son action
- informer les batteurs et, dès que possible, le capitaine de l'équipe à la batte de ce qui s'est produit.

Dès que possible après la fin de la partie les deux arbitres préparent ensemble un rapport sur l'incident à l'intention du responsable de l'équipe fautive, ainsi qu'à toute autorité officielle ayant juridiction sur la partie, qui prennent toute action disciplinaire jugée nécessaire contre le capitaine, contre tout autre individu impliqué et, le cas échéant, contre l'équipe concernée.

41.14. Batteur qui endommage la piste

41.14.1 Il s'agit d'un acte déloyal d'endommager la piste par des gestes volontaires ou évitables.

Si le frappeur rentre dans la zone protégée lorsqu'il frappe la balle ou essaie de la frapper, il doit par la suite la quitter au plus vite. Si l'un ou l'autre des arbitres estime qu'un batteur se trouve sur la piste sans motif raisonnable, le batteur est considéré comme s'il occasionnait des dommages évitables.

41.14.2 Si un batteur occasionne des dommages évitables ou volontaires à la piste autrement que dans les termes de 41.15 ci-dessous, l'arbitre qui constate la première infraction doit, dès que la balle devienne Morte, informer l'autre arbitre de l'incident. Ensuite l'arbitre côté lanceur doit :

- avertir les deux batteurs que cette activité est déloyale en indiquant qu'il s'agit du premier et du dernier avertissement. Cet avertissement s'applique à ce qui reste de la manche en cours. L'arbitre en informe chaque batteur rentrant.
- informer le capitaine de l'équipe à la chasse et, dès que possible, le capitaine de l'équipe à la batte de ce qui s'est produit.

41.14.3 Si par la suite il y a tout autre cas de dommages évitables à la piste occasionnés par tout batteur au cours de la même manche, l'arbitre qui constate l'infraction doit, lorsque la balle est devenue Morte, informer l'autre arbitre de l'incident. Ensuite l'arbitre côté lanceur doit :

- annuler toute course accordée à l'équipe à la batte de ce service
- faire retourner tout batteur non-éliminé à sa base d'origine
- le cas échéant, signaler Faute ou Injouable aux scoreurs
- attribuer 5 courses de pénalité à l'équipe à la chasse
- attribuer toute autre Pénalité de 5 courses qui s'impose, à part celle décrite en la Loi 28.3 (Casques de protection des chasseurs)
- informer le capitaine de l'équipe à la chasse et, dès que possible, le capitaine de l'équipe à la batte de ce qui s'est produit.

Dès que possible après la fin de la partie les deux arbitres préparent ensemble un rapport sur l'incident à l'intention du responsable de l'équipe fautive, ainsi qu'à toute autorité officielle ayant juridiction sur la partie, qui prennent toute action disciplinaire jugée nécessaire contre le capitaine, contre tout autre individu impliqué et, le cas échéant, contre l'équipe concernée.

41.15. Frappeur qui rentre dans la zone protégée

41.15.1 Le frappeur ne doit pas se positionner ni dans la zone protégée ni si près qu'il risque d'empiéter souvent sur la zone.

Le frappeur a le droit de marquer sa position de garde sur la piste à condition que la marque ne soit pas trop proche de la zone protégée.

41.15.2 S'il y a effraction par le frappeur des conditions décrites en 41.15.1 ci-dessus, l'arbitre qui constate l'effraction doit, si le lanceur n'a pas encore commencé sa foulée de service, immédiatement annoncer et signaler Balle Morte. Sinon il doit attendre que la balle devienne Morte avant d'annoncer et signaler Balle Morte. Il en informe l'autre arbitre de ce qui s'est produit.

Ensuite l'arbitre côté lanceur doit :

- informer le frappeur qu'il a commis un acte déloyal en indiquant qu'il s'agit du premier et du dernier avertissement. Cet avertissement s'applique à ce qui reste de la manche en cours. L'arbitre en informe chaque batteur rentrant.
- informer le capitaine de l'équipe à la chasse et, dès que possible, le capitaine de l'équipe à la batte de ce qui s'est produit.

41.15.3 Si par la suite dans la même manche un batteur enfreint une des conditions décrites en 41.15.1 ci-dessus, l'arbitre qui constate l'effraction doit, si le lanceur n'a pas encore commencé sa foulée de service, immédiatement annoncer et signaler Balle Morte. Sinon il doit attendre que la balle devienne Morte avant d'annoncer et signaler Balle Morte. Il en informe l'autre arbitre de ce qui s'est produit. Ensuite l'arbitre côté lanceur doit :

- annuler toute course accordée à l'équipe à la batte de ce service
- faire retourner tout batteur non-éliminé à sa base d'origine
- le cas échéant, signaler Faute ou Injouable aux scoreurs
- attribuer 5 courses de pénalité à l'équipe à la chasse
- attribuer toute autre pénalité de 5 courses qui s'impose, à part celle décrite en la Loi 28.3 (Casques de protection des chasseurs)
- informer le capitaine de l'équipe à la chasse et, dès que possible, le capitaine de l'équipe à la batte de ce qui s'est produit.

Dès que possible après la fin de la partie les deux arbitres préparent ensemble un rapport sur l'incident à l'intention du responsable de l'équipe fautive, ainsi qu'à toute autorité officielle ayant juridiction sur la partie, qui prennent toute action disciplinaire jugée nécessaire contre le capitaine, contre tout autre individu impliqué et, le cas échéant, contre l'équipe concernée.

41.16. Le non-frappeur quitte sa base prématurément

Entre le moment où la balle rentre en jeu et l'instant où le lanceur aurait relâché la balle, si le non- frappeur se trouve en dehors de sa base, le lanceur est autorisé à tenter de l'éliminer par Hors Jeu. Que cette tentative réussisse ou non, la balle ne compte pas dans la série.

Si le lanceur ne réussit pas à éliminer le non-frappeur par Hors Jeu, l'arbitre annonce et signale Balle Morte dès que possible.

41.17. Batteurs qui volent une course

Il s'agit d'un acte déloyal de la part des batteurs de tenter de voler une course pendant la course d'élan du lanceur.

Sauf dans le cas où le lanceur tente d'éliminer par Hors Jeu l'un ou l'autre des batteurs – voir alinéa 41.16 ci-dessus et la Loi 21.4 (Lanceur qui jette la balle vers le guichet du frappeur avant le service) – l'arbitre doit :

- annoncer et signaler Balle Morte dès que les batteurs se croisent lors d'une telle tentative
- informer l'autre arbitre de la raison de son action.

Par la suite l'arbitre côté lanceur doit :

- faire retourner les batteurs à leur base d'origine
- attribuer 5 courses de pénalité à l'équipe à la chasse
- attribuer toute autre pénalité de 5 courses qui s'applique, sauf les courses de pénalité relatives à la Loi 28.3 (Casques de protection des chasseurs)
- informer les batteurs, le capitaine de l'équipe à la chasse et, dès que possible, le capitaine de l'équipe à la batte de la raison de cette action.

Dès que possible après la fin de la partie les deux arbitres préparent ensemble un rapport sur l'incident à l'intention du responsable de l'équipe fautive, ainsi qu'à toute autorité officielle ayant juridiction sur la partie, qui prennent toute action disciplinaire jugée nécessaire contre le capitaine, contre tout autre individu impliqué et, le cas échéant, contre l'équipe concernée.

41.18. Courses de pénalité

41.18.1 Chaque fois qu'il y a des courses de pénalité à attribuer à l'une ou l'autre équipe, l'arbitre attend que la balle soit Morte et ensuite il signale les courses de pénalité aux scoreurs. Voir la Loi 2.13 (Signaux).

41.18.2 Nonobstant les dispositions de la Loi 16.6 (Frappe gagnante ou courses diverses gagnantes), les courses de pénalité sont attribuées à chaque fois que les Lois les imposent. Toutefois, les limitations à l'attribution de courses de pénalité des Lois 23.3 (Le Ricochet n'est pas accordé), 25.7 (Contraintes imposées au coureur d'un frappeur), 28.3 (Casques de protection des chasseurs) et 34.4 (Courses marquées suite à une balle valablement doublée) s'appliquent toujours.

41.18.3 Lorsque 5 courses de pénalité sont attribuées à la l'équipe à la batte :

- elles sont enregistrées comme courses de pénalité et sont rajoutées à toute autre pénalité
- elles sont attribuées quand la balle est devenue Morte et ne sont pas considérées comme des courses marquées ni du service précédent ni du service suivant, et se rajoutent aux courses issues de ces services
- les batteurs ne changent pas de côté uniquement à cause de la pénalité de 5 courses.

41.18.4 Lorsque 5 courses de pénalité sont attribuées à l'équipe à la chasse, elles sont rajoutées comme courses de pénalité au total de courses que cette équipe a marquées lors de leur manche la plus récemment complétée. Si l'équipe à la chasse n'a pas encore entamé une manche, les 5 courses de pénalité sont rajoutées au total de leur prochaine manche.

41.19. Les actes déloyaux

41.19.1 Si un arbitre juge qu'un joueur a commis un acte déloyal, même si cet acte n'est pas couvert spécifiquement par une des Lois, il annonce et signale Balle Morte dès qu'il est certain que l'annonce ne désavantage pas l'équipe non-fautive. Il en informe l'autre arbitre.

41.19.1.1 S'il s'agit de la première infraction par l'équipe dont fait part le joueur fautif, l'arbitre côté lanceur :

- convoque le capitaine du joueur fautif pour l'informer qu'il s'agit d'un premier et dernier avertissement qui s'applique à tous les membres de son équipe et pour le restant du match
- avertit le capitaine du joueur fautif que toute nouvelle infraction commise par un membre quelconque de son équipe sera punie par l'attribution de 5 courses de pénalité à l'autre équipe.

41.19.1.2 S'il s'agit d'une deuxième voire ultérieure infraction par l'équipe concernée, l'arbitre côté lanceur attribue 5 courses de pénalité à l'autre équipe.

