Règlements Officiel

Baseball Canada

2025

baseball.ca

@baseballcanada

Les programmes de Baseball Canada

Baseball Canada est l'organisme national de sport régissant le baseball amateur au Canada. Baseball Canada est composé des dix associations provinciales de baseball représentant plus d'un million de joueurs, entraîneurs et arbitres. Les joueurs commencent à joueur autour de l'âge de 5 ans et peuvent progresser dans les diverses catégories d'âge.

Baseball Canada est membre de la « World Baseball/Softball Confederation » (WBSC), la « Pan American Baseball Association » (COPABE) et de la « Canadian Olympic Committee » (COC).

Baseball Canada administre des programmes de développement pour les joueurs de toutes les catégories de même que pour les entraîneurs et les arbitres.
Baseball Canada organise des championnats canadiens de baseball incluant : 13U, Coupe Ray Carter et 16U fille, Coupe Baseball Canada, 18U, 22U et 19U Féminin, Masculin, et Féminin.

Baseball Canada sélectionne trois équipes nationales pour les compétitions internationales. L'équipe nationale féminine compétitionne lors des tournois sanctionnés de la WBSC. L'équipe nationale Junior (18 ans et moins) compétitionne à la Coupe Mondiale de baseball 18U de la WBSC et aux qualifications de la COPABE de même qu'à d'autres événements. L'équipe nationale Senior représente le pays à des événements internationaux, tels que la WBSC Premier 12 (Championnats du Monde), la « World Baseball Classic » (WBC) et les Jeux Pan-Américain.

Pour plus d'information sur Baseball Canada et ses programmes, contactez :

Baseball Canada
2212 Gladwin Cres., Suite A7
Ottawa (Ontario) K1B 5N1
613-748-5606
613-748-5767 ***fax***
info@baseball.ca
www.baseball.ca

Baseball Canada
Bottin des provinces 2025

Baseball B.C.
310-15225, 104th Ave
Surrey, BC. V3R 6Y8
(604) 586-3310 (B)
(604) 586-3311 *fax*
info1@baseball.bc.ca
www.baseball.bc.ca

Baseball Québec
4545, Pierre-De Coubertin
Montréal, QC. H1V 0B2
(514) 252-3075 (B)
(514) 252-3134 *fax*
info@baseballquebec.qc.ca
www.baseballquebec.com

Baseball Alberta
Suite 200 - Percy Page Centre
11759, Groat Road
Edmonton, AB. T5M 3K6
(780) 427-8943 (B)
(780) 427-9032 *fax*
registrar@baseballalberta.com
www.baseballalberta.com

Baseball Nouveau-Brunswick
900, Hanwell Road, Unit 13
Fredericton, NB. E3B 6A3
(506) 451-1329 (B)
(506) 451-1325 *fax*
director@baseballnb.ca
www.baseballnb.ca

Baseball Saskatchewan
300-1734, Elphinstone Street
Regina, SK. S4T 1K1
(306) 780-9237 (B)
(Regina) **mike@baseballsask.ca**
(Regina) **nolan@baseballsask.ca**
(Saskatoon) **greg@baseballsask.ca**
www.baseballsask.ca

Baseball Nouvelle-Écosse
5516, Spring Garden Road, 4e étage
Halifax, NS. B3J 1G6
(902) 425-5450 #355 (B)
(902) 425-5606 *fax*
bguenette@sportnovascotia.ca
www.baseballnovascotia.com

Baseball Manitoba
145, Pacific Avenue
Winnipeg, MB. R3B 2Z6
(204) 925-5763 (B)
(204) 925-5928 *fax*
baseball.info@sportmanitoba.ca
www.baseballmanitoba.ca

Baseball Île-du-Prince-Édouard
40, Enman Cres.
Charlottetown, PE. C1E 1E6
(902) 368-4203 (B)
(902) 368-4548 *fax*
baseball@sportpei.pe.ca
www.baseballpei.ca

Baseball Ontario
3-131, Sheldon Drive
Cambridge, ON. N1R 6S2
(519) 740-3900 (B)
(519) 740-6311 *fax*
baseball@baseballontario.com
www.baseballontario.com

Baseball Terre-Neuve
1296A, Kenmount Road
Paradise, NL. A1L 1N3
(709) 576-3401 (B)
(709) 699-5733 *fax*
baseballnl@sportnl.ca
www.baseballnl.com

BASEBALL
CANADA

UNDER ARMOUR®

Fournisseur officiel des uniformes, chaussures, vêtements de performance et des gants de frappeurs des équipes nationales de Baseball Canada



Fournisseur officiel des gants et équipement de receveur des équipes nationales de Baseball Canada



Casquette officielle de Baseball Canada



Le distributeur exclusif et fournisseur
officiel des vêtements pour arbitres
de Baseball Canada

VOTRE DESTINATION
POUR ÉQUIPEMENT,
UNIFORMES &
VÊTEMENTS D'ÉQUIPE
DE PROSPECT À PRO

HOME RUN SPORTS

Edmonton | Calgary | Winnipeg | London | Mississauga
SHOP 24/7 AT KAHUNAVERSE.COM
a division of
KAHUNAVERSE SPORTS

Table des matières — Page

MLB

1.00 Objectifs du jeu ____ 10
2.00 Le terrain de jeu ____ 10
3.00 Équipement et uniformes ____ 11
4.00 Préliminaires ____ 13
5.00 Début de la partie ____ 15
6.00 Jeu inapproprié, action illégale, inconduite ____ 29
7.00 Fin de la partie ____ 36
8.00 L'arbitre ____ 38
Instructions générales à l'intention des arbitres ____ 40
9.00 Le Marqueur officiel ____ 41
Définitions des termes ____ 54
Annexes
Diagramme du terrain de jeu ____ 59
Diagramme du marbre, des 1er, 2e et 3e buts ____ 60
Diagramme du monticule ____ 61
Dimension du gant de joueur ____ 62
La zone des prises ____ 63

Règles de Championnat de Baseball Canada ____ 64

Le Contenu canadien ____ 75

1- Catégories d'âge Canadienne ____ 76

2- Interprétations des règles de Baseball Canada ____ 76

3- Divisions de jeu mineures ____ 77

4- Règles du contrôle des lancers ____ 79

Interprétations des règlements ____ 81

En cas de divergence entre les versions anglaise et française des règles officielles de baseball de la MLB 2025, la version anglaise prévaudra.

Les règles et règlements de Baseball Canada auront préséance en cas de divergence.

Remerciement
Baseball Canada tient à remercier le Bureau du Commissaire du Baseball pour leur permission écrite permettant l'utilisation de ce texte pour republication.

« Utilisé avec la Permission du Bureau du Commissaire du Baseball »

Copyright © **2025**
Baseball Canada

« Des parties des Règles officielles du baseball apparaissant dans ce livre ont été réimprimées avec la permission spéciale du Bureau du commissaire du baseball.

Les droits d'auteur des Règles officielles du baseball sont détenus et enregistrés par le Commissaire du baseball. Tout matériel supplémentaire dans ce livre de règles n'a pas été approuvé par le Commissaire du Baseball. »

« Des parties du manuel d'interprétation des règlements par les arbitres de la MLB apparaissant dans ce livre ont été réimprimées avec la permission spéciale du Bureau du Commissaire du Baseball. Les droits d'auteur du manuel est détenu et enregistré par le Commissaire du Baseball. Tout matériel supplémentaire dans ce livre de règlements n'a pas été approuvé par le Commissaire du Baseball. »

NOTES IMPORTANTES

Résumé des changements de règles de 2024 pour la saison de Baseball Canada 2025

Les changements aux règles sont en **gras** dans cette édition des règles officielles du baseball.

- Règle 2.01 modifiée pour refléter les nouvelles dimensions de la frise de gazon au champ intérieur en territoire des bonnes balles le long de la ligne du premier but. **Ne s'applique pas à Baseball Canada.**
- Règle 5.09(a)(11) modifiée pour refléter la mise à jour des dimensions régissant certains appels d'interférence pour un lancer au premier but. **Ne s'applique pas à Baseball Canada.**
- Règle 5.10(g) modifiée pour refléter qu'un lanceur qui s'échauffe sur le terrain au début de la manche doit lancer au moins au premier frappeur de la manche jusqu'à ce que ce frappeur soit retiré ou atteigne le premier but.
- Règle 5.10(m) modifiée pour mettre à jour le nombre de visites au monticule permises à chaque équipe pendant neuf manches. **Ne s'applique pas à Baseball Canada.**
- Pénalité modifiée pour interférence dans la règle 6.01(a) pour refléter la mise à jour des dimensions régissant certains appels d'interférence pour des lancers au premier but. **Ne s'applique pas à Baseball Canada.**
- Règle 7.01 modifiée afin de clarifier les politiques entourant les parties réglementaires. **Ne s'applique pas à Baseball Canada.**
- Règle 7.02 modifiée pour clarifier les politiques entourant les parties suspendues. **Ne s'applique pas à Baseball Canada.**
- « Une partie annulée » modifiée dans la définition des termes pour clarifier le rôle du Bureau du Commissaire dans l'arrêt du jeu.
- « Un match remis » ajouté à la définition des termes.

Table des matières

Règlements Officiels du Baseball

1.00 – OBJECTIFS DU JEU ____ **10**

2.00 – LE TERRAIN DE JEU

2.01 Diagramme du terrain ____ 10
2.02 Marbre ____ 10
2.03 Les buts ____ 11
2.04 La plaque du lanceur ____ 11
2.05 L'abri des joueurs ____ 11

3.00 – ÉQUIPEMENT ET UNIFORMES

3.01 La balle ____ 11
3.02 Le bâton ____ 11
3.03 L'uniforme des joueurs ____ 11
3.04 La mitaine du receveur ____ 12
3.05 Le gant de premier but ____ 12
3.06 Les gants de joueur ____ 12
3.07 Le gant du lanceur ____ 12
3.08 Les casques protecteurs ____ 12
3.09 Commercialisation indue ____ 13
3.10 Rapporter l'équipement du terrain de jeu ____ 13

4.00 – PRÉLIMINAIRES

4.01 Responsabilités de l'arbitre ____ 13
4.02 Gérant ____ 13
4.03 Échange des ordres de frappeur ____ 13
4.04 Condition atmosphérique et état du terrain ____ 14
4.05 Règles de jeu propre au terrain ____ 14
4.06 Aucune fraternisation ____ 14
4.07 Sécurité ____ 14
4.08 Programmes doubles ____ 15

5.00 – DÉBUT DE LA PARTIE

5.01 Débuter la partie (« Au Jeu ! ») ____ 15
5.02 Positions en défensive sur le terrain ____ 15
5.03 Instructeurs de buts ____ 15
5.04 Le frappeur ____ 15
(a) Ordre des frappeurs ____ 15
(b) Rectangle du frappeur ____ 16
(c) Compléter sa présence au bâton ____ 16
5.05 Lorsque le frappeur devient un coureur ____ 16
5.06 Le coureur ____ 17
(a) Occuper un but ____ 17
(b) Avancer sur les buts ____ 18
(c) Balles mortes ____ 19
5.07 Le lanceur ____ 20
(a) Positions régulières d'un lanceur ____ 20
(1) Mouvement sans arrêt ____ 20
(2) Mouvement avec arrêt ____ 20
(b) Lancers d'exercice ____ 20
(c) Délais pour lancer au frappeur ____ 20
(d) Relais vers un but ____ 21
(e) Effet de retirer le pied pivot de la plaque ____ 21
(f) Lanceur ambidextre ____ 21
5.08 Mode de pointage ____ 21
5.09 Effectuer un retrait ____ 22
(a) Retirer un frappeur ____ 22
(b) Retirer un coureur ____ 23
(c) Jeux d'appels ____ 24
(d) Effet qu'un coureur précédent omet de toucher un but ____ 25
(e) Fin d'une demi-manche ____ 25
5.10 Substitutions et changement de lanceur (incluant visite au monticule) ____ 25
5.11 Règle du frappeur désigné ____ 27
5.12 Appeler un « Arrêt » de jeu et balles mortes ____ 28

6.00 – JEU INAPPROPRIÉ, ACTION ILLÉGALE, INCONDUITE
6.01 Interférence, obstruction et collision au marbre 29
(a) Interférence du frappeur ou du coureur 29
(b) Libérer l'espace au joueur défensif 30
(c) Interférence du receveur 30
(d) Interférence involontaire 30
(e) Interférence du spectateur 30
(f) Interférence de l'instructeur de but et de l'arbitre 31
(g) Interférence lors d'un jeu risque-tout ou un vol du marbre 31
(h) Obstruction 31
(i) Collision au marbre 31
(j) Glissade sur les buts 32
6.02 Action illégale du lanceur 32
(a) Feinte irrégulière 32
(b) Lancer irrégulier à un but inoccupé 33
(c) Interdictions relatives au lancer 33
6.03 Action illégale du frappeur 34
(a) Frappeur retiré pour action irrégulière 34
(b) Frapper hors séquence 34
6.04 Conduite antisportive 35

7.00 – FIN DE LA PARTIE
7.01 Parties réglementaires 36
7.02 Parties suspendues, remises et nulles 36
7.03 Parties forfaits 37
7.04 Parties sous protêts 38

8.00 – L'ARBITRE
8.01 Qualification de l'arbitre et autorité 38
8.02 Appel d'une décision de l'arbitre 38
8.03 Positionnement de l'arbitre 39
8.04 Rapport 39

INSTRUCTIONS GÉNÉRALES À L'INTENTION DES ARBITRES 40

9.00 – LE MARQUEUR OFFICIEL (Index)
9.01 Le marqueur officiel (règles générales) 41
9.02 Rapport du marqueur officiel 42
9.03 Rapport du marqueur officiel (règles additionnelles) 43
9.04 Points produits 44
9.05 Coups sûrs 44
9.06 Déterminer la valeur des coups sûrs 45
9.07 Buts volés et pris à voler 45
9.08 Sacrifices 46
9.09 Retraits 46
9.10 Aides 47
9.11 Double-jeux et Triple-Jeux 47
9.12 Erreurs 47
9.13 Mauvais lancers et balles passées 49
9.14 Buts sur balles 49
9.15 Retraits sur trois prises 49
9.16 Points mérités et points alloués 49
9.17 Lanceur gagnant et lanceur perdant 51
9.18 Blanchissages 51
9.19 Parties sauvegardées par les lanceurs de relève 51
9.20 Statistiques 52
9.21 Déterminer les pourcentages 52
9.22 Normes de qualification à un championnat individuel 52
9.23 Guide de compilation des records « sans interruption » 53

DÉFINITIONS DES TERMES 54

ANNEXES
1 Diagramme du terrain de jeu 59
2 Diagramme du marbre, des 1er, 2e et 3e buts 60
3 Diagramme du monticule 61
4 Dimension du gant de joueur 62
5 Zone de prise 63

1.00 – LES OBJECTIFS DU JEU

1.01

1.02 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.

1.03 L'objectif de l'équipe offensive est de voir son frappeur devenir coureur et de voir ses coureurs avancer.

1.04 L'objectif de l'équipe défensive est d'empêcher les joueurs offensifs de devenir coureurs et d'empêcher leur avance d'un but à l'autre.

1.05 Quand un frappeur devient coureur et touche tous les buts régulièrement, il marque un point pour son équipe.

1.06 Chaque équipe a pour but de gagner la partie en marquant plus de points que son adversaire.

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

2.00 – LE TERRAIN DE JEU

2.01 Diagramme du terrain

Le terrain doit être tracé en suivant les instructions données ci-dessous avec l'aide des diagrammes à l'annexe 1, 2 et 3.

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 à l'annexe 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 d'au moins 60 pieds. Voir l'annexe 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 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 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 de l'annexe 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 peinture, soit à la craie non toxique 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; à condition, toutefois, que la ligne de gazon de la limite extérieure de la terre battue soit un rayon de 95 pieds à partir du centre de la plaque du lanceur. Un club sera considéré comme étant en conformité avec cette disposition si la distance moyenne de la ligne de gazon de la limite extérieure du champ intérieur est inférieure à 96 pieds mais supérieure à 94 pieds, et qu'aucune mesure individuelle n'est supérieure à 96 pieds ou inférieure à 94 pieds.

La frise de gazon au champ intérieur en territoire des bonnes balles le long de la ligne du premier but, entre le marbre et le premier but, ne doit pas être à moins de 18 pouces et à plus de 24 pouces de la ligne du premier but. Ne s'applique pas à Baseball Canada.

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.

2.02 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 arbre seront biseautés et la plaque sera

fixée dans le sol, de niveau avec la surface du terrain. (Voir le dessin D à l'annexe 2).

2.03 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 **18 pouces de côté,** d'une épaisseur de 3 à 5 pouces et être bourrés d'un matériau souple.

2.04 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.

2.05 L'abri 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.

3.00 – ÉQUIPEMENT ET UNIFORMES

3.01 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.
(3.02) 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.
PÉNALITÉ: L'arbitre doit se faire remettre la balle et expulser le coupable du jeu. De plus, le coupable sera automatiquement suspendu pour dix (10) parties. Pour les règles concernant le lanceur défigurant une balle, voir les articles 6.02(c)(2) à (6).
Règle 3.01 Commentaire : Si une balle venait à se défaire en morceaux au cours d'une partie, elle demeure au jeu jusqu'à ce que le jeu soit complété.

3.02 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'une partie professionnelle, qu'il s'agisse d'une partie régulière 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 un quart 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 la partie en cours.
REMARQUE: Si un arbitre découvre qu'un bâton n'est pas conforme aux conditions stipulées au paragraphe (c), que ce soit au moment ou après l'utilisation d'un tel bâton au cours d'une partie, une telle utilisation ne pourra être utilisée pour déclarer le frappeur retiré ou expulsé de la partie.
Règle 3.02(c) Commentaire : Si la résine excède la limitation de 18 pouces, alors l'arbitre, de son initiative ou alerté par l'équipe adverse, pourra ordonner au frappeur d'utiliser un autre bâton. Le frappeur pourra utiliser ce bâton plus tard dans la partie seulement si la substance qui excède est enlevée. ***Si aucune objection n'est soulevée avant l'utilisation du bâton, alors une violation de la règle 3.02(c) sur ce jeu ne pourra annuler toute action ou jeu sur le terrain.***
(d) Aucun bâton de couleur ne peut être utilisé durant une partie professionnelle sans avoir obtenu l'approbation du Comité des règles de jeu.

3.03 L'uniforme des joueurs
(a) 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.
(b) 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.
(c) Aucun joueur dont l'uniforme n'est pas identique à ceux de ses coéquipiers ne sera autorisé à participer à une partie.
(d) Une ligue peut stipuler que chaque équipe revêt en tout temps un uniforme unique et distinctif ou, chaque équipe possède deux jeux d'uniformes, un blanc pour les parties locales et un de couleur différente pour les parties à l'extérieur.
(e) 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, et nul joueur ne peut avoir des manches en lambeaux, effrangées ou déchirées. **Aucun lanceur ne peut porter des manches de couleur blanche, grise, ou encore au jugement de l'arbitre, qui serait de nature distrayante**
(f) Nul joueur ne peut attacher à son uniforme des bandes adhésives ou autres matériels d'une couleur différente de celle de son uniforme.

(g) Aucune partie de l'uniforme ne doit porter un dessin qui rappelle ou suggère la forme d'une balle de baseball.
(h) Les boutons de verre et le métal poli sont prohibés sur l'uniforme.
(i) 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.
(j) Aucune partie de l'uniforme ne doit porter de pièces ou motifs reliés à une quelconque publicité commerciale.
(k) 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.

3.04 La mitaine du 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.

3.05 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 treize pouces (13) 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 maxima 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.

3.06 Les gants de joueur
Tous les joueurs, autres que 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 treize pouces (13) 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. Voir l'annexe 4 pour le diagramme des dimensions du gant.

3.07 Le gant du lanceur
(a) Le gant du lanceur ne peut être, sauf pour les cordons, de couleur blanche ou grise ni, selon le jugement de l'arbitre, distraire de quelque façon. Aucun joueur, indépendamment de sa position en défensive, ne peut utiliser un gant qui est plus pâle que la clé de couleur PANTONE de série 14.
(b) Nul lanceur ne peut attacher à son gant un matériel étranger de couleur différente de son gant.
(c) L'arbitre en chef devra retirer de la partie un gant qui contrevient aux règles 3.07(a) ou (b) de son propre chef, suite à la recommandation d'un autre arbitre ou suite à une plainte du gérant de l'équipe adverse avec qui l'arbitre en chef est en accord.

3.08 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 des Ligues Majeures doivent porter un casque protecteur muni d'au moins une oreillette (ou au choix du joueur, un casque protecteur à double oreillette).
(d) Tous les receveurs devront porter un casque protecteur et un masque de receveur lorsqu'ils reçoivent un lancer.
(e) Tous les instructeurs de buts doivent porter un casque protecteur lorsqu'ils sont en fonction.

(f) Tous les préposé(e)s aux bâtons et aux balles devront porter un casque protecteur lorsqu'ils sont en fonction.
Règle 3.08 Commentaire : 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, à son jugement, expulser le fautif de la partie. D'autres sanctions pourront être imposées à un tel fautif.

3.09 Commercialisation indue
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.

3.10 Rapporter l'équipement du terrain de jeu
(a) 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.
(b) L'utilisation sur le terrain de tout type de marqueurs qui peut apporter un système tangible de référence sur le terrain est interdite.

4.00 - PRÉLIMINAIRES

4.01 Responsabilités de l'arbitre
Avant le début de la partie, 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 annexes 1 et 2) soient tracées à la chaux inerte, à la craie 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. L'arbitre doit inspecter les balles et s'assurer qu'elles sont réglementaires et qu'elles sont frottées pour en enlever le lustre. L'arbitre est le seul juge de l'admissibilité des balles pour la partie;
(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 de la partie selon les besoins. Lesdites 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.
Règle 4.01(e) Commentaire : 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, la partie ne devra pas être reprise 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.
(f) L'arbitre en chef doit s'assurer qu'un sac de résine réglementaire est placé sur le sol derrière la plaque du lanceur avant le début de chaque partie.
(g) L'arbitre en chef doit demander la mise en fonction du système d'éclairage lorsqu'à son avis, la poursuite du jeu à la lumière du jour devient dangereuse.

4.02 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 de la partie.
(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.

4.03 Échange des ordres de frappeur
À moins que le club receveur n'ait préalablement annoncé que la partie a été reportée ou retardée, le ou les arbitres doivent se rendre sur le terrain cinq minutes avant l'heure prévue pour le début de la partie et se diriger directement vers le marbre où ils doivent rencontrer les gérants des équipes en lice. Dans l'ordre:
(a) Le gérant de l'équipe locale ou son désigné remet deux exemplaires de l'ordre des frappeurs de son équipe à l'arbitre en chef;
(b) Ensuite, le gérant de l'équipe qui visite ou son désigné remet deux exemplaires de l'ordre des frappeurs de son équipe à l'arbitre en chef;

(c) En guise de courtoisie, chaque alignement présenté à l'arbitre en chef devrait inclure les positions occupées en défensive pour chaque joueur de l'ordre des frappeurs. Si on utilise un frappeur désigné, l'alignement doit indiquer quel frappeur sera le frappeur désigné. Voir la règle 5.11(a). En guise de courtoisie, les joueurs substituts devraient également être indiqués sur l'alignement, mais l'omission d'indiquer un joueur substitut ne devra pas faire en sorte que ce joueur ne soit inéligible à prendre part à la partie;

Conformément à la règle 2(b)(2) des Ligues majeures, chaque club des Ligues majeures doit désigner sur sa carte d'alignement, avant le match, chaque joueur admissible à participer au match à titre de lanceur, de joueur de position ou de " joueur à deux voies ", comme suit :

(1) Du jour d'ouverture au 31 août de la saison des championnats et pendant les matchs d'après-saison, les clubs des ligues majeures peuvent désigner un maximum de 13 lanceurs pour un match.

(2) Du 1er septembre à la fin de la saison des championnats (y compris les matchs décisifs), les clubs de la ligue majeure peuvent désigner un maximum de 14 lanceurs pour un match.

(3) Les joueurs qui se qualifient comme " joueurs à deux voies " en vertu de la règle 2(b)(2) des Ligues majeures peuvent apparaître comme lanceurs durant un match sans compter dans les limites du nombre de lanceurs d'un club.

(4) Aucun joueur sur la carte d'alignement autre que ceux désignés comme joueurs à deux voies ou lanceurs par le club ne peut apparaître dans un match de championnat ou d'après-saison comme lanceur, sauf qu'un joueur peut apparaître comme lanceur (A) après la 9e manche d'un match en prolongation, (B) dans tout match dans lequel son équipe perd par un écart égal ou supérieur à 8 points, ou (C) dans tout match dans lequel son équipe gagne par un écart égal ou supérieur à 10 points dans la 9e manche lorsque le joueur entre en jeu comme lanceur ; à condition, toutefois, que tout joueur ajouté à la liste active en tant que 27e joueur avant le 1er septembre ne soit pas pris en compte dans le calcul du maximum de 13 lanceurs.

(d) **Dans tout match où son équipe gagne par un écart égal ou supérieur à 10 points en 9e manche lorsque le joueur entre comme lanceur ; toutefois, tout joueur ajouté à la liste active en tant que 27e joueur avant le 1er septembre ne sera pas pris en compte dans le calcul du maximum de 13 lanceurs. Ne s'applique pas à Baseball Canada.**

(e) L'arbitre en chef s'assure que les deux copies des ordres des frappeurs respectifs sont identiques puis remet une copie de chaque ordre des frappeurs au gérant adverse. La copie conservée par l'arbitre en chef devient l'ordre officiel des frappeurs. La remise de l'ordre des frappeurs par l'arbitre en chef consacre cet ordre et aucune substitution ne peut ensuite être effectuée par l'un ou l'autre des gérants à l'exception des cas prévus par ces règles ; Dès que l'ordre des frappeurs de l'équipe locale est remis à l'arbitre en chef, les arbitres deviennent responsables du terrain. À partir de cet instant précis, l'arbitre en chef est le seul à pouvoir décider si une partie doit être terminée, suspendue ou continuée en raison des conditions atmosphériques ou de l'état du terrain. L'arbitre en chef ne devra pas décider de l'issue de la partie avant au moins 30 minutes après avoir suspendu la partie en cours. L'arbitre en chef peut maintenir la suspension de la partie tant qu'il ne considère pas pouvoir poursuivre la partie. Aucune disposition de cette règle ne vise à affecter la capacité d'une équipe à suspendre ou poursuivre une partie conformément à une politique régissant les conditions climatiques violentes, les menaces climatiques importantes, la sécurité relative à la foudre qui a été déposée au bureau de la ligue avant la saison de championnat.

Règle 4.03 Commentaire : Lorsque l'arbitre en chef constate des erreurs évidentes dans l'ordre des frappeurs de l'une ou l'autre des équipes avant le début proprement dit de la partie, il doit aviser le gérant ou le capitaine de l'équipe concernée de façon à ce que les corrections puissent être apportées avant le début de la partie. Par exemple, si un gérant a placé seulement huit joueurs dans l'ordre des frappeurs ou bien a placé deux joueurs portant le même nom de famille sans y ajouter d'initiales distinctives et que l'arbitre constate ces erreurs avant le début de la partie, il doit voir à faire corriger ces erreurs avant le début de la partie. Il faut éviter que les équipes soient piégées au cours de la partie pour des erreurs évidentes et non intentionnelles qui peuvent facilement être corrigées avant la partie.

