

LE CONTENU CANADIEN

1. Les catégories d'âge – Baseball Canada

11 U (Moustique)	11 ans ou moins et qui n'atteint pas son 12^e anniversaire durant l'année courante
13 U (Pee Wee garçon)	13 ans ou moins et qui n'atteint pas son 14 ^e anniversaire durant l'année courante
13 U (Pee Wee fille)	13 ans ou moins et qui n'atteint pas son 14 ^e anniversaire durant l'année courante
15 U (Bantam garçon)	15 ans ou moins et qui n'atteint pas son 16 ^e anniversaire durant l'année courante TN peut inscrire 2 joueurs qui n'ont pas atteint l'âge de 17 ans pendant l'année de calendrier en cours.
16 U (Bantam fille)	16 ans ou moins et qui n'atteint pas son 17 ^e anniversaire durant l'année courante TN, NE, NB, IPE, AB, SK, MB, ON2, QC2 et CB2 peuvent inscrire 3 joueuses qui n'ont pas atteint l'âge de 18 ans pendant l'année de calendrier en cours.
18 U (Midget garçon)	18 ans ou moins et qui n'atteint pas son 19 ^e anniversaire durant l'année courante TN peut inscrire 2 joueurs qui n'ont pas atteint l'âge de 20 ans pendant l'année de calendrier en cours.
21 U (Midget fille)	21 ans ou moins et qui n'atteint pas son 22 ^e anniversaire durant l'année courante
21 U (Junior)	21 ans ou moins et qui n'atteint pas son 22 ^e anniversaire durant l'année courante
Coupe Baseball Canada et Jeux du Canada	17 ans ou moins et qui n'atteint pas son 18 ^e anniversaire durant l'année courante TN, NE, NB, IPE, AB, AK et MB peuvent inscrire 2 joueurs qui n'ont pas atteint l'âge de 19 ans pendant l'année de calendrier en cours.
Senior garçon	Catégorie d'âge ouverte
Senior fille	Catégorie d'âge ouverte

Note : Une joueuse de sexe féminin peut participer à un événement de sexe masculin en autant qu'elle ne soit pas plus âgée d'une année calendrier que les âges cités ci-haut.

2. Interprétation des règlements selon Baseball Canada

- 1.04** Effacer « chaud », maintenir « craie ou toute autre matière blanche ».
- 1.10** Les bâtons faits d'aluminium, de fibre de verre, de magnésium ou autre matériel fourni par un manufacturier approuvé sont permis. Pour les championnats de la division **16U (Bantam) fille et Senior fille**, seulement les bâtons Moins 5 (différentiel longueur-poids) avec un baril d'un diamètre maximum de 2 5/8 seront permis. Pour les divisions Coupe Baseball Canada, **15U (Bantam) garçon**, 18U (Midget), 21U (Junior), Jeux du Canada et Senior masculin, seuls les bâtons de bois seront permis. Le bâton doit clairement montrer la marque ORIGINALE du bâton (différentiel longueur-poids). Sinon, le bâton sera considéré comme étant illégal. Voir le site Internet de Baseball Canada pour obtenir la liste à jour des bâtons approuvés. La règle 6.06 (d) sera appliquée en conséquence. La règle s'applique pour les bâtons autres qu'en bois seulement.
- 1.11** Tous les uniformes doivent avoir le numéro sur l'endos du chandail. Les couvre-têtes religieux qui répondent aux exigences de sécurité et de code vestimentaire de Baseball Canada sont permis.
- 1.16** Tous les joueurs doivent porter un casque protecteur à double oreille lors de leur présence au bâton, sur le cercle d'attente et sur les sentiers des buts et ceci dans toutes les catégories d'âge. Les bretelles pour le menton sur les casques des frappeurs sont obligatoires pour les catégories Pee Wee et inférieures.
- 1.17** Les règlements de la Fédération canadienne de baseball amateur requièrent que les receveurs dans toutes les catégories d'âge portent le masque et casque protecteur. NOTE : Cela inclut les pratiques et périodes de réchauffement telles que les exercices ou pendant les pratiques entre les manches. Les entraîneurs doivent porter au moins un masque pendant toutes les pratiques et situation de réchauffement. Les protecteurs de gorge doivent être obligatoires pour tous receveurs et arbitres. Les masques avec extension sont acceptables pourvu que la superficie de la gorge soit suffisamment couverte en conjonction avec le protecteur de poitrine.
- 1.18** Il est recommandé que tous les joueurs portent un protecteur athlétique avec coquille (ou un protège pubis pour les femmes).
- 3.02** L'arbitre doit se faire remettre la balle et expulser le coupable du jeu. De plus, le lanceur peut être sujet à plus de représailles selon l'investigation du représentant de Baseball Canada. Pour les règles concernant le lanceur défigurant la balle, voir les articles 8.02 (a) (2) à (6).
- 4.06.1** QUE l'usage de tout produit de tabac, incluant tabac à mâcher, par tous les participants (joueurs, entraîneurs, responsables, arbitres, etc.) soit prohibé à tous les tournois sanctionnés par la BCBA. PÉNALTÉ : renvoi automatique du jeu.
- 6.05** Règlement sur le contact :
- Les coureurs doivent obligatoirement glisser ou tenter d'éviter de faire contact avec le joueur de champ. Un joueur qui entre malicieusement en contact avec un autre joueur sera retiré (à moins qu'il n'ait marqué un point avant de commettre l'infraction) et sera automatiquement expulsé quand il soit déclaré sauf ou retiré.
 - Le contact est considéré malicieux s'il en résulte d'une force excessive intentionnelle et / ou si le contact a été fait dans l'intention de blesser.
 - Le contact malicieux est puni, quel qu'il soit commis par un joueur offensif ou défensif. Il incombe à l'arbitre de déterminer si le contact avait pu être évité ou non. C'est-à-dire que si le coureur essayait de se rendre au but ou s'il tentait de faire échapper la balle au joueur de champ.
- Si le coureur**
- avait pu éviter le joueur de champ pour se rendre au but ou;
 - a tenté de faire échapper la balle, le coureur est retiré même si le joueur de champ a perdu possession de la balle. La balle est morte et tous les autres coureurs doivent retourner au dernier but occupé de façon réglementaire au moment du contact.
 - Si le joueur bloque le sentier, le coureur peut glisser et atteindre ou entrer en collision avec le joueur de champ à condition que celui-ci soit réellement en train de tenter d'atteindre le but. Si la collision est flagrante, le coureur est retiré et expulsé. La balle est morte. Si le joueur défensif bloque le sentier sans avoir la possession de la balle, il y a obstruction. Le coureur est sauf et la balle est une balle morte retardée. Si le coureur entre en collision flagrante, il est déclaré sauf à cause de l'obstruction, mais celui-ci est néanmoins expulsé et la balle est morte.
- 6.10** Le frappeur désigné peut être employé dans tout match d'exhibition, match de ligue, finale de tournoi, tournois et championnats des divisions 18U (Midget), 21U (Junior), Senior et Coupe Baseball Canada.
- 8.02 (a) 2 à 6** Le lanceur doit être expulsé immédiatement de la partie et peut être sujet à plus de représailles selon l'investigation du représentant de Baseball Canada.
- 8.06 (b)** « Une deuxième visite au monticule pour le même lanceur dans la même manche aura pour effet de retirer le joueur de la position de lanceur. »
Si un lanceur est retiré du monticule au cours d'une partie, comme résultat de l'application du règlement 8.06 b), mais qu'il soit retenu pour une autre position dans la partie, IL NE DOIT PAS ÊTRE AUTORISÉ À REVENIR COMME LANCEUR DANS LA MÊME PARTIE.

