

# Règlements officiels du baseball

(Traduction officielle du Sporting News)

## 1.01 - Description

Le Baseball est un jeu entre deux équipes composées chacune de neuf joueurs sous la direction d'un gérant. Il est disputé sur un terrain clos selon les présentes règles de jeu et sous la juridiction d'un ou plusieurs arbitres.

## 1.02 - But du jeu

Chaque équipe a pour but de gagner le match en marquant plus de points que son adversaire.

## 1.03 - Le gagnant

L'équipe gagnante est celle qui en conformité des présentes règles de jeu, marque le plus grand nombre de points durant un match réglementaire.

## 1.04 - Le terrain

**LE TERRAIN.** Le terrain doit être tracé en suivant les instructions données ci-dessous avec l'aide des diagrammes 1, 2 et 3 des pages suivantes. [Voir également 1.06 et le diagramme 1.]

Le champ intérieur est un carré de 90 pieds de côté. Le champ extérieur est la surface comprise entre les deux lignes de jeu qui sont les prolongements de deux côtés du carré comme indiqué au diagramme 1. La distance séparant le marbre de la clôture ou estrade la plus proche, ou de tout autre obstacle sur le terrain, doit être de 250 pieds au minimum. Il est préférable que les lignes de jeu mesurent 320 pieds ou plus et que le centre du champ soit à au moins 400 pieds du marbre. Le champ intérieur doit être aménagé de façon à ce que les lignes des buts et le marbre soient au même niveau. La plaque du lanceur doit être à 10 pouces au-dessus du niveau du marbre. Le degré de dénivellation, depuis un point situé à 6 pouces devant la plaque du lanceur jusqu'à un point situé 6 pieds plus loin, en direction du marbre doit être uniforme et de 1 pouce pour 1 pied. Les champs intérieur et extérieur y compris les lignes de démarcation constituent le territoire des bonnes balles. Toute autre surface constitue le territoire des fausses balles.

Il est préférable que la ligne imaginaire du marbre au deuxième but en passant par la plaque du lanceur soit orientée de l'Est vers le nord-est.

Il est recommandé que la distance entre le marbre et l'écran arrière de même qu'entre les lignes de démarcation et la plus proche clôture ou estrade ou tout autre obstacle situé hors-ligne soit au moins 60 pieds. Voir le diagramme 1.

Après avoir choisi l'emplacement du marbre, mesurer à l'aide d'un ruban métallique dans la direction choisie une distance de 127 pieds 3 pouces  $\frac{3}{8}$  pour déterminer l'emplacement du deuxième but. Du marbre, mesurer 90 pieds en direction du premier but; du deuxième but, mesurer 90 pieds en direction du premier but; l'intersection de ces lignes marque l'emplacement du premier but. Du marbre, mesurer 90 pieds en direction du troisième but; du deuxième but, mesurer 90 pieds en direction du troisième but; l'intersection de ces lignes marque l'emplacement du troisième but. La distance entre le premier but et le troisième but est de 127 pieds 3 pouces  $\frac{3}{8}$ . Toutes les mesures à partir du marbre doivent se faire du point où les lignes du premier et du troisième but se rencontrent.

Les rectangles du receveur, des frappeurs et des instructeurs, le corridor de trois pieds sur la ligne du premier but ainsi que les cercles d'attente des frappeurs doivent être tracés en suivant les indications des diagrammes 1 et 2.

Les lignes de démarcation et toutes les autres lignes de jeu indiquées sur les diagrammes par des lignes noires continues doivent être tracées soit à la chaux inerte, soit à la craie ou avec toute autre matière blanche.

Les lignes de gazon et les dimensions indiquées sur les diagrammes sont celles qui sont utilisées sur nombre de terrains mais elles ne sont pas obligatoires, chaque équipe pouvant déterminer la dimension et la forme des espaces gazonnés et en terre battue de son terrain de jeu.

REMARQUE: (a) Tout terrain construit par un club professionnel après le 1er juin 1958 devra mesurer un minimum de 325 pieds entre le marbre et la plus proche clôture ou estrade ou le plus proche obstacle à la ligne de démarcation de droite ou de gauche et une distance minimum de 400 pieds du marbre à la clôture du champ centre.

(b) À compter du 1er juin 1958, aucun terrain de jeu existant ne pourra être modifié de façon à ne plus rencontrer les spécifications minima de distances explicitées dans la remarque (a) ci-haut.

#### 1.05 - Le marbre

Le marbre est fabriqué d'une plaque de caoutchouc blanchi à cinq côtés. Cette plaque formera un carré de 17 pouces de côté dont on enlève deux coins de façon à ce que l'un des côtés mesure 17 pouces, les deux côtés adjacents mesurent 8,5 pouces et les deux côtés qui demeurent mesurent 12 pouces et placés dans un angle tel qu'ils forment une pointe. Il est fixé dans le sol, la pointe vis-à-vis le point de rencontre des

lignes des premier et troisième buts, le côté de 17 pouces faisant face à la plaque du lanceur et les deux côtés de 12 pouces dirigés l'un vers le premier but, l'autre vers le troisième but. Les rebords supérieurs du marbre seront biseautés et la plaque sera fixée dans le sol, de niveau avec la surface du terrain. (Voir le dessin D au diagramme 2.)

#### 1.06 - Les buts

Les premier, deuxième et troisième buts sont marqués par un sac en grosse toile blanche solidement fixé au sol tel qu'indiqué au diagramme 2. Les sacs des premier et troisième buts doivent se trouver entièrement à l'intérieur du champ intérieur. Le sac du deuxième but doit être centré sur le deuxième but. Les sacs des buts doivent être des carrés de 15 pouces de côté, d'une épaisseur de 3 à 5 pouces et être bourrés d'un matériau souple.

#### 1.07 - La plaque du lanceur

La plaque du lanceur est un rectangle de caoutchouc blanchi mesurant 24 pouces par 6 pouces. Elle est fixée dans le sol tel que démontré aux diagrammes 1 et 2 de façon à ce qu'une distance de 60 pieds 6 pouces soit laissée entre la plaque du lanceur et la pointe arrière du marbre.

#### 1.08 - Les bancs des joueurs

Le club receveur devra fournir les bancs des joueurs, un pour le club visiteur et un pour lui-même. Ces bancs seront placés à une distance minimum de 25 pieds des lignes de démarcation. Ils devront être couverts et fermés aux extrémités et à l'arrière.

#### 1.09 - La balle

La balle est une sphère formée par un fil enroulé autour d'une petite boule de liège, de caoutchouc ou autre matériau semblable, recouverte de deux bandes blanches de peau de cheval ou de vache solidement cousues ensemble. La balle doit peser au moins 5 onces et pas plus de 5,25 onces et mesurer au moins 9 pouces et pas plus de 9,25 pouces de circonférence.

#### 1.10 - Le bâton

(a) Le bâton doit être rond et lisse, avoir un diamètre maximum de 2,75 pouces à son point le plus épais et avoir une longueur maximale de 42 pouces. Le bâton doit être fait d'une seule pièce de bois.

REMARQUE: Aucun bâton contre-plaqué ou expérimental ne pourra être utilisé au cours d'un match professionnel, qu'il s'agisse d'un match régulier ou d'exhibition, à moins que le fabricant n'ait d'abord obtenu l'approbation de son concept et de ses méthodes de fabrication auprès du Comité des règles de jeu.

(b) Bâtons ayant une cavité. Il est permis d'utiliser un bâton dont le bout présente une cavité à condition que cette cavité ait une profondeur maximale de un pouce et mesure au moins un pouce et pas plus de deux pouces de diamètre. Cette cavité doit être de forme arrondie et ne doit contenir aucune substance étrangère.

