



THE LAWS OF CRICKET

(2000 Code 4th Edition - 2010)

OFFICIAL

Marylebone Cricket Club



FRANÇAIS



Dans le cadre de notre engagement à fournir des renseignements les plus compréhensifs sur le cricket, l'Association Française de Cricket a le plaisir de vous présenter cette traduction des Lois MCC du Cricket (4^{ème} édition 2010 de la codification de 2000).

Les Lois du Cricket sont importantes, bien sûr, mais la façon dont on joue le jeu est également importante. Je profite de cette occasion pour rappeler à tous ceux qui sont engagés dans le cricket, en France et partout dans le monde francophone, que l'Esprit du Jeu est primordial et précieux.

Le préambule aux Lois du Cricket définit nettement les principes qui doivent animer la pratique de notre jeu, y compris :

Le comportement des joueurs

Les responsabilités des arbitres et celles des capitaines

Le respect que l'on doit aux

- adversaires
- co-équipiers
- arbitres
- traditions du jeu

Les Lois du Cricket sont le fondement même de notre sport. Elles expliquent comment le jeu se joue et elles nous rappellent l'héritage unique du cricket.

La force de notre sport vient en partie de la prévoyance de la première codification qui date d'environ 250 ans déjà. Nous sommes les gardiens actuels du jeu et il est de notre devoir d'assurer que sa pratique contemporaine soit non seulement appropriée aux temps modernes mais aussi respectueuse de l'essentiel du code originel.

Avec une connaissance du contenu de cette plaquette, tous ceux et toutes celles qui s'impliquent dans le cricket, en France et ailleurs dans le monde francophone, auront une bonne appréciation des responsabilités qui sont les leurs.

Je vous prie de mettre ce document clé au cœur de votre participation dans le cricket, et de continuer à œuvrer pour le respect et la continuité des traditions de notre grand jeu.

Tony Banton, président de l'Association Française de Cricket



As part of France Cricket's commitment to providing comprehensive information, we are pleased to supply you with this translation of the MCC Laws of Cricket (2000 Code 4th Edition – 2010).

The Laws of Cricket are important, but the way the game is played is just as important. Offering you this booklet allows me to remind you of the importance of this message to everybody connected with cricket in France and elsewhere in the French-speaking world.

The preamble to the Laws of Cricket clearly defines the principles for how our game should be played, including:

Players' conduct

Responsibilities of

- The umpires
- The captains, and

Respect

- For opponents
- Team mates
- Umpires, and
- Traditions of the game

The Laws of Cricket are the foundation upon which the game has been built. They do more than explain how the game is played; they also remind us of cricket's unique heritage.

The strength of our game is in part attributable to the foresight of the MCC's original code, drawn up some 250 years ago. As custodians of the game, it is our duty to ensure that the modern game is not only relevant to modern times, but is also an accurate reflection of the original code's essence.

Everybody within cricket in France, and wherever cricket is played in French-speaking countries, should familiarise themselves with the contents of this booklet, and be aware of the responsibilities that these Laws place on all of cricket's participants.

Use this booklet as part of your continuing reference material, and work to uphold the traditions of our great game.

Tony Banton, President of France Cricket

CONTACT DETAILS

Please contact France Cricket's offices if you require more information on the Laws of Cricket or on cricket activities in France.

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

contact@francecricket.com

www.francecricket.com

France Cricket
4 Quai de la République
94410 SAINT-MAURICE
Tel. : 09.54.34.18.93
Fax : 09.59.34.18.93

For a downloadable version of the MCC Laws of Cricket - English, please go to:

Pour tout savoir sur les Lois du Cricket (en anglais) et télécharger les Lois MCC du Cricket en anglais :

www.lords.org/laws-and-spirit/laws-of-cricket

—

Pour télécharger les Lois du Cricket (Codification 2000 – 4^{ème} Edition 2010 :

<http://www.icc-europe.org> (Menu : Resources)

PRÉFACE

Le jeu du Cricket est gouverné, depuis plus de 250 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 pendant ces 250 dernières années. 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 ainsi qu'en conformité avec les Lois.

En 2000, le MCC révisé et récrit les lois pour un nouveau millénium. L'innovation majeure de ce Code est l'introduction de l'Esprit du Cricket sous forme de Préambule aux Lois. Alors que par le passé on avait supposé que l'Esprit du Jeu était implicitement entendu et accepté par tous les acteurs, le MCC estime qu'il est nécessaire de fixer par écrit quelques directives explicites afin de soutenir le caractère unique du jeu et le plaisir donné à ces acteurs. Les autres objectifs étaient de supprimer les Notes, d'en incorporer tous les critères dans les Lois, et d'éliminer autant que possible toute ambiguïté, afin que les capitaines, joueurs et arbitres puissent continuer à trouver du plaisir à n'importe quel niveau du jeu. Le MCC s'en est référé à tous les Pays Membres Pléniers de l'International Cricket Council, l'instance gouvernante du sport. La consultation avec l'Association des Arbitres et Scoreurs a été étroite ; et le MCC a également convoqué des arbitres et des joueurs de partout dans le monde.

La présente version, Les Lois du Cricket (Codification de 2000, 4^{ème} Edition – 2010), comprend plusieurs amendements nécessités par l'expérience et la pratique du Code à travers le monde depuis octobre 2000.

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. En même temps, quelques modifications spécifiques sont incorporées afin de permettre le jeu du Cricket de se développer à travers le monde avec davantage de latitude dans des conditions de plus en plus variées.
- 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.
- 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.

Nombreuses sont les questions qui sont posées chaque année au MCC sur les Lois, qui s'appliquent autant au cricket féminin qu'au jeu masculin. Le MCC, reconnu comme le Gardien des Lois, a toujours été prêt à répondre à de telles interrogations et à proposer des interprétations, sous réserve de certaines conditions évidentes comme suit :

- (a) S'il s'agit de cricket compétitif ou dans le cadre d'une ligue, la question doit être posée par l'instance responsable pour l'organisation de la compétition ou de la ligue. Autrement, les questions doivent provenir soit d'un responsable d'un club ou d'association d'arbitres, soit d'un(e) professeur responsable de la pratique du cricket dans son école.
- (b) Le MCC se réserve le droit de ne pas répondre à des questions qu'il considère comme frivoles.
- (c) La question ne doit pas concerner en aucune façon un pari.

Lord's Cricket Ground
 London NW8 8QN
 Le 5 mai 2010

K Bradshaw
 Secretary & Chief Executive MCC

SOMMAIRE

PRÉAMBULE – L'ESPRIT DU CRICKET	8
LOI 1 LES JOUEURS	9
LOI 2 REMPLAÇANTS ET COUREURS; BATTEURS ET CHASSEURS QUITTANT LE TERRAIN; BATTEURS QUI SE RETIRENT; DÉBUT D'UN TOUR DE FRAPPE	9
LOI 3 LES ARBITRES	12
LOI 4 LES SCOREURS	14
LOI 5 LA BALLE	15
LOI 6 LA BATTE	15
LOI 7 LA PISTE	17
LOI 8 LES GUICHETS	18
LOI 9 LES LIGNES DU GUICHET, DE PIED ET DE CÔTÉ	19
LOI 10 ENTRETIEN DU TERRAIN	19
LOI 11 COUVERTURE DE LA PISTE	21
LOI 12 LA MANCHE	22
LOI 13 L'ENCHAÎNEMENT	22
LOI 14 DÉCLARATION ET RENONCEMENT	23
LOI 15 INTERVALLES	23
LOI 16 DÉBUT DU JEU ; FIN DU JEU	26
LOI 17 S'ENTRAÎNER SUR LE TERRAIN	28
LOI 18 LES COURSES	29
LOI 19 LA TOUCHE	32
LOI 20 BALLE PERDUE	34
LOI 21 LE RÉSULTAT	35
LOI 22 LA SÉRIE	37
LOI 23 BALLE MORTE	38
LOI 24 FAUTE	40
LOI 25 BALLE INJOUABLE	42
LOI 26 PERCÉE ET RICOCHET	43
LOI 27 APPEL	44
LOI 28 LE GUICHET EST CASSÉ	45
LOI 29 BATTEUR HORS DE SA BASE	46
LOI 30 BRISÉ	47
LOI 31 HORS DÉLAI	47
LOI 32 ARRÊT DE VOLÉE	48
LOI 33 MAIN	49
LOI 34 BALLE DOUBLÉE	49
LOI 35 AUTO-ÉLIMINATION	51
LOI 36 JAMBE DEVANT GUICHET	52
LOI 37 OBSTRUCTION D'UN CHASSEUR	52
LOI 38 HORS JEU	53
LOI 39 DÉLOGÉ	54
LOI 40 LE GARDIEN DE GUICHET	55
LOI 41 LES CHASSEURS	56
LOI 42 JEU LOYAL ET DÉLOYAL	57
ANNEXE A (LES GUICHETS)	66
ANNEXE B LOI 7 (LA PISTE) ET LOI 9 (LES LIGNES DU GUICHET, DE PIED ET DE CÔTÉ)	66
ANNEXE C GANTS	67
ANNEXE D DÉFINITIONS ET EXPLICATIONS DE MOTS OU PHRASES NON DÉFINIS DANS LE TEXTE	67
ANNEXE E LA BATTE : LOI 6	71

LES LOIS DU CRICKET

PRÉAMBULE – L'ESPRIT DU CRICKET

Le cricket est un jeu qui doit beaucoup de son attrait unique au fait qu'il se joue non seulement en respectant ses Lois mais également en respectant l'Esprit du Jeu. Toute action jugée comme allant à l'encontre de cet esprit nuit au jeu même. Les capitaines sont les principaux gardiens de cet esprit du jeu loyal.

1. Deux Lois imposent aux capitaines la responsabilité permanente du bon comportement de leur équipe

Responsabilité des capitaines

Les capitaines sont tenus d'assurer, à tout moment, le bon déroulement de la partie selon l'Esprit du Jeu et les Lois.

Comportement des joueurs

Si un joueur ne respecte pas les ordres d'un arbitre, ou s'il y a critique verbale ou physique de ses décisions, ou s'il y a contestation ou, de manière générale, un comportement qui risque de discréditer le jeu, l'arbitre concerné doit d'abord en informer l'autre arbitre et le capitaine de l'équipe du joueur, et ordonner à ce dernier d'agir.

2. Jeu loyal et déloyal

Les Lois donnent aux arbitres, et à eux seuls, l'autorité de juger ce qui constitue le jeu loyal ou déloyal.

Les arbitres ont le droit d'intervenir à tout moment et il est de la responsabilité du capitaine d'agir en conséquence.

3. Les arbitres sont autorisés à intervenir dans les situations suivantes :

- Gaspillage de temps
- Endommagement du terrain
- Lancer intimidant ou dangereux
- Modification de la balle
- Lors de toute autre action qu'ils jugent déloyale

4. L'Esprit du Jeu implique le respect envers :

- Les joueurs de l'équipe adverse
- Son propre capitaine et équipe
- Le rôle des Arbitres
- Le jeu et ses valeurs traditionnelles

5. Il est contraire à l'Esprit du Jeu :

- De contester la décision d'un arbitre en parole, en action ou par le geste
- D'adresser des insultes verbales à un joueur de l'équipe adverse ou à un arbitre
- De s'engager à la tricherie ou toute pratique déplacée, par exemple :
 - (a) Faire Appel en sachant que le batteur n'est pas éliminé
 - (b) Se ruer vers l'arbitre de manière agressive en faisant Appel
 - (c) Chercher à distraire un joueur de l'équipe adverse soit verbalement, soit par harcèlement en applaudissant de façon persistante ou en faisant du bruit exagéré en guise d'enthousiasme et de motivation de son équipe

6. Violence

Les actes de violence sur le terrain ne sont pas tolérés.

7. Joueurs

Ensemble, les capitaines et les arbitres donnent le ton de la conduite d'une partie de cricket. Chaque joueur est censé y faire une contribution importante.

Dans le jeu de cricket, les joueurs, arbitres et scoreurs peuvent être masculins et féminins, et les Lois s'appliquent de la même manière aux deux sexes. Dans ce texte, les pronoms masculins ne sont utilisés qu'à des fins de concision. Sauf disposition contraire spécifique, chaque disposition des Lois doit être lue comme s'appliquant tant aux femmes et aux filles qu'aux hommes et aux garçons.

LOI 1 LES JOUEURS

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.

2. Composition de l'équipe

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

3. Le capitaine

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

- (a) Si le capitaine n'est pas disponible lors du tirage au sort, le suppléant est responsable de la présentation de la composition de l'équipe, si ce n'est pas déjà fait, et pour le tirage au sort. Voir alinéa 2 ci-dessus et Loi 12.4 (Tirage au sort).
- (b) 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.

4. Rôle du capitaine

Les capitaines sont tenus d'assurer, à tout moment, le bon déroulement de la partie selon l'esprit et les traditions du jeu ainsi que par ses Lois. Voir le Préambule – L'Esprit du Cricket et Loi 42.1 (Jeu loyal et déloyal - responsabilité des capitaines)

LOI 2 REMPLAÇANTS ET COUREURS; BATTEURS ET CHASSEURS QUITTANT LE TERRAIN; BATTEURS QUI SE RETIRENT; DEBUT D'UN TOUR DE FRAPPE

1. Remplaçants et coureurs

- (a) Si les arbitres constatent qu'un joueur figurant sur la liste de l'équipe s'est blessé ou est souffrant depuis la présentation de la composition de l'équipe, ils autorisent:
 - (i) un remplaçant pour un chasseur.
 - (ii) un coureur pour un batteur.

Toute blessure ou malaise ayant lieu à tout moment après la présentation de la composition des équipes jusqu'à la fin de la partie est admise, sans tenir compte de si la partie est en cours ou pas.

- (b) Les arbitres peuvent autoriser un chasseur remplaçant, ou un coureur pour un joueur figurant sur la liste de l'équipe, au début de la partie ou à tout moment en cours de partie pour toute autre raison valable.

- (c) Si un joueur souhaite changer de maillot ou de chaussures, etc., il doit quitter le terrain temporairement, sans être remplacé.

2. Contestation d'un remplaçant

Le capitaine adverse ne peut contester ni le choix d'un joueur comme remplaçant, ni sa position sur le terrain ; mais un remplaçant n'a pas le droit d'évoluer comme gardien de guichet. Voir alinéa 3 ci-dessous.

3. Limitation des droits du remplaçant

Un remplaçant ne peut ni frapper, ni lancer ni évoluer comme gardien de guichet. Voir également Loi 1.3(b) (Capitaine)

4. Droits du joueur remplacé

Quand il revient sur le terrain, un joueur figurant sur la liste de l'équipe peut frapper, lancer ou chasser.

5. Chasseur absent ou qui sort du terrain

Si un chasseur ne se présente pas sur le terrain avec son équipe en début de partie ou plus tard, ou s'il quitte le terrain en cours de jeu :

- (a) l'arbitre doit être informé de la raison de son absence.
- (b) il ne doit pas rentrer sur le terrain au cours d'une action de jeu sans l'autorisation de l'arbitre côté lanceur. Voir alinéa 6 ci-dessous. L'arbitre côté lanceur donne son autorisation dès que possible.
- (c) s'il s'absente pendant 15 minutes ou plus de temps de jeu, il ne peut lancer à son retour, sous réserve de (i), (ii) et (iii) ci-dessous, qu'après être présent sur le terrain pendant une période au moins égale à celle de son absence.
 - (i) Cette restriction ne s'applique pas d'une journée à la suivante.
 - (ii) Si une équipe reste à la chasse pendant deux manches successives, en raison d'un enchaînement ou renoncement, sous réserve de point (i) ci-dessus, cette restriction s'applique à la deuxième manche, mais représente le seul cas où la restriction est reportée sur la deuxième manche.
 - (iii) Le temps perdu pour un arrêt imprévu de la partie est compté comme temps sur le terrain pour tout chasseur qui rentre sur le terrain à la reprise du jeu après l'arrêt. Voir Loi 15.1 (Un intervalle).

6. Joueur rentrant sur le terrain sans autorisation

Si un joueur rentre sur le terrain en contravention de l'alinéa 5(b) ci-dessus et entre en contact avec la balle qui est en jeu :

- (a) la balle est déclarée Morte immédiatement et l'arbitre côté lanceur attribue 5 courses de pénalité à l'équipe à la batte. De plus, 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.
- (b) 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.
- (c) 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 et le joueur concernés

7. Le coureur

Le joueur choisi comme coureur pour un batteur doit figurer sur la liste des joueurs de l'équipe à la batte et, si possible, quelqu'un qui aura déjà effectué son tour de frappe. Le coureur doit s'équiper de la même protection externe que le batteur pour qui il court et doit porter une batte.

8. Violation des Lois par un batteur assisté d'un coureur

- (a) Le coureur est soumis aux Lois. Il est traité comme un batteur sauf en cas de règle spécifique au rôle de coureur. Voir alinéa 7 ci-dessus et Loi 29.2 (Définition de la base d'un batteur).
- (b) 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 33 (Main), 37 (Obstruction d'un Chasseur) ou 38 (Hors Jeu).
- (c) 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.
De plus, s'il quitte sa base en tant que frappeur et le guichet côté gardien de guichet est cassé régulièrement par l'action d'un chasseur, nonobstant l'alinéa (b) ci-dessus et quelle que soit la position de l'autre batteur et celle du coureur
 - (i) nonobstant les provisions de Loi 38.2(e), il est éliminé Hors Jeu sauf dans le cas de (ii) ci-dessous. Les alinéas (a), (b), (c) et (d) de Loi 38.2 (Éliminé pour Hors Jeu ne compte pas) s'appliquent.
 - (ii) il est éliminé Délogé si le service n'est pas une Faute et si le guichet est cassé régulièrement par le gardien de guichet sans l'intervention d'un autre chasseur. Cependant, Loi 39.2(a) (Éliminé Délogé ne compte pas) s'applique.S'il est ainsi éliminé, les courses achevées par le coureur et l'autre batteur avant que le guichet ne soit cassé sont annulées. Cependant, toute course de pénalité concédée par l'une ou l'autre des équipes est maintenue. Voir Loi 18.6 (Courses de pénalité). Le non-frappeur regagne sa base d'origine.
- (d) Quand le batteur qui dépend d'un coureur n'est pas le frappeur :
 - (i) Il reste soumis aux Lois 33 (Main) et 37 (Obstruction d'un Chasseur) mais ne fait pas autrement partie du jeu.
 - (ii) Il doit se tenir à l'endroit indiqué par l'arbitre côté frappeur afin de ne pas gêner le jeu.
 - (iii) Il est exposé, nonobstant l'alinéa (i) ci-dessus, à la pénalité exigée par les Lois en cas de jeu déloyal.