11.00 DIVISION MINEURE RÈGLES DE JEU POUR LA DIVISION MOUSTIQUE

(Pour les joueurs de 11 ans ou moins qui n'atteignent pas leur 12^e anniversaire durant l'année courante).

1.0 Terrain de jeu : dimensions, équipement

- 1.04** Le terrain de jeu aura les dimensions suivantes :
- la distance entre tous les buts sera soixante (60) pieds;
 - la distance entre le marbre et le bord avant de la plaque du lanceur sera de quarante-quatre (44) pieds;
 - le rectangle du frappeur aura 6 X 3 pieds et s'étendra à trois (3) pieds devant le centre du marbre et à la même distance à l'arrière de celui-ci. La ligne intérieure sera de quatre pouces du marbre;
 - le monticule du lanceur s'élèvera en pente douce jusqu'à une hauteur de six (6) pouces au-dessus du niveau des sentiers des buts. Ceci est facultatif pour les ligues mais obligatoire pour les championnats interprovinciaux.
 - le rectangle de l'arbitre aura 8 pieds sur 12 pieds et sera à une distance d'au moins 10 pieds des lignes de jeu;
 - l'arrêt du terrain, derrière le marbre, sera éloigné de ce dernier de vingt-cinq (25) pieds au moins et de quarante pieds au plus;
 - les distances recommandées pour la clôture du terrain sont : lignes de gauche et de droite (180 pieds minimum, et 200 pieds suggéré), centre 200 pieds minimum, suggéré 225 pieds).

1.10 LE BÂTON

Le bâton sera rond et tout entier en bois ou fait d'un matériau approuvé; il ne mesurera pas plus de trente-deux pouces (32) de long, ni plus de 2 pouces $\frac{1}{4}$ de diamètre à sa partie la plus épaisse. On peut enrouler un ruban adhésif autour du bâton jusqu'à une distance ne dépassant pas seize (16) pouces à partir de la poignée.
Voir le site Internet de Baseball Canada pour obtenir la liste à jour des bâtons approuvés.

1.11 CHAUSSURES

Les chaussures à crampons métalliques sont interdites. On permet l'emploi de crampons en caoutchouc durci ou celui de chaussures de course. Les couvre-têtes religieux qui répondent aux exigences de sécurité et de code vestimentaire de Baseball Canada sont permis.

3.03

Tous les joueurs sont inscrits sur le rôle des frappeurs et chacun de ceux-ci frappe à son tour au bâton.

- lorsqu'un joueur arrive en cours de partie, il est inscrit au dernier rang du rôle offensif. Lorsqu'un joueur quitte en cours de partie, il est retiré du rang du rôle offensif. Aucun retrait « automatique » n'est comptabilisé;
- Si un joueur ne peut terminer son tour au bâton, le frappeur suivant dans le rang le remplace avec le même compte. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie;
- Si un coureur ne peut compléter une présence sur les buts, il est remplacé par le dernier retrait. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie.

Une demi-manche offensive se termine lorsque 3 retraits ont été inscrits ou que 5 points ont été marqués par l'équipe en offensive. S'il y a un circuit à l'intérieur des limites du terrain (au-delà des clôtures) l'équipe sera créditée de tous ses points. Toutefois, il n'y a aucune limite de points lors de la dernière manche.

Retour au jeu

Le retour au jeu est permis, c'est-à-dire que tout joueur peut être remplacé dans son rôle défensif et revenir en tout temps à une quelconque position, sauf à la position de lanceur si celui-ci a déjà lancé.

Équité de jeu

Un joueur doit être inscrit sur l'alignement partant lorsqu'il est présent, au minimum 1 partie sur 2. Une utilisation équitable des joueurs doit être faite (Ex : Si une équipe évolue 12 manches en défensive au cours de 2 parties, un joueur devrait jouer au minimum 6 manches au cours de ces 2 parties).

4.00 Début et fin d'une partie

4.10 Toutes les parties sont de 6 manches à finir si le temps et les conditions météorologiques le permettent. Cependant, 3 manches et demi (3½) constituent une partie réglementaire si l'équipe qui reçoit a plus de points que l'équipe qui visite.

6.00 Le frappeur

6.09 (b) Le frappeur ne peut pas devenir coureur sur une 3^e prise échappée du receveur. La troisième prise, appelée ou avec élan, ne doit pas nécessairement être attrapée par le receveur. Le frappeur est AUTOMATIQUEMENT RETIRÉ. Cependant la balle est au jeu.

6.10 Le règlement du frappeur désigné n'est pas permis dans cette catégorie d'âge.

7.00 (Le coureur) Règlements spéciaux concernant l'écart sur les buts, dans la division Moustique

Pour la division 11U (Moustique), classe récréative seulement :

- 7.00**
- Le vol de but n'est pas permis. Aucun coureur ne peut laisser son but avant que la balle n'ait traversé le marbre ou qu'elle n'ait été frappée. S'il y a une infraction, la balle est morte et le coureur est retourné à son but. Lorsque le lanceur reçoit la balle et prend place sur sa plaque et que le receveur est en position, les coureurs doivent obligatoirement retourner aux buts qu'ils occupaient. Le vol de but n'est pas permis.
 - Le coureur du 3^e but peut atteindre le marbre seulement si la balle est frappée ou s'il est forcé d'avancer. S'il y a une infraction, le coureur est retourné à son but.
 - Aucun coup retenu n'est permis. Sinon, la balle est morte et une prise sera appelée au frappeur.
 - Aucun but sur balle n'est alloué. Lorsque l'arbitre appelle une 4^e balle, un entraîneur de l'équipe offensive prend place au monticule, à la plaque 11U (Moustique) et effectue un lancer par-dessus l'épaule pour un maximum de 3 lancers supplémentaires, indépendamment du compte du frappeur après quoi, le frappeur est déclaré retiré. Le compte de prises accumulées demeure, le joueur sera déclaré retiré s'il s'élance pour une 3^e prise. Le joueur ne peut être retiré sur une fautive balle.
 - Si l'entraîneur est atteint par une balle frappée, la balle est morte et on accorde le premier but au frappeur. Les coureurs avancent s'ils sont forcés.
 - Si le frappeur est atteint par l'entraîneur, la balle est morte, ce lancer est déclaré erratique et n'est pas comptabilisé. Le frappeur doit poursuivre sa présence au bâton.