41.19.1.3 Dès que possible après la fin de la partie, les arbitres préparent ensemble un rapport sur l'incident à l'intention du responsable de l'équipe fautive, ainsi qu'à toute autorité officielle ayant juridiction sur la partie, qui prennent toute action disciplinaire jugée nécessaire contre le capitaine, contre tout autre individu impliqué et, le cas échéant, contre l'équipe concernée.

LOI 42 LE COMPORTEMENT DES JOUEURS

42.1. Comportement inadmissible

42.1.1 Les arbitres doivent réagir à tout cas de comportement inadmissible. Quatre niveaux de faute, dénommés de 1 à 4, sont définis en 42.2 à 42.5 ci-dessous, avec les actions correspondantes de la part des arbitres.

42.1.2 Si, à n'importe quel moment, l'un des arbitres estime que le comportement d'un joueur est devenu inadmissible, l'arbitre annonce et signale Balle Morte. Cette annonce peut être reportée en attendant que l'arbitre soit certain que la décision ne désavantage pas l'équipe non-fautive.

42.1.3 L'arbitre concerné doit immédiatement en informer l'autre arbitre. Ensemble ils décident si un cas de comportement inadmissible s'est produit. Si oui, ils déterminent lequel des niveaux de faute définis en 42.2 à 42.5 est le plus apte ; et ils déclenchent les sanctions correspondantes.

42.1.4 S'il se trouve que le fautif est l'un des batteurs, les arbitres doivent convoquer sur le terrain le capitaine de l'équipe à la batte. Dans le cadre de cette Loi, les batteurs sur le terrain n'ont pas le droit d'agir à la place de leur capitaine.

42.2. Infractions Niveau 1 : Définition et actions de la part des arbitres

42.2.1 Les actions suivantes de la part d'un joueur sont classées comme infractions Niveau 1 :

- dégradation délibérée de n'importe quelle partie du terrain ou de tout élément d'équipement ou de matériel utilisé pendant le match
- expression verbale ou physique de désaccord avec la décision d'un arbitre
- utilisation d'un langage obscène, agressif ou offensant et/ou des gestes obscènes
- appel exagéré et excessif
- s'avancer de manière agressive vers l'arbitre lors d'un appel
- tout autre comportement que les arbitres jugent apte à être classé Niveau 1.

42.2.2 Si une telle infraction se produit, les alinéas 42.2.2.1 à 42.2.2.6 s'appliquent en fonction de s'il s'agit ou pas d'une première infraction tous niveaux confondus.

42.2.2.1 L'arbitre annonce ARRÊT, le cas échéant.

42.2.2.2 Ensemble, les arbitres convoquent le capitaine du joueur fautif pour l'informer qu'il s'agit d'une infraction Niveau 1.

42.2.2.3 Si l'infraction Niveau 1 en question est la première faute, tous niveaux confondus, commise par l'équipe du joueur fautif, l'arbitre doit :

42.2.2.3.1 avertir le capitaine qu'ils s'agit d'un premier et dernier avertissement qui s'applique à tous les membres de l'équipe et pour le restant du match

42.2.2.3.2 avertir le capitaine que toute nouvelle infraction Niveau 1 commise par un membre quelconque de son équipe sera punie par l'attribution de 5 courses de pénalité à l'autre équipe.

42.2.2.4 Si en l'occurrence l'infraction Niveau 1 en question n'est pas la première faute, tous niveaux confondus, commise par l'équipe du joueur fautif, l'arbitre attribue 5 courses de pénalité à l'autre équipe.

42.2.2.5 Dès que possible après la fin de l'incident l'arbitre annonce JOUEZ.

42.2.2.6 Dès que possible après la fin de la partie, les arbitres préparent ensemble un rapport sur l'incident à l'intention du responsable de l'équipe fautive, ainsi qu'à toute autorité officielle ayant juridiction sur la partie, qui prennent toute action disciplinaire jugée nécessaire contre le capitaine, contre tout autre individu impliqué et, le cas échéant, contre l'équipe concernée.

42.3. Infractions Niveau 2 : Définition et actions de la part des arbitres

42.3.1 Les actions suivantes de la part d'un joueur sont classées comme infractions Niveau 2 :

- expression forte de désaccord, soit verbalement soit physiquement, avec la décision d'un arbitre
- tout contact physique volontaire et inapproprié à l'encontre d'un autre joueur
- jeter la balle, de façon inappropriée et/ou dangereuse, vers un joueur, un arbitre ou toute autre personne

- langage, actions ou gestes à l'encontre de tout autre joueur, arbitre, dirigeant ou spectateur qui, dans le cadre du jeu, sont perçus comme obscènes ou gravement offensants.

42.3.2 Si une telle infraction se produit, les alinéas 42.3.2.1 à 42.3.2.6 s'appliquent.

42.3.2.1 L'arbitre annonce ARRÊT, le cas échéant.

42.3.2.2 Ensemble, les arbitres convoquent le capitaine du joueur fautif pour l'informer qu'il s'agit d'une infraction Niveau 2.

42.3.2.3 L'arbitre attribue 5 courses de pénalité à l'autre équipe.

42.3.2.4 L'arbitre avertit le capitaine du joueur fautif que toute nouvelle infraction Niveau 1 commise par un membre quelconque de son équipe sera punie par l'attribution de 5 courses de pénalité à l'autre équipe.

42.3.2.5 Dès que possible après la fin de l'incident l'arbitre annonce JOUEZ.

42.3.2.6 Dès que possible après la fin de la partie, les arbitres préparent ensemble un rapport sur l'incident à l'intention du responsable de l'équipe fautive, ainsi qu'à toute autorité officielle ayant juridiction sur la partie, qui prennent toute action disciplinaire jugée nécessaire contre le capitaine, contre tout autre individu impliqué et, le cas échéant, contre l'équipe concernée.

42.4. Infractions Niveau 3 : Définition et actions de la part des arbitres

42.4.1 Les actions suivantes de la part d'un joueur sont classées comme infractions Niveau 3 :

- intimidation d'un arbitre soit verbalement soit physiquement
- menace d'agression à l'encontre d'un joueur ou de toute autre personne, à l'exception d'un arbitre (voir 42.5.1 ci-dessous).

42.4.2 Si une telle infraction se produit, les alinéas 42.4.2.1 à 42.4.2.5 s'appliquent.

42.4.2.1 L'arbitre annonce ARRÊT, le cas échéant.

42.4.2.2 Ensemble, les arbitres convoque le capitaine du joueur fautif pour l'informer qu'il s'agit d'une infraction Niveau 3.

42.4.2.3 Les arbitres ordonnent au capitaine que le joueur fautif quitte le terrain immédiatement et qu'il ne regagne le terrain qu'après un laps de temps déterminé comme suit :

42.4.2.3.1 Dans une partie où le nombre de séries par manche n'est pas limité, le joueur est exclu du terrain pendant 10 séries.

42.4.2.3.2 Dans une partie où le nombre de manches par série est limité, le joueur est exclu du terrain pendant une cinquième du nombre de séries prévu pour la manche actuelle au moment où la manche a débuté. Si le résultat du calcul du nombre de séries d'exclusion comprend une série partielle, elle est arrondie vers le haut. En outre, s'il reste des balles à lancer dans la série en cours lors de l'exclusion du joueur, elles ne comptent pas dans les séries d'exclusion.

42.4.2.3.3 Si le joueur fautif est un chasseur, aucun remplaçant n'est permis. Le joueur fautif ne regagne pas le terrain qu'après avoir complété la période d'exclusion et il peut par la suite lancer sans délai.

42.4.2.3.4 Si le joueur fautif est un lanceur ayant déjà entamé une série, la série doit être complétée par quelqu'un qui n'avait pas lancé la série précédente et qui par conséquent n'a pas le droit de lancer la suivante.

42.4.2.3.5 Si le joueur fautif est un batteur non éliminé, il est remplacé par un autre membre de sa propre équipe. Une fois sa période d'exclusion terminée, le joueur fautif ne peut reprendre son tour de frappe que lors de l'élimination d'un autre batteur. Si aucun autre batteur n'est disponible à prendre le terrain pendant la période d'exclusion du batteur fautif, les arbitres déclarent la manche terminée. Si le batteur exclu ne reprend pas son tour de frappe pour une raison quelconque il est enregistré comme « Retiré, vaincu ».

42.4.2.3.6 Si le joueur fautif est un batteur de l'équipe à la batte et déjà éliminé, la période d'exclusion ne commencera qu'au début de la prochaine manche. De plus, dans cette situation, le batteur fautif ne peut pas agir comme coureur au cours de la manche de son exclusion.

42.4.2.3.7 L'arbitre avertit le capitaine que toute nouvelle infraction Niveau 1 commise par un membre quelconque de son équipe sera punie par l'attribution de 5 courses de pénalité à l'autre équipe.

42.4.2.3.8 Si la fin d'une manche arrive avant qu'un joueur exclu ne purge toutes ses séries de période d'exclusion, les séries qui restent sont reportées à la manche suivante de la même partie. Une série partielle restante ne compte pas comme série pour le calcul des séries d'exclusion.

42.4.2.4 Dès que possible après l'incident, l'arbitre doit :

- attribuer 5 courses de pénalité à l'autre équipe
- signaler aux scoreurs la pénalité Niveau 3
- annoncer JOUEZ.

42.4.2.5 Dès que possible après la fin de la partie, les arbitres préparent ensemble un rapport sur l'incident à l'intention du responsable de l'équipe fautive, ainsi qu'à toute autorité officielle ayant juridiction sur la partie, qui prennent toute action disciplinaire jugée nécessaire contre le capitaine, contre tout autre individu impliqué et, le cas échéant, contre l'équipe concernée.

42.5. Infractions Niveau 4 : Définition et actions de la part des arbitres

42.5.1 Les actions suivantes de la part d'un joueur sont classées comme infractions Niveau 4 :

- menace d'agression contre un arbitre
- tout contact physique volontaire et inapproprié à l'encontre d'un arbitre
- agression corporelle contre un joueur ou contre toute autre personne
- tout autre acte de violence.

