



Quand		
Avant le match	<p><b>10h30: Tirage au sort (toss)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tirage au sort (toss), les 2 capitaines donnent la balle du match à l'arbitre.</li> <li>Les arbitres doivent porter la tenue officielle.</li> <li>Si les équipes ne sont pas au complet, les équipes fautives encourent des sanctions.</li> <li>Les joueurs des 2 équipes sont habillés uniformément aux couleurs du club.</li> <li>Les 2 Capitaines présentent dans l'I-Roster avec 11 joueurs ,3 remplaçants (photos obligatoires).</li> <li>Absence de photos du joueur dans L'i-Roster, le joueur ne sera pas éligible dans l'équipe pour joueur le match.</li> <li>Les arbitres procèdent à la vérification des joueurs avec I-Roster et valident la composition des équipes.</li> <li>Les 2 Capitaines et les 2 Scoreurs préparent CricHQ.</li> </ul> <p><b>11h00: Let's play</b></p>	<p>L'heure limite du tirage au sort « le toss » est fixée à <b> trente minutes </b> avant l'heure du début du match. Le tirage au sort ne peut avoir lieu qu'en présence des deux capitaines et avec la présence sur le terrain de <b> 11 joueurs </b> éligibles et présentation de « L'I-Roster » par chaque capitaine de l'équipe.</p> <p><b>Pas de limitation sur le nombre de joueur mutés.</b></p> <p><b>Avant le début du match les arbitres ainsi que les 2 capitaines signent les « I-Roster » des deux équipes après avoir effectué leur vérification, en apportant toute remarque issue de cette vérification. Les arbitres doivent demander aux capitaines s'il y'a des réclamations ou contestations à formuler. Après signature, aucune modification, contestation n'est admissible. En cas d'absence des signatures des i-roster par les arbitres et les 2 capitaines, les arbitres sont sanctionnés.</b></p> <p><b>La vérification de l'identité ne peut être effectuée que par la présentation d'un document officiel comportant la photo de l'intéressé.</b></p> <p><b>En cas de retard d'une équipe:</b> -L'équipe qui arrive en retard sera sanctionnée. <b>-Si l'équipe n'est pas au complet à 10h30,</b> Si les arbitres constatent qu'une équipe ne comporte pas au moins <b> 11 joueurs </b> éligibles pour jouer, le match est qualifié « Forfait » et la victoire est attribuée à l'autre équipe complète. L'équipe fautive encourt des sanctions</p> <p><b>En cas de retard des 2 équipes:</b> -Les 2 équipes en retard seront sanctionnées. <b>-Si les 2 équipes ne sont pas au complet à 10h30,</b> les deux équipes fautives encourent des sanctions</p>
Pendant le match	<p>Pendant les séries de Power Play, seuls <b> 2 fielders </b> sont autorisés en dehors du cercle intérieur.</p> <p>Pendant les séries non power Play, seuls <b> 5 fielders </b> sont autorisés en dehors du cercle intérieur.</p> <p>En cas d'égalité du score : Super Over</p> <p><b><u>SUPER OVER</u></b></p> <p>En cas d'égalité de score, le règlement « super over » est appliqué. Le super over débutera 10 minutes après le match. Chaque équipe doit choisir trois batteurs et un lanceur et doit en informer l'arbitre avant le début du super over. L'équipe qui a battée en deuxième manche, battra en premier dans le super over. L'équipe qui chasse en premier peut choisir de quel côté elle veut commencer à lancer.</p> <p><b>Dans le cas où les scores sont égaux dans le super over, alors le match sera considéré comme « Match nul » et les points seront partagés.</b></p>	<p><b><u>INTEMPÉRIES</u></b></p> <p>En cas d'intempéries, le nombre de séries ne peut être réduit :</p> <p><b>En cas d'intempéries avant le début de match</b> Les arbitres doivent attendre au maximum 1h00 (60 minutes) après l'heure programmée de début de match. Si les arbitres constatent qu'au bout d'1h00 (60 minutes) le match ne peut pas avoir lieu, <b> le match ne sera pas reprogrammé et les points seront partagés entre les deux équipes.</b></p> <p><b>En cas d'intempéries pendant la 1ère et la 2ème manche</b> Si les arbitres constatent qu'il y a 1h00 (60 minutes) cumulées, après le début de match jusqu'à la fin de la 2ème manche, <b> le match ne sera pas reprogrammé et les points seront partagés entre les deux équipes.</b></p>
Après le match	<p><b><u>Validation de la Feuille de match</u></b></p> <p>Les 2 capitaines complètent la feuille de match, notent leurs protestations, réclamations, contestations et signent la feuille de match en indiquant leur nom, prénom et numéro de licence. Les scoreurs signent la feuille de match en indiquant leur nom, prénom et leur numéro de licence. Les arbitres valident le score sur CricHQ puis vérifient la feuille de match, la signent en indiquant leur nom, prénom et numéro de licence. Les arbitres envoient les documents (les 2i-roster, feuille de match) par email à <a href="mailto:sportive@francecricket.com">sportive@francecricket.com</a> au plus tard lundi midi après le match.</p>	<p><b>Important : vérification à faire avec le tirage au sort (Toss)</b></p> <p>Les deux arbitres s'assurent que :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>La piste et le terrain sont praticables</li> <li>Le matériel nécessaire est présent</li> <li>La touche est distincte et bien marquée</li> <li>Les lignes de la piste sont bien conformes</li> <li>Les bornes/lignes Power Play sont en place/visibles</li> <li>Les documents produits par les deux équipes confirment qu'au moins 11 joueurs présents sont qualifiés pour jouer</li> <li>Il y a assez de temps pour imposer toute action appropriée au capitaine de l'équipe recevant pour remédier à des défaillances.</li> </ul>