9. Batteur qui se retire

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.

- (a) Un batteur qui se retire pour cause de malaise, de blessure ou pour tout autre cas de force majeure, a le droit de reprendre son tour de frappe sous réserve de l'alinéa (c) ci-dessous. S'il ne reprend pas son tour de frappe pour une raison quelconque il est enregistré comme « retiré, invaincu ».
- (b) Un batteur qui se retire pour une raison autre que celles indiquées en alinéa (a) 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 ».
- (c) Un batteur qui s'est retiré ne peut reprendre son tour de frappe qu'à l'élimination ou au retrait d'un autre batteur.

10. Début d'un tour de frappe

Sauf au début de la manche de son équipe, un batteur est censé avoir commencé son tour de frappe dès qu'il met pied sur le terrain, pourvu que les arbitres n'aient pas annoncé ARRÊT. 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.

LOI 3 LES ARBITRES

1. Désignation et arrivée des arbitres

Avant la partie, deux arbitres doivent être désignés, un pour chaque bout 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. 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.

3. Accords avec les capitaines

Avant le tirage au sort, les arbitres doivent :

- (a) confirmer les horaires de jeu et se mettre d'accord avec les capitaines sur :
 - (i) les balles qui seront utilisées pendant la partie. Voir Loi 5 (La Balle).
 - (ii) les heures et durées des intervalles pour les repas et le timing des pause-boissons. Voir Loi 15 (Intervalles).
 - (iii) les limites du terrain et les courses accordées pour une touche. Voir Loi 19 (La Touche).
 - (iv) toutes conditions spéciales affectant le déroulement du jeu.
- (b) informer les scoreurs des accords faits suite à (ii), (iii) et (iv) ci-dessous.

4. Information aux capitaines et scoreurs

Avant le tirage au sort, les deux arbitres doivent se mettre d'accord sur les points suivants et en informer les deux capitaines et les deux scoreurs :

- (i) quel horloge ou chronomètre servira de référence pendant la partie, ainsi que l'appareil de réserve.
- (ii) si un obstacle sur le terrain est traité comme touche. Voir Loi 19 (La Touche).

5. Guichets, lignes et limites du terrain

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

- (a) les guichets sont correctement installés. Voir Loi 8 (Les Guichets).
- (b) les lignes sont tracées correctement. Voir Loi 9 (Les Lignes du Guichet, de Pied et de Côté).
- (c) la limite du terrain est en conformité avec Lois 19.1 (Limites du terrain) et 19.2 (Définition des limites du terrain – marquage de la touche).

6. Conduite du jeu et le matériel

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

- (a) le jeu se déroule en conformité avec les Lois.
- (b) le matériel utilisé est en conformité avec :
 - (i) Loi 5 (La Balle)
 - (ii) les critères relatifs à l'apparence externe de Loi 6 (La Batte) et Annexe E ;
 - (iii) soit les Lois 8.2 (Taille des piquets) et 8.3 (Les témoins) soit, si applicable, la Loi 8.4 (Cricket destiné aux jeunes).
- (c)
 - (i) aucun joueur n'utilise du matériel non autorisé. Voir Annexe D. Voir en particulier dans cette annexe la définition de « Casque de protection ».
 - (ii) les gants du gardien de guichet sont en conformité avec la Loi 40.2 (Gants).

7. Jeu loyal et déloyal

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

8. Conditions propices au jeu

- (a) 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 soient pas idéales.
- (b) Les conditions sont déclarées dangereuses s'il existe un risque réel ou prévisible de sécurité pour un joueur ou un arbitre.
- (c) Les conditions sont déclarées dangereuses si, même en absence de risque de sécurité, il n'est pas raisonnable que le jeu continue.

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

- (a) Toute référence au terrain comprend la piste. Voir Loi 7.1 (Dimensions de la piste).
- (b) 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.
- (c) 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.

10. Placement des arbitres

Chaque arbitre doit se positionner là où il peut le mieux voir toute action de jeu qu'il soit amené à juger.

Tout en respectant cette considération essentielle, l'arbitre côté lanceur ne doit gêner 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.

11. Changement de côté

Les arbitres doivent changer de côté suite à la première manche des deux équipes. Voir Loi 12.3 (Manche achevée).

12. Consultation entre arbitres

Toute contestation est à résoudre par les arbitres. Ces derniers se consultent dès qu'il le faut. Voir également la Loi 27.6 (Consultation entre arbitres).

13. Information à l'intention des arbitres

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.

14. Signaux

- (a) La codification suivante de signaux est à utiliser par les arbitres.

- (i) Signaux effectués quand la balle est en jeu

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

Faute - Un bras étendu à l'horizontale.

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

- Balle Injouable - Les deux bras étendus à l'horizontale.
- (ii) Les signaux présentés ci-dessus, à l'exception du signal d'Élimination, doivent être répétés par l'arbitre côté lanceur à l'intention des scoreurs une fois la balle devenue Morte.
 - (iii) Les signaux répertoriés ci-dessous sont à effectuer à l'intention des scoreurs lorsque la balle est devenue Morte.
- Touche indirecte - Mouvement latéral de l'avant-bras à hauteur de la poitrine.
 Touche directe - Les deux bras levés au dessus de la tête
 Percée - Un bras levé à la verticale, main ouverte
 Début de la dernière heure – Pointant avec l'index de la main droite au poignet de la main gauche levée
 Pénalité 5 accordée à l'équipe à la batte - Taper plusieurs fois sur une épaule avec l'autre main
 Pénalité 5 accordée à l'équipe à la chasse - Pose d'une main sur l'épaule opposée
 Ricochet - Taper plusieurs fois sur le genou levé
 Balle neuve - Montrer la balle au dessus de la tête
 Annulation du dernier signal – Les bras croisés, placer les mains sur les épaules
 Course tronquée - Replier un bras vers le haut et toucher l'épaule du même côté
- Tous ces signaux sont effectués par l'arbitre côté lanceur à l'exception de celui pour Course tronquée, lequel est signalé 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 du nombre de courses à enregistrer.
- (b) 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.

15. Vérification du score

En cas de doute, arbitres et scoreurs doivent se consulter. 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-boisson), et à la fin de la partie. Voir Lois 4.2 (Vérification du score) et 21.10 (Résultat entériné).

LOI 4 LES SCOREURS

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.

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-boisson), et à la fin de la partie, les courses marquées, les éliminations et, le cas échéant, le nombre de séries lancées. Voir Loi 3.15 (Vérification du score).

3. Réponse aux signaux

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

LOI 5 LA BALLE

1. Poids et taille

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

2. Validation et contrôle des balles

- (a) Toutes les balles prévues pour la partie, après avoir été validées par les arbitres et les capitaines, doivent être gardées par les arbitres jusqu'au tirage au sort et doivent rester sous leur contrôle pendant toute la partie.
- (b) L'arbitre côté lanceur prend la balle à la suite de toute élimination, au début de chaque intervalle et lors de tout arrêt de la partie.

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. 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 une fois que le nombre de séries prévues a été lancé avec l'ancienne balle. Aux instances dirigeantes du pays de fixer le nombre de séries qui s'applique, lequel n'est pas inférieur à 75 séries.
L'arbitre doit informer son collègue ainsi que les batteurs et les scoreurs lorsqu'une balle neuve est prise.

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.

6. Spécifications

Les spécifications prévues par l'alinéa 1 ci-dessus ne s'appliquent qu'aux parties d'équipes d'hommes. Les spécifications suivantes s'appliquent aux :

- (i) équipes féminines :
 - Poids : de 140g à 151g
 - Circonférence : de 21,0cm à 22,5cm
- (ii) équipes de jeunes de moins de 13 ans :
 - Poids : de 133g à 144g
 - Circonférence : de 20,5cm à 22,0cm

LOI 6 LA BATTE

1. La batte

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

2. La taille de la batte

Toutes les dispositions des sections 3 à 6 ci-dessous dépendent des dimensions et des restrictions énoncées à l'Annexe E.

3. Le manche

- (a) L'une des extrémités du manche est insérée dans une cavité dans la lame afin de fixer le manche à la lame. 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. Le reste du manche est la partie inférieure, qui sert uniquement pour fixer la lame au manche. Il ne fait pas partie de la lame, mais pour l'interprétation des dispositions des alinéas 5 et 6 ci-dessous, les références à la lame s'appliquent également à la partie inférieure du manche, le cas échéant.
- (b) Le manche doit être composé principalement de la canne et/ou de bois, collé en cas de besoin et enrobé avec de la ficelle sur la partie supérieure.
- (c) Pourvu que les dispositions de l'alinéa 7 ci-dessous ne soient pas contrevenues, la partie supérieure peut être recouverte avec des matières uniquement pour mieux empoigner la batte. Ce revêtement est en complément et ne fait pas partie de la batte. Notez, toutefois, l'alinéa 8 ci-dessous.
- (d) Nonobstant les dispositions des alinéas 4 (c) et 5 ci-dessous, aussi bien la ficelle que le revêtement du manche peuvent s'étendre au delà du point de jonction des parties supérieures et inférieures du manche pour recouvrir une partie des épaules de la lame, telles que définies à l'Annexe E.

4. La lame

- (a) La lame comprend la totalité de la batte autre que le manche tel que défini ci-dessus. La lame a une face, un dos, un bout, des côtés et des épaules. Voir Annexe E.
- (b) La lame doit être composée exclusivement en bois.
Aucune matière peut être placée sur ou insérée dans la lame ou de la partie inférieure du manche autre que celles autorisées en alinéa 3 (d) ci-dessus ou en alinéas 5 et 6 ci-dessous, et le ruban adhésif ou la colle utilisés pour fixer ces matières, ou pour coller le manche à la lame, doivent être le minimum nécessaire à cet effet.

5. Couverture de la lame

La lame de toute classe de batte peut porter des marques commerciales. Les battes de Classe A ou de Classe B ne doivent porter aucun autre revêtement, sauf si autorisé par l'alinéa 6 ci-dessous. La lame des battes de Classe C peut être recouverte en tissu. Le tissu peut être traité en suivant les consignes données à l'alinéa 6 ci-dessous. Ce revêtement est en complément et ne fait pas partie de la batte. Notez, toutefois, l'alinéa 8 ci-dessous.

6. Protection et réparation

Sous réserve du respect des dispositions de l'alinéa 4 ci-dessus et de l'alinéa 7 ci-dessous :

- (a) Uniquement dans le but de :
 - (i) soit protéger d'une dégradation extérieure la face, les côtés ou l'épaule de la lame,
 - (ii) soit pour la réparation d'une lame endommagéedes matières qui ne sont rigides ni lors de la pose ni après la pose, peuvent être posées sur ces surfaces.
Ces matières ne peuvent pas s'étendre sur le dos de la lame sauf dans le cas (ii) ci-dessus et uniquement dans ce cas s'il se présente comme un bandage continu autour de la partie endommagée.
- (b) Un matériel solide peut être inséré dans la lame afin de réparer une lame qui est endommagée autre que sur sa surface. De plus, afin de protéger les battes de Classe B ou de Classe C contre des dégâts, des matières peuvent être insérées soit sur le bout de la lame, soit sur les côtés et parallèle à la face de la lame.

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

- (c) Pour protéger le bout de la batte, une protection peut être posée mais sans qu'elle s'étende sur la face, le dos ou les côtés de la lame.
- (d) La surface de la lame peut être traitée avec des matières non solides afin d'améliorer la résistance à la pénétration de l'humidité et/ou pour masquer des imperfections naturelles dans l'apparence du bois. Sauf dans le but de l'harmonisation de l'apparence par le masquage des imperfections naturelles, ce traitement ne doit pas modifier de manière significative la couleur de la lame. Toute matière décrite en alinéas (a), (b), (c) et (d) ci-dessus est en complément et ne fait pas partie de la batte. Notez, toutefois, l'alinéa 8 ci-dessous.

7. Endommager la balle

- (a) 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'un ou l'autre risque d'endommager la balle d'une manière inacceptable.
- (b) 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.
- (c) Dans le contexte de l'application de cette Loi, on entend pour « endommager de manière inacceptable » une détérioration plus rapide que celle produite par le contact de la balle avec une lame en bois non recouverte.

8. Contact avec la balle

Dans ces Lois :

- (a) Toute référence à la batte implique que la batte est tenue par la main, gantée ou pas, du frappeur, sauf indication contraire.
- (b) Tout contact entre la balle et
 - (i) soit la batte, ou
 - (ii) soit la main avec laquelle le frappeur tient la batte, ou
 - (iii) soit toute partie du gant porté à la main avec laquelle le frappeur tient la batte
 - (iv) soit toute matière rajoutée telle qu'autorisée par les alinéas 3, 5 ou 6 ci-dessusest considéré comme si la balle a frappé ou touché la batte, ou comme si la balle a été frappée par la batte.

LOI 7 LA PISTE

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. Voir Lois 8.1 (Largeur et pose) et 9.1 (Les Lignes du Guichet, de Pied et de Côté).

2. Etat de la piste

Les arbitres sont seuls juges de l'état de la piste. Voir Lois 3.8 (Aptitude pour le jeu) et 3.9 (Suspension du jeu pour conditions dangereuses ou déraisonnables).

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.

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.

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 Loi 10.8 (Pistes artificielles).

LOI 8 LES GUICHETS

1. **Largeur et pose**

Deux guichets sont posés, face à face et parallèles l'un à l'autre, à 20,12m de distance entre les deux piquets centraux. La largeur de chaque guichet est de 22,86cm et il est composé de trois piquets en bois, surmontés de deux témoins en bois. Voir Annexe A.

2. **Taille des piquets**

Installés, la partie hors sol des piquets est de 71,1cm, 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 3,49cm et 3,81cm. Voir Annexe A.

3. **Les témoins**

(a) Les témoins, une fois posés en haut des piquets :

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

(b) Chaque témoin doit être conforme aux dimensions suivantes – voir Annexe A :

Longueur total - 10,95cm

Longueur du barillet – 5,40cm

Bout réduit extérieur– 3,49cm

Bout réduit intérieur – 2,06cm

4. **Cricket destiné aux jeunes**

Pour le cricket des jeunes, les définitions du guichet restent inchangées, avec une adaptation des dimensions comme suit :

Largeur du guichet	20,32cm
Distance entre les guichets (moins de 13 ans)	19,20m
Distance entre les guichets (moins de 11 ans)	18,29m
Distance entre les guichets (moins de 9 ans)	16,46m
Hauteur hors sol	68,58cm

Chaque piquet a un diamètre entre 3,18cm et 3,49cm

Chaque témoin	
Longueur total	9,68cm
Longueur du barillet	4,60cm
Bout réduit extérieur	3,18cm
Bout réduit intérieur	1,91cm

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 Loi 28.4 (Dispense de témoins).

LOI 9 LES LIGNES DU GUICHET, DE PIED ET DE COTE

1. Les lignes

Une ligne du guichet, une ligne de pied et deux lignes de côté seront tracées en blanc, comme indiqué en alinéas 2, 3 et 4 ci-dessous, à chaque extrémité de la piste. Voir Annexe B.

2. Ligne du guichet

La ligne du guichet est basée sur la ligne qui traverse le centre des trois piquets du guichet. Elle est longue de 2,64m avec le piquet central au milieu. La partie arrière de cette ligne délimite la base.

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 s'étendra 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.

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 s'étend de la ligne de pied, dépassant la ligne du guichet, pour une distance d'au moins 2,44m. Sa longueur est considérée comme illimitée. La partie intérieure de cette ligne délimite la base.

LOI 10 ENTRETIEN DU TERRAIN

1. Roulage

Pendant la partie, le roulage est interdit sauf dans les cas prévus aux alinéas (a) et (b) ci-dessous.

(a) 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 (d) ci-dessous.

(b) Roulage lors d'un début de partie retardé :

En plus du roulage admis sous (a) 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 le retard, selon les deux arbitres, n'a pas affecté de manière significative la condition de la piste, toute demande de roulage est refusée.

(c) Choix de rouleau :

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

(d) 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 de du début. Le capitaine de l'équipe à la batte peut retarder ce roulage jusqu'à 10 minutes avant le début s'il le souhaite.

(e) Manque du temps qu'il faut pour compléter le roulage

Si, quand un capitaine déclare la manche close, ou renonce à une manche, ou exige l'enchaînement, il ne reste plus assez de temps pour faire rouler la piste pendant 7 minutes, ou s'il ne reste pas assez de temps pour toute autre raison, le capitaine de l'équipe à la batte a le droit d'exercer sa choix de faire rouler la piste. Le temps additionnel nécessaire pour terminer le roulage est décompté du temps de jeu normal.

2. Enlèvement de débris de la piste

(a) Tout débris doit être enlevé de la piste :

- (i) 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.
- (ii) entre les manches, et avant tout roulage éventuel.
- (iii) a chaque pause-repas.

(b) Le nettoyage de débris suivant l'alinéa (a) 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.

(c) En supplément à l'alinéa (a) 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.

3. Tonte

(a) Responsabilité de la tonte

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

Toute tonte ultérieure est effectuée sous la direction des arbitres.

(b) La piste et l'aire de jeu

Afin de s'assurer que les conditions de jeu soient aussi semblables que possible pour les deux équipes,

- (i) la piste
- (ii) l'aire de jeu

sont tondus 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.

(c) Timing de la tonte

- (i) la tonte journalière de la piste doit être terminée pas moins de 30 minutes avant l'heure prévue pour le début du jeu pour la journée, et avant tout balayage précédant le roulage. En cas de besoin, le débris peut être enlevé de la piste avant la tonte, à la main, sans balayage. Voir 2c. ci-dessus.
- (ii) la tonte journalière de l'aire de jeu doit être terminée pas moins de 15 minutes avant l'heure prévue pour le début du jeu pour la journée.

4. Arrosage de la piste

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

5. Retraçage des lignes

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

6. Rebouchage des trous

Les arbitres veillent à ce que les trous creusés par le lanceur et les batteurs soient nettoyés et asséchés dès qu'il le faut pour faciliter le jeu. Si nécessaire, lors d'une partie de plus d'un jour, les arbitres permettront le rebouchage des trous creusés par le lanceur lors de sa foulée de service soit par des plaques de gazon soit par des produits de rebouchage à séchage rapide.