42.5.2 Si une telle infraction se produit, les alinéas 42.5.2.1 à 42.5.2.5 s'appliquent.

42.5.2.1 L'arbitre annonce ARRÊT, le cas échéant.

42.5.2.2 Ensemble, les arbitres convoque le capitaine du joueur fautif pour l'informer qu'il s'agit d'une infraction Niveau 4.

42.5.2.3 Les arbitres ordonnent au capitaine que le joueur fautif quitte le terrain de jeu immédiatement et qu'il soit exclu définitivement de la partie. Par la suite :

42.5.2.3.1 Si le joueur ainsi exclu est un chasseur, aucun remplaçant n'est permis. Si par la suite son équipe est à la batte, il sera déjà enregistré comme « Retiré, éliminé ».

42.5.2.3.2 Si le joueur ainsi exclu est un lanceur ayant déjà entamé une série, la série doit être complétée par quelqu'un qui n'avait pas lancé la série précédente et qui par conséquent n'a pas le droit de lancer la suivante.

42.5.2.3.3 Si le joueur ainsi exclu est un batteur il est enregistré dans la manche en cours comme « Retiré, éliminé », sauf s'il est déjà éliminé selon une des Lois 32 à 39. Dans le cadre d'une manche ultérieure quand son équipe serait à la batte, le batteur exclu est enregistré comme « Retiré, éliminé ». Si aucun autre batteur n'est disponible à prendre le terrain, les arbitres déclarent la manche terminée.

42.5.2.3.4 L'arbitre avertit le capitaine que toute nouvelle infraction Niveau 1 commise par un membre quelconque de son équipe sera punie par l'attribution de 5 courses de pénalité à l'autre équipe.

42.5.2.4 Dès que possible après l'incident, l'arbitre doit :

- attribuer 5 courses de pénalité à l'autre équipe
- signaler aux scoreurs la pénalité Niveau 4

- annoncer JOUEZ.

42.5.2.5 Dès que possible après la fin de la partie, les arbitres préparent ensemble un rapport sur l'incident à l'intention du responsable de l'équipe fautive, ainsi qu'à toute autorité officielle ayant juridiction sur la partie, qui prennent toute action disciplinaire jugée nécessaire contre le capitaine, contre tout autre individu impliqué et, le cas échéant, contre l'équipe concernée.

42.6. Capitaine qui refuse de sortir un joueur du terrain

42.6.1 Si un capitaine refuse de se conformer aux instructions de 42.4.2.3 ou 42.5.2.3, les arbitres invoquent la Loi 16.3 (Victoire accordée par les arbitres).

42.6.2 Si, lors du même incident, les deux capitaines refusent de se conformer aux instructions données dans le cadre de 42.4.2.3 ou 42.5.2.3, les arbitres doivent ordonner que tous les joueurs quittent le terrain. La partie n'est pas considérée comme achevée selon la Loi 12.9 (Fin de la partie) ; et il n'y a pas de résultat selon la Loi 16 (Le Résultat).

42.7. Points supplémentaires au sujet des infractions de Niveaux 3 et 4

42.7.1 Si un joueur, agissant en tant que gardien de guichet, commet une infraction de Niveau 3 ou 4, la Loi 24.1.2 (Remplaçants) ne s'applique pas. Ce qui veut dire que seul un joueur qui figure sur la liste de l'équipe peut agir en tant que gardien de guichet, même si un autre chasseur, blessé ou souffrant, est remplacé.

42.7.2 Un joueur qui figure sur la liste de l'équipe et qui bénéficie d'un remplaçant ou d'un coureur est lui-même sanctionné par toute pénalité éventuellement attribuée contre le remplaçant ou le coureur si ce dernier commet une infraction de Niveau 3 ou 4. Cependant, seul le remplaçant fautif ou le coureur fautif est le sujet des rapports prévus par les Lois 42.4.2.5 ou 42.5.2.5.

ANNEXE A : DÉFINITIONS ET EXPLICATIONS DE MOTS OU PHRASES NON DÉFINIS DANS LE TEXTE

A.1. La Partie

A.1.1 Le jeu est utilisé dans ces Lois d'une façon générale pour dire le Jeu du Cricket

A.1.2 Une partie est une rencontre (ou concours) simple entre deux équipes qui se déroule en respectant les Lois du Cricket.

A.1.3 Le tirage au sort est le tirage pour le choix des manches.

A.1.4 Avant le tirage au sort veut dire tout moment avant le tirage au sort le jour prévu pour le début de la partie ou, pour une partie d'une seule journée, le jour prévu pour la partie.

A.1.5 Avant la partie veut dire tout moment avant le tirage au sort, et pas seulement le jour où le tirage au sort ait lieu.

A.1.6 Pendant la partie veut dire tout moment après le tirage au sort jusqu'à la fin de la partie, peu importe si le jeu est en cours.

A.1.7 Temps de jeu est la période entre les annonces de JOUEZ et d'ARRÊT. Voir les Lois 12.1 (Début du jeu) et 12.2 (Annonce d'ARRÊT).

A.1.8 Conduit de la partie recouvre toute action relative à la partie à tout moment de chaque jour de la partie.

A.2. Matériel et équipement

A.2.1 Le matériel utilisé dans un match comprend la batte, la balle, les guichets et les témoins.

A.2.2 Protection externe Il s'agit de tout élément porté par-dessus de l'habillement pour se protéger contre les coups.

Pour un batteur, les éléments admis sont un casque, les jambières externes, les gants de batteur et, si visible, la protection d'avant-bras.

Pour un chasseur, seul est admis un casque, à l'exception du gardien de guichet qui peut porter des jambières et gants de gardien de guichet.

A.2.3 Un casque de protection est un casque fabriqué de matériau dur et destiné à protéger la tête, le visage ou les deux. À des fins d'interprétation de ces Lois du Cricket, la grille de protège-visage fait partie de cette description.

A.2.4 L'équipement L'équipement d'un batteur est sa batte, tel que définie ci-dessous, ainsi que toute élément de protection externe qu'il porte.

L'équipement d'un chasseur est tout élément de protection externe qu'il porte.

A.2.5 La batte Sont considérés comme faisant partie intégrante de la batte

- toute la batte en elle-même.
- la totalité d'un gant (ou gants) porté(s) sur une main (ou mains) tenant la batte.
- la main (ou mains) tenant la batte, si le batteur ne porte pas de gant de cette main (ou ces mains).

A.2.6 Tenu à la main du batteur Le contact entre la main d'un batteur, ou un gant porté sur la main, et toute partie de la batte représentent la batte tenue dans cette main.

A.3. Le Terrain

A.3.1 Le terrain de jeu est la surface comprise à l'intérieur de la touche.

A.3.2 Le carré est une zone du terrain spécialement préparée dans laquelle la piste est située.

A.3.3 L'aire du jeu est la partie du terrain de jeu entre le carré et la touche.

A.4. Positionnement

A.4.1 Derrière la ligne de pied à un bout de la piste est la zone du terrain de jeu, y compris tout marquage, objets et personnes qui s'y trouvent, qui est située du côté de la ligne de pied qui ne comprend pas les lignes à l'autre bout de la piste. Derrière, par rapport à tout autre marquage, objet ou personne, suit le même principe. Voir le diagramme en A.13.

A.4.2 Devant la ligne de pied à un bout de la piste est la zone du terrain de jeu, y compris tout marquage, objets et personnes qui s'y trouvent, qui est située du côté de la ligne de pied qui comprend les lignes à l'autre bout de la piste. Devant, par rapport à tout autre marquage, objet ou personne, suit le même principe. Voir le diagramme en A.13.

A.4.3 Le côté frappeur est l'endroit où se tient le frappeur pour recevoir un service du lanceur, uniquement dans la mesure où il identifie, indépendamment de tout changement de position du frappeur, un bout de la piste.

A.4.4 Le côté lanceur est le bout de la piste d'où le lanceur sert la balle. Il se trouve à l'autre bout de la piste du côté frappeur et signale le bout de la piste qui n'est pas le côté frappeur décrit en A.4.3.

A.4.5 Le côté gardien de guichet est le même que le côté frappeur, décrit en A.4.3.

A.4.6 Devant la ligne du guichet du frappeur est la surface du jeu devant la ligne imaginaire formée par le devant des piquets côté frappeur. Cette ligne est considérée comme s'étendant jusqu'à la touche des deux côtés. Voir A.4.2.

A.4.7 Derrière le guichet est la surface de jeu derrière la ligne imaginaire formée par l'arrière des piquets à chaque bout de la piste. Cette ligne est considérée comme s'étendant jusqu'à la touche des deux côtés. Voir A.4.1.

A.4.8 Derrière le gardien de guichet est derrière le guichet côté frappeur, tel que défini ci-dessus, mais aligné avec les deux guichets et plus éloigné du guichet que le gardien de guichet.

A.4.9 Côté ouvert (off side) / côté fermé (on side) – voir diagramme en A.13 ci-dessous.

A.4.10 Le bord intérieur est le bord du même côté que le guichet la plus proche.

A.5. Les Arbitres

A.5.1 Arbitre Quand « l'arbitre » est utilisé sans autre qualification, cela signifie toujours « l'arbitre côté lanceur », bien que ce terme soit parfois explicite. De la même manière, « les arbitres » signifie toujours les deux arbitres.

« Un arbitre » et « les/des arbitres » sont des termes génériques. Sinon, un descriptif plus complet indique lequel des arbitres est concerné.

Les arbitres alternent entre côté lanceur et côté frappeur au fil des séries.

A.5.2 Arbitre côté lanceur L'arbitre qui se tient du même bout de la piste que le lanceur (voir A.4.4) pour le service en cours.

A.5.3 Arbitre côté frappeur L'arbitre qui se tient du même bout de la piste que le frappeur (voir A.4.3) et d'un côté ou l'autre de la piste pour le service en cours, selon son choix.

A.5.4 Les deux arbitres considèrent ensemble Toute décision qui doit être pris ensemble, sans impliquer les joueurs.

A.6. Les Batteurs

A.6.1 L'équipe à la batte est l'équipe actuellement à la batte, peu importe si le jeu est en cours.