L'arbitre en chef devrait tenter en tout temps de compléter la partie. Il possède l'entière autorité de poursuivre le jeu après une ou plusieurs interruptions de 30 minutes chacune et il pourra mettre fin à la partie seulement s'il semble qu'il n'y a aucune possibilité de compléter la partie.

Les ligues majeures ont déterminé que la règle 4.03 (e) ne s'applique pas aux parties du meilleur deuxième, aux séries de division, séries de championnat, série mondiale ou à toute partie de bris d'égalité en vue du championnat des ligues majeures.

4.04 Condition atmosphérique et état du terrain

(a) Le gérant de l'équipe receveur est le seul à décider si une partie peut être commencée en raison des conditions atmosphériques ou de l'état du terrain sauf s'il s'agit d'une deuxième partie d'un programme double conventionnel ou en alternance. Aucune disposition de cette règle ne vise à affecter la capacité d'une équipe à suspendre ou poursuivre une partie conformément à une politique régissant les conditions climatiques violentes, les menaces climatiques importantes, la sécurité relative à la foudre qui a été déposée au bureau de la ligue avant la saison de championnat.

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 reviendra chaque année au club le plus méritant. Quand la remise d'une partie ou la possibilité de ne pas jouer une partie entre deux équipes quelconques 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 donnée au gérant par cette règle.

(b) L'arbitre en chef de la première partie d'un programme double conventionnel ou en alternance est le seul autorisé à juger si la seconde partie peut ou ne peut pas être commencée en raison des conditions atmosphériques ou de l'état du terrain.

(c) Une partie remise sera considérée comme « N'ayant pas eu lieu » et sera considérée au même titre qu'une partie déclarée terminée avant d'être une partie réglementaire en conformité avec la règle 7.01(e)

4.05 Règles de jeu propre au 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.

4.06 Aucune fraternisation

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 la partie. Nul gérant, instructeur ou joueur ne doit adresser la parole à un spectateur avant ou pendant la partie. À quelque moment que ce soit pendant qu'ils sont en uniforme, les joueurs adverses ne doivent fraterniser.

4.07 Sécurité

(a) Personne ne peut pénétrer sur le terrain pendant une partie 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

(b) L'équipe locale doit fournir un service d'ordre adéquat. Si une ou plusieurs personnes pénètrent sur le terrain durant le déroulement d'une partie 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 la partie à l'équipe qui visite.

4.08 Programmes doubles

(a) (1) Seulement deux parties de championnat peuvent être disputées dans la même journée.
La continuation et la fin d'une partie suspendue ne violent pas cette règle, à l'exception des parties de Ligues de l'Association Nationale. Voir le Commentaire à la règle 7.02(b).

(2) Si deux parties sont prévues dans la même journée pour un seul prix d'entrée, la première partie est celle qui est normalement prévue pour cette date.

(b) Dès que la première partie d'un programme double conventionnel ou en alternance est entreprise, elle doit être complétée avant que la seconde partie ne puisse commencer.

(c) La seconde partie d'un programme double doit commencer trente minutes après que la première partie soit complétée, à moins qu'un intervalle plus long (ne pouvant excéder quarante-cinq minutes) ne soit annoncé par l'arbitre en chef aux gérants adverses à la fin de la première partie.
EXCEPTION: Si le président de la ligue a approuvé une demande de l'équipe locale sollicitant un intervalle plus long pour un événement spécial quelconque, l'arbitre en chef doit annoncer ledit intervalle et en aviser les gérants adverses. L'arbitre en chef de la première partie est responsable du chronométrage de l'intervalle entre les deux parties.

(d) Chaque fois que possible, l'arbitre doit entreprendre la seconde partie d'un programme double et la poursuivre aussi longtemps que l'état du terrain, les restrictions horaires locales et les conditions atmosphériques le permettent.

(e) Quand le début d'un programme double prévu au calendrier est retardé pour une raison quelconque, la partie qui est commencée est la première partie du programme double.

(f) Lorsqu'une partie précédemment remise est incluse dans un programme double, cette partie devient la deuxième du programme double et la partie originalement prévue au calendrier est la première partie du programme double.

(g) Entre les parties d'un programme double ou lorsqu'une partie est suspendue 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.
PÉNALITÉ: En cas d'infraction à cette règle, l'arbitre peut accorder la victoire à l'équipe qui visite.

5.00 – DÉBUT DE LA PARTIE

5.01 Débuter la partie (« Au jeu ! »)

(a) À l'heure prévue pour le début de la partie, les joueurs de l'équipe locale doivent prendre leurs positions défensives; le premier frappeur de l'équipe visiteuse doit prendre place dans le rectangle du frappeur, puis l'arbitre crie «au jeu» et la partie commence.

(b) Après que l'arbitre ait crié «au jeu», la balle est au jeu et le demeure jusqu'à ce pour une raison valable ou jusqu'à ce qu'un arbitre annonce un «arrêt» pour suspendre le jeu alors que la balle devient morte.

(c) Le lanceur doit effectuer le lancer au frappeur qui a le choix de tenter de frapper la balle ou de la laisser passer.

5.02 Positions en défensive sur le terrain

Lorsque la balle est mise en jeu au début ou au cours d'un match, tous les joueurs de champ autres que le receveur doivent se trouver en territoire de fair-play.

(a) Le receveur doit se placer juste derrière la plaque. Il peut quitter sa position à tout moment pour attraper un lancer ou effectuer un jeu, sauf lorsque le batteur bénéficie d'un but sur balles intentionnel, le receveur doit se tenir avec les deux pieds à l'intérieur des lignes de la boîte du receveur jusqu'à ce que la balle quitte la main du lanceur. PÉNALITÉ : Balk.

(b) Le lanceur, alors qu'il est en train de délivrer la balle au batteur, doit prendre sa position légale ;

(c) Positionnement du joueur de champ – ne s'applique pas à Baseball Canada

Tout joueur de champ autre que le lanceur et le receveur peut se placer n'importe où en territoire des bonnes balles, sauf dans les cas décrits ci-dessous :

(i) Au moment où le lanceur est sur la gomme et commence le mouvement naturel associé à la livraison de la balle au batteur, l'équipe défensive doit avoir un minimum de quatre joueurs (en plus du lanceur et du receveur) avec les deux pieds complètement en avant de la zone de jeu.
le lanceur et le receveur) avec les deux pieds complètement en avant de la limite extérieure de la terre battue ;

(ii) au moment où le lanceur relâche la balle pour qu'elle soit lancée au batteur, l'équipe défensive doit avoir un minimum de quatre joueurs (en plus du lanceur et du receveur) avec les deux pieds complètement devant la limite extérieure du champ de terre, dont au moins deux doivent être positionnés avec les deux pieds complètement de chaque côté de la deuxième base ; et

(iii) à partir du moment où le lanceur relâche la balle pour délivrer le premier lancer au premier batteur d'une demi-manche, les deux joueurs de champ de chaque côté de la deuxième base ne peuvent pas changer de côté ou se déplacer vers une position autre que leur côté du champ intérieur pendant toute la durée de cette manche. Nonobstant ce qui précède, tout joueur de champ intérieur peut changer de côté ou se déplacer vers une autre position au moment d'une substitution pour l'un des joueurs défensifs (autre qu'un changement de lanceur qui remplace le lanceur par un joueur qui n'est pas déjà dans le match). Tout joueur qui remplace légalement un joueur de champ intérieur pendant une manche ne peut pas non plus changer de côté ou se déplacer vers une position autre que son côté du champ intérieur à partir du moment où le lanceur relâche la balle pour délivrer le premier lancer après la substitution jusqu'à la fin de cette demi-manche (sauf lors d'une substitution ultérieure pendant cette demi-manche).

PÉNALITÉ : Si l'équipe défensive enfreint la règle 5.02(c), le lancer sera appelé " balle " et la balle est morte, à moins que le batteur n'atteigne la première base sur un coup sûr, une erreur, un but sur balles, un frappeur touché ou autre, et que tous les autres coureurs avancent d'au moins une base, auquel cas le jeu se poursuivra sans tenir compte de l'infraction. Si un autre jeu suit l'infraction (par exemple, sacrifice fly, sacrifice bunt, etc.), le manager de l'équipe offensive peut informer l'arbitre du marbre qu'il choisit de refuser la pénalité et d'accepter le jeu. Ce choix doit être fait immédiatement à la fin du jeu.

5.03 Instructeur de but

(a) Alors qu'elle est au bâton, l'équipe offensive doit placer deux instructeurs de buts sur le terrain, l'un près du premier but, l'autre près du troisième but.

(b) Le nombre des instructeurs de buts est limité à deux et ceux-ci doivent (1) revêtir l'uniforme de l'équipe.

(c) Les instructeurs de buts doivent demeurer en permanence dans le rectangle des instructeurs conformément à cette règle, toutefois un entraîneur peut quitter son rectangle pour signaler au coureur de glisser, d'avancer ou demeurer à son but lorsqu'un jeu survient à son but, dans la mesure où l'instructeur ne gêne d'aucune manière le jeu en cours. Autrement que pour reprendre une pièce d'équipement, tous les instructeurs de buts ne devraient physiquement toucher les coureurs, plus spécifiquement lorsque des signes sont donnés.

PÉNALITÉ: Si un instructeur s'est positionné plus près du marbre que son rectangle ou plus près du territoire des bonnes balles avant qu'une balle frappée ne le dépasse, l'arbitre devra, après une plainte du gérant adverse, mettre en application la règle. L'arbitre devra avertir l'instructeur et lui signifier de rester dans son rectangle. Si l'instructeur ne retourne pas dans son rectangle, il pourra être exclu de la partie. Au surplus, les instructeurs qui ne respectent pas cette règle pourront faire l'objet de mesures disciplinaires par le Président de Ligue.

5.04 Le frappeur

(a) **Ordre des frappeurs**

(1) Chaque joueur de l'équipe offensive doit se présenter au bâton dans l'ordre où son nom apparaît sur l'ordre des frappeurs de son équipe.

(2) L'ordre des frappeurs doit être suivi pendant toute la partie à moins qu'un joueur soit substitué à un autre. Dans ce cas, le substitut prend la place du joueur remplacé dans l'ordre des frappeurs.
(3) Après la première manche, le premier frappeur de chaque manche subséquente doit être le joueur dont le nom suit celui du dernier joueur à avoir régulièrement complété sa présence au bâton lors de la manche précédente.
(b) **Rectangle du frappeur**
(1) Le frappeur doit promptement prendre position dans le rectangle du frappeur quand vient son tour au bâton.
(2) Le frappeur ne doit pas quitter sa position dans le rectangle des frappeurs après que le lanceur se soit mis en position d'arrêt ou qu'il commence à effectuer son élan.
PÉNALITÉ: Si le lanceur lance la balle, l'arbitre doit annoncer une balle ou une prise selon le cas.
Règle 5.04(b)(2) Commentaire : Le frappeur quitte le rectangle au risque de voir une prise servie et appelée à moins qu'il ne demande à l'arbitre de déclarer un arrêt. Le frappeur n'a pas la prérogative d'entrer et de sortir à volonté du rectangle du frappeur.
Dès que le frappeur a pris position dans le rectangle du frappeur, il ne lui sera pas permis d'en sortir pour se servir de la résine ou de la serviette de goudron à moins qu'il n'y ait un délai dans le déroulement de la partie ou qu'au jugement des arbitres, les conditions climatiques justifient une exception.
Les arbitres n'accorderont pas d'arrêt à la demande d'un frappeur ou de tout autre membre de son équipe après que le lanceur ait commencé sa motion ou se soit mis en position d'arrêt même si le frappeur prétend qu'il a de la poussière dans les yeux, que ses verres sont embués, qu'il n'a pas capté le signal ou pour toute autre raison.
Les arbitres peuvent accepter une demande d'arrêt de jeu si le frappeur est dans son rectangle, mais ils doivent éliminer les promenades sans raison hors du rectangle du frappeur. Si les arbitres ne sont pas indulgents, les frappeurs comprendront qu'ils sont dans le rectangle et qu'ils doivent y demeurer jusqu'à ce que la balle soit lancée. Voir la règle 5.04(b)(4).
Si le lanceur est responsable du délai alors que le frappeur est dans le rectangle et que l'arbitre croit que le délai n'est pas justifié, il peut permettre au frappeur de sortir momentanément du rectangle.
Si le lanceur a commencé sa motion sans arrêt ou est en position d'arrêt avec un ou des coureurs sur les buts et qu'il ne peut effectuer son lancer parce que le frappeur, par inadvertance, a causé l'arrêt de la motion du lanceur, aucune feinte irrégulière ne pourra être appelée. Le frappeur et le lanceur sont tous deux en faute et l'arbitre doit décréter un "arrêt" et recommencer le jeu à neuf.
Le paragraphe suivant est du matériel additionnel concernant la règle 5.04(b)(2) Commentaire, pour l'Association Nationale :
Si le lanceur a commencé sa motion sans arrêt ou est en position d'arrêt avec un ou des coureurs sur les buts et qu'il ne peut effectuer son lancer parce que le frappeur s'est retiré de son rectangle, aucune feinte irrégulière ne pourra être appelée. Une telle action par le frappeur doit être traitée comme une infraction à la règle du rectangle des frappeurs et sera soumise aux pénalités prévues à la règle 5.04(b)(4)(A).
(3) Si le frappeur refuse de prendre position dans le rectangle du frappeur au cours de sa présence au bâton, l'arbitre annoncera une "prise" au frappeur. La balle est morte et aucun coureur ne peut avancer. Après la pénalité, le frappeur peut reprendre sa position normale et le compte régulier des balles et prises se poursuivra. Si le frappeur ne reprend pas sa position avant qu'une troisième prise ne soit appelée, il sera déclaré retiré.
Règle 5.04(b)(3) Commentaire : L'arbitre doit donner au frappeur un délai raisonnable pour prendre position dans le rectangle de frappeur après que l'arbitre ait appelé une prise suivant la règle 5.04(b)(3) et avant que l'arbitre appelle une autre prise suivant la règle 5.04(b)(3).
(4) **Règle du rectangle du frappeur**
(A) Le frappeur doit garder au moins un pied dans le rectangle du frappeur durant sa présence au bâton, à moins qu'une des exceptions suivantes ne s'applique, permettant au frappeur de quitter le rectangle du frappeur sans lui permettre de quitter le cercle entourant l'aire du marbre :
(i) Le frappeur s'élance sur un lancer ;
(ii) Un appel de demi-élan est demandé à l'arbitre des buts ;
(iii) Le frappeur est forcé d'être en déséquilibre ou de quitter le rectangle par un lancer ;
(iv) Un membre d'une des deux équipes demande et obtient un arrêt du jeu ;
(v) Un joueur défensif tente un jeu sur un coureur à n'importe quel but ;
(vi) Le frappeur tente un amorti ;
(vii) Le lanceur fait un mauvais lancer ou il y a une balle passée ;
(viii) Le lanceur reçoit la balle et quitte le monticule ; ou
(ix) Le receveur quitte son rectangle pour donner des signaux défensifs.
Si le frappeur quitte intentionnellement le rectangle du frappeur causant un délai à la partie et qu'aucune des exceptions décrites à la règle 5.04(b)(4)(A)(i) à (ix) ne s'applique, l'arbitre doit donner un avertissement au frappeur lors de sa première infraction à cette règle dans la partie. Pour une seconde ou toute infraction subséquente, le président de la ligue pour délivrer une sanction appropriée. Dans les parties de l'Association Nationale, pour une seconde ou toute infraction subséquente de cette règle dans la partie par le frappeur, l'arbitre doit accorder une prise au frappeur sans que le lanceur n'effectue de lancer. La balle est morte et les coureurs ne peuvent avancer.
(B) Le frappeur peut quitter le rectangle du frappeur et le cercle entourant l'aire du marbre si un arrêt du jeu est appelé pour :
(i) une blessure ou potentielle blessure ;
(ii) faire une substitution ; ou
(iii) une conférence par une des deux équipes.
Règle 5.04(b)(4)(B) Commentaire : Les arbitres doivent encourager le frappeur dans le cercle d'attente de prendre position dans le rectangle des frappeurs rapidement après que le frappeur précédent se soit rendu sur les buts ou est déclaré retiré.
(5) (6.03) La position régulière du frappeur demande qu'il ait les deux pieds dans le rectangle des frappeurs.
INTERPRÉTATION APPROUVÉE: Les lignes délimitant le rectangle du frappeur sont incluses dans le rectangle.
(c) **Compléter sa présence au bâton**
Un frappeur a régulièrement complété sa présence au bâton lorsqu'il est retiré ou lorsqu'il devient coureur.

5.05 Lorsque le frappeur devient un coureur
a) Le frappeur devient un coureur lorsque:
(1) Il frappe une balle dans le territoire des bonnes balles;
Règle 5.05(a) Commentaire : Si le frappeur frappe un lancer qui touche d'abord le sol, le résultat sera le même que s'il l'avait frappé en vol.
(2) La troisième prise annoncée par l'arbitre n'est pas attrapée à condition que le premier but ne soit pas occupé, ou le premier but est occupé avec deux retraits;

Règle 5.05(a)(2) Commentaire : Un frappeur qui ne se rend pas compte de sa situation sur une troisième prise échappée et qui n'est pas en course vers le premier-but sera déclaré retiré dès qu'il quitte le cercle entourant l'aire du marbre.

(3) 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 5.05(b) et 5.09(a)(3).

(4) Une bonne balle qui après avoir passé un joueur défensif autre que le lanceur ou après avoir touché un joueur défensif incluant le lanceur, touche un arbitre ou un coureur en territoire des bonnes balles;

(5) Une bonne balle est frappée au-dessus d'une clôture ou dans les estrades à plus de 250 pieds du marbre. Un tel coup accorde un coup de circuit au frappeur à condition de toucher tous les buts régulièrement. Une bonne balle qui quitte le terrain à moins de 250 pieds du marbre limite l'avance du frappeur au deuxième but;

(6) Une bonne balle qui après avoir touché le sol rebondit dans les estrades ou passe à travers, au-dessus ou en dessous d'une clôture, à travers ou au-dessous d'un tableau de pointage, à travers ou sous les arbustes ou vignes à la clôture où dans de tels cas, le frappeur et les coureurs auront droit à une avance de deux buts;

(7) Toute bonne balle qui soit en vol, soit après avoir touché le sol, passe à travers ou en dessous d'une clôture, à travers ou en dessous d'un tableau de pointage, à travers ou en dessous de toute ouverture dans la clôture ou un tableau de pointage, à travers ou en dessous d'arbustes ou vignes à la clôture ou se coince dans la clôture ou un tableau de pointage où dans de tels cas, le frappeur et les coureurs auront droit à une avance de deux buts;

(8) Toute bonne balle ayant touché le sol est déviée par un joueur défensif dans les estrades, au-dessus ou en dessous d'une clôture dans le territoire des bonnes ou des fausses balles où dans de tels cas, le frappeur et les coureurs auront droit à une avance de deux buts;

(9) Toute bonne balle en vol est déviée par un joueur défensif dans les estrades ou au-dessus d'une clôture dans le territoire des fausses balles alors que le frappeur aura droit à une avance de deux buts. Si la balle en vol est déviée dans les estrades ou au-dessus d'une clôture en territoire des bonnes balles, le frappeur aura alors droit à un coup de circuit. Cependant si une telle bonne balle est déviée à un point situé à moins de 250 pieds du marbre, l'avance du frappeur sera alors limitée à deux buts.

(b) Le frappeur devient coureur et a droit au premier but sans danger d'être retiré à condition d'avancer vers et de toucher le premier but lorsque:

(1) Quatre balles ont été annoncées par l'arbitre;

Règle 5.05(b)(1) Commentaire : Un frappeur qui a droit d'occuper le premier but en raison d'un but sur balles, incluant un premier but accordé au frappeur par l'arbitre suivant un signal par un gérant, doit se rendre toucher au premier but avant que les autres coureurs ne soient forcés d'avancer. Ceci s'applique lorsque les buts sont remplis ainsi que lorsqu'un coureur suppléant entre dans le jeu.

Si en avançant, un coureur croit qu'il y a un jeu possible et glisse au-delà du but avant ou après y avoir touché, il peut être retiré par un joueur défensif qui le touche. S'il néglige de toucher le but auquel il a droit d'avancer et essaye d'avancer au-delà du but, il peut être retiré si on lui touche ou on touche au but manqué.

(2) Il est touché par un lancer qu'il n'essaye pas de frapper à moins que (A) la balle ne soit dans la zone des prises quand elle le touche, ou (B) il ne fait aucun effort pour éviter d'être touché par le lancer;

Si la balle est dans la zone des prises quand elle touche le frappeur, elle est appelée prise, que le frappeur essaye ou non de l'éviter. Si la balle est à l'extérieur de la zone des prises quand elle touche le frappeur, elle est appelée balle si le frappeur ne fait aucun effort pour éviter d'être touché.

INTERPRÉTATION APPROUVÉE: Lorsque le frappeur est touché par un lancer qui ne lui donne pas droit au premier but, la balle est morte et nul coureur ne peut avancer.

Règle 5.02(b)(2) Commentaire : Un frappeur n'est pas considéré avoir été atteint si le lancer ne touche seulement qu'à toute pièce de bijoux porté par le joueur (chaines, bracelets, etc.).

(3) Le receveur ou un joueur défensif le gêne. Si un jeu suit l'interférence, le gérant de l'équipe offensive peut aviser l'arbitre du marbre qu'il choisit d'ignorer la pénalité pour l'interférence et d'accepter le jeu. Cependant si le frappeur se rend au premier but par suite d'un coup sûr, d'une erreur, d'un but sur balle, pour avoir été touché par un lancer ou pour toute autre raison et que tous les autres coureurs avancent d'au moins un but, le jeu continue sans tenir compte de l'interférence.

Règle 5.05(b)(3) Commentaire : Lorsqu'une interférence du receveur est déclarée alors qu'un jeu est en cours, l'arbitre permettra au jeu de se poursuivre puisque le gérant de l'équipe offensive peut choisir de prendre le jeu. Si le frappeur-coureur omet de toucher au premier but ou qu'un coureur omet de toucher au but suivant, on doit considérer qu'il a avancé d'un but tel que le stipule la remarque de la règle 5.06(e)(4).

Exemples de jeux où le gérant peut choisir d'accepter le jeu:

1. Coureur au troisième but, un retrait. Le frappeur frappe un ballon qui est attrapé au champ extérieur à la suite duquel le coureur compte, mais où il y avait également une interférence du receveur. Le gérant de l'équipe au bâton peut choisir le jeu, c'est-à-dire un point compté et un deuxième retrait, ou un coureur au troisième but, le frappeur au premier but, un retrait et pas de point.

2. Coureur au deuxième but. Le receveur commet une interférence alors que le frappeur dépose un coup retenu qui fait avancer le coureur au troisième-but, mais où il est lui-même retiré au premier but. Le gérant peut faire le choix d'avoir un coureur au troisième but et un retrait plutôt qu'aucun retrait avec des coureurs au premier et deuxième but.

Si un coureur tente de compter du troisième but sur un vol de but ou un amorti-suicide, prendre note de la pénalité additionnelle définie à la règle 6.01(g).

Si le receveur commet une interférence à l'endroit du frappeur avant que le lanceur effectue son lancer, il ne s'agira pas d'une interférence contre le frappeur tel qu'entendu par la règle 5.03(i)(3). Dans de telles situations, l'arbitre déclare un «arrêt» et le jeu est repris à nouveau.

(4) Une bonne balle touche un arbitre ou un coureur dans le territoire des bonnes balles avant de toucher un joueur défensif.

Si une bonne balle touche un arbitre après avoir passé un joueur défensif autre que le lanceur ou après avoir touché un joueur défensif incluant le lanceur, la balle est au jeu.

5.06 Le coureur

(a) **Occuper un but**

(1) Un coureur obtient le droit d'occuper un but précédemment inoccupé s'il le touche avant d'être retiré. Il conserve ce droit jusqu'à ce qu'il soit retiré ou qu'il soit obligé de le quitter en faveur d'un autre coureur qui se voit accorder ce but de façon régulière.

Règle 5.06(a)/5.06(c) Commentaire : Lorsqu'un coureur acquiert régulièrement le droit d'occuper un but et que le lanceur prend sa position de lanceur, le coureur ne peut retourner au but précédemment occupé.

(2) Deux coureurs ne peuvent occuper un même but, mais si alors que la balle est au jeu, deux coureurs occupent le même but, le coureur arrière est retiré lorsqu'il est touché par un joueur défensif en possession de la balle. Le premier coureur a droit au but, à moins que la règle 5.06(b)(2) ne s'applique.

(b) **Avancer sur les buts**

(1) En avançant, un coureur doit toucher dans l'ordre le premier but, le deuxième but, le troisième but et le marbre. S'il est obligé de revenir en arrière, il doit retoucher tous les buts dans l'ordre inverse à moins que la balle ne soit déclarée morte en vertu d'une condition quelconque de la règle 5.06(c). Dans un tel cas, le coureur peut se rendre directement à son but de départ.

(2) Si un coureur est forcé d'avancer du fait que le frappeur devient un coureur et que deux coureurs occupent un but auquel le coureur suivant est forcé, le coureur suivant a droit au but et le coureur précédant sera retiré lorsque touché ou lorsqu'un joueur défensif en possession de la balle touche le but duquel le coureur précédant est forcé d'avancer.

(3) Chaque coureur autre que le frappeur peut avancer d'un but sans risque d'être retiré lorsque:

(A) Une feinte irrégulière est commise;

(B) L'avance du frappeur sans risque d'être retiré oblige le coureur à libérer son but ou lorsque le frappeur frappe une bonne balle qui touche un autre coureur ou l'arbitre avant que cette balle n'ait été touchée par ou n'ait passé un joueur défensif, ceci si le coureur est forcé d'avancer;

Règle 5.06(b)(3)(B) Commentaire : Un coureur forcé d'avancer sans risque d'être retiré peut avancer au-delà du but auquel il a droit, mais il le fait à ses propres risques. Si un tel coureur forcé d'avancer est retiré pour le troisième retrait avant qu'un coureur précédent également forcé d'avancer ne touche le marbre, le point sera accordé.

JEU: Deux retraits, tous les buts sont occupés. Le frappeur reçoit un but sur balles, mais le coureur du deuxième but contourne le troisième but en direction du marbre et est retiré par un relais du receveur. Bien qu'il devienne le troisième retrait, le point serait accordé puisque théoriquement, le point a été marqué par un but sur balles qui forçait tous les coureurs à avancer et que tout ce que les coureurs avaient à faire était d'avancer et de toucher au prochain but.

(C) Un joueur défensif qui après avoir attrapé un ballon, met le pied ou tombe dans une aire hors-limite ;

Règle 5.06(b)(3)(C) : Si après avoir régulièrement complété l'attrapé, le joueur défensif met le pied ou tombe dans une aire hors-limite, la balle est morte et les coureurs avancent d'un but sans risque d'être retiré, à partir du dernier but légalement touché au moment où le joueur défensif est tombé dans une aire hors-limite.