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 n'en souffre pas et que la Loi 42 (Jeu Loyal et Déloyal) ne soit pas enfreinte.

8. Pistes artificielles

Dans la mesure du possible, les dispositions des alinéas 1 à 7 ci-dessus restent valables.

LOI 11 COUVERTURE DE LA PISTE

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 3 (Les Arbitres), 7 (La Piste), 9 (Les Lignes du Guichet, de Pied et de Côté) et 10 (Entretien du Terrain).

2. Au cours de la partie

La piste ne doit pas être complètement recouverte au cours de la partie, sauf si préconisé par un dispositif réglementaire ou suite à un accord préalable lors du tirage au sort.

3. Bâchage de la zone de course d'élan des lanceurs

Si possible, la zone de course d'élan des lanceurs est recouverte par mauvais temps, afin de la garder sèche. Sauf s'il y a accord préalable pour la couverture complète selon l'alinéa 2 ci-dessus, les bâches ainsi utilisées ne doivent pas dépasser la ligne de pied de plus de 1,52m.

4. Retrait des bâches

- (a) Si, après le tirage au sort, la piste est recouverte pendant la nuit, les bâches doivent être retirées le plus tôt possible le matin de chaque jour où le jeu est prévu.
- (b) 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 12 LA MANCHE

1. Nombre de manches

- (a) Une partie se joue en une ou deux manches par équipe, selon accord préalable.
 - (b) 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 :
 - (i) dans une partie à une manche par équipe, l'accord est valable pour les deux manches.
 - (ii) dans une partie à deux manches par équipe, l'accord est valable ;
 - soit pour la première manche de chaque équipe
 - ou pour 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 Loi 21.1 (Victoire dans une partie à deux manches par équipe) ni Loi 21.2 (Victoire dans une partie à une manche) ne s'applique.

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 13 (L'Enchaînement) ou la Loi 14.2 (Renoncement à une manche).

3. Manche achevée

- La manche d'une équipe est considérée comme achevée si :
- (a) Il ne reste aucun batteur à éliminer
 - ou (b) 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
 - ou (c) Le capitaine déclare la manche achevée
 - ou (d) Le capitaine renonce à la manche
 - ou (e) Dans le cas d'un accord selon l'alinéa 1(b) ci-dessus,
 - soit (i) le nombre de séries convenu a été lancé
 - ou (ii) la période de temps impartie est arrivée à terme,le cas échéant.

4. Tirage au sort

Les capitaines doivent passer sur le terrain pour le tirage au sort, 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, le nouvel horaire. A noter, cependant, les dispositions de la Loi 1.3 (Le capitaine).

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 13 L'ENCHAINEMENT

1. Avance après la première manche

- (a) 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.
- (b) Il en est de même pour des parties à deux manches de durée plus courte, avec une avance minimum comme suit :
 - (i) 150 courses dans une partie à 3 ou 4 jours ;

- (ii) 100 courses dans une partie à 2 jours ;
- (iii) 75 courses dans une partie d'1 jour.

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. La Loi 10.1(e) (Manque de temps pour compléter le roulage) s'impose.

3. Perte de la première journée

Si une partie prévue de plus de 1 jour ne peut commencer la première journée, l'alinéa 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 Loi 22.2 (Début d'une série).

LOI 14 DECLARATION ET RENONCEMENT

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.

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.

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. La Loi 10.1(e). (Manque de temps pour compléter le roulage) s'impose.

LOI 15 INTERVALLES

1. Un intervalle

Sont considérés comme intervalles :

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

Tous ces intervalles sont considérés comme des intervalles aux fins de la Loi 2.5 (Chasseur absent ou qui sort du terrain).

2. Accord sur les intervalles

(a) Avant le tirage au sort :

- (i) l'horaire de jeu doit être établi.
- (ii) sauf dans le cas de l'alinéa (b) ci-dessous, le timing et la durée des pauses-repas doivent être fixées.
- (iii) le timing et la durée de tout autre intervalle défini sous alinéa 1(v) sont convenus.

- (b) Lors d'une partie d'une seule journée, le timing de la pause-goûter n'a pas besoin d'être fixé d'avance. Il peut être convenu que cet intervalle soit pris entre les manches.
- (c) Aucune pause-boissons ne peut être prise pendant la dernière heure de la partie, telle que définie par la Loi 16.6 (Dernière heure de la partie – nombre de séries). Sous réserve de cette limite, les capitaines et 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. Voir également Loi 3.3 (Accords avec les capitaines).

3. Durée des Intervalles

- (a) La durée de la pause-déjeuner ou de la pause-goûter doit être convenue selon l'alinéa 2(a) ci-dessus. 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.
- (b) La durée d'un intervalle entre les manches est de 10 minutes, et cela entre la fin d'une manche précédente jusqu'à l'annonce de JOUEZ au début de la manche suivante, sauf dans les cas prévus aux alinéas 4, 6 et 7 ci-dessous.

4. Absence d'intervalle entre les manches

En complément des dispositions des alinéas 6 et 7 ci-dessous :

- (a) 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.
- (b) 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. La Loi 10.1(e) (Manque du temps qu'il faut pour compléter au le roulage) s'impose.
- (c) Si un capitaine met fin à sa manche par déclaration pendant un intervalle autre qu'une pause-boissons, l'intervalle est maintenu à la durée convenue y compris les 10 minutes d'intervalle entre les manches. La Loi 10.1(e) (Manque du temps qu'il faut pour compléter au le roulage) s'impose.

5. 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 autre que pour 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 6, 7, 8 et 9(c) ci-dessous ne soient pas contrevenues.

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

- (a) Si une manche prend fin et s'il reste 10 minutes ou moins avant l'heure convenue de la pause-déjeuner, la pause est prise sans délai. L'intervalle est maintenu à la durée convenue et les 10 minutes d'intervalle entre les manches sont effectivement ignorées.
- (b) 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'alinéa 5 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.

- (c) Si les joueurs quittent le terrain, pour quelque raison que ce soit, 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.

7. Modification de l'horaire convenue de la pause-goûter

- (a) (i) 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 effectivement ignorées.
- (ii) Si, pendant un intervalle entre les manches 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.
- (b) (i) 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, 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. A moins que :
- soit il y a un accord de changer l'heure de la pause-goûter selon l'alinéa 5 ci-dessus
- soit les capitaines acceptent de renoncer à la pause-goûter, comme prévu par l'alinéa 10 ci-dessous.
- (ii) Si, pendant un intervalle quelconque, on arrive aux 30 minutes avant l'heure convenue pour la pause-goûter, l'alinéa 5 ci-dessus s'impose.

8. Pause-goûter – 9 éliminations enregistrées

Si soit 9 éliminations sont déjà enregistrées lorsqu'on arrive à 2 minutes de l'heure convenue pour la pause-goûter

ou si la 9^{ème} élimination arrive au cours de ces deux minutes, ou jusqu'à la dernière balle de la série en cours à l'heure convenue pour la pause-goûter

alors nonobstant les dispositions de la Loi 16.5(b) (Achèvement d'une série) la pause-goûter est repoussée 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 cette section des Lois, le retrait d'un batteur n'est pas considéré comme l'équivalent d'une élimination.

9. Pause-boissons

- (a) Si les capitaines sont d'accord pour avoir 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.
- (b) Sauf si, comme prévu par l'alinéa 10 ci-dessous, les capitaines sont d'accord pour 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 pause-boissons n'est permise sauf dans les conditions prévues à l'alinéa (c) ci-dessous.
- (c) 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.

10. Renonciation aux pauses

A 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. 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 16 DEBUT DU JEU ; FIN DU JEU

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.

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 du jeu avant chaque intervalle, pause ou arrêt du jeu et à la fin de la partie. Voir Lois 23.3 (Annonce de la fin de la série ou d'ARRÊT) et 27 (Appel).

3. Reprise des témoins

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

4. Début d'une nouvelle série

Sauf si un intervalle est à prendre dans les conditions de l'alinéa 5 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.

5. Achèvement d'une série

- (a) 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 soit pris (sauf dans les cas prévus à l'alinéa (b) ci-dessous).
 - (b) Quand il reste moins de 2 minutes avant l'heure convenue pour le prochain intervalle, l'intervalle se prend sans délai si :
 - soit (i) un batteur est éliminé ou se retire
 - soit (ii) les joueurs sont obligés à quitter le terrainPeu 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.

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 des 20 séries. Cette période du jeu s'appelle la dernière heure, peu importe sa durée réelle.

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 :

- (a) Le temps perdu pendant un arrêt est décompté à partir de l'annonce d'ARRÊT jusqu'à la reprise déterminée par les arbitres.
- (b) Une série est déduite pour chaque période complète de 3 minutes de temps perdu.
- (c) S'il y a plus d'un arrêt, les minutes perdues ne sont pas cumulées ; le calcul est fait séparément pour chaque arrêt.
- (d) Si, au début de la dernière heure du jeu, la partie est déjà arrêtée :
 - (i) seul le temps perdu à partir de ce moment est pris en compte dans le calcul ;
 - (ii) la série en cours au début de l'arrêt doit être complétée à la reprise et mais elle ne fait pas partie du nombre minimum de séries à être lancées.
- (e) 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.

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

Si une manche se termine à un moment où une nouvelle manche est à commencer pendant la dernière heure, l'intervalle commence dès la fin de la manche et se termine 10 minutes plus tard.

- (a) 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 7 ci-dessus.
- (b) Si la manche se termine la dernière heure déjà commencée, deux calculs sont nécessaires, comme indiqués en alinéas (c) et (d) 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.
- (c) Calcul basé sur les séries restantes :
 - (i) à la fin de la manche, les arbitres notent combien de séries de la dernière heure restent à être lancées
 - (ii) s'il ne s'agit pas d'un nombre entier, il est arrondi au nombre entier supérieur
 - (iii) trois séries pour l'intervalle, à déduire du nombre ainsi calculé afin de déterminer le nombre de séries restant à lancer.
- (d) Calcul basé sur le temps restant :
 - (i) à la fin de la manche, les arbitres notent le temps restant jusqu'à l'heure prévue du fin de jeu,
 - (ii) 10 minutes pour l'intervalle, à déduire de ce temps restant, afin d'établir le temps qui reste à jouer.
 - (iii) chaque tranche de 3 minutes du temps de jeu restant représente une série, plus une série pour une tranche éventuelle de moins de 3 minutes.

9. Fin de la partie

La partie est achevée :

- (a) Dès qu'un résultat, tel que défini en alinéas 1, 2, 3, 4 ou 5(a). de Loi 21 (Le Résultat), se produit.
- (b) Dès que aussi bien :
 - (i) le nombre minimum de séries de la dernière heure est complété
 - et (ii) l'heure convenue de la fin de jeu a sonné.sauf si un résultat ne se produise pas auparavant.
- (c) Dans le cas d'un accord suivant Loi 12.1(b). (Nombre de manches), dès que la dernière manche s'est achevée telle que définie par Loi 12.3(e). (Manche achevée).
- (d) Si, la partie n'étant pas terminée selon les alinéas (a), (b) ou (c) ci-dessus, les joueurs quittent le terrain en raison de conditions défavorables de terrain, du temps ou de luminosité, ou en des circonstances exceptionnelles, et il n'est plus possible de continuer le jeu.

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 (i) un résultat ne s'est pas déjà produit
- soit (ii) les joueurs sont obligés de quitter le terrain. Dans ce cas, le jeu n'est repris que dans les circonstances exceptionnelles de la Loi 21.9 (Erreurs de notation), et la partie est considérée comme achevée.

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 22.8 (Lanceur blessé ou suspendu en cours de série) s'impose. Les parties distinctes d'une telle série comptent pour une série dans le minimum à lancer.

LOI 17 S'ENTRAÎNER SUR LE TERRAIN

1. S'entraîner sur la piste

L'entraînement de toute nature est interdit, à n'importe quel moment de chaque journée de la partie, que ce soit sur la piste elle-même ou sur l'un ou l'autre des couloirs immédiatement parallèles à la piste, dont un de chaque côté, chacun de ces couloirs ayant les mêmes dimensions que la piste.

2. S'entraîner sur les autres parties du carré

L'entraînement de toute nature est interdit sur toute autre partie du carré pendant les jours de jeu, sauf avant le début du jeu et après la fin du jeu pour la journée.

L'entraînement avant le jeu :

- (a) Est interdit pendant les 30 minutes qui précèdent l'heure prévue pour le début du jeu
- (b) Est interdit à tout moment si les arbitres considèrent qu'un tel entraînement risque d'endommager de manière significative la surface du carré.

3. S'entraîner sur l'aire de jeu

- (a) Toutes formes d'entraînement sont permises sur l'aire du jeu, à l'exception du carré, avant le début du jeu et après la fin du jeu de chaque journée de la partie, ou pendant les pauses-déjeuner et pauses-goûter ou entre les manches, si toutefois les arbitres sont satisfaits du fait que l'entraînement ne cause aucune détérioration de l'état de l'aire de jeu.

Un tel entraînement est interdit pendant les 5 minutes qui précèdent l'heure prévue pour le début du jeu.

- (b) Après l'annonce JOUEZ et avant l'annonce ARRÊT

- (i) il est interdit de participer à un entraînement de toute nature sur le terrain de jeu, même à partir de l'extérieur des limites du terrain, sauf pour les chasseurs définis à l'Annexe D et les batteurs au guichet. Tout joueur impliqué dans un entraînement en contravention de cette Loi est considéré comme étant en contravention de la Loi et est soumis aux pénalités prévues à l'alinéa 4 ci-dessous.
 - (ii) les lanceurs et les batteurs ne peuvent pas s'entraîner sur l'aire de jeu. Le lancer d'une balle avec l'action du bras uniquement n'est pas considéré comme un lancer mais est soumis aux alinéas (b)(iii) et (c) ci-dessous. Par contre, un lanceur qui lance ainsi une balle qui touche la terre est en contravention de Loi 42.3 (La balle – modification de sa condition).
 - (iii) toute autre forme d'entraînement est permise, sous réserve de la limitation aux alinéas (i) et (ii) ci-dessus;
 - soit lors d'une élimination
 - soit pendant toute autre pause dans le jeu, par exemple lors de l'ajustement de l'écran.
- (c)
- (i) l'entraînement lors d'une élimination doit s'arrêter dès que le nouveau batteur entre sur le carré
 - (ii) l'entraînement pendant toute autre pause légitime dans le jeu ne doit pas continuer après le temps minimum nécessaire pour l'activité qui a été à l'origine de la pause dans le jeu.
- Si ces restrictions horaires ne sont pas respectées, les arbitres appliquent la procédure définie en Loi 42.9 (Tentative de gagner du temps par l'équipe à la chasse).

4. Pénalité pour contravention

Si un joueur se trouve en contravention des alinéas 1, 2, 3(b)(i) ou 3(b)(ii) ci-dessus, il n'a plus le droit de lancer :

- soit pendant au moins une heure
 - soit pendant les 30 minutes actuelles de jeu
- après la contravention, lequel arrive le premier.

Si le coupable de la contravention est celui qui lance la série en cours, il est privé du droit de terminer la série. La série en cours 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.

5. Vérification de course d'élan

Un lanceur a le droit de procéder à la vérification de sa course d'élan sous réserve des provisions des alinéas 3 et 4 ci-dessus.

LOI 18 LES COURSES

1. La course

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

- (a) Chaque fois que les batteurs, à tout moment que la balle est en jeu, se croisent et gagnent la base opposée.
- (b) Si la balle sort du terrain. Voir Loi 19 (La Touche).
- (c) Si des courses de pénalité sont accordées. Voir alinéa 6 ci-dessous.
- (d) Si la balle est perdue. Voir Loi 20 (Balle Perdue).

2. Course annulée

Nonobstant l'alinéa 1 ci-dessus, ou toute autre disposition présentée ailleurs dans ces Lois, l'enregistrement des courses ou l'imposition de pénalités est susceptible à toute condition applicable quant à l'annulation de courses ou la non-attribution de courses de pénalité.

3. Course tronquée

- (a) Une course est tronquée si un batteur n'atteint pas la base opposée en effectuant un aller-retour.
- (b) Bien qu'une course tronquée raccourcisse la course suivante, cette dernière, dûment accomplie, est accordée. Un frappeur qui part de devant sa ligne de pied pour sa première course peut ainsi faire sans pénalité.

4. Course tronquée involontaire

Sauf dans les cas décrits à l'alinéa 5 ci-dessous :

- (a) 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 marquée.
- (b) 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 invalidée et n'annonce ni ne signale Course Tronquée.
- (c) Si les deux batteurs effectuent simultanément une course tronquée, une seule course est invalidée.
- (d) Si plus d'une course est tronquée, sous réserve des alinéas (b) et (c) ci-dessus, toutes les courses ainsi signalées sont tronquées.
S'il y a plus d'une course tronquée, l'arbitre préviendra les scoreurs du nombre de courses valides à enregistrer.

5. Course tronquée intentionnelle

- (a) Nonobstant l'alinéa 4 ci-dessus, 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, informer l'autre arbitre de ce qui s'est produit. L'arbitre côté lanceur doit ensuite
 - (i) avertir les deux batteurs que cette pratique est déloyale et qu'il s'agit d'un premier et dernier avertissement. Cet avertissement s'appliquera pour la partie non écoulée de la manche. L'arbitre en informera chaque nouveau batteur rentrant sur le terrain.
 - (ii) sans prendre en compte l'effet d'une éventuelle élimination, annuler toute course provenant de ce lancer en faveur de l'équipe à la batte sauf celles attribuées pour des pénalités.
 - (iii) renvoyer les batteurs à leurs bases d'origine.
 - (iv) 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.
 - (v) prévenir les scoreurs du nombre de courses à enregistrer.
- (b) En cas de récidive dans la même manche par n'importe quel batteur, l'arbitre concerné doit, dès que la balle devienne Morte, en informer l'autre arbitre et la procédure décrite aux alinéas (a) (ii), (iii) et (iv) ci-dessus est répétée. De plus, l'arbitre côté lanceur doit :
 - (i) accorder 5 courses de pénalité à l'équipe à la chasse.
 - (ii) informer les scoreurs du nombre de courses à enregistrer.
 - (iii) dès que possible après la fin de la partie, préparer avec l'autre arbitre un rapport à l'intention du responsable de l'équipe à la batte, ainsi qu'à toute autorité officielle, qui prennent toute action disciplinaire appropriée contre le capitaine et le(s) joueur(s) concernés.