(c) À partir de l'extrémité d'où le bâton est tenu et pour une distance maximale de 18 pouces, le bâton peut être recouvert ou traité avec un matériau ou une substance en améliorant la prise. Toute infraction à cette règle exigera le retrait du bâton pour le match en cours. [5.09 (d); 6.06 (d)]

REMARQUE: Si un arbitre découvre qu'un bâton n'est pas conforme aux conditions stipulées au paragraphe (c), que ce soit au moment de ou après l'utilisation d'un tel bâton au cours du match, une telle utilisation ne pourra être utilisée pour déclarer le frappeur retiré ou expulsé du match.

(d) Aucun bâton de couleur ne peut être utilisé durant un match professionnel sans avoir obtenu l'approbation du Comité des règles de jeu.

#### 1.11 - L'uniforme

(a) (1) Tous les joueurs d'une équipe doivent revêtir des uniformes identiques en couleur, coupe et style et ces uniformes devront être numérotés dans le dos avec des chiffres d'au moins six pouces de haut.

(2) Toute partie visible du maillot de corps doit être d'une couleur unie, cette couleur devant être la même pour tous les joueurs d'une équipe. Tout joueur autre que le lanceur peut porter des numéros, lettres ou insignes sur les manches de son maillot de corps.

(3) Aucun joueur dont l'uniforme n'est pas identique à ceux de ses coéquipiers ne sera autorisé à participer à un match.

(b) Une ligue peut stipuler que:

(1) chaque équipe revête en tout temps un uniforme unique et distinctif ou,

(2) chaque équipe possède deux jeux d'uniformes, un blanc pour les matchs locaux et un de couleur différente pour les matchs à l'extérieur.

(c) (1) La longueur des manches peut varier d'un joueur à l'autre mais les deux manches du gilet de chaque joueur doivent être approximativement de la même longueur.

(2) Nul joueur ne peut avoir des manches en lambeaux, effrangées ou déchirées.

(d) Nul joueur ne peut attacher à son uniforme des bandes adhésives ou autre matériel d'une couleur différente de celle de son uniforme.

(e) Aucune partie de l'uniforme ne doit porter un dessin qui rappelle ou suggère la forme d'une balle de baseball.

(f) Les boutons de verre et le métal poli sont prohibés sur l'uniforme.

(g) Nul joueur ne peut ajouter quelque pièce que ce soit aux talons ou au devant de ses chaussures autres que les pièces construites spécifiquement pour un tel usage. Les chaussures portant des crampons en pointe, similaires aux crampons de golf ou de piste et pelouse ne sont pas permises.

(h) Aucune partie de l'uniforme ne doit porter de pièces ou motifs reliés à une quelconque publicité commerciale.

(i) Une ligue peut exiger que le nom de famille de chaque joueur apparaisse au dos de l'uniforme. L'inscription de tout nom autre que le nom de famille du joueur doit recevoir l'approbation du président de la ligue. Lorsqu'une ligue adopte cette règle, chaque uniforme doit inclure le nom de famille du joueur.

#### 1.12 - Le gant de receveur

Un receveur peut utiliser une mitaine de cuir pourvu que cette mitaine ne mesure pas plus de trente-huit pouces de circonférence ou quinze pouces et demi du haut au bas de la mitaine. Ces mesures maximales incluent tout laçage, bande de cuir ou rebord attaché au bord extérieur de la mitaine. L'espace entre le pouce et l'index ne pourra mesurer plus de six pouces à la partie supérieure et plus de quatre pouces au point de l'articulation du pouce et de l'index. Le panier ne peut excéder sept pouces de largeur au sommet et six pouces du sommet à la base de l'articulation du pouce et de l'index. Le panier peut être un treillis en lacet ou un lacet passé dans le gant ou encore un morceau de cuir placé au milieu de la paume, attaché à la mitaine par un lacet et construit de façon à ne pas dépasser les dimensions maxima données ci-dessus.

#### 1.13 - Le gant de premier but

Le joueur de premier but peut utiliser un gant ou une mitaine de cuir dont la longueur du haut au bas ne peut excéder douze pouces et dont la largeur de la base de l'articulation à l'extérieur de la paume ne peut excéder huit pouces. L'espace entre le pouce et les autres doigts ne peut excéder quatre pouces au sommet et trois pouces et demi à la base de l'articulation. La mitaine doit être fabriquée de façon à ce que cette distance soit permanente et ne puisse être modifiée, éloignée ou étendue par l'utilisation de matériaux ou procédés divers. Le panier de la mitaine ne peut dépasser cinq pouces du sommet à la base de l'articulation du pouce. Le panier peut être un treillis en lacet ou encore un morceau de cuir placé au milieu de la paume, attaché à la mitaine par un lacet et construit de façon à ne pas dépasser les dimensions maximales données ci-dessus. Le panier ne peut être construit ou approfondi de façon à constituer une sorte de piège ou trappe. Le poids du gant n'est pas réglementé.

#### 1.14 - Le gant

Tous les joueurs autres que le premier but et le receveur, peuvent porter et utiliser un gant de cuir. Les dimensions du gant seront prises sur la face avant ou côté du gant qui reçoit la balle. On placera l'appareil de mesure en contact avec la surface de l'objet ou de la portion spécifique à mesurer et il devra en suivre tous les contours. Le gant ne pourra dépasser 12 pouces à partir de l'extrémité de n'importe lequel des quatre doigts jusqu'au bord de la partie inférieure du gant en passant par la paume. Le gant ne pourra mesurer plus de 7,75 pouces de large à partir de la couture intérieure de l'index, le long de la base des autres doigts et jusqu'à la partie extérieure du petit doigt du gant. L'espace compris entre le pouce et l'index appelé "panier" peut être rempli par un laçage ou une palme en cuir. Cette palme peut être faite de deux morceaux de cuir recouvrant entièrement cette région de la main, ou elle peut être faite d'une série de filets de cuir, une série de plaques de cuir enroulées ou d'une série de lacets. Le panier du gant ne peut être construit de laçage enroulé ou enveloppé de façon à constituer une sorte de piège ou trappe. Lorsque la palme est faite pour couvrir la région entière du panier, elle peut être faite de façon à demeurer souple. Lorsqu'elle est faite en sections, ces dernières doivent être maintenues ensemble. Il ne faut pas que ces sections permettent que se forme une poche par suite de la courbure des bords des sections. La palme sera construite de façon à contrôler l'ouverture du "panier". Cette ouverture ne pourra dépasser 4,5 pouces au sommet et 3,5 pouces de large à la base, ni avoir plus de 5,75 pouces de profondeur. L'ouverture du "panier" ne pourra dépasser 4,5 pouces à n'importe quel point au-dessous du sommet. La palme sera fixée de chaque côté du "panier" ainsi qu'au sommet et à son extrémité inférieure. La fixation se fera au moyen de lacets en cuir. S'ils se détendent ou se défont, il faudra les ramener à la condition voulue. Le poids du gant n'est pas réglementé.

#### 1.15 - Le gant de lanceur

(a) Le gant du lanceur incluant les coutures, les lacets et le panier doit être de couleur unie. Le gant du lanceur ne peut être blanc ou gris.

(b) Nul lanceur ne peut attacher à son gant quelque matériau de couleur différente que ce soit.

#### 1.16 - Les casques protecteurs

Toute ligue professionnelle doit adopter les règles suivantes relatives à l'utilisation et au port de casques protecteurs:

(a) Tous les joueurs doivent porter un casque protecteur quelconque au cours de leur présence au bâton.

(b) Tous les joueurs des ligues de l'Association nationale doivent porter un casque protecteur à double oreillette au cours de leur présence au bâton.