(D) Le coureur tente de voler un but alors que le frappeur est gêné par le receveur ou tout autre joueur défensif. REMARQUE: Quand un coureur se voit accorder un but sans risque d'être retiré alors que la balle est en jeu ou en vertu d'une règle prévoyant que la balle demeure en jeu après que le coureur ait atteint le but auquel il a droit et que le coureur néglige de toucher au but auquel il a droit avant de tenter d'atteindre un autre but, le coureur perd son immunité et il peut être retiré si un joueur défensif en possession de la balle le touche ou touche au but qu'il a manqué avant qu'il n'y retourne;

(E) Un joueur défensif touche volontairement un lancer avec sa casquette, son masque ou toute portion de son uniforme détachée de sa personne. La balle est en jeu et l'octroi est fait à partir de la position du coureur au moment où la balle a été touchée.

(4) Chaque coureur incluant le frappeur-coureur peut avancer sans risque d'être retiré:

(A) Jusqu'au marbre et marquer un point si une bonne balle quitte le terrain en vol et qu'il touche tous les buts régulièrement; si une bonne balle qui, au jugement de l'arbitre, aurait quitté le terrain en vol, mais a été déviée par un joueur offensif lançant son gant, sa casquette ou toute autre pièce d'équipement;

(B) De trois buts si un joueur défensif touche volontairement une bonne balle avec sa casquette, son masque ou toute autre pièce d'équipement détachée de sa position normale sur sa personne. La balle est en jeu et le frappeur peut avancer vers le marbre à ses propres risques, la balle est en jeu;

(C) De trois buts si un joueur défensif lance délibérément son gant vers une bonne balle et la touche. La balle est en jeu et le frappeur peut avancer vers le marbre à ses propres risques;

(D) De deux buts si un joueur défensif touche volontairement un relais avec sa casquette, son masque ou toute autre pièce d'équipement détachée de sa position normale sur sa personne. La balle est en jeu;

(E) De deux buts si un joueur défensif lance délibérément son gant vers un relais et le touche. La balle est en jeu;

Règle 5.06(b)(4)(B) à (E) Commentaire : Dans l'application (B-C-D-E), l'arbitre doit s'assurer que le gant lancé, le masque ou la casquette détachée a bel et bien touché à la balle. Il n'y a pas de pénalité si la balle n'est pas touchée.

Selon (C-E), cette pénalité ne sera pas appliquée contre le joueur défensif dont le gant est arraché par la force d'une balle frappée ou relayée ou dont le gant lui échappe en faisant un effort évident pour faire un attrapé légitime.

(F) De deux buts si une bonne balle bondit ou est déviée dans les estrades le long des lignes de démarcation des premier et troisième buts ou si la balle passe au travers ou en dessous d'une clôture, au travers ou en dessous d'un tableau de pointage, au travers ou en dessous d'arbustes ou de vignes à la clôture ou encore, si la balle se coince dans une clôture, un tableau de pointage, des arbustes ou des vignes;

(G) De deux buts lorsque, alors qu'il n'y a pas de spectateurs sur le terrain, un relais va dans les estrades ou dans un abri (que la balle revienne ou non sur le terrain), au travers, au-dessus ou en dessous d'une clôture, sur la partie inclinée de l'écran arrière ou reste coincée dans les mailles d'un grillage de protection des spectateurs. La balle est morte.

Quand ce mauvais relais est le premier jeu d'un joueur d'intérieur, l'arbitre en accordant les buts basera sa décision sur la position des coureurs au moment où le lancer a été effectué; dans tous les autres cas, sa décision sera basée sur la position des coureurs au moment où le mauvais relais a été effectué.

INTERPRÉTATION APPROUVÉE: Si tous les coureurs incluant le frappeur-coureur ont avancé d'au moins un but lorsque le joueur d'intérieur effectue un mauvais relais sur le premier jeu après le lancer, la position des coureurs au moment où le mauvais relais a été effectué déterminera les buts qui doivent être accordés.

Règle 5.06(b)(4)(G) Commentaire : Dans certaines circonstances, il est impossible d'accorder deux buts à un coureur. EXEMPLE: Coureur au premier but, le frappeur frappe un ballon peu profondément au champ droit. Le coureur demeure entre le premier et le deuxième but et le frappeur contourne le premier but et vient s'arrêter près du coureur. La balle tombe au sol et le voltigeur tentant de ret irer le frappeur-coureur au premier but lance la balle dans les estrades.

INTERPRÉTATION APPROUVÉE: Étant donné qu'aucun coureur ne peut avancer au-delà du but auquel il a droit lorsque la balle est morte, le coureur du premier but se rend au troisième but et le frappeur-coureur doit s'arrêter au deuxième but. L'expression «au moment où le mauvais relais est effectué» veut dire lorsque le relais quitte la main du joueur et non pas le moment où le relais touche le sol, passe au-delà d'un joueur défensif qui l'attend ou quitte les limites du terrain.

La position du frappeur-coureur au moment où le mauvais relais quitte la main du joueur détermine l'octroi des buts. Si le frappeur-coureur n'avait pas atteint le premier but, la décision serait d'accorder deux buts à tous les coureurs selon leurs positions au moment du lancer. La décision déterminant si le frappeur-coureur avait ou non atteint le premier but est une décision de jugement de l'arbitre.

Si un jeu inusité survient où le premier relais d'un joueur d'intérieur se rend dans les estrades ou un abri des joueurs, mais où le frappeur n'est pas devenu coureur (tel un receveur qui tirerait la balle dans les estrades en tentant de retirer un coureur au marbre suite à un mauvais lancer ou une balle passée), l'arbitre devra alors accorder deux buts aux coureurs selon leurs positions au moment du relais. (Dans l'interprétation de la règle 5.06(b)(4)(G), le receveur est considéré un joueur d'intérieur.)

JEU: Coureur au premier but. Le frappeur frappe la balle à l'arrêt-court qui relaie trop tard au deuxième but et ce dernier envoie le relais vers le premier but après que le frappeur ait atteint le premier but.

DÉCISION: Le coureur au deuxième but marque. (Sur ce jeu, le frappeur-coureur se voit accorder le troisième but seulement s'il avait atteint le premier but au moment où le relais a été fait.)

(H) D'un but si un lancer au frappeur ou un relais vers un but par le lanceur pour tenter de retirer un coureur alors que le lanceur est en contact avec la plaque, va dans les estrades ou dans un abri des joueurs ou passe au-dessus ou en dessous d'une clôture ou de l'écran arrière. La balle est morte.

INTERPRÉTATION APPROUVÉE: Lorsqu'un mauvais lancer ou une balle passée passe au-delà du receveur ou dévie sur celui-ci et se rend directement dans l'abri des joueurs, les estrades, au-dessus de l'écran arrière ou tout autre endroit hors-limites, l'arbitre n'accorde qu'un but. Un but doit également être accordé si le lanceur en contact avec la plaque lance vers un but et que ce relais se rend directement dans les estrades ou à tout endroit hors-limites. Cependant si le lancer ou le relais passe au-delà du receveur ou d'un joueur défensif et demeure dans les limites du terrain pour ensuite être dévié dans un abri des joueurs, les estrades ou tout autre endroit hors-limites, l'arbitre accordera deux buts à partir de la position des coureurs au moment du lancer ou du relais.

(I) D'un but si le frappeur devient coureur suite à une quatrième balle ou une troisième prise alors que le lancer passe le receveur et se loge dans le masque ou l'équipement de l'arbitre.

Si le frappeur devient coureur sur un mauvais lancer qui permet également aux coureurs d'avancer d'un but, le frappeur-coureur n'aura droit qu'au premier but.

Règle 5.06(b)(4)(I) Commentaire : Le fait qu'un coureur se voit accorder un ou plusieurs buts sans risque d'être retiré ne lui enlève pas la responsabilité de toucher le ou les buts qui lui sont accordés. Par exemple, un frappeur frappe un roulant à un joueur d'intérieur qui relaie la balle dans les estrades. Le frappeur-coureur ne touche pas le premier but. Il peut être déclaré retiré sur appel après que la balle ait été mise au jeu même s'il avait droit au deuxième but. Si un coureur est forcé de revenir à un but suite à un attrapé, il doit retoucher à son but original même si, en raison d'un règlement de terrain ou toute autre règle, il a droit à des buts additionnels. Il peut retoucher pendant que la balle est morte et, par la suite, on lui accordera les buts à partir du but original.

(c) **Balles mortes**

La balle devient morte et les coureurs avancent d'un but ou reviennent à leurs buts sans risque d'être retirés lorsque:

(1) Un lancer touche un frappeur ou ses vêtements alors qu'il est en position régulière de frappeur; s'ils sont forcés, les coureurs avancent;

(b) L'arbitre au marbre gêne le receveur alors qu'il tente d'effectuer un relais pour prévenir un but volé ou une tentative de prise-à-contrepied; les coureurs ne peuvent avancer;

REMARQUE: L'interférence est ignorée si le relais du receveur retire le coureur.

Lorsque la balle est morte, aucun joueur ne peut être retiré, aucun coureur ne peut avancer et aucun point ne peut être marqué sauf que les coureurs peuvent avancer d'un ou plusieurs buts par suite d'actions survenues pendant que la balle était en jeu (actions telles que par exemple, et de façon non restrictive, une feinte irrégulière, un relais hors des limites du terrain, une interférence, un coup de circuit ou une balle frappée à l'extérieur des limites du terrain).

Règle 5.06(c)(2) Commentaire : Une interférence de l'arbitre peut aussi survenir l'arbitre gêne ou empêche un receveur de retourner la balle au lanceur.

(3) Une feinte irrégulière est commise; les coureurs avancent; (Voir la pénalité à la règle 6.0a(a).

(4) Une balle est frappée irrégulièrement; les coureurs retournent;

(5) Une fausse balle n'est pas attrapée; les coureurs retournent. L'arbitre ne doit pas remettre la balle en jeu avant que tous les coureurs n'aient à nouveau touché à leurs buts;

(6) Une bonne balle touche un coureur ou un arbitre en territoire des bonnes balles avant de toucher un joueur défensif incluant le lanceur, ou touche à un arbitre avant de dépasser un joueur défensif autre que le lanceur, les coureurs avancent, si forcés. Si une bonne balle dépasse un joueur d'intérieur, qu'aucun autre joueur d'intérieur ne pouvait capter cette balle et qu'elle touche un coureur immédiatement derrière le joueur que la balle a dépassé, la balle est au jeu et l'arbitre ne doit pas déclarer le coureur retiré. Si une bonne balle touche un coureur après avoir été déviée par un joueur d'intérieur, la balle est au jeu et l'arbitre ne doit pas déclarer le coureur retiré.

Règle 5.06(c)(6) Commentaire : Si une bonne balle bondit à côté ou par-dessus le lanceur et touche à un arbitre posté dans le champ intérieur, la balle est morte. Si une balle frappée est déviée dans le territoire régulier par un joueur défensif et touche un coureur ou un arbitre lorsqu'elle est encore en vol pour être ensuite attrapée par un joueur défensif, cela ne constitue pas un attrapé et la balle demeurera au jeu.

(7) une balle lancée se loge dans le masque de l'arbitre ou du receveur ou son équipement et demeure hors-limite, les coureurs avancent d'un but;

Règle 5.06(c)(7) Commentaire : Si un ricochet frappe l'arbitre et est attrapé au rebond par un joueur défensif, la balle est morte et le frappeur ne peut pas être retiré. La même chose s'applique lorsqu'un ricochet se loge dans le masque ou l'équipement de l'arbitre. Si une troisième prise (mais non un ricochet) passe derrière le receveur et frappe un arbitre, la balle est au jeu. Si la balle rebondit et est attrapée par un joueur défensif avant d'avoir touché le sol, le frappeur n'est pas retiré par un tel attrapé, mais la balle demeure au jeu et le frappeur peut être retiré au premier but ou touché avec la balle pour le retrait. Si un lancer se loge dans le masque ou l'équipement du receveur ou de l'arbitre et y demeure coincé et hors-limite suite à une troisième prise ou une quatrième balle, le frappeur se voit octroyer le premier but et tous les coureurs avancent d'un but chacun. Si le compte au frappeur est de moins de trois balles, les coureurs avancent d'un but.

Si une balle est intentionnellement déposée à l'intérieur de l'uniforme d'un joueur (par exemple, la poche du pantalon) dans le but de décevoir un coureur, l'arbitre doit déclarer un « arrêt ». L'arbitre placera tous les coureurs d'un but supplémentaire (ou plus si requis, au jugement de l'arbitre, dans le but d'annuler l'effet de la balle hors-limite) à partir du but originalement occupé.

(8) Un lancer régulier touche un coureur essayant de marquer; les coureurs avancent.

5.07 Le lanceur

(a) **Positions régulières d'un lanceur**

Il existe deux positions possibles depuis lesquelles un lancer régulier peut-être effectué soit le «mouvement sans arrêt» et le «mouvement avec arrêt» et l'une ou l'autre peut être utilisée en tout temps.

Le lanceur doit recevoir les signaux du receveur alors qu'il est en contact avec la plaque.

Règle 5.07(a) Commentaire : Les lanceurs peuvent enlever leur pied de la plaque après avoir accepté le signal, mais ils ne peuvent y replacer le pied rapidement et lancer. Un tel geste peut être considéré comme un "retour rapide" par l'arbitre.

Lorsque le lanceur dégage la plaque, il doit laisser tomber ses mains de chaque côté de son corps.

Un second pas du lanceur vers le marbre doit être considéré comme un lancer irrégulier sans coureurs sur les buts.

L'arbitre ne devra permettre aux lanceurs de se dégager de la plaque après avoir accepté chaque signal.

Le lanceur ne peut prendre un second pas vers le marbre avec l'un ou l'autre de ses pieds, ou repositionner son pied pivot dans son mouvement de lancer au frappeur. S'il y a un ou des coureurs sur les buts, c'est une feinte irrégulière selon la règle 6.02(a) ; si les buts sont inoccupés, c'est un lancer irrégulier selon la règle 6.02(b).

(1) **Mouvement sans arrêt**

Le lanceur devra se tenir face au frappeur, le pied pivot en contact avec la plaque et l'autre pied demeurant libre. De cette position, tout mouvement naturel associé à la livraison du lancer au frappeur l'oblige à effectuer ce lancer sans interruption ou modification. Le lanceur ne pourra lever un ou l'autre pied du sol sauf qu'au moment où il lance la balle au frappeur, il lui sera permis de faire un pas vers l'arrière et un pas vers l'avant avec le pied libre.

Lorsque le lanceur tient la balle avec les deux mains devant son corps, le pied pivot en contact avec la plaque et l'autre pied libre, il sera considéré comme étant dans la position sans arrêt.

Règle 5.07(a)(1) Commentaire : Dans la position sans arrêt, le lanceur peut avoir son pied libre sur la plaque, en avant de l a plaque derrière la plaque ou sur le côté de la plaque.

De la position sans arrêt, le lanceur peut:

(A) Lancer au frappeur;

(B) Faire un pas et relayer la balle vers un but pour tenter de retirer un coureur; ou

(C) Se dégager complètement de la plaque (dans ce dernier cas, il doit laisser tomber les bras de chaque côté du corps). Lorsqu'il se dégage de la plaque, le lanceur doit faire le premier pas avec le pied pivot et non le pied libre. De cette position, le lanceur ne peut adopter la position « avec arrêt ». S'il le fait, il commet une feinte irrégulière.

(2) **Mouvement avec arrêt**

On reconnaît cette position lorsque le lanceur fait face au frappeur, son pied pivot en contact avec la plaque et l'autre pied placé en avant de la plaque, tenant la balle de ses deux mains devant son corps et parvenant à un arrêt complet. À partir d'une telle position, il peut lancer la balle au frappeur, relayer vers un but ou faire un pas en arrière de la plaque avec son pied pivot. Avant de prendre la position avec arrêt, le lanceur a le choix d'effectuer tout mouvement naturel préliminaire communément connu sous le terme «d'étirement». Mais s'il le fait, il doit prendre la position d'arrêt avant de lancer au frappeur. Après avoir adopté la position avec arrêt, tout mouvement naturellement associé au lancer de la balle vers le frappeur l'oblige à effectuer ce lancer sans interruption ou modification.

Avant d'adopter la position avec arrêt, le lanceur doit avoir au moins une main sur le côté du corps; ensuite, il devra adopter la position avec arrêt telle que définie dans la règle 5.07(a)(2) sans interruption et dans un mouvement continu.

Après s'être étiré, le lanceur doit (a) tenir la balle dans ses deux mains en avant de son corps et (b) parvenir à un arrêt complet. Ces points doivent être particulièrement observés. Les arbitres doivent surveiller cela très attentivement. Les lanceurs tentent constamment de «contourner la règle» pour retenir les coureurs à leurs buts. Dans les cas où le lanceur néglige de faire un arrêt complet tel que défini dans ces règles, l'arbitre doit immédiatement annoncer une feinte irrégulière.

Règle 5.07(a)(2) Commentaire : Avec aucun coureur sur les buts, le lanceur n'est pas requis de faire un arrêt complet lorsqu' il utilise la position avec arrêt. Si, cependant, selon le jugement de l'arbitre, le lanceur effectue un lancer dans le but évident de prendre le frappeur en défaut, ce lancer sera considéré comme un retour rapide, pour lequel la pénalité est une balle. Voir la règle 6.02(a)(5) Commentaire.

Avec un ou des coureurs sur les buts, le lanceur sera présumé lancer du mouvement avec arrêt si son pied pivot est en contact et parallèle à la plaque du lanceur et sa jambe libre devant la plaque du lanceur, à moins qu'avant la présence au bâton du frappeur, il signifie à l'arbitre que dans cette situation il lancera du mouvement sans arrêt. On permettra au lanceur d'avertir l'arbitre qu'il lancera du mouvement sans arrêt durant une présence au bâton seulement dans l'éventualité d'une (i) substitution par l'équipe offensive, ou (ii) immédiatement suivant l'avance d'un ou plusieurs coureurs (c'est-à-dire, après qu'un ou plusieurs coureurs aient avancé sur les buts, mais avant le prochain lancer au frappeur.

(b) **Lancers d'exercice**

Lorsqu'un lanceur prend position au début de chaque manche ou lorsqu'il remplace un autre lanceur, il peut prendre des lancers d'exercice vers son receveur au cours desquels la partie est suspendue. Une ligue peut, de son propre chef, limiter le nombre de lancers d'exercice accordés à un lanceur et/ou limiter le temps accordé aux lancers d'exercice. Si une urgence quelconque force un lanceur à se présenter dans la partie sans avoir pu se mettre en train, l'arbitre en chef doit lui accorder autant de lancers d'exercice que l'arbitre juge nécessaires.

(c) **Délais pour lancer au frappeur**

Lorsque les buts sont inoccupés, le lanceur doit lancer la balle au frappeur dans les douze secondes après avoir reçu la balle. Chaque fois que le lanceur retarde la partie en commettant une infraction à cette règle, l'arbitre devra annoncer une «balle». La période de 12 secondes débute lorsque le lanceur est en possession de la balle et que le frappeur est dans son rectangle, prêt à frapper la balle. La période se termine lorsque la balle quitte la main du lanceur. Le but de cette règle est d'éviter tout délai inutile.

L'arbitre doit insister auprès du receveur pour qu'il retourne promptement la balle au lanceur et que le lanceur prenne position sans délai sur la plaque. Tout délai volontaire de la part du lanceur doit être instantanément pénalisé par l'arbitre.

(d) **Relais vers un but**
À n'importe quel moment de ses mouvements préliminaires et jusqu'au moment où sa motion naturelle l'oblige à lancer vers le marbre, le lanceur peut relayer la balle vers un but quelconque à condition de se faire un pas directement vers ce but avant de relayer la balle.
Règle 5.07(d) Commentaire : Le lanceur doit faire son pas avant de relayer au but. Un tir rapide du poignet suivi d'un pas en direction du but est une feinte irrégulière.
(e) (8.01(e)) **Effet de retirer le pied pivot de la plaque**
Lorsque le lanceur enlève le pied pivot de la plaque en faisant un pas vers l'arrière avec ce pied, il devient alors un joueur d'intérieur et s'il effectue un relais hors-limites à partir de cette position, il sera considéré comme tout autre relais hors-limites effectué par tout autre joueur d'intérieur.
Règle 5.07(e) Commentaire : Alors qu'il n'est pas sur la plaque, un lanceur peut relayer la balle vers n'importe quel but. S'il effectue un mauvais relais, ce relais est celui d'un joueur d'intérieur et est traité selon les règles relatives aux mauvais relais effectués par un joueur défensif.
(f) **Lanceur ambidextre**
Un lanceur doit indiquer visuellement à l'arbitre en chef, au frappeur et à tout coureur sur les buts son intention de l'usage de sa main gauche ou droite pour lancer. Cela peut être fait en portant son gant dans la bonne main au moment de toucher la plaque du lanceur. Le lanceur ne pourra pas utiliser son autre main pour lancer jusqu'à ce que le frappeur ne soit retiré, qu'il ne devienne un coureur, la manche se termine, le frappeur est substitué par un autre ou si le lanceur subit une blessure. Dans l'éventualité où un lanceur change de main pendant une présence au bâton suite à une blessure, le lanceur ne peut pas, pour le reste de la partie, revenir à lancer avec l'autre main. Le lanceur ne peut recevoir de lancer préparatoire s'il décide de changer de main. Tout changement de main doit clairement être indiqué à l'arbitre en chef.

5.08 Mode de pointage
(a) Un point sera marqué chaque fois qu'un coureur avance régulièrement et touche le premier, deuxième et troisième but ainsi que le marbre avant que trois joueurs ne soient retirés pour terminer la manche.
EXCEPTION: Le point n'est pas alloué si le coureur croise le marbre au cours d'un jeu durant lequel le troisième retrait est effectué aux dépens (1) du frappeur-coureur avant qu'il ne touche le premier but; (2) d'un coureur retiré lors d'un jeu forcé; ou (3) d'un coureur précédent qui est déclaré retiré parce qu'il n'a pas touché un des buts.
Règle 5.08(a) Commentaire : Un point légalement marqué ne pourra être annulé par une action subséquente du coureur, tel que, mais sans se limiter à un effort de retourner au troisième but en croyant qu'il a quitté le but avant qu'un ballon ne soit capté.
(b) Quand le point gagnant est marqué dans la dernière demi-manche d'une partie réglementaire ou dans la deuxième demie d'une manche supplémentaire par suite d'un but sur balles, d'un lancer touchant le frappeur ou de tout autre jeu avec les buts remplis obligeant ainsi le frappeur et tous les autres coureurs d'avancer sans risque d'être retiré, l'arbitre ne peut déclarer la partie terminée avant que le coureur obligé de quitter le troisième but ne touche au marbre et que le frappeur-coureur ne touche le premier but.
Règle 5.08(b) Commentaire : Une exception est prévue lorsque les spectateurs envahissent le terrain et empêchent physiquement le coureur de toucher le marbre ou le frappeur d'atteindre le premier but. Dans de telles situations, l'arbitre devra accorder au coureur le but vers lequel il se dirigeait en raison de l'interférence des spectateurs.
PÉNALITÉ: Si le coureur du troisième but refuse d'avancer et de toucher le marbre dans un délai raisonnable, l'arbitre doit annuler le point, déclarer le coureur retiré et ordonner la poursuite de la partie. Si avec deux retraits, le frappeur-coureur refuse d'avancer et de toucher le premier but, l'arbitre doit annuler le point, déclarer le joueur fautif retiré et ordonner la poursuite de la partie. Si avec moins de deux retraits, le frappeur-coureur refuse d'avancer et de toucher au premier but, le point est marqué, mais le joueur fautif est retiré.
Règle 5.08 Commentaire :
INTERPRÉTATION APPROUVÉE: Aucun point ne peut être compté au cours d'un jeu où le troisième retrait est effectué par le frappeur-coureur qui ne réussit pas à atteindre le premier but. EXEMPLE: Un retrait, Samson est au deuxième but, Bédard est au premier but. Le frappeur Lebrun frappe un coup sûr. Samson compte et Bédard est retiré sur un relais au marbre pour le deuxième retrait. Le frappeur Lebrun a omis de toucher au premier but et est déclaré retiré sur un jeu d'appel pour le troisième retrait. Comme Samson a croisé le marbre durant un jeu au cours duquel le frappeur-coureur est devenu le troisième retrait avant de toucher le premier but, le point de Samson ne compte pas.
INTERPRÉTATION APPROUVÉE: Le statut des coureurs suivants n'est pas affecté par un coureur précédent à moins qu'il n'y ait deux retraits.
EXEMPLE: Un retrait, Samson au deuxième but, Bédard au premier but et Lebrun frappe un circuit à l'intérieur du terrain. Alors qu'il est en course vers le marbre, Samson néglige de toucher le troisième but alors que Bédard et Lebrun comptent. La défensive retourne la balle au troisième but et, sur appel, Samson est retiré. Les points de Bédard et Lebrun sont valides.
INTERPRÉTATION APPROUVÉE: Deux retraits, Samson est au deuxième but, Bédard au premier but et Lebrun frappe un circuit à l'intérieur du terrain. Tous les coureurs croisent le marbre, mais Samson a négligé de toucher au troisième but et est déclaré retiré sur appel pour le troisième retrait. Les points de Bédard et Lebrun sont annulés et aucun point n'est marqué.
INTERPRÉTATION APPROUVÉE: Un retrait, Samson au troisième but, Bédard au deuxième but. Le frappeur Lebrun frappe un ballon au champ centre pour le deuxième retrait. Après l'attrapé, Samson marque de même que Bédard sur un mauvais relais au marbre. Cependant sur appel, Samson est déclaré retiré pour avoir quitté son but trop vite. Trois retraits et aucun point ne sont marqués.
INTERPRÉTATION APPROUVÉE: Deux retraits, les buts sont remplis. Le frappeur frappe un coup de circuit à l'extérieur du terrain. Sur appel, le frappeur est déclaré retiré pour avoir manqué le premier but. Trois retraits, aucun point n'est marqué.
Ce qui suit est une considération de caractère général qui stipule:
Lorsqu'un ballon est attrapé, qu'un coureur rate un but et qu'un joueur défensif en possession de la balle sur un but raté ou sur le but précédemment occupé par le coureur fait appel à l'arbitre pour une décision, le coureur est retiré au moment où l'arbitre accorde l'appel. Tous les coureurs peuvent marquer si possible sauf qu'avec deux retraits, le coureur est retiré au moment où il manque le cou ssin à condition qu'il y ait appel. Si accordé, l'appel affecte alors les coureurs suivants.
INTERPRÉTATION APPROUVÉE: Un retrait, Samson au troisième but, Bédard au premier but. Le frappeur Lebrun frappe un ballon au champ droit pour le deuxième retrait. Samson retouche son but après l'attrapé et marque un point. Bédard tente de revenir au premier but mais le relais du voltigeur arrive avant lui au but pour le troisième retrait. Cependant Samson a marqué avant que le relais n'arrive au premier but donc son point est valide parce qu'il ne s'agit pas d'un jeu forcé.