A.6.2 Membre de l'équipe à la batte est l'un des joueurs nommés par le capitaine de l'équipe à la batte, ou un remplaçant autorisé pour un tel joueur nommé.

A.6.3 La base d'un batteur À chaque bout de la piste, toute la surface du terrain de jeu derrière la ligne de pied est la base d'un batteur.

A.6.4 Base d'origine est la base où un batteur se trouvait quand la balle est rentrée en jeu pour un service.

A.6.5 Guichet qu'il a quitté est le guichet du côté d'où vient le batteur au début de la course en cours.

A.6.6 Prise de garde est la position et la posture prises par le frappeur afin de recevoir une balle servie par le lanceur.

A.7. Les Chasseurs

A.7.1 L'équipe à la chasse est l'équipe actuellement à la chasse, peu importe si le jeu est en cours.

A.7.2 Membre de l'équipe de chasse est l'un des joueurs nommés par le capitaine de l'équipe de chasse, ou tout remplaçant ou suppléant autorisé pour un joueur ainsi nommé.

A.7.3 Chasseur est n'importe lequel des 11 (ou moins le cas échéant) joueurs qui ensemble composent l'équipe à la chasse sur le terrain de jeu. Cette définition comprend non seulement le lanceur et le gardien de guichet, mais également tout joueur nommé sur la feuille de match qui est légitimement sur le terrain de jeu, ainsi que tout suppléant légitime qui remplace un joueur nommé et absent. Ce terme ne comprend pas tout joueur nommé sur la feuille de match qui est absent du terrain de jeu, ou qui a été absent du terrain du jeu et n'a pas encore reçu l'autorisation de l'arbitre de rentrer sur le terrain.

Un joueur qui franchit brièvement la touche pendant qu'il accomplit les tâches de chasseur n'est pas considéré comme étant absent du terrain de jeu, et il n'est pas considéré comme ayant quitté le terrain du jeu selon la Loi 24.2 (Chasseur absent ou qui sort du terrain).

A.8. Suppléants, Remplaçants et Coureurs

A.8.1 Un suppléant est un joueur qui prend la place d'un chasseur sur le terrain de jeu ; mais il ne remplace ce chasseur-là sur la liste de joueurs nommés. Un suppléant ne fait que chasser.

A.8.2 Un remplaçant est un joueur qui prend la place d'un joueur qui figure sur la liste de joueurs nommés et en ce faisant il devient lui-même un joueur nommé. Ses activités sur le terrain de jeu sont celles de tout autre joueur nommé.

A.8.3 Un coureur est un joueur parmi ceux nommés lors du tirage au sort, qui court au lieu et à la place d'un de ses co-équipiers qui est à la batte et ne peut plus courir.

A.9. Les Lanceurs

A.9.1 Au-dessus du guichet/autour du guichet Un lanceur qui effectue sa course d'élan et qui a le guichet sur le même côté que son bras de lancer au moment où il dépasse le guichet, il lance au-dessus du guichet.

Si la ligne de côté est du même côté que son bras de lancer, il lance autour du guichet.

A.9.2 Mouvement de service veut dire le mouvement du bras du lanceur au cours duquel la balle est censée être relâchée pour effectuer un service.

A.9.3 Foulée de service veut dire la foulée pendant laquelle le mouvement de service est effectué, peu importe si la balle est relâchée ou pas.

La foulée de service commence dès que le pied arrière du lanceur se pose pour cette foulée et se termine quand le pied avant se pose dans la même foulée.

La foulée qui suit celle de service se termine quand le pied suivant se pose, c'est-à-dire quand le pied arrière se pose encore une fois.

A.10. La Balle

A.10.1 La balle est frappée / frappe la balle Sauf si autrement définie, veut dire la frappe de la balle avec la batte ou la balle qui frappe la batte.

A.10.2 La balle rentre directement en contact / frappe directement et des phrases similaires parlent de l'absence de contact avec un chasseur, mais le contact par terre n'est pas exclu.

A.10.3 Sans rebond décrit un lancer qui atteint ou dépasse le frappeur sans avoir touché le sol.

A.11. Les Courses

A.11.1 Une course à annuler est une course qui, selon les Lois, n'aurait dû être prise. Elle doit être annulée et en plus les batteurs doivent être renvoyés à leur base d'origine.

A.11.2 Une course à ne pas marquer est une course qui n'est pas illégale en tant que telle mais elle n'est pas reconnue comme une course correctement effectuée.

Il s'agit d'une course qui ne compte pas donc la question d'annulation ne se pose pas.

Il n'est pas question ni de perte ni de retraite de course et les batteurs ne sont pas renvoyés à leur base d'origine.

A.12. La Personne

A.12.1 La Personne La personne d'un joueur est sa personne physique (en chair et en os) ainsi que tout vêtement ou protection externe légitime qu'il porte, à l'exception de la batte du batteur.

Une main, gantée ou pas, portant la batte fait partie de la personne. Aucun vêtement ou élément d'équipement ne fait partie de la personne d'un joueur sauf s'il y est attaché.

Pour un batteur, un gant tenu mais pas enfilé ne fait pas partie de sa personne.

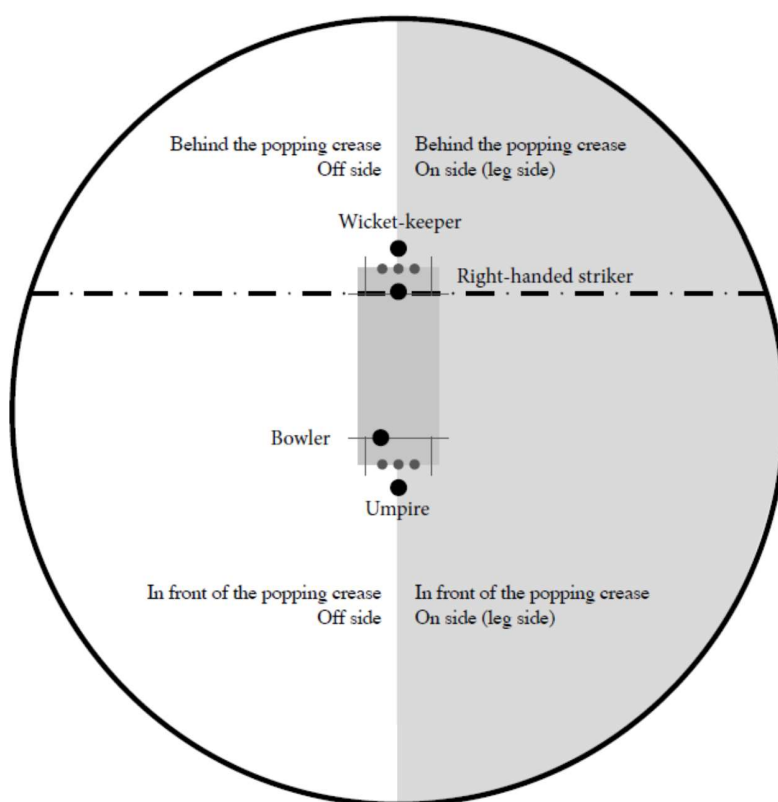
Pour un chasseur, un vêtement ou un élément d'équipement qu'il tient à la main ne fait pas partie de sa personne.

A.12.2 Vêtements Tout élément porté par un joueur qui ne rentre pas dans la définition de protection externe, y compris lunettes ou bijoux, est considéré comme un vêtement même si certains éléments, non visibles, sont portés pour sa protection. Une batte portée par un batteur ne rentre pas dans la définition de vêtements.

A.12.3 Main pour un batteur ou un gardien de guichet signifie aussi bien la main elle-même que la totalité d'un gant porté sur la main.

A.13. Diagramme tiré de l'édition d'origine, pour démontrer
- le côté ouvert (off side) et le côté fermé (on side) du terrain et
- devant/derrière la ligne de pied (popping crease).

Le diagramme est présenté pour le cas d'un batteur droitier



ANNEXE B LA BATTE : LOI 5

B.1. Orientation générale

B.1.1 Dimensions Toutes les dispositions des alinéas B.2 à B.6 ci-dessous sont subordonnées aux dimensions et limitations indiquées dans la Loi 5 et dans cette Annexe.

B.1.2 Colles En toutes circonstances, les colles ne sont admises qu'en cas de nécessité et uniquement dans de faible quantité.

B.1.3 Classement des battes Sauf indication contraire les spécifications ci-dessous concernent les battes classées A, B, C et D.

B.2. Les spécifications du manche

B.2.1 Le manche est joint à la lame par l'insertion d'un bout dans un renforcement dans la lame. Cette partie inférieure du manche sert uniquement à joindre la lame et le manche. Elle ne fait pas part de la lame mais, uniquement dans le cadre de l'interprétation de B.3 et B.4 ci-dessous, toute référence à la lame comprend également cette partie inférieure du manche, le cas échéant.

B.2.2 Le manche peut être collé si nécessaire et fourré en ficelle le long de sa partie supérieure. Pourvu que la Loi 5.5 ne soit pas enfreinte, la partie supérieure peut être recouverte avec des matières uniquement pour mieux empoigner la batte. Un tel revêtement est en complément et ne fait pas partie de la batte, sauf dans le cadre de la Loi 5.6. Le bout inférieur du revêtement ne doit pas dépasser le point défini en B.2.4 ci-dessous.

Un fourreau en ficelle et un revêtement peuvent dépasser le point de raccordement des parties supérieure et inférieure du manche et couvrir une partie des épaules telles que définies en alinéa B.3.1 ci-dessous.

Aucun matériel ne peut être posé sur la partie inférieure du manche ni y inséré sauf si autorisé ci-dessus; et les colles ou ruban adhésif utilisés doivent être le minimum nécessaire pour fixer ce matériel ou pour joindre le manche à la lame.

B.2.3 Matériaux dans le manche Les matériaux autres que canne, bois ou ficelle sont limités à un dixième du volume total du manche pour les Classes A et B ; un cinquième pour les Classes C et D. Ces matériaux ne doivent pas dépasser de plus de 8,26cm dans la partie inférieure du manche.