7.00

- Lorsqu'un lanceur est en contact avec la plaque du lanceur et qu'il est en possession de la balle avant de lancer et le receveur est dans son rectangle prêt à recevoir la balle lancée, les joueurs qui sont sur les buts ne peuvent pas quitter les buts avant que la balle lancée ait atteint le frappeur;

- b) lorsqu'un coureur quitte le but AVANT que la balle lancée ait atteint le frappeur et que ce dernier ne frappe pas la balle, le coureur peut continuer. Si un jeu est fait sur lui et il est déclaré retiré le retrait sera maintenu. Cependant s'il est saisi avant que le frappeur ait frappé, le jeu est arrêté et il doit revenir au but qu'il occupait avant le lancer au frappeur.
- c) quand un coureur quitte son but avant que la balle lancée ait atteint le frappeur et que le dernier frappe la balle, le coureur devra revenir au but qu'il a quitté (si le frappeur est retiré sur une chandelle ou sur tout autre jeu) ou il doit revenir à un but inoccupé le plus près de celui qu'il a quitté, selon l'avance du frappeur qui, dans ce cas, ne devra pas avancer au-delà du premier but sur un simple, du deuxième but sur un double, ou du troisième but sur un triple;
- d) quand un coureur quitte son but avant que la balle lancée ait atteint le frappeur, et que ce dernier frappe la balle ou frappe un coup retenu pour l'envoyer à un joueur de champ intérieur, qui, selon le jugement de l'arbitre, aurait pu, en faisant un effort raisonnable, effectuer un retrait sur le coureur si l'infraction ne s'était pas produite, AUCUN COUREUR ne marquera de point ou ne pourra avancer (à moins d'un jeu forcé) et tous les coureurs demeureront à leur place. S'il y a trois coureurs sur les buts et le frappeur atteint le premier but sans être retiré sur une action similaire du joueur de champ intérieur et un coureur quelconque enfreint le règlement concernant le départ des buts, CELUI QUI SE TROUVERA LE PLUS PRÈS DE MARQUER UN POINT SERA RETIRÉ.
- e) au cas où plus d'un coureur sont jugés avoir enfreint le règlement concernant le départ des buts, celui qui se trouvera le plus près de marquer un point sera retiré; Exception : si à la fin de la partie il y a un but inoccupé, on applique les alinéas b) et c).
- f) L'INFRACTION COMMISE PAR UN SEUL COUREUR AFFECTERA TOUS LES AUTRES COUREURS.
- g) Lorsqu'une équipe détient une avance de 5 points ou plus, le coureur de cette équipe peut atteindre le but suivant seulement si la balle est frappée ou s'il est forcé d'avancer. Si un coureur atteint le but suivant, la balle est morte et il est retourné à son but.

Exemples de cas d'infraction au règlement concernant le départ des buts :

- (1) Le coureur sur le premier but quitte son but trop tôt le frappeur atteint le premier but sur un simple le coureur ne peut pas dépasser le deuxième but.
- (2) Coureurs au deuxième et au troisième but, l'un ou l'autre quitte trop tôt le frappeur frappe un seul coup LES COUREURS DOIVENT REVENIR À LEURS BUTS RESPECTIFS.
- (3) Coureurs au premier et au troisième but, l'un ou l'autre quitte leur but trop tôt. Le frappeur frappe un double. Le coureur sur le troisième but marquerait un point le coureur sur le deuxième but ne peut pas aller au-delà du troisième but.
- (4) Tous les coureurs sur les buts (si un coureur quitte trop tôt) pourront marquer si le frappeur frappe un triple évident ou un circuit.
- (5) Les buts sont pleins le coureur sur le troisième but quitte trop tôt, le frappeur frappe un amorti ou frappe la balle tout simplement à un joueur du champ intérieur ce qui aurait dû, selon le jugement de l'arbitre, résulter en un retrait si l'infraction ne s'était pas produite Le coureur qui fait l'infraction est déclaré retiré les coureurs avancent plaçant le frappeur-coureur sur le premier but. En tous cas dans cette instance, un retrait est fait à l'un ou l'autre du premier, deuxième ou troisième but le coureur ne marquant pas (pas permis) reviendra au troisième les autres coureurs reviendront.

NOTE : Les arbitres du champ doivent assumer la responsabilité d'indiquer une première infraction en lâchant un drapeau signal (ou mouchoir) sur la détection de l'offensive.

Règlements régissant le lancer – Division 11U (Moustique) (VOIR RÉFÉRENCE AU TABLEAU DES LANCEURS)

RÈGLES DE JEU POUR LA DIVISION 13U (PEE WEE)

1.0 Terrain de jeu : dimensions, équipement

- 1.04 Le terrain de jeu aura les dimensions suivantes :
 - a) la distance entre tous les buts sera soixante-dix (70) pieds;
 - b) la distance entre le marbre et le bord avant de la plaque du lanceur sera de quarante-huit (48) pieds;
 - c) le monticule du lanceur s'élèvera en pente douce jusqu'à une hauteur de six (6) pouces au-dessus du niveau des sentiers des buts. Ceci est facultatif pour les matchs de ligues mais obligatoire pour les championnats interprovinciaux;
 - d) le rectangle de l'estructeur aura 8 pieds sur 12 et sera à une distance d'au moins 10 pieds des lignes de jeu;
 - e) l'arrêt balle du terrain, derrière le marbre, sera éloigné de ce dernier de trente-cinq (35) pieds au moins et de quarante-cinq (45) pieds au plus;
- NOTE : il est recommandé que la distance entre la clôture et les sentiers des buts soit de vingt-cinq (25) pieds.
- f) les distances recommandées pour la clôture du terrain sont : lignes de gauche et de droite (200 pieds min., 225 pieds suggéré). Champ centre (225 pieds min., 260 pieds suggéré).

1.10 LE BÂTON

Voir le site Internet de Baseball Canada pour obtenir la liste à jour des bâtons approuvés.

1.11 CHAUSSURES

Les chaussures qui ont des crampons métalliques sont interdites. On permet l'emploi de crampons en caoutchouc durci ou celui de chaussures de course. Les couvre-têtes religieux qui répondent aux exigences de sécurité et de code vestimentaire de Baseball Canada sont permis.