(c) Tous les joueurs accédant aux Ligues Majeures à compter de la saison 1983 ou par la suite doivent porter un casque protecteur muni d'au moins une oreillette (ou au choix du joueur, un casque protecteur à double oreillette) à l'exception des joueurs ayant accédé aux ligues majeures au cours de la saison 1982 et qui ont avisé la Ligue de leur intention de se désister de cette règle.

(d) Tous les receveurs devront porter un casque protecteur de receveur lorsqu'ils occupent leur position.

(e) Tous les préposés (préposées) aux bâtons et aux balles devront porter un casque protecteur lorsqu'ils sont en fonction.

Lorsque l'arbitre note une infraction à l'une de ces règles, il doit voir à corriger la situation. Lorsque de l'avis de l'arbitre, l'infraction n'est pas corrigée dans un délai raisonnable, l'arbitre devra expulser le fautif du match. D'autres sanctions pourront être imposées à un tel fautif.

#### 1.17 - Responsabilité des manufacturiers d'équipement

L'équipement de jeu ne doit pas arborer de forme indue de commercialisation du produit. Par équipement de jeu, on entend de façon non-restrictive les buts, la plaque du lanceur, les balles, les bâtons, les uniformes, les mitaines de receveur et de premier but, les gants ainsi que les casques protecteurs. La désignation manufacturière de ces équipements doit être de bon goût en ce qui a trait aux dimensions et au contenu de l'écusson ou du nom de l'équipement. Les conditions énoncées à cette règle ne s'appliquent qu'aux ligues professionnelles.

REMARQUE: Les manufacturiers qui prévoient des innovations en matière d'équipement pour les ligues professionnelles devraient présenter ces innovations au Comité des règles de jeu avant d'en commencer la production.

Article 2: Définition des termes

## ABRI DES JOUEURS

Voir banc des joueurs.

## APPEL

Un APPEL est un geste d'un joueur défensif réclamant que l'arbitre reconnaisse une infraction commise par l'équipe offensive. [6.07; 7.10.]

## ARRÊT

Arrêt régulier et momentané du jeu par l'arbitre pendant lequel la balle est morte.

## ATTRAPÉ

Geste par lequel un joueur défensif prend possession d'une balle en vol avec ses mains, sa mitaine ou son gant, pourvu qu'il ne se serve pas de sa casquette, de son protecteur ou de toute autre partie de son uniforme en prenant possession de cette balle. Cependant on ne considère pas la balle comme attrapée si, au moment même ou immédiatement après le contact avec la balle, un joueur vient en collision avec un autre joueur, avec un mur ou s'il trébuche et, résultant de cette collision ou chute, il échappe la balle. Ce n'est pas un attrapé si un joueur défensif touche une balle frappée en ballon qui ensuite ricoche sur un joueur offensif ou un arbitre pour enfin être captée par un autre joueur défensif. Si un joueur défensif a complété l'attrapé et qu'il échappe la balle au moment où il la relaie, on doit considérer la balle attrapée. Pour établir la validité d'un attrapé, le joueur défensif doit tenir la balle assez longtemps pour prouver qu'il la contrôle et que le relais de balle est volontaire et intentionnel. [6.05 (a).]

Un attrapé est régulier si la balle est finalement en possession d'un joueur défensif quelconque même s'il la jongle ou se trouve en possession d'un autre joueur défensif avant qu'elle ne touche le sol. Les coureurs peuvent quitter leur but dès le moment où le premier joueur touche la balle. Un joueur défensif peut étendre le bras au-dessus d'une clôture, barricade, corde ou de toute autre démarcation pour attraper la balle. Il peut sauter sur une palissade ou un bâche qui peut se trouver dans le territoire des fausses balles. On ne décrète aucune interférence quand un joueur défensif étend le bras par

dessus une clôture, une barricade, une corde ou dans les gradins pour attraper une balle. Il le fait à ses propres risques.

Lorsque dans une tentative d'attraper la balle au bord de l'abri des joueurs, le joueur défensif est supporté par un ou des joueurs de l'une ou l'autre des équipes dans le but de prévenir une chute apparente, l'attrapé sera accordé s'il est réussi. [3.16; 7.04 (c); 7.11.]

## AU JEU

Ordre de l'arbitre de commencer le match ou de le continuer après un arrêt du jeu.

## BALLE

Un lancer qui ne passe pas dans la zone des prises en vol et que le frappeur ne tente pas de le frapper.

Lorsqu'un lancer touche le sol et rebondit à travers la zone des prises, c'est une "balle". Si un tel lancer touche le frappeur, ce dernier se verra accorder le premier but. Si le frappeur s'élance sur un tel lancer après un compte de deux prises, la balle ne peut être considérée attrapée aux fins des règles 6.05 (c) et 6.09 (b). Si le frappeur frappe un tel lancer, le résultat sera le même que s'il l'avait frappé en vol.

## BALLE AU JEU

Toute balle au jeu.

## BALLE MORTE

Une balle est morte ou hors-jeu lorsque le jeu est arrêté régulièrement et temporairement. [3.10; 3.12; 5.02; 7.09]

## BALLON ou CHANDELLE

Balle frappée qui monte haut dans les airs.

## BANC DES JOUEURS ou ABRI

Endroit réservé aux joueurs, substituts, instructeurs, gérants et autres membres en uniforme d'une équipe quand ils ne participent pas au jeu proprement dit. [7.04; 7.08 (a)(i); 7.11]

## BATTERIE

Terme par lequel on désigne le lanceur et le receveur.

## BOÎTE (RECTANGLE) DU FRAPPEUR

Territoire déterminé dans lequel un frappeur doit se tenir pendant sa présence au bâton.

## BOÎTE (RECTANGLE) DU RECEVEUR

Territoire déterminé dans lequel le receveur doit se tenir jusqu'au moment où la balle quitte la main du lanceur. [Diagramme 2; 4.03 (a).]

## BONNE BALLE

Une balle frappée qui, entre le marbre et le premier but ou le marbre et le troisième but, s'arrête au sol dans le territoire des bonnes balles; en bondissant vers le champ extérieur au-delà du premier ou du troisième but, se trouve sur ou au-dessus du territoire des bonnes balles; touche le premier, le deuxième ou le troisième but; touche d'abord le territoire des bonnes balles sur ou au-delà du premier ou du troisième but; au sol ou en vol mais dans le territoire des bonnes balles, touche un arbitre ou un joueur; ou encore, quitte le terrain de jeu en vol dans le territoire des bonnes balles.

Une balle en vol est jugée selon la position relative de la balle avec la ligne de démarcation incluant le poteau de démarcation et non sur le fait que le joueur puisse se trouver en territoire des bonnes ou des fausses balles au moment où il touche à cette balle.

Si un ballon tombe au sol dans le champ intérieur entre le marbre et le premier but ou entre le marbre et le troisième but et rebondit ensuite dans le territoire des fausses balles sans toucher un joueur quelconque ou un arbitre et avant de passer le premier ou le troisième but, c'est une fausse balle. Si la balle s'arrête dans le territoire des fausses balles ou si un joueur la touche pendant qu'elle se trouve dans le territoire des fausses balles, c'est une fausse balle. Si un ballon tombe sur ou au-delà du premier ou du troisième but puis rebondit dans le territoire des fausses balles, c'est une bonne balle.

De plus en plus, les équipes érigent de hauts poteaux sur les lignes de démarcation en y ajoutant un filet métallique s'étendant dans le territoire des bonnes balles permettant ainsi aux arbitres de mieux juger les bonnes et fausses balles.

## BUT

Un des quatre objectifs qu'un joueur doit toucher dans l'ordre pour marquer un point. Habituellement le terme désigne les sacs et la plaque de caoutchouc qui servent à marquer les objectifs.

## BUT SUR BALLE

Un but sur balles survient lorsque l'arbitre accorde le premier but à un frappeur qui, au cours de sa présence au bâton, a reçu quatre lancers hors de la zone des prises.