B.2.4 Fourreau et revêtement du manche Le dépassement toléré au-delà de la jonction des parties supérieures et inférieures du manche est limité, mesuré le long de la manche
à 6,35cm pour un fourreau en ficelle
à 6,99cm pour un revêtement en tube.

B.3. Les spécifications de la lame

B.3.1 La lame a une face, un dos, un bout inférieur, des côtés et des épaules.

B.3.1.1 La face de la lame est la surface privilégiée pour la frappe. Elle doit être plate ou offrir une courbe légèrement convexe résultant des techniques de compression traditionnels.

Le dos est la surface opposée.

B.3.1.2 Les épaules, les côtés et le bout sont les surfaces restantes, qui séparent la face et le dos.

B.3.1.3 Les épaules, une de chaque côté du manche, suivent la partie de la lame entre le premier point d'entrée du manche et le point où la lame atteint sa largeur maximum.

B.3.1.4 Le bout est à l'autre extrémité de la lame des épaules.

B.3.1.5 Les deux côtés de la lame suivent le long de la lame, entre le bout et les épaules.

B.3.2 Aucun matériel ne peut être posé sur la lame ni inséré dans la lame sauf si autorisé par B.2.4,

B.3.3 et la Loi 5.4 ; et les colles ou ruban adhésif utilisés doivent être le minimum nécessaire pour fixer ce matériel ou pour joindre le manche à la lame.

B.3.3 Revêtement de la lame Aucune matière n'est autorisée sur la lame des battes classées A et B sauf si tolérée par la Loi 5.4. La lame des battes classées C et D peuvent porter une couverture en tissu, traitée selon B.4 ci-dessous.

Le tissu toléré pour les battes classées C et D ne doit pas dépasser une épaisseur de 0,3mm avant tout traitement tel que décrit en B.4.1.

Toutes les matières mentionnées ci-dessus ainsi que dans la Loi 5.4 et en alinéa B.4 ci-dessous sont considérées comme faisant partie de la batte, qui doit toujours être capable de passer à travers la jauge définie en B.8 ci-dessous.

B.4. Protection et réparation

B.4.1 La surface de la lame peut être conditionnée avec des matières non-solides afin d'améliorer sa résistance à la pénétration de l'humidité et/ou afin de masquer des éventuelles imperfections naturelles dans le bois.

Rien ne doit modifier matériellement la couleur du bois sauf dans le but de donner à la lame un aspect plus homogène en masquant des imperfections naturelles.

B.4.2 Des matières peuvent être utilisées dans le respect de la Loi 5.4 pour protéger et réparer la batte. Ces matières sont considérées comme additions à la lame. Notez, toutefois, la Loi 5.6.

De telles matières ne doivent couvrir aucune partie du dos de la lame sauf dans les circonstances décrites en la Loi 5.4.1 et cela uniquement quand le matériau est appliqué sur la zone endommagée comme un revêtement continu.

Le matériau de réparation ne doit pas dépasser la partie endommagée de la lame de plus de 2cm. Quand le revêtement est enroulé en continu autour de la lame, l'épaisseur des couches chevauchées ne doivent pas dépasser la limite tolérée de 1mm.

Est interdite l'utilisation de matières non-solides qui, une fois séchées, forment une couche dure d'une épaisseur de plus de 1mm.

Pour protéger les battes classées B, C et D contre dommage éventuelle, un matériau de protection peut être posé sur le bout et/ou le long des côtés parallèles à la face de la lame.

B.4.3 Les revêtements, le matériau de réparation et la protection du bout de la batte, tout en respectant leur épaisseur autorisé, sont supplémentaires aux dimensions citées ci-dessus. Cependant la batte doit toujours être capable de passer à travers le jauge décrite en l'alinéa B.8.

B.5. Inserts au bout et aux côtés L'épaisseur du bois utilisé ne doit pas dépasser 0.89cm.

Un insert au bout ne doit pas continuer plus de 6,35cm du long de la lame dans chaque direction.

Aucun insert des côtés ne peut s'étendre de plus de 2,54cm à travers la lame.

B.6. Autocollants publicitaires L'épaisseur de ce genre de marquage ne peut pas dépasser 0,02cm. Au dos de la lame, l'occupation de la surface est limitée à 50%.

Sur la face de la lame, ce marquage est limité à 22,86cm à partir du point où, selon les définitions données en B.2.2 et B.2.4, le fourreau sur la manche se termine.

B.7. Battes de Classe D

Les battes classées D doivent être conformes de par leur taille aux spécifications et limitations définies dans la Loi 5 et cette Annexe.

En plus, la lame peut être

B.7.1 contreplaquée, mais uniquement avec du bois et dans un maximum de trois couches.

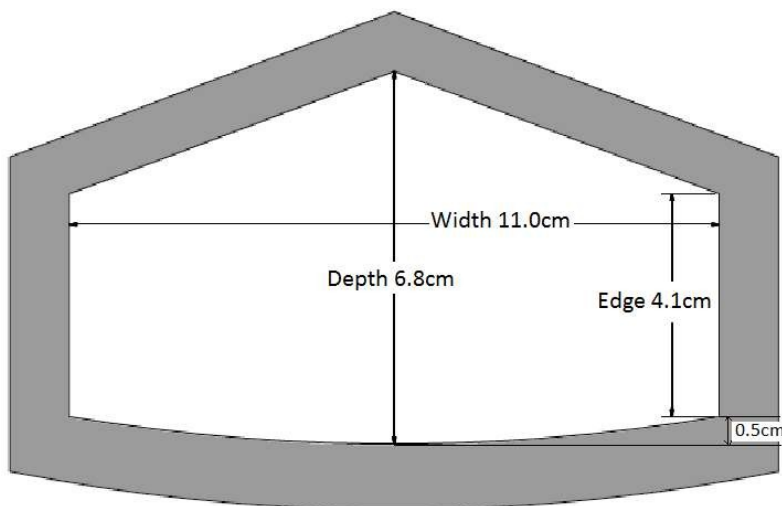
B.7.2 colorée, sous réserve que la Loi 5.5 ne soit enfreinte.

B.8. Jauge de taille

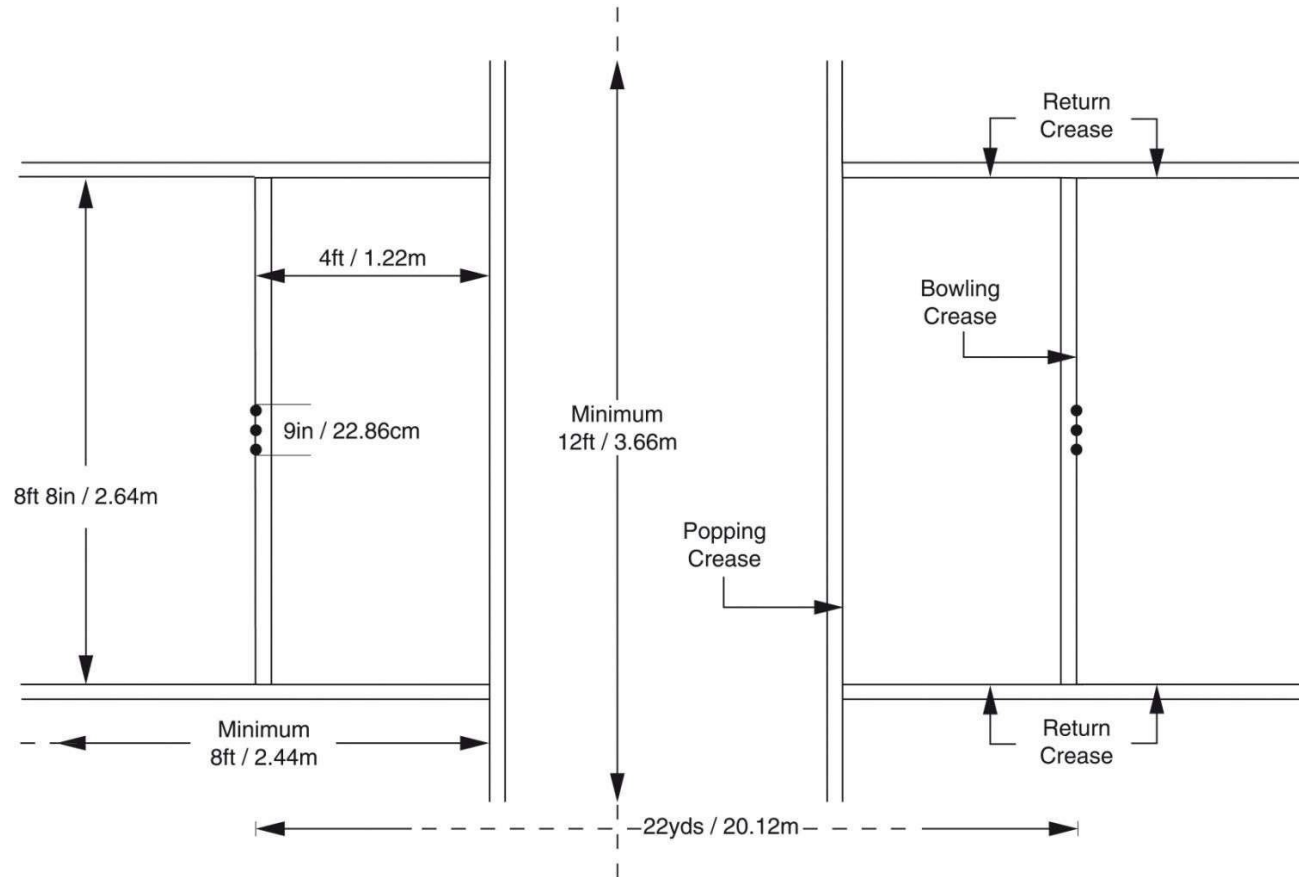
Toute batte qui est en conformité avec les Lois du Cricket doit respecter les spécifications définies dans la Loi 5. En plus elle doit obligatoirement être capable – avec ou sans les revêtements de protection autorisés par la Loi 5.4 – de passer à travers une jauge dont les dimensions et format se trouvent ci-dessous.

