



RÈGLEMENT SPÉCIFIQUE COUPE DE FRANCE

CATÉGORIES FEMININE 16U

Édition 2020

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

SOMMAIRE :

- 1) **FORMAT DE MATCH**
- 2) **OBLIGATION POUR CHAQUE ÉQUIPE**
- 3) **SAISON RÉGULIÈRE**
- 4) **PHASES FINALES**
- 5) **LA RENCONTRE**
- 6) **SUPER OVER**
- 7) **INTEMPÉRIES**
- 8) **POWER PLAY**
- 9) **REPLAÇANTS (FIELDER'S ABSENCE ; SUBSTITUTES)**
- 10) **BATTEUR QUI SE RETIRE (BATSMAN RETIRING)**
- 11) **BALLE FAUTE (= No ball)**
- 12) **FREE HIT**
- 13) **BALLE INJOUABLE (= wide)**
- 14) **OBJETS POSÉS SUR LE TERRAIN**
- 15) **NOMBRE DE CHASSEURS CÔTÉ FERMÉ (Limitation of on side fielders)**
- 16) **UN TÉMOIN DÉJÀ RETIRÉ (One bail off)**
- 17) **ÉLIMINATION BALLE DOUBLÉE (Out Hit the ball twice)**
- 18) **ÉLIMINATION HORS DÉLAI (Out Timed out)**
- 19) **BALLE PERDUE OU EN MAUVAIS ÉTAT (Ball lost or becoming unfit for play)**
- 20) **BALLE MORTE**
- 21) **BALLE ET BATTE**
- 22) **MODIFICATION DU PRÉSENT RÈGLEMENT**

1. FORMAT DE MATCH :

- 1.1. Les matchs de coupe de France féminine **16U se** jouent au format de **10 séries** par manche, avec une balle indoor.
- 1.2. La CSNC valide le règlement spécifique du championnat de France féminine **16U**.
- 1.3. La compétition est ouverte uniquement aux clubs et aucune équipe représentative (département, région, ...) ne sera admise.
- 1.4. La date limite d'inscription est fixée au **30 Novembre**.
- 1.5. Une seule équipe par club peut participer à cette compétition.

2. OBLIGATION POUR CHAQUE ÉQUIPE :

- 2.1. Ci-dessous les obligations sportives à respecter, avant le début du **1^{er} match de la compétition concernée**.
- 2.2. Pour les équipes **16U féminine seules les joueuses nées** entre **2004 ,2005,2006 et 2007** sont autorisés à jouer. **Les joueuses** âgées de moins de **13 ans** ne peuvent être inscrits sur la « Team List » de leur club pour les matchs de leur équipe **16U féminin**. Néanmoins une dérogation est possible pour **les joueuses** nées en **2008 et 2009** avec l'accord écrit du président du club ainsi que celui du représentant légal **des joueuses** concerné et validée par la commission sportive nationale cricket.

Niveau de jeu :	Obligation sportive à respecter obligatoirement avant le toute premier match de chaque compétition concernée :
Coupe de France 16U féminine	➤ Prendre obligatoirement auprès de la FFBS au moins 12 licences « compétition » pour former une équipe Féminine jeune 16U .

3. SAISON RÉGULIÈRE :

- 3.1. Aucun match de saison régulière ne peut avoir lieu après le **15 juillet**.
- 3.2. En cas d'impossibilité de reprogrammer un match reporté avant cette date, le match est abandonné avec partage de points entre les deux équipes **(1/1)**.
- 3.3. Le(s) poules seront déterminées par tirage au sort en fonction des équipes inscrites.

4. PHASES FINALES :

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

- 4.3.1. Au cas où toutes les journées de réserve éventuelles sont épuisées et si en raison de mauvais temps, d'indisponibilité de terrain ou de cas de force majeure, **5 séries** n'ont pu être jouées par chaque équipe (sauf élimination de toutes les joueuses d'une ou des deux équipes en moins de **5 séries**) l'équipe « vainqueur » est l'équipe qui est la mieux classée lors de la saison régulière. Les classements comprennent aussi les matchs de poule et les matchs de phase finale si déjà joués.
- 4.4. Pour être qualifiée à participer à la Phase finale, une joueuse doit avoir été inscrite sur « L'I-Roster » dans au moins **un quart des rencontres (1/4)** de la saison régulière de la **même division et même club** en question y compris les matchs éventuellement forfaits.
- 4.5. Le club qualifié pour une phase finale, toutes compétitions confondues (**Senior Masculins/Féminines où Jeunes Masculins/Féminines**) qui ne se présente pas, qui se désiste ou qui déclare forfait, moins de **4 jours** avant la date et heure d'un match programmé par France cricket, sera sanctionné (voir barème des sanctions).

5. LA RENCONTRE :

- 5.1. **Format :** Les matchs des championnats **16U** se jouent au format **T10**, autrement dit **10 séries** par manche.
- 5.2. Il est entendu qu'une année se considère par année civile donc du **1er janvier au 31 décembre**.
- 5.3. Pas de limitation sur le nombre de **joueuse** mutés.
- 5.4. Les joueuses sont habillées uniformément aux couleurs du club.
- 5.5. **Arbitres :** La CSNC désigne le club qui doit envoyer les arbitres à chaque match. Seuls les arbitres qualifiés et licenciés « compétition » ou « non pratiquant arbitre » sont autorisés à arbitrer.
- 5.6. Les deux arbitres doivent arriver sur le terrain **au moins 30 minutes avant** l'heure prévue du commencement du match, pour s'assurer que :
- *La piste et le terrain sont praticables*
 - *Le matériel nécessaire est présent*
 - *La touche est distincte et bien marquée*
 - *Les lignes de la piste sont bien conformes*
 - *Les bornes/lignes Power Play sont en place/visibles*
 - *Les documents produits par les deux équipes confirment qu'au moins **7 joueuses présentes** sont qualifiées pour jouer*
 - *Il y a assez de temps pour imposer toute action appropriée au capitaine de l'équipe recevant pour remédier à des défaillances éventuelles.*
- 5.7. Si un club désigné envoie un ou deux arbitres non qualifiés pour officier dans un match, le club sera sanctionné.
- 5.8. **En cas d'absence des arbitres**, le match est reporté, et l'équipe qui doit envoyer les arbitres est sanctionnée.
- 5.9. En cas de présence d'un seul arbitre, le match est reporté aussi, et l'équipe qui doit envoyer les arbitres est sanctionnée.
- 5.10. La CSNC a le droit de désigner un panel d'arbitrage, pour arbitrer toutes les divisions.
- 5.11. Un arbitre ne peut être remplacé pendant le match, sauf blessure, maladie grave ou cas de force majeure.
- 5.12. Les arbitres sont seuls juges en ce qui concerne le jeu loyal et déloyal.
- 5.13. Les arbitres sont seuls juges en ce qui concerne les conditions de jeu (météo, etc.) et notamment sur la question de commencer ou continuer le match.