3.03 RETOUR AU JEU

Dans les parties des championnats Pee-Wee et Bantam, tout joueur de l'équipe partant peut être substitué et peut revenir au jeu à une seule occasion durant la partie. Il/elle doit retourner à la même position dans l'alignement des frappeurs. Tout lanceur, si retiré d'une partie, peut revenir au jeu mais non à la position de lanceur. Toute autre substitution ne peut empêcher le droit de retour au jeu pour un joueur de l'alignement partant. Tout joueur de l'alignement partant revenant au jeu peut agir comme lanceur s'il/elle n'a pas été utilisé à cette position auparavant.

4.00 Début et fin de la partie

- 4.10 C'est une partie régulière quand le nombre de manches prévu pour la division 13U (Pee-Wee) est sept (7) manches.
- NOTE : Voir les règlements généraux de baseball au sujet de la fin d'une partie.

6.00 Le frappeur

- 6.10 Le règlement du frappeur désigné n'est pas permis dans cette catégorie d'âge.

7.00 Le coureur

TOUS LES COUREURS PEUVENT QUITTER LEUR BUT. Tous les coureurs sont soumis aux règlements normaux du baseball en ce qui concerne les actions de course sur les buts.

Règlements régissant le lanceur – Division 13U (Pee-Wee) (VOIR RÉFÉRENCE AU TABLEAU DES LANCEURS)

RÈGLEMENTS OFFICIELS DU BASEBALL

RÈGLES DE JEU POUR LA DIVISION 15U (BANTAM) GARÇON ET 16U (BANTAM) FILLE

1.0 Terrain de jeu : Dimensions, équipement

- 1.04 Le terrain de jeu aura les dimensions suivantes :
- La distance entre tous les buts sera quatre-vingts (80) pieds.
 - La distance entre le marbre et le bord avant de la plaque du lanceur sera de cinquante-quatre (54) pieds.
 - Le monticule du lanceur s'éleva en pente douce jusqu'à une hauteur de six (6) pouces au-dessus du niveau des sentiers des buts. Ceci est facultatif pour les matchs de ligues mais obligatoire pour les championnats interprovinciaux;
 - Les rectangles des instructeurs seront de 8 pieds sur 12 et seront à une distance d'au moins 10 pieds des lignes de jeu.
 - Le arrêt de balle du terrain, derrière le marbre, sera éloigné de ce dernier de quarante (40) pieds au moins et de cinquante (50) pieds au plus.
 - Les distances recommandées pour la clôture du terrain sont : lignes de gauche et de droite (225 pieds min., 240 pieds suggéré). Champ centre (260 pieds min., 280 pieds suggéré).

1.10 LE BÂTON

Voir le site Internet de Baseball Canada pour obtenir la liste à jour des bâtons approuvés.

Le championnat Canadien Bantam masculin sera disputé exclusivement avec des bâtons de bois à partir de 2013.

- 1.11 Les couvre-têtes religieux qui répondent aux exigences de sécurité et de code vestimentaire de Baseball Canada sont permis.

3.03 RETOUR AU JEU

Dans les parties des championnats Pee-Wee et Bantam, tout joueur de l'équipe partant peut être substitué et peut revenir au jeu à une seule occasion durant la partie. Il/elle doit retourner à la même position dans l'alignement des frappeurs. Tout lanceur, si retiré d'une partie, peut revenir au jeu mais non à la position de lanceur. Toute autre substitution ne peut empêcher le droit de retour au jeu pour un joueur de l'alignement partant. Tout joueur de l'alignement partant revenant au jeu peut agir comme lanceur s'il/elle n'a pas été utilisé à cette position auparavant.

4.00 Début et fin de la partie

- 4.10 C'est une partie régulière quand le nombre de manches prévu pour la division Bantam est sept (7) manches.

NOTE : Voir les règlements généraux de baseball au sujet de la fin d'une partie.

6.00 Le frappeur

- 6.10 Le règlement du frappeur désigné n'est pas permis dans cette catégorie d'âge.

Règlements régissant le lancer – Division 15U (BANTAM) GARÇON ET 16U (BANTAM) FILLE (VOIR RÉFÉRENCE AU TABLEAU DES LANCEURS)

RÈGLES DE JEU POUR LA DIVISION 18U (MIDGET)

Règlements régissant le lancer – Division 18U (Midget) (VOIR RÉFÉRENCE AU TABLEAU DES LANCEURS)

Règlements régissant le lanceur pour les catégories 11U (Moustique), 13U (Pee-Wee),

15U (Bantam) garçon, 16U (Bantam) fille et 18U (Midget)

(Les parties d'exhibition, matchs de ligue, éliminatoires de ligue, tournois et championnats)

- 8.01 a) Tout joueur sur l'équipe est éligible pour lancer et il n'y a aucune restriction sur le nombre de lanceurs qui peuvent être utilisés au cours d'une même partie.
- b) Un lanceur peut lancer à deux reprises au cours d'une même journée. Si un lanceur requiert un repos suite à sa 1^{ère} présence, il ne peut pas revenir comme lanceur lors de cette même journée.
- c) Un lanceur ne peut lancer 3 journées consécutives à moins que le total de ses lancers au cours de ses deux premières journées n'exécède pas : Moustique 25, Pee-Wee 30, Bantam fille & garçon 35 et Midget / Coupe Baseball Canada / Jeux du Canada 40. Si le total de lancers accumulés par un lanceur lors du jour 1 et du jour 2 excède le seuil mentionné ci-haut pour leur division, le lanceur recevra alors au moins une journée complète de repos. Un lanceur ne peut lancer au cours de 4 journées consécutives. **Une (1) journée de repos est requise.**
- d) Les lanceurs et entraîneurs devraient suivre les lignes directrices suivantes :

11 U (Moustique)	13 U (Pee-Wee)	15 U Bantam garçon 16 U Bantam fille	18 U (Midget), (Coupe Canada) (Jeux du Canada)	Repos requis
1 . 25	1 . 30	1 . 35	1 . 40	Aucun
26 . 40	31 . 45	36 . 50	41 . 55	1 jour
41 . 55	46 . 60	51 . 65	56 . 70	2 jours
56 . 65	61 . 75	66 . 80	71 . 85	3 jours
66 . 75	76 . 85	81 . 95	86 . 105	4 jours
75	85	95	105	Maximum