Dimensions de l'ouverture de la jauge :
Épaisseur total (Depth) : 6,8cm
Largeur (Width) : 11,0cm
Épaisseur sur les côtés (Edge) : 4,1cm
Courbe : 0,5cm

Note : La courbe de la limite basse de l'ouverture est l'arc d'un cercle d'un rayon de 30,5cm dont le centre est sur la ligne centrale verticale de l'ouverture

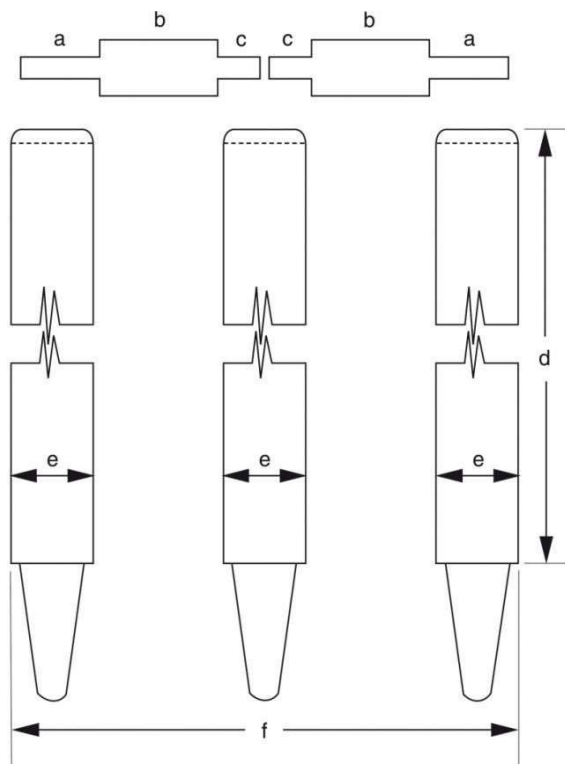


ANNEXE C LES LIGNES
 LOI 6 (LA PISTE) ET LOI 7 (LES LIGNES DU GUICHET, DE PIED ET DE CÔTÉ)



Popping Crease = Ligne de Pied ; Return Crease = Ligne de Côté ; Bowling Crease = Ligne du Guichet

ANNEXE D LES GUICHETS (LOI 8)



Tailles match
sénior Témoins

Ensemble 10,9

5cm a =

3,49cm

b =

5,40cm

c =

2,06cm

Piquets

Hauteur (d) 71,1 cm

Diamètre (e)

max. 3,81

cm min.

3,49 cm

Largeur complète (f) du guichet

22,86 cm

Les diagrammes sur cette page indiquent :



- l'absence de palmure entre les doigts
- une seule pièce de tissu non élastique entre l'index et le pouce comme un moyen de soutien
- et, quand le pouce de la main portant le gant est complètement étendu, le bord supérieur étant tendu et ne dépassant pas la ligne imaginaire entre le bout de l'index et le bout du pouce.



Index

Préface

Préambule – L’Esprit du Cricket

LOI 1 LES JOUEURS

- 1.1 Nombre de joueurs
- 1.2 Composition de l’équipe
- 1.3 Le capitaine
- 1.4 Responsabilité des capitaines

LOI 2 LES ARBITRES

- 2.1 Désignation et arrivée des arbitres
- 2.2 Remplacement d’un arbitre
- 2.3 Consultations avec les capitaines
- 2.4 Guichets, lignes et limites du terrain
- 2.5 Conduite de la partie et le matériel
- 2.6 Jeu loyal et déloyal
- 2.7 Conditions propices au jeu
- 2.8 Suspension du jeu à cause de conditions dangereuses ou déraisonnables
- 2.9 Placement des arbitres
- 2.10 Changement de position
- 2.11 Désaccords et contestations
- 2.12 Décision d’arbitre
- 2.13 Signaux
- 2.14 Information à l’intention des arbitres
- 2.15 Vérification du score

LOI 3 LES SCOREURS

- 3.1 Désignation des scoreurs
- 3.2 Vérification du score
- 3.3 Réponse aux signaux

LOI 4 LA BALLE

- 4.1 Poids et taille
- 4.2 Validation et contrôle des balles
- 4.3 Balle neuve
- 4.4 Balle neuve dans une partie d’une durée de plus d’une journée
- 4.5 Balle perdue ou en mauvaise état
- 4.6 Spécifications

LOI 5 LA BATTE

- 5.1 La batte
- 5.2 Le manche
- 5.3 La lame
- 5.4 Protection et réparation
- 5.5 Balle endommagée
- 5.6 Contact avec la balle
- 5.7 Limitations aux dimensions des battes
- 5.8 Classement des battes

LOI 6 LA PISTE

- 6.1 Dimensions de la piste
- 6.2 État de la piste
- 6.3 Choix et préparation
- 6.4 Changement de piste
- 6.5 Piste artificielle

LOI 7 LES LIGNES

- 7.1 Les lignes
- 7.2 Ligne du guichet
- 7.3 Ligne de pied
- 7.4 Lignes de côté

LOI 8 LES GUICHETS

- 8.1 Description, largeur et pose

8.2 Taille des piquets

8.3 Les témoins

8.4 Cricket destiné aux jeunes

8.5 Dispense de témoins

LOI 9 ENTRETIEN DU TERRAIN

- 9.1 Roulage
- 9.2 Enlèvement de débris de la piste
- 9.3 Tonte
- 9.4 Arrosage de la piste
- 9.5 Retraçage des lignes
- 9.6 Rebouchage des trous
- 9.7 Consolidation des appuis et entretien de la piste
- 9.8 Pistes artificielles

LOI 10 COUVERTURE DE LA PISTE

- 10.1 Avant le début de la partie
- 10.2 Au cours de la partie
- 10.3 Retrait des bâches

LOI 11 INTERVALLES

- 11.1 Un intervalle
- 11.2 Durée des intervalles
- 11.3 Intervalles entre les manches
- 11.4 Modification de l’horaire des intervalles
- 11.5 Modification de l’horaire convenu de la pause-déjeuner
- 11.6 Modification de l’horaire convenu de la pause-goûter
- 11.7 Pause-déjeuner ou pause-goûter – 9 éliminations enregistrées
- 11.8 Pause-boissons
- 11.9 Renonciation aux pauses
- 11.10 Information aux scoreurs

LOI 12 DÉBUT DU JEU; FIN DU JEU

- 12.1 Début du jeu
- 12.2 Annonce d’ARRÊT
- 12.3 Reprise des témoins
- 12.4 Début d’une nouvelle série
- 12.5 Achèvement d’une série
- 12.6 Dernière heure de la partie – nombre de séries
- 12.7 Dernière heure de la partie – arrêts du jeu
- 12.8 Dernière heure de la partie – intervalle entre les manches
- 12.9 Fin de la partie
- 12.10 Achèvement de la dernière série de la partie
- 12.11 Lanceur incapable de terminer une série dans la dernière heure

LOI 13 LA MANCHE

- 13.1 Nombre de manches
- 13.2 Alternance des manches
- 13.3 Manche achevée
- 13.4 Tirage au sort
- 13.5 Notification de la décision

LOI 14 L’ENCHAÎNEMENT

- 14.1 Avance après la première manche
- 14.2 Notification
- 14.3 Perte de la première journée

LOI 15 DÉCLARATION ET RENONCEMENT

- 15.1 Timing de la déclaration
- 15.2 Renoncement à une manche
- 15.3 Notification

LOI 16 LE RÉSULTAT

- 16.1 Victoire dans une partie à deux manches par équipe
- 16.2 Victoire dans une partie à une manche
- 16.3 Victoire dans une partie accordée par les arbitres

- 16.4 Partie avec accord selon la Loi 13.1.2
- 16.5 Tout autre partie – match à égalité ou match nul
- 16.6 Frappe gagnante ou courses diverses gagnantes
- 16.7 Déclaration du résultat
- 16.8 Exactitude du résultat
- 16.9 Erreurs de notation
- 16.10 Résultat entériné

LOI 17 LA SÉRIE

- 17.1 Nombre de balles
- 17.2 Début d'une série
- 17.3 Validité des balles
- 17.4 Annonce SÉRIE
- 17.5 Mauvais comptage de la part de l'arbitre
- 17.6 Lanceur qui change de côté
- 17.7 Lanceur qui termine une série
- 17.8 Lanceur blessé ou suspendu au cours d'une série

LOI 18 LES COURSES

- 18.1 La course
- 18.2 Course annulée
- 18.3 Course tronquée
- 18.4 Course tronquée involontaire
- 18.5 Course tronquée intentionnelle
- 18.6 Courses de pénalité
- 18.7 Courses marquées pour une touche
- 18.8 Courses marquées quand un batteur est éliminé
- 18.9 Courses marquées lors d'une Balle Morte autrement que lors de l'élimination d'un batteur
- 18.10 Attribution des courses marquées
- 18.11 Un batteur regagne sa base d'origine
- 18.12 Un batteur regagne la base d'où il est parti

LOI 19 LA TOUCHE

- 19.1 Fixer les limites du terrain
- 19.2 Définition et marquage de la touche
- 19.3 Restaurer les limites du terrain
- 19.4 Balle atterrie au-delà de la touche
- 19.5 Chasseur atterri au-delà de la touche
- 19.6 Courses accordées pour une touche
- 19.7 Courses marquées pour une touche
- 19.8 Relance qui échappe aux chasseurs ou action délibérée de la part d'un chasseur

LOI 20 BALLE MORTE

- 20.1 La balle est Morte
- 20.2 Balle au repos
- 20.3 Annonce SÉRIE ou ARRÊT
- 20.4 Arbitre annonçant et signalant Balle Morte
- 20.5 La balle revient en jeu
- 20.6 Balle Morte ; balle considérée comme faisant partie de la série