- 5.14. Les deux arbitres sont les seuls habilités à décider si soit les conditions du terrain, du temps et de la luminosité, soit des circonstances exceptionnelles sont telles qu'il est dangereux ou déraisonnable de commencer ou de continuer à jouer. Les conditions ne sont pas déclarées dangereuses ou impraticables seulement parce qu'elles ne sont pas idéales.
- 5.15. Les conditions sont déclarées dangereuses s'il existe un risque réel ou prévisible de sécurité pour un joueur ou un arbitre.
- 5.16. Les conditions sont déclarées dangereuses si, même en absence de risque de sécurité, il n'est pas raisonnable que le jeu continue.
- 5.17. Suspension du jeu à cause de conditions dangereuses ou déraisonnables, toute référence au terrain comprend la piste.
- 5.18. Si, à tout moment au cours de la partie, les deux arbitres ensemble considèrent que l'état du terrain, le temps ou la luminosité ou tout autre élément sont dangereux ou déraisonnables, ils doivent immédiatement suspendre ou ne pas permettre le jeu de commencer ou de recommencer.
- 5.19. Lors de chaque suspension du jeu, les arbitres sont obligés de suivre l'évolution des conditions. Ils effectueront des inspections autant de fois que nécessaire, sans n'être accompagnés d'aucun joueur ou officiel. Dès que les deux arbitres estiment ensemble que les conditions ne sont plus dangereuses ou déraisonnables, ils convoquent les joueurs pour reprendre le jeu.
- 5.20. **« L'I-Roster »** imprimé par les clubs à partir du logiciel de licences « i-Club » de la Fédération, doit être apporté à chaque match par le capitaine de l'équipe, Les équipes sont composées exclusivement de joueurs titulaires de licences compétition cricket, valablement délivrées par la FFBS, et dont le nom est affiché sur la liste fédérale des licences homologuées fournies par le logiciel « i-Club ». **Absence de photos de la joueuse dans L'I-Roster, la joueuse ne sera pas éligible dans l'équipe pour jouer le match.**
- 5.21. « L'I-Roster » est présenté aux arbitres avant le tirage au sort. Toute équipe qui ne présente pas son « I-Roster » aux arbitres est considérée comme « absente totale » En cas de non présentation de « L'I-Roster » par les deux équipes, les deux équipes seront sanctionnées et considérées comme « absente totale ».
- 5.22. Avant le début du match les arbitres signent les « I-Roster » des deux équipes après avoir effectué leur vérification, en apportant toute remarque issue de cette vérification. Les arbitres doivent demander aux capitaines s'il y'a des réclamations ou contestations à formuler. Après signature, aucune modification, contestation n'est admissible.
- 5.23. Les Scoreurs détiennent les deux « I-Roster » jusqu'à la fin de la rencontre. Après la rencontre, les arbitres entourent le nom des joueuses qu'ils jugent passible d'une sanction
- 5.24. En cas de non-inscription d'une joueuse sur « L'I-Roster » présenté par chaque club les arbitres n'autorisent pas la présence de la joueuse considérée sur le terrain de jeu.
- 5.25. Lors de la présence sur le terrain de jeu d'un ou de plusieurs joueuses ne figurant pas sur « L'I-Roster » ou lorsque « L'I-Roster » n'aura pas été présenté aux arbitres désignés pour la rencontre, l'équipe concernée sera sanctionnée.
- 5.26. Bien qu'une équipe se compose de **14 joueuses**, le nombre minimum de joueuses présents d'une équipe à l'heure du début du match pour que le match ait lieu est de **07 joueuses**.
- 5.27. La composition de l'équipe est notée sur « L'I-Roster » avec l'indication du numéro de licence de chaque joueuse et en indiquant le nom du capitaine, du gardien de guichet, du **12ème** ; **13ème** et **14ème** joueuse.

- 5.28. Si les arbitres constatent qu'une équipe ne comporte pas au moins **07 joueuses** éligibles pour jouer, le match est qualifié « Forfait » et la victoire est attribuée à l'autre équipe complète. L'équipe fautive encourt des sanctions.
- 5.29. Si aucune des deux équipes ne présente **07 joueuses** éligibles, le match est qualifié « Non jouable » et les deux équipes ne reçoivent aucun point. Dans les deux cas, le match n'est pas rejoué. Les deux équipes fautives encourt des sanctions.
- 5.30. La présentation d'une joueuse qui n'est pas licencié dans le club ou qui est présenté sous une fausse identité constitue une faute grave. Si une telle faute est constatée, soit avant le match par les arbitres, soit après le match par la CSNC, le match est qualifié « forfait » avec victoire attribuée à l'autre équipe et le club concerné est sanctionné. Le match n'est pas rejoué.
- 5.31. La vérification de l'identité ne peut être effectuée que par la présentation d'un document officiel comportant la photo de l'intéressé.
- L'heure limite du tirage au sort « le toss » est fixée à **quinze minutes** avant l'heure du début du match. Le tirage au sort ne peut avoir lieu qu'en présence des deux capitaines et avec la présence sur le terrain de **07 joueuses éligibles et présentation de** « L'I-Roster » par chaque capitaine de l'équipe.
- 5.32. **Terrain** : Les terrains avec écrans de protection (= sight screen) doivent avoir des écrans de couleur noire.
- 5.33. Chaque équipe doit avoir accès à un terrain. En cas d'impossibilité, la CSNC décidera de l'attribution d'un terrain et les équipes sont responsables de la préparation de ce terrain et du matériel pour le match.
- 5.34. L'équipe recevant est responsable du terrain. Il faut que la pelouse soit coupée, que l'accès au terrain soit ouvert. En cas de pelouse très haute et non coupée et que le terrain est non praticable (sauf pluie), les arbitres déclarent le match comme « non jouable ». Dans ce cas l'équipe recevant est fautive et sera sanctionnée.
- 5.35. L'équipe recevant est responsable des outils de marquage de lignes, des cercles intérieurs (pot ou bombe de peinture blanche et/ou disques) et de la touche (drapeaux, balises). Elle est tenue de retracer la ligne si cela est demandé par l'arbitre.
- 5.36. Le matériel nécessaire pour que le match ait lieu comprend : scoreboard, stumps, bail, disques pour le cercle intérieur et drapeaux de touche.
- 5.37. Il est de la responsabilité de L'équipe recevant de fournir et d'installer ce matériel. Si elle ne peut pas le faire elle sera sanctionnée.
- 5.37.1. *Si l'équipe recevant n'a pas pu fournir et installer le matériel nécessaire, les arbitres doivent demander à l'équipe visiteuse de fournir et d'installer ce matériel.*
- 5.37.2. *Si aucune des deux équipes n'est en mesure de fournir et d'installer le matériel, le match est considéré par les arbitres comme « Non jouable ». Le match n'est pas reprogrammé et aucun point n'est attribué, les deux équipes sont sanctionnées.*
- 5.37.3. *Tous les frais de terrain, les frais d'arbitrage et autres frais afférents seront à la charge des deux équipes.*
- 5.38. Les deux équipes doivent amener le matériel nécessaire pour faire jouer le match.
- 5.39. Les arbitres sont autorisés à exiger du capitaine de l'équipe recevant et de celle visiteuse de refaire les lignes y compris les cercles intérieurs (ou de rajouter les lignes manquantes), de marquer la touche et de balayer la piste.