5.09 Effectuer un retrait

(a) **Retirer un frappeur**

Un frappeur est retiré lorsque:

(1) Son coup frappé dans les airs (autre qu'un ricochet) frappé dans le territoire des bonnes ou des fausses balles est régulièrement attrapé par un joueur défensif;

Règle 5.09(a)(1) Commentaire : Un joueur défensif peut allonger le bras dans l'abri, mais ne peut y faire un pas, pour faire un attrapé et s'il retient la balle, l'attrapé sera accordé. Pour faire un attrapé sur une fausse balle près de l'abri ou près de toute aire hors-limite (tel que les estrades), un joueur défensif doit avoir un ou les deux pieds sur ou au-dessus de la surface de jeu (incluant le rebord de l'abri) et aucun des ses pieds au sol à l'intérieur de l'abri ou de toute aire hors-limite. La balle est en jeu, à moins que le joueur défensif, après avoir régulièrement complété l'attrapé, mette le pied ou tombe dans l'abri ou dans l'aire hors-limite, dans de tels cas, la balle est morte. Le statut des coureurs est décrit à l'article 5.06(b)(3)(C) Commentaire.

Un attrapé est un 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. 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. 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.

Attrapé Commentaire : 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 une 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.

(2) Une troisième prise est régulièrement attrapée par le receveur;

Règle 5.09(a)(2) Commentaire : «Régulièrement attrapée» veut dire que la balle se retrouve dans la mitaine du receveur avant de toucher le sol. Il n'y a pas d'attrapé régulier si la balle se loge dans son uniforme ou son équipement ou si elle touche l'arbitre et est attrapée au rebond par le receveur.

Si un ricochet frappe d'abord ***toute partie du corps du receveur ou son équipement et est attrapé avec la main ou le gant contre son corps ou son équipement*** *avant de toucher le sol, c'est une prise et s'il s'agit d'une troisième prise, le frappeur est retiré.*

(3) Une troisième prise n'est pas captée par le receveur et que le premier but est occupé avec deux retraits ou moins;

(4) Il frappe un coup retenu en territoire des fausses balles pour une troisième prise;

(5) Une «chandelle intérieure» est déclarée;

(6) Il tente de frapper une troisième prise et le lancer le touche;

(7) La balle frappée en territoire des bonnes balles le touche avant de toucher un joueur défensif. Si le frappeur est légalement dans son rectangle de frappeur, voir la règle 5.04(b)(5), et, au jugement de l'arbitre, il n'y avait aucune intention de modifier la trajectoire de la balle, une balle frappée qui atteint le frappeur ou son bâton sera déclarée fausse balle;

(8) Après avoir frappé une bonne balle ou un coup retenu, son bâton touche la balle une deuxième fois dans le territoire des bonnes balles. La balle est morte et nul coureur ne peut avancer. Si le frappeur-coureur laisse tomber son bâton, que la balle roule contre son bâton en territoire des bonnes balles et qu'au jugement de l'arbitre il n'y avait aucune intention de causer une interférence, la balle est au jeu. Si le frappeur est légalement dans son rectangle de frappeur, voir la règle 5.04(b)(5), et, au jugement de l'arbitre, il n'y avait aucune intention de modifier la trajectoire de la balle, une balle frappée qui atteint le frappeur ou son bâton sera déclarée fausse balle;

Règle 5.09(a)(8) Commentaire : Si un bâton se brise et qu'une portion en territoire des bonnes balles est touchée par une balle frappée ou encore, qu'une portion touche un coureur ou un joueur défensif, la balle demeure au jeu et aucune interférence ne sera décrétée. Si la balle frappée touche une portion du bâton en territoire des fausses balles, il s'agit d'une fausse balle.

Si le bâton entier est envoyé dans le territoire des bonnes ou fausses balles et empêche un joueur défensif de faire un jeu, une interférence doit être déclarée qu'elle soit intentionnelle ou non.

Dans les situations où un casque protecteur est accidentellement touché par une balle frappée ou un relais, la balle demeure au jeu comme si elle n'avait pas touché le casque.

Lorsqu'une balle frappée touche un casque protecteur ou tout autre objet étranger au terrain en territoire des fausses balles, il s'agit d'une fausse balle et la balle est morte.

Si de l'avis de l'arbitre, un coureur tentait intentionnellement de causer une interférence envers une balle frappée ou un relais en échappant ou tirant son casque protecteur vers la balle, le coureur sera alors retiré, la balle sera morte et les autres coureurs retournent au dernier but régulièrement occupé.

(9) Après avoir frappé la balle ou un coup retenu en territoire des fausses balles, il fait volontairement dévier la balle de sa course d'une façon quelconque alors qu'il court vers le premier but. Balle morte, nul coureur ne peut avancer;

(10) Après une troisième prise ou après avoir frappé une bonne balle, lui ou le premier but est touché avant qu'il ne touche au premier but;

(11) En courant la dernière moitié de la distance entre le marbre et le premier but alors qu'un joueur défensif tente d'effectuer un jeu au premier but, il court à l'extérieur (à droite) de la ligne de trois pieds ou à l'intérieur (à gauche) de la ligne de démarcation et qu'au jugement de l'arbitre, il gêne le joueur défensif tentant d'attraper la balle au premier but ; dans un tel cas, la balle est morte. Il peut cependant courir à droite de la ligne de trois pieds ou à gauche de la ligne de démarcation pour éviter un joueur tentant de jouer une balle frappée.

Règle 5.09(a)(11) Commentaire : Les lignes délimitant le corridor de trois pieds font partie du corridor et le frappeur-coureur doit avoir les deux pieds à l'intérieur du corridor ou tout au plus sur les lignes délimitant le corridor. On permet au frappeur-coureur de quitter le corridor de trois pieds d'une distance d'un pas, d'une enjambée, d'une portée de bras ou de glissade dans le voisinage immédiat du premier but avec l'unique intention de toucher le premier but.

(12) Un joueur défensif échappe volontairement une chandelle ou une flèche au champ intérieur alors que le premier, le premier et le deuxième, le premier et le troisième ou le premier, le deuxième et le troisième but sont occupés avec moins de deux retraits. La balle est morte et le ou les coureurs retournent au but originalement occupé; INTERPRÉTATION APPROUVÉE: Dans un tel cas, le frappeur n'est pas retiré si le joueur défensif laisse intentionnellement tomber la balle au sol sans y toucher à moins que la règle de la chandelle intérieure ne s'applique.
(13) Au jugement de l'arbitre, un coureur précédent gêne volontairement un joueur défensif qui tente d'attraper une balle relayée ou qui tente de relayer une balle pour compléter un jeu quelconque;
Règle 5.09(a)(13) Commentaire : L'objectif de cette règle est de pénaliser l'équipe offensive pour un geste délibéré, inexcusable et antisportif du coureur qui quitte sa ligne de façon évidente pour frapper un joueur défensif qui effectue un pivot au lieu d'essayer de tenter d'atteindre le but. Il s'agit évidemment d'un jeu faisant appel au jugement de l'arbitre. (Voir la règle 6.01(j)).
(14) Avec deux retraits, un coureur au troisième but et deux prises contre le frappeur, le coureur tentant de voler le marbre sur un lancer régulier et que la balle le touche dans la zone des prises. L'arbitre annonce une troisième prise, le frappeur est retiré et le point n'est pas marqué. Avec moins de deux retraits, l'arbitre annonce une troisième prise, la balle est morte et le point est marqué.
(15) Un membre de son équipe (autre qu'un coureur) gêne la tentative d'un joueur défensif d'attraper ou de jouer une balle frappée. Voir la règle 6.01(b). Pour l'interférence par un coureur, voir la règle 5.09(b)(3).
(b) **Retirer un coureur**
Un coureur est retiré lorsque:
(1) Il s'écarte de plus de trois pieds de sa ligne de course dans le but d'éviter d'être touché sauf si ce geste est posé dans le but d'éviter une interférence avec le joueur défensif tentant d'attraper une balle frappée. La ligne de course d'un coureur est établie lorsque la tentative de toucher le coureur survient et est une ligne droite entre le coureur et le but qu'il tente d'atteindre; ou
(2) Après avoir atteint et touché le premier but, il quitte la ligne de course cessant de toute évidence ses efforts pour toucher le prochain but.
Règle 5.09(b)(1) et (2) Commentaire : Tout coureur qui, après avoir atteint le premier but, quitte la ligne de course pour se diriger vers son abri ou sa position croyant qu'il n'y a aucun autre jeu possible peut être déclaré retiré si l'arbitre juge que le geste du coureur n'indique aucun effort de rejoindre le prochain but. Même si un retrait résulte d'un tel jeu, la balle demeure au jeu pour tous les autres coureurs.
Cette règle s'applique également au jeu suivant et autres jeux similaires: Moins de deux retraits, pointage égal dans la deuxième moitié de la neuvième manche, un coureur au premier but et le frappeur cogne un coup de circuit à l'extérieur du terrain pour le point gagnant. Le coureur touche et dépasse le deuxième but et, croyant que le coup de circuit donne automatiquement la victoire, il coupe à travers le losange vers son banc des joueurs pendant que le frappeur continue sa course autour des buts. Dans un tel cas, le coureur est retiré parce qu'il «a visiblement abandonné tout effort de toucher au prochain but» et l'arbitre permet au frappeur-coureur de poursuivre sa course pour valider son coup de circuit. S'il y avait eu deux retraits, le coup de circuit n'aurait pas été valide en vertu de la règle 5.09(d). Il ne s'agit pas d'un jeu d'appel.
JEU: Un coureur croyant avoir été retiré par un toucher au premier ou au troisième but se dirige vers son abri des joueurs et s'éloigne d'une distance raisonnable indiquant ainsi qu'il croit vraiment être retiré. Ce coureur doit être déclaré retiré pour avoir abandonné sa course autour des buts.
(3) Il commet volontairement une interférence avec un relais ou gêne un joueur défensif tentant d'effectuer un jeu sur une balle frappée (voir la règle 6.01(j));
PÉNALITÉ : Pour les pénalités s'appliquant à l'interférence intentionnelle d'un coureur avec un relais ou sur l'entrave envers un joueur défensif qui tente un jeu sur une balle frappée, voir la règle 6.01(a) PÉNALITÉ POUR INTERFÉRENCE Commentaire.
(4) Il est touché alors que la balle est au jeu et qu'il ne touche pas à son but.
EXCEPTION: Un frappeur-coureur ne peut être touché pour un retrait après avoir dépassé ou glissé au-delà du premier but à condition d'y retourner immédiatement.
INTERPRÉTATION APPROUVÉE (A): Si l'impact d'un coureur sur un coussin déloge celui-ci de sa position, aucun jeu ne peut être fait sur ce coureur s'il avait atteint le but sans être retiré.
INTERPRÉTATION APPROUVÉE (B): Si un but est déplacé de sa position au cours d'un jeu, tout coureur suivant au cours du même jeu est considéré comme touchant ou occupant le but si, au jugement de l'arbitre, il touche ou occupe l'emplacement normal du but.
(5) Il néglige de retoucher à son but après l'attrapé régulier d'une bonne ou d'une fausse balle avant que lui ou son but ne soit touché par un joueur défensif. Il ne peut être retiré pour avoir négligé de retoucher à son but après le premier lancer suivant ou suite à tout jeu ou tentative de jeu. Il s'agit d'un jeu d'appel.
Règle 5.09(b)(5) Commentaire : Les coureurs ne sont pas obligés de retoucher à leurs buts après un ricochet. Ils peuvent voler un but suite à un ricochet. Si le ricochet n'est pas capté, il devient une fausse balle ordinaire et les coureurs retournent alors à leurs buts.
(6) Il n'atteint pas le but suivant avant qu'un joueur défensif en possession ne lui touche ou touche le but alors qu'il est forcé d'avancer par le frappeur qui devient coureur. Cependant si un coureur suivant est retiré sur un jeu forcé, le coureur précédent n'est plus forcé et doit être touché pour être retiré. Le jeu forcé n'existe plus dès que le coureur atteint le but auquel il est forcé d'avancer et s'il dépasse ou glisse au-delà du but, il doit être touché pour être retiré. Par contre, si le coureur forcé d'avancer atteint le but auquel il est forcé et, pour une raison quelconque, revient vers le but précédemment occupé, le jeu redevient un jeu forcé et le coureur peut être retiré en étant touché par un joueur défensif ou en touchant au but auquel il est forcé d'avancer.
Règle 5.09(b)(6) Commentaire : JEU: Un coureur au premier but et trois balles au frappeur. Le coureur vole le deuxième but sur le prochain lancer qui est une quatrième balle, mais dépasse ou glisse au-delà du deuxième but après l'avoir touché. Le relais du receveur le surprend avant qu'il ne revienne au but. Le coureur sera alors retiré puisque le jeu forcé n'existe plus. Dépasser ou glisser au-delà d'un but déjà atteint peut survenir ailleurs qu'au premier but. Par exemple, avec moins de deux retraits et des coureurs aux premier et deu xième buts ou aux premier, deuxième et troisième buts, le frappeur frappe un roulant à un joueur d'intérieur qui choisit de tenter un double-jeu. Le coureur du premier but devance le relais au deuxième, mais glisse au-delà du but. Le relais est effectué au premier but où le frappeur-coureur est retiré. Le premier but qui voit que le coureur au deuxième n'est pas à son but relaie à nouveau au deuxième but où le coureur est touché pour le retrait. Pendant ce temps, des coureurs ont croisé le marbre. La question qui se pose: S'agit-il d'un jeu forcé? Le jeu forcé a-t-il été supprimé par le retrait du frappeur-coureur au premier but? Est-ce que les points marqués par les coureurs au cours du jeu avant le troisième retrait et avant que le coureur au deuxième but ne soit retiré sont valides? RÉPONSE: Les points sont valides, car le troisième retrait n'était plus un jeu forcé, mais un jeu de toucher.

(7) Il est touché par une bonne balle en territoire des bonnes balles avant que la balle n'ait dépassé un joueur d'intérieur et qu'aucun autre joueur n'aura la chance de pouvoir effectuer un jeu sur la balle. La balle est morte, aucun coureur ne peut marquer et aucun coureur ne peut avancer à moins d'être forcé de le faire. EXCEPTION: Si un coureur est en contact avec son but alors qu'il est touché par une chandelle intérieure, il n'est pas retiré bien que le frappeur le soit.

Règle 5.09(b)(7) Commentaire : Si deux coureurs sont touchés par une même bonne balle, seul le premier est retiré parce que la balle est aussitôt morte.

Si un coureur est touché par une chandelle intérieure alors qu'il n'est pas en contact avec son but, le coureur et le frappeur sont tous deux retirés.

Si un coureur est touché par une chandelle intérieure alors qu'il n'est pas en contact avec son but, et avant que la balle n'ait dépassé un joueur d'intérieur et qu'aucun autre joueur n'aura la chance de pouvoir effectuer un jeu sur la balle, le coureur et le frappeur sont tous deux retirés. Sans égard au fait que le coureur est en contact ou non avec son but lorsqu'atteint par une chandelle intérieure avant que la balle n'ait dépassé un joueur d'intérieur et qu'aucun autre joueur n'aura la chance de pouvoir effectuer un jeu sur la balle, la balle est morte, aucun coureur ne peut marquer et aucun coureur ne peut avancer à moins d'être forcé de le faire.

(8) Il tente de marquer un point sur un jeu où le frappeur commet de l'interférence avec le jeu au marbre avec moins de deux retraits. Avec deux retraits, l'interférence entraîne le retrait du frappeur et aucun point n'est marqué.

(9) Il dépasse un coureur précédent avant que ce coureur ne soit retiré.

Règle 5.09(b)(9) Commentaire : Un coureur sera réputé avoir dépassé un coureur précédant (au-devant) basé sur ses actions ou les actions d'un coureur précédant.

JEU : Coureurs au deuxième et troisième but et un retrait. Le coureur du troisième but (coureur devant) tente de se rendre au marbre et est pris en souricière entre le troisième but et le marbre. Croyant que ce coureur sera retiré, le coureur au deuxième but (coureur suivant) avance au troisième but. Avant d'être touché, le coureur devant retraite et dépasse le troisième but vers le champ gauche. À ce moment, le coureur suivant a dépassé le coureur devant par les actions de ce coureur. Comme résultat, le coureur suivant est retiré et le troisième but est inoccupé. Le coureur devant a droit au troisième but s'il y retourne et le touche avant d'âtre retiré, voir la règle 5.06(a)(1), à moins qu'il ne soit retiré pour avoir abandonné les buts.

(10) Après avoir régulièrement pris possession d'un but, il refait le trajet en sens inverse afin de semer la confusion chez l'équipe défensive ou de ridiculiser la partie. L'arbitre doit immédiatement décréter un «arrêt» et retirer le coureur;

Règle 5.09(b)(10) Commentaire : Si un coureur touche un but inoccupé et pense alors que la balle a été attrapée ou est leurré par la défensive vers le but précédemment occupé, il peut être retiré alors qu'il retourne à ce but, mais s'il atteint le but précédemment occupé sans être retiré, il ne peut être retiré lorsqu'il est en contact avec ce but.

(11) Il ne retourne pas immédiatement au premier but après l'avoir dépassé en courant ou en glissant. S'il essaye de rejoindre le deuxième but, il est retiré s'il est touché par la défensive. Si après avoir dépassé ou glissé au-delà du premier but, il se dirige vers son abri ou sa position et néglige de revenir immédiatement au premier but, il est retiré sur appel lorsqu'il est touché ou que le but est touché par un joueur défensif.

Règle 5.09(b)(11) Commentaire : Le coureur qui touche le premier but, le dépasse et est déclaré «sauf» par l'arbitre a «atteint le premier but» aux fins de la règle 5.08(a) et tout point compté lors d'un tel jeu est bon même si le coureur est ensuite retiré pour le troisième retrait parce qu'il a négligé de revenir immédiatement au but comme le veut la règle 5.09(b)(11). ***Note : Baseball Canada n'a pas adopté la nouvelle règle 2024 de la MLB sur la dimension de la frise de gazon au champ intérieur***

(12) En courant ou en glissant vers le marbre, il le manque et ne tente pas d'y retourner et qu'un joueur défensif en possession de la balle touche le marbre et fait appel à l'arbitre pour sa décision.

Règle 5.09(b)(12) Commentaire : Cette règle s'applique seulement si le coureur se dirige vers son abri et que le receveur doit le poursuivre. Elle ne s'applique pas lors d'un jeu ordinaire où le coureur manque le marbre et tente immédiatement d'y revenir avant d'être touché. Dans un tel cas, le coureur doit être touché.

(13) Un jeu est effectué sur le joueur et un membre de l'équipe (autre qu'un coureur) gêne la tentative d'un joueur défensif de capter un relais. Voir la règle 5.09(b)(3). Pour l'interférence par un coureur, voir la règle 5.09(b)(3).

(c) **Jeux d'appels**

Tout coureur sera retiré sur appel lorsque:

(1) Après un attrapé, il néglige de retoucher au but qu'il occupait avant que lui-même ou que le but qu'il occupait ne soit touché;

Règle 5.09(c)(1) Commentaire : Dans cette règle, «retoucher» signifie toucher et partir d'un contact avec le but après que la balle soit attrapée. Il n'est pas permis au coureur de prendre un départ en course à partir d'une position derrière le but. Un tel coureur peut être retiré sur un jeu d'appel.

(2) La balle étant en jeu et qu'il avance ou retourne vers un but, il néglige de toucher chaque but dans l'ordre avant que lui ou un but manqué ne soit touché;

INTERPRÉTATION APPROUVÉE: (A) Nul coureur ne peut retourner toucher un but manqué après qu'un coureur suivant ait marqué un point.

(B) Lorsque la balle est morte, nul coureur ne peut retourner toucher un but manqué ou un but qu'il a quitté après avoir avancé et touché un but situé au-delà du but manqué.

Règle 5.09(c)(2) Commentaire :

JEU (A): Le frappeur frappe un coup de circuit à l'extérieur du terrain ou se voit accorder un double automatique en raison d'un règlement de terrain de sorte que la balle soit morte, mais il omet de toucher au premier but. Il peut revenir toucher au premier but pour corriger son erreur, mais s'il touche au deuxième but, il ne peut revenir toucher au premier but et si la défensive fait appel, il sera dé claré retiré au premier but.

JEU (B): Le frappeur frappe un roulant à l'arrêt-court qui, en relayant au premier but, lance la balle dans les estrades causant ainsi une balle morte. Le frappeur-coureur omet de toucher au premier but. Même si l'arbitre lui a accordé le deuxième but, il doit d'abord retoucher au premier but avant de se rendre au deuxième but sans quoi il pourra être retiré sur appel. Ces jeux sont des jeux d'appel.

(3) Il dépasse ou glisse au-delà du premier but et néglige d'y revenir immédiatement; il est retiré si lui ou le but est touché par un joueur défensif avant que le coureur ne retourne au premier but;

(4) Il néglige de toucher au marbre et ne fait aucun effort pour y revenir; il est retiré si un joueur défensif touche le marbre en possession de la balle;

Tout appel selon la présente règle doit être fait avant le prochain lancer, jeu ou tentative de jeu. Si l'infraction est commise sur un jeu qui met fin à une demi-manche, l'appel doit être fait avant que l'équipe défensive ne quitte le terrain.
Un appel ne doit pas être interprété comme un jeu ou une tentative de jeu. On ne peut faire des appels successifs sur un même coureur à un même but.
Si l'équipe défensive commet une faute lors du premier appel, l'arbitre ne permettra pas un deuxième appel contre le même coureur au même but. (Le terme «faute» dans cette règle signifie que l'équipe défensive a lancé la balle hors-limites en faisant un appel. Par exemple, si en tentant un appel au premier but, le lanceur a lancé la balle dans les estrades, l'arbitre ne pourra accepter un deuxième appel.)
Les jeux d'appel peuvent forcer un arbitre à reconnaître la possibilité d'un «quatrième» retrait. Si le troisième retrait est effectué lors d'un jeu durant lequel un appel est accordé sur un autre coureur, la décision du jeu d'appel prime pour déterminer le retrait. Si plus d'un appel est effectué au cours d'un jeu qui met fin à une demi-manche, l'équipe à la défensive peut choisir le retrait qui l'avantage. Dans l'application de cette règle, l'équipe défensive «a quitté le terrain» quand le lanceur et tous les joueurs d'intérieur ont quitté le territoire des bonnes balles pour se rendre à leur abri ou leur vestiaire.
Règle 5.09(c) Commentaire : Si deux coureurs arrivent au marbre presque en même temps, le premier manquant le marbre, mais le deuxième y touchant de façon régulière, le premier coureur sera retiré sur appel. S'il y a deux retraits et que le premier coureur est touché alors qu'il tente de revenir au but ou est retiré sur appel, il sera lors considéré comme ayant été retiré avant que le deuxième coureur ne marque et constituera le troisième retrait. Le point compté par le 2e coureur ne sera pas compté comme le veut la règle 5.09(d).
Si un lanceur commet une feinte irrégulière en effectuant un appel, ceci constituera un jeu. Un appel doit être clairement in diqué comme tel, soit verbalement, soit d'une façon qui ne peut être interprétée d'aucune autre façon par l'arbitre. Un joueur défensif qui touche accidentellement à un but alors qu'il est en possession de la balle ne fait pas un jeu d'appel. Il ne peut y avoir de «temps d'arrêt» durant un appel.
(d) **Effet qu'un coureur précédant omet de toucher un but**
À moins qu'il n'y ait deux retraits, le statut d'un coureur suivant n'est pas affecté du fait qu'un coureur précédent omettrait de toucher ou retoucher à un but. Si par suite d'un appel le coureur précédent devient le troisième retrait, nul coureur qui le suit ne peut marquer un point. Si un tel troisième retrait est le résultat d'un jeu forcé, ni les coureurs précédents ni les coureurs suivants ne peuvent marquer.
(e) **Fin d'une demi-manche**
Quand trois joueurs offensifs sont régulièrement retirés, cette équipe passe à la défensive et l'équipe adverse devient l'équipe offensive.

5.10 Substitutions et changement de lanceurs (incluant visite au monticule)
(a) Un ou plusieurs joueurs peuvent être remplacés à tout moment de la partie pourvu que la balle soit morte. Un joueur substitut prend la place du joueur qu'il remplace dans l'ordre des frappeurs.
(b) Le gérant doit immédiatement aviser l'arbitre en chef de toute substitution et lui signaler la place du substitut dans l'ordre des frappeurs.
Règle 5.10(b) Commentaire : Afin d'éviter toute confusion, le gérant devra donner le nom du substitut, sa position dans l'ordre des frappeurs et sa position en défensive. Lorsque deux ou plusieurs joueurs substituts prennent part à la partie au même moment, le gérant doit, immédiatement avant que les joueurs ne prennent position en défensive, indiquer à l'arbitre en chef la position des joueurs dans l'ordre des frappeurs, et l'arbitre en chef doit l'indiquer au marqueur officiel. Si cette information n'est pas immédiatement transmise à l'arbitre en chef, l'arbitre en chef aura l'autorité pour désigner l'ordre des frappeurs des substituts.
Si une double substitution est effectuée, le gérant ou l'instructeur devra d'abord informer l'arbitre du marbre. L'arbitre en chef doit être informé de la substitution multiple et des changements dans l'ordre des frappeurs avant que le gérant ne demande un nouveau lanceur (indépendamment que le gérant ou l'instructeur annonce la double substitution avant de traverser la ligne de fausses-balles). Signaler sinon faire un geste vers l'enclos des releveurs sera considéré comme une substitution officielle pour le nouveau lanceur. Ce n'est pas permis pour le gérant de se rendre au monticule, réclamer un nouveau lanceur, et ensuite informer l'arbitre d'une substitution multiple avec l'intention de modifier l'ordre des frappeurs.
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 d es 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 quelconques aux joueurs, gérants ou instructeurs adverses de même qu'aux arbitres.
(c) Après avoir été avisé, l'arbitre en chef doit immédiatement annoncer ou faire annoncer chaque substitution.
(d) Une fois retiré de la partie, un joueur ne peut y participer à nouveau. Si un joueur qui a été retiré de la partie tente d'entrer, ou réentrer dans la partie de quelconque façon, l'arbitre en chef s'adressera au gérant du joueur afin de le retirer du jeu immédiatement dès qu'il remarquera sa présence ou dès qu'il sera informé de sa présence illégale par un autre arbitre ou un autre gérant. Si la directive d'exclure le joueur préalablement substitué se produit avant que le jeu ne débute avec le joueur fautif, alors un joueur substitut pourra le remplacer. Si la directive d'exclure le joueur préalablement substitué se produit après que le jeu n'ait débuté avec le joueur fautif, alors le joueur substitut du joueur fautif devra être retiré de la partie (en plus de retirer le joueur fautif) et ils ne pourront revenir dans la partie. 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 à la partie 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. À 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.
Règle 5.10(d) Commentaire : 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 à la partie en remplacement d'un joueur blessé. (Voir la règle 5.07(b) pour les lanceurs).
Tout jeu qui se produit lorsqu'un joueur revient dans la partie après avoir été substitué demeure. Si, au jugement de l'arbitre, le joueur revient dans la partie en sachant qu'il avait été retiré au préalable, l'arbitre pourra expulser le gérant.

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

Règle 5.10(e) Commentaire : Cette règle de jeu a pour but d'éliminer la pratique de l'emploi de coureurs de courtoisie. Aucun joueur prenant part à la partie ne pourra agir à titre de coureur de courtoisie pour un coéquipier.