- e) Le marqueur officiel fera le calcul de nombre de lancers effectués pendant la journée de calendrier et déterminera le temps de récupération requis en commençant avec le prochain jour de calendrier. Les athlètes ne doivent pas dépasser le nombre maximum de lancers pendant la journée.
- f) Une fois qu'un joueur agit comme lanceur, il ne pourra agir comme receveur pour le restant de la journée.
- g) Un lanceur pourra terminer son frappeur s'il atteint le nombre maximum de lancers pour la journée pendant qu'il affronte.
- h) Les buts sur balles intentionnels sont inclus dans le calcul des lancers
- i) Le repos nécessaire doit être défini en « jours » débutant à 12h 01 am et se terminant à 11h 59pm le jour de calendrier suivant.
- j) Si une partie s'étire au-delà de 12h 01 am, les lancers effectués seront considérés comme ayant été faits la journée précédente. Si une partie est suspendue, le point de reprise sera considéré comme une nouvelle journée.
- k) Un lanceur retiré du monticule au cours d'une partie ne pourra revenir au jeu comme lanceur pendant cette même partie et ce, même si le lanceur reste dans la partie pour jouer à une autre position.
- l) Pour toute violation en regard de la règle du contrôle des lancers, l'entraîneur-chef de l'équipe fautive sera expulsé de la partie en cours et recevra une partie additionnelle de suspension.
- m) **Le total de lancer effectué par un lanceur ambidextre est comptabilisé sans égard au bras qu'il utilise afin d'affronter un frappeur.**

RÈGLEMENTS OFFICIELS DU BASEBALL

- n) Lorsqu'une partie est arrêtée en raison de la température ou pour toute raison autre que la règle de différence de pointage, cette partie doit être poursuivie à partir du point d'arrêt. Si le lanceur « A » est le lanceur partant d'une partie et que son nombre de lancer est inférieur à la première étape, le lanceur « A » peut alors être utilisé à nouveau à titre de lanceur pour cette partie, tout en tenant compte du nombre de lancers effectués lorsque la partie fut arrêtée. Ceci s'applique pour une partie qui se poursuit lors de la même journée ou le lendemain. Par exemple, si le lanceur « A » a effectué 30 lancers au championnat 15 U (Bantam), il pourra alors effectuer un maximum de 65 lancers lors de la reprise de la partie. Si le lanceur « A » avait effectué 36 lancers lorsque la partie fut arrêtée par la pluie, il ne sera plus éligible à lancer si la partie est poursuivie le lendemain puisqu'il devra avoir sa journée de repos. Si la partie est poursuivie au cours de la même journée, il pourra alors revenir à titre de lanceur tout en gardant son compte de lancers.
- o) Le nombre de lancers est basé sur l'âge du joueur et non en fonction de la division où le joueur s'aligne.
- 8.06 (c) Le gérant ou entraîneur peut effectuer une 2^e visite au monticule lors d'une même présence au bâton dans le but de retirer son lanceur.

RENSEIGNEMENT IMPORTANT AU SUJET DU LANCEUR POUR TOUTES LES DIVISIONS MINEURES

Lorsqu'il est évident que le lanceur n'est pas admissible, ou est sur le point de le devenir, il faut que le marqueur ou tout autre officiel en avise immédiatement le gérant de l'équipe fautive de sorte qu'il puisse apporter les corrections immédiates. Lorsqu'un entraîneur fait délibérément lancer plus de lancers que ce qui est permis, l'entraîneur-chef de l'équipe fautive sera expulsé de la partie en cours et recevra une partie additionnelle de suspension.

RENSEIGNEMENT CONCERNANT L'ÉTABLISSEMENT DU DOSSIER DES RETRAITS D'UN LANCEUR

On inscrit un retrait au dossier du lanceur seulement au cours de son activité comme tel. Bien que tous les coureurs qui peuvent se trouver sur les buts au moment du retrait du lanceur puissent être inscrits au dossier de ce dernier pour déterminer la fiche des victoires et des défaites, tous les retraits desdits coureurs seront inscrits au dossier du lanceur remplaçant lorsque se produisent les retraits.

Aucun lanceur ne sera pénalisé s'il dépasse la limite des retraits dû à l'erreur d'un marqueur officiel ou si la limite était dépassée sur un double ou un triple jeu au cours du dernier retrait de ce lanceur.

NOTE : Les retraits supplémentaires que les circonstances peuvent amener dans les séries de jeu multiple ne sont pas à mettre au dossier du lanceur suivant. Les marqueurs doivent inscrire au dossier des lanceurs tous les retraits supplémentaires résultant d'un double ou d'un triple jeu.

Comité des arbitres de Baseball Canada - Interprétations de règlements / Études de cas

- 1) **Obstruction avant le 1er but.**
Situation : Sur un ballon frappé sur la ligne du champ droit et avec un coureur au 3^e but, le frappeur-coureur subit une obstruction lors de sa course vers le 1^{er} but. Le voltigeur de droite attrape la balle alors que C3 retouche son but pour marquer.
Règlement 7.06 a) : Lorsqu'un frappeur-coureur subit une obstruction avant qu'il touche le 1^{er} but, la balle est morte et les coureurs avancent sans risque d'être retiré au but qu'ils auraient atteint, au jugement de l'arbitre; s'il n'y avait pas eu d'obstruction.
Interprétation : Comme le frappeur est retiré sur un ballon et qu'il n'aurait pas atteint le 1^{er} but en étant sauf, le frappeur est déclaré retiré et le jeu continue sans référence à l'obstruction.
- 2) **Coureur volant un but sur une 4^e balle :**
Situation : Avec un coureur au 1^{er} but et un compte de 3-1 au frappeur, le coureur tente de voler le 2^e but sur le lancer et l'arbitre déclare le coureur retiré. Une 4^e balle est appelée au frappeur. Le coureur, ayant été déclaré retiré, est alors hors du but et touché à nouveau.
Interprétation : Parce que le coureur a droit au 2^e but suite à une 4^e balle et qu'il est déclaré retiré par erreur, l'arbitre demande un temps d'arrêt et place le coureur au 2^e but.
- 3) **Substitutions multiples impliquant le frappeur désigné**
Situation : Le lanceur est retiré du monticule et il joue maintenant à l'arrêt-court, le nouveau lanceur entre dans la partie à partir de l'enclos des releveurs.
Règlement 6.10 mentionne que le lanceur de la partie peut seulement être frappeur suppléant pour le frappeur désigné. *Ce qui veut dire que le nouveau lanceur devra frapper à la position qui était occupée par le frappeur désigné.*
Interprétation : Ceci est une substitution multiple et le gérant peut choisir où il veut que ses joueurs frappent. Si le gérant ne le spécifie pas, le nouveau lanceur frappera à la place occupée par le frappeur désigné.
- 4) **Obstruction avec action continue**
Situation : Buts remplis, le frappeur frappe un double et C3 et C2 marquent. C1 subit une obstruction en contournant le 3^e but et est retiré au marbre. Le frappeur, sur le lancer au marbre, tente de se rendre au 3^e but et est déclaré retiré.
Règlement 7.06 b) : Si aucun jeu n'est fait sur le coureur subissant l'obstruction, (au moment de l'obstruction) le jeu continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'actions possibles. L'arbitre doit arrêter le jeu et imposer les sanctions. Dans cette situation, C1 est déclaré sauf sur l'obstruction et le frappeur est déclaré retiré.
Interprétation : Sur une obstruction, la balle est morte lorsque le jeu est fait sur le coureur ayant subi l'obstruction. Donc, lorsque le coureur se fait retirer au marbre, le temps d'arrêt est appelé, le coureur est déclaré sauf sur l'obstruction et le frappeur retourne au 2^e but.
- 5) **Feinte irrégulière suivie d'un relais**
Situation : C1 vole le 2^e but. Le lanceur commet une feinte irrégulière en lançant au premier but. Le joueur de 1^{er} but attrape la balle et la lance au joueur d'arrêt-court qui touche le coureur qui dépasse le 2^e but en glissant.
Sanction au règlement 8.05. La balle est morte et chaque coureur avancé d'un but sans risque d'être retiré à moins que tous les coureurs n'aient avancé d'un but, dans un tel cas, le jeu se poursuivra sans référence à la feinte irrégulière.
Interprétation : Une feinte irrégulière est appelée et comme le joueur de 1^{er} but a attrapé la balle, (et non un mauvais lancer tel qu'indiqué sous le règlement approuvé de la sanction), un temps d'arrêt est appelé et le coureur se voit accordé le 2^e but.