- 5.40. Si le capitaine de l'équipe recevant est dans l'impossibilité de satisfaire la demande des arbitres, ces derniers peuvent demander au capitaine de l'équipe visiteuse d'y remédier, sans toutefois l'obliger à le faire. S'il n'est toujours pas possible de remédier aux défauts identifiés par les arbitres, les deux arbitres et les deux capitaines décident si le match peut se jouer ou pas, en tenant compte notamment de la sécurité des joueurs et de la capacité des arbitres à assumer leurs responsabilités avec équité au cours du match. Au cas où l'un des arbitres ou l'un des capitaines n'accepte pas que le match soit joué, il(s) indique(nt) le motif de son désaccord sur la Feuille de Match.
- 5.41. Chaque équipe doit amener **2 balles** neuves officielles de France Cricket et **2 balles** officielles usées en cas de besoin qui sont les seules autorisées.
- 5.42. Si une équipe ne fournit pas les balles officielles, le match est déclaré forfait.
- 5.43. Si aucune équipe ne fournit les balles officielles, le match est déclaré « Non jouable » et (0) point pour chaque équipe. Dans les deux cas, le match n'est pas rejoué.
- 5.44. Chaque équipe doit amener un exemplaire du formulaire de Feuille de score et de Feuille de Match et une tablette ou équivalent pour faire le scorage électroniquement.
- 5.45. L'équipe recevant et l'équipe visiteuse doivent tenir le score sur un support électronique via l'application officielle de scorage électronique. La CSNC n'acceptera que les données du scorage électronique officiel pour valider le match.
- 5.46. Chaque équipe doit obligatoirement fournir un scoreur qualifié.
- 5.47. **Forfait :** Si le match est déclaré forfait avant la date prévue, les équipes doivent envoyer « L'I-Roster », avec la liste des joueurs sélectionnés pour ce match à la CSNC, au **plus tard 48 heures après** l'heure prévue du début du match. Faute de quoi, le match sera compté dans le nombre de matchs joués par la / les équipes concernée(s), mais aucune joueuse ne sera considérée comme ayant participé lors du décompte du nombre de matchs joués pour la qualification des joueuses pour la Phase finale.
- 5.48. En cas d'absence **complète/partielle ou déclaration de forfait** d'une **équipe féminine jeune ou senior, sera sanctionnée (voir barème de sanctions)**.
- 5.49. Si le match est déclaré forfait le jour du match sur le terrain avec la présence du/des capitaines, la liste des joueuses sélectionnées est indiquée sur « L'I-Roster » qui est signé par le/les capitaines et les arbitres et envoyé à France Cricket.
- 5.50. Dans le cas d'un match qui est joué mais déclaré forfait postérieurement par la CSNC, l'équipe qui gagne par forfait est déterminée par référence à son score card.
- 5.51. **Le retard** est compté à partir de l'heure limite du début de match indiqué dans le calendrier officiel de France Cricket.
- 5.52. Le temps d'attente maximum pour les équipes est de **20 minutes**. Tous les exemples donnés dans ce règlement sont pour un match avec un début prévu à **11h**.
- 5.53. Les arbitres sont les seuls juges du dépassement horaire.
- 5.54. La durée maximale d'une manche, sans compter les pauses autorisées, est de **40 minutes** pour une manche de **10 séries**, soit une moyenne de **4 minutes** par série. Cependant **10 minutes** supplémentaires sont autorisées.
- 5.55. Aucune lanceuse ne peut lancer plus de **2 séries** par manche. Pour une manche réduite ([Voir L'article Power Play pour déterminer les nombres de série par lanceur](#)).
- 5.56. Il y aura une pause de **15 minutes** entre les deux manches.

- 5.57. **L'équipe qui arrive en retard** sera sanctionnée avec chaque **4 minutes** de retard = **1 série** de moins à la batte pour l'équipe en retard.
- 5.58. Si l'équipe n'est pas au complet (**07 joueuses**) dans **les 20 minutes**, après l'heure de début du match, elle sera sanctionnée et la victoire sera donnée à l'autre équipe présente au complet.
- 5.59. Si l'équipe est complète (**07 joueuses**) dans **les 20 minutes** après l'heure de début du match, les arbitres doivent suivre la méthode de calcul pour définir le nombre de séries à jouer. Chaque **4 minutes** de retard = **1 série** de moins à la batte pour l'équipe en retard.

➤ **Exemple d'une seule équipe en retard :**

- Match prévu à **11h**
 - L'équipe en retard est complète à **11h20**, le match peut commencer mais suivant le calcul de réduction de séries :
 - Chaque **4 minutes** de retard = **1 série** de moins à leur tour de batte.
 - L'équipe est en retard de **20 minutes** ($20/4=5$) donc **5 séries** de moins à leur tour de batte.
 - Alors l'équipe en retard va batter à leur tour de batte **5 séries** (voir [L'Article Power Play pour déterminer le nombre de séries par lanceuse](#)) ou jusqu'à l'élimination complète de leur équipe
 - Mais l'équipe en retard lancera **10 séries** ou jusqu'à l'élimination complète de l'équipe adverse
 - Pour toutes les minutes en retard, inférieur ou égale à **20 minutes**, ce sera le même calcul.
- 5.60. **Si les deux équipes sont en retard**, les arbitres doivent attendre **20 minutes** maximum, après l'heure prévue du début de match.
- 5.61. Si les deux équipes ne sont pas au complet (**07 joueuses**) présents sur le terrain dans **les 20 minutes** après l'heure prévue du début de match, elles seront sanctionnées et le match sera considéré comme « non jouable ».
- 5.62. Si les deux équipes arrivent dans **les 20 minutes** après l'heure prévue du début de match, les arbitres doivent faire les calculs pour définir le nombre de séries perdues.