Aucun joueur ayant pris part à la partie 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.

(f) 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 4.02(a) et 4.02(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.

(g) Exigences minimales en matière de frappeurs affrontés

(1) 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. **Ne s'applique pas à Baseball Canada.**

(2) Tout lanceur qui s'échauffe sur le terrain au début d'une manche est tenu de lancer au moins au premier batteur de la manche jusqu'à ce que ce batteur (ou tout batteur remplaçant) soit retiré ou atteigne la première base, à moins que le lanceur ne subisse une blessure ou une maladie qui, selon le jugement de l'arbitre en chef, l'empêche de continuer à jouer en tant que lanceur.

Uniquement pour l'Association Nationale, le lanceur partant ou tout lanceur substitut doit affronter un minimum de trois frappeurs consécutifs, incluant le frappeur actuellement au bâton (ou tout frappeur substitut) jusqu'à ce que ces frappeurs soient retiré ou atteignent le premier but, ou jusqu'à ce que l'équipe offensive ne soit retiré, à moins que le lanceur partant ou lanceur substitut ne subisse une blessure ou un malaise selon lequel, au jugement de l'arbitre en chef, ne lui permet de poursuivre en tant que lanceur.

*** NE S'APPLIQUE PAS AU BASEBALL CANADA ***

(h) 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.

Règle 5.10(h) Commentaire : Si un gérant tente de faire un changement de lanceur contrevenant ainsi à la règle 5.10(h), 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.

(i) Si un lanceur déjà dans la partie traverse la ligne des fausses balles en direction de la plaque du lanceur pour débuter une manche, il doit affronter le premier frappeur jusqu'à ce que ce frappeur soit retiré ou atteigne le premier but, à moins que le frappeur ne soit substitué, ou que le lanceur ne se blesse ou soit incommodé au point où, au jugement de l'arbitre, il sera dans l'incapacité d'affronter le frappeur. Si le lanceur termine la manche précédente sur les buts ou au bâton et qu'il ne retourne pas dans l'abri après que la manche soit complétée, le lanceur n'a pas l'obligation d'affronter le premier frappeur de la manche jusqu'à ce qu'il fasse contact avec la plaque du lanceur pour ses lancers d'échauffements.

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

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

(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;

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

Tout jeu effectué par, ou sur, un joueur substitut non annoncé dont il est fait mention ci-haut est un jeu régulier.

(k) Les joueurs et substituts des deux équipes doivent se cantonner et demeurer au banc de leur équipe à moins de participer activement à la partie ou d'être sur le point d'y participer ou encore d'être instructeur au premier ou troisième but. Les joueurs, managers, entraîneurs, soigneurs et autres membres du personnel du club autorisés à occuper le banc ou l'enclos pendant le match ne peuvent pas pénétrer sur le terrain de jeu, sauf s'ils participent effectivement au jeu, s'ils se préparent à entrer en jeu ou pour toute autre raison autorisée (par exemple, entraîner la première ou la troisième base, visiter le monticule).**Ne s'applique pas a Baseball Canada (se référer au document Règles et reglaments.)**

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

Règle 5.10(k) Commentaire : Les joueurs sur la liste des blessés peuvent participer aux exercices d'avant-partie et s'asseoir sur le banc des joueurs durant une partie. Toutefois, ils ne peuvent participer à aucune activité de la partie 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.

(l) **Visite au monticule obligeant le retrait du lanceur de la partie**

Une ligue professionnelle doit adopter la règle suivante concernant les visites du gérant ou de l'instructeur au lanceur:

(1) Cette règle limite le nombre de visites que peut faire un gérant ou un instructeur à un même lanceur au cours d'une même manche.

(2) Une deuxième visite au même lanceur au cours de la même manche entraîne le retrait automatique de ce lanceur.

(3) Un gérant ou un instructeur ne peuvent effectuer une deuxième visite au lanceur alors que le même frappeur est au bâton.

(4) Cependant si un frappeur substitut est inséré dans la partie pour ce frappeur, le gérant ou l'instructeur pourra alors effectuer une deuxième visite, mais le lanceur devra être remplacé.

On doit considérer que le gérant ou l'instructeur a terminé sa visite au lanceur lorsqu'il quitte le cercle de dix-huit

pieds entourant la plaque du lanceur.

Règle 5.10(l) Commentaire : Lorsque le gérant ou l'instructeur va voir le receveur ou un joueur d'intérieur et que ce joueur se rend ensuite au monticule ou que le lanceur vient rencontrer ce joueur à sa position avant qu'un lancer ou tout autre jeu ne soit effectué, ce geste sera considéré de la même façon que si le gérant ou l'instructeur s'était lui-même rendu au monticule.

Toute tentative d'éviter ou de contourner la règle en se servant du receveur ou d'un joueur d'intérieur pour passer un message au lanceur doit être comptée comme une visite au lanceur.

Lorsque l'instructeur se rend au monticule et change de lanceur et que par la suite, le gérant se rend au monticule pour parler au nouveau

lanceur, ceci constitue une première visite au nouveau lanceur pour cette manche.

Un gérant ou instructeur ne sera pas considéré avoir mis un terme à sa visite au monticule s'il quitte temporairement le cercle de 18 pieds entourant la plaque du lanceur dans le but de signaler à l'arbitre qu'une substitution ou double substitution est effectuée.
Dans le cas où le gérant a fait une première visite au lanceur et retourne une deuxième fois dans la même manche avec le même lanceur et le même frappeur alors qu'il a été averti par l'arbitre qu'il ne pouvait le faire, le gérant doit être expulsé de la partie, le lanceur doit continuer à lancer au même frappeur jusqu'à ce que celui-ci soit retiré ou ait atteint le premier but puis le lanceur doit quitter la partie. Le gérant doit être avisé que son lanceur devra quitter la partie après avoir lancé au frappeur de façon à ce que le nouveau lanceur puisse se préparer. Dans une telle circonstance, le lanceur substitut aura à autant de temps pour effectuer ses lancers d'exercice, au jugement de l'arbitre, en fonction des circonstances.
Aux fins de la règle 5.10(l), substituer un lanceur constitue une visite à ce lanceur au cours de la manche, sans égard au fait que le gérant ou l'instructeur ne décide de se rendre au monticule, ou sans égard au fait que le lanceur ne demeure dans la partie à une po sition différente en défensive.

*** NE S'APPLIQUE PAS AU BASEBALL CANADA ***

(m) Limitation sur le nombre de visites au monticule

Les règles suivantes s'appliquent aux parties de Baseball Majeur. Les ligues de l'Association Nationale peuvent adopter une règle limitant le nombre de visites au monticule dans une partie ou aucune limitation de visites au monticule. **Ne s'applique pas à Baseball Canada.**

(1) Les visites au monticule sans effectuer de changement de lanceur sont limitées à cinq par équipe, par partie de neuf manches. Pour chaque manche supplémentaire disputée, chaque équipe pourra effectuer une visite au monticule sans changer son lanceur.

* NE S'APPLIQUE PAS AU BASEBALL AMATEUR CANADIEN *

(2) Aux fins de la règle 5.10(m), une visite au monticule par le gérant ou un instructeur pour rencontrer le lanceur constitue une visite. Un joueur quittant sa position pour discuter avec le lanceur, incluant un lanceur quittant sa position pour discuter avec un joueur défensif constitue également une visite, sans égard à l'endroit de la visite ou le temps de la visite. Un gérant, un instructeur ou un joueur qui joint une visite déjà en cours ne doit pas être considéré comme une visite indépendante. Au surplus, les situations suivantes ne constituent pas une visite :

* NE S'APPLIQUE PAS AU BASEBALL AMATEUR CANADIEN *

(A) Les discussions entre le lanceur et un joueur défensif qui surviennent entre les frappeurs dans le cours normal d'une partie et qui n'impliquent pas un déplacement du lanceur ou d'un joueur défensif ;

(B) Visite au monticule d'un joueur défensif afin de nettoyer ses crampons, pourvu qu'il ne discute pas avec le lanceur ;

(C) Visite au monticule en raison d'une blessure ou potentielle blessure au lanceur ;

(D) Visite d'un joueur défensif au monticule après l'annonce d'une substitution offensive, mais avant un lancer ou jeu subséquent ;

(E) Visite d'un joueur défensif au monticule qui survient durant un arrêt de jeu suivant l'appel de l'arbitre d'un « arrêt » (suivant une blessure à un arbitre ou un joueur, la présence d'un spectateur, objet ou membre de l'équipe d'entretien sur le terrain ; une demande du gérant d'obtenir une reprise vidéo, etc.), pourvu que la visite au monticule ne cause pas de délai au retour du jeu ;

(F) Visite d'un joueur défensif au monticule après un circuit, pourvu que le joueur défensif retourne à sa position avant que le frappeur ne croise le marbre ; et

(G) Visite d'un joueur défensif au monticule durant un arrêt de jeu ou la substitution d'un lanceur, pourvu que la visite au monticule n'empêche pas le lanceur à respecter les limites d'arrêt de jeu ou limite de temps relative à la substitution du lanceur.

(3) Confusion dans les signaux. Dans l'éventualité qu'une équipe a atteint la limite des visites au monticule allouée au cours d'une partie (ou dans les manches supplémentaires) et que l'arbitre du marbre juge que le receveur et le lanceur ne se sont pas compris dans la localisation du tir ou du type de lancer ayant été demandé par le receveur (en référence à « confusion »), l'arbitre du marbre peut, sur demande du receveur, allouer une brève visite du receveur au lanceur. Cependant, toute visite au monticule résultant d'une « confusion » avant qu'une équipe ait atteint la limite de visite comptera au total des visites allouées pour une équipe.

* **NE S'APPLIQUE PAS AU BASEBALL AMATEUR CANADIEN ***

(4) Application de la limite de visite au monticule. Un gérant ou instructeur qui traverse la ligne de fausse-balle en direction du monticule après que son équipe ait épuisé la limite de visite doit procéder à un changement de lanceur, à moins que ce soit durant la présence au bâton du premier frappeur d'un lanceur substitut, dans un tel cas, le lanceur substitué pourra seulement continuer à lancer jusqu'à la fin de la présence au bâton en concordance avec la règle 5.10(g). Si un gérant ou un instructeur croit qu'une exception à la limite de visite au monticule s'applique, il doit s'en assurer auprès de l'arbitre avant de traverser la ligne. Dans le cas où une équipe est forcée de faire un changement de lanceur en regard de cette règle, et qu'il n'y a pas de lanceur dans l'enclos de releveur, le gérant ou l'instructeur qui ne se conforme pas à la règle en excédant le nombre limite de visites permises au monticule sera sujet à une expulsion de la partie. L'arbitre pourra accorder du temps supplémentaire au lanceur substitut afin d'effectuer son réchauffement. Si un joueur défensif effectue une visite au monticule après que son équipe ait excédé le nombre limite de visites permises au monticule, il sera sujet à être expulsé pour ne pas être retourné à sa position lorsqu'avisé par l'arbitre ; toutefois une visite non permise par un joueur défensif n'entraîne pas une substitution forcée du lanceur.

* **NE S'APPLIQUE PAS AU BASEBALL AMATEUR CANADIEN ***

5.11 Règle du frappeur désigné

Toute ligue peut choisir d'utiliser la règle 5.11(a), qui est celle du «frappeur désigné».

(a) Les modalités d'utilisation de la règle sont les suivantes:

(1) Un frappeur pourra être désigné pour frapper à la place du lanceur débutant et tous les autres lanceurs subséquents sans pour autant affecter le statut des lanceurs dans la partie. Un frappeur désigné pour le lanceur doit être choisi avant le début de la partie et doit être inclus dans l'ordre des frappeurs présenté à l'arbitre en chef.

Si un gérant utilise 10 joueurs dans son ordre des frappeurs, mais ne spécifie pas quel joueur sera le frappeur désigné, et que l'arbitre ou l'autre gérant (ou celui qui présente l'ordre des frappeurs) note l'omission avant que l'arbitre en chef s'écrie « Au jeu » pour débuter la partie, l'arbitre en chef devra demander au gérant ayant fait l'omission qui des neuf joueurs, autres que le lanceur, sera le frappeur désigné.

Règle 5.11(a)(1) Commentaire : Une correction de l'omission d'indiquer un frappeur désigné lorsque 10 joueurs apparaissent dans l'ordre des frappeurs est une erreur flagrante qui peut être corrigée avant le début de la partie. Voir la règle 4.03 Commentaire.

(2) Le frappeur désigné inscrit dans l'ordre des frappeurs doit venir au bâton au moins une fois sauf si l'équipe adverse change de lanceur.

(3) Une équipe n'est pas obligée de désigner un frappeur désigné pour le lanceur. Cependant une équipe désirant utiliser le privilège d'un frappeur désigné doit le faire avant la partie sans quoi elle perd ce privilège pour toute la durée de la partie.

(4) Un frappeur suppléant peut être utilisé à la place d'un frappeur désigné. Un tel frappeur suppléant devient alors le frappeur désigné. Un frappeur désigné ayant été remplacé ne peut d'aucune façon revenir dans la partie.

(5) Le frappeur désigné peut être utilisé à la défensive continuant à frapper à la même position dans l'ordre des frappeurs alors que le lanceur devra frapper à la place du joueur défensif remplacé à moins qu'une substitution multiple ne soit effectuée ce qui obligera alors le gérant à indiquer la position des joueurs substituts dans l'ordre des frappeurs.

(6) Un coureur suppléant peut remplacer un frappeur désigné et il devient alors le frappeur désigné. Un frappeur désigné ne peut assumer le rôle d'un coureur suppléant.

(7) La position du frappeur désigné dans l'ordre des frappeurs ne peut aucunement être changée. Nulle substitution multiple ayant pour effet de modifier la position du frappeur désigné dans l'ordre des frappeurs ne peut être effectuée.

(8) Dès que le lanceur quitte le monticule pour occuper une position défensive, le rôle du frappeur désigné prend fin pour tout le reste de la partie.

(9) Dès qu'un frappeur suppléant est utilisé pour un autre joueur inscrit dans l'ordre des frappeurs et que ce frappeur se présente ensuite pour lancer, le rôle du frappeur désigné prend fin pour tout le reste de la partie.

(10) Dès que le lanceur en poste frappe ou cours pour le frappeur désigné, le rôle de ce dernier prend fin pour le reste de la partie. Le lanceur en poste ne peut assumer le rôle de frappeur suppléant ou coureur suppléant que pour le frappeur désigné.

(11) Si un gérant utilise 10 joueurs dans son ordre des frappeurs, mais ne spécifie pas quel joueur sera le frappeur désigné, et que le gérant adverse note l'omission d'indiquer le frappeur désigné et le porte à l'attention de l'arbitre en chef une fois que la partie a débuté, alors :

(A) le lanceur devra aller frapper dans l'ordre des frappeurs à la place du joueur qui n'a pas assumé de position en défensive, si l'équipe est en défensive, ou

(B) si l'équipe n'a pas encore été en défensive, le lanceur devra aller frapper dans l'ordre des frappeurs à la place de tout joueur, tel que choisi par le gérant de l'équipe adverse.

Dans tous les cas, le joueur que le lanceur remplace sera considéré avoir été substitué, il sera retiré de la partie et le rôle du frappeur désigné pour cette équipe prendra fin pour le restant de la partie. Tout jeu survenu avant que l'omission ne soit portée à l'attention de l'arbitre en chef demeure, sujet à la règle 6.03(b).

(12) Dès que le frappeur désigné assume une position défensive, son rôle de frappeur désigné prend automatiquement fin pour le reste de la partie.

(13) Un substitut au frappeur désigné n'a pas à être annoncé avant que ce dernier ne retourne au bâton.

(14) Si un joueur en défensive se rend au monticule (dans le but de remplacer le lanceur), cela mettra fin au rôle du frappeur désigné de cette équipe pour le restant de la partie.

(15) Un frappeur désigné ne pourra se tenir dans l'enclos des releveurs à moins de servir de receveur dans l'enclos.

(b) Le lanceur partant comme frappeur désigné. Il n'est pas obligatoire pour une équipe de désigner un frappeur désigné pour le lanceur. Cependant, dans le cas où le lanceur partant frappe pour lui-même, le joueur sera considéré comme deux personnes distinctes aux fins de la règle 5.11(a). Dans ce cas, le gérant doit inscrire 10 joueurs dans son ordre des frappeurs, et ce joueur doit être nommé deux fois – une fois comme lanceur partant et une fois comme frappeur désigné. Ainsi, si le lanceur partant est remplacé, il peut continuer comme frappeur désigné (mais ne peut plus lancer dans la partie), et si le frappeur désigné est remplacé, il peut continuer comme lanceur (mais ne peut plus frapper pour lui-même). Si le joueur est remplacé simultanément comme lanceur partant et frappeur désigné, il ne peut pas être remplacé par un autre joueur à double sens remplissant les deux rôles séparément (ceci ne peut être fait qu'une seule fois sur l'ordre des frappeurs remis avant le match en indiquant que le lanceur partant frappera pour lui-même). Nonobstant toute disposition contraire de la règle 5.11(a) ci-dessus, si ce lanceur frappe ou court en tant que frappeur désigné, ce changement ne mettra pas fin au rôle de frappeur désigné pour ce club ; ce rôle ne sera pas non plus terminé si le frappeur désigné assume le rôle de lanceur en défense. Cependant, si ce joueur passe du monticule ou du rôle de frappeur désigné à une position en défense autre que celle de lanceur, ce changement mettra fin au rôle de frappeur désigné pour ce club pour le reste de la partie.

5.12 Appeler un « Arrêt » de jeu et balles mortes

(a) 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.

(b) La balle devient morte lorsqu'un arbitre crie «arrêt». L'arbitre en chef doit crier «arrêt» lorsque:

(1) Il juge que les conditions atmosphériques, l'obscurité ou d'autres conditions similaires rendent la poursuite de la partie impossible dans l'immédiat;

(2) Une panne d'éclairage rend difficile ou impossible la tâche des arbitres;

REMARQUE: Une ligue peut adopter ses propres règlements concernant les parties interrompues par une panne d'éclairage.

(3) Un accident empêche un joueur ou un arbitre de participer au jeu;

(A) Si un coureur est empêché par suite d'un accident de se rendre à un but auquel il a droit, par exemple lors d'un coup de circuit à l'extérieur du terrain ou la gratification d'un ou plusieurs buts, un coureur substitut pourra être autorisé à compléter le jeu.

(4) Un gérant demande un «arrêt» pour une substitution ou une conférence avec un de ses joueurs;

(5) Un arbitre désire examiner la balle, consulter un des gérants ou pour toute autre raison similaire;

(6) Après avoir attrapé un ballon, un joueur défensif met le pied ou tombe dans une aire hors-limite. Tous les autres coureurs se voient octroyer un but, sans risque d'être retiré, à partir du dernier but légalement atteint au moment où le joueur défensif a pénétré cette aire hors-limite.

(7) Un arbitre ordonne à un joueur ou à toute autre personne de quitter le terrain.

(8) Sauf dans les cas prévus aux sections (2) et (3) (A) de cette règle, un arbitre ne doit pas crier «arrêt» lorsque le jeu est en cours.

Suite à un arrêt du jeu, le jeu sera repris quand le lanceur prend sa position réglementaire avec une nouvelle balle ou la même balle en sa possession et que l'arbitre du marbre crie «au jeu». L'arbitre du marbre crie «au jeu» dès que le lanceur a pris sa position réglementaire au monticule en ayant la balle en sa possession.

6.00 – JEU INAPPROPRIÉ, ACTION ILLÉGALE, INCONDUITE

6.01 Interférence, obstruction et collision au marbre

(a) Interférence du frappeur ou du coureur

Une interférence est commise par un frappeur ou un coureur lorsque:

(1) Suite à une troisième prise qui n'est pas captée par le receveur, le frappeur-coureur gêne délibérément le receveur qui tente d'attraper la balle; ce frappeur-coureur est retiré, la balle est morte, et tous les autres coureurs retournent au dernier but occupé au moment du lancer. Si un lancer qui n'est pas attrapé reste à proximité du marbre et qu'il est dévié par inadvertance par le frappeur ou l'arbitre, cette balle est une balle morte et les coureurs doivent retourner au dernier but occupé au moment du lancer (mais si le lancer était une troisième prise, le frappeur est retiré).

Règle 6.01(a)(1) Commentaire : Si la balle lancée dévie sur le receveur ou l'arbitre et touche ensuite le frappeur-coureur, ce n'est pas considéré comme une interférence à moins que, selon le jugement de l'arbitre, le frappeur-coureur gêne clairement le receveur dans sa tentative de jouer la balle.

(2) Il fait volontairement dévier une fausse balle de quelque façon que ce soit;

(3) Avant deux retraits et un coureur au troisième but, il gêne un joueur défensif qui tente d'effectuer un jeu au marbre; le coureur est alors retiré;

(4) Un ou plusieurs membres de l'équipe offensive se tiennent ou se réunissent près d'un but vers lequel un coureur avance dans le but de confondre, gêner ou ajouter aux difficultés de l'équipe défensive. Ce coureur est retiré sur décision de l'arbitre en raison de l'interférence commise par un ou plusieurs coéquipiers;

(5) Un frappeur ou un coureur qui vient d'être retiré, ou un coureur qui a croisé le marbre gêne ou empêche un jeu d'être effectué sur un autre coureur. Ce dernier est retiré en raison de l'interférence commise par son coéquipier (voir la règle 6.01(j)).

*Règle 6.01(a)(5) Commentaire : Si un frappeur ou un coureur continue de courir, **de revenir ou tente de revenir au dernier but légalement atteint** après avoir été retiré, ce seul geste ne pourra être considéré comme étant une intention de confondre, gêner ou empêcher la défensive de faire un jeu.*

(6) Au jugement de l'arbitre, un coureur interfère intentionnellement et délibérément avec une balle frappée ou nuit à un joueur défensif s'apprêtant à attraper la balle dans le but évident de briser un double-jeu. La balle est morte. L'arbitre doit retirer le coureur pour interférence de même que le frappeur-coureur par suite du geste de son coéquipier. Aucun coureur ne peut avancer ou marquer à la suite d'un tel geste d'un coureur (voir la règle 6.01(j));

(7) Au jugement de l'arbitre, le frappeur-coureur interfère intentionnellement et délibérément avec une balle frappée ou gêne un joueur défensif s'apprêtant à attraper la balle dans le but évident de briser un double-jeu. La balle est morte. L'arbitre doit retirer le frappeur-coureur pour interférence de même que le coureur le plus près du marbre par suite du geste de son coéquipier, ceci sans égard à l'endroit où le double-jeu aurait été possible. Aucun coureur ne peut avancer ou marquer à la suite d'un tel geste d'un frappeur-coureur (voir la règle 6.01(j));

(8) Au jugement de l'arbitre, un instructeur au premier ou au troisième but touche ou retient un coureur ou l'assiste physiquement dans sa tentative de revenir ou de quitter le premier ou le troisième but;

(9) Avec un coureur au troisième but, l'instructeur quitte son rectangle et pose quelque geste que ce soit dans le but d'attirer un relais de la défensive;

(10) Il n'évite pas un joueur défensif tentant d'attraper une balle frappée ou nuit volontairement à un relais. Cependant si deux ou plusieurs joueurs défensifs tentent d'attraper une balle frappée et que le coureur vient en contact avec l'un d'eux, l'arbitre doit déterminer quel joueur doit bénéficier de l'application de cette règle et ne doit pas retirer le coureur pour être venu en contact avec un joueur défensif autre que celui qui, à son jugement, était en droit d'attraper cette balle. L'arbitre devra retirer le coureur en concordance avec la règle 5.09(b)(3). S'il appert que le frappeur-coureur n'a pas gêné le joueur défensif tentant d'effectuer un jeu sur une balle frappée, et si l'interférence du coureur est jugée non-intentionnelle, le frappeur-coureur se verra octroyer le premier but;

Règle 6.01(a)(10) Commentaire : Lorsque le receveur et le frappeur-coureur se dirigent tous deux vers le premier but et qu'il y a contact alors que le receveur tente de jouer la balle, il n'y a généralement pas d'infraction et aucune décision ne devrait être donnée. Une «obstruction» par un joueur défensif tentant de jouer la balle ne doit être déclarée que dans les situations très flagrantes et violentes puisque les règles de jeu lui donnent le droit de passage.

Ce droit ne lui accorde cependant pas la permission, par exemple, de faire trébucher le coureur même en jouant la balle. Lorsque le receveur joue la balle et que le lanceur ou le premier but entrave le coureur dans sa course vers le premier but, une obstruction doit être appelée et le coureur a alors droit au premier but.

(11) Une bonne balle touche à un coureur en territoire des bonnes balles avant d'être touchée par un joueur défensif. Si une bonne balle passe à proximité d'un joueur défensif et touche un coureur immédiatement derrière lui ou touche le coureur après avoir été déviée par un joueur défensif, l'arbitre ne doit pas retirer le coureur pour avoir été touché par une balle frappée. En prenant cette décision, l'arbitre doit avoir la certitude que la balle est passée à proximité immédiate du joueur défensif et qu'aucun autre joueur d'intérieur ne pouvait effectuer un jeu sur la balle. Si au jugement de l'arbitre, le coureur volontairement et délibérément frappe cette balle sur laquelle le joueur d'intérieur n'a pu effectuer un jeu, le coureur devra alors être retiré pour interférence.

PÉNALITÉ POUR INTERFÉRENCE: Le coureur est retiré et la balle est morte.

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. Toutefois, si lors d'un jeu au marbre où un coureur marque avec moins de 2 retraits, et que le frappeur-coureur est retiré pour une interférence alors qu'il est à l'extérieur du corridor de 3 pieds, le coureur est sauf et le point marque. **BASEBALL CANADA N'A PAS ADOPTÉ LA NOUVELLE RÈGLE DU CORRIDOR.**

Règle 6.01(a) Pénalité pour interférence Commentaire : Un coureur qui est reconnu ayant gêné un joueur défensif tentant de faire un jeu sur une balle frappée est retiré, que son geste ait été intentionnel ou non.

Cependant si le coureur est en contact avec un but régulièrement occupé lorsqu'il gêne le joueur défensif, il ne sera pas déclaré retiré à moins que, de l'avis de l'arbitre, ce geste ait été volontaire, peu importe qu'il survienne en territoire des bonnes ou des fausses balles. Si l'arbitre déclare le geste volontaire, la pénalité suivante est imposée: avec moins de deux retraits, le coureur et le frappeur sont déclarés retirés; avec deux retraits, le frappeur est déclaré retiré.

Si au cours d'un jeu de souricière entre le troisième but et le marbre, le coureur suivant a avancé et occupe le troisième but lorsque le coureur pris en souricière est retiré pour une interférence offensive, l'arbitre doit renvoyer le coureur occupant le troisiè me but au deuxième but.

Le même principe s'applique lors d'une souricière entre le deuxième et le troisième but et que le coureur suivant avance et o ccupe le deuxième but (le raisonnement étant qu'aucun coureur ne peut avancer sur une interférence et qu'un coureur est considéré comme l'occupant d'un but jusqu'à ce qu'il atteigne régulièrement le prochain but).