## CHANDELLE INTÉRIEURE

Un ballon ou une chandelle - non un coup retenu ou une flèche - frappé en territoire régulier pouvant être attrapé sans effort extraordinaire par un joueur d'intérieur alors que le premier et le deuxième buts ou le premier, deuxième et troisième buts sont occupés avec moins de deux retraits. Le lanceur, le receveur et tout voltigeur qui se place dans le champ intérieur au cours d'un tel jeu sera considéré un joueur d'intérieur dans l'application de cette règle.

Lorsqu'il semble apparent qu'une balle frappée sera une chandelle intérieure, l'arbitre doit immédiatement crier "chandelle intérieure" au bénéfice des coureurs. Si la balle est frappée près des lignes de démarcation, l'arbitre doit crier "chandelle intérieure si bonne balle".

La balle est au jeu et les coureurs peuvent avancer au risque de voir la balle attrapée ou retoucher le but et avancer après que la balle soit touchée comme s'il s'agissait d'un ballon ordinaire. Si la balle frappée devient une fausse balle, elle est traitée comme telle.

Si une chandelle annoncée "chandelle intérieure" tombe au sol sans être touchée et rebondit dans le territoire des fausses balles avant de passer le premier ou le troisième but, c'est une fausse balle. Inversement, si la balle tombe d'abord dans le territoire des fausses balles sans être touchée et rebondit dans le territoire des bonnes balles avant de passer le premier ou le troisième but, c'est une chandelle intérieure.

Pour appliquer cette règle, l'arbitre doit décider si la balle peut être attrapée relativement facilement par un joueur de champ intérieur et non pas se fier à des limites arbitraires comme le gazon ou des lignes tracées sur le terrain. L'arbitre doit également

appliquer cette règle même si la balle est attrapée par un voltigeur s'il juge qu'un joueur de champ intérieur aurait pu également et facilement attraper cette balle. La chandelle intérieure ne peut aucunement être considérée comme un jeu d'appel. C'est le jugement de l'arbitre qui doit prévaloir dans l'application de cette règle et sa décision devrait être connue immédiatement.

Lorsque l'arbitre déclare une chandelle intérieure, les coureurs peuvent avancer à leurs propres risques. Si une chandelle intérieure est intentionnellement échappée par un joueur d'intérieur, la balle demeure au jeu contrairement aux stipulations de la règle 6.05 (l). La règle de la chandelle intérieure a préséance. [6.05 (e); 7.08 (f).]

## CHOIX DU JOUEUR DE CHAMP ou JEU OPTIONNEL

Geste d'un joueur défensif qui manie une balle frappée au sol et qui, au lieu de relayer au premier but pour retirer le frappeur-coureur, la relaie à un autre but pour tenter de retirer un coureur précédent. L'expression est également utilisée par les marqueurs pour:

(a) enregistrer l'avance du frappeur-coureur d'un ou plusieurs buts supplémentaires suite à un coup sûr lorsqu'un joueur défensif tente de retirer un coureur précédent après avoir saisi la balle;

(b) enregistrer l'avance d'un coureur d'une façon autre que par un but volé ou une erreur alors qu'un joueur défensif tente de retirer un autre coureur; et

(c) enregistrer l'avance d'un coureur effectuée seulement à cause de l'indifférence de l'équipe défensive, e. g., but volé sans opposition.

## CLUB

Personne ou groupe de personnes chargées du recrutement du personnel de l'équipe, de fournir le terrain et les facilités attenantes et qui représentent l'équipe auprès de la ligue.

## CLUB RECEVEUR

Club sur le terrain duquel le match est disputé. Si le match est disputé sur un terrain neutre, l'équipe receveur est désignée par accord mutuel.

## COUP RETENU

Balle frappée sans élan, le bâton rencontrant intentionnellement la balle et l'envoyant lentement dans le champ intérieur.

## COUREUR

Joueur offensif qui avance vers un but, qui est sur un but ou qui retourne vers un but.

## DÉCISION

Résultat d'un jugement de l'arbitre.

## DÉFENSIF ou DÉFENSIVE

Joueur ou équipe au champ.

## DOUBLE-JEU

Jeu au cours duquel l'équipe défensive retire deux joueurs offensifs lors d'une même séquence de jeu pourvu qu'il n'y ait aucune erreur entre les retraits.

(a) Un double-jeu forcé est un jeu continu dont les deux retraits sont des jeux forcés.

(b) Un double-jeu renversé est un jeu au cours duquel le premier retrait est un jeu forcé et le deuxième retrait est effectué sur un joueur qui n'est plus forcé d'avancer par suite du premier retrait. Exemple de double-jeu renversé: Un coureur au premier but, un retrait. Le frappeur cogne un roulant au joueur de premier but qui après avoir touché à son but pour le retrait du frappeur-coureur relaie la balle au joueur de deuxième but ou d'arrêt-court pour le deuxième retrait où le coureur doit être touché.

Un autre exemple: Les buts sont remplis, aucun retrait. La balle est frappée au sol au joueur de troisième but qui touche à son but pour le premier retrait et qui relaie ensuite au receveur pour le deuxième retrait où le coureur doit être touché.

## EN DANGER

Ce terme signifie que la balle demeure au jeu et qu'un joueur offensif peut être retiré.

## EN VOL

Une balle frappée, lancée ou relayée qui n'a pas encore touché le sol ou tout objet autre qu'un joueur défensif.

## FAUSSE BALLE

Une balle frappée qui s'arrête en territoire des fausses balles entre le marbre et le premier but ou entre le marbre et le troisième but; au-delà du premier ou du troisième but, rebondit sur ou au-dessus du territoire des fausses balles; tombe d'abord en territoire des fausses balles au-delà du premier ou du troisième but; ou encore, alors qu'elle est en territoire des fausses balles ou au-dessus de celui-ci, touche un arbitre, un joueur ou tout objet étranger au terrain naturel. [6.05 (d),(h).]

Une balle en vol est jugée selon la position relative de la balle avec la ligne de démarcation incluant le poteau de démarcation et non sur le fait que le joueur puisse se trouver en territoire des bonnes ou fausses balles au moment où il touche à cette balle.

Une balle frappée qui touche la plaque du lanceur et qui sans toucher un joueur défensif rebondit dans le territoire des fausses balles entre le marbre et le premier but ou le marbre et le troisième but est une fausse balle.

## FEINTE IRRÉGULIERE

Action irrégulière commise par le lanceur lorsqu'un ou plusieurs coureurs sont sur les buts donnant ainsi le droit à tous les coureurs d'avancer d'un but. [4.03 (a); 8.05.]

## FLÈCHE

Balle frappée qui se rend rapidement et directement du bâton à un joueur défensif sans toucher le sol.

## FRAPPEUR

Joueur offensif qui prend sa position dans le rectangle du frappeur.

## FRAPPEUR-COUREUR

Joueur offensif qui vient de terminer sa présence au bâton et qui est appelé ainsi jusqu'au moment où il est retiré ou jusqu'au moment où le jeu au cours duquel il est devenu coureur soit complété.

## GÉRANT

La personne désignée par l'équipe à titre de responsable des gestes de l'équipe sur le terrain et aux fins de représentation auprès de l'arbitre et de l'équipe adverse. Un joueur peut être gérant.

(a) Le club doit désigner son gérant au président de la ligue ou à l'arbitre en chef au moins trente minutes avant l'heure fixée pour le début du match.

(b) Le gérant peut aviser l'arbitre qu'il a délégué certaines responsabilités prévues par ces règles de jeu à un instructeur ou un joueur et les actes du délégué seront considérés comme officiels. Le gérant est toujours responsable de la conduite des membres de l'équipe, de l'observation des règles de jeu et le respect des arbitres.