➤ **Exemple : les 2 équipes arrivent avec un retard différent :**

- Match prévu à **11h**.
- **Une Équipe (A)** arrivée à **11h10**
- Chaque **4 minutes** de retard = **1 série** de moins à leur tour de batte
- **Équipe A** un retard de **10 minutes** ($10/4=2.5$) donc **2 séries** de moins à leur tour de batte.
- Alors **l'équipe A** va batter à leur tour de batte **8 séries** (voir [L'Article Power Play pour déterminer le nombre de séries par lanceur](#)) ou jusqu'à l'élimination complète de leur équipe
- **2ème Équipe (B)** arrivée à **11h20**
- Chaque **4 minutes** de retard = **1 série** de moins à leur tour de batte
- **Équipe B** un retard de **20 minutes** ($20/4=5$) donc **5 séries** de moins à leur tour de batte
- Alors **l'Équipe B** va batter à leur tour de batte **5 séries** (voir [L'Article Power Play pour déterminer le nombre de séries par lanceuse](#)) ou jusqu'à l'élimination complète de leur équipe
- Pour toutes les minutes en retard, inférieur ou égale à **20 minutes**, ce sera le même calcul.
- **Exemple si les 2 équipes arrivent avec le même retard :**
- Match prévu à **11h00**
- Les **2 équipes** arrivent à **11h16**
- Chaque **8 minutes** de retard = **1 série** de moins par équipe et par manche
- Les deux équipes sont en retard de **16 minutes** ($16/8=2$) donc **2 séries** de moins par équipe et par manche
- Donc le match se jouera à **8 séries** (voir [L'Article Power Play pour déterminer le nombre de séries par lanceur](#)) par équipes et par manche.
- Pour toutes les minutes en retard, inférieur ou égale à **20 minutes**, ce sera le même calcul.

- 5.63. **Si une équipe est absente (aucune joueuse)**, l'équipe présente au complet (**07 joueuses**) sera déclarée "vainqueur" avec **2 points**, et l'équipe absente sera sanctionnée.
- 5.64. **Si les deux équipes sont absentes (aucune joueuse)**, les deux équipes seront sanctionnées.
- 5.65. **Si l'équipe de chasse** en première manche ne lance pas toutes ses séries dans le temps imparti, les arbitres prennent note du nombre de séries achevées à la fin du temps imparti (**40 minutes pour une manche entière + 10 minutes de temps additionnel**). La manche continuera jusqu'à l'épuisement des séries prévues ou l'élimination de l'équipe qui batte. Dans ce cas, l'équipe de chasse en première manche ne disposera pour son tour de batte que du nombre de séries noté par les arbitres à la fin du temps imparti (**soit 40 et 10 minutes de temps additionnel = un total de 50 minutes sont accordés**).

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

- 5.66. **Si l'équipe de chasse en seconde** manche ne lance pas toutes ses séries à la fin du temps imparti (**40m pour une manche entière + 10 minutes de temps additionnel**) sauf si l'équipe à la batte est éliminée, les arbitres ajouteront au score de l'équipe à la batte, **5 points** de pénalité pour chaque série au-delà de la limite du temps (**soit 40 et 10 minutes de temps additionnel = un total de 50 minutes sont accordés**).

Exemple : Si l'équipe qui lance en 2ème manche a lancé en 50 minutes uniquement 8 séries, la manche continue jusqu'à la 10ème série ou l'élimination de l'équipe complète. Mais pour les séries restantes, l'équipe à la batte serait créditée de 5 points de bonus au début de chaque série, par exemple si le score était de 60 points après 8 séries, au début de la 9ème série le score sera de 65 points.

- 5.67. Aucune interruption de boissons ne sera autorisée sauf avec l'accord des arbitres.
- 5.68. Un joueur peut recevoir une boisson soit sur le bord de la limite, soit à la chute d'un guichet sur le terrain, à condition qu'aucun temps de jeu ne soit perdu. Aucune autre boisson ne doit être apportée sur le terrain sans la permission des arbitres. Toute joueuse prenant des boissons sur le terrain doit être habillée en tenue de jeu officielle de leur club.

6. SUPER OVER :

- 6.1. En cas d'égalité de score (= tie), le règlement « super over » sera appliqué.
- 6.2. Le super over débutera **10 minutes** après le match.
- 6.3. Chaque équipe doit choisir trois batteuses et une lanceuse et doit en informer l'arbitre avant le début du super over.
- 6.4. L'équipe qui a battu deuxième dans le match, battera en premier dans le super over.
- 6.5. L'équipe qui chasse en premier peut choisir sur quel côté elle veut commencer à lancer.
- 6.6. Dans le cas où les scores sont égaux dans le super over, alors le match sera considéré comme « match nul » et les points seront partagés.

7. INTEMPÉRIES :

- 7.1. En cas d'intempéries, le nombre des séries peut être réduit en utilisant le calcul suivant :

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

- **L'heure prévue dans le calendrier FC est considérée comme l'heure du début de match**
- Chaque **8 minutes** de perdu = **1 série** de moins par équipe et par manche
- Par exemple **10 minutes** de perdu = **(10/8=1.25) donc 1 séries de moins par équipe et par manche**
- Alors le match se jouera à **9 séries** ([voir L'Article Power Play pour déterminer le nombre de séries par lanceur](#)) par équipe et par manche

- Les arbitres doivent attendre maximum **(40 minutes)** après le début de match, Si les arbitres constatent qu'au bout de **(40 minutes)** il est toujours impossible de faire jouer un match d'un minimum de **5 séries par équipe et par manche**, alors ils déclarent le match abandonné et les points sont partagés.
- Un match valide = minimum **5 séries** par équipe et par manche.

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

- Chaque **8 minutes** de perdu = **1 série** de moins par équipe et par manche.
- Par exemple **20 minutes** de perdu = **(20/8=2.5)** donc **2 séries** de moins par équipe et par manche.
- Alors le match se jouera à **8 séries** (voir L'Article Power Play pour déterminer le nombre de séries par lanceur) par équipe et par manche.
- Si le match s'arrêté plusieurs fois pendant la **1ère manche**, à cause des intempéries, alors les arbitres doivent appliquer le même calcul suivant les minutes perdues.
- Si les arbitres constatent qu'au bout de **40 minutes cumulables de pertes, (soit après le début de match ou pendant la 1ère manche)** qu'il est impossible de faire jouer un match minimum de **5 séries par équipe et par manche**, alors ils déclarent le match abandonné et les points sont partagés.
- Si un match est déjà réduit à **5 séries**, avant le début de **1ère manche**, dans ce cas-là on ne peut plus réduire le nombre de séries, si les **2 équipes** ne peuvent pas jouer minimum **5 séries** par équipe et par manche (sauf élimination de l'équipe complète) alors un tel match sera abandonné et les points seront partagés.
- Un match valide = minimum **5 séries** par équipe et par manche.