6. Courses de pénalité

Des courses de pénalité sont attribuées selon l'alinéa 5 ci-dessus, et selon les Lois 2.6 (Joueur rentrant sur le terrain sans autorisation), 24 (Faute), 25 (Balle Injouable), 41.2 (Arrêt de la balle), 41.3 (Casques de chasseurs) et 42 (Jeu Loyal et Déloyal).

7. Courses marquées pour une touche

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

8. Courses marquées pour Balle Perdue

Des courses sont marquées lors de l'annonce de Balle Perdue selon la Loi 20 (Balle Perdue).

9. Courses marquées quand un batteur est éliminé

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

Si le batteur est:

- (a) Éliminé *Main*, les courses achevées avant l'élimination sont également accordées à l'équipe à la batte.
- (b) Éliminé *Obstruction d'un Chasseur*, les courses achevées avant l'élimination sont également accordées à l'équipe à la batte.
Si, toutefois, l'obstruction a empêché un arrêt de volée, aucune course autre que des pénalités n'est accordée à l'équipe à la batte.
- (c) Éliminé pour *Hors Jeu*, les courses achevées avant que le guichet ne soit brisé sont également accordées à l'équipe à la batte.
Si, toutefois, un frappeur assisté d'un coureur est éliminé pour Hors Jeu lui-même, aucune course autre que les pénalités n'est accordée. Voir Loi 2.8 (Violation des Lois par un batteur assisté d'un coureur).

10. 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 est annoncée Morte par un arbitre, sauf disposition contradictoire prévue par les Lois:

- (a) Toutes courses de pénalité accordées à l'une ou l'autre équipe sont marquées. A noter cependant les conditions de Lois 26.3 (Ricochet n'est pas attribué) et 41.4 (Courses de pénalité non attribuées)
- (b) De plus, l'équipe à la batte est créditée de :
 - (i) toute course complétée par les batteurs avant l'incident ou l'annonce.
 - et (ii) la course en cours si les batteurs se sont déjà croisés au moment de l'incident ou l'annonce. A noter en particulier, toutefois, les termes de la Loi 34.4(c) (Courses marquées suite à une balle valablement doublée) et la Loi 42.5 (Distraction ou obstruction délibérée du frappeur).

11. Les batteurs regagnent leur base d'origine

- (a) Quand un batteur est éliminé, le batteur non éliminé regagne sa base d'origine.
 - (i) si le frappeur lui-même est Hors Jeu selon les circonstances de Loi 2.8(c). (Violation des Lois par un batteur assisté d'un coureur)
 - (ii) par toutes autres méthodes d'élimination autres que celles décrites en 12(a) ci-dessous.
- (b) Sauf lors de l'élimination d'un batteur, les batteurs regagnent leur base d'origine uniquement dans les cas suivants :
 - (i) une touche ;
 - (ii) annulation de courses pour toute raison ;
 - (iii) une décision par les batteurs d'ainsi faire selon les conditions de Loi 42.5(g) (Distraction ou obstruction délibérée du frappeur).

12. Les batteurs regagnent les bases d'où ils sont partis

- (a) Quand un batteur est éliminé
 - (i) par Arrêt de Volée, Main ou Obstruction
 - (ii) par Hors Jeu sauf comme décrit à l'alinéa 11(a) ci-dessus.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.
- (b) Sauf dans les cas décrits à l'alinéa 11(b) ci-dessus, si la balle devient Morte pendant qu'une course est en cours pour toute raison autre que l'élimination d'un batteur, ou est annoncé Morte par un arbitre, les batteurs regagneront les bases qu'ils viennent de quitter, mais seulement s'ils ne sont pas déjà croisés au moment où la balle devient Morte.

LOI 19 LA TOUCHE

1. Limites du terrain

- (a) Avant le tirage au sort, les arbitres et les capitaines se mettent d'accord sur les limites du terrain. Si possible, la touche doit être marquée sur toute sa longueur.
- (b) La touche doit être définie de telle façon qu'aucune partie d'un écran n'est à l'intérieur du terrain de jeu.
- (c) Aucun obstacle ou aucune personne se trouvant à l'intérieur du terrain de jeu n'est pas considéré comme une borne de touche, sauf décision préalable de la part des arbitres avant le tirage au sort. Voir la Loi 3.4 (Information aux capitaines et scoreurs).

2. Définition des limites du terrain – marquage de la touche

- (a) Si possible, la touche est indiquée par une ligne blanche ou par une corde par terre.
- (b) Si la touche est indiquée par une ligne blanche :
 - (i) le bord intérieur de la ligne est considéré comme la limite du terrain :
 - (ii) tout 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 définition de la ligne de touche. Noter, cependant, les dispositions de l'alinéa (c) ci-dessous.
- (c) Si la touche est indiquée par un objet solide, il doit comporter un côté ou une ligne pour constituer la limite de la touche.
 - (i) dans le cas d'une corde, ou tout objet similaire avec forme courbée posé par terre, la limite de la touche est la ligne formée par le bord intérieur de la corde sur toute sa longueur.
 - (ii) dans le cas d'une barrière, ou tout objet similaire en contact avec la terre, mais avec un côté plat se projetant au-dessus de l'herbe, la limite de la touche est la base de la barrière.
- (d) Si la limite de la touche n'est pas définie suivant les alinéas (b) ou (c) ci-dessus, les arbitres et les capitaines doivent se mettre d'accord, avant le tirage au sort, sur la ligne qui doit servir comme la limite de la touche. S'il n'y a pas de bornage matériel sur une section quelconque de la touche, la limite du terrain est une ligne droite imaginaire par terre qui relie les deux points marqués les plus proches.
- (e) Si un objet solide utilisé pour définir la touche est déplacé pour quelque raison que ce soit pendant le jeu, il doit être remis à sa place d'origine dès que la balle devient Morte. Si ceci n'est pas possible, alors :
 - (i) 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 la balle devient Morte.

- (ii) la ligne d'origine où avait été posée la base de la barrière ou autre balise demeure la ligne de touche.

3. Réussir une touche

- (a) Une touche est accordée et signalée par l'arbitre côté lanceur chaque fois, quand la balle est en jeu, et à son avis :
 - (i) la balle entre en contact avec la touche ou passe de volée au-dessous de la touche.
 - (ii) un chasseur, qui est en contact avec la balle avec n'importe quelle partie de son corps¹, entre en contact avec la touche ou met une partie de son corps par terre au-delà de la touche.
- (b) Les formules « entre en contact avec la touche » et « en contact avec la touche » s'entendent être en contact avec :
 - soit (i) la limite du terrain telle que définie à l'alinéa 2 ci-dessus
 - soit (ii) toute personne ou objet qui se trouve sur le terrain de jeu et qui a été considéré comme touche par les arbitres avant le tirage au sort.
- (c) La formule « passe de volée au-dessus de la touche » s'entend être en contact avec :
 - soit (i) toute partie de la ligne ou d'un objet solide qui marque la touche sauf le bord intérieur de la limite de la touche
 - soit (ii) le sol au-delà de la touche
 - soit (iii) tout objet qui se trouve en contact avec le sol au-delà de la touche.

4. Balle au-delà de la touche

Une balle qui a déjà passé la touche peut être soit attrapée à la volée (sous réserve des conditions de la Loi 32), soit chassée, à condition que:

- (i) le premier contact avec la balle est par un chasseur soit avec une partie de sa personne touchant terre à l'intérieur de la touche, soit dont le dernier contact avec la terre avant de toucher la balle a été à l'intérieur de la touche.
- (ii) ni la balle, ni un chasseur en contact avec la balle, ne touche ou n'atterrit au delà de la touche à n'importe quel moment pendant l'action de l'Arrêt de Volée ou chassée de la balle.

L'action d'Arrêt de Volée commence à partir du moment où un chasseur touche la balle pour la première fois avec sa personne et se termine quand un chasseur maîtrise complètement aussi bien la balle que ses propres mouvements et n'a aucune partie de son corps touchant ou par terre au-delà de la touche.

5. Courses accordées pour une touche

- (a) 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.
- (b) Sauf accord contraire suivant l'alinéa (a) ci-dessus, 6 courses sont accordées si la balle frappée par la batte atterrit directement au-delà de la touche ; sinon 4 courses sont accordées. Ces scores s'appliquent même quand la balle a été en contact avec un chasseur. Voir également l'alinéa (c) ci-dessous.
- (c) La balle est considérée comme ayant atterri au-delà de la touche, et 6 courses sont marquées :
 - (i) si un chasseur est en contact avec la touche avec n'importe quelle partie de son corps, ou s'il pose n'importe quelle partie de son corps au sol au-delà de la touche, au moment où il attrape la balle

¹ Dans les Lois, le mot « corps » s'entend toute la personne du joueur, y compris sa tête

- (ii) Si un chasseur attrape la balle et par la suite entre en contact avec la touche, ou s'il est en contact avec le sol au-delà de la touche avec n'importe quelle partie de sa personne, pendant qu'il est en possession de la balle mais avant d'avoir attrapé la balle définitivement. Voir Loi 32 (Arrêt de Volée)

6. Courses marquées

Quand une touche est marquée :

- (a) Toutes courses de pénalité accordées à l'une ou l'autre des équipes sont marquées.
- (b) Sauf dans les circonstances décrites à l'alinéa 7 ci-dessous, l'équipe à la batte se voit attribuée en plus le nombre de courses le plus important entre :
 - (i) le nombre de courses pour la touche
 - (ii) le nombre de courses courues et effectuées par les batteurs, y compris la course en cours si les batteurs se sont croisés avant le passage de la balle en touche.
- (c) Quand le nombre de courses selon l'alinéa (ii) ci-dessus est supérieur au nombre de courses de la touche, celui-ci remplace la touche pour l'application de la Loi 18.12 (Les batteurs regagnent leur base).

7. 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 marquées sont :

- (i) toutes courses de pénalité accordées à l'une ou l'autre des équipes.
- et (ii) le nombre de courses pour la touche
- et (iii) 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(b) (Les batteurs regagnent leur base) s'applique à compter du moment de la relance ou autre action.

LOI 20 BALLE PERDUE

1. Annonce de balle perdue faite par un chasseur

Si une balle en jeu ne peut pas être retrouvée ou récupérée, tout chasseur peut annoncer Balle Perdue. La balle devient Morte. Voir Loi 23.1 (La balle est Morte). La Loi 18.12(a) (Les batteurs regagnent leur base) s'applique à compter du moment de l'annonce.

2. Balle remplacée

Les arbitres doivent remplacer la balle perdue avec une autre qui comporte le même degré d'usure que la balle perdue ou irrécupérable. Voir Loi 5.5 (Balle perdue ou en mauvais état).

3. Courses marquées

- (a) Toutes courses de pénalité accordées à l'un ou l'autre des équipes sont marquées.

- (b) L'équipe à la batte se voit attribuée le nombre le plus important de :
- soit (i) les courses marquées par les batteurs, y compris la course en cours si les batteurs se sont déjà croisés au moment de l'annonce,
 - soit (ii) 6 courses
- Ces courses sont accordées au frappeur si la balle a été touchée par la batte ; sinon elles sont ajoutées au total de Percées, Ricochets, Fautes ou Balles Injouables, le cas échéant.

LOI 21 LE RESULTAT

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 Loi 12.3 (Manche achevée). Voir également l'alinéa 6 ci-dessous.

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 Loi 12.3 (Manche achevée). Voir également l'alinéa 6 ci-dessous.

3. Victoire dans une partie accordée par les arbitres

Nonobstant tout accord selon Loi 12(b) (Nombre de manches) :

- (a) une partie est perdue par l'équipe qui :
 - soit (i) concède la défaite
 - ou (ii) d'après les arbitres refuse de joueret les arbitres attribuent la victoire à l'autre équipe.
- (b) 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 (a) ci-dessus.
- (c) si l'action dans (b) ci-dessus se produit après le commencement de la partie et ne constitue pas un refus de jouer :
 - (i) 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 Loi 15.5 (Modification de l'horaire des intervalles).
 - (ii) l'heure de fin de jeu de la journée est retardée par ce temps perdu, sous réserve de Loi 3.9 (Suspension du jeu à cause de conditions dangereuses ou déraisonnables).
 - (iii) le cas échéant, aucune série n'est décomptée pendant la dernière heure en raison de ce temps perdu.

4. Partie avec accord selon Loi 12.1(b)

Pour toute partie avec accord selon Loi 12.1(b) (Nombre de manches), si le résultat n'est pas établi selon les alinéas 1, 2 ou 3 ci-dessus, le résultat est établi comme indiqué dans l'accord.

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

(a) Match à égalité

Une partie se termine à égalité quand les scores sont égaux à la fin de la partie, mais seulement si l'équipe battant en dernier a complété sa manche.

(b) Match nul

Est considérée comme match nul toute partie qui se termine selon la Loi 16.9 (Fin de la partie) mais qui ne se termine pas selon l'alinéa (a) ci-dessus ou les alinéas 1, 2, ou 3 ci-dessus.

6. Frappe gagnante ou courses diverses gagnantes

- (a) Dès qu'un résultat est atteint, tel que défini en alinéas 1, 2, 3, 4 ou 5(a) ci-dessus, la partie est terminée. Rien de ce qui se passe après, sauf tel que présenté en Loi 42.17(b) (Courses de pénalité), est considéré comme en faisant partie. Voir également alinéa 9 ci-dessous.
- (b) L'équipe battant en dernier ne marque assez de courses pour la victoire que si le total des courses est suffisant, et cela sans prendre en compte des courses achevées par les batteurs avant l'arrêt de volée, ou l'obstruction d'un arrêt de volée, par lequel le frappeur peut être éliminé.
- (c) Si une touche est marquée avant que les batteurs n'ont 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.

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.

8. Exactitude du résultat

Toute décision quant à l'exactitude du score dépend des arbitres. Voir Loi 3.15 (Vérification du score).

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 10 ci-dessous, les arbitres doivent procéder comme suit :

- (a) Si, lorsque les joueurs quittent le terrain, l'équipe battant en dernier n'a pas complété sa manche, et
 - soit (i) le nombre de séries à lancer dans la dernière heure, ou dans cette manche, n'a pas été complété
 - ou (ii) l'heure convenue de fin de la 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 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 épuisée, le cas échéant. Le nombre de séries qui restent et le temps restant à jouer sont ceux qui obtenaient au moment de l'annonce d'ARRÊT pour la fin anticipée de la partie. Le laps de temps entre ce moment et le moment de la reprise du jeu n'est pas pris en compte.

- (b) Si, au moment de cette annonce d'ARRÊT, le nombre de séries 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.

10. Résultat entériné

Une fois que les arbitres ont validé avec les scoreurs l'exactitude des scores à l'issue de la partie - voir Lois 3.15 (Vérification du score) et 4.2 (Vérification du score) - le résultat ne peut pas plus être changé.

LOI 22 LA SÉRIE

1. Nombre de balles

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

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.

3. Validité des balles

- (a) Une balle ne compte pas dans les 6 balles de la série si elle n'a pas été lancée, même si, selon Loi 42.15 (Lanceur tente d'éliminer le non-frappeur par Hors Jeu avant le service) un batteur peut être éliminé ou si tout autre incident ne se produise, sans que la balle ne soit servie.
- (b) Une balle lancée par le lanceur ne compte pas dans les 6 balles de la série :
- (i) si elle est annoncée Balle Morte, ou considérée comme Morte, avant que le frappeur n'ait eu l'opportunité de la jouer. Voir Loi 23.6 (Balle Morte ; balle considérée comme faisant partie de la série).
 - (ii) si elle est annoncée Balle Morte selon les dispositions de Loi 23.3(b)(vi) (Arbitre annonçant et signalant Balle Morte).
 - (iii) s'il s'agit d'une Faute. Voir Loi 24 (Faute).
 - (iv) s'il s'agit d'une Balle Injouable. Voir Loi 25 (Balle Injouable).
 - (v) lors de l'attribution de 5 courses de pénalité à l'équipe à la batte selon Lois 2.6 (Joueur rentrant sur le terrain sans autorisation), 41.2 (Arrêt de la balle), 42.4 (Tentative délibérée de distraire le frappeur) ou 42.5 (Distraction ou obstruction délibérée du frappeur).

- (c) Toute balle lancée autre que celles indiquées en alinéas (a) et (b) ci-dessus est considérée comme balle valable. Seules les balles valables comptent comme balles de la série.

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 Loi 23.3 (Annonce SÉRIE ou ARRÊT).

5. Mauvais comptage de la part de l'arbitre

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

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.

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.

7. Lanceur qui termine une série

- (a) Sauf à la fin d'une manche, un lanceur doit terminer la série en cours, sauf s'il est blessé ou suspendu selon les dispositions de ces Lois.
- (b) 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.

8. Lanceur blessé ou suspendu au cours de 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 23 BALLE MORTE

1. La balle est Morte

(a) La balle devient Morte si :

- (i) elle repose d'une façon définitive dans les mains du gardien de guichet ou du lanceur
- (ii) elle sort en touche. Voir Loi 19.3 (Réussir une touche)
- (iii) un batteur est éliminé.
La balle est considérée Morte dès l'instant de l'incident qui donne lieu à l'élimination.
- (iv) 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
- (v) jouée ou non, elle se loge dans l'habillement ou l'équipement d'un batteur, ou dans l'habillement d'un arbitre
- (vi) elle se loge dans le casque de protection porté par un chasseur

- (vii) des courses de pénalité sont accordées selon les Lois 2.6 (joueur rentrant sur le terrain sans autorisation) ou 41.2 (arrêt de la balle). La balle ne compte pas dans la série.
 - (viii) il y a une effraction de Loi 41.3 (casques de protection des chasseurs)
 - (ix) la balle est déclarée Perdue. Voir Loi 20 (Balle Perdue)
- (b) La balle est considérée comme Morte lorsqu'il est évident pour l'arbitre côté lanceur que l'équipe à la chasse et les deux batteurs ont cessé de la considérer comme étant en jeu.

2. Balle au repos

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

3. Annonce SÉRIE ou ARRÊT

Ni l'annonce SÉRIE (voir Loi 22.4) ni l'annonce ARRÊT (voir Loi 16.2) est effectué avant que la balle ne devienne Morte, soit selon l'alinéa 1 ci-dessus ou l'alinéa 4 ci-dessous.

