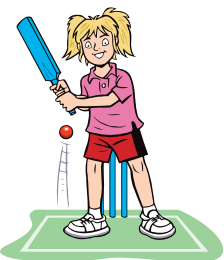


L'Objectif du Cricket



Batteur

Le batteur marque des points soit en frappant la balle et en courant entre les guichets, soit en renvoyant la balle jusqu'aux limites du terrain.

Lanceur

Le lanceur lance la balle à bras tendu roulé vers le batteur dans l'intention de le éliminer. Les techniques pour éliminer un batteur sont décrites sur la dernière page. Chaque joueur de champ a l'occasion de devenir lanceur.

Joueurs de champ

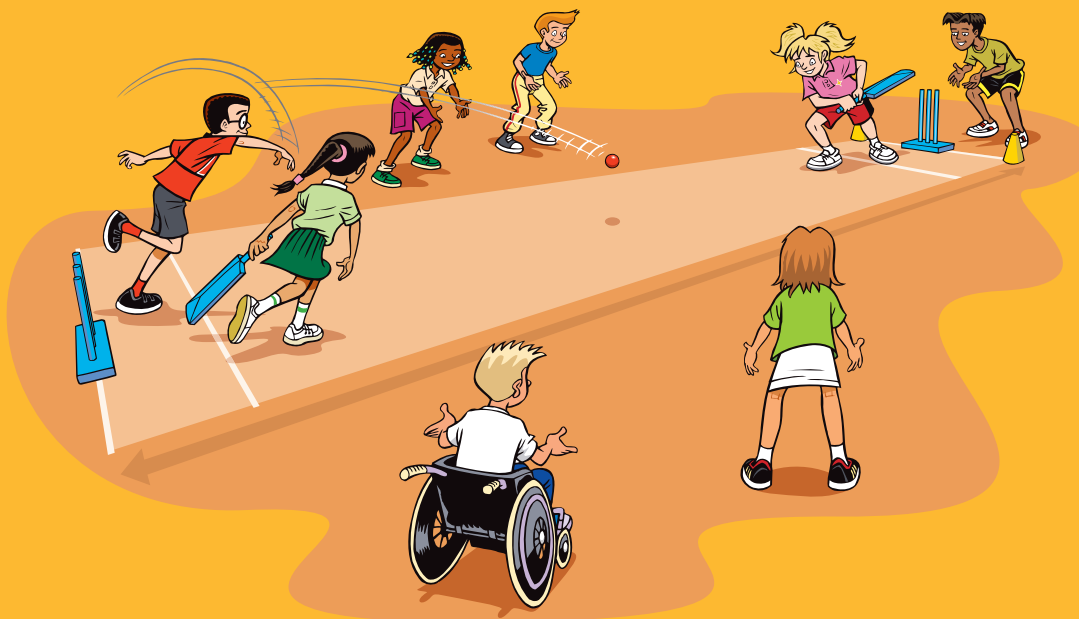
L'objectif des joueurs de champ est de limiter le nombre de points (les runs) marqués par le batteur et de le éliminer, soit en attrapant la balle une fois touchée par la batte, soit en renversant le guichet avec la balle si les batteurs courent entre les guichets.

Gardien de guichet

C'est un joueur de champ clé équipé de gants qui se tient derrière le guichet et qui arrête les balles que les batteurs ne frappent pas. Il peut également éliminer des batteurs par piqué et en capté ou en participant aux éliminations pour hors jeu.

Une Explication

Le cricket se joue entre deux équipes de 11 joueurs sur un grand terrain ovale au centre duquel se trouve une surface rectangulaire (pitch). Un guichet (wicket) fait de trois piquets est installé à chaque extrémité de ce pitch. Le jeu se divise en deux manches où l'équipe attaquante batte et où l'équipe de champ défend. L'un des deux batteurs fait front au lanceur pendant que le batteur d'en face se prépare à courir. L'équipe qui batte au début place deux batteurs sur le terrain, un devant chaque guichet. L'équipe de champ, elle, positionne ses joueurs tout autour du terrain et cherche à faire sortir le batteur du jeu ou à limiter le nombre de points marqués (ou runs) par les batteurs lorsqu'ils courent. Un des joueurs de champ est gardien de guichet et un autre lanceur. Tous les joueurs de champ peuvent se relayer au poste de lanceur.

