



# *C'est quoi le Cricket ?*

## Un petit guide explicatif du cricket.

### Vocabulaire

- Le batteur (batsman en anglais) : celui qui batte la balle
- Le lanceur (bowler en anglais) : celui qui lance la balle au batteur
- Un chasseur (fielder en anglais) : celui qui se trouve sur le terrain pour ramasser au plus vite la balle et la ramener au lanceur.
- Le gardien (wicket keeper) : Le chasseur (fielder) qui se situe derrière le wicket que le batteur protège. Il porte des protections et un casque comme le batteur.
- Le wicket : 3 barres verticales (stump) plantées dans le sol où 2 petits éléments en bois (bails) sont posés en équilibre. Il y a 2 wickets de part et d'autre de la zone de tir (pitch)
- Le pitch : Zone de tir
- Un run : un point
- Un sixer : Lorsque la balle sort du terrain directement sans toucher le sol (en tribune). Correspond à 6 runs.
- Un boundary : Lorsque la balle sort du terrain. Correspond à 4 runs.
- Un Inning : Une manche. Il y a deux manches dans un match.
- Un over : lorsqu'un lanceur lance 6 balles
- Un caught : Lorsque la balle est attrapée en vol. Elimine le batteur.
- Un run-out : Lorsque le wicket est cassé avant que le batteur ait pu se mettre derrière sa ligne. Elimine le batteur.
- Umpire : Arbitre
- LBW / Leg before wicket: Faute lorsque le batteur protège son wicket avec sa jambe. Elimine le batteur.
- Wide : Lorsque la balle est lancée trop loin du batteur. Si l'arbitre écarte les bras, le point est donné à l'équipe qui batte.

## Déroulement

Un match de cricket se joue entre 2 équipes mais contrairement aux autres sports tels que le football ou le rugby, chaque équipe joue l'une après l'autre. Au début du match, les équipes tirent au sort et celle qui remporte le tirage choisi de « batter » ou de « lancer ».

L'équipe qui batte marque des points, appeler ici run (courir en anglais). Le but du jeu est de marquer le plus de runs possibles : l'équipe qui remporte le plus grand nombre de runs gagne le match. Sauf que, comme vous venez de le lire, chaque équipe joue l'une après l'autre. Donc pour l'équipe qui batte en premier, le but du jeu est de marquer le plus grand nombre de runs possibles ; pour l'équipe qui batte en seconde position, son objectif est de marquer le même nombre de runs que son adversaire +1 !

L'équipe qui ne batte pas lance et rattrape. C'est à dire que c'est l'un des joueurs de l'équipe adverse au batteur qui va lancer la balle, avec le plus d'effet possible bien évidemment pour rendre la frappe délicate. Les coéquipiers du lanceur sont nommés les chasseurs (fielders) et sont répartis sur tout le terrain pour récupérer la balle au plus vite.

Terrain de cricket :

Le terrain est composé d'un espace de tir, le pitch et d'un « champ » (field). Sur cet espace de tir se situe de part et d'autre un wicket composé de 3 bâtons (stump) verticaux plantés au sol où sont posés en équilibre 2 pièces en bois (bail). L'objectif du lanceur est de faire tomber les 2 pièces en équilibre. Le batteur a donc, vous l'aurez compris, le devoir de protéger son wicket en battant la balle.

Pour marquer un run, le batteur doit taper la balle le plus loin possible afin d'avoir le temps de courir toucher la ligne du wicket opposé avant que la balle ne revienne. A chaque fois qu'il touchera cette ligne, un run sera marqué pour son camp. Donc plus la balle est loin, plus il peut faire d'aller-retour et marquer des points car chaque aller-retour équivaut à un run. De plus, si la balle est suffisamment forte et puissante pour qu'aucun ramasseur ne puisse la récupérer, qu'elle tombe dans le terrain mais qu'elle en ressorte (ou qu'elle en touche la limite), 4 runs sont marqués d'office. Cela s'appelle un boundary en anglais. Si cette balle est encore plus puissante et qu'elle sort directement du terrain sans le toucher (en tribune pour ainsi dire), 6 runs sont marqués par l'équipe du batteur. C'est le plus beau point qu'un batteur puisse faire.

Pour arrêter la progression du batteur, l'équipe du lanceur a plusieurs alternatives :

- Soit le lanceur casse le wicket (le batteur rate donc sa mission de le protéger).
- Soit un ramasseur attrape au vol la balle, c'est à dire qu'il la rattrape sans qu'elle ne touche le sol. Cela s'appelle un caught.
- Soit le batteur protège son wicket avec son corps au lieu de le faire avec sa batte. Cela est très fréquent lorsque le batteur rate la balle et que celle-ci touche une jambe. Cette faute se nomme LWB ou « Leg before wicket ».
- Soit la balle est ramassée suffisamment vite pour qu'elle revienne très rapidement au stand de tir et que le lanceur fasse tomber lui-même, balle dans la main, le wicket avant que le batteur ne soit revenu derrière la ligne. Cela s'appelle un Run out

Dans tous ces différents cas, le batteur est éliminé et cela équivaut à un wicket tombé. Or, chaque équipe a le droit à 10 wickets, donc si les 10 wickets de l'équipe qui batte tombent, l'équipe cesse de jouer et le nombre de runs + 1 sera l'objectif à atteindre pour l'équipe adverse afin de remporter le match.

Notez qu'il y a 2 batteurs de la même équipe sur le terrain (un actif et un inactif) disposés de part et d'autre de la zone de tir. Lorsque la balle est battée, les deux batteurs courent en même temps de manière à ce que, même s'il n'y a qu'un run de marqué (un aller simple sans retour), il y ait toujours un batteur pour batter la balle (l'inactif devient actif et vice versa).