4. Arbitre annonçant et signalant Balle Morte

- (a) Quand la balle est devenue Morte selon l'alinéa 1 ci-dessus, l'arbitre côté lanceur peut annoncer et signaler Balle Morte s'il est nécessaire d'en informer les joueurs.
- (b) L'un ou l'autre des arbitres doit annoncer Balle Morte quand :
 - (i) il intervient en cas de jeu déloyal
 - (ii) un joueur ou un arbitre est gravement blessé
 - (iii) il quitte sa position habituelle pour consultation
 - (iv) l'un ou les deux témoins du guichet du frappeur tombent avant que le frappeur n'ait la possibilité de jouer la balle
 - (v) le frappeur n'est pas prêt à recevoir la balle et, si la balle est lancée, qu'il n'essaie pas de le jouer.
Pour peu que l'arbitre soit satisfait du fait que le frappeur ait une raison valable de ne pas être prêt, la balle ne compte pas comme l'une des balles dans la série.
 - (vi) 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 (vii) ci-dessous. Dans ce cas, la balle ne compte pas comme l'une des balles de la série.
 - (vii) il y a une tentative délibérée de distraire selon les Lois 42.4 (Tentative délibérée de distraire le frappeur) ou 42.5 (Distraction ou obstruction délibérée du frappeur). La balle ne compte pas comme l'une des balles dans la série.
 - (viii) le lanceur laisse tomber la balle involontairement avant le service
 - (ix) la balle ne sort pas de la main du lanceur pour toute raison autre qu'une tentative d'éliminer le batteur non-frappeur par Hors Jeu avant d'entrer dans la foulée de service. Voir Loi 42.15 (Lanceur tente d'éliminer le non-frappeur par Hors Jeu avant le service).
 - (x) il est obligé de faire ainsi dans le cadre des Lois non spécifiées ci-dessus.

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

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

- (a) Quand une balle servie est annoncée Morte, ou est considérée comme telle, alors, sauf dans les circonstances de l'alinéa (b) ci-dessous :
- (i) elle ne compte pas comme une balle dans la série si le frappeur n'a pas eu l'opportunité de la jouer
 - (ii) elle est considérée comme balle valable si le frappeur a eu l'opportunité de la jouer
- sauf en cas de Faute ou Balle Injouable, et sauf selon alinéa 4(b)(vi) ci-dessus et Lois 2.6 (Joueur rentrant sur le terrain sans autorisation), 41.2 (Arrêt de la balle), 42.4 (Tentative délibérée de distraire le frappeur) et 42.5 (Distraction ou obstruction délibérée du frappeur).
- (b) Selon l'alinéa 4(b)(iv) 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 24 FAUTE

1. Mode de service

- (a) 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 ce cas, l'arbitre annonce et signale Faute.
- (b) Le service à la cuillère est interdit, sauf par accord spécifique avant le début de la partie.

2. Service valide – mouvement du bras

Afin qu'un mouvement du bras soit adjugé valide, la balle ne doit pas être jetée. Voir alinéa 3 ci-dessous.

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

- (a) Si c'est l'avis de l'un ou de l'autre des arbitres que la balle a été jetée, celui-ci 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
- (i) avertir le lanceur. Cet avertissement s'applique pendant ce qui reste de la manche en cours.
 - (ii) informer le capitaine de l'équipe à la chasse de la raison pour cette annonce
 - (iii) informer les batteurs au guichet de ce qui s'est produit.
- (b) Si, après un tel avertissement, l'un ou l'autre des arbitres considère qu'un second service est jeté dans cette même manche par le même lanceur, la procédure décrite à l'alinéa (a) ci-dessus est répétée, tout en indiquant qu'il s'agit de l'ultime avertissement. Cet avertissement s'applique également pendant ce qui reste de la manche en cours.
- (c) Si l'un ou l'autre des arbitres considère que, dans cette même manche, un troisième service est jeté par le même lanceur, il 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 :

- (i) demander 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.
 - (ii) informer les batteurs et, dès que possible, le capitaine de l'équipe à la batte, de ce qui s'est produit.
- (d) Dès que possible après la fin de la partie, les deux arbitres préparent ensemble un rapport à l'intention du responsable de l'équipe à la chasse, ainsi qu'à toute autorité officielle, qui prennent toute action disciplinaire nécessaire contre le capitaine et le lanceur concernés.

3. Définition d'un service valide - le bras

Pour ce qui est du mouvement du bras, un service est valide si, une fois le bras arrivé à hauteur de l'épaule au moment du service, le coude n'est pas redressé, partiellement ou complètement, de ce point jusqu'au lâcher de la balle de la main. Cette définition n'empêche pas le lanceur de plier ou de tourner le poignet au cours du mouvement de service.

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 Loi 42.16 (Batteur qui vole une course). Cependant, la procédure indiquée à l'alinéa 2 ci-dessus (avertissement, information, dernier avertissement, action contre le lanceur et préparation de rapport) ne s'applique pas.

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 :

- (a) 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
- (b) le pied avant du lanceur tombe avec une partie du pied, même levée
 - (i) sur le même côté de la ligne imaginaire tracée entre les piquets centraux que celui défini en alinéa (a) ci-dessus, et
 - (ii) derrière la ligne de pied

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

6. Balle lancée avec plus de deux rebonds ou roulant sur le sol

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

- soit (i) rebondit plus de deux fois
- ou (ii) roule sur le sol

avant qu'elle n'atteigne la ligne de pied.

7. Balle s'arrêtant 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 annonce et signale Faute et immédiatement après il annonce et signale Balle Morte.

8. 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 :

Loi 40.3 - Position du gardien de guichet

Loi 41.5 - Limitation des chasseurs côté fermé

Loi 41.6 - Position de chasseurs
Loi 42.6 - Lancer dangereux ou déloyal
Loi 42.7 - Lancer dangereux ou déloyal - l'action de l'arbitre
Loi 42.8 - Lancer délibéré de balles hautes sans rebond.

9. Révocation d'une annonce de Faute

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

10. Faute plus importante que Balle Injouable

A tout moment, une annonce de Faute prend priorité sur l'annonce d'une Balle Injouable. Voir Loi 25.1 (Juger une Balle Injouable) et 25.3 (Annonce et signal d'une Balle Injouable).

11. Balle n'est pas Morte

La balle ne devient pas Morte sur annonce de Faute.

12. Pénalités 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 accordées.

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

La pénalité d'une course qui résulte d'une Faute est marquée en tant que Course Diverse. Si d'autres courses de pénalité ont été accordées à l'une ou l'autre des équipes ils sont marqués selon Loi 42.17 (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 également enregistrées en tant que courses diverses de Faute.

A l'exception d'une attribution de 5 courses de pénalité, toutes les courses qui résultent d'une Faute, soit en tant que courses diverses de Faute, soit rajoutées au total du frappeur, sont comptabilisées contre le lanceur.

14. Faute ne compte pas

Une Faute ne compte pas comme une balle de la série. Voir Loi 22.3 (Validité des balles).

15. Elimination sur Faute

Lors de l'annonce de Faute, aucun des batteurs ne peut être éliminé, sauf selon les Lois 33 (Main), 34 (Balle Doublée), 37 (Obstruction d'un Chasseur) ou 38 (Hors Jeu).

LOI 25 BALLE INJOUABLE

1. Juger une Balle Injouable

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

(b) 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.

2. Service n'est pas Injouable

L'arbitre ne doit pas juger un service comme étant Injouable :

- (a) Si le frappeur, en se déplaçant,
 - soit (i) fait que la balle passe hors de portée, tel que défini à l'alinéa 1(b) ci-dessus
 - ou (ii) met la balle à sa portée suffisamment pour être en mesure de la frapper en utilisant une frappe normale.
- (b) Si la balle touche la batte ou le corps du batteur.

3. Annonce et signal d'une Balle Injouable

- (a) Si l'arbitre considère qu'un service est Injouable il annonce et signale Balle Injouable dès que la balle passe le guichet du frappeur. La balle est, cependant, Injouable à partir du moment de service bien que l'annonce ne puisse pas être prononcée avant que la balle ne passe le guichet.
- (b) L'arbitre annule l'annonce de Balle Injouable s'il y a un contact entre la balle et la batte ou le corps du frappeur.
- (c) L'arbitre annule l'annonce de Balle Injouable si le service est annoncé Faute. Voir Law 24.10 (Faute plus importante que Balle Injouable).

4. Balle n'est pas Morte

La balle ne devient pas Morte sur annonce de Balle Injouable.

5. 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 alinéas 3(b) et (c) 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.

6. 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 marqués en tant que Balles Injouables. À l'exception d'une attribution de 5 courses de pénalité, toutes les courses qui résultent d'une Balle Injouable sont comptabilisées contre le lanceur.

7. Balle Injouable ne compte pas

Une Balle Injouable ne compte pas comme une balle de la série. Voir Loi 22.3 (Validité des balles).

8. Elimination sur Balle Injouable

Lors de l'annonce de Balle Injouable, aucun des batteurs ne peut être éliminé sauf selon les Lois 33 (Main), 35 (Auto-élimination), 37 (Obstruction d'un Chasseur), 38 (Hors Jeu) ou 39 (Délogé).

LOI 26 PERCÉE ET RICOCHET

1. La Percée

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

2. Le Ricochet

- (a) 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 (i) Tenté de jouer la balle avec sa batte
 - ou (ii) Essayé d'éviter d'être touché par la balle.
- (b) Si l'arbitre est satisfait du fait que l'une de ces conditions a été remplie, les courses sont marquées comme suit :
 - (i) s'il y a
 - soit Pas de contact ultérieur avec la batte du frappeur ou de sa personne
 - soit Uniquement un contact involontaire avec la batte ou la personne du frappeurles courses achevées par les batteurs, ou le nombre de courses d'une touche éventuelle, sont rajoutés au score du frappeur en cas de contact ultérieur avec la batte ou sinon à l'équipe à la batte selon l'alinéa (c) ci-dessous.
 - (ii) 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.
- (c) Les courses en (b)(i) ci-dessus, sauf dans les cas où elles sont rajoutées au score du frappeur, sont,
 - (i) si le service n'est pas une Faute, marquées comme ricochets.
 - (ii) si Faute a été annoncée, marquées avec la pénalité de Faute en tant que courses diverses de Faute

3. Le Ricochet n'est pas attribué

Si, selon l'alinéa 2(a) ci-dessus, l'arbitre considère qu'aucune des conditions aux alinéas 2(i) et (ii) n'a pas été remplie, des ricochets ne sont pas attribués. L'équipe à la batte n'aura pas de course rajoutée à son total en conséquence de ce service à l'exception de la pénalité d'une course pour Faute, le cas échéant. De plus, aucune autre pénalité issue de ce service n'est attribuée à l'équipe à la batte. La procédure est la suivante :

- (a) Si aucune course n'est tentée, mais la balle atteint la touche, l'arbitre annonce et signale Balle Morte, et ne valide pas la touche.
- (b) Si des courses sont tentées, et si
 - (i) aucun des batteurs n'est éliminé et la balle ne devient pas Morte pour toute autre raison, l'arbitre annonce et signale Balle Morte dès que la première course est achevée, ou dès que la balle franchit la touche. La course ou touche est annulée. Les batteurs regagnent leur guichet d'origine.
 - (ii) avant que la première course ne soit achevée ou que la balle ne franchisse la touche, l'un des batteurs est éliminé ou la balle devient Morte pour toute autre raison, toutes les dispositions des Lois s'appliquent, sauf qu'aucune course ni pénalité n'est rajoutée au total de l'équipe à la batte, à l'exception de la pénalité pour Faute, le cas échéant.

LOI 27 APPEL

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 7 ci-dessous.

2. Batteur éliminé

Un batteur est éliminé si :

soit (a) son élimination est validée par l'arbitre, sur Appel
ou (b) il est éliminé selon l'une des Lois et quitte son guichet comme indiqué en alinéa 1 ci-dessus.

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, 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 Lois 16.2 (Annonce d'ARRÊT) et 22.2 (Début d'une série).

4. Appel "Et alors?"

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

5. Réponse à un Appel

L'arbitre côté frappeur répond à tous les Appels relatifs aux Lois 35 (Auto-élimination), 39 (Délogé) ou 38 (Hors Jeu) lorsque ce dernier se produit 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 3 ci-dessus, s'il s'agit d'un Appel supplémentaire et pourvu qu'il tombe dans sa compétence.

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 en faveur du batteur.

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.

8. Retrait d'un Appel

Le capitaine de l'équipe à la chasse peut retirer un Appel, mais uniquement s'il obtient l'accord de l'arbitre compétent. Il faut ainsi faire avant que le batteur sortant n'ait quitté le terrain de jeu. Si cet accord est donné, l'arbitre compétent doit, le cas échéant, révoquer sa décision et rappeler le batteur.

9. Décision de l'arbitre

Un arbitre peut modifier une décision quelconque, à condition que cette modification soit faite sans délai. Sous réserve de cette exception, toute décision de la part d'un arbitre, une fois formulée, est définitive.

LOI 28 LE GUICHET EST CASSÉ

1. Casser le guichet

(a) Le guichet est cassé si un témoin est entièrement retiré de la partie supérieure des piquets, ou si un piquet est sorti du sol

soit (i) par la balle
soit (ii) par la batte du frappeur, s'il la tient ou par toute partie de la batte qu'il tient
soit (iii) nonobstant les conditions de la Loi 6.8(a), 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
soit (iv) par la personne du frappeur ou par un élément de son habillement ou équipement qui s'est détaché de sa personne
soit (v) 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. Le guichet est également cassé si un chasseur frappe ou retire un piquet du sol de la même manière.

(b) 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.

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 1 ci-dessus.

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 Loi 23 (Balle Morte). N'importe quel chasseur peut, cependant, pendant que la balle est en jeu :

- (i) remettre en place un témoin ou les témoins sur les piquets
- (ii) remettre un ou plusieurs piquets dans le sol à la place initiale du guichet.

4. Dispense de témoins

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

- (a) 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, par la batte, la personne ou des éléments de l'habillement ou équipement du frappeur, selon alinéas 1(a)(ii), (iii) ou (iv) ci-dessus, ou par un chasseur de la manière décrite à l'alinéa 1(a)(v) ci-dessus.
- (b) Si le guichet a déjà été cassé, l'alinéa (a) ci-dessus s'applique à tout piquet ou piquets encore dans le sol. Tout chasseur peut remplacer un ou plusieurs piquets, selon alinéa 3 ci-dessus, afin d'avoir la possibilité de casser le guichet.

LOI 29 BATTEUR HORS DE SA BASE

1. Batteur hors de sa base

- (a) Un batteur se trouve hors de sa base à moins que sa batte ou une partie de son corps ne touche le sol derrière la ligne de pied.
- (b) Nonobstant l'alinéa (a) ci-dessus, si un batteur qui court et, ayant posé au sol une partie de son pied derrière la ligne de pied, continue à courir vers le guichet de ce côté et au-delà, toute perte de contact avec le sol et par sa personne et par sa batte au cours de son trajet en avant n'est pas considérée comme étant en dehors de sa base.

2. Définition de la base d'un batteur

- (a) S'il n'y a qu'un seul batteur dans une base
- (i) Elle est considérée comme sa base à lui

- (ii) Elle reste sa base à lui, même si plus tard il y est rejoint par l'autre batteur
- (b) Si les deux batteurs se trouvent dans la même base, et l'un d'entre eux la quitte, l'alinéa (a)(i) ci-dessus s'applique.
- (c) 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.
- (d) 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.
- (e) Quand un batteur qui opère avec un coureur est à la frappe, sa base est toujours côté gardien de guichet. Toutefois, les alinéas (a), (b), (c) et (d) ci-dessus s'appliquent toujours, mais seulement au coureur et au non-frappeur, avec pour résultat que cette base-là appartiendra également au coureur ou au non-frappeur, le cas échéant.

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 30 BRISÉ

1. Elimination Brisé

- (a) 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.
- (b) Nonobstant l'alinéa (a) ci-dessus, 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, il reste soumis aux Lois 33 (Main), 37 (Obstruction d'un Chasseur), 38 (Hors Jeu) et 39 (Délogé).

2. Priorité donnée à Brisé

Le frappeur est considéré comme éliminé Brisé si son guichet est cassé selon l'alinéa 1 ci-dessus même si une décision aurait été donnée contre lui pour toute autre façon d'élimination.

LOI 31 HORS DÉLAI

1. Elimination par Hors Délai

- (a) Après une élimination ou le retrait d'un batteur, le batteur rentrant 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 de l'élimination ou retrait précédent. Si cette condition n'est pas remplie, le batteur entrant est éliminé par Hors délai.
- (b) En cas de retard prolongé pendant lequel aucun batteur ne rentre sur le terrain, les arbitres adoptent la procédure selon Loi 21.3 (Victoire dans une partie accordée par les arbitres). Pour l'application de cette Loi, l'action est prise à l'expiration du délai de 3 minutes indiqué ci-dessus.

2. Attribution de l'élimination

L'élimination n'est pas attribuée au lanceur.

LOI 32 ARRÊT DE VOLÉE

1. **Elimination par Arrêt de Volée**

Le frappeur est éliminé par Arrêt de Volée si une balle lancée par le lanceur, autre qu'une Faute, touche la batte sans avoir été au préalable touchée par un autre chasseur, et est ensuite valablement attrapée par un chasseur avant de toucher le sol.

2. **Priorité donnée à Arrêt de Volée**

Si les critères de l'alinéa 1 ci-dessus sont respectés et le frappeur n'est pas éliminé Brisé, il est éliminé par Arrêt de Volée même si une décision aurait été donnée contre l'un ou l'autre des batteurs pour élimination par toute autre façon

3. **Balle attrapée valablement**

Une balle est valablement attrapée à la volée si:

(a) Pendant toute l'action d'attraper la balle :

- (i) tout chasseur en contact avec la balle est à l'intérieur du terrain de jeu. Voir alinéa 4 ci-dessous.
- (ii) la balle n'est à aucun moment en contact avec un objet quelconque qui est lui-même en contact avec le sol au-delà de la touche.

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 autre que son casque de protection et se termine quand un chasseur maîtrise complètement aussi bien la balle que ses propres mouvements.

(b) La balle est serrée contre le corps du chasseur, ou se loge par hasard dans son habillement voire, chez le gardien de guichet uniquement, dans ses jambières.

Cependant, la balle n'est pas attrapée valablement si elle se loge dans un casque porté par un chasseur. Voir Loi 23 (Balle Morte).

(c) La balle ne touche pas le sol, même si la main qui l'attrape est elle-même en contact avec le sol.

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

(e) Un chasseur attrape une balle qui vient de toucher un arbitre, un autre chasseur, ou l'autre batteur. Cependant un frappeur ne peut être éliminé si la balle a touché auparavant le casque de protection porté par un chasseur. Dans ce cas, la balle reste en jeu.