6) Interférence du receveur avec C3 qui vole le marbre

Situation : 1 retrait avec coureurs aux 2e et 3e buts. C3 tente de voler le marbre, C2 demeure au 2e but. Le receveur interfère avec le frappeur et une fausse balle est frappée.

Règlement 6.08 c). Si le receveur interfère avec le frappeur, celui-ci se voit accordé le 1er but. Si, lors d'une telle interférence, un coureur essayant de marquer sur un vol ou amorti suicide du 3e but, la balle est morte et le coureur du 3e but marque et le frappeur se voit accordé le 1er but. Les coureurs n'essayant pas de voler ou n'étant pas forcés d'avancer, restent au but occupé au moment de l'interférence.

Règlement 7.07. Si, avec un coureur au 3e but et essayant de marquer sur un amorti suicide ou un vol de but, le receveur marche sur le marbre ou devant le marbre sans possession de la balle, ou touche le frappeur ou son bâton, le lanceur sera crédité d'une feinte irrégulière et le frappeur se verra accordé le 1^{er} but sur l'interférence. La balle est morte.

Interprétation: La feinte irrégulière est appliquée. Tous les coureurs avancent d'un but et le frappeur se voit accorder le 1^{er} but sur l'interférence du receveur.

7) Jeu / Tentative de jeu

Interprétation: Un jeu ou une tentative de jeu doivent être définis selon l'une des cinq situations suivantes:

- > Toucher ou tentative de toucher un coureur pour le retirer
- > Toucher ou tentative de toucher un but
- > Lancer d'un autre joueur défensif dans la tentative d'avoir un retrait
- > Souricière
- > Feinte irrégulière

8) Joueur entraîneur et visites au monticule

Interprétation: Un joueur entraîneur est la personne désignée par l'équipe et est reconnue selon les exigences de l'alignement.

- 1) Un joueur (ou joueur entraîneur) peut visiter un lanceur avec la permission de l'arbitre quand temps d'arrêt soit donné ou non. Ceci ne sera pas considéré comme une visite au monticule.
- 2) Un joueur entraîneur qui quitte sa position pour parler au lanceur, quand temps mort soit accordé ou non, est sujet aux mêmes règlements quand entraîneur non joueur. Donc, une visite sera créditée au lanceur.

9) Balle se logeant dans l'uniforme

Règles existantes 5.09(g), 7.05(f), 7.05(g), 7.05(h), 7.05(i)

Règles existantes 5.09(g), 7.05(f), 7.05(g), 7.05(h), 7.05(i)
Si une balle frappée ou lancée se loge par accident dans l'uniforme d'un joueur ou d'un entraîneur (ou se loge dans le masque du receveur ou autre équipement), l'arbitre demandera un temps d'arrêt. L'arbitre placera les coureurs, incluant le frappeur-coureur, selon le jugement de l'arbitre, qui viendra annuler l'action de la balle quittant l'aire de jeu. En aucun cas un retrait ne sera enregistré sur un tel jeu.

Ceci ne s'applique pas aux situations lorsqu'une balle frappée ou lancée reste emprisonnée dans le gant d'un joueur défensif. Dans un tel cas, la balle demeure en jeu. Un joueur défensif peut légalement lancer son gant avec la balle emprisonnée à l'intérieur de celui-ci. Tout joueur en possession d'un gant contenant une balle emprisonnée est considéré comme étant en possession de la balle pour les besoins de cette règle.

10) La fin de l'élan du frappeur atteint le receveur

Règle existante 6.06(c)

Si un frappeur sautance et rate la balle et selon le jugement de l'arbitre touche le receveur avec son bâton de façon non-intentionnelle lors du suivi de son élan tout en étant toujours dans le rectangle du frappeur, une prise sera appelée sans aucune interférence. Cependant, la balle sera morte et aucun coureur ne pourra alors avancer sur les buts. Si cette infraction survient dans une situation où le lanceur du receveur retire un coureur en dépit de l'infraction, le retrait est accordé sans tenir compte de l'infraction. Si l'infraction survient dans une situation où un frappeur deviendrait normalement un coureur en raison d'une prise échappée, la balle sera morte et le coureur déclaré retiré.

Cette interprétation ne s'applique pas dans une situation où un frappeur exécute une tentative d'amorti et décide de retirer son bâton sans tentative directe de toucher la balle. Cette situation n'est pas considérée comme le suivi d'un élan car le frappeur a le parfait contrôle sur le bâton. Dans le cas où le frappeur obstrue le receveur dans cette situation et qu'il n'y a pas de jeu effectué sur un coureur, un temps d'arrêt est appelé sans interférence. Ceci ne donne pas au frappeur l'opportunité de retirer son bâton de façon intentionnelle pour déranger le receveur. Si le receveur exécute une tentative de retirer un coureur au moment où le frappeur retire son bâton vers l'arrière, une interférence est appelée sur le frappeur et aucun coureur ne peut alors avancer. Si le receveur retire le coureur dans une telle situation, l'interférence est alors ignorée.

L'OFFENSIVE

11) Position du frappeur dans le rectangle du frappeur

6.03 La position réglementaire du frappeur exige qu'il ait les deux pieds à l'intérieur du rectangle du frappeur.

INTERPRÉTATION APPROUVÉE : Les lignes délimitant le rectangle du frappeur font partie du rectangle.

Aucune partie d'un pied ou de l'autre du frappeur ne doit dépasser les lignes qui délimitent le rectangle du frappeur lorsqu'il s'y installe. Il n'y a aucune sanction autre que l'arbitre doit rappeler au frappeur de s'y installer correctement.