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

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

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

- Si les deux équipes ne peuvent pas jouer au minimum un match de **5 séries** par équipe et par manche (sauf élimination de l'équipe complète) :
 - Le match sera reporté dans le cas où une date de réserve est disponible.
 - Ce sera un nouveau match.
 - Si aucune date de réserve n'existe, l'équipe « vainqueur » sera l'équipe la mieux classée lors de la saison régulière.

8. POWER PLAY :

- 8.1. Pendant les séries de Power Play, **9 joueuses sont obligées** de rester dans le cercle intérieur.
- 8.2. Pendant les séries non Power Play, **6 joueuses sont obligées** de rester dans le cercle intérieur
- 8.3. Nombre maximum de séries en Power Play et par lanceur en cas de réduction du nombre de séries dans le match (tableau ci-après)

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

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

- 9.1. Une joueuse de champ ne peut être remplacée que sur blessure, maladie ou cas de force majeure. Toute autre raison est totalement inacceptable et la joueuse ne sera plus autorisée à prendre part au match.
- 9.2. Si un chasseur quitte le terrain en cours de jeu, l'arbitre doit être informé de la raison de son absence. Il ne doit pas rentrer sur le terrain au cours d'une action de jeu sans l'autorisation de l'arbitre côté lanceur. L'arbitre côté lanceur donne son autorisation dès que possible.
- 9.3. Une joueuse sortie du terrain pendant la manche de chasse peut lancer des séries après être revenue sur le terrain mais elle doit attendre le nombre de minutes équivalant à son absence.

Exemple : elle a quitté le match à 13h, et elle est rentrée à 13h20, soit 20 minutes en dehors du match, elle doit donc attendre 20 minutes dans le fielding avant de lancer.

- 9.4. Une joueuse sortie pendant la manche de chasse, pour être autorisée à aller à la frappe (= batting) doit attendre le nombre de minutes correspondant à son absence sur le terrain ou l'élimination de 5 guichets, la mi-temps ne comptant pas.

Exemple : elle quitte le match à 13h et elle rentre à 13h20, et l'équipe à la batte est éliminée ou les séries sont terminées à 13h25 ; elle a passé uniquement 5 minutes dans le fielding, alors elle doit attendre 15 minutes en plus (sauf l'élimination de 5 guichets) après le début de la 2ème manche pour compléter ces 20 minutes d'absence pour être autorisée à batter.

- 9.5. Une joueuse qui est sortie du terrain, mais avant son retour, l'équipe adverse est éliminée ou les séries sont complétées, alors elle devra attendre le nombre de minutes correspondant à son absence du terrain en première manche pour batter.

10. BATTEUR QUI SE RETIRE (BATSMAN RETIRING) :

- 10.1. Une batteuse peut se retirer du terrain uniquement en cas de malaise, de blessure ou tout autre cas de force majeure. Elle a alors le droit de reprendre son tour de frappe. Si elle ne reprend pas son tour de frappe, elle est enregistrée comme « retirée invaincue (= retired hurt)».
- 10.2. Une batteuse qui s'est retirée ne peut reprendre son tour de frappe qu'à l'élimination ou au retrait d'une autre batteuse.
- 10.3. Les coureuses (= runners) ne sont pas autorisées.

11. BALLE FAUTE (= Noball) :

- 11.1. L'arbitre s'informe sur l'intention de la lanceuse de se servir de la main droite ou de la main gauche, ainsi que du côté du guichet qu'elle a choisi (au-dessus ou autour) pour lancer, et il en informe la frappeuse.
- 11.2. Il s'agit de jeu déloyal si la lanceuse ne prévient pas l'arbitre d'un changement de mode de service. Dans ce cas, l'arbitre annonce et signale Faute.
- 11.3. Le service à la cuillère (= Under arm) est interdit.
- 11.4. Pour ce qui est du mouvement du bras, un service est valide si, une fois le bras arrivé à hauteur de l'épaule au moment du service, le coude n'est pas redressé, partiellement ou complètement, de ce point jusqu'au lâcher de la balle de la main. Cette définition n'empêche pas la lanceuse de plier ou de tourner le poignet au cours du mouvement du service.

- 11.5. Un service est considéré valide si le bras ne se plie pas de plus de 15° lors du mouvement de service sinon cela devient une balle **“jetée” (= chucking)**. Bien que ce soit l’arbitre côté lanceur qui porte la responsabilité principale de valider un lancer, l’arbitre de côté peut le signaler.
- 11.6. L’arbitre côté lanceur doit :
- Annoncer et signaler Faute
 - Une fois la balle Morte, avertir la lanceuse qu’il s’agit **d’un premier et dernier avertissement**.
 - Cet avertissement s’applique à ce lanceur pendant ce qui reste de la manche en cours
 - Ensuite l’arbitre informe l’autre arbitre, le capitaine de l’équipe à la chasse et les batteuses de ce qui s’est produit.
 - Un Free Hit est accordé à la batteuse.
- 11.7. Si l’un des arbitres considère que dans cette même manche un deuxième service est une balle jetée par le même lanceur, l’arbitre doit :
- Annoncer et signaler Faute
 - Une fois la balle Morte, informer l’autre arbitre de la raison de l’annonce
 - Ordonner au capitaine de l’équipe à la chasse de **retirer la lanceuse immédiatement**
 - Informer les batteuses et, dès que possible, le capitaine de l’équipe à la batte, de ce qui s’est produit.
 - La série en cours doit être complétée, le cas échéant, par quelqu’un qui n’avait pas lancé la série précédente et qui par conséquent n’a pas le droit de lancer la suivante
 - La lanceuse retirée n’a plus le droit de lancer durant la manche en cours.
 - Un Free Hit est accordé à la batteuse.
 - Dès que possible après la fin de la partie, les deux arbitres préparent ensemble un rapport à l’attention de la CSNC.
- 11.8. Après la fin du match, les deux arbitres indiquent sur la feuille de match le nom de la joueuse ayant été retiré du lancer. Ensuite ils préparent ensemble un rapport complet à l’attention de la CSNC, qui prend toute mesure nécessaire auprès du club de la lanceuse.
- 11.9. Un arbitre doit annuler son annonce de Balle Faute si pour une raison quelconque la balle ne quitte pas la main de la lanceuse.
- 11.10. Une Balle Faute est prioritaire sur une Balle Injouable.
- 11.11. **Balles à rebond court (« Bouncers »)**
- 11.11.1. Sont strictement contrôlées les balles à rebond court (« bouncers ») qui passent au-dessus de **l’épaule de la frappeuse** en se tenant debout à la ligne de pied.
- 11.11.2. Une lanceuse peut servir **une (1)** telle balle **par série** sans risquer des sanctions.
- 11.11.3. Notez qu’une balle à rebond court qui passe au-dessus de la **tête** de la frappeuse en se tenant debout à la ligne est une Balle Injouable (« Wide ») et l’arbitre doit l’annoncer et signaler comme telle. Elle est enregistrée comme Injouable. Cependant dans le cadre du présent règlement elle compte comme un Bouncer dans une série quelconque.
- 11.11.4. Si, dans une série quelconque, la lanceuse sert un Bouncer au-dessus de l’épaule de la frappeuse, l’arbitre doit informer la lanceuse et la batteuse que c’était un Bouncer et que c’était le seul Bouncer permis de la série.
- 11.11.5. **Si, dans la même série**, la lanceuse sert un **deuxième (2ème)** Bouncer au-dessus de **l’épaule** de la frappeuse, l’arbitre doit :
- Annoncer et signaler Faute
 - Une fois la balle Morte, avertir la lanceuse qu’il s’agit **d’un premier et dernier avertissement**.