(f) Un chasseur attrape une balle après qu'elle ait franchi la touche, à condition que :

- (i) aucune partie de son corps ne touche la ligne de touche, ni est en contact avec le sol au-delà de la touche à tout moment où il est en contact avec la balle
- (ii) la balle n'a pas touché par terre au-delà de la touche. Voir Loi 19.3 (La touche)

Voir également Loi 19.4 (Balle au-delà de la touche).

(g) La balle est attrapée après avoir heurté un obstacle sur le terrain, à condition que l'obstacle n'ait pas été désigné comme en touche par les arbitres avant le tirage au sort.

4. **Chasseur à l'intérieur du terrain de jeu**

(a) Un chasseur n'est pas à l'intérieur du terrain de jeu si n'importe quelle partie de son corps touche la ligne de touche ou est en contact avec le sol de l'autre côté de la touche. Voir Loi 19.3 (La touche).

(b) 6 courses sont marquées si un chasseur :

- (i) a n'importe quelle partie de son corps en contact avec la touche, ou en contact avec le sol de l'autre côté de la touche, quand il attrape la balle.

(ii) attrape la balle et ensuite rentre en contact avec la touche ou si n'importe quelle partie de son corps rentre en contact avec le sol au delà de la touche, pendant qu'il porte la balle mais avant que l'Arrêt de Volée ne soit finalisé. Voir Lois 19.3 (La touche) et 19.5 (Courses accordées pour une touche).

5. 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 accordée à l'une ou l'autre équipe reste valable. Loi 18.12.a. (Les batteurs regagnent leur base) s'applique à partir du moment où l'Arrêt de Volée est déclaré achevé.

LOI 33 MAIN

1. Éliminé Main

- (a) L'un ou l'autre batteur est éliminé Main s'il touche la balle volontairement avec la main pendant que la balle est en jeu, et si cette main (ou mains) ne tient pas la batte et s'il n'en a pas l'autorisation préalable d'un chasseur quelconque.
- (b) L'un ou l'autre batteur est éliminé selon cette Loi si, pendant que la balle soit en jeu, et sans l'autorisation d'un chasseur, il utilise sa main ou mains ne tenant pas la batte pour rendre la balle à un chasseur.

2. Éliminé Main ne compte pas

Nonobstant l'alinéa 1(a) ci-dessus, un batteur n'est pas éliminé selon les dispositions de cette Loi s'il touche la balle avec la main afin d'éviter une blessure.

3. Courses marquées

Si l'un ou l'autre batteur est éliminé Main, toute course complétée par les batteurs avant l'incident est marquée, ainsi que toutes courses de pénalité accordées à l'une ou l'autre équipe. Voir Lois 18.6 (Courses de pénalité) et 18.9 (Courses marquées quand un batteur est éliminé).

4. Attribution de l'élimination

L'élimination n'est pas attribuée au lanceur.

LOI 34 BALLE DOUBLÉE

1. Élimination Balle Doublée

- (a) 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, 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 qu'une main qui tient la batte, et si cette dernière action n'a pas pour seul but de protéger son guichet. Voir l'alinéa 3 ci-dessous et les Lois 33 (Main) et 37 (Obstruction d'un Chasseur).
- (b) Dans le cadre de cette Loi, «frappé» ou «frappe» comprend également tout contact avec le corps du frappeur.

2. Éliminé Balle Doublée ne compte pas

Nonobstant l'alinéa 1(a) ci-dessus, le frappeur n'est pas éliminé selon les dispositions de cette Loi, si

- (i) 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).
- (ii) il frappe la balle volontairement après qu'elle ait touché un chasseur. Voir, toutefois, les dispositions de la loi 37.1 (Elimination par Obstruction).

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 ou plus avec sa batte ou avec toute partie de sa personne autre qu'une main avec laquelle il ne tient pas la batte.

Nonobstant cette disposition, il n'a pas le droit d'empêcher que la balle soit attrapée tout en frappant la balle plus d'une fois en défense de son guichet. Voir Loi 37.3 (Chasseur gêné pendant qu'il attrape la balle).

4. **Courses marquées suite à une balle valablement doublée**

Quand la balle est frappée valablement plus d'une fois, selon les dispositions de l'alinéa 3 ci-dessus, seule la première frappe est à prendre en considération pour déterminer si des courses sont autorisées et dans ce cas leur manière éventuelle d'enregistrement :

- (a) Si, lors de la première frappe, l'arbitre est convaincu que
 - soit (i) la balle a d'abord touché la batte du frappeur
 - ou (ii) le frappeur a tenté de jouer la balle avec sa batte
 - ou (iii) le frappeur a tenté d'éviter d'être touché par la balle.
 alors l'équipe à la batte est créditée de toutes courses de pénalité qui s'appliquent.
- (b) Par ailleurs, si les conditions de l'alinéa (a) ci-dessus sont remplies, les courses achevées par les batteurs ou le nombre de courses de touche sont marquées, mais uniquement si elles résultent d'une relance qui échappe aux chasseurs. Ces courses sont attribuées au frappeur si la première frappe était de la batte. Mais si le premier contact était sur la personne du frappeur, les courses sont enregistrées soit en Ricochet, soit en Faute, le cas échéant. Voir Law 26.2 (Le Ricochet).
- (c) Si les conditions de l'alinéa (a) ci-dessus sont remplies et il n'y a pas de mauvais renvoi avant que les batteurs n'aient commencé à courir mais avant que la première course ne soit complétée :
 - (i) seules les courses suivantes ou le nombre de courses de touche sont marquées. Aux fins de cet alinéa ainsi que de l'alinéa (iii) ci-dessous, la première course est comptée uniquement si les batteurs ne se sont pas déjà croisés au moment du renvoi.
 - (ii) si, dans ces circonstances, la balle atteint la touche suite à la relance qui échappe aux chasseurs, nonobstant les dispositions de la Loi 19.6 (Relance qui échappe aux chasseurs ou action délibérée de la part d'un chasseur), seul le nombre de courses de touche est marqué.
 - (iii) si la balle atteint la touche à la suite de plusieurs relances qui échappent aux chasseurs, les courses achevées par le batteur après le premier retour qui échappe aux chasseurs mais avant ce dernier retour qui échappe aux chasseurs sont rajoutées au nombre de courses de touche. La course en cours lors du premier renvoi est comptée comme une course achevée uniquement si les batteurs ne se sont pas déjà croisés à ce moment. La course en cours lors du dernier renvoi est comptée comme course achevée uniquement si les batteurs se sont déjà croisés à ce moment. Loi 18.12 (Les batteurs regagnent leur base) s'applique à partir du moment du dernier renvoi.

(d) Si l'arbitre est de l'avis qu'aucune des conditions à l'alinéa (a) ci-dessus ne soit remplie, alors avec ou sans relance qui échappe aux chasseurs, aucune course n'est marquée autre que celle relative à Faute, le cas échéant. De plus, aucune autre course de pénalité n'est accordée à l'équipe à la batte.

5. Balle frappée valablement plus d'une fois - action par l'arbitre

Si aucune course n'est à accorder, soit selon les dispositions de l'alinéa 4(b) ci-dessous ou parce qu'il n'y ait pas de mauvais renvoi et :

(a) Si aucune course n'est tentée, mais la balle atteint la touche, l'arbitre annonce et signale Balle Morte et annule le nombre de courses de touche.

(b) Si les batteurs tentent une course et :

soit (i) si aucun des batteurs n'est éliminé et la balle ne devient pas Morte pour toute autre raison, l'arbitre annonce et signale Balle Morte dès que la première course soit complétée ou dès que la balle atteigne la touche. La course ou le nombre de courses de touche est annulé. Les batteurs se retournent à leur base d'origine.

soit (ii) si un batteur est éliminé, ou si pour toute autre raison la balle devient Morte avant que la première course ne soit complétée ou que la balle n'atteigne la touche, toutes les dispositions des Lois s'appliquent sauf que les pénalités attribuées à l'équipe à la batte sont celles décrites aux alinéas 4(a) ou 4(d) ci-dessus, le cas échéant.

6. **Attribution de l'élimination**

L'élimination n'est pas attribuée au lanceur.

LOI 35 AUTO-ÉLIMINATION

1. **Auto-élimination**

(a) 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 Loi 28.1(a)(ii) et (iii). (Casser le guichet)

soit (i) en se préparant de recevoir ou en recevant un service

ou (ii) en démarrant sa première course après avoir frappé, ou tenté de frapper, la balle

ou (iii) s'il n'a pas essayé de frapper la balle, en démarrant pour sa première course, pourvu qu'à l'avis de l'arbitre cette action se produit immédiatement après l'opportunité de frapper la balle

ou (iv) en frappant légalement la balle un deuxième, voire troisième, fois afin de protéger son guichet selon les dispositions de Loi 34.3 (Balle valablement doublée).

(b) Si le frappeur casse son guichet par l'un des moyens indiqués en Loi 28.1(a)(ii) et (iii) (Casser le guichet) avant que le lanceur n'entre dans sa foulée de service, l'arbitre annonce et signale Balle Morte.

2. **Auto-élimination ne compte pas**

Nonobstant l'alinéa 1 ci-dessus, le frappeur n'est pas éliminé selon les dispositions de cette Loi si son guichet est cassé par l'un des moyens décrits à l'alinéa 1 ci-dessus et si :

(a) Le guichet est cassé après qu'il a terminé toute action de réception du service, sauf selon alinéas 1(a)(ii), (iii) et (iv) ci-dessus.

- (b) Le guichet est cassé pendant qu'il court, sauf à l'instant de démarrage de sa première course.
- (c) Le guichet est cassé lors d'une tentative d'éviter d'être éliminé pour Hors Jeu ou Délogé.
- (d) Le guichet est cassé lors d'une tentative d'éviter un renvoi de balle.
- (e) 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 Loi 23.3 (Arbitre annonçant et signalant Balle Morte).
- (f) Le service est une Faute.

LOI 36 JAMBE DEVANT GUICHET

1. Elimination JDG

Le frappeur est éliminé JDG dans les circonstances suivantes :

- (a) Le lanceur sert la balle, laquelle n'est pas Faute
- et (b) La balle, à moins d'être réceptionné sans rebond, ait rebondi en ligne droite entre les guichets ou sur le côté ouvert du guichet du frappeur
- et (c) La balle n'ayant pas déjà touché sa batte, le frappeur intercepte la balle, soit avant soit après rebond, avec sa personne
- et (d) Le point de contact, même si au-dessus du niveau des témoins
 - soit (i) est entre guichet et guichet
 - soit (ii) si le frappeur n'a fait aucune tentative valable de jouer la balle avec sa batte, est entre guichet et guichet ou au-delà de la ligne du piquet côté ouvert,
- et (e) Sans l'interception, la balle aurait touché le guichet.

2. Interception de la balle

- (a) Lors d'une évaluation des alinéas (c), (d) et (e) en 1 ci-dessus, seule la première interception est prise en compte.
- (b) Une évaluation de l'alinéa (e) en 1 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 ou non.

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 D.

LOI 37 OBSTRUCTION D'UN CHASSEUR

1. Elimination pour Obstruction

L'un ou l'autre des batteurs est éliminé pour Obstruction d'un chasseur s'il gêne volontairement l'équipe à la chasse par parole ou par action.

Par ailleurs, est considéré comme Obstruction si, pendant que la balle est en jeu, l'un ou l'autre des batteurs, sans l'accord préalable d'un chasseur, frappe la balle volontairement, avec sa batte ou sa personne, autre que la main qui ne tient pas la batte, après que la balle ait été touché par un chasseur. Cet alinéa s'applique sans tenir compte de si l'équipe à la chasse soit désavantagée. Voir alinéa 4 ci-dessous.

2. Obstruction involontaire

Il appartient à l'un ou l'autre des arbitres de décider si toute action de d'obstruction est volontaire ou pas. Les arbitres se consultent en cas de doute.

3. Chasseur gêné pendant qu'il attrape la balle

Le frappeur est éliminé 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 Loi 34.3 (Balle valablement doublée).

4. Renvoi de la balle à un chasseur

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

5. Courses marquées

Si l'un ou l'autre batteur est éliminé pour Obstruction, les courses achevées avant l'incident sont enregistrées, ainsi que toute course de pénalité accordée à l'une ou l'autre équipe. Voir Lois 18.6 (Courses de pénalité) et 18.9 (Courses marquées quand un batteur est éliminé)

Si, toutefois, l'Obstruction empêche un arrêt de volée d'être réalisé, les courses achevées par les batteurs avant l'incident ne sont pas enregistrées, mais toutes courses de pénalité accordées à l'une ou l'autre équipe sont enregistrées.

6. Attribution de l'élimination

L'élimination n'est pas attribuée au lanceur.

LOI 38 HORS JEU

1. Elimination pour Hors Jeu

- (a) L'un ou l'autre des batteurs est éliminé pour Hors Jeu, sauf selon l'alinéa 2 ci-dessous, si à tout moment pendant que la balle est en jeu :
 - (i) il est hors de sa base
 - et (ii) son guichet est cassé valablement par l'action d'un chasseur
- (b) L'alinéa (a) ci-dessus s'applique même en cas de Faute annoncée et même s'il n'y a pas de tentative de course, sauf selon les dispositions de l'alinéa 2(e) ci-dessous.

2. Éliminé pour Hors Jeu ne compte pas

- Nonobstant l'alinéa 1 ci-dessus, un batteur n'est pas éliminé pour Hors Jeu si :
- (a) Il avait été dans sa base mais l'a quitté pour éviter une blessure au moment où le guichet est cassé
Voir également Loi 29.1(b) (Batteur hors de sa base).
 - (b) La balle n'a pas été touchée par un chasseur entre l'entrée du lanceur dans la foulée de service et le moment où le guichet est cassé
 - (c) La balle, après avoir été jouée par le frappeur ou après avoir touché sa personne, entre directement en contact avec un casque de protection porté par un chasseur et sans autre contact sur ce dernier ou tout autre chasseur et ensuite rebond directement sur le guichet. Cependant, la balle reste en jeu et l'un ou l'autre batteur peut être éliminé pour Hors Jeu selon les dispositions de l'alinéa 1 ci-dessus, si un guichet est cassé ultérieurement.
 - (d) Il est éliminé Délogé. Voir Law 39.1(b) (Elimination Délogé).
 - (e) Faute a été annoncé
 - et (i) il est hors de sa base et n'est pas en train de tenter une course
 - et (ii) son guichet est valablement cassé par le gardien du guichet, mais sans l'intervention d'un autre chasseur.

3. Déterminer le batteur éliminé

Le batteur éliminé selon les dispositions de l'alinéa 1 ci-dessus est celui dont la base comporte le guichet cassé. Voir Lois 2.8 (Violation des Lois par un batteur assisté d'un coureur) et 29.2 (Définition de la base d'un batteur).

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 les courses achevées par les batteurs sont enregistrées, ainsi que toute course de pénalité accordée à l'une ou l'autre des équipes. Voir Lois 18.6 (Courses de pénalité) et 18.9 (Courses marquées quand un batteur est éliminé).

Toutefois, si un frappeur avec un coureur est lui-même éliminé pour Hors Jeu, les courses marquées par le coureur et l'autre batteur avant que le guichet ne soit brisé ne sont pas marquées, mais toutes courses de pénalité accordées à l'une ou l'autre des équipes sont enregistrées. Voir Loi 2.8 (Violation des Lois par un batteur assisté d'un coureur).

5. Attribution de l'élimination

L'élimination n'est pas attribuée au lanceur.

LOI 39 DÉLOGÉ

1. Élimination Délogé

(a) Le frappeur est éliminé Délogé, sauf selon alinéa 3 ci-dessous, si :

- (i) une balle qui n'est pas une Faute est servie
- et (ii) il est hors de sa base, sauf selon alinéa 3(a) ci-dessous
- et (iii) il n'a pas tenté une course
- quand (iv) son guichet est cassé valablement par le gardien de guichet, sans l'intervention d'un autre chasseur. Voir, cependant, Lois 2.8(c) (Violation des Lois par un batteur assisté d'un coureur) et 40.3 (Position du gardien de guichet)

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

2. Balle rebondissant de la personne du gardien de guichet

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

- (i) rebondit sur le guichet à partir de toute partie de la personne du gardien de guichet ou de son équipement à part un casque de protection
- ou (ii) a été projetée sur le guichet par un coup de pied ou un jet de la part du gardien de guichet.

(b) Si la balle touche un casque de protection porté par le gardien de guichet, la balle reste en jeu mais le frappeur ne peut pas être éliminé Délogé. Il est toutefois susceptible d'être éliminé pour Hors Jeu, dans de telles circonstances, s'il y a contact ultérieur entre la balle et n'importe quel chasseur. Voir, toutefois, l'alinéa 3 ci-dessous.

3. Éliminé Délogé ne compte pas

(a) Nonobstant l'alinéa 1 ci-dessus, le frappeur n'est pas éliminé Délogé s'il a quitté sa base pour éviter une blessure quand son guichet est brisé.

(b) Si le frappeur n'est pas éliminé Délogé il peut, sauf selon Loi 38.2(e), être éliminé pour Hors Jeu si les dispositions de Loi 38 (Hors Jeu) s'appliquent.

LOI 40 LE GARDIEN DE GUICHET

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 Loi 41.2 (Arrêt de la balle). Si les arbitres croient que, par ses gestes et son positionnement, il 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 pour la mise en application des dispositions des Lois 32.3 (Balle attrapée valablement), 39 (Délogé), 41.1 (L'équipement de protection), 41.5 (Limitation du nombre de chasseurs côté fermé) et 41.6 (Position des chasseurs).

2. Gants

Si, comme autorisé à l'alinéa 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. Si utilisé, ce tissu doit être :

- (a) D'une seule pièce de tissu non élastique qui, même si elle peut avoir une parure extérieure, n'a pas de renforcement ou de plis.
- (b) De telle sorte que le bord supérieur du tissu :
 - (i) ne dépasse pas la ligne droite imaginaire entre le bout du pouce et le bout de l'index
 - (ii) est tendu quand le pouce de la main portant le gant est complètement étendu.

Voir Annexe C.