(c) Si un gérant quitte le terrain, il doit désigner un joueur ou un instructeur pour le remplacer et tout remplaçant ainsi désigné a les mêmes devoirs, privilèges et responsabilités que le gérant. Si le gérant néglige ou refuse de désigner son substitut avant de quitter le terrain, l'arbitre en chef devra désigner un membre de l'équipe à titre de gérant substitut.

## GLISSER PAR-DESSUS UN BUT

Sauf lorsqu'il s'agit d'avancer du marbre au premier but, glisser par-dessus un but décrit l'action d'un joueur offensif qui glisse vers un but à une telle allure qu'il le dépasse et perd contact avec le but.

## INSTRUCTEUR

Il s'agit d'un membre en uniforme d'une équipe qui est désigné par le gérant pour accomplir diverses tâches indiquées par ce dernier, telles mais non restreintes à un instructeur de but. [3.17; 4.05 (a); 5.08; 7.09 (i),(j).]

## INSTRUCTEUR DE BUT

Il s'agit d'un membre en uniforme d'une équipe qui dirige les frappeurs et coureurs de son équipe depuis le rectangle du premier ou du troisième but. [3.15; 4.05 (a); 4.06; 5.08; 7.09 (i),(j).]

## INTERFÉRENCE

[5.09 (f),(g); 6.05 (h),(i),(m); 6.06 (c); 6.08 (d); 7.08 (b).]

(a) Une interférence offensive est un geste de l'équipe au bâton qui s'ingère dans le jeu, obstrue, entrave, gêne ou confond tout joueur défensif tentant d'accomplir un jeu. Si l'arbitre déclare un frappeur, un frappeur-coureur ou un coureur retiré en raison d'une interférence, tous les autres coureurs doivent retourner au dernier but qui, au jugement de l'arbitre, a été régulièrement touché au moment de l'interférence à moins qu'une règle de jeu contraire ne s'applique.

Dans les cas où le frappeur-coureur n'a pas atteint le premier but, tous les coureurs doivent retourner au dernier but occupé au moment du lancer.

(b) Une interférence défensive est commise par un joueur défensif lorsqu'il gêne ou empêche un frappeur de frapper un lancer. [6.08 (c); 7.04.]

(c) Une interférence de l'arbitre est commise lorsque:

(1) l'arbitre gêne ou empêche un receveur de relayer la balle alors que ce dernier tente d'empêcher un vol de but; ou

(2) une bonne balle touche un arbitre dans le territoire des bonnes balles avant de dépasser un joueur défensif. [5.08; 5.09 (b),(f); 6.08 (d).]

(d) Une interférence des spectateurs est commise lorsque l'un d'eux se penche hors des estrades ou se rend sur le terrain et touche une balle en jeu. [3.16.]

Suite à toute interférence, la balle est morte.

## IRRÉGULIER ou IRRÉGULIÈREMENT

(Le mot "non-réglementaire" peut aussi être utilisé.) Tout ce qui est contraire aux présentes règles de jeu.

## JEU FORCÉ

Ce type de jeu survient lorsqu'un coureur perd régulièrement le droit d'occuper un but parce que le frappeur devient coureur. [7.10 (a).]

La confusion relative à ce jeu peut être supprimée si on se souvient que fréquemment, la situation d'un "jeu forcé" disparaît au cours d'un jeu. Exemple: Coureur au premier but, un retrait. La balle est frappée directement au joueur de premier but qui touche au but retirant ainsi le frappeur-coureur. Le "jeu forcé" est dès lors annulé et le coureur qui avance vers le deuxième but doit être touché. S'il y avait eu des coureurs au deuxième et/ou au troisième buts et que l'un ou les deux avaient marqué avant le retrait au deuxième but, le(s) point(s) compte(nt). Par contre, si le joueur de premier but avait d'abord relayé au deuxième but et que la balle avait été retournée au premier but, le jeu

au deuxième but aurait constitué un deuxième retrait sur un "jeu forcé" et le retour de la balle au premier but avant le frappeur-coureur aurait constitué le troisième retrait. Dans un tel cas, aucun point n'aurait marqué.

Exemple: Jeu non forcé. Un retrait. Coureurs aux premier et troisième buts. Le frappeur frappe un ballon qui est attrapé pour le deuxième retrait. Le coureur au troisième but retouche à son but et marque. Le coureur au premier but tente de revenir à son but avant le relais du joueur défensif mais ne réussit pas et est retiré pour le troisième retrait. Si de l'avis de l'arbitre, le coureur du troisième but a touché le marbre avant que le relais ne parvienne au premier but, le point est valide.

## JEU RISQUE-TOUT

Expression utilisée pour désigner l'action d'une équipe ayant un coureur au troisième but qui tente de marquer un point au moyen d'un coup retenu.

## JOUEUR D'INTÉRIEUR

Joueur défensif qui occupe une position au champ intérieur.

## JOUEUR DÉFENSIF

Terme qui s'applique à tout joueur à la défensive.

## LANCER

Balle lancée au frappeur par le lanceur.

Tous les autres échanges de la balle entre deux ou plusieurs joueurs constituent des RELAIS.

## LANCER IRRÉGULIER

Un LANCER IRRÉGULIER est:

(1) un lancer au frappeur qui est effectué alors que le lanceur n'a pas son pied pivot en contact avec la plaque du lanceur; ou

(2) un retour rapide de la balle par le lanceur.

Un lancer irrégulier effectué avec un ou plusieurs coureurs sur les buts constitue une feinte irrégulière. [8.01 (d); 8.05 (b).]

## LANCEUR

Joueur défensif désigné pour effectuer le lancer au frappeur.

## LIGUE

Groupe de clubs dont les équipes se rencontrent en suivant un calendrier prévu à l'avance selon ces règles de jeu pour le championnat de la ligue.

## MANCHE

Portion d'un match au cours de laquelle les deux équipes alternent à l'offensive et à la défensive et au cours de laquelle chaque équipe retire trois joueurs de l'équipe adverse. Chaque portion au cours de laquelle une équipe est au bâton constitue une demi-manche.

## MARQUEUR OFFICIEL

Voir la règle 10.00.

## MATCH ARRÊTÉ

Un MATCH ARRÊTÉ est un match au cours duquel l'arbitre, pour quelque raison que ce soit, met fin au jeu. [4.12]

## MATCH CONFISQUÉ ou FORFAIT

Un MATCH CONFISQUÉ ou FORFAIT est un match qui est arrêté par l'arbitre en chef et accordé à l'équipe non-fautive au compte de 9-0 en raison d'infractions aux règles de jeu. [4.15.]

## MATCH NUL

Match régulier qui prend fin alors que les deux équipes ont marqué un nombre égal de points.

## MATCH RÉGULIER

Voir les règles de jeu 4.10 et 4.11.

## MATCH SUSPENDU ou À CONTINUER

Match appelé par l'arbitre qui doit être complété à une date ultérieure. [4.12]

## MAUVAIS LANCER

Lancer tellement haut, tellement bas ou tellement en dehors du marbre qu'il ne peut être attrapé par un effort ordinaire du receveur.

## MOUVEMENT AVEC ARRÊT

Une des deux positions régulières du lanceur. [8.01 (b)]

## MOUVEMENT SANS ARRÊT

Une des deux positions régulières du lanceur. [8.01 (a)]

## OBSTRUCTION

Action par laquelle un joueur défensif qui n'est ni en possession de la balle ni en position immédiate pour attraper la balle, gêne la progression du coureur. [7.06.]