12) Le frappeur-coureur retraite vers le marbre

7.08 (i) Après qu'il occupe un coussin de façon réglementaire, il décide de courir les buts dans l'ordre inversé dans le but de semer de la confusion parmi les joueurs en défensive ou qu'il agit de façon à ridiculiser le jeu. L'arbitre décrètera immédiatement un temps d'arrêt et déclarera le coureur retiré ;

Lorsque le frappeur-coureur est en course vers le premier but, il peut retraire vers le marbre dans le but d'éviter d'être retiré par un joueur en défensive. Une fois qu'il aura retraité de l'autre côté de l'extrémité du marbre, il sera déclaré retiré. La balle est toujours en jeu en ce qui concerne les autres coureurs.

LA DÉFENSIVE

Jeux d'appel

13) Le frappeur ne frappe pas à son tour

6.07 (b) Lorsqu'un frappeur hors d'ordre devient un coureur ou qu'il est retiré et que l'équipe en défensive en appelle à l'arbitre avant qu'un autre lanceur ne soit effectué vers le frappeur suivant de l'une ou l'autre équipe ou qu'un jeu soit exécuté ou tenté, l'arbitre devra : (1) déclarer le frappeur qui aurait dû frapper retiré ; et (2) annuler toute avance des coureurs ou tout point marqué en raison d'une balle frappée par le frappeur hors d'ordre ou en raison de la présence du frappeur hors d'ordre au premier coussin par suite d'un coup sûr, d'une erreur, d'un but sur balles, d'un frappeur atteint ou autrement.

Tout appel en raison d'un frappeur qui a frappé hors d'ordre en vertu du règlement 6.07 lorsqu'un frappeur hors d'ordre devient un coureur ou est déclaré retiré, doit être fait avant qu'un lanceur ne soit effectué à un autre frappeur d'une ou l'autre des équipes, ou qu'un jeu ne soit tenté ou exécuté.

14) La balle est en jeu

7.10 Tout coureur sera déclaré retiré, par suite d'un appel, lorsque :

- (a) Après qu'un ballon est capté, il néglige de toucher à nouveau le coussin qu'il occupait avant qu'un joueur en défensive, en possession de la balle, lui touche ou touche le coussin qu'il occupait ;
- (b) Alors que la balle est en jeu, il dépasse un coussin en courant, glissant ou plongeant et néglige de revenir immédiatement à ce but et un joueur en défensive, en possession de la balle, lui touche ou touche le coussin ;
- (c) Il dépasse en courant ou plongeant le premier coussin et néglige de revenir immédiatement et qu'un joueur en défensive en possession de la balle lui touche ou touche le coussin ;
- (d) Il omet de toucher le marbre et ne fait aucun effort pour revenir vers celui-ci et un joueur en défensive, en possession de la balle, touche le marbre.

Tout appel logé en vertu de ce règlement doit être fait avant qu'un lancer soit effectué ou qu'un jeu subséquent soit tenté ou amorcé. Si la violation du règlement survient durant un jeu qui met fin à une demi-manche, l'appel doit être logé avant que l'équipe en défensive ait quitté le terrain.

INTERPRÉTATION APPROUVÉE: (1) Aucun coureur ne peut retourner toucher à un coussin qu'il a omis de toucher si un coureur qui le suivait a marqué un point en touchant le marbre. (2) Lorsque la balle est déclarée morte, aucun coureur ne peut retourner toucher un coussin qu'il a omis de toucher ou un coussin qu'il a abandonné après qu'il ait progressé vers et touché un coussin situé au-delà du coussin qu'il a omis de toucher.

Si une balle est lancée hors ligne pendant qu'un appel est en train d'être logé, un tel geste sera interprété comme étant un jeu tenté en ce qui concerne la légalité d'un appel et aucun autre appel subséquent ne sera permis.

En ce qui concerne un appel logé, l'équipe défensive ne peut inclure que le lanceur et les joueurs d'avant-champ qui traversent les lignes de démarcation ainsi que le receveur qui quitte son poste près du marbre.

Feintes irrégulières

15) Lancer au joueur de premier but éloigné du coussin

8.05 (b) Le lanceur, tout en étant en contact avec la plaque du monticule, feint de remettre la balle au premier but et ne complète pas son relais.

Il y aura feinte irrégulière si un lanceur, tout en étant en contact avec la plaque du monticule, effectue un relais vers le joueur de premier but qui est, soit devant, soit derrière le premier coussin, et qu'il n'agit pas de façon évidente pour tenter de retirer le coureur ou la coureuse. Il n'y aura pas de feinte irrégulière, advenant que le lanceur fasse son relais directement vers le coussin, même si le joueur de premier but ne s'y trouve pas pour capter la balle. Ceci s'applique exclusivement pour une tentative au premier but, mais pas au deuxième ou au troisième coussin. Le joueur de premier but devrait être posté à au moins un pas ou à portée de bras du coureur ou de la coureuse qu'il tente de retirer.

16) Lancer au joueur de deuxième but ou d'arrêt-court éloigné du coussin.

8.05 (c) Le lanceur, tout en étant en contact avec la plaque du lanceur, néglige de faire un pas directement dans la direction d'un coussin avant d'effectuer un relais vers celui-ci;

8.05 (c) Commentaire: Le lanceur a l'obligation, lorsqu'il touche la plaque du monticule, de faire un pas directement vers un coussin avant de faire un relais vers celui-ci. Si un lanceur tourne ou pivote sur son pied qui n'est pas en contact avec la plaque sans actuellement faire un pas vers le coussin ou s'il tourne le corps et fait son relais avant de faire un pas vers le coussin, c'est une feinte irrégulière. Un lanceur doit faire un pas directement vers un coussin avant de faire un relais vers celui-ci, mais il n'a pas l'obligation de compléter son relais (sauf vers le premier but) bien qu'il ait fait un pas vers le coussin.

Il n'y a pas de feinte irrégulière si le lanceur, tentant de surprendre un coureur au deuxième but, réalise que ni le joueur de deuxième but, ni l'arrêt-court ne sont près du coussin et qu'il effectue son relais vers l'un ou l'autre. Ni l'un ou l'autre de ces joueurs en défensive n'est requis de se trouver près du coussin ou de tenter de retirer le coureur. Pourvu que le lanceur ait fait un pas vers le coussin avant d'effectuer son relais.

17) La balle atteint un oiseau ou un autre animal

2.00 EN VOL signifie une balle frappée, lancée ou relayée qui n'a pas encore touché le sol ou tout autre objet, autre qu'un joueur en défensive.

Advenant qu'une balle frappée ou lancée atteigne un oiseau en vol ou tout autre animal sur la surface de jeu, la balle sera toujours en jeu, tout comme si elle n'avait pas touché à cet animal. Donc, il est possible qu'une balle soit captée pour un retrait pourvu qu'elle n'ait jamais touché le sol, puisqu'elle est toujours en vol.