- *Cet avertissement s'applique à cette lanceuse pendant ce qui reste de la manche en cours*
 - *Ensuite l'arbitre informe l'autre arbitre, le capitaine de l'équipe à la chasse et les batteuses de ce qui s'est produit.*
 - *Un Free Hit est accordé à la batteuse.*
- 11.11.6. Si, après cet avertissement, la lanceuse récidive ;
- 11.11.6.1. Soit dans la **même série** il sert un **troisième (3ème)** Bouncer au-dessus de l'épaule de la frappeuse.
- 11.11.6.2. Soit dans **une autre série** il sert **deux (2)** Bouncers au-dessus de l'épaule de la frappeuse l'arbitre doit :
- *Annoncer et signaler Faute*
 - *Une fois la balle Morte, informer l'autre arbitre de la raison de l'annonce*
 - *Ordonner au capitaine de l'équipe à la chasse de **retirer la lanceuse immédiatement***
 - *Informers les batteuses et, dès que possible, le capitaine de l'équipe à la batte, de ce qui s'est produit.*
 - *La série en cours doit être complétée, le cas échéant, par quelqu'un qui n'avait pas lancé la série précédente et qui par conséquent n'a pas le droit de lancer la suivante*
 - *La lanceuse retirée n'a plus le droit de lancer durant la manche en cours.*
 - *Un Free Hit est accordé à la batteuse.*
 - *Dès que possible après la fin de la partie, les deux arbitres préparent ensemble un rapport à l'attention de la CSNC.*
- 11.12. **Balles sans rebonds (« Beamers ») au-dessus de la taille de la frappeuse :**
- 11.12.1. Sont formellement interdites les balles sans rebonds (« beamers ») qui passent ou auraient passé sans rebond au-dessus de la taille de la frappeuse en se tenant debout à la ligne de pied.
- 11.12.2. Tout service qui passe ou aurait passé sans rebond au-dessus de la taille de la frappeuse en se tenant debout à la ligne de pied est considéré comme dangereux et déloyal, sans tenir en compte le degré de probabilité que la frappeuse soit blessée par la balle. Si la lanceuse sert une telle balle, l'arbitre doit :
- *Annoncer et signaler Faute*
 - *Une fois la balle Morte, avertir la lanceuse qu'il s'agit **d'un premier et dernier avertissement.***
 - *Cet avertissement s'applique à cette lanceuse pendant ce qui reste de la manche en cours*
 - *Ensuite l'arbitre informe l'autre arbitre, le capitaine de l'équipe à la chasse et les batteuses de ce qui s'est produit.*
 - *Un Free Hit est accordé à la batteuse.*
- 11.12.3. Après cet avertissement, si, la lanceuse sert un deuxième beamers dans n'importe quelle série, l'arbitre doit :
- *Annoncer et signaler Faute*
 - *Une fois la balle Morte, informer l'autre arbitre de la raison de l'annonce*
 - *Ordonner au capitaine de l'équipe à la chasse de **retirer le lanceur immédiatement***
 - *Informers les batteuses et, dès que possible, le capitaine de l'équipe à la batte, de ce qui s'est produit.*
 - *La série en cours doit être complétée, le cas échéant, par quelqu'un qui n'avait pas lancé la série précédente et qui par conséquent n'a pas le droit de lancer la suivante*
 - *La lanceuse retirée n'a plus le droit de lancer durant la manche en cours.*
 - *Un Free Hit est accordé à la batteuse.*

- Dès que possible après la fin de la partie, les deux arbitres préparent ensemble un rapport à l'attention de la CSNC.

11.13. **Service valide - position des pieds :**

En ce qui concerne le positionnement des pieds de la lanceuse, un service est valide si, lors de la foulée de service :

- Le pied arrière de la lanceuse atterrit à l'intérieur de la ligne de côté mais sans la toucher
- Le pied avant de la lanceuse atterrit avec une partie du pied, même levée
- Sur le même côté de la ligne imaginaire tracée entre les piquets centraux et -derrière la ligne de pied

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

11.14. **Lanceuse qui jette la balle vers le guichet du frappeur avant le service :**

Si la lanceuse jette la balle vers le guichet de la frappeuse avant de commencer sa foulée de service, l'un des arbitres annonce et signale Faute. L'arbitre doit avertir la lanceuse que si cela se reproduit, cela entraînera une sanction.

11.15. **Lanceuse brisant le guichet lors de l'action de lancer :**

L'un des arbitres doit appeler et donner le signal « balle faute », sauf si dans le but d'éliminer la batteuse coureuse (= non striker), la lanceuse brise le guichet une fois que la balle est en jeu et avant la fin de la foulée du service. Cela comprend tout vêtement ou autre objet que la lanceuse perdrait et qui briserait le guichet.

11.16. **Balle lancée avec plus d'un rebond, balle qui rebondit hors la piste, ou roule sur le sol :**

L'arbitre côté lanceur annonce et signale Faute si une balle, lancée correctement, sans avoir touché la batte ou le corps de la frappeuse :

- Rebondit plus d'une fois
- Rebondit hors de la piste ou sur le bord de la piste
- Roule sur le sol avant qu'elle n'atteigne la ligne de pieds.

11.17. **Balle s'arrêtant devant le guichet de la frappeuse :**

Si une balle lancée par la lanceuse s'arrête devant la ligne du guichet de la frappeuse, sans avoir auparavant touché la batte ou le corps de la frappeuse, l'arbitre l'annonce et signale Faute et immédiatement après il annonce et signale Balle Morte.

11.18. **Joueuse de champ interceptant une balle :**

Si une balle lancée par la lanceuse entre en contact avec une partie de la personne d'une joueuse de champ avant qu'elle ne soit touchée par la batteuse ou la gardienne de guichets, l'arbitre doit appeler et signaler balle faute et immédiatement appeler et signaler balle morte.