LOI 21 FAUTE

- 21.1 Mode de service
- 21.2 Service valide – le bras
- 21.3 Balle jetée ou service à la cuillère – action de la part des arbitres
- 21.4 Lanceur qui jette la balle vers le guichet du frappeur avant le service
- 21.5 Service valide – position des pieds
- 21.6 Lanceur qui casse le guichet du non-frappeur
- 21.7 Balle lancée avec plus d'un rebond, roulant sur le sol ou rebond hors la piste
- 21.8 Balle qui s'arrête devant le guichet du frappeur
- 21.9 Chasseur qui intercepte un service
- 21.10 Balle qui rebondit au-dessus de la tête du frappeur
- 21.11 Annonce de Faute pour infraction d'autres Lois

- 21.12 Révocation d'une annonce de Faute
- 21.13 Faute plus importante que Balle Injouable
- 21.14 Balle n'est pas Morte
- 21.15 Pénalité pour Faute
- 21.16 Courses résultant d'une Faute – méthode de notation
- 21.17 Faute ne compte pas
- 21.18 Élimination sur Faute

LOI 22 BALLE INJOUABLE

- 22.1 Juger une Balle Injouable
- 22.2 Annonce et signal d'une Balle Injouable
- 22.3 Annulation d'annonce de Balle Injouable
- 22.4 Service n'est pas Injouable
- 22.5 Balle n'est pas Morte
- 22.6 Pénalité pour Balle Injouable
- 22.7 Courses résultant d'une Balle Injouable – méthode de notation
- 22.8 Balle Injouable ne compte pas
- 22.9 Élimination sur Balle Injouable

LOI 23 PERCÉE ET RICOCHET

- 23.1 La Percée
- 23.2 Le Ricochet
- 23.3 Le Ricochet n'est pas accordé

LOI 24 ABSENCE D'UN CHASSEUR ; REMPLAÇANTS

- 24.1 Remplaçants
- 24.2 Chasseur absent ou qui sort du terrain
- 24.3 Temps d'Absence non imposé
- 24.4 Joueur rentrant sur le terrain sans autorisation

LOI 25 TOUR DE FRAPPE D'UN FRAPPEUR ; COUREURS

- 25.1 Droit d'agir en tant que batteur ou coureur
- 25.2 Début d'un tour de frappe
- 25.3 Contraintes sur un batteur qui débute son tour de frappe
- 25.4 Batteur qui se retire
- 25.5 Les coureurs
- 25.6 Élimination et comportement d'un batteur et de son coureur
- 25.7 Contraintes imposées au coureur d'un frappeur

LOI 26 S'ENTRAÎNER SUR LE TERRAIN

- 26.1 S'entraîner sur la piste ou sur les autres parties du carré
- 26.2 S'entraîner sur l'aire de jeu (autre que le carré)
- 26.3 Vérification de cours d'élan
- 26.4 Pénalités pour contravention

LOI 27 LE GARDIEN DE GUICHET

- 27.1 L'équipement de protection
- 27.2 Gants
- 27.3 Position du gardien de guichet
- 27.4 Mouvement du gardien de guichet
- 27.5 Frappeur gêné par le gardien du guichet
- 27.6 Gardien de guichet gêné par le frappeur

LOI 28 LES CHASSEURS

- 28.1 L'équipement de protection
- 28.2 Arrêt de la balle
- 28.3 Casques de protection des chasseurs
- 28.4 Limitation du nombre de chasseurs côté fermé
- 28.5 Chasseurs ne doivent pas s'empiéter sur la piste
- 28.6 Mouvement par un chasseur autre que le gardien de guichet

LOI 29 LE GUICHET EST CASSÉ

- 29.1 Casser le guichet
- 29.2 Un témoin déjà retiré
- 29.3 Réfection du guichet
- 29.4 Dispense de témoins

LOI 30 BATTEUR HORS DE SA BASE

- 30.1 Batteur hors de sa base
- 30.2 Définition de la base d'un batteur
- 30.3 Position du non-frappeur

LOI 31 APPEL

- 31.1 L'arbitre ne valide pas une élimination sans un Appel
- 31.2 Batteur éliminé
- 31.3 Délai d'Appel
- 31.4 Appel "Et alors?"
- 31.5 Réponse à un Appel
- 31.6 Consultation entre arbitres
- 31.7 Batteur qui quitte son guichet par malentendu
- 31.8 Retrait d'un Appel

LOI 32 BRISÉ

- 32.1 Élimination Brisé
- 32.2 Priorité donnée à Brisé

LOI 33 ARRÊT DE VOLÉE

- 33.1 Élimination par Arrêt de Volée
- 33.2 Balle attrapée valablement
- 33.3 L'action d'Arrêt de Volée
- 33.4 Aucune course n'est marquée
- 33.5 Priorité donnée à Arrêt de Volée

LOI 34 BALLE DOUBLÉE

- 34.1 Élimination Balle Doublée
- 34.2 Élimination Balle Doublée ne compte pas
- 34.3 Balle valablement doublée
- 34.4 Courses marquées suite à une balle valablement doublée
- 34.5 Attribution de l'élimination

LOI 35 AUTO-ÉLIMINATION

- 35.1 Auto-élimination
- 35.2 Auto-élimination ne compte pas

LOI 36 JAMBE DEVANT GUICHET

- 36.1 Élimination JDG
- 36.2 Interception de la balle
- 36.3 Côté ouvert du guichet

LOI 37 OBSTRUCTION D'UN CHASSEUR

- 37.1 Élimination pour Obstruction
- 37.2 Élimination pour Obstruction ne s'applique pas
- 37.3 Chasseur gêné pendant qu'il attrape la balle à la volée
- 37.4 Renvoi de la balle à un chasseur
- 37.5 Courses marquées
- 37.6 Attribution de l'élimination

LOI 38 HORS JEU

- 38.1 Élimination pour Hors Jeu
- 38.2 Élimination pour Hors Jeu ne compte pas
- 38.3 Déterminer le batteur éliminé
- 38.4 Courses marquées
- 38.5 Attribution de l'élimination

LOI 39 DÉLOGÉ

- 39.1 Élimination Délogé
- 39.2 Balle rebondissant de la personne du gardien de guichet
- 39.3 Élimination Délogé ne compte pas

LOI 40 HORS DÉLAI

- 40.1 Élimination pour Hors Délai
- 40.2 Attribution de l'élimination

LOI 41 JEU DÉLOYAL

- 41.1 Jeu loyal et déloyal - responsabilité des capitaines
- 41.2 Jeu loyal et déloyal - responsabilité des arbitres
- 41.3 La balle – modification de sa condition
- 41.4 Tentative volontaire de distraire le frappeur
- 41.5 Distraction, duperie ou obstruction volontaire des batteurs
- 41.6 Lancer dangereux et déloyal de balles à rebond court
- 41.7 Lancer dangereux et déloyal de balles sans rebond
- 41.8 Lancer volontaire d'une Faute-Pied Avant
- 41.9 Tentative par l'équipe à la chasse de gagner du temps
- 41.10 Tentative par un batteur de gagner du temps
- 41.11 La zone protégée
- 41.12 Chasseur qui endommage la piste
- 41.13 Lanceur courant sur la zone protégée
- 41.14 Batteur qui endommage la piste
- 41.15 Frappeur qui rentre dans la zone protégée
- 41.16 Le non-frappeur quitte sa base prématurément
- 41.17 Batteurs qui volent une course
- 41.18 Courses de pénalité
- 41.19 Les actes déloyaux

LOI 42 LE COMPORTEMENT DES JOUEURS

- 42.1 Comportement inadmissible
- 42.2 Infractions Niveau 1 : Définition et actions de la part des arbitres
- 42.3 Infractions Niveau 2 : Définition et actions de la part des arbitres
- 42.4 Infractions Niveau 3 : Définition et actions de la part des arbitres
- 42.5 Infractions Niveau 4 : Définition et actions de la part des arbitres
- 42.6 Capitaine qui refuse de sortir un joueur du terrain
- 42.7 Points supplémentaires au sujet des infractions de Niveaux 3 et 4

Annexe A : Définitions et explications de mots ou phrases non définis dans le texte

- A.1 La Partie
- A.2 Matériel et équipement
- A.3 Le Terrain
- A.4 Positionnement
- A.5 Les Arbitres
- A.6 Les Batteurs
- A.7 Les Chasseurs
- A.8 Suppléants, Remplaçants et Coureurs
- A.9 Les Lanceurs
- A.10 La Balle
- A.11 Les Courses
- A.12 La Personne
- A.13 Diagramme qui démontre Côté ouvert (off side) et Côté fermé (on side); devant/derrière la ligne de pied (popping crease).

Annexe B : La Batte (Loi 5)

- B.1 Orientation générale
- B.2 Les spécifications du manche
- B.3 Les spécifications de la lame
- B.4 Protection et réparation
- B.5. Inserts au bout et aux côtés
- B.6 Autocollants publicitaires
- B.7 Battes de Classe D
- B.8 Jauge de taille

Annexe C : Les lignes

Annexe D : Les guichets

Annexe E : Les gants de gardien de guichet

GLOSSAIRE¹

A

all out	tous éliminés
all-rounder	joueur polyvalent
analysis	bilan (chiffré)
anchorman	pivot
apart	écarté
Appeal	Appel
to appeal	appeler
asking rate	taux requis
attacking field	disposition offensive de chasseurs
average	moyenne (f.)
averages	statistiques (f.)
away	à l'extérieur
away side	visiteurs

B

back foot	pied arrière
backfoot drive	drive sur pied arrière
backlift	la montée (de la batte)
to back up (fielder)	couvrir
to back up (batsman)	avancer avec le lanceur
backing-up (fielders)	en couverture
backward defensive	coup défensif arrière
backward point	arrière de pointe
backward short-leg	arrière rapproché
backward squareleg	arrière latéral
bad light	mauvaise luminosité
bail	témoin
ball	balle
bat	batte
to bat	être à la batte
batsman	batteur
batting order	ordre de batte
batting side	équipe à la batte
beamer	balle sans rebond
to beat	vaincre
blade	lame (f.)
body	corps (m.)
boot	chaussure

bottom hand	la main inférieure
bounce	rebond
bouncer, bumper	rase-tête
boundary	touche
to bowl	lancer
bowled	brisé
bowler	lanceur
bowler's end	côté lanceur
bowling	lancer
bowling arm	bras de service
bowling crease	ligne du guichet
box	coquille
bump ball	frappe à terre
bye	percée