Si un joueur défensif est sur le point de recevoir un relais et si la balle est en vol vers lui et assez près de ce joueur de façon à ce qu'il doive occuper sa position pour attraper la balle, il sera alors considéré "en train de" ou "en position immédiate d'attraper la balle". Ce jugement appartient exclusivement à l'arbitre. Toutefois, lorsqu'un joueur défensif fait un effort pour attraper une balle et qu'il la manque, il n'est plus en "position immédiate d'attraper la balle." Par exemple, un joueur d'intérieur qui plonge pour arrêter un balle au sol, la manque et qui demeure étendu sur le sol empêchant ainsi la progression du coureur commet fort probablement une obstruction au dépens du coureur.

## OFFENSIF

Équipe ou membre de l'équipe au bâton.

## PÉNALITÉ ou PUNITION

L'application des présentes règles de jeu à la suite d'une action irrégulière.

## PERSONNE

La personne d'un joueur ou d'un arbitre comprend son corps, son uniforme et son équipement.

## PIED PIVOT

Pied du lanceur en contact avec la plaque du lanceur lors du lancer au frappeur.

## POINT

Un point est marqué lorsqu'un frappeur devient d'abord un coureur et touche dans l'ordre le premier but, le deuxième but, le troisième but et le marbre.

## PRÉSIDENT DE LIGUE

Il veille à l'application des règles de jeu, résout toute dispute impliquant les règles de jeu et détermine le sort de tout match disputé sous protêt. A sa discrétion, il peut infliger des amendes et/ou des suspensions à l'endroit de tout joueur, instructeur, gérant ou arbitre pour une violation à ces règles de jeu. [4.19; 9.05 (c)]

## PRISE

Décision de l'arbitre suite à un lancer régulier lorsque:

- (a) le frappeur tente sans succès de frapper la balle; [6.08 (b).]
- (b) le frappeur ne tente pas de frapper la balle mais celle-ci, en tout ou en partie, passe dans la zone des prises;
- (c) avec moins de deux prises contre lui, le frappeur frappe la balle dans le territoire des fausses balles;
- (d) le frappeur frappe un coup retenu dans le territoire des fausses balles;

(e) la balle touche le frappeur alors que celui-ci essaie de la frapper;

(f) la balle en vol touche le frappeur dans la zone des prises; ou

(g) le lancer devient un ricochet.

## PROGRAMME DOUBLE

Lorsque deux matchs, soit prévus au calendrier, soit précédemment remis, sont joués l'un à la suite de l'autre. [3.10 (b); 4.13; 4.15 (g)]

## RECEVEUR

Le joueur défensif qui prend position derrière le marbre.

## RÉGULIER ou RÉGULIÈREMENT

(Réglementaire.) Selon les règles de jeu.

## RELAIS

Action de lancer la balle par un mouvement de la main et du bras vers un objectif désigné. Il convient de bien différencier le relais d'un lancer.

## RETOUCHER

Action d'un coureur qui retourne toucher un but pour se conformer aux règles de jeu.

## RETOUR RAPIDE

Lancer effectué avec l'intention évidente de prendre le frappeur par surprise ou en déséquilibre. Ce lancer est irrégulier.

## RETRAIT

Un des trois joueurs de l'équipe offensive devant être retiré lorsqu'une équipe est au bâton.

## RICOCHET

Balle frappée qui se dirige rapidement et directement du bâton dans les mains du receveur et qui est régulièrement attrapée. Il y a ricochet seulement lorsque la balle est régulièrement attrapée. Tout ricochet est une prise et la balle est en jeu. Ce n'est pas un attrapé si la balle rebondit à moins que la balle n'ait d'abord touché à la main ou la mitaine du receveur.

## ROULANT

Balle frappée qui roule ou rebondit sur le sol.

## SAUF

Décision de l'arbitre selon laquelle un coureur a droit au but qu'il tentait d'atteindre.

## SOURICIÈRE

Tentative de l'équipe défensive de retirer un coureur surpris entre deux buts.

## TERRITOIRE IRRÉGULIER ou DES FAUSSES BALLES

Il s'agit de cette partie du terrain en dehors des lignes de démarcation des premier et troisième buts allant jusqu'à la clôture et à la verticale de ces lignes.

## TERRITOIRE RÉGULIER ou DES BONNES BALLES

Il s'agit de cette partie du terrain comprise entre les lignes de démarcation des premier et troisième buts, allant du marbre au fond du terrain ou à la clôture et tout espace à la verticale de la zone ainsi décrite. Les lignes de démarcation font partie du territoire régulier.

## TOUCHER

Action effectuée par un joueur défensif en touchant un but avec son corps tout en tenant fermement la balle dans sa main ou son gant ou qui touche un coureur avec la balle ou encore, avec sa main ou son gant alors qu'il tient fermement la balle dans cette main ou ce gant.

## TOUCHER UN JOUEUR OU UN ARBITRE

Toucher toute partie de son corps, de son uniforme ou de son équipement.

## TRIPLE JEU

Jeu au cours duquel l'équipe défensive provoque le retrait de trois joueurs offensifs sans que le jeu ne soit interrompu et sans qu'une erreur soit commise entre les retraits.

## VOLTIGEUR

Joueur défensif qui occupe une position au champ extérieur, soit la partie la plus distante du marbre.

## ZONE DES PRISES

Espace au-dessus du marbre dont la limite supérieure est une ligne horizontale à mi-chemin entre le haut des épaules et le haut du pantalon de l'uniforme alors que la limite inférieure est une ligne au-dessus du genou. La zone des prises sera déterminée par la position du frappeur alors qu'il s'apprête à s'élancer sur une balle lancée.

### 3.01 - Obligations de l'arbitre avant le match

Avant le début du match, l'arbitre doit:

(a) exiger la stricte observation des règles de jeu régissant les accessoires de jeu et les équipements des joueurs;

(b) s'assurer que toutes les lignes de jeu (lignes continues des diagrammes 1 et 2) soient tracées à la craie, la chaux inerte ou avec toute autre matière blanche et soient facilement visibles sur le sol ou l'herbe;

(c) recevoir du club receveur une provision de balles réglementaires dont la qualité et la marque de commerce doivent être certifiées au club receveur par le président de la ligue. Chaque balle doit être enveloppée dans un emballage scellé portant la signature du président de la ligue et le cachet ne peut être brisé qu'immédiatement avant le début du match quand l'arbitre ouvre chaque emballage pour inspecter les balles et en enlever le lustre. L'arbitre peut décider de l'admissibilité des balles pour le match;

(d) recevoir l'assurance du club receveur qu'au moins douze balles réglementaires sont en réserve et immédiatement disponibles si le besoin s'en fait sentir;

(e) avoir en sa possession au moins deux balles de remplacement et exiger le maintien d'une telle réserve de balles de remplacement tout au long du match selon les besoins. Les dites balles de remplacement sont mises au jeu quand:

(1) une balle a été frappée hors du terrain de jeu ou dans les estrades réservées aux spectateurs;

(2) une balle perd sa couleur ou devient inutilisable; ou

(3) un lanceur demande une balle de remplacement.

L'arbitre ne remettra pas de balle de remplacement au lanceur avant que le jeu en cours ne soit complété et que la balle précédemment utilisée ne soit morte. Après qu'une balle relayée ou frappée soit sortie du terrain de jeu, le match ne devra pas être repris avec une balle de remplacement jusqu'à ce que les coureurs aient atteint les buts auxquels ils ont droit. Après un coup de circuit frappé à l'extérieur du terrain, l'arbitre ne doit pas remettre une nouvelle balle au receveur ou au lanceur avant que le frappeur ayant réussi le coup de circuit n'ait croisé le marbre.

### 3.02 - Endommager la balle

Nul joueur ne peut intentionnellement décolorer ou endommager la balle en la frottant avec de la terre, de la résine, de la paraffine, de la réglisse, du papier d'émeri ou avec toute autre substance étrangère. [8.02 (a)]

**PÉNALITÉ:** L'arbitre doit se faire remettre la balle et expulser le coupable du jeu. Si l'arbitre ne peut trouver le coupable et que le lanceur lance une telle balle décolorée ou endommagée, le lanceur sera expulsé du match et sera immédiatement suspendu pour dix jours.

