

LE CRICKET

Le cricket est un sport d'équipe, pratiqué en été, inventé et développé par les Anglais. Ceux-ci affirment qu'il ne s'agit pas seulement d'un jeu, mais aussi d'un état d'esprit, d'un code d'honneur qui ne figure pas dans les Règles (Laws of Cricket). L'expression « it's not cricket » est ainsi une accusation de manque de fair-play. Au XVIIIe siècle le cricket était considéré comme une solution alternative au duel...



Il est difficile de se prononcer exactement sur les origines du Cricket. Il existe en effet de nombreuses théories à ce sujet, puisque le développement de ce sport a été très peu documenté.

Deux théories prédominent; elles reposent sur l'origine même du mot "Cricket":

- La première théorie est basée sur la ressemblance entre le mot "Cricket" et un mot du vocabulaire Anglo-Saxon "cricce", qui est un "bâton courbé" ou encore un "bâton qui s'élargit en l'une de ses extrémités". Selon cette théorie, l'origine du sport remonterait à une forme de jeu pratiqué par des bergers, qui frappaient, à l'aide de leur bâton de berger, un objet tel une pigne de pin, ou une pierre, tout en défendant le portail situé à l'entrée de la bergerie.
- La deuxième théorie retrace l'origine du mot jusqu'en Hollande, et observe la ressemblance avec le flamand "krickstoel", qui est une pièce de mobilier sur laquelle on s'agenouille pour prier dans une église. C'est une espèce de tabouret de largeur variant entre une trentaine et une cinquantaine de centimètres. En Angleterre, cette pièce de mobilier s'appelait un "cricket", et ressemble à ce que l'on utilisait comme Guichet aux origines du sport.

Les règles du cricket

Les joueurs

Le jeu est un affrontement entre deux équipes, chacune composée de onze joueurs, habillés en blanc. Un joueur ne peut être remplacé que s'il est blessé ou malade et que l'arbitre a autorisé son remplacement. Le remplaçant n'est pas autorisé à garder le guichet, ni à batter ou à lancer. Lors de circonstances exceptionnelles, un joueur peut néanmoins être remplacé pour d'autres raisons, si et seulement si le capitaine de l'équipe adverse est d'accord. Si au cours de la partie un joueur souhaite se changer, il doit auparavant quitter le terrain et ne peut être remplacé pendant le temps où il est hors du terrain. Les joueurs ne sont pas autorisés à se changer sur le terrain.

Le terrain et l'équipement

Le terrain (field) est ovale, en gazon, et mesure 135 mètres sur 150. Au centre du terrain, il y a une partie rectangulaire de 20 mètres sur 2,5 dont l'herbe est coupée plus court et que l'on cesse d'arroser quelques jours avant le match, afin qu'elle soit de couleur plus claire que le reste du terrain : c'est le square ou pitch. Le terrain situé à l'extérieur du pitch est appelé outfield. Le capitaine de l'équipe qui batte peut demander à ce que l'on passe le rouleau sur le pitch avant chaque journée de match. Il n'est pas permis de faire passer le rouleau pendant un match. Il n'est pas permis d'arroser le pitch pendant un match. Les lignes, en revanche, peuvent être marquées de nouveau à tout moment.



À chaque extrémité du *pitch* se trouve un guichet (wicket) de bois formé par trois piquets (stumps) verticaux de 71 cm surmontés de deux témoins. Les piquets sont suffisamment rapprochés les uns des autres pour empêcher que la balle puisse passer entre deux piquets. Le guichet fait donc 23 cm de large. Le guichet est défendu par le batteur (batsman) contre les attaques du lanceur (bowler) qui se trouve à l'autre extrémité du pitch. Pour ce faire, le batteur utilise une batte en bois de 97 cm de long sur 11 de large, dont l'une des faces est plate. La balle, elle, est constituée d'un noyau recouvert de deux morceaux de cuir rouge. Elle est très dure et pèse 160 gr. La couture entre les deux pièces de cuir permet au lanceur de donner des effets à la balle lors du rebond.

Le déroulement du jeu

Avant de commencer le match, on tire à pile ou face pour savoir quelle équipe commencera : le capitaine désigné par le sort a le choix de batter en premier ou de laisser l'autre équipe jouer en premier.