Advenant qu'une balle lancée (par un lanceur) atteigne un oiseau en vol, le lancer est annulé et le jeu reprendra selon le compte précédent du frappeur.

18) Chandelle intérieure

7.08 (f) Tout coureur est retiré lorsqu'il est touché par une balle en jeu avant que cette balle n'ait touché ou dépassé un joueur d'avant-champ. La balle est morte, aucun coureur ne peut marquer un point ou progresser, sauf le ou les coureurs qui le doivent par la force des choses.

Si un coureur ou une coureuse est touché(e) par un ballon jugé «retrait automatique à l'avant-champ», alors qu'il (elle) n'occupe pas son coussin, et le coureur (coureuse) et le frappeur sont retirés. La balle est morte et les coureurs ne peuvent avancer.

19) La balle est déviée hors-jeu

7.05 (h) Un but, si une balle lancée au frappeur ou lancée par le lanceur alors qu'il a un pied sur la plaque du lanceur, vers un coussin pour prendre un coureur en défaut, se retrouve dans les gradins ou dans un abri ou par-dessus ou à travers une clôture ou un écran. La balle est morte;

INTERPRÉTATION APPROUVÉE: Lorsqu'un mauvais lancer ou une balle passée échappe au receveur ou ricoche contre le receveur et se retrouve directement dans un abri ou dans les gradins ou dans tout secteur où la balle est morte, le ou les coureurs auront droit d'avancer d'un but. Même situation lorsqu'un lanceur, étant en contact avec la plaque du lanceur, lance la balle vers un coussin et que son relais se retrouve directement dans les gradins ou tout autre secteur où la balle est morte.

Si toutefois, la balle lancée ou relayée échappe au receveur ou à un joueur en défensive et reste dans le territoire des balles en jeu et que par la suite elle est déviée ou poussée dans un abri ou dans les gradins ou dans tout secteur où la balle est morte, les coureurs auront droit à deux buts depuis la position qu'ils occupaient au moment où le lancer ou le relais a été effectué.

20) Balle déviée intentionnellement

Si, selon le jugement d'un arbitre, un joueur en défensive ait fait dévier ou donner un coup de pied sur la balle pour qu'elle se retrouve hors-jeu, la sanction sera permettre au(x) coureur(s) d'avancer de deux buts depuis la position qu'il(s) occupai(en)t au moment de l'infraction.

Une déviation intentionnelle survient lorsque le mouvement du joueur en défensive occasionne qu'une balle se retrouve hors-jeu. Par exemple, une balle s'est arrêtée dans le territoire des balles en jeu et elle est déviée ou poussée dans le territoire des balles hors-jeu.

Si l'arbitre juge que la balle se serait retrouvée dans le territoire des balles hors-jeu bien qu'elle ait été déviée à cet endroit alors qu'un joueur tentait de la récupérer avant, la sanction sera d'un seul but à compter du moment où la balle a été lancée ou de deux buts à compter du moment où elle a été relayée.

21) Balle déviée intentionnellement par un joueur en défensive autre que le receveur

Si une balle relayée touche un joueur en défensive et se retrouve directement dans le territoire des balles hors-jeu, la sanction sera de deux buts à compter du moment où la balle a été lancée, s'il s'agit du jeu initial tenté par un joueur d'avant-champ, autrement la sanction serait de deux buts à compter du moment où la balle a été lancée.

Si un joueur est en possession d'une balle frappée ou lancée et que par la suite il la fait dévier dans le territoire des balles hors-jeu, la sanction sera de deux buts depuis la position des coureurs au moment où la balle aura été déviée ou poussée hors-jeu à l'aide de son pied.

Si un joueur est en possession d'une balle frappée ou relayée et que subséquemment cette balle lui échappe et se retrouve hors-jeu, la sanction sera de deux buts à compter du moment où la balle aura échappé au joueur.

Visites au monticule

22) Début d'une visite

8.06 La visite d'un gérant ou d'un instructeur au monticule sera considérée comme terminée dès qu'il aura quitté le cercle de 18 pieds qui entoure la plaque du monticule.

Une visite au monticule commence et se termine lorsque le gérant ou l'instructeur pénètre ou quitte le cercle de 18 pieds qui entoure la plaque du monticule.

23) Expulsion d'un lanceur

8.03 Lorsqu'un lanceur se rend à son poste en début d'une manche ou lorsqu'il se présente au monticule en relève d'un autre lanceur, il a le droit d'effectuer un maximum de huit lancers de réchauffement à son receveur et durant ce temps, le jeu est suspendu. Une ligue peut toutefois décider de réduire le nombre des lancers de réchauffement. Le temps accordé pour ces huit lancers de réchauffement ne doit pas dépasser une minute au total. Si dans un cas d'urgence, un lanceur doit s'ajuster dans le match sans avoir eu l'occasion d'effectuer des lancers de réchauffement le long des lignes, l'arbitre-en-chef lui accordera le nombre de lancers de réchauffement qu'il juge nécessaires.

Si un lanceur est expulsé durant le déroulement d'une manche, son releveur bénéficiera du temps jugé nécessaire par l'arbitre pour se réchauffer comme c'est le cas pour une substitution en raison d'une blessure.

24) Quand un lanceur retourne au monticule après avoir occupé un autre poste en défensive

8.03 Lorsqu'un lanceur se rend à son poste en début d'une manche ou lorsqu'il se présente au monticule en relève d'un autre lanceur, il a le droit d'effectuer un maximum de huit lancers de réchauffement à son receveur et durant ce temps, le jeu est suspendu. Une ligue peut toutefois décider de réduire le nombre des lancers de réchauffement. Le temps accordé pour ces huit lancers de réchauffement ne doit pas dépasser une minute au total. Si dans un cas d'urgence, un lanceur doit s'ajuster dans le match sans avoir eu l'occasion d'effectuer des lancers de réchauffement le long des lignes, l'arbitre-en-chef lui accordera le nombre de lancers de réchauffement qu'il juge nécessaires.

6.10 (b) Le joueur qui remplit le rôle de frappeur suppléant peut être utilisé en défensive et continuer d'occuper le même rang dans le rôle offensif de son équipe. Toutefois, le lanceur devra dorénavant occuper, dans la formation offensive, le rang du joueur ainsi remplacé, à moins que plus d'une substitution ne soit annoncée et le gérant doit indiquer clairement le rang de chacun des joueurs dans sa formation offensive.

Un lanceur peut être muté à une autre position en défensive une seule fois dans le déroulement d'une manche. Ceci éliminerait le rôle du frappeur de choix s'il était permis de le faire plus souvent. Lorsqu'il reprend son rôle de lanceur au cours d'une même manche, le lanceur aura droit à huit lancers de réchauffement.