### 3.03 - Substitution lors d'un match

Un ou plusieurs joueurs peuvent être remplacés à tout moment du match pourvu que la balle soit morte. Un joueur substitut prend la place du joueur qu'il remplace dans l'ordre des frappeurs. Une fois retiré du match, un joueur ne peut y participer à nouveau. Si un substitut remplace un joueur-gérant, le gérant peut, à sa discrétion, agir comme instructeur de but. Lorsque deux joueurs substituts ou plus de l'équipe défensive se joignent au match en même temps, le gérant doit, avant même que ces joueurs prennent leur position au champ, informer l'arbitre en chef de leur position dans l'ordre des frappeurs après quoi, l'arbitre en avisera le marqueur officiel. A défaut de communiquer immédiatement ces renseignements à l'arbitre en chef, ce dernier a l'autorité de désigner la position qu'occuperont ces substituts dans l'ordre des frappeurs. [3.06; 3.07; 3.08; 4.01; 6.10 (b)]

Un lanceur peut jouer à une autre position qu'une seule fois au cours de la même manche, c'est-à-dire qu'il ne sera pas permis au lanceur d'occuper une position autre que celle de lanceur plus d'une fois dans la même manche.

On devra accorder cinq relais de réchauffement à tout joueur autre qu'un lanceur qui se joint au match en remplacement d'un joueur blessé. (Voir la règle 8.03 en ce qui concerne les lanceurs.)

### 3.04 - Joueur sur la liste des frappeurs

Un joueur dont le nom est sur la liste des frappeurs de son équipe ne peut devenir coureur substitut pour un coéquipier.

Cette règle de jeu a pour but d'éliminer la pratique de l'emploi de coureurs de courtoisie. Aucun joueur prenant part au match ne pourra agir à titre de coureur de courtoisie pour un coéquipier. Aucun joueur ayant pris part au match et ayant été remplacé par un substitut ne pourra revenir au jeu à titre de coureur de courtoisie. Tout joueur non inscrit dans l'ordre des frappeurs et qui agit en tant que coureur sera considéré comme remplaçant.

### 3.05 - Lanceur: présence minimale et substitutions

(a) Le lanceur dont le nom est inscrit dans l'ordre des frappeurs remis à l'arbitre en chef comme prévu dans les règles de jeu 4.01 (a) et (b) doit lancer au premier frappeur ou à tout frappeur substitut jusqu'à ce que ledit frappeur soit retiré ou atteigne le premier but à moins que le lanceur ne subisse une blessure ou souffre d'un malaise qui, au jugement de l'arbitre en chef, l'empêche de lancer.

(b) Si le lanceur est remplacé, le lanceur substitut doit lancer au frappeur alors au bâton ou à tout frappeur substitut alors au bâton jusqu'à ce que ledit frappeur soit retiré ou atteigne le premier but ou encore, jusqu'à ce que l'équipe offensive soit retirée, à moins que le lanceur substitut subisse une blessure ou souffre d'un malaise qui, au jugement de l'arbitre en chef, l'empêche de lancer.

(c) Si la substitution du lanceur est incorrecte, l'arbitre devra exiger que le lanceur légitime revienne au jeu jusqu'à ce que les conditions prévues par les présentes règles de jeu soient respectées. Si le lanceur illégitime est autorisé à lancer, tout jeu subséquent est régulier. Le lanceur illégitime devient le lanceur légitime au moment où il effectue son premier lancer au frappeur ou dès qu'un coureur est retiré.

Si un gérant tente de faire un changement de lanceur contrevenant ainsi à la règle 3.05 (c), l'arbitre devra l'aviser qu'il ne peut effectuer ce changement. Si par inadvertance, l'arbitre en chef a annoncé la venue irrégulière du nouveau lanceur, il pourra encore corriger la situation avant que le lanceur irrégulier ne lance. Toutefois,

dès qu'un lanceur irrégulier a effectué un lancer, il devient le lanceur régulier. [3.08; 4.04; 6.10 (b); 8.03]

### 3.06 - Substitution d'un joueur

Le gérant doit immédiatement aviser l'arbitre en chef de toute substitution et lui signaler la place du substitut dans l'ordre des frappeurs. [3.03, 5.10 (d)]

Les joueurs qui ont été remplacés peuvent demeurer avec leur équipe sur le banc ou participer à l'échauffement des lanceurs. Si un joueur-gérant se fait remplacer par un joueur, il peut continuer à diriger son équipe à partir du banc des joueurs ou du rectangle des instructeurs. Les arbitres ne permettront pas à des joueurs qui ont été remplacés et qui sont autorisés à demeurer sur le banc d'adresser des remarques quelconque aux joueurs, gérant ou instructeurs adverses de même qu'aux arbitres.

### 3.07 - Annonce d'une substitution

Après avoir été avisé, l'arbitre en chef doit immédiatement annoncer ou faire annoncer chaque substitution.

### 3.08 - Substitution non-annoncée

(a) Si la substitution n'a pas été annoncée, le substitut est considéré comme étant entré dans le match au moment où:

(1) comme lanceur, il prend place sur la plaque du lanceur; [3.05]

(2) comme frappeur, il prend place dans le rectangle du frappeur;

(3) comme joueur défensif, il prend la place habituellement occupée par le joueur défensif qu'il remplace et que le jeu commence; et

(4) comme coureur, il prend la place du coureur.

(b) Tout jeu effectué par, ou sur, un joueur substitut non annoncé dont il est fait mention ci-haut est un jeu régulier. [3.03]

### 3.09 - Fraternalisation entre joueurs et contact avec les spectateurs

Aucun joueur en uniforme ne doit adresser la parole aux spectateurs, ni se mêler à eux, ni s'asseoir dans les estrades avant, pendant ou après le match. Nul gérant, instructeur ou joueur ne doit adresser la parole à un spectateur avant ou pendant le

match. A quelque moment que ce soit pendant qu'ils sont en uniforme, les joueurs adverses ne doivent fraterniser.

### 3.10 - Conditions atmosphériques et état du terrain

(a) Le gérant de l'équipe receveur est le seul à décider si un match peut être commencé en raison des conditions atmosphériques ou de l'état du terrain sauf s'il s'agit du deuxième match d'un programme double. EXCEPTION: Toute ligue peut donner l'autorisation permanente à son président de suspendre l'application de cette règle à l'endroit de cette ligue pendant les dernières semaines de la saison régulière afin d'assurer que le championnat revienne chaque année au club le plus méritant. Quand la remise d'un match ou la possibilité de ne pas jouer un match entre deux équipes quelconque lors de la dernière série de la saison régulière peut affecter le classement final de toute équipe de la ligue, le président peut, à la demande de n'importe quelle équipe, assumer l'autorité donné au gérant par cette règle.

(b) L'arbitre en chef du premier match d'un programme double est le seul autorisé à juger si le second match peut ou ne peut pas être commencé en raison des conditions atmosphériques ou de l'état du terrain.

(c) L'arbitre en chef est le seul à décider si et quand le jeu doit être suspendu au cours d'un match en raison des conditions atmosphériques ou de l'état du terrain; si et quand le jeu doit être repris après une telle suspension; et si ou quand un match doit être terminé après une telle suspension. Il ne doit pas déclarer un match terminé à moins d'avoir attendu un minimum de trente minutes après la suspension. Il peut faire durer la suspension aussi longtemps qu'il pense que le match pourra être continué.