(b) **Libérer l'espace au joueur défensif**

Les joueurs, gérants ou tout autre membre de l'équipe au bâton doivent libérer tout espace - incluant les abris des joueurs et enclos de releveurs - nécessaire à un joueur défensif qui tente d'attraper une balle frappée ou un relais. Si un membre de l'équipe au bâton (autre qu'un coureur) gêne la tentative d'un joueur défensif d'attraper ou de jouer une balle frappée, la balle est morte, le frappeur est déclaré retiré et tous les coureurs doivent retourner au but occupé au moment du lancer. Si un membre de l'équipe au bâton (autre qu'un coureur) gêne la tentative d'un joueur défensif de capter un relais, la balle est morte, le coureur sur qui la tentative de jeu est effectuée, devra être retiré et tous les coureurs retournés au dernier but légalement occupé au moment de l'interférence.

Règle 6.01(b) Commentaire : Une interférence défensive est commise par un joueur défensif lorsqu'il gêne ou empêche un frappeur de frapper un lancer

(c) **Interférence du receveur**

Le frappeur devient coureur et a droit au premier but sans danger d'être retiré à condition d'avancer vers et de toucher le premier but lorsque le receveur ou un joueur défensif le gêne. Si un jeu suit l'interférence, le gérant de l'équipe offensive peut aviser l'arbitre du marbre qu'il choisit d'ignorer la pénalité pour l'interférence et d'accepter le jeu. Cependant si le frappeur se rend au premier but par suite d'un coup sûr, d'une erreur, d'un but sur balle, pour avoir été touché par un lancer ou pour toute autre raison et que tous les autres coureurs avancent d'au moins un but, le jeu continue sans tenir compte de l'interférence.

Règle 6.01(c) Commentaire : Lorsqu'une interférence du receveur est déclarée alors qu'un jeu est en cours, l'arbitre permettra au jeu de se poursuivre puisque le gérant de l'équipe offensive peut choisir de prendre le jeu. Si le frappeur-coureur omet de toucher au premier but ou qu'un coureur omet de toucher au but suivant, on doit considérer qu'il a avancé d'un but tel que le stipule la remarque de la règle 5.06(b)(3)(d).

Exemples de jeux où le gérant peut choisir d'accepter le jeu:

1. Coureur au troisième but, un retrait. Le frappeur frappe un ballon qui est attrapé au champ extérieur à la suite duquel le coureur compte, mais où il y avait également une interférence du receveur. Le gérant de l'équipe au bâton peut choisir le jeu, c'est-à-dire un point compté et un deuxième retrait, ou un coureur au troisième but, le frappeur au premier but, un retrait et pas de point.

2. Coureur au deuxième but. Le receveur commet une interférence alors que le frappeur dépose un coup retenu qui fait avancer le coureur au troisième but mais où il est lui-même retiré au premier but. Le gérant peut faire le choix d'avoir un coureur au troisième but et un retrait plutôt qu'aucun retrait avec des coureurs au premier et deuxième but.

Si un coureur tente de compter du troisième but sur un vol de but ou un amorti-suicide, prendre note de la pénalité additionnelle définie à la règle 6.01(g).

Si le receveur commet une interférence à l'endroit du frappeur avant que le lanceur effectue son lancer, il ne s'agira pas d'une interférence contre le frappeur tel qu'entendu par la règle 5.05(b)(3). Dans de telles situations, l'arbitre déclare un «arrêt» et le jeu est repris à nouveau.

(d) **Interférence involontaire**

Si une interférence est commise involontairement par une personne autorisée à se trouver sur le terrain (à l'exception de membres de l'équipe au bâton participant à la partie, un instructeur de but, quiconque gêne un joueur défensif qui tente de capter une balle frappée ou un relais ; 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.

Règle 6.01(d) Commentaire : Pour une interférence sur un joueur défensif tentant de capter une balle frappée ou un relais par un membre de l'équipe au bâton ou un instructeur de but, dont on définit l'exception à la règle 6.01(d), voir la règle 6.01(b). Également les règles 5.06(c)(2), 5.06(c)(6) et 5.05(b)(4), qui couvrent l'interférence par un arbitre, ainsi que la règle 5.09(b)(3) qui couvre l' interférence par un coureur.

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 ramasse la balle, capte la balle ou touche la balle en la poussant ou en la frappant intentionnellement du pied, on doit considérer le geste comme une interférence intentionnelle.***

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. À la fin du jeu, le frappeur-coureur atteint le 3e but. Que l'arbitre appelle ou non une interférence de la part de l'instructeur relève du jugement de l'arbitre et si l'arbitre juge que l'instructeur a tout fait pour éviter le contact, il ne décrétera pas d'interférence. Si, au jugement de l'arbitre, il lui apparaît que l'instructeur tente de démontrer qu'il fait semblant d'éviter l'interférence, celle-ci doit être appelée.

(e) **Interférence du 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.

Règle 6.01(e) Commentaire : 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 6.01(d). 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 retrait, coureur au troisième but, le frappeur cogne 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.

(f) **Interférence de l'instructeur de but ou de l'arbitre**

Si un relais touche accidentellement un instructeur de but ou un lancer ou relais touche à un arbitre, la balle est au jeu. Cependant si l'instructeur interfère avec un relais, le coureur est retiré.

Règle 6.01(f) Commentaire : 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. Une interférence de l'arbitre peut également survenir lorsque l'arbitre gêne le receveur alors qu'il retourne la balle au lanceur.

(g) **Interférence lors d'un jeu risque-tout ou vol du marbre**

Si, alors qu'un coureur au troisième but tente de marquer sur un jeu risque-tout ou un vol du marbre, le receveur ou tout autre joueur défensif marche sur ou devant le marbre sans être en possession de la balle, ou encore touche le frappeur ou son bâton, le lanceur sera débité d'une feinte irrégulière, le frappeur se verra accorder le premier but et la balle est morte.

(h) **Obstruction**

Lorsque survient une obstruction, l'arbitre doit signaler ou appeler «obstruction».

(1) Si un jeu est effectué sur le coureur victime de l'obstruction ou si le frappeur-coureur est entravé avant d'atteindre le premier but, la balle est morte et tous les coureurs peuvent avancer sans risque d'être retirés jusqu'aux buts qu'ils auraient atteints, au jugement de l'arbitre, s'il n'y avait pas eu d'obstruction. Le coureur ainsi entravé aura droit à au moins un but au-delà de celui qu'il avait régulièrement touché avant l'obstruction. Tous les coureurs précédents forcés d'avancer par l'octroi de buts résultant de l'obstruction le font sans risque d'être retirés.

Règle 6.01(h)(1) Commentaire : Lorsqu'un jeu est fait sur un coureur et que celui-ci est victime d'obstruction, l'arbitre doit signaler l'obstruction de la même façon qu'il signale un «arrêt», c'est-à-dire les deux mains au-dessus de la tête. La balle devient morte dès le moment où le signal est donné. Cependant si un relais était en vol avant que l'obstruction ne soit appelée par l'arbitre et que ce relais se rende hors-limites, l'arbitre accordera les buts aux coureurs comme si l'obstruction n'avait pas eu lieu. Au cours d'un jeu où un coureur serait pris en souricière entre le deuxième et le troisième but, qu'une obstruction est commise par le troisième but alors que le coureur se dirige vers le troisième, que la balle soit relayée par le joueur d'arrêt-court et que ce relais se rende dans l'abri des joueurs, le coureur entravé se verra accorder le marbre. Tout autre coureur se trouvant sur les buts à ce moment se verra également accorder deux buts à partir du but régulièrement occupé avant l'obstruction.

(2) Si aucun jeu n'est effectué sur le coureur entravé, le jeu se poursuivra jusqu'à ce que tout autre jeu soit impossible. L'arbitre déclare alors un «arrêt» et impose les pénalités qui selon lui, vont annuler les effets de l'obstruction.

Règle 6.01(h)(2) Commentaire : En vertu de la règle 6.01(h)(2), lorsque la balle demeure en jeu suite à une obstruction et que le joueur entravé avance au-delà du but auquel, au jugement de l'arbitre, il aurait eu droit suite à l'obstruction, il le fait à ses propres risques et peut être retiré. Ceci est une décision de jugement.

REMARQUE: Lorsqu'il n'est pas en possession de la balle, un receveur n'a pas le droit de bloquer le passage du coureur tentant de compter. La ligne des buts appartient au coureur et le receveur ne devrait s'y trouver que s'il est en possession de la balle ou est sur le point de l'attraper.

Règle 6.01(h) Commentaire : 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 une balle au sol, qui la manque et qui demeure étendu sur le sol empêchant ainsi la progression du coureur commet fort probablement une obstruction aux dépens du coureur.

(i) Collision au marbre

(1) Un coureur tentant de marquer ne peut dévier de sa trajectoire de course vers le marbre dans le but d'initier un contact avec le receveur (ou tout autre joueur couvrant le marbre), ou de quelque façon initier un contact pouvant

être évité. Si, au jugement de l'arbitre, un coureur tentant de marquer initie un contact avec le receveur (ou tout autre joueur couvrant le marbre) ce faisant, l'arbitre devra déclarer le coureur retiré (même si le joueur couvrant le marbre perd possession de la balle). Dans une telle circonstance, l'arbitre doit déclarer la balle morte et tous les coureurs devront retourner au dernier but atteint au moment de la collision. Si le coureur glisse au marbre de façon appropriée, on ne doit pas le considérer avoir enfreint la règle 6.01(i).

Règle 6.01(i)(1) Commentaire : À défaut que le coureur ne fasse un effort pour toucher le marbre, que le coureur baisse son épaule, ou que le coureur ne s'élance avec ses mains, ses coudes ou ses bras supportera le fait que le coureur a dévié de sa course afin d'initier un contact avec le receveur en violation de la règle 6.01(i), ou autrement initier une collision qui aurait pu être évitée. Une glissade sera jugée appropriée lorsque les pieds glissent devant, si les fesses et les jambes du coureur donnent contre le sol avant le contact avec le receveur. Dans le cas de la glissade la tête devant, elle sera jugée appropriée si le corps donne contre le sol avant le contact avec le receveur. Si un receveur bloque le passage au coureur, l'arbitre ne pourra déclarer le coureur d'avoir initié une collision évitable en violation de la règle 6.01(i)(1).

(2) À moins que le receveur ne soit en possession de la balle, le receveur ne peut bloquer le chemin au marbre au coureur dans sa tentative de marquer. Si, au jugement de l'arbitre, le receveur sans être en possession de la balle bloque le chemin du coureur, l'arbitre doit déclarer ou signaler le coureur sauf. Nonobstant ce qui précède, on ne considère pas une violation de l'article 6.01(i)(2) si le receveur bloque le chemin du coureur dans le but de capter un relais (c'est-à-dire, en réaction à la direction, la trajectoire ou le rebond du relais, ou en réaction d'un relais qui origine du lanceur ou d'un joueur défensif qui fonce vers la balle. Au surplus, un receveur qui n'est pas en possession de la balle n'enfreint pas la règle 6.01(i)(2) si le coureur avait pu éviter une collision avec le receveur (ou tout joueur couvrant le marbre) en glissant.

Règle 6.01(i)(2) Commentaire : Un receveur n'enfreint pas la règle 6.01(i)(2) à moins qu'il n'ait bloqué le marbre sans être en possession de la balle (ou lorsqu'il n'est pas en position légitime de capter le relais), et aussi gêner ou entraver la progression du c oureur tentant de marquer. Un receveur ne sera pas considéré avoir gêné ou entravé la progression du coureur si, au jugement de l'arbitre, le coureur avait été déclaré retiré nonobstant que le receveur ait bloqué le marbre. Au surplus, un receveur devra faire l'effort nécessaire pour éviter un contact violent et non justifié alors qu'il touche un coureur dans sa glissade. Les receveurs qui utilisent le contact violent et non justifié de façon usuelle (c'est-à-dire, d'initier le contact en utilisant le genou, un protecteur, le coude ou l'avant-bras) pourront faire l'objet de mesure disciplinaire par le Président de la Ligue.

Cette règle 6.01(i)(2) ne s'applique pas lors d'un jeu forcé au marbre.

(j) **Glissade sur les buts lors d'une tentative de double-jeu**

Si un coureur ne tente pas une glissade en toute bonne foi, et initie (ou tente de faire) un contact avec le joueur défensif dans le but de briser un double-jeu, il devra être retiré pour interférence selon la règle 6.01. Une « glissade en toute bonne foi » aux fins de la règle 6.01 survient lorsque le coureur :

(1) initie sa glissade (i.e., faisant contact avec le sol) avant d'atteindre le but ;
(2) est capable et tente d'atteindre le but avec sa main ou son pied ;
(3) est capable et tente de demeurer sur le but (excepté au marbre) après avoir complété la glissade ; et
(4) glisse en pouvant atteindre le but sans changer de trajectoire aux fins d'initier un contact avec le joueur défensif.

Un coureur qui initie une « glissade en toute bonne foi » ne doit pas être retiré pour interférence selon la règle 6.01, même dans un cas où le coureur fait contact avec le joueur défensif en conséquence d'une glissade permise. De plus, une interférence ne doit pas être appelée lorsque le contact entre le coureur et le joueur défensif est causé par le joueur défensif qui se positionne (ou en direction) dans la trajectoire du coureur vers le but.

Nonobstant ce qui est mentionné ci-haut, une glissade ne sera pas une « glissade en toute bonne foi » si le coureur initie une ruade, ou initie intentionnellement (ou tente d'initier) un contact avec le joueur défensif en élevant et donnant un coup de pied au-dessus du genou du joueur défensif ou en lançant les bras ou la partie supérieure de son corps.

Si l'arbitre détermine que le coureur enfreint la règle 6.01(j), l'arbitre doit déclarer le coureur et le frappeur-coureur retiré. Notez toutefois que si le coureur a déjà été retiré, alors le coureur contre laquelle la défensive tente de faire un jeu sera déclaré retiré.

6.02 Action illégale du lanceur

(a) **Feinte irrégulière**

Alors qu'un ou plusieurs coureurs sont sur les buts, il y a une feinte irrégulière lorsque:

(1) Alors qu'il touche la plaque, le lanceur fait un mouvement quelconque naturellement associé à son lancer et qu'il n'effectue pas ce lancer;

Règle 6.02(a)(1) Commentaire : Lorsque l'élan du pied libre d'un lanceur gaucher ou droitier dépasse l'arête arrière de la plaque, le lanceur doit alors lancer au frappeur sauf s'il relaie au deuxième but pour tenter de prendre un coureur en défaut.

(2) Alors qu'il touche la plaque, le lanceur simule un relais vers le premier ou le troisième but et néglige de compléter ce relais;

(3) Alors qu'il touche la plaque, le lanceur néglige de faire un pas en direction du but avant d'effectuer un relais à ce but;

Règle 6.02(a) Commentaire : Cette règle exige que le lanceur, lorsqu'en contact avec la plaque, fait un pas directement vers un but avant de relayer à ce but. Si le lanceur tourne ou se supporte sur son pied pivot sans effectivement prendre un pas ou s'il tourne le corps et relaie avant de faire un pas, il s'agit d'une feinte irrégulière.

Un lanceur doit prendre un pas en direction du but avant de relayer à ce but et est dans l'obligation d'effectuer le relais (sauf au deuxième but) parce qu'il a fait un pas dans la direction de ce but. Avec des coureurs aux premier et troisième buts, c'est une feinte irrégulière pour un lanceur de faire un pas vers le troisième but et de ne pas y effectuer un relais dans le but de forcer le coureur à y retourner puis, voyant le coureur du premier but partir en direction du deuxième, de tourner et relayer vers le premier but. Il n'y a pas de feinte irrégulière si le lanceur effectue une feinte de faire un relais au deuxième but.

(4) Alors qu'il touche la plaque, le lanceur relaie ou simule un relais vers un but inoccupé sauf pour y effectuer un jeu;

Règle 6.02(a)(4) Commentaire : Lorsqu'on détermine si le lanceur effectue un relais ou feint un relais à un but inoccupé dans le but d'effectuer un jeu, l'arbitre doit considérer si le coureur du but précédant a démontré ou créé l'impression de son intention d'avancer à ce but inoccupé.

(5) Le lanceur effectue un lancer irrégulier;

Règle 6.02(a)(5) Commentaire : Un retour rapide est un lancer irrégulier. Les arbitres doivent juger qu'il y a retour rapide lorsque le lancer est effectué avant que le frappeur n'ait raisonnablement pris sa position dans son rectangle. Avec des coureurs sur les buts, il s'agit d'une feinte irrégulière; sans coureur, il s'agit d'une balle. Les retours rapides sont dangereux et doivent être prohibés.

(6) Le lanceur effectue un lancer au frappeur alors qu'il ne lui fait pas face;

(7) Le lanceur effectue un mouvement quelconque naturellement associé à son lancer alors qu'il ne touche pas la plaque;

(8) Lanceur retarde inutilement le déroulement de la partie;

Règle 6.02(a)(8) Commentaire : La règle 6.02(a)(8) ne s'applique pas lorsqu'un avertissement est donné conformément à la règle 6.02(c)(8) (lequel interdit de retarder volontairement la partie en lançant à des joueurs autres que le receveur sauf pour tenter de retirer un coureur). Si un lanceur est expulsé en vertu de la règle 6.02(c)(8) pour avoir continué à retarder la partie, la pénalité à la règle 6.02(a)(8) doit aussi être appliquée. La règle 5.07(c) (qui détermine un temps limite pour effectuer un lancer avec aucun coureur sur les buts) s'applique seulement lorsqu'il n'y a pas de coureurs sur les buts.

(9) Sans être en possession de la balle, le lanceur se tient sur ou enjambe la plaque ou encore, ne touchant pas la plaque, il simule un lancer;

(10) Après avoir pris une position régulière de lancer, le lanceur enlève une main de la balle pour une raison autre que de lancer au marbre ou relayer vers un but;

(11) Alors qu'il touche la plaque, le lanceur échappe la balle volontairement ou accidentellement de sa main ou de son gant;

(12) Alors qu'il accorde un but sur balles intentionnel, le lanceur lance alors que le receveur n'est pas dans son rectangle;

(13) À partir de la position avec arrêt, le lanceur effectue le lancer sans parvenir à un arrêt complet.

PÉNALITÉ: La balle est morte et chaque coureur devra avancer d'un but sans risque d'être retiré à moins que le frappeur n'atteigne le premier but suite à un coup sûr, une erreur, un but sur balles, pour avoir été touché par le lancer ou pour toute autre raison et que tous les coureurs n'aient avancé d'au moins un but où, dans un tel cas, le jeu se poursuivra sans référence à la feinte irrégulière

INTERPRÉTATION APPROUVÉE: Lorsque le lanceur commet une feinte irrégulière puis effectue un mauvais lancer ou un mauvais relais, les coureurs peuvent avancer à leurs risques au-delà du but auquel ils auraient eu droit.

INTERPRÉTATION APPROUVÉE: Dans l'application de cette règle, un coureur qui omet de toucher le premier but vers lequel il avance et qui est retiré sur appel doit être considéré comme ayant avancé d'un but.

Règle 6.02(a) Commentaire : Les arbitres doivent constamment se rappeler que l'objectif principal de la règle de la feinte ir régulière est d'empêcher le lanceur de volontairement décevoir les coureurs. S'il y a un doute dans l'esprit de l'arbitre, «l'intention» du lanceur doit prendre préséance. Cependant certains points spécifiques doivent être retenus:

(A) Enjamber ou être à cheval sur la plaque sans être en possession de la balle doit être interprétée comme une tentative de déception et la feinte irrégulière doit être annoncée;

(B) Avec un coureur au premier but, un lanceur peut faire un tour complet sur lui-même sans hésiter vers le premier but et lancer au deuxième but. Ce geste ne doit pas être interprété comme un relais vers un but inoccupé.

(b) **Lancer irrégulier à un but inoccupé**

Si le lanceur effectue un lancer irrégulier alors que les buts sont inoccupés, ce lancer est une "balle" à moins que le frappeur n'atteigne le premier but suite à un coup sûr, une erreur, un but sur balles, pour avoir été touché par le lancer ou pour toute autre raison.

Règle 6.02(b) Commentaire : Une balle qui glisse des mains du lanceur et traverse la ligne des fausses balles doit être appelée «balle», sinon l'arbitre doit annoncer «pas de lancer». Avec des coureurs sur les buts, un tel geste est une feinte irrégulière.

(c) **Interdictions relatives au lanceur**

Un lanceur ne doit pas:

(1) Alors qu'il se trouve à l'intérieur du cercle de 18 pieds qui entoure la plaque du lanceur, toucher la balle après avoir porté la main à sa bouche ou ses lèvres, ou toucher sa bouche ou ses lèvres alors qu'il est en contact avec la plaque du lanceur. Le lanceur doit clairement s'essuyer les doigts de sa main lanceur avant de toucher la balle ou la plaque du lanceur.

EXCEPTION: Si les deux gérants sont d'accord, l'arbitre permettra au début d'une partie jouée par temps froid que les lanceurs soufflent dans leurs mains;

PÉNALITÉ: Pour toute infraction à cette section de la règle, l'arbitre doit immédiatement retirer la balle du jeu et donner un avertissement au lanceur. Toute violation subséquente accordera une balle au frappeur. Cependant si le lancer est effectué, que le frappeur atteint le premier but suite à un coup sûr, une erreur, pour avoir été touché par le lancer ou pour toute autre raison et qu'aucun coureur n'est retiré avant d'atteindre le prochain but, le jeu se poursuivra sans tenir compte de l'infraction. Le président de la ligue pourra imposer une amende aux récidivistes.

(2) Cracher sur la balle, dans l'une ou l'autre de ses mains ou son gant;

(3) Frotter la balle contre son gant, sa personne ou ses vêtements;

(4) Appliquer une substance quelconque sur la balle;

(5) Détériorer la balle d'une façon quelconque; ou

(6) Lancer une balle défigurée d'une manière décrite à la règle 6.02(c)(2) à (5) ou ce qu'on appelle communément une balle luisante, une balle mouillée, une balle boueuse ou une balle sablée. Le lanceur a le droit de frotter une balle dans ses mains nues.

(7) Avoir sur lui ou en sa possession une substance étrangère quelconque.

Règle 6.02(c)(7) Commentaire : Le lanceur ne peut avoir rien d'attaché à ses mains, ses doigts ou ses poignets (diachylon, ruban, colle, bracelet, etc.) L'arbitre doit déterminer si un tel objet est une substance étrangère aux fins de la règle 6.02(c)(7), mais en aucun cas ne pourra permettre au lanceur d'effectuer des lancers en possession de tels objets attachés à ses mains, doigts ou poignets.

(8) Lorsque le frappeur est en position, retarder volontairement la partie en lançant à des joueurs autres que le receveur sauf pour tenter de retirer un coureur;

PÉNALITÉ: Si après une mise en garde de l'arbitre, le lanceur répète ces gestes visant à retarder la partie, il sera expulsé de la partie.

(9) Lancer intentionnellement pour atteindre le frappeur.

Si au jugement de l'arbitre une telle infraction est commise, l'arbitre peut à son choix:

(A) Expulser le lanceur ou le gérant et le lanceur de la partie, ou
(B) Avertir le lanceur et les gérants des deux équipes qu'un autre lancer similaire signifiera l'expulsion immédiate de ce lanceur (ou de son remplaçant) et du gérant.
Si au jugement de l'arbitre les circonstances l'exigent, les deux équipes peuvent être formellement averties avant la partie ou à n'importe quel moment de la partie. (Les présidents de ligue peuvent imposer des sanctions additionnelles en vertu des pouvoirs qui leur sont conférés par la règle 8.04 (règle 9.05.))
Règle 6.02(c)(9) Commentaire : Le personnel de l'équipe ne peut s'avancer sur la surface de jeu pour discuter ou argumenter un avertissement délivré en vertu de la règle 6.02(c)(9) (règle 8.02(d)). Si un gérant, instructeur ou joueur quitte l'abri ou sa position pour argumenter sur un avertissement, il devra être averti de cesser. S'il continue, il est sujet à une expulsion.
Lancer la balle à la tête du frappeur est contraire à l'esprit sportif et de plus, très dangereux. Ce geste devrait être - et de fait, est - condamné par tous. Les arbitres devraient appliquer cette règle sans hésitation.
(d) PÉNALITÉ: Pour toute infraction à une partie quelconque de (c)(2) à (7) :
(1) Le lanceur doit être immédiatement expulsé de la partie et être suspendu automatiquement. Dans les ligues de l'Association Nationale, la suspension est de 10 parties.
(2) Si un jeu survient après l'infraction signalée par l'arbitre, le gérant de l'équipe offensive peut aviser l'arbitre du marbre qu'il accepte le jeu. Ce choix doit être effectué dès la fin du jeu. Cependant si le frappeur atteint le premier but suite à un coup sûr, une erreur, un but sur balles, pour avoir été touché par un lancer ou pour toute autre raison et qu'aucun coureur n'est retiré avant d'avoir atteint le prochain but, le jeu se poursuit comme si l'infraction n'avait pas eu lieu.
(3) Même si l'équipe au bâton choisit d'accepter le jeu, l'infraction devra être reconnue et les pénalités prévues en sous-section (1) demeureront applicables.
(4) **Si le gérant de l'équipe offensive n'accepte pas le jeu, l'arbitre en chef appellera une balle automatiquement ou, s'il y a des coureurs sur les buts, une feinte irrégulière.**
(5) L'arbitre sera le seul juge d'une infraction possible à l'une ou l'autre partie de cette règle.
Règle 6.02(d)(1) à 6.02(d)(5) Commentaire : Si un lanceur enfreint la règle 6.02(c)(2) ou 6.02(c)(3) et que, selon le jugement de l'arbitre, le lanceur n'avait pas l'intention, par son geste, d'altérer les caractéristiques de la balle lancée, alors l'arbitre peut, à sa discrétion, avertir le lanceur au lieu d'appliquer la pénalité prescrite pour une infraction à la règle 6.02(c)(2) à 6.02(c)(6). Cependant, si le lanceur continue à enfreindre une de ces règles, l'arbitre devra alors appliquer la pénalité.
Règle 6.02(d) Commentaire : Si la balle touche le sac de résine à quelque moment que ce soit, elle demeure en jeu. En cas de pluie ou de sol mouillé, l'arbitre peut demander au lanceur de conserver le sac dans la poche arrière de son pantalon. Le lanceur peut utiliser le sac de résine pour frotter sa ou ses mains nues. Ni le lanceur ou ni tout autre joueur ne peut saupoudrer la balle de résine et de plus, ni le lanceur ou ni tout autre joueur ne peut enduire son gant de résine ou saupoudrer une partie quelconque de son uniforme avec de la résine.