Le *lanceur* se place devant le guichet opposé à celui défendu par le *batteur*. Pendant ce temps, un membre de l'équipe du lanceur, appelé le *gardien*, va prendre position derrière le guichet adverse et devant l'arbitre. Son rôle est de récupérer la balle si le batteur la manque. C'est pourquoi il est équipé de jambières et de gants pour se protéger.

Avant de lancer, le lanceur doit indiquer à l'arbitre, qui le dira ensuite au batteur, de quelle manière il a l'intention de lancer la balle, de quel côté du guichet, de la main droite ou de la main gauche... Le lanceur ne doit en aucun cas plier le coude lorsqu'il lance la balle, qu'il doit faire rebondir devant le batteur. Si la balle arrive hors de portée du batteur (si celui-ci est dans sa position normale), soit trop haut, soit trop à côté, l'arbitre annonce (calls) une wide ball. Il prend plusieurs mètres d'élan et lance en effectuant un mouvement de balancier avec le bras. Son but est de détruire le guichet adverse. Si son pied d'appui dépasse une ligne située à 1m30 de son guichet, il doit recommencer (c'est un cas de no ball).

L'arbitre est seul juge de la correction (fairness) du lancé. S'il estime que le lanceur n'a pas été correct dans l'annonce de son lancé, ou que la manière de lancer n'était pas correcte, il annonce qu'il n'y a pas eu de balle (no ball).

Chaque lanceur effectue une série de six lancés (over). Les arbitres disposent chacun de six petits compteurs dans leur poche qui leur permettent d'annoncer « over » après la série de six lancés. Tous les joueurs de l'équipe qui lancent doivent lancer une fois, sauf le gardien, à cause de son équipement.

Le guichet est protégé par le batteur, qui prend position devant et qui doit empêcher sa destruction par la balle. Au moment de prendre position, il fait une marque sur la ligne blanche située à 1m20 devant le guichet : cela s'appelle prendre sa garde. Simultanément, un autre batteur de son équipe se place de l'autre côté du pitch. Les onze joueurs, parmi l'équipe qui batte, doivent batter une fois. Les batteurs sont équipés de jambières, de gants rembourrés et d'un casque pour se protéger.

Marquer des points

Si le batteur frappe la balle, il peut gagner des points en échangeant sa position avec celle de l'autre batteur situé à l'autre extrémité du pitch. Chaque échange de position apporte 1 point (un run). Les deux batteurs peuvent courir ainsi autant de fois qu'ils veulent, jusqu'à ce que les chasseurs aient relancé la balle au gardien, qui détruit alors le guichet.

Si le batteur envoie sa balle hors des limites du terrain, sans qu'elle ait touché le sol, cela lui rapporte 6 points. Si la balle sort en roulant, cela vaut 4 points. Dans ces deux cas, les points de course sont annulés. Si la balle ne peut être retrouvée, un joueur de champ annonce une balle perdue (lost ball), qui rapporte 6 points, lesquels annulent les points de course. Si toutefois plus de 6 runs avaient été complétés par le batteur, ce sont les points de course qui comptent. Des runs de pénalité peuvent être accordés par l'arbitre, par exemple quand il y a no ball ou wide ball.

Le batteur est out :

- si son guichet est détruit par le lanceur (lorsque la balle renverse l'un des témoins) ou s'il détruit son guichet en voulant frapper la balle ou protéger son guichet (bowled)
- s'il met plus de 2 min à rejoindre son poste après que son camarade a été sorti (timed out)



- si l'un des chasseurs (cf. infra) attrape au vol la balle frappée par le batteur (caught)
- s'il fait de l'obstruction avec ses jambes, le caractère volontaire ou non de l'obstruction est déterminé par l'arbitre (Leg Before Wicket)
- s'il frappe intentionnellement la balle après l'avoir déjà frappée ou touchée de son corps (Hit the Ball Twice)
- s'il attrape la balle avec la main qui ne tient pas la batte, sans l'accord de l'autre équipe (Handled the Ball)
- s'il se trouve hors de sa zone quand la balle détruit son guichet, alors qu'il est en train de faire un run (run out) : ce run (et seulement celui-ci) n'est pas compté au score
- s'il se trouve en dehors de sa zone quand la balle détruit son guichet, quand il n'est pas en train de faire un run (stumped out)
- s'il a un comportement indigne d'un gentleman.

Pour plus d'informations, quelques sites Internet :

<http://en.wikipedia.org/wiki/Cricket>

www.allworldknowledge.com/cricket/