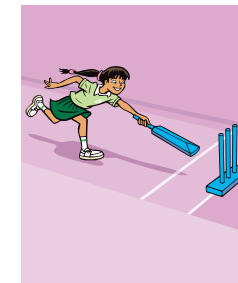


Quand un batteur est éliminé (out), le suivant prend sa place et le jeu continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de batteurs. L'équipe est alors dite "all out". Après une pause, les équipes inversent leurs positions - les batteurs deviennent joueurs de champ et les joueurs de champ deviennent batteurs. Pour gagner le match, les nouveaux batteurs doivent marquer plus de points (runs) que l'opposition.

L'Equipe des Batteurs

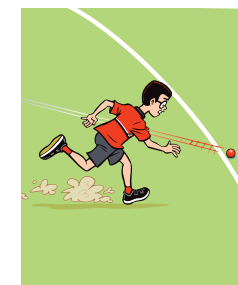
Courir entre les guichets

Si les deux batteurs courent jusqu'au guichet du côté opposé du pitch de façon à ce qu'il y ait un batteur à chaque extrémité, l'équipe marque des points par "runs".



Envoyer la balle aux limites du terrain

Si la balle dépasse les lignes limitrophes du terrain avant que les joueurs de champ ne la stoppent, l'équipe marque des points par "balle en touche".



Touche directe

Si la balle passe au-delà des limites du terrain sans toucher le sol, l'équipe marque six points.



Touche indirecte

Si la balle passe au-delà des limites du terrain mais qu'elle a d'abord touché le sol, l'équipe marque quatre points.



L'Equipe des Lanceurs

L'équipe de champ dispose de cinq stratégies principales pour éliminer le batteur.



Brisé

Le lanceur envoie la balle et renverse le guichet.



Capté

Le batteur renvoie la balle et un joueur de champ l'intercepte avant qu'elle ne touche le sol.



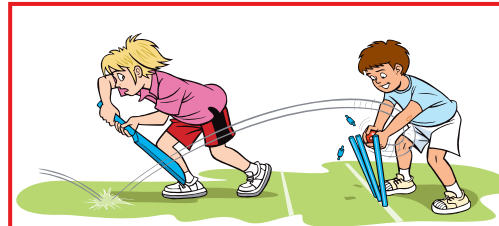
Jambe devant guichet (jdg)

La balle, qui n'a pas encore touché la batte, touche la jambe du batteur directement devant le guichet alors qu'elle aurait dû toucher le guichet.



Hors jeu

Le batteur essaie un run mais un joueur de champ réussit à toucher le guichet avec la balle avant que le batteur ne puisse revenir à la ligne limite du batteur (crease).



Piqué

Le batteur s'avance et s'éloigne du guichet pour toucher la balle, manque, et le gardien du guichet fait tomber les témoins du guichet avec la balle avant que le batteur ne revienne dans sa zone sûre (crease).

Glossaire

La piste

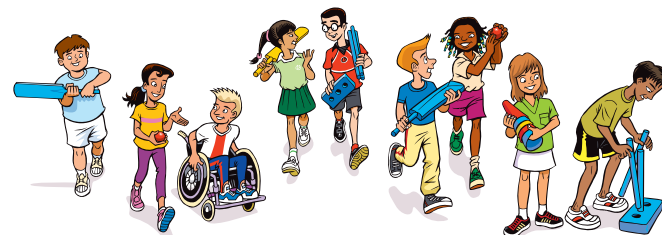
C'est la surface rectangulaire (généralement en gazon, béton ou synthétique) d'environ 20 m de long ayant un guichet installé à chaque extrémité.

Guichet

C'est le guichet, composé de trois piquets, situé à chaque extrémité du pitch, qui défend le batteur. Les piquets font environ 70 cm de haut et sont surmontés de deux témoins.

La zone

C'est la ligne limite de sûreté du batteur tracée devant chaque guichet et qui va d'un côté à l'autre du pitch. Si le batteur ne reste pas derrière cette ligne, il peut être déclaré "piqué" ou "hors jeu".



International Cricket Council (ICC)
Al Thuraya Tower 1
Dubai Media City
PO Box 500070
Dubai, United Arab Emirates
+971 (0) 4 368 8088
www.icc-cricket.com
E-mail: dev@icc-cricket.com

le cricket?

C'est quoi