6.03 Action illégale du frappeur
(a) **Un frappeur est retiré pour action irrégulière lorsque:**
(1) il frappe la balle lorsqu'il a un ou les deux pieds sur le sol et complètement à l'extérieur du rectangle du frappeur;
Règle 6.03(a)(1) Commentaire : Lorsqu'un frappeur frappe une bonne ou une fausse balle alors qu'il est en dehors du rectangle du frappeur, il doit être déclaré retiré. Les arbitres doivent porter une attention particulière à la position des pieds du frappeur lorsque ce dernier tente de frapper une balle alors qu'on le gratifie d'un but sur balles intentionnel. Le frappeur ne peut sauter ou marcher hors du rectangle pour frapper la balle.
(2) Il passe d'un rectangle à l'autre alors que le lanceur est en position et prêt à lancer;
(3) Il gêne le jeu du receveur tentant d'attraper ou de relayer une balle en sortant du rectangle du frappeur ou en faisant tout autre geste qui nuit au receveur effectuant un jeu au marbre.
(4) Il lance son bâton dans le territoire des bonnes ou fausses balles et atteint le receveur (incluant le gant du receveur) alors que le receveur tentait de capter un lancer avec un ou des coureurs sur les buts et/ou le lancer était une troisième prise.
EXCEPTION aux règles 6.03(a)(3) et (4): Le frappeur n'est pas retiré si un coureur tentant d'avancer est retiré ou si un coureur essayant de marquer est retiré par suite de l'interférence du frappeur.
Règle 6.03(a)(3) et (4) Commentaire : Si le frappeur crée de l'interférence au receveur, l'arbitre au marbre doit annoncer «interférence». Le frappeur est retiré et la balle est morte. Aucun joueur ne peut avancer lors d'une telle interférence offensive et tous les coureurs doivent retourner au but qui, au jugement de l'arbitre, avait été régulièrement touché au moment de l'interférence. Cependant, si le receveur fait un jeu et le coureur tentant d'avancer est retiré, on doit alors présumer que l'interférence n'a pas eu lieu et que le coureur est retiré et non le frappeur. Tout autre coureur peut avancer puisque l'interférence n'existe pas si un coureur est retiré. Dans ce cas, le jeu se poursuit comme s'il n'y avait pas eu d'infraction.
Si un frappeur s'élance sur un lancer, le rate et que son élan soit si fort que le bâton fasse un tour complet ou revienne vi vement vers l'arrière et que, de ce fait et au jugement de l'arbitre, il frappe accidentellement le receveur ou la balle derrière lui, se ule la prise sera signalée contre le frappeur, mais non l'interférence. Cependant la balle est morte et aucun coureur ne peut avancer sur ce jeu.
(5) Il se sert ou tente de se servir d'un bâton qui au jugement de l'arbitre, a été modifié de quelque façon pour améliorer le facteur distance ou contribuer à une réaction anormale de la balle. Ceci inclut les bâtons qui ont été alourdis, aplanis, cloués, allégés ou recouverts d'une substance telle que la paraffine, la cire, etc.
Aucun joueur ne pourra avancer sur le jeu (à l'exception des avances qui ne sont pas causées par l'utilisation d'un bâton illégal, un but volé, une feinte irrégulière, un mauvais lancer, une balle passée), mais tout retrait effectué au cours d'un tel jeu sera maintenu. En plus d'être retiré, le joueur sera expulsé de la partie et pourra être soumis à d'autres sanctions déterminées par son président de ligue.
Règle 6.03(a)(5) Commentaire : Un frappeur est considéré comme ayant utilisé ou tenté d'utiliser un bâton illégal s'il amène un tel bâton dans le rectangle du frappeur.
(b) **Frapper hors séquence**
(1) Un frappeur est retiré sur appel lorsqu'il ne se présente pas au bâton à son tour et qu'un autre frappeur complète une présence au bâton à sa place.
(2) Le frappeur légitime peut prendre position dans le rectangle du frappeur à n'importe quel moment avant que le frappeur irrégulier ne devienne coureur ou ne soit retiré et dans ce cas, le compte de balles et prises sera porté au compte du frappeur légitime.

(3) Quand un frappeur irrégulier devient coureur ou est retiré et que l'équipe défensive en appelle à l'arbitre avant le premier lancer au prochain frappeur de l'une ou l'autre équipe ou avant un jeu ou tentative de jeu quelconque, l'arbitre doit (1) déclarer le frappeur régulier retiré; et (2) annuler toute avance ou point réussi sur une balle frappée par le frappeur irrégulier ou parce que le frappeur irrégulier s'est rendu au premier but à la suite d'un coup sûr, d'une erreur, d'un but sur balle, parce qu'il a été touché par un lancer ou pour toute autre raison.
(4) Si pendant qu'un frappeur irrégulier est au bâton, un coureur avance par suite d'un vol de but, d'une feinte irrégulière, d'un mauvais lancer ou d'une balle passée, cette avance est régulière.
(5) Quand un frappeur irrégulier devient coureur ou est retiré et qu'un lancer est effectué au prochain frappeur de l'une ou l'autre équipe avant qu'un appel ne soit interjeté, le frappeur irrégulier devient alors légitime et les résultats de sa présence au bâton deviennent réguliers.
(6) Quand le frappeur légitime est déclaré retiré parce qu'il n'a pas pris son tour au bâton, le prochain frappeur est celui dont le nom suit celui du frappeur retiré;
(7) Quand un frappeur irrégulier devient légitime parce qu'aucun appel n'a été interjeté avant le lancer suivant, le frappeur suivant est celui dont le nom suit celui du frappeur régularisé. Dès l'instant où les actes d'un frappeur irrégulier sont régularisés, l'ordre des frappeurs reprend avec le nom suivant celui du frappeur irrégulier régularisé.

Règle 6.03(b)(7) Commentaire : L'arbitre ne doit jamais attirer l'attention de quelque personne que ce soit à la présence d'un frappeur irrégulier dans le rectangle du frappeur. Cette règle est écrite de façon à exiger une vigilance constante de la part des jou eurs et gérants des deux équipes. Il y a deux principes fondamentaux à retenir: lorsqu'un joueur frappe irrégulièrement à son tour, c'est le frappeur régulier qui est retiré. Si un frappeur irrégulier complète sa présence au bâton en atteignant un but ou en étant retiré et que l'appel n'est pas logé avant le prochain lancer effectué au frappeur suivant ou avant tout jeu ou tentative de jeu, le frappeur irrégulier est considéré comme ayant frappé à son tour et il établit ainsi l'ordre des frappeurs à suivre.
INTERPRÉTATION APPROUVÉE: Pour illustrer certaines situations lorsque l'ordre des frappeurs n'est pas respecté, supposez que l'ordre des frappeurs en début de partie est le suivant: Allard, Bégin, Carpentier, Daniel, Édouard, François, Guérin, Hamelin et Isabelle.
JEU 1 Bégin au bâton avec un compte de 2 balles et 1 prise. (a) L'équipe offensive découvre l'erreur, ou (b) l'équipe défensive fait appel.
DÉCISION: Dans les deux cas, Allard remplace Bégin et le compte devient deux balles et une prise contre lui.
JEU 2 Bégin est au bâton et frappe un double. L'équipe défensive fait appel (a) immédiatement, ou (b) après un lancer à Carpentier.
DÉCISION: (a) Allard est retiré, Bégin est frappeur régulier; (b) Bégin reste au deuxième but et Carpentier est le frappeur régulier.
JEU 3 Allard reçoit un but sur balles. Bégin reçoit un but sur balles. Carpentier frappe un optionnel où Bégin est retiré sur un jeu forcé. Édouard est au bâton à la place de Daniel. Pendant qu'il est au bâton, Allard compte et Carpentier se rend au deuxième but sur un mauvais lancer. Édouard est retiré sur un roulant qui permet à Carpentier d'avancer au troisième but. L'équipe défensive fait appel (a) immédiatement, ou (b) après un lancer à Daniel.
DÉCISION: (a) Le point d'Allard est accordé et Carpentier a droit de passer au deuxième but parce que ces avances n'ont pas été effectuées à cause du frappeur irrégulier frappant une balle ou avançant au premier but. Carpentier doit retourner au deuxième but parce que son avance au troisième but résulte de l'action du frappeur irrégulier frappant la balle. Daniel est retiré, Édouard est le frappeur régulier. (b) Le point de Allard est accordé et Carpentier demeure au troisième but. Le frappeur régulier est François.
JEU 4 Avec tous les buts occupés et deux retraits, Hamelin est au bâton à la place de François et frappe un triple faisant marquer trois points. L'équipe défensive fait appel (a) immédiatement, ou (b) après un lancer à Guérin.
DÉCISION: (a) François est retiré, aucun point n'est marqué et Guérin est le frappeur régulier pour commencer la manche suivante; (b) Hamelin reste au troisième but, les trois points sont valides et Isabelle est le frappeur régulier.
JEU 5 Après le jeu no 4 (b) ci-haut, Guérin continue au bâton. (a) Hamelin est pris à contre-pied au troisième but pour le troisième retrait, ou (b) Guérin frappe un ballon et est retiré pour le troisième retrait sans qu'aucun appel ne soit fait. Qui est le frappeur régulier à commencer dans la deuxième manche?
DÉCISION: (a) Isabelle. Il est devenu le frappeur légitime dès que le premier lancer à Guérin a régularisé le triple de Hamelin. (b) Hamelin. Quand aucun appel n'a été fait, le premier lancer au premier frappeur de l'équipe adverse a régularisé la présence de Guérin au bâton.
JEU 6 Daniel reçoit un but sur balles et Allard se présente au bâton. Daniel était frappeur irrégulier et si un appel est fait avant le premier lancer à Allard, Allard est retiré, Daniel doit quitter le but et Bégin est le frappeur régulier. Cependant il n'y a pas d'appel et un lancer est effectué à Allard. Le but sur balles de Daniel est maintenant régularisé et Édouard devient le frappeur régulier. Édouard peut remplacer Allard n'importe quand avant qu'il ne soit retiré ou devienne coureur. Il ne le fait pas et Allard est retiré par une chandelle et Bégin vient au bâton. Allard était un frappeur irrégulier et si un appel est fait avant le premier lancer à Bégin, Édouard est retiré et François est le frappeur régulier. Il n'y a pas d'appel et un lancer est effectué à Bégin. Le retrait d'Allard est maintenant régularisé et le frappeur régulier est Bégin. Bégin reçoit un but sur balles. Carpentier est le frappeur régulier et il est retiré par une chandelle. Daniel devient donc le frappeur régulier, mais il est au deuxième but. Qui est le frappeur régulier?
DÉCISION: Le frappeur régulier est Édouard. Lorsque le frappeur régulier est sur un but, son tour est passé et le frappeur suivant devient le frappeur régulier.

6.04 Conduite antisportive
(a) Nul gérant, joueur, substitut, instructeur, soigneur ou préposé aux bâtons ou balles ne peut à quelque moment que ce soit, à partir du banc, du rectangle d'instructeur, du terrain ou d'ailleurs:
(1) provoquer ou tenter de provoquer par des paroles ou des gestes, une démonstration des spectateurs;
(2) utiliser un langage qui de quelque façon que ce soit dénigre, critique ou se réfère aux joueurs adverses, aux arbitres ou aux spectateurs;
(3) crier «arrêt», prononcer tout autre mot ou phrase ou faire tout geste alors que la balle est en jeu dans le but évident de faire commettre une feinte irrégulière au lanceur;
(4) intentionnellement faire contact avec l'arbitre d'une façon quelconque.
(b) 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 la partie. Nul gérant, instructeur ou joueur ne doit adresser la parole à un spectateur avant ou pendant la partie. À quelque moment que ce soit pendant qu'ils sont en uniforme, les joueurs adverses ne doivent fraterniser.
(c) Nul joueur défensif ne peut se placer dans le champ de vision du frappeur ni agir de façon à distraire le frappeur d'une manière délibérément contraire à l'esprit sportif.

PÉNALITÉ: Le coupable doit être exclu de la partie et doit quitter le terrain. Si une feinte irrégulière est commise, elle est annulée.

(d) Lorsqu'un gérant, un joueur, un instructeur ou un soigneur est expulsé de la partie, il doit immédiatement quitter le terrain et d'aucune façon, il ne prend part à cette partie. Il doit demeurer dans le vestiaire des joueurs ou revêtir ses habits civils et quitter le parc ou s'asseoir dans les estrades loin des alentours du banc ou de l'abri des joueurs de son équipe et de l'enclos de pratique.

Règle 6.04(d) Commentaire : Si un gérant, un joueur ou un instructeur est sous le coup d'une suspension, il ne peut s'asseoir dans l'abri des joueurs ou sur la galerie de la presse durant une partie. ***Toutefois au moment où débute une partie, le personnel sous le coup d'une suspension ne peut être en uniforme, ne peut être dans l'abri des joueurs et doit être loin de la zone où les joueurs sont censés être pendant une partie. Le personnel suspendu ne sont pas autorisés sur la galerie de presse ou dans les zones de diffusion au cours d'une partie, mais sont autorisés à regarder la partie depuis les estrades ou au niveau des suites.***

(e) Lorsque les occupants d'un banc des joueurs protestent bruyamment contre la décision d'un arbitre, l'arbitre doit d'abord exiger un retour au calme.

PÉNALITÉ (Si la protestation continue): l'arbitre envoie les coupables au vestiaire. S'il ne peut déterminer qui est le ou les coupables, il peut dégager le banc de tous les joueurs substituts. Le gérant de l'équipe fautive aura le privilège de rappeler sur le terrain de jeu que les seuls joueurs nécessaires aux substitutions durant la partie.

7.0 – FIN DE LA PARTIE

7.01 Parties réglementaires - Les règles et règlements de Baseball Canada pour les championnats ont préséance

(a) Une partie réglementaire est constituée de neuf manches. Cependant elle peut être allongée à cause d'un pointage égal ou être raccourcie parce que (1) l'équipe locale n'a pas besoin de la totalité ou d'une fraction de sa moitié de neuvième manche, ou (2) l'arbitre annonce la fin de la partie.

EXCEPTION: Les ligues de l'Association nationale peuvent adopter un règlement prévoyant que l'un ou les deux parties d'un programme double soit d'une durée de sept manches. Lors de telles parties, toute règle de jeu s'appliquant à la neuvième manche doit s'appliquer à la septième manche.

(b) S'il y a égalité après neuf manches complètes, la partie continue jusqu'à ce que (1) l'équipe qui visite ait marqué plus de points au total que l'équipe locale à la fin d'une manche complète, ou (2) l'équipe locale marque le point gagnant lors d'une manche en cours.

(c) Ne s'applique pas à Baseball Canada.

Chaque demi-manche suivant la neuvième manche commencera avec un coureur sur la deuxième base, comme suit :

(i) Le batteur (ou un remplaçant du batteur) qui commence une manche doit continuer à être le batteur qui commencerait la manche en l'absence de cette règle des manches supplémentaires.

(B) Le coureur placé en deuxième base au début de chaque demi-manche sera le joueur (ou un remplaçant de ce joueur) dans l'ordre des frappeurs précédant immédiatement le premier frappeur de cette demi- manche. À titre d'exemple, si le frappeur numéro cinq dans l'ordre des frappeurs doit commencer la dixième manche, le joueur numéro quatre dans l'ordre des frappeurs (ou un remplaçant de ce joueur) commencera la manche en deuxième base. Cependant, si le joueur dans l'ordre des batteurs qui précède immédiatement le premier batteur de cette demi-manche est le lanceur, le coureur placé en seconde base au début de cette demi-manche peut être le joueur qui précède le lanceur dans l'ordre des batteurs.

(C) Pour les besoins du calcul des points gagnés selon la règle 9.16, le coureur qui commence une manche en seconde base conformément à cette règle sera considéré comme un coureur qui a atteint la seconde base à cause d'une erreur de terrain, mais aucune erreur ne sera imputée à l'équipe adverse ou à un joueur. Pour les besoins de la Règle 9.02, le marqueur officiel enregistrera le nombre de fois où chaque batteur et coureur est placé en seconde base conformément à cette règle.

(D) À partir de la dixième manche et jusqu'à la fin du match, l'arbitre du marbre devra vérifier la carte d'alignement de l'équipe offensive pour s'assurer que le bon coureur commence en deuxième base. Si un mauvais coureur est placé, l'arbitre du marbre doit informer le gérant de l'équipe offensive immédiatement et placer le bon coureur au deuxième but. Si un mauvais coureur est remarqué par un arbitre ou l'un des gérants après le début du jeu, il doit être remplacé par le bon coureur et tous les jeux effectués seront légaux, à moins qu'une situation de retrait de la frappe n'annule l'avance. Il n'y a pas de pénalité pour un mauvais coureur avant ou après avoir marqué.

Une partie déclarée terminée est réglementaire:

(1) si cinq (5) manches ont été complétées;

(2) si l'équipe locale a marqué plus de points en quatre ou en quatre et une fraction de demi-manche que l'équipe qui visite en cinq demi-manches;

(3) si l'équipe locale marque un ou plusieurs points dans sa moitié de la cinquième manche pour égaliser le pointage.

(c) Si une partie réglementaire est déclarée terminée avec un pointage égal, il s'agit d'une partie suspendue. Voir la règle 7.02.

(d) Si la partie est remise ou autrement terminée avant d'être réglementaire, l'arbitre en chef décrète que la partie est considérée comme « n'ayant pas eu lieu », à moins que la partie ne soit terminée en vertu des règles 7.02(a)(3), 7.02(a)(4) ou 7.02(a)(5). Si la partie est remise ou autrement terminée en raison de circonstances extraordinaires, à la discrétion du bureau du commissaire, il s'agit d'un match suspendu.

(e) Un Président de ligue peut déterminer si les «coupons de remise de partie» seront honorés pour toute partie réglementaire ou suspendue qui a progressé jusqu'à ou au-delà de ce qui est décrit à la règle 7.01(c).

Règle 7.01 Commentaire : Les Ligues Majeures ont déterminé que la règle 7.01(c) et 7.01(e) ne s'applique pas aux parties du meilleur deuxième, aux séries de division, séries de championnat, série mondiale ou à toute partie de bris d'égalité en vue du championnat des ligues majeures.

(f) Le pointage d'une partie réglementaire est le nombre total de points marqués par chaque équipe au moment où la partie se termine.

(1) La partie se termine quand l'équipe qui visite complète sa moitié de la neuvième manche si l'équipe locale mène au pointage.

(2) La partie se termine à la fin de la neuvième manche si l'équipe qui visite mène au pointage.

(3) Si l'équipe locale marque le point gagnant dans sa moitié de la neuvième manche (ou dans sa moitié d'une manche supplémentaire si le pointage est égal), la partie se termine dès le moment où le point gagnant est marqué.
EXCEPTION: Si le dernier frappeur de la partie frappe un coup de circuit à l'extérieur du terrain, le frappeur-coureur et tous les coureurs peuvent marquer des points selon les règles de jeu et la partie se termine au moment où le frappeur-coureur touche le marbre.
INTERPRÉTATION APPROUVÉE: Le frappeur frappe un coup de circuit hors du terrain pour faire gagner la partie dans la deuxième moitié de la neuvième manche ou d'une manche supplémentaire, mais est déclaré retiré pour avoir dépassé un coureur précédent. La partie se termine dès le moment où le point gagnant est marqué, à moins qu'il n'y ait deux retraits et que le point gagnant n'avait pas atteint le marbre lorsque le coureur suivant a dépassé le coureur précédant, dans un tel cas, la manche se termine et seulement les points marqués avant que le coureur ne dépasse l'autre compte.

(4) Une partie que l'arbitre déclare terminée finit au moment où celui-ci met fin au jeu, à moins qu'il s'agisse d'une partie suspendue conformément à la règle 7.02(a).

7.01 Parties suspendues, remises et parties nulles

(a) Une partie devient une partie suspendue qui doit être complétée à une date ultérieure si la partie est terminée pour une des raisons suivantes :
(1) un couvre-feu imposé par la loi;
(2) une durée limitée ou une heure limite admissible selon les règlements de la ligue;
(3) une panne d'éclairage, mauvais fonctionnement, ou une erreur non intentionnelle dans la manipulation d'un appareil mécanique sur le terrain dont le fonctionnement est assuré par l'équipe locale; (L'équipement mécanique comprendra les toiles automatiques recouvrant le terrain et les appareils servant à assécher le terrain.)
(4) l'obscurité parce qu'en raison d'une loi quelconque, le système d'éclairage ne peut être utilisé;
(5) **les conditions atmosphériques, si la partie est terminée avant d'être règlementaire, ou si une partie règlementaire est arrêtée lorsqu'une manche est en cours et avant qu'elle ne soit complétée et que l'équipe qui visite a marqué un ou plusieurs points pour prendre l'avance et que l'équipe locale n'a pas repris l'avance; ou**
(6) une partie réglementaire qui est déclarée terminée avec un pointage égal.
Les ligues de l'Association nationale peuvent adopter les règles suivantes pour une partie suspendue. (Si adoptée par une ligue de l'association nationale, la règle 7.01(e) ne s'appliquera pas pour ces parties.);
(7) La partie n'est pas réglementaire (4 ½ manches lorsque l'équipe locale a l'avance, ou 5 manches lorsque l'équipe qui visite a l'avance ou que le pointage est égal).
(8) Si une partie est suspendue avant qu'elle ne devienne réglementaire et qu'elle est prévue au calendrier, la partie régulière sera d'une durée de sept manches. Voir l'exception décrite à la règle 7.01(a);
(9) Si une partie est suspendue avant d'être devenue réglementaire et qu'elle est poursuivie avant la tenue d'une autre partie prévue au calendrier, cette dernière partie sera de neuf manches.

EXCEPTION : Les règles optionnelles 7.02(a)(7), 7.02(a)(8) et 7.02(a)(9) pour les ligues de l'Association nationale ne s'appliqueront pas à la dernière partie prévue au calendrier régulier entre les deux équipes. Une ligue de l'Association nationale peut adopter l'une des règles 7.02(a)(7), 7.02(a)(8) et 7.02(a)(9) pour les parties des séries éliminatoires.
Aucune partie déclarée terminée suite à un couvre-feu (règle 7.02(a)(1), aux conditions atmosphériques (règle 7.02(a)(5), une durée limitée ou une heure limite (règle 7.02(a)(2) ou avec un pointage égal (7.02(a)(6) doit être une partie suspendue à moins qu'elle ne soit pas une partie réglementaire tel que défini à la règle 7.01(c). Une partie déclarée terminée conformément aux règles 7.02(a)(3) ou 7.02(a)(4) doit être une partie suspendue en tout temps après son début.
REMARQUE: Les conditions atmosphériques ou autres conditions semblables telles que décrites à la règle 7.02(a)(1) à 7.02(a)(5) ont priorité lorsqu'il s'agit de déterminer si une partie interrompue peut être une partie suspendue. Si une partie est interrompue par les conditions atmosphériques et que, par la suite, une panne électrique ou un couvre-feu ou une durée limite ou heure limite empêche sa reprise, la partie ne sera pas une partie suspendue. Si une partie est interrompue par une panne électrique et que les conditions atmosphériques ou les conditions du terrain empêchent sa reprise, la partie ne sera pas une partie suspendue. Une partie ne peut être considérée comme suspendue que pour une des six raisons décrites à la règle 7.02(a).
Règle 7.02(a) Commentaire : Les ligues majeures ont déterminé que la règle 7.02(a) ne s'applique pas aux parties du meilleur deuxième, aux séries de division, séries de championnat, série mondiale ou à toute partie de bris d'égalité en vue du championnat des ligues majeures.
(b) Une partie suspendue doit être continuée et terminée comme suit:
(1) immédiatement avant la prochaine partie simple prévue au calendrier entre les deux équipes sur le même terrain; ou
(2) si le calendrier ne prévoit pas d'autre partie simple, immédiatement avant le prochain programme double prévu au calendrier entre les deux équipes sur le même terrain; ou
(3) si la partie suspendue était la dernière partie prévue au calendrier dans cette ville, il est complété si possible sur le terrain de l'équipe adverse:
(A) immédiatement avant la prochaine partie simple prévue au calendrier entre les deux équipes; ou
(B) si le calendrier ne prévoit pas d'autre partie simple, immédiatement avant le prochain programme double prévu au calendrier entre les deux équipes.
(4) Si une partie suspendue a assez progressé pour être réglementaire, mais n'a pas été complétée avant la dernière partie prévue entre les deux équipes durant le calendrier régulier, elle sera considérée terminée comme suit :
(A) Si une équipe est en avance, l'équipe en avance sera déclarée gagnante (à moins qu'une partie ne soit suspendue dans le cours d'une manche et avant que cette manche ne soit complétée, et que l'équipe qui visite a marqué un point ou plus pour prendre l'avance, et que l'équipe locale n'a pas repris cette avance, alors dans cette situation, le pointage lors de la dernière manche complète sera le pointage final pour les besoins de la règle 7.02(b)(4); ou
(B) Si le pointage est égal, la partie sera déclarée une «partie nulle» (à moins qu'une partie ne soit terminée dans le cours d'une manche et avant que cette manche ne soit complétée, et que l'équipe qui visite a marqué un point ou plus pour prendre l'avance, et que l'équipe locale n'a pas repris cette avance, alors dans cette situation le pointage lors de la dernière manche complète sera le pointage final pour les besoins de la règle 7.02(b)(4).
(5) Toute partie remise, partie suspendue (qui n'a pas assez progressé pour être réglementaire) ou partie nulle qui n'a pas été recédulée ou complétée avant la dernière partie cédulée entre les deux équipes durant la saison doit être jouée (ou continuée dans le cas d'une partie suspendue ou partie nulle) jusqu'à ce qu'elle soit réglementaire si le président de la ligue détermine que de ne pas jouer cette partie pourra affecter l'éligibilité pour les séries et/ou l'avantage du terrain pour toute partie du meilleur deuxième ou séries de division.

Règle 7.02(b) Commentaire : Les ligues majeures ont déterminé que la règle 7.02(b) ne s'applique pas aux parties du meilleur deuxième, aux séries de division, séries de championnat, série mondiale ou à toute partie de bris d'égalité en vue du championnat des ligues majeures.
L'Association Nationale a déterminé que les parties ne doivent pas être recédulées et jouées jusqu'à être complétée en concordance avec la règle 7.02(b)(5) aux fins de déterminer l'éligibilité ou l'avantage du terrain pour l'après-saison.
Si une partie suspendue doit être complétée et qu'aune partie simple ne reste au calendrier, l'Association Nationale a déterminé que seulement une partie simple sera disputée après avoir complété la partie suspendue.

(c) Une partie suspendue doit être continuée à partir du point exact où la partie originale a été suspendue. Le complément d'une partie suspendue est la continuation de la partie originale. L'alignement et l'ordre des frappeurs de chaque équipe doivent être exactement les mêmes qu'au moment de la suspension tout en tenant compte de la règle des substitutions. Tout joueur peut être remplacé par un autre joueur qui n'a pas participé au jeu avant la suspension. Nul joueur remplacé avant la suspension ne peut faire à nouveau partie de l'alignement.
Un joueur qui n'appartenait pas à l'équipe quand la partie originale fut suspendue peut jouer comme substitut même s'il a pris la place d'un joueur qui n'est plus avec l'équipe et qui aurait pu ne pas être admissible parce qu'il avait été éliminé de l'alignement avant la suspension de la partie.
Règle 7.02(c) Commentaire : Si immédiatement avant la décision de suspendre la partie, un lanceur de relève avait été annoncé, mais n'avait pu lancer jusqu'à ce que le frappeur devienne un coureur ou que l'équipe soit retirée, ce lanceur peut, mais n'est pas obligé de commencer à lancer lors de la reprise. Toutefois s'il ne revient pas au jeu à ce moment, il sera considéré comme ayant été remplacé et ne peut être utilisé pour le reste de cette partie.