3. Position du gardien de guichet

Le gardien de guichet doit se tenir entièrement derrière la ligne du guichet du frappeur à partir du moment où la balle rentre en jeu jusqu'à :

- (a) Une balle lancée par le lanceur :
 - (i) touche la batte ou la personne du frappeur
 - ou (ii) dépasse le guichet du frappeur
 - ou (b) Le frappeur tente une course.
- Si le gardien de guichet est en effraction de cette Loi, l'arbitre côté frappeur annonce et signale Faute dès que possible après le service de la balle.

4. Mouvement du gardien de guichet

Si le gardien de guichet est en position reculée et ensuite avance de manière significative vers le guichet après que la balle est rentrée en jeu mais avant qu'elle n'atteigne le frappeur, il s'agit de jeu déloyal de sa part. Dans un tel cas, l'un ou l'autre des arbitres annonce et signale Balle Morte. Si le gardien de guichet avance de quelque pas pour recevoir un service plus lent, ceci n'est pas considéré comme mouvement significatif.

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, Loi 23.4(b)(vi) (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 Loi 42.4 (Tentative délibérée de distraire le frappeur) est également applicable.

6. Gardien de guichet gêné par le frappeur

Si, en jouant à 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 Loi 37.3 (Chasseur gêné pendant qu'il attrape la balle).

LOI 41 LES CHASSEURS

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.

2. Arrêt de la balle

Un chasseur peut arrêter la balle avec n'importe quelle partie de son corps mais, s'il l'arrête volontairement pendant qu'elle est en jeu par toute autre façon :

- (a) La balle est immédiatement déclarée Morte
- et (b) L'arbitre doit
 - (i) attribuer 5 courses de pénalité à l'équipe à la batte.
 - (ii) la pénalité pour une Faute ou une Balle Injouable est maintenue. Par ailleurs, des 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.
 - (iii) informer l'autre arbitre et le capitaine de l'équipe à la chasse des raisons de cette action
 - (iv) informer les batteurs et, dès que possible, le capitaine de l'équipe à la batte de ce qui s'est produit.
- (c) La balle ne compte pas comme faisant partie de la série
- (d) 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 et le(s) joueur(s) concernés.

3. Casques de protection des chasseurs

Les casques de protection, lorsqu'ils ne sont pas portés par un chasseur et posés sur la surface, ne sont placés que derrière le gardien de guichet et alignés avec les deux guichets. Si un casque de protection appartenant à l'équipe à la chasse, posé sur le terrain du jeu, est frappé par la balle pendant qu'elle est en jeu, la balle devient Morte et 5 courses de pénalité sont ensuite attribuées à l'équipe à la batte, en plus de la pénalité pour Faute ou Balle Injouable, le cas échéant. Voir Lois 18.11 (Courses marquées lors d'une Balle Morte) et 42.17 (Courses de pénalité).

Par ailleurs, des 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. Voir Loi 18.10 (Courses marquées lors d'une Balle Morte autrement que lors de l'élimination d'un batteur).

4. Courses de pénalité non attribuées

Nonobstant les dispositions des alinéas 2 et 3 ci-dessus, si la balle lancée par le lanceur a d'abord touché la personne du frappeur et si, de l'avis de l'arbitre, le frappeur n'a:

- ni (i) tenté de jouer la balle avec sa batte,
- ni (ii) essayé d'éviter d'être frappé par la balle,

alors en ce cas aucune pénalité de 5 courses n'est attribuée et aucune autre course ou pénalité n'est attribuée à l'équipe à la batte, à l'exception de la pénalité pour Faute, le cas échéant. Si des courses sont tentées, l'arbitre doit suivre la procédure indiquée en Loi 26.3 (Le Ricochet n'est pas attribué).

5. 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.

6. Chasseurs ne doivent pas 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, Loi 40.3 (Position du gardien de guichet).

7. Mouvement par les chasseurs

Tout mouvement significatif par n'importe quel chasseur après que la balle est rentrée en jeu mais avant qu'elle n'atteigne le frappeur, est déloyal. Dans le cas d'un tel mouvement déloyal, l'un ou l'autre des arbitres annonce et signale Balle Morte. Voir également Loi 42.4 (Tentative délibérée de distraire le frappeur).

8. Définition de mouvement significatif

- (a) Pour les chasseurs qui se placent près du frappeur, tout mouvement autre que des ajustements mineurs de position par rapport au frappeur est significatif
- (b) Les chasseurs qui se postent plus loin du frappeur sont autorisés d'avancer vers le frappeur ou le guichet du frappeur, sous réserve de respecter l'alinéa 5 ci-dessus. En dehors d'une légère déviation de la ligne entre le chasseur et le frappeur, ou d'un petit recul, tout mouvement est considéré comme étant significatif.
- (c) En ce qui concerne les limitations du mouvement du gardien de guichet, voir Loi 40.4 (Mouvement du gardien de guichet).

LOI 42 JEU LOYAL ET DÉLOYAL

1. Jeu loyal et déloyal - responsabilité des capitaines

Les capitaines sont tenus d'assurer, à tout moment, le bon déroulement de la partie selon l'esprit et les traditions du jeu, tel que décrit dans le préambule - L'Esprit du Cricket - ainsi que selon les Lois.

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 traité par les Lois, est déloyal, il intervient sans droit d'appel et, si la balle est en jeu, annonce et signale Balle Morte avant de mettre en place la procédure décrite à l'alinéa 18 ci-dessous. Autrement, les arbitres ne doivent pas gêner le cours du jeu, à moins que les Lois n'en exigent.

3. La balle – modification de sa condition

(a) Tout chasseur peut :

- (i) polir la balle à condition qu'aucune substance artificielle ne soit utilisée et que l'action de polissage ne fasse pas gaspiller de temps.
- (ii) enlever de la boue de la balle, sous la surveillance de l'arbitre.
- (iii) sécher une balle mouillée avec un bout de tissu.

(b) Il est déloyal pour quiconque de frotter la balle sur le sol pour une raison quelconque, d'altérer la couture ou la surface de la balle, d'utiliser tout instrument, ou de prendre toute autre action susceptible de modifier l'état de la balle sauf tel qu'autorisé à l'alinéa (a) ci-dessus.

(c) Les arbitres doivent inspecter la balle fréquemment et à intervalles irréguliers.

(d) Si les deux arbitres considèrent ensemble que la détérioration de l'état de la balle est plus importante que ce que son utilisation dans le jeu pourrait normalement produire, ils décident s'il y a eu infraction de cette Loi. Ils doivent

- (i) changer la balle immédiatement. Les arbitres choisissent une balle de remplacement. Elle doit être, à leur avis, dans un état comparable à l'ancienne balle immédiatement avant l'incident.

Par ailleurs, l'arbitre côté lanceur doit :

- (ii) accorder 5 courses de pénalité à l'équipe à la batte.
- (iii) informer les batteurs que la balle a été changée.
- (iv) informer le capitaine de l'équipe à la chasse que la raison de l'action prise est la modification déloyale de la balle.
- (v) informer le capitaine de l'équipe à la batte, dès que possible, de ce qui s'est produit.
- (vi) dès que possible après la fin de la partie, préparer avec l'autre arbitre 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 et l'équipe concernés.

(e) Si les deux arbitres considèrent ensemble qu'il y a un nouveau cas dans cette même manche d'une détérioration de l'état de la balle plus importante que ce que l'utilisation dans le jeu pourrait normalement produire, ils doivent

- (i) répéter la procédure à (d)(i), (ii) et (iii) ci-dessus.

Par ailleurs, l'arbitre côté lanceur doit :

- (ii) informer le capitaine de l'équipe à la chasse de la raison de l'action prise et lui sommer de suspendre immédiatement le lanceur qui a lancé la balle précédente. Le lanceur ainsi suspendu n'a plus le droit de lancer au cours de la manche en cours.

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.

- (iii) informer le capitaine de l'équipe à la batte, dès que possible, de ce qui s'est produit.
- (iv) dès que possible après la fin de la partie les deux arbitres préparent ensemble un rapport sur l'incident supplémentaire 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 et l'équipe concernés.

4. Tentative délibérée de distraire le frappeur

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

- (a) 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, lors de la première instance, immédiatement annoncer et signaler Balle Morte et informer l'autre arbitre de la raison pour son annonce.
L'arbitre côté lanceur doit
 - (i) mettre en garde le capitaine de l'équipe à la chasse que l'action est déloyale et indiquer qu'il s'agit d'un premier et unique avertissement.
 - (ii) informer les batteurs de ce qui s'est produit.
Aucun batteur n'est éliminé de ce service. La balle ne compte pas comme faisant pas de la série.
- (b) Si une autre tentative délibérée ait lieu au cours de la même manche, par n'importe quel chasseur, la procédure telle que décrite à l'alinéa (a) ci-dessus est appliquée, à l'exception de la mise en garde. De plus, l'arbitre côté lanceur doit :
 - (i) attribuer 5 courses de pénalité à l'équipe à la batte.
 - (ii) informer le capitaine de l'équipe à la chasse et, dès que possible, informer le capitaine de l'équipe à la batte de la raison pour cette action.
 - (iii) dès que possible après la fin de la partie les deux arbitres préparent ensemble un rapport sur l'événement 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 et le(s) joueur(s) concernés.

5. Distraction ou obstruction délibérée des batteurs

En plus des dispositions de l'alinéa 4 ci-dessus, il est déloyal pour tout chasseur d'essayer volontairement de distraire ou de gêner, verbalement ou par geste, l'un ou l'autre des batteurs après que le frappeur ait reçu la balle.

- (a) Il en incombe à l'un ou l'autre des arbitres de décider si toute distraction ou obstruction est volontaire ou non.
- (b) Si l'un ou l'autre des arbitres estime qu'un chasseur a essayé ou réalisé une telle tentative, il doit immédiatement annoncer et signaler Balle Morte et informer l'autre arbitre de la raison pour son annonce.
- (c) Aucun des deux batteurs n'est éliminé de ce service
Par ailleurs,
- (d) L'arbitre côté lanceur doit
 - (i) attribuer 5 courses de pénalité à l'équipe à la batte.
 - (ii) informer le capitaine de l'équipe à la chasse de la raison pour l'annonce et, dès que possible, il informe le capitaine de l'équipe à la batte.
- (e) La balle ne compte pas comme faisant partie de la série.
- (f) Les courses achevées par les batteurs avant l'incident sont marquées, ainsi que toutes courses de pénalité accordées 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 de l'incident.
- (g) Les batteurs au guichet décident entre eux lequel des deux reçoit la balle suivante
- (h) 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 et le(s) joueur(s) concernés.

6. Lancer dangereux ou déloyal

(a) Balles rapides à rebond court

- (i) le lancer de balles rapides à rebond court est dangereux et déloyal si l'arbitre côté lanceur estime que de par leur répétition et compte tenu de leur longueur, leur hauteur et leur direction elles risquent de blesser le frappeur, même en prenant en compte les protections portées par ce dernier. Le niveau de compétence du frappeur est à prendre en compte.
- (ii) tout service qui, après rebond, passe ou aurait passé au-dessus de la tête du frappeur en se tenant debout à la ligne de pied, même si une blessure n'est pas à craindre, est classifié avec les lancers tels que définis à l'alinéa (i) ci-dessus, aussi bien quand l'arbitre est en train de juger si le lancer de balles rapides à rebond court est devenu dangereux et déloyal que lorsqu'il a ainsi décidé. L'arbitre annonce et signale Faute pour chaque service remplissant ces conditions.

(b) Balles hautes sans rebond

- (i) tout service, autre qu'un service lent, 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 la balle blesserait le frappeur.
- (ii) un service lent qui passe ou aurait passé sans rebond au-dessus de l'épaule 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 la balle blesserait le frappeur.

7. Lancer dangereux ou déloyal - action de l'arbitre

(a) Dès que l'arbitre côté lanceur décide, en appliquant les dispositions de l'alinéa 6(a) ci-dessus, que le lancer de balles rapides à rebond court est devenu dangereux et déloyal, ou, sauf selon les dispositions de l'alinéa 8 ci-dessous, il estime qu'il existe une instance de lancer dangereux et déloyal tel que défini à l'alinéa 6(b) ci-dessus, il annonce et signale Faute. Quand la balle est devenue Morte, il doit donner un avertissement au lanceur et informer l'autre arbitre, le capitaine de l'équipe à la chasse et les batteurs de ce qui s'est produit. Cet avertissement s'applique pendant toute la durée de la manche en cours.

(b) S'il y a un nouveau cas de lancer dangereux et déloyal par le même lanceur et dans la même manche, l'arbitre côté lanceur répète la procédure ci-dessus et indique au lanceur qu'il s'agit d'un dernier avertissement.

Cet avertissement s'applique également pendant toute la durée de la manche en cours.

(c) S'il y a une répétition supplémentaire par le même lanceur dans la même manche, l'arbitre doit annoncer et signaler Faute et

- (i) quand la balle est Morte, sommer le capitaine de retirer immédiatement le lanceur et 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 n'a par conséquent le droit de lancer la série suivante.

Par ailleurs il doit

- (ii) signaler l'incident aux batteurs et, dès que possible, au capitaine de l'équipe à la batte.
- (iii) 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 et le lanceur concernés.

8. Lancer délibéré de balles hautes sans rebond

Si l'arbitre estime que le lanceur a volontairement servi une balle haute sans rebond, estimée dangereuse et déloyale selon l'alinéa 6(b) ci-dessus, l'avertissement prévu à l'alinéa 7 ci-dessus est supprimé. L'arbitre doit :

- (a) (i) annoncer et signaler Faute.
- (ii) quand la balle est Morte, sommer le 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 n'a par conséquent le droit de lancer la série suivante.
- (iii) informer l'autre arbitre de la raison pour son action.
- (b) Signaler l'incident aux batteurs et, dès que possible, au capitaine de l'équipe à la batte.
- (c) 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 et le lanceur concernés.

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

Il est déloyal pour un chasseur de gagner du temps

- (a) 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
 - (i) si la balle est en jeu, annoncer Balle Morte
 - (ii) informer l'autre arbitre de ce qui s'est produit
 - (b) L'arbitre côté lanceur doit ensuite
 - (i) avertir le capitaine de l'équipe à la chasse, en indiquant qu'il s'agit du premier et du dernier avertissement
 - (ii) informer les batteurs de ce qui s'est produit.
 - (c) Si l'un ou l'autre arbitre considère qu'il y ait un autre incident de gain de temps dans cette manche, provoqué par n'importe quel chasseur, il doit :
 - (i) Si la balle est en jeu, annoncer Balle Morte
 - (ii) Informer l'autre arbitre de ce qui s'est produit
- L'arbitre côté lanceur doit
- (iii) soit si l'incident ne s'est produit pas au cours d'une série, attribuer 5 courses de pénalité à l'équipe à la batte 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 n'a par conséquent le droit de lancer la série suivante.
 - (iv) informer les batteurs et, dès que possible, le capitaine de l'équipe à la batte de ce qui s'est produit.
 - (v) 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 et l'équipe concernés.

10. Tentative par les batteurs de gagner du temps

Il est déloyal pour un batteur de gagner du temps. Normalement, le frappeur doit toujours être prêt à recevoir un service quand le lanceur s'apprête à commencer sa course d'élan.

- (a) 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 suivante est adoptée. Lors de la première instance, soit avant que le lanceur ne commence sa course d'élan, soit lorsque que la balle ne devient Morte, le cas échéant, l'arbitre doit
 - (i) 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.
 - (ii) informer l'autre arbitre de ce qui s'est produit.
 - (iii) 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.
- (b) En cas de récidive par tout batteur au cours de cette même manche, l'arbitre doit, au moment approprié et quand la balle est Morte ;
 - (i) attribuer 5 courses de pénalité à l'équipe à la chasse.
 - (ii) informer l'autre arbitre de ce qui s'est produit.
 - (iii) 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.
 - (iv) 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 et le(s) joueur(s), et, le cas échéant, l'équipe concernée.

11. Endommagement de la piste – surface à protéger

- (a) Il incombe à tous les joueurs d'éviter d'endommager la piste. Un joueur dont la présence sur la piste n'est pas considérée comme étant justifiée par l'un ou l'autre arbitre est coupable de tentative d'endommager la piste.
Il est déloyal d'endommager la piste intentionnellement.
- (b) Une zone de la piste, ainsi dénommée «la zone protégée», est définie comme 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 ; et délimité 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.

12. Lanceur courant sur la zone protégée après le service

- (a) Un lanceur est en effraction de cette Loi s'il court sur la zone protégée, soit après avoir lancé la balle ou, s'il ne relâche pas la balle, après l'achèvement de son mouvement de service et de sa course d'élan. Voir l'alinéa 11 ci-dessus, Loi 23.4(viii) (Arbitre annonçant et signalant Balle Morte) et l'Annexe D.
- (b) Si, selon alinéa (a) ci-dessus, le lanceur est en effraction de cette Loi pour la première fois, quand la balle est devenue Morte, l'arbitre doit
 - (i) 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.
 - (ii) informer le capitaine de l'équipe à la chasse et les batteurs de ce qui s'est produit.

- (c) Si, dans cette 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.
- (d) Si, dans cette même manche, le même lanceur est en contravention de cette Loi une troisième fois l'arbitre doit,
 - (i) dès que la balle devient morte sommer le capitaine de suspendre immédiatement le lanceur. le lanceur ainsi retiré n'a plus le droit de lancer pendant 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.
 - (ii) informer l'autre arbitre de la raison de son action
 - (iii) informer les batteurs et, dès que possible, le capitaine de l'équipe à la batte de ce qui s'est produit.
 - (iv) 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 et le lanceur concernés

13. Chasseur qui endommage la piste

- (a) Si un chasseur occasionne des dommages évitables à la piste, autrement que selon les dispositions de l'alinéa 12(a) ci-dessus, lors de la première instance l'arbitre qui constate l'infraction doit, lorsque la balle est devenue Morte :
 - (i) 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.
 - (ii) informer les batteurs de ce qui s'est produit.
- (b) Si, aux cours de la même manche, un autre incident de dommages évitables à la piste par tout chasseur se produit, l'arbitre qui constate l'infraction doit, lorsque la balle est devenue Morte, en informer l'autre arbitre. L'arbitre côté lanceur doit ensuite:
 - (i) attribuer 5 courses de pénalité à l'équipe à la batte.
Par ailleurs, il doit
 - (ii) informer le capitaine de l'équipe à la chasse de la raison pour son action
 - (iii) informer les batteurs et, dès que possible, le capitaine de l'équipe à la batte de ce qui s'est produit.
 - (iv) 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 et le(s) joueur(s) concernés.