L'arbitre en chef essaiera toujours de terminer un match. Il aura autorité absolue pour décider de la reprise du match après une ou plusieurs suspensions qui peuvent aller jusqu'à une demi-heure chacune et il ne devra arrêter un match que s'il s'avère impossible de le terminer.[9.04 (a) (6)]

### 3.11 - Programme double

Entre les matchs d'un programme double ou lorsqu'un match est suspendu en raison du mauvais état du terrain, l'arbitre en chef aura le contrôle des préposés au terrain et leurs assistants afin de remettre le terrain en état. [3.18; 4.15; 4.16; 4.17]

**PÉNALITÉ:** En cas d'infraction à cette règle, l'arbitre peut accorder la victoire à l'équipe qui visite.

### 3.12 - Arrêt du jeu

Lorsqu'un arbitre suspend le jeu, il crie "arrêt". Lorsque l'arbitre crie "au jeu", la suspension est levée et le jeu reprend. Entre les cris de "arrêt" et "au jeu", la balle est morte.

### 3.13 - Règlements de terrain

Le gérant de l'équipe receveur doit aviser l'arbitre en chef et le gérant de l'équipe adverse des règles de jeu propres au terrain relatives à l'irruption du public sur le terrain, les balles frappées ou lancées dans ledit public ou toute autre éventualité. Si ces règles sont jugées acceptables par le gérant de l'équipe adverse, elles sont appliquées. Si ces règles sont jugées inacceptables par le gérant de l'équipe adverse, l'arbitre en chef détermine et applique tout règlement de terrain qu'il juge nécessaire en fonction du terrain, ces règlements ne pouvant être contraires aux règles de jeu officielles.

### 3.14 - Rangement de l'équipement

Les membres de l'équipe offensive doivent apporter tous les gants et tout autre équipement hors du terrain et dans l'abri lorsque leur équipe est au bâton. Aucun équipement ne peut être laissé sur le terrain, que ce soit en territoire des bonnes balles ou en territoire des fausses balles. [9.04 (a) (9)]

### 3.15 - Personnes autorisées sur le terrain

Personne ne peut pénétrer sur le terrain pendant un match à l'exception des joueurs et instructeurs en uniforme, des gérants, des photographes de presse autorisés par l'équipe locale, des arbitres, des agents de la paix en uniforme et des veilleurs ou autres employés de l'équipe locale. Si une interférence est commise involontairement par une personne autorisée à se trouver sur le terrain (à l'exception de membres de l'équipe offensive participant au match, un instructeur dans le rectangle qui lui est réservé ou un arbitre), la balle est au jeu. Si l'interférence est volontaire, le jeu est arrêté au moment de l'interférence et l'arbitre inflige les pénalités qui, à son avis, vont annuler les effets de l'interférence. [3.18; 5.08; 7.09 (e), (j); 9.01 (e)]

REMARQUE: Voir la règle 7.11 relative aux individus dont il est fait exception ci-haut ainsi que la règle 7.08 (b).

Le jugement de l'intention ou non devra être basé sur le geste de la personne impliquée. Par exemple, un préposé aux bâtons ou aux balles ou un policier essaie d'éviter d'être touché par une balle frappée ou relayée mais ne réussit pas, il s'agit alors d'une interférence non-intentionnelle. Par contre, s'il frappe la balle du pied, la ramasse ou la pousse, on doit considérer le geste comme intentionnel peu importe qu'il y ait eu préméditation ou non.

JEU: Le frappeur frappe un roulant au joueur d'arrêt-court. Celui-ci capte la balle mais effectue un mauvais relais au premier but. Afin d'éviter d'être touché par la balle, l'instructeur au premier but se couche au sol et le joueur de premier but, en tentant de reprendre la balle, entre en contact avec cet instructeur. A la fin du jeu, le frappeur-coureur atteint le 3ème but. La question est posée: l'arbitre doit-il appeler une interférence contre l'instructeur? Même s'il s'agit d'une question de jugement, l'arbitre prendra en considération l'effort de l'instructeur. S'il lui apparaît que l'instructeur a tout fait pour éviter le contact, il ne décrètera pas d'interférence. S'il lui apparaît que l'instructeur ne faisait que semblant d'éviter l'interférence, celle-ci doit être appelée.

### 3.16 - Interférence d'un spectateur

Lorsqu'un spectateur interfère avec toute balle frappée ou relayée, le jeu est arrêté au moment de l'interférence et l'arbitre inflige les pénalités qui, à son avis, annulent les effets de l'interférence.

**INTERPRÉTATION APPROUVÉE:** Si l'interférence commise par un spectateur empêche nettement un joueur défensif d'attraper un ballon, l'arbitre retire le frappeur.

Il existe une différence entre une balle frappée ou lancée dans les estrades touchant un spectateur par le fait même hors-limites, même si cette balle devait revenir sur le terrain et un spectateur qui va sur le terrain ou qui déborde au-dessus, au travers ou au-dessous d'une clôture ou barrière pour toucher une balle en jeu ou commettre une interférence avec un joueur défensif. Dans ce dernier cas, c'est nettement intentionnel et le geste doit être traité comme une interférence intentionnelle comme le stipule la règle 3.15. Le frappeur et les coureurs doivent être placés là où ils auraient dû être s'il n'y avait pas eu d'interférence, le jugement de l'arbitre servant de guide dans ce cas.

Aucune interférence ne doit être accordée lorsqu'un joueur défensif étend le bras au-dessus d'une clôture, barricade, corde ou estrade pour attraper une balle. Il le fait à ses propres risques. Par contre, si un spectateur devait étendre le bras du côté du terrain au-dessus d'une telle clôture, barricade, corde ou estrade et empêche nettement un joueur défensif de capter la balle, le frappeur doit être retiré à cause de l'interférence du spectateur.

**EXEMPLE:** Un coureur au troisième but, un retrait et le frappeur frappe un long ballon profondément au champ extérieur, peu importe la position de la balle. Un spectateur intervient et empêche nettement le voltigeur de capter le ballon. L'arbitre décrète que le frappeur est retiré par cette interférence du spectateur. La balle est morte au moment de l'interférence. L'arbitre décide qu'en raison de la distance du ballon, le coureur aurait réussi à marquer un point même si le voltigeur avait attrapé la balle. On permet alors au coureur de marquer un point. Cette décision pourrait être différente si l'interférence du spectateur avait été commise à une distance nettement plus courte du marbre.

### 3.17 - Présence au banc des joueurs et personnes autorisées

Les joueurs et substituts des deux équipes doivent se cantonner et demeurer au banc de leur équipe à moins de participer activement au match ou d'être sur le point d'y participer ou encore d'être instructeur au premier ou troisième buts. Aucune autre personne à l'exception des joueurs, des substituts, des gérants, des instructeurs, des soigneurs et des préposés aux bâtons et aux balles ne peut occuper un banc au cours d'un match.

**PÉNALITÉ:** Pour une infraction, l'arbitre peut, après une mise en garde, expulser le fautif du terrain.

Les joueurs sur la liste des blessés peuvent participer aux exercices d'avant-match et s'asseoir sur le banc des joueurs durant un match. Toutefois, ils ne peuvent participer à aucune activité du match comme l'échauffement d'un lanceur. Les joueurs sur la liste des blessés ne peuvent se rendre sur le terrain en aucun temps et pour quelque raison que ce soit.

### 3.18 - Service d'ordre

L'équipe locale doit fournir un service d'ordre adéquat. Si une ou plusieurs personnes pénètrent sur le terrain durant le déroulement d'un match et nuisent au jeu d'une façon quelconque, l'équipe qui visite peut refuser de jouer jusqu'à ce que le terrain soit dégagé.

**PÉNALITÉ:** Si le terrain n'est pas dégagé dans un délai raisonnable, qui ne pourra en aucun cas être inférieur à quinze minutes après le refus de l'équipe qui visite de jouer, l'arbitre peut accorder le match à l'équipe qui visite.