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

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

- Position de la gardienne de guichet (*Position of wicket-keeper*)
- Limitation des chasseurs côté fermé (*Limitation of on side fielders*)
- Position de chasseurs vis à vis de la piste (*Fielders not to encroach on pitch*)
- Balle faute du pied avant, volontairement (*Bowling of deliberate front-foot No ball*)

12. FREE HIT :

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

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

13. BALLE INJOUABLE (= wide) :

- 13.1. Si la lanceuse sert une balle, qui n'est pas une « balle Faute », l'arbitre la jugera INJOUABLE si la balle passe hors de portée de la frappeuse à l'endroit où elle se trouve, et aurait également été hors de portée si la frappeuse était restée dans sa position normale de garde.
- 13.2. La balle est jugée comme hors de portée de la frappeuse si elle n'est pas suffisamment près pour être frappée avec la batte.
- 13.3. Toute balle qui passe derrière la batteuse en position d'attente sera annoncée INJOUABLE.
- 13.4. Une balle à rebond court qui passe au-dessus de la **tête** de la frappeuse en se tenant debout à la ligne est une Balle Injouable (« Wide ») et l'arbitre doit l'annoncer et signaler comme telle. Elle est enregistrée comme Injouable. Cependant dans le cadre du présent règlement elle compte comme un Bouncer dans une série quelconque. (*Voir Balles à Rebond Court, ci-dessus*).

14. OBJETS POSÉS SUR LE TERRAIN :

- 14.1. Si un casque ou un objet appartenant à l'équipe à la chasse posée sur le terrain est frappé par la balle pendant qu'elle est en jeu, la balle devient "Morte" et 5 points de pénalité sont attribués à l'équipe à la batte, en plus de la pénalité pour Faute ou Injouable, le cas échéant.
- 14.2. Si les batteuses ont couru avant que la balle touche l'objet, le nombre de points s'ajoute aux 5 points de pénalité.
- 14.3. Si la balle ayant touché un objet sort du terrain, les points marqués s'ajoutent aux 5 points de pénalité.

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

- 15.1. Le nombre de chasseurs côté fermé (on side) est limité à un maximum de 5 chasseurs, si un arbitre constate cette infraction, il annonce et signale Faute (= no ball).
- 15.2. À l'instant où la lanceuse sert la balle, un maximum de deux chasseurs, autre que la gardienne de guichet, sont permis derrière la ligne de pied côté fermé. Un chasseur est considéré comme étant derrière la ligne de pied sauf s'il se trouve entièrement devant cette ligne, aussi bien pieds par terre que se penchant au-delà de la ligne. Si cette règle est enfreinte par un chasseur quelconque, l'arbitre côté frappeur l'annonce et signale Faute (= No ball).

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

- 16.1. Si un témoin (= bail) se trouve déjà par terre, il suffit, pour éliminer la batteuse, d'enlever l'autre témoin ou d'arracher ou de jeter par terre l'un des trois piquets.

16.2. Refaire le guichet :

Si le guichet (stumps et bails) est par terre pendant que la balle est en jeu, il ne doit pas être refait par un arbitre jusqu'à ce que la balle soit morte. Pour valider une élimination, un chasseur doit, pendant que la balle est en jeu :

- Remettre un témoin ou les témoins sur les piquets puis renverser le guichet avec la balle
- Remettre un ou plusieurs piquets dans le sol à la place initiale du guichet puis lever un piquet avec la main tenant la balle

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

- 17.1. La frappeuse est éliminée Balle doublée si elle frappe de nouveau la balle pendant qu'elle est en jeu soit avec sa batte soit avec son corps avant qu'un chasseur ne l'ait touchée.
- 17.2. Ne fait pas partie du corps, la main qui ne tient pas la batte.
- 17.3. Ne s'applique pas si la batteuse avait pour seule intention de défendre son guichet.
- 17.4. Il est entendu que « frapper » ou « frappe » comprend également tout contact avec le corps de la frappeuse (sauf la main qui ne tient pas la batte).
- 17.5. **Pas d'élimination sur Balle Doublée :**
 - 17.5.1. Si la batteuse frappe la balle une deuxième, voire une troisième fois afin de rendre la balle à un chasseur.
 - 17.5.2. Si la batteuse frappe la balle volontairement après qu'elle ait touché un chasseur.
- 17.6. **Balle valablement doublée :**

Dans le seul but de protéger son guichet et avant que la balle n'ait été touchée par un chasseur, la frappeuse a le droit de toucher la balle une deuxième fois ou plus avec sa batte ou avec toute partie de sa personne autre que la main avec laquelle elle ne tient pas la batte. Nonobstant cette disposition, elle n'a pas le droit d'empêcher que la balle soit attrapée tout en frappant la balle plus d'une fois en défense de son guichet. (Chasseur gêné pendant qu'il attrape la balle).

18. ÉLIMINATION HORS DÉLAI (Out Timed out):

- 18.1. Après une élimination ou le retrait d'une batteuse, la batteuse rentrant doit, sauf en cas d'annonce d'ARRÊT, être prêt à prendre garde, ou pour permettre à sa partenaire d'être prête à recevoir la prochaine balle, dans les **1 minute 30** après l'élimination ou retrait précédent. Si cette condition n'est pas remplie, la batteuse entrante est éliminé par Hors délai.
- 18.2. En cas de retard prolongé pendant lequel aucune batteuse ne rentre sur le terrain, les arbitres adoptent la procédure (Victoire dans une partie accordée par les arbitres). Pour l'application de cette règle, l'action est prise à l'expiration du délai de **1 minute 30** indiqué ci-dessus.

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

- 19.1. Si au cours de la partie, la balle se perd ou, selon les arbitres, se retrouve en mauvais état, les arbitres autorisent son remplacement par une balle qui, selon eux, montre le même degré d'usure que la balle remplacée avant que son remplacement ne soit nécessaire.
- 19.2. Si une balle est remplacée, l'arbitre doit en informer les batteuses et le capitaine de l'équipe à la chasse.

20. BALLE MORTE :

- 20.1. **La balle devient Morte dès que :**
 - Elle repose d'une façon définitive dans les mains de la gardienne de guichet ou de la lanceuse.
 - Elle sort en touche.
 - Une batteuse est éliminée. La balle est considérée Morte dès l'instant de l'incident qui donne lieu à l'élimination.
 - Jouée ou non, elle se coince entre la batte et le corps d'une batteuse ou entre des éléments de son habillement ou de son équipement.

