

LE CONTENU CANADIEN

1. Les catégories d'âge – Baseball Canada

Pee Wee masculin	13 ans ou moins et qui n'atteint pas son 14 ^e anniversaire durant l'année courante
Pee Wee féminin	13 ans ou moins et qui n'atteint pas son 14 ^e anniversaire durant l'année courante
Bantam masculin	15 ans ou moins et qui n'atteint pas son 16 ^e anniversaire durant l'année courante
Bantam féminin	16 ans ou moins et qui n'atteint pas son 17 ^e anniversaire durant l'année courante
Coupe Baseball Canada	17 ans ou moins et qui n'atteint pas son 18 ^e anniversaire durant l'année courante <i>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.</i>
Midget masculin	18 ans ou moins et qui n'atteint pas son 19 ^e anniversaire durant l'année courante
Midget féminin	21 ans ou moins et qui n'atteint pas son 22 ^e anniversaire durant l'année courante
Jeux du Canada	17 ans ou moins et qui n'atteint pas son 18 ^e anniversaire durant l'année courante
Junior	21 ans ou moins et qui n'atteint pas son 22 ^e anniversaire durant l'année courante
Senior masculin	Catégorie d'âge ouverte
Senior féminin	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 « chaux », 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 le championnat de la division Bantam masculin, seulement les bâtons Moins 3 (moins 5 pour Bantam et Senior féminin) (différentiel longueur-poids) avec un baril d'un diamètre maximum de 2 5/8 seront permis. Le bâton doit clairement montrer la marque ORIGINALE du bâton (différentiel longueur-poids). Sinon, le bâton sera considéré comme étant illégal. La règle 6.06 (d) sera appliquée en conséquence. La règle s'applique pour les bâtons autres qu'en bois seulement. Pour les divisions Coupe Baseball Canada, Jeux du Canada, Senior masculin, Junior et Midget, seuls les bâtons de bois seront permis.
- 1.11** Tous les uniformes doivent avoir le numéro sur le dos 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. PÉNALITÉ : 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, quand 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 de division Midget, divisions Senior et Junior 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 :

RÈGLEMENTS OFFICIELS DU BASEBALL

- a) la distance entre tous les buts sera soixante (60) pieds;
- b) la distance entre le marbre et le bord avant de la plaque du lanceur sera de quarante-quatre (44) pieds;
- c) 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;
- d) 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.
- e) 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;
- f) 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;
- g) 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 (32) pouces de long, ni plus de 2 pouces ¼ 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.

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.

4.00 Début et fin d'une partie

- 4.10 Le nombre de manches prévu pour la division Moustique est de six (6).
VEUILLEZ NOTER : voir les règlements généraux au sujet de la fin d'une partie.

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 le départ des buts, dans la division Moustique

- 7.00 a) 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 sauf au but sans être retiré, 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'avis 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.

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 but 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 lanceur

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

Baseball Canada recommande ce qui suit pour la division Moustique :

VOIR RÉFÉRENCE AU TABLEAU DES LANCEURS

RÈGLES DE JEU POUR LA DIVISION PEE WEE

(Pour les joueurs de 13 ans ou moins qui n'atteignent pas leur 14^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-dix (70) pieds;
 - la distance entre le marbre et le bord avant de la plaque du lanceur sera de quarante-huit (48) pieds;
 - 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;
 - le rectangle de l'instructeur aura 8 pieds sur 12 et sera à une distance d'au moins 10 pieds des lignes de jeu;
 - 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).

1.11 CHAUSSURES

Dans les parties des championnats Pee-Wee et Bantam, tout joueur de l'alignement 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.

3.03 RETOUR AU JEU

Dans les parties des championnats Pee-Wee et Bantam, tout joueur de l'alignement 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 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

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

VOIR RÉFÉRENCE AU TABLEAU DES LANCEURS

RÈGLES DE JEU POUR LA DIVISION BANTAM MASCULIN ET FÉMININ

(Pour les joueurs masculins de 15 ans ou moins qui n'atteignent pas leur 16^e anniversaire durant l'année courante)
(Pour les joueuses féminines de 16 ans ou moins qui n'atteignent pas leur 17^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 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'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;
 - Les rectangles des instructeurs seront de 8 pieds sur 12 et seront à une distance d'au moins 10 pieds des lignes de jeu.
 - L'arrêt 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).

3.03 RETOUR AU JEU

Dans les parties des championnats Pee-Wee et Bantam, tout joueur de l'alignement 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 lanceur

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

VOIR RÉFÉRENCE AU TABLEAU DES LANCEURS

RÈGLES DE JEU POUR LA DIVISION MIDGET

(Pour les joueurs de 18 ans ou moins qui n'atteignent pas leur 19^e anniversaire durant l'année courante)

Règlements régissant le lanceur

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

RÈGLEMENTS OFFICIELS DU BASEBALL

VOIR RÉFÉRENCE AU TABLEAU DES LANCEURS

Règlements régissant le lanceur pour les catégories Moustique, Pee-Wee, Bantam (masculin et féminin) et 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 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
- d) **Les lanceurs et entraîneurs devraient suivre les lignes directrices suivantes :**
- | Moustique
(9-11) | Pee-Wee
(12-13) | Bantam garçons/filles
(14-15) | Midget
(16-18) | 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 l'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.
- 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.

RENGEMENT IMPORTANT AU SUJET DU LANCEUR POUR TOUTES LES DIVISIONS MINEURES

L'infraction à tout règlement du lanceur peut avoir pour résultat le forfait de la partie au cours de laquelle s'est produit le manquement au règlement. 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 immédiatement.

RENGEMENT 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 si 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 3e 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 1er 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 1er but en étant saisi, le frappeur est déclaré retiré et le jeu continue sans référence à l'obstruction.

- 2) **Coureur volant un but sur une 4e balle :**
Situation : Avec un coureur au 1er but et un compte de 3-1 au frappeur, le coureur tente de voler le 2e 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 2e but suite à une 4e 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'inclos des receveurs.

RÈGLEMENTS OFFICIELS DU BASEBALL

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: Bats remplis, le frappeur frappe un double et C3 et C2 marquent. C1 subit une obstruction en contournant le 3e 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 2e but.

5) Feinte irrégulière suivie d'un relais

Situation: C1 vole le 2e but. Le lanceur comme 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 2e but en glissant.

Sanction au règlement 8.05. La balle est morte et chaque coureur avance d'un but sans risque d'être retiré à moins que tous les coureurs n'aient avancé d'un moins 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 1er 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 accordé 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'équivalence.

- 1) Un joueur (ou joueur entraîneur) peut visiter un lanceur avec la permission de l'arbitre qu'un 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, qu'un temps mort soit accordé ou non, est sujet aux mêmes règlements qu'un 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)

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 s'élanche 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 3e 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.