14. Batteur qui endommage la piste

- (a) Si un batteur occasionne des dommages évitables à la piste, lors de la première instance l'arbitre qui constate l'infraction doit, lorsque la balle est devenue Morte, informer l'autre arbitre de l'incident. L'arbitre côté lanceur doit :
 - (i) 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.
 - (ii) 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.

- (b) S'il y a ensuite 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. L'arbitre côté lanceur doit
- (i) annuler toute course attribuée à l'équipe à la batte de ce service autre que la pénalité pour une Faute ou une Balle Injouable, le cas échéant
 - (ii) de plus, attribuer 5 courses de pénalité à l'équipe à la chasse
 - (iii) faire retourner les batteurs à leur base d'origine
 - (iv) 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.
 - (v) 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 et le(s) joueur(s) concernés.

15. Lanceur tente d'éliminer le non-frappeur par Hors Jeu avant le service

Le lanceur est autorisé, avant de commencer sa foulée de service, à tenter d'éliminer le non-frappeur par Hors Jeu. Sans tenir compte de la réussite ou non de cette tentative, 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.

16. Batteurs qui volent une course

Il est déloyal de la part des batteurs de tenter de voler une course pendant la course d'élan du lanceur. Sauf si le lanceur tente d'éliminer par Hors Jeu l'un ou l'autre des batteurs – voir alinéa 15 ci-dessus et Loi 24.4 (Lanceur qui jette la balle vers le guichet du frappeur avant le service) - l'arbitre doit :

- (i) annoncer et signaler Balle Morte dès que les batteurs se croisent lors d'une telle tentative.
- (ii) informer l'autre arbitre de la raison de son action
- (iii) faire retourner les batteurs à leur base d'origine
- (iv) attribuer 5 courses de pénalité à l'équipe à la chasse.
- (v) 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.
- (vi) 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 et le(s) joueur(s) concernés

17. Courses de pénalité

- (a) Quand 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 signale les courses de pénalité aux scoreurs. Voir Loi 3.14 (Signaux).
- (b) Nonobstant les dispositions de Loi 21.6 (Frappe gagnante ou courses diverses gagnantes), les courses de pénalité sont attribuées dans chaque cas requis par les Lois. Toutefois, les limitations à l'attribution de courses de pénalité des Lois 26.3 (Le Ricochet n'est pas attribué), 34.4 (Courses marquées suite à une balle valablement doublée) et 41.4 (Courses de pénalité non attribuées) s'appliquent toujours.

- (c) Lorsque 5 courses de pénalité sont attribuées à la l'équipe à la batte, soit selon l'une des Lois 2.6 (Joueur rentrant sur le terrain sans autorisation), Loi 41.2 (Arrêt de la balle) ou 41.3 (Casques de protection des chasseurs), soit selon les alinéas 3, 4, 5, 9 ou 13 ci-dessus :
 - (i) elles sont enregistrées comme courses de pénalité et sont rajoutées à toute autre pénalité.
 - (ii) elles sont attribuées quant la balle est 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.
 - (iii) les batteurs ne changent pas de côté uniquement à cause de la pénalité de 5 courses.
- (d) Lorsque 5 courses de pénalité sont attribuées à l'équipe à la chasse, soit selon Loi 18.5(b) (Course tronquée intentionnelle), soit selon les alinéas 10, 14 ou 16 ci-dessus, 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.

18. Comportement des joueurs

S'il y a une violation de l'Esprit du Jeu

soit dans le cas d'une action déloyale pas prévue par les Lois, sous l'alinéa 2 ci-dessus ;

soit de la part d'un joueur

soit par non-respect des instructions d'un arbitre

soit par critique verbale ou physique des décisions d'un arbitre

soit par contestation

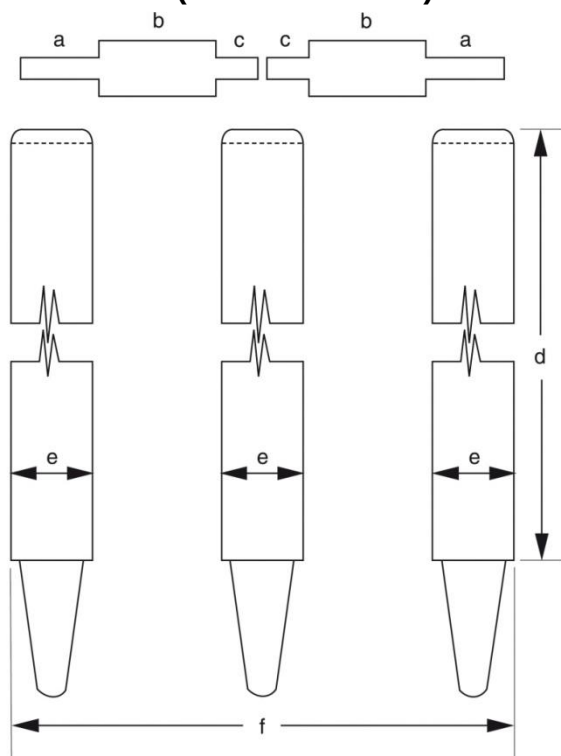
soit de manière générale, par un comportement qui risque de discréditer le jeu,

l'arbitre concerné doit immédiatement en informer l'autre arbitre.

Les arbitres ensemble doivent :

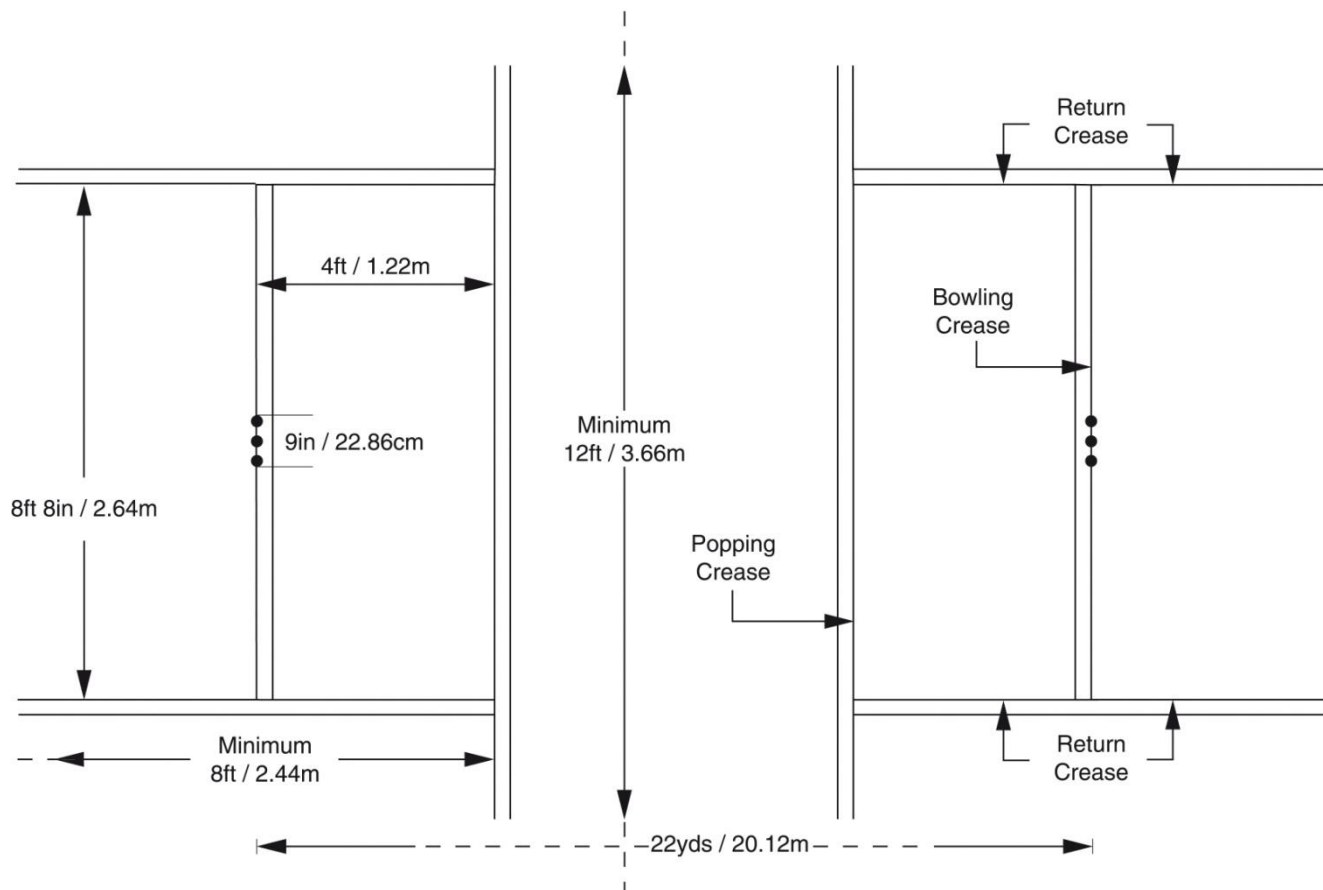
- (i) informer le capitaine du joueur de ce qui s'est produit, en exigeant de lui qu'il prenne des mesures appropriées.
- (ii) l'avertir de la gravité de l'infraction, et de l'informer qu'elle sera portée à l'attention d'une autorité supérieure.
- (iii) dès que possible après la fin de la partie, préparer 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 et le(s) joueur(s) concernés, et si nécessaire contre l'équipe concernée.

ANNEXE A (LES GUICHETS)



	Sénior	Témoins Junior
Ensemble	10,95cm	9,68cm
a =	3,49cm	3,18cm
b =	5,40cm	4,60cm
c =	2,06cm	1,91 cm
Piquets		
Hauteur (d)	71,1 cm	68,58cm
Diamètre (e)		
max.	3,81 cm	3,49 cm
min.	3,49 cm	3,18 cm
Largeur complète (f) du guichet		
	22,86 cm	20,32 cm

ANNEXE B LOI 7 (LA PISTE) ET LOI 9 (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 C GANTS

Les diagrammes sur cette page indiquent :



- l'absence de palmes 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.



ANNEXE D DÉFINITIONS ET EXPLICATIONS DE MOTS OU PHRASES NON DÉFINIS DANS LE TEXTE

Le tirage au sort est le tirage pour le choix des manches, c'est-à-dire le capitaine qui gagne le tirage au sort décide soit de batter soit de chasser en premier

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 prévue pour la partie

Avant la partie veut dire tout moment avant le tirage au sort, et pas seulement le jour où le tirage au sort ait lieu

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

Conduit du jeu recouvre toute action relative à la partie à tout moment de chaque jour de la partie

L'équipement du jeu est composé de la batte, la balle, les piquets et les témoins

Le terrain de jeu est la surface comprise à l'intérieur de la touche

Le carré est une zone du terrain spécialement préparée dans laquelle la piste est située

L'aire du jeu est la partie du terrain de jeu entre le carré et la touche.

Le bord intérieur est le bord du même côté que le guichet la plus proche

Derrière par rapport au guichet et les lignes est le côté le plus loin du guichet et les lignes de l'autre extrémité de la piste. A l'inverse, **Devant** est le côté le plus près du guichet et les lignes de l'autre bout de la piste.

L'endroit où se tient le frappeur pour recevoir un service du lanceur est **le côté frappeur**, uniquement dans la mesure où il identifie, indépendamment de tout changement de position du frappeur, une moitié du terrain de jeu ; l'autre moitié étant **côté lanceur**. Le côté frappeur est également appelé **côté gardien de guichet**, dans les cas où le positionnement du frappeur par rapport au guichet de ce côté est évoqué.

Devant la ligne du guichet du frappeur est la surface du jeu devant une ligne imaginaire suivant le devant des piquets côté frappeur. Cette ligne est considérée comme s'étendant jusqu'à la touche des deux côtés

Derrière le guichet est la surface de jeu derrière la ligne imaginaire suivant l'arrière des piquets au bout de la piste côté frappeur. Cette ligne est considérée comme s'étendant jusqu'à la touche des deux côtés

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

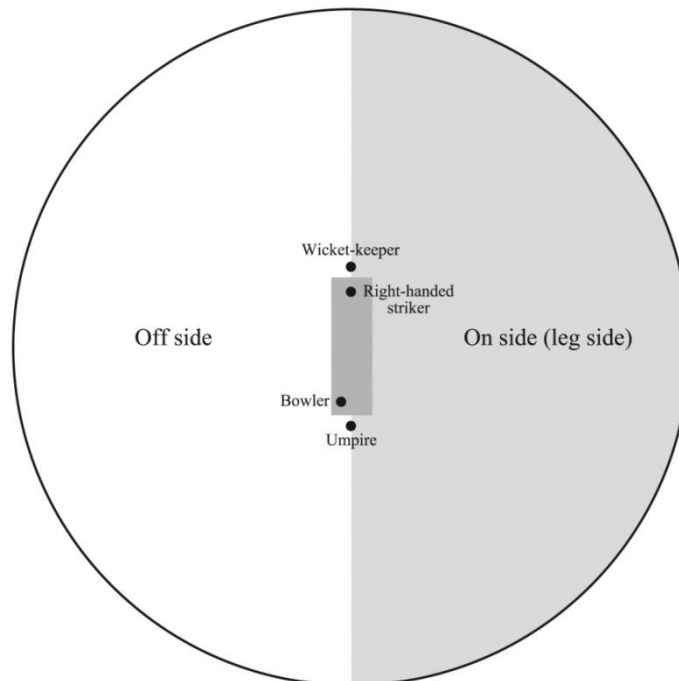
La base d'un batteur – à chaque bout de la piste, toute la surface du terrain de jeu derrière la ligne de pied est la base d'un batteur

Base d'origine est la base où un batteur se trouvait quand la balle est rentrée en jeu pour un service.

Guichet qu'il a quitté est le guichet du côté d'où vient le batteur au début de la course en cours.

Côté ouvert (*off side*) / **côté fermé** (*on side*) – voir diagramme ci-dessous :

Diagramme tiré de l'édition d'origine, montrant le côté ouvert et le côté fermé du terrain



Au-dessus du guichet/autour du guichet – quand le lanceur effectue sa course d'élan entre le guichet et la ligne de côté et si le guichet est du côté de son bras de lancer, 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.

Arbitre – quand « **l'arbitre** » est utilisé sans autre qualification, cela signifie toujours « l'arbitre côté lanceur », bien que ce terme est parfois explicité. De la même manière, « **les arbitres** » s'entend 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 deux arbitres considèrent ensemble toute décision qui doit être prise ensemble, sans impliquer les joueurs.

L'équipe à la chasse est l'équipe actuellement à la chasse, peu importe si le jeu est en cours.

Membre de l'équipe de chasse est l'un des joueurs nommés par le capitaine de l'équipe de chasse, ou tout suppléant autorisé pour un joueur ainsi nommé.

Chasseur est n'importe lequel des 11 (ou moins le cas échéant) joueurs actuellement sur le terrain de jeu qui ensemble composent l'équipe à la chasse. 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 remplaçant 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 2.5 (Chasseur absent ou qui sort du terrain).

Mouvement de service veut dire le mouvement du bras du lanceur au cours duquel la balle est relâchée pour effectuer un service

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 commence dès que le pied arrière du lanceur se pose pour cette foulée et se termine quand le pied avant se pose

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

La balle entre 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

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, gants de batteur et, si visible, 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

Un casque de protection est un casque fabriqué de matériau dur et destiné à protéger la tête, le visage ou les deux.

Vêtements – tout élément porté par un joueur qui ne rentre pas dans la définition de protection externe, y compris les 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

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)

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.

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.

L'équipement – l'équipement d'un batteur est sa batte, tel que définie ci-dessus, ainsi que toute élément de protection externe qu'il porte.

L'équipement d'un chasseur est tout élément de protection externe qu'il porte

La personne – La personne d'un joueur 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 non, 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.

ANNEXE E LA BATTE : LOI 6

Toutes les références sont aux alinéas de Loi 6

Classement des battes: Les battes classées A, B et C sont celles qui sont en conformité avec les alinéas 1 à 8 de la Loi 6. Les battes qui ne qualifient comme faisant partie de l'une des trois classes ne sont pas reconnues par les Lois. Les battes de Classe A, peuvent être utilisées à tous les niveaux du jeu. Les battes de Classe B ou Classe C et toute autre batte ne peuvent être utilisées qu'à des niveaux établis par l'Autorité Gouvernante du cricket dans chaque pays.

La lame - La face de la lame est la surface privilégiée pour la frappe. Le dos est la surface opposée. Les épaules, les côtés et le bout sont les surfaces restantes, qui séparent la face et le dos. 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.

Le bout est à l'autre extrémité de la lame des épaules.

Les deux côtés de la lame, suivent le long de la lame, entre le bout et les épaules.

Colles - En toutes circonstances, les colles ne sont admises qu'en cas de nécessité et uniquement dans de faible quantité.

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 la Classe C. Ces matériaux ne doivent pas dépasser plus de 8,26cm dans la partie inférieure du manche.

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 et à 6,99cm pour un revêtement en tube.

Longueur et largeur -

(a) La longueur de l'ensemble de la batte, partie inférieure du manche en place, ne doit pas dépasser 96,5cm.

(b) À son point le plus large, la batte ne doit pas dépasser 10,8cm

(c) Les revêtements tolérés, les matériaux de réparation et la protection du bout, qui ne doivent pas dépasser leur propre épaisseur admise, sont en sus des dimensions indiquées ci-dessus.

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

Revêtement de la lame - Le tissu toléré pour les battes de Classe C ne doit pas dépasser une épaisseur de 0,3mm avant tout traitement tel que décrit en Loi 6.6(d).

Protection et réparation de la lame - Les matières tolérées par la Loi 6.6(a) ne doivent pas dépasser une épaisseur de 1mm. Au titre de la Loi 6.6(a)(ii), le matériau de réparation ne doit pas dépasser la partie endommagée de la lame de plus de 2cm.

Quand le revêtement est enroulé 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 admise par la Loi 6.6(d) qui a pour résultat la formation d'une couche dure d'une épaisseur de plus de 0,1mm.

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 à tout endroit du long de la lame dans chaque direction.

Aucun des inserts des côtés ne peut s'étendre de plus de 2,54cm à travers la lame.

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

Autocollants publicitaires - L'épaisseur de ce genre de marquage ne peut pas dépasser 0,2mm. Au dos de la lame, l'occupation de la surface est limitée à 50%. Sur la face de la lame, ce marquage ne doit pas dépasser les 22,86cm à partir du fourreau sur la manche.



France

Supported by the
ICC European Development Programme



© MCC 2011