- Jouée ou non, elle se loge dans l'habillement ou l'équipement d'une batteuse, ou dans l'habillement d'un arbitre.
 - Elle se loge dans le casque de protection porté par un chasseur.
 - La balle frappe un casque de protection ou autre objet posé sur le sol par l'équipe à la chasse.
 - La partie est terminée.
- 20.2. La balle est considérée comme Morte dès que l'arbitre côté lanceur est certain que l'équipe à la chasse ainsi que les deux batteuses ont cessé de la considérer comme étant en jeu.
- 20.3. Balle au repos : Seul l'arbitre peut décider quand la balle est au repos.
- 20.4. Annonce SÉRIE ou ARRÊT : Ni l'annonce SÉRIE ni l'annonce ARRÊT n'est effectué avant que la balle ne devienne Morte.
- 20.5. Arbitre annonçant et signalant Balle Morte
- 20.5.1. Quand la balle est devenue Morte selon l'une des conditions ci-dessus, l'arbitre côté lanceur peut annoncer et signaler Balle Morte s'il est nécessaire d'en informer les joueuses.
- 20.6. L'un ou l'autre des arbitres doit annoncer Balle Morte quand :
- Il intervient en cas de jeu déloyal
 - Une joueuse ou un arbitre est gravement blessé
 - Il quitte sa position habituelle pour consultation
 - L'un ou les deux témoins du guichet de la frappeuse tombent avant que la frappeuse n'ait la possibilité de jouer la balle
 - La frappeuse n'est pas prête à recevoir la balle et, si la balle est lancée, qu'elle n'essaie pas de la jouer. Pour peu que l'arbitre soit satisfait du fait que la frappeuse ait une raison valable de ne pas être prête, la balle ne compte pas comme l'une des balles dans la série.
 - La frappeuse est distraite, par un bruit ou un mouvement quelconque, ou tout autrement, alors qu'elle s'apprête à recevoir ou pendant qu'elle reçoit une balle. Cette disposition s'applique si la source de la distraction provient de l'intérieur du terrain. Voir, également l'alinéa ci-dessous. Dans ce cas, la balle ne compte pas comme l'une des balles de la série.
 - Il y a une tentative délibérée de distraire, de duper ou d'obstruer la frappeuse. Dans un tel cas la balle ne compte pas comme l'une des balles de la série.
 - La lanceuse laisse tomber la balle involontairement avant le service
 - La balle ne sort pas de la main de la lanceuse pour toute raison autre qu'une tentative d'éliminer la batteuse non-frappeuse par Hors-Jeu avant d'entrer dans la foulée de service.
 - L'arbitre considère que la balle en jeu ne peut être récupérée.
- 20.7. **La balle revient en jeu**
La balle cesse d'être Morte – c'est-à-dire qu'elle revient en jeu - lorsque la lanceuse commence sa course d'élan, ou, s'il n'a pas de course d'élan, son action de service.
- 20.8. Balle Morte ; balle considérée comme faisant partie de la série
- 20.8.1. Quand une balle servie est annoncée Morte, ou est considérée comme telle
- Elle ne compte pas comme une balle dans la série si la frappeuse n'a pas eu l'opportunité de la jouer.
 - Sauf en cas de balle Faute ou Balle Injouable, elle est considérée comme balle valable si la frappeuse a eu l'opportunité de la jouer.

21. **BALLE ET BATTE :**

21.1. **Balle officielle :**

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

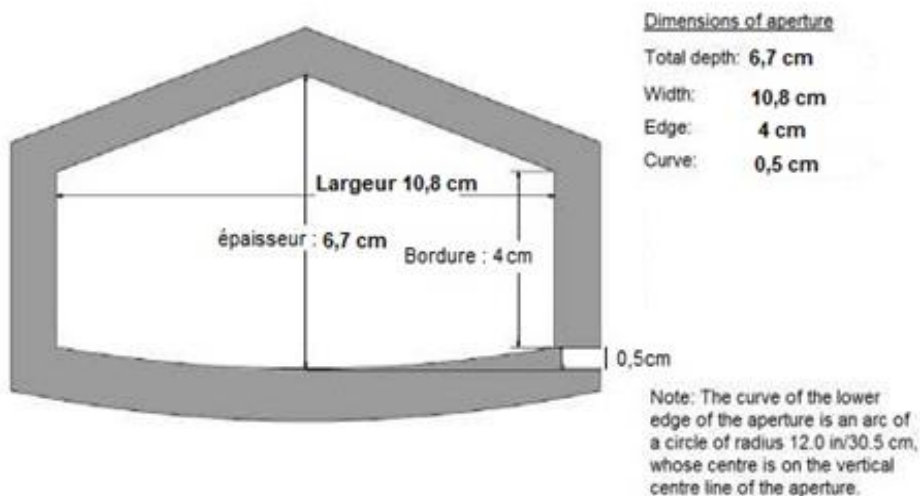
21.2. **La batte :**

- 21.2.1. Les dimensions maximales des battes sont désormais limitées et peuvent être contrôlées lors d'un match mais uniquement par les arbitres.
- 21.2.2. Toute batte qui n'est pas conforme aux dimensions officielles ne pourra pas être utilisée pour le match.
- 21.2.3. La longueur totale de la batte, lorsque la partie inférieure de la poignée est insérée, ne doit pas dépasser 96,52 cm.
- 21.2.4. La lame de la batte ne doit pas dépasser les dimensions suivantes :
 - Largeur (width) : 10,8 cm.
 - Profondeur (depth) : 6,7 cm.
 - Bords (edge) : 4,0 cm.

22. **MODIFICATION DU PRÉSENT RÈGLEMENT :**

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

ANNEXE 1 – DIMENSION DE LA BATTE :



ANNEXE 2 – LEXIQUE :

<u>Batsman</u>	Batteuse	Joueuse chargée de marquer des points.
<u>Bowler</u>	Lanceuse	Joueuse chargée d'éliminer les batteuses adverses ou de les empêcher de marquer des points.
<u>Fielder</u>	Chasseur	Joueuse de champ quand l'équipe adverse est à la batte.
<u>Innings</u>	Tour de batte, manche	Manche pendant laquelle une équipe est au lancer et l'autre à la batte.
<u>Over</u>	Série	Série de six lancers légaux effectués par un même lanceur.
<u>Run</u>	Course	Un point marqué par l'équipe à la batte.
<u>Umpire</u>	Arbitre	Il y a deux arbitres en tout sur le terrain.
<u>Wicket</u>	Guichet	Structure de bois que doit défendre la batteuse
<u>Wicket</u>	Élimination	Élimination d'une batteuse par une lanceuse
<u>Wicket-keeper</u>	Gardiennage de guichet	Joueuse qui, lorsque l'équipe adverse est à la batte, se trouve juste derrière le guichet de la batteuse à la frappe

ANNEXE 3 - LE TRAÇAGE DU TERRAIN :