C

cap	casquette
to cap	sélectionner
captain	capitaine
catch	arrêt de volée
catching	attraper
caught	attrapée à la volée
caught & bowled	lancer-attrapé
to caution	avertir
championship	le championnat
change bowler	lanceur de rechange
chinaman	chinoiserie
circle	cercle
clock	horloge
close of play	fin de la journée
coach	entraîneur
to coach	entraîner
coat (umpire's)	veste (de l'arbitre)
coil position	en ressort
cordon	arc
cork	liège
county	comté
cover	demi d'ouverture
cover-drive	drive médian
covers	bâches (f.)
cradle	berceau

¹ Sur le terrain, les termes en anglais, notamment pour les positions des chasseurs et les formes de lancer, sont souvent utilisées

crease	base	fast bowler	lanceur rapide
creases	lignes	fence	barrière
cricketer	cricketeur	to field	chasser
to cross	se croiser	fielder, fieldsman	chasseur
cup	coupe	fielding	à la chasse
to cut	couper	fielding side	équipe à la chasse
		field-placing/setting	disposition
D		first class	haut niveau
daisy-cutter	rase-mottes	flag	drapeau
dead ball	balle morte	flannels	pantalon decricket
declaration	déclaration	flight	trajectoire
declared	déclaré	flipper	chiquenaude
deep backward point	barrière oblique côté ouvert	follow-on	enchaînement
deep backward square-leg	barrière oblique côté fermé	to follow-on	enchaîner
deep extra cover	barrière de couverture	follow-through	suivi
deep mid-wicket	barrière de relance	foot	pied (m.)
deep point	barrière de pointe	foothold	prise d'appui
deep square-leg	barrière latérale	to forfeit	renoncer
defeat	défaite	forward defensive	coup défensif avant
to deliver	lancer	four	touche indirecte
delivery	service	free hit	frappe libre
delivery stride	foulée de service	front foot	pied avant
dismiss	éliminer	full toss	balle sans rebond
dismissal	élimination		
donkey drop	balle en cloche	G	amortir
dot	petit point	give (hands)	sortir
dot ball	balle sans course	give (out)	gant
draw	match nul	glove	zéro doré
to draw	faire match nul	golden duck	bonne longueur
drinks break	pause-boissons	good length	bosanquet
drive	drive	googly	besogner
drop	rater	to graft	prise
to dry	sécher	grip (holding bat)	fourreau
duck	zéro pointé	grip (cover of handle)	terrain, stade
		ground	responsable du terrain
E		groundsmen	rase-mottes
ECC	Fédération Européenne de Cricket	grubber	garde
to edge	effleurer	guard	fosse
end	côté	gully	
extra-cover	demi de couverture		
extras	divers	H	manche
		handle	main
F		handled the ball	demi-volée
to face	recevoir	half-volley	coup de chapeau
fair	loyal	hat-trick	tête (f.)
fall of wicket	élimination	head	

high fullpitch	balle haute sans rebond		
to hit	frapper		
hit ball twice	balle doublée		
hit wicket	auto-élimination		
home	à domicile		
home-side	locaux		
hook	crochet		
hour, last	dernière heure (f.)		
howzat?	Et alors ?		
I			
ICC	Fédération Internationale de Cricket		
indoor	en salle		
innings (batsman)	tour de batte		
innings (team)	manche		
inswinger	balle courbée vers l'intérieur		
interval	intervalle		
K			
to keep wicket	garder le guichet		
L			
late cut	lunch		
Laws of cricket			
LBW			
league			
leather			
left-arm/hander			
leg-break, leg-cutter			
leg-bye			
leg glance			
legside			
leg-slip			
legspin			
legspinner			
leg stump			
length			
light			
limited overs			
long hop			
long leg			
long-off			
long-on			
loosener			
lost ball			
		M	
		maiden (over)	série vierge
		marker	jalon
		match	match, partie
		medium pace	vitesse moyenne
		medium pacer	lanceur mi-rapide
		middle	milieu
		middle-and-leg	entre-deux
		middle stump	piquet central
		mid-off	demi ouvert
		mid-on	demi fermé
		mid-wicket	demi de relance
		misfield	cafouillage
		to misfield	cafouiller
		to mow	tondre
		N	
		nets	filets (m.)
		neutral	neutre
		new ball	balle neuve
		nightwatchman	vigile
		coup ouvert	lumière séries
		retardé Lois du	limitées balle
		cricket (f.) JDG	courte arrière
		lig	fermé ailier ouvert
		ue	ailier fermé
		cui	balle d'échauffement
		r	balle perdue déjeuner
		ga	
		uc	
		her	
		balle coupée vers	
		l'extérieur ricochet	
		déviati	
		on côté	
		fermé	
		rideau	
		fermé	
		balle tournée vers	
		l'extérieur	
		tournicoteur	
		piquet	
		intérieur	
		longueur	

no ball	faute
non- striker	non- frappeur
not out	invaincu
Not Out (call of umpire)	Rien (annonce de l'arbitre)
O	
obstructing the field off-break, off-cutter off- drive	obstruction d'un chasseur balle coupée vers l'intérieur drive ouvert côté ouvert balle tournée vers l'intérieur
offside	tricoteur
offspi	piquet
n	extérieur
offspi	drive fermé
nner	premier
off	course
stump	tronquée
on- drive	côté fermé
one- leg	à la frappe
one	ouvrir
short	ouvreur
onside	r
on	éliminé
strike	l'aire de jeu (f.)
to	balle courbée vers l'extérieur série
open	
opene	
r out	
outfie	
ld	
outswinger	
over	

Over (call of umpire)	Série (annonce de l'arbitre)	round the wicket	autour du guichet
over the wicket	au-dessus du guichet	run	course
over-arm	par-dessus	runner	coureur
over-rate	taux horaire	run out	hors jeu
overthrow	mauvaise relance	run rate	taux de frappe
		run-up	course d'élan
P		S	
pace	vitesse	sawdust	sciure
pads	jambières (f.), protections	the score	score
partnership	association	to score	marquer
pavillion	pavillon	scoreboard	tableau d'affichage
penalty run	course de pénalité	scorebook	livre de marque
pick (recognise)	repérer	scorecard/scoresheet	feuille de marque
pick (seam)	soulever	scorer	scoreur
pinch-hitter	frappeur d'occasion	scoring	notation
the pitch	piste	seam	couture
to pitch	faire rebondir	seamer	coupeur
Play	Jouez	session	séance
to play (cricket)	jouer (au cricket)	shape	forme
player	joueur	shine	polir
point	demi de pointe	short fine leg	demi oblique côté fermé
popping crease	ligne de pied	short leg	latéral rapproché
practice	entraînement	short-pitched ball	balle haute avec rebond
to practise	s'entraîner	short run	course tronquée
pull	coup croisé	short third man	demi oblique côté ouvert
		shot	frappe
Q			
quick	rapide	shoulder of bat	épaule de la batte (f.)
		shoulder (body)	épaule (f.)
R		side (team)	équipe
referee	rough		
relaxed		ju	port se retirer
to release		ge	retiré sur blessure récupérer
report		-	renvoi
to retire		ar	ligne de côté balai de
retired hurt		bi	revers
to retrieve		tr	balle courbée derevers droitier
return		e	cercle rouler rouleau
return crease		re	zone endommagée
reverse sweep		là	
reverse swing		ch	
right-arm/hander		é	
ring		là	
to roll		ch	
roller		er	
		ra	

side (position)
side-on
sightscreen
signal
to signal silly
mid-off silly
mid-on silly
point single
six skier
to sledge slip
a slog to
slog
slogger

c
ô
t
é
d
e
p
r
o
f
i
l
é
c
r
a
n
s
i
g
n
a
l
s
i
g
n
a
l
e
r
relais
ouvert
t
relais
fermé
relais
de
point
e
aller
simpl
e

t
o
u
c
h
e
d
i
r
e
c
t
e
c
h
a
n
d
e
l
l
e
(
f
.
)
n
a
r
g
u
e
r
i
d
e
a
u
(
m
.
)

une cognée
cogner
cogneur

to snick	effleurer	timewasting	gaspillage de temps
spell (bowler)	tour de balle (lanceur)	top hand	main supérieure
spike	pointe	toss	tirage au sort
spin	effet (m.)	to toss	tirer au sort
to spin	tourner	trophy	trophée
spinner	un tourneur	trundler	miceline
splice	enture (f.)	twelfth man	douzième homme
snatch	empoigner	a two	aller-retour
the square	le carré	two short	deux courses tronquées
square (adv.)	à l'équerre		
square cut	coup d'équerre	U	
square leg	demi latéral	umpire	arbitre
square legumpire	arbitre côté frappeur	umpire at bowler's end	arbitre côté lanceur
stance	posture	unbeaten	invaincu
stealing a run	voler une course	underarm bowling	service à la cuillère
stitching	couture	unfair	déloyal
stop	arrêt	unfit for play	impraticable
to stop	arrêter		
straight drive	drive droit	V	
striker	frappeur	victory	victoire (f.)
strip	couloir		
stroke	coup	W	
stud	crampon	to waft	aller à la pêche
stump	piquet	warning	avertissement
to stump	déloger	wicket	guichet
stumped	délogé	wicket down	cassé
substitute	remplaçant	wicket-keeper	gardien de guichet
a sweep	coup de balai	wicket-maiden	vierge couronnée
to sweep	balayer	wide	balle injouable
sweeper	libéro	willow	saule (blanc)
swerve/swing	courbe	win	victoire
swing bowler	courbeur	to win	gagner
		wrist-spin	effet de poignet (m.)
T		Y	
tail-ender	valet		
take off	Time (call of umpire) timed	interdire de lancer goûter	
tea	out	équipe protège-cuisse arrière ouvert	
team		arbitre de recours renvoyer	
thigh pad		renvoi, relance égalité (f.)	
third man		Arrêt (annonce de l'arbitre) hors délai	
third umpire			
to throw (in)			
throw-in			
a tie			

yorker

baïonnette