7.02 Parties forfaits - Les règles et règlements de Baseball Canada pour les championnats ont préséance

(a) Une partie peut être accordée par défaut à une équipe lorsque l'équipe adverse:
(1) Ne se présente pas sur le terrain ou étant sur le terrain, refuse de commencer à joueur dans les cinq minutes après que l'arbitre ait annoncé «au jeu» à l'heure prévue pour le début de la partie à moins que de l'avis de l'arbitre, une telle apparition tardive ne soit justifiable;
(2) Emploie des tactiques évidemment conçues pour retarder ou raccourcir une partie;
(3) Refuse de continuer à jouer une partie à moins que la partie n'ait été suspendue ou terminée par l'arbitre;
(4) Refuse de jouer moins d'une minute après que l'arbitre ait crié «Au jeu» suite à une suspension de la partie;
(5) Après une mise en garde de l'arbitre, viole une ou plusieurs règles de jeu de façon volontaire et persistante;
(6) Refuse d'obtempérer dans un délai raisonnable à l'ordre de l'arbitre de retirer un joueur de la partie;
(7) Ne se présente pas pour la deuxième partie d'un programme double dans les trente minutes de la fin de la première partie à moins que l'arbitre en chef de la première partie n'ait étendu la période de repos.
(b) La confiscation d'une partie doit être accordée à l'équipe adverse lorsqu'une équipe est incapable ou refuse de placer neuf joueurs sur le terrain.
(c) La confiscation d'une partie doit être accordée à l'équipe qui visite si, après une suspension de la partie, les ordres donnés par l'arbitre aux responsables du terrain pour la remise en état de ce dernier ne sont pas intentionnellement ou délibérément respectés.
(d) Si un arbitre confisque une partie en faveur d'une équipe, il doit soumettre un rapport écrit au président de la ligue dans les vingt-quatre heures suivantes, mais s'il néglige ou ne peut le faire, sa décision ne sera pas affectée.

7.02 Parties sous protêts

Il n'est jamais permis de mettre une partie sous protêt, que cette plainte soit fondée sur des décisions de jugement de l'arbitre ou sur une allégation selon laquelle un arbitre a mal appliqué ces règles ou a rendu une décision en violation de ces règles. – TOUTEFOIS APPLICABLE AU BASEBALL AMATEUR.

8.00 – L'ARBITRE

8.01 Qualification de l'arbitre et autorité

(a) Le président de la ligue doit désigner un ou plusieurs arbitres pour chaque partie de championnat de la ligue. Durant une partie, les arbitres seront responsables du bon déroulement de la partie conformément aux règles officielles ainsi que du maintien de l'ordre et de la discipline sur le terrain.
(b) Chacun des arbitres est le représentant de la ligue et du baseball professionnel et a le privilège et la responsabilité de faire respecter toutes les règles de jeu.
Chacun des arbitres a le pouvoir d'ordonner à un joueur, un instructeur, un gérant, un officiel d'équipe ou un employé de faire ou de s'abstenir de faire tout acte qui affecte l'application de ces règles et doit appliquer les pénalités prévues.
(c) Chacun des arbitres a le droit de rendre décision sur toute question non prévue dans les règles de jeu.
(d) Chacun des arbitres a l'autorité de disqualifier et d'expulser du terrain tout joueur, instructeur, gérant ou substitut qui refuse d'accepter une décision, manque d'esprit sportif ou utilise un langage grossier. Lorsqu'un arbitre expulse un joueur alors que le jeu est en cours, cette expulsion ne prendra effet que lorsqu'aucun autre jeu ne sera possible dans cette séquence.
(e) S'il le juge nécessaire, chacun des arbitres peut expulser du terrain: (1) toute personne qui, en raison de son travail, a droit de se trouver sur le terrain tels les membres de l'équipe d'entretien, les placiers, les photographes, les journalistes, les membres de médias électroniques, etc., et (2) tout spectateur ou autre personne non autorisée sur le terrain.

8.02 Appel d'une décision de l'arbitre

(a) Toute décision qui implique le jugement de l'arbitre, telle, mais sans se limiter aux bonnes et fausses balles, aux balles et aux prises, aux coureurs saufs ou retirés, est irrévocable. Aucun joueur, instructeur, gérant ou substitut ne peut s'opposer à une telle décision de l'arbitre.

Règle 8.02(a) Commentaire : Il n'est pas permis aux joueurs de quitter leur position au champ ou sur les buts de même qu'aux gérants ou instructeurs de quitter le banc ou leur rectangle pour discuter des décisions de «BALLES ET PRISES». Ils doivent être avertis au moment de se diriger vers le marbre. S'ils poursuivent leur marche, ils doivent être expulsés de la partie.

(b) S'il y a un doute raisonnable quant à la décision d'un arbitre pouvant être contraire à une règle de jeu, le gérant peut faire appel et demander que la bonne décision soit rendue. Un tel appel ne peut être fait qu'à l'arbitre ayant rendu la décision originale.

(c) Si un appel est interjeté au sujet d'une décision, l'arbitre ayant rendu la décision peut demander une information ou l'avis d'un autre arbitre avant de rendre une décision finale. Aucun arbitre ne doit critiquer, tenter de renverser ou s'ingérer dans la décision d'un autre arbitre à moins que l'arbitre impliqué lui demande son opinion. Si les arbitres se consultent suite à un jeu et change une décision qui a été rendue, alors ils ont l'autorité de prendre toutes les mesures nécessaires, à leur discrétion, pour éliminer les résultats et les conséquences de la décision initialement prise qu'ils ont renversée, notamment de placer les coureurs où ils auraient dû être après le jeu si la décision ultime avait été préalablement rendue, sans référence à l'interférence ou l'obstruction qui a pu se produire au cours du jeu ; omission des coureurs de retoucher leur but basé sur la décision initialement prise ; coureur suivant dépassant un coureur précédant ou manquant un but ; etc., le tout, à la discrétion des arbitres. Aucun joueur, gérant ou instructeur ne pourra argumenter sur la résolution du jeu par les arbitres et toute personne qui le fait sera passible d'expulsion. Nonobstant ce qui précède, la correction d'un compte de balle-prise ne sera pas permise après un lancer effectué au frappeur suivant, ou dans le cas du dernier frappeur de la manche ou de la partie après que tous les joueurs en défensives ont quitté le territoire des bonnes balles.

Règle 8.02(c) Commentairee : Un gérant peut demander à l'arbitre pour une explication sur un jeu et comment les arbitres ont exercé leur raisonnement pour éliminer les résultats et les conséquences du jeu initial que les arbitres ont renversé. Toutefois, une fois l'explication de l'arbitre terminée, personne ne pourra argumenter sur le fait que les arbitres auraient dû résoudre le jeu d'une différente façon.

Le gérant ou le receveur peut demander à l'arbitre du marbre d'obtenir l'aide de son partenaire lorsqu'une «balle» est annonc ée lors d'un demi-élan du frappeur. Aucun appel ne peut être fait lorsque la décision est une «prise». Le gérant ne peut pas se plaindre que l'arbitre ait rendu une mauvaise décision, mais simplement du fait qu'il n'avait pas demandé l'aide d'un confrère.

Les arbitres des buts doivent être aux aguets d'une telle demande de l'arbitre du marbre et y répondre promptement. Les gérants ne peuvent protester la décision de «balle» ou "prise" sous le prétexte qu'ils ne faisaient que demander une information concernant un demi-élan. Un appel sur un demi-élan ne peut être fait que lorsque la décision originale est «balle». Suite à un tel appel, l'arbitre du marbre doit se référer à un arbitre des buts et obtenir son opinion sur le demi-élan. Si l'arbitre des buts déclare une «prise», sa décision prévaudra. L'appel sur un demi-élan doit être effectué avant le prochain lancer, ou tout autre jeu ou tentative de jeu. Si le demi-élan survient dans le cours d'un jeu mettant fin à une demi-manche, l'appel doit être effectué avant que tous les joueurs d'avant champ quittent le territoire des bonnes balles.

Les coureurs doivent demeurer alertes, car la possibilité que l'arbitre des buts, suite à un appel, change la décision de «balle» à «prise» peut les placer en difficulté face au relais du receveur. De la même façon, le receveur doit être vigilant, car une telle situation peut causer une situation de vol de but.

La balle demeure en jeu lors d'un appel sur un demi-élan.

Si le gérant vient discuter avec l'arbitre du premier ou du troisième but suite à un demi-élan et qu'après un avertissement, il persiste dans sa discussion, il peut être expulsé de la partie pour avoir discuté de «balles» et «prises».

(d) Sauf dans le cas de blessure ou de maladie, un arbitre ne peut être remplacé durant une partie.

Lorsqu'il n'y a qu'un seul arbitre en fonction, il aura juridiction complète dans l'administration des règles de jeu. Il peut prendre toute position qui lui permettra de remplir ses fonctions, cette position étant habituellement derrière le receveur, mais pouvant être derrière le lanceur s'il y a des coureurs sur les buts.

Il sera considéré l'arbitre en chef.

Lorsque deux ou plusieurs arbitres sont en fonction, l'un d'eux sera désigné arbitre en chef et les autres, arbitre sur les buts.

8.03 Positionnement de l'arbitre

(a) L'arbitre en chef, habituellement appelé l'arbitre au marbre, doit se tenir derrière le receveur. Ses fonctions consistent à:

(1) Prendre l'entière responsabilité du bon déroulement de la partie;
(2) Appeler et compter les balles et les prises;
(3) Appeler les bonnes et fausses balles sauf celles habituellement appelées par les arbitres des buts;
(4) Rendre toutes les décisions concernant le frappeur;
(5) Rendre toutes les décisions sauf celles habituellement réservées aux arbitres des buts;
(6) Décider à quel moment une partie doit être gagnée par forfait;
(7) Lorsqu'une heure limite a été fixée, l'annoncer avant la partie ainsi que l'heure fixée;
(8) Informer le marqueur officiel à sa demande de l'ordre officiel des frappeurs et de tout changement survenu à l'alignement ou l'ordre des frappeurs;
(9) Annoncer, à sa discrétion, toute règle spéciale concernant le terrain.

(b) Un arbitre sur les buts pourra prendre toute position sur le terrain qui lui permettra de rendre un jugement équitable sur les buts. Ses fonctions consistent à:

(1) Rendre toutes les décisions sur les buts à l'exception de celles spécifiquement réservées à l'arbitre en chef;
(2) En collaboration avec l'arbitre en chef, appeler les «arrêts», les feintes irrégulières, les lancers irréguliers, la détérioration ou la décoloration de la balle par les joueurs;
(3) De toutes les façons possibles, aider l'arbitre en chef à faire observer les règles de jeu et à l'exception qu'il ne peut accorder le bénéfice d'une partie forfait à une équipe, il a les mêmes pouvoirs et devoirs que l'arbitre en chef dans l'administration et l'application des règles de jeu et le maintien de la discipline.

(c) Lorsque des décisions divergentes sont rendues par différents arbitres au cours d'un jeu, l'arbitre en chef appellera tous les arbitres en consultation hors de la présence des gérants ou de joueurs. Suite à cette consultation, l'arbitre en chef, ou un autre arbitre désigné par le président de la ligue déterminera quelle décision prévaudra considérant quel arbitre était en meilleure position et quelle décision était probablement la bonne. Le jeu se poursuivra comme si seule la décision finale avait été rendue.

8.04 Rapport

(a) Après la fin d'un match, le juge-arbitre signale au Bureau du commissaire toutes les violations des règles et autres incidents méritant un commentaire, y compris la disqualification d'un entraîneur, d'un manager, d'un coach ou d'un joueur, ainsi que les raisons de cette disqualification.

(b) Lorsqu'un entraîneur, un manager, un coach ou un joueur est disqualifié pour une infraction flagrante telle que l'utilisation d'un langage obscène ou indécent, ou une agression contre un arbitre, un entraîneur, un manager, un coach ou un joueur, l'arbitre doit transmettre tous les détails au Bureau du Commissaire après la fin du match.

(c) Après avoir reçu le rapport du juge-arbitre indiquant qu'un entraîneur, un manager, un coach ou un joueur a été disqualifié, le Bureau du commissaire impose la sanction qu'il juge justifiée et en informe la personne pénalisée et le club dont la personne pénalisée est membre. Si la sanction comprend une amende, la personne pénalisée doit payer le montant de l'amende à la ligue comme indiqué dans l'avis de discipline. Si elle ne s'acquitte pas de cette amende, elle ne peut participer à aucun match ni s'asseoir sur le banc des joueurs pendant un match, jusqu'à ce qu'elle s'acquitte de l'amende.

INSTRUCTIONS GÉNÉRALES À L'INTENTION DES ARBITRES

Lorsqu'ils sont sur le terrain, les arbitres ne doivent pas soutenir de conversations avec les joueurs. Ils doivent demeurer à l'extérieur du rectangle des instructeurs et ne pas s'adresser à l'instructeur en fonction.

Conservez votre uniforme en bon état. Sur le terrain, soyez alertes et actifs.

Soyez toujours courtois envers les officiels d'équipe ; évitez les visites dans les bureaux des équipes ainsi que les familiarités avec les officiels d'équipe et les employés des équipes en présence.

Dès votre arrivée, à un stade ou parc, votre seul devoir est d'arbitrer une partie de baseball en tant que représentant officiel de ce sport. Maintenez et, si possible, accélérez le rythme de la partie. Le déroulement d'une partie est souvent amélioré par l'attitude énergique et enthousiaste de même que le travail sérieux des officiels.

Vous êtes les seuls représentants officiels du baseball sur le terrain. C'est une position souvent délicate qui demande une bonne dose de patience et de bon jugement, mais n'oubliez pas que le premier ingrédient dans la résolution d'une situation tendue est de conserver votre sang-froid.

Vous commettrez sans doute des erreurs, mais n'essayez jamais de «vous rattraper» lorsque vous en commettez une. Prenez toutes vos décisions comme vous devez croire le faire et oubliez laquelle des équipes est locale et laquelle visite.

Ne perdez jamais la balle de vue aussi longtemps qu'elle est en jeu. Il est beaucoup plus important de savoir où est tombée une balle frappée ou à quel endroit un relais s'est retrouvé que de savoir qu'un coureur a manqué un but. Ne jugez pas le jeu trop rapidement et ne vous tournez pas trop vite lorsqu'un joueur défensif relaie la balle pour compléter un double-jeu. Faites attention aux balles échappées après que vous ayez déclaré un retrait.

N'effectuez jamais un appel en mouvement et surtout pas avec le bras en haut ou sur les cotés pour indiquer un «retrait» ou un «sauf». Attendez que le jeu soit complété avant de faire un mouvement avec le bras.

Chaque équipe d'arbitres devrait établir un ensemble de signaux simples de façon à ce que l'arbitre responsable puisse immédiatement corriger une décision manifestement erronée. Lorsque ***vous êtes certain*** *que votre décision est la bonne, ne vous laissez pas influencer par les joueurs qui voudraient absolument que «vous demandiez à un autre». Par contre dans l'incertitude, n'hésitez pas à demander de l'aide. Il ne faut cependant pas que ceci se produise à tous les jeux, soyez alertes et prenez la responsabilité de vos propres jeux. Souvenez-vous que votre première responsabilité est de rendre la bonne décision et dans un tel cas, l'aide d'un confrère peut être vital. La dignité de l'arbitre est importante, mais pas aussi importante que de rendre la bonne décision.*

Une des règles fondamentales d'un bon arbitre est «DE TOUJOURS ÊTRE EN POSITION POUR VOIR TOUS LES JEUX». Bien que votre décision puisse être parfaite, les joueurs pourront quand même la questionner s'il leur semble que vous n'étiez pas en position de voir le jeu clairement et parfaitement.

Finalement, soyez toujours courtois, impartiaux et fermes de façon à vous mériter le respect de tous.

9.00 – LES RÈGLES RELATIVES AUX MARQUEURS

Index

Aides : 9.10
Appel d'une décision du marqueur : 9.01(a)
Balles passées : 9.13
Blanchissage : 9.18
Buts sur balles : 9.14
Buts volés : 9.07
Championnats individuels (détermination) : 9.22
Coups sûrs : 9.05, 9.06
Coup sûr mettant fin à la partie : 9.06(f), 9.06(g)
Double-jeu : 9.11
Effort raisonnable : Définition des termes
Erreurs : 9.12
Frapper hors séquence : 9.01(b)(4), 9.03(d)
Glisser par-dessus un but : Définition des termes
Guide des records cumulatifs : 9.23
Indifférence par la défensive : 9.07(g)
Lanceur gagnant / perdant : 9.17
Marqueur officiel : 9.01
Partie écourtée : 9.03(e)
Partie forfait : 9.03(e)
Partie sauvegardée : 9.19
Partie sous protêt : 9.01(b)(3)
Partie suspendue : 9.01(b)(3), 9.23(d)
Mauvais lancers : 9.13
Moyennes : 9.20
Optionnels (définition) : 9.12(f)(2)
Points alloués : 9.16
Points mérités : 9.16
Points produits : 9.04
Pourcentage (détermination) :9.21
Président de ligue : Définition des termes
Pris à voler : 9.07(h)
Rapport : 9.02, 9.03
Retraits : 9.09
Retraits au bâton : 9.15
Sacrifices : 9.08
Séquence (détermination) :9.22
Sommaire des parties : 9.02, 9.03(b)
Sommaire (Preuve) 9.03(c)
Substitution : 9.03(b)
Triple jeu : 9.11
Valeur des coups sûrs : 9.06

9.00 – LE MARQUEUR OFFICIEL

9.01 Le marqueur officiel (Règles Générales)

(a) Le bureau du commissaire, en regard des parties du baseball majeur, et le président des ligues mineures, en regard des parties du baseball mineur, doivent désigner un marqueur officiel pour chacune des parties de championnat de la ligue, des séries ou de la partie des étoiles. Le marqueur officiel doit observer la partie en se tenant sur la galerie de la presse, dans un siège désigné et assigné de façon permanente par l'équipe locale, juste à côté du personnel de la ligue affecté à la collection des données officielles. Il est le seul juge lorsqu'une décision de jugement en regard de l'application de la règle 9 par exemple, décider si l'avance d'un frappeur au premier but est le résultat d'un coup sûr ou d'une erreur. Il doit communiquer sa décision, en premier, au personnel de la ligue affecté à la collection des données officielles et en second, aux employés et personnels média à la galerie de la presse et à la cabine de diffusion électronique par signaux de la main ou par haut-parleurs et, si demande lui en est faite, à l'annonceur maison. Les dirigeants d'équipes et les joueurs ne sont pas autorisés à communiquer avec le marqueur officiel ou avec le personnel de la ligue affecté à la collection des données officielles concernant de telles décisions. Le marqueur officiel doit rendre toute décision de jugement. Après la conclusion d'un jeu demandant un jugement du marqueur, le marqueur officiel rendra d'abord une décision de jugement « préliminaire », faisant tous les efforts pour rendre cette décision dans un temps raisonnable en lien avec l'allure de la partie, et avant la prochaine apparition au bâton. Dans les vingt-quatre heures suivant la fin de la partie ou de sa suspension, le marqueur officiel doit, à sa discrétion, rendre ce jugement préliminaire comme « final », sinon reviser son jugement initial afin d'établir un jugement final. Un joueur des ligues majeures ou une équipe peut demander à ce que le « Chief Baseball Officer » puisse revoir une décision de jugement qu'un marqueur officiel a effectué dans le cadre d'une partie impliquant ce joueur ou cette équipe, en communiquant avec le bureau du commissaire par écrit ou par un mode électronique approuvé à l'intérieur de 72 heures de la décision du marqueur officiel rendu finale. Le « Chief Baseball Officer » pourra avoir accès à tout extrait vidéo pertinent et disponible et, après avoir considéré tous les documents pertinents qui lui sont offerts, il peut ordonner un changement sur une décision finale de jugement s'il détermine que le jugement final du marqueur officiel fut clairement erroné. Aucune décision de jugement ne pourra ensuite être changée. Si le « Chief Baseball Oficer » détermine qu'un joueur ou une équipe abuse du processus d'appel en faisant des demandes répétitives sans fondement, ou en se parjurant, il pourra, après avoir donné un avertissement, imposer une sanction raisonnable à l'équipe ou au joueur. Un joueur des ligues mineures ou une équipe peut demander à ce que le président de la ligue puisse revoir une décision de jugement provenant du marqueur officiel, en conformité avec les règles de la ligue.

Après chaque partie, incluant une partie confisquée ou arrêtée, le marqueur doit préparer un rapport sur la formule prescrite par le bureau du commissaire, en regard des parties du baseball majeur, et le président des ligues mineures, en regard des parties du baseball mineur, y indiquant la date de la partie, l'endroit où elle s'est jouée, les noms des équipes en lice et des officiels, le pointage complet de la partie en regard des règles 9.01(a) à 9.01(b)(3) et les statistiques individuelles de chaque joueur compilées selon les présentes règles officielles de pointage. Il devra faire parvenir ce rapport au bureau du commissaire, en regard des parties du baseball majeur, et au bureau de la ligue, en regard des parties du baseball mineur, aussitôt que possible suivant la fin de la partie. Il devra faire parvenir le rapport d'une partie suspendue ultérieurement complétée aussitôt que possible suivant la terminaison de cette partie ou après qu'une telle partie est devenue officielle parce qu'elle ne peut être complétée selon la règle 7.02.

Règle 9.01(a) Commentaire : Le marqueur officiel doit transmettre le pointage final au statisticien de la ligue et non pas au bureau de la ligue, si c'est le souhait de la ligue. Dans l'éventualité d'une disparité entre les registres tenus par le statisticien de la ligue et le pointage du marqueur officiel, ce dernier pointage aura préséance. Les statisticiens de la ligue et les marqueurs officiels doivent collaborer afin de résoudre toute disparité.

(b) (1) En aucun cas, le marqueur officiel ne doit rendre une décision sur le mode de pointage qui est en conflit avec la règle 9 ou toute autre règle officielle de jeu. Le marqueur officiel doit se conformer strictement au mode de pointage prévu à la règle 9. Le marqueur officiel ne peut rendre une décision en conflit avec celle d'un arbitre. Le marqueur a cependant le pouvoir de rendre une décision sur toute question non prévue dans les règles.

Le bureau du commissaire, en regard des parties du baseball majeur, et le président des ligues mineures, en regard des parties du baseball mineur, peut ordonner un changement sur toute décision émise par un marqueur officiel qui sera en contradiction avec la règle du mode de pointage prévu à la règle 9 et devra prendre toute action qui sera nécessaire afin de corriger les statistiques qui demandent corrections résultantes d'une décision erronée.

(2) Si les équipes changent de position avant que trois frappeurs n'aient été retirés, il informera position avant que trois frappeurs n'aient été retirés, il informera immédiatement l'arbitre de l'erreur.

(3) **Lorsque la partie est suspendue, le marqueur notera la situation exacte au moment de la suspension incluant le pointage, le nombre de retraits, la position des coureurs (s'il y a lieu), le compte des balles et prises sur le frappeur ainsi que les joueurs ayant été retiré de la partie pour chaque équipe.**

*Règle 9.01(b)(3) Commentaire : **Il est important qu'une partie suspendue soit reprise à partir de la situation exacte existant au moment de la suspension.***

(4) Le marqueur ne peut aucunement attirer l'attention de l'arbitre ou de tout membre de l'une des équipes lorsqu'un frappeur est irrégulièrement au bâton.

(c) Le marqueur officiel est un représentant officiel qui a droit au respect que lui confère la dignité de son poste de même qu'à la protection par le bureau du commissaire, en regard des parties du baseball majeur, et le président des ligues mineures, en regard des parties du baseball mineur. Le marqueur officiel devra faire mention à la ligue concernée de tout geste ou parole irrespectueuse à son égard de la part d'un joueur, d'un gérant, d'un employé/officiel d'équipe, ou du personnel média que ces paroles ou gestes surviennent durant l'exercice de ses fonctions ou suite à celles-ci.

9.02 Rapport du marqueur officiel

La formule officielle prescrite par le président doit prévoir l'inscription des informations suivantes selon une méthode facilitant la compilation de statistiques permanentes:

(a) Les statistiques suivantes pour chaque frappeur et chaque coureur:
(1) Le nombre de présences au bâton sauf qu'une présence ne sera pas créditée au frappeur lorsqu'il:
(A) frappe un coup retenu sacrifice ou un ballon-sacrifice;
(B) reçoit un but sur balles;
(C) est touché par un lancer; ou
(D) avance au premier suite à une interférence ou une obstruction.
(2) Le nombre de points marqués.
(3) Le nombre de coups sûrs.
(4) Le nombre de points produits.
(5) Les coups de deux buts.
(6) Les coups de trois buts.
(7) Les coups de circuit.
(8) Le nombre total de buts réussis suite à des coups sûrs.
(9) Les buts volés.
(10) Les coups retenus sacrifices.
(11) Les ballons-sacrifices.
(12) Le nombre total de buts sur balles.
(13) Séparément, le nombre de buts sur balles intentionnels.
(14) Le nombre de fois touché par un lancer.
(15) Le nombre de fois que l'avance au premier but a été accordée suite à une interférence ou une obstruction.
(16) Les retraits au bâton.
(17) Le nombre de double-jeu forcé et double-jeu inversé forcé dans lesquels il a frappé.

Règle 9.02(a)(17) Commentaire : Le marqueur officiel ne doit pas créditer un double-jeu forcé au frappeur si le frappeur-coureur est retiré à cause de l'interférence du coureur précédant.

(18) Le nombre de fois pris à voler.
(b) Les statistiques suivantes pour chaque joueur défensif:
(1) Le nombre de retraits effectués.
(2) Le nombre d'aides aux retraits.
(3) Le nombre d'erreurs commises.
(4) Le nombre de double-jeux auxquels il a participé.
(5) Le nombre de triple-jeux auxquels il a participé.
(c) Les statistiques suivantes pour chaque lanceur:
(1) Le nombre de manches lancées.

Règle 9.02(c)(1) Commentaire : En calculant le nombre de manches lancées, calculez chaque retrait comme valant un tiers de manche. Lorsqu'un lanceur débutant est remplacé après un retrait en sixième manche, considérez que ce lanceur a lancé pendant 5 manches et 1/3. Si un lanceur débutant est remplacé alors qu'il n'y a aucun retrait en sixième manche, considérez qu'il a lancé 5 manches et notez qu'il a fait face à ___frappeurs en sixième manche. Si un lanceur de relève retire deux frappeurs et est ensuite remplacé, considérez qu'il a lancé 2/3 de manche. Si un lanceur de relève s'amène dans la partie et que son équipe initie un jeu d'appel réussi qui résulte en un retrait, le marqueur officiel doit créditer ce lanceur de 1/3 de manche lancée.

(2) Le nombre total de frappeurs auxquels il a fait face.

(3) Le nombre total d'apparitions officielles au bâton tel que calculé selon les conditions prévues à la règle 9.02(a)(1).
(4) Le nombre de coups sûrs accordés.
(5) Le nombre de points accordés.
(6) Le nombre de points mérités accordés.
(7) Le nombre de coups de circuit accordés.
(8) Le nombre de coups retenus sacrifices accordés.
(9) Le nombre de ballons-sacrifices accordés.
(10) Le nombre total de buts sur balles accordés.
(11) De façon séparée, le nombre de buts sur balles intentionnels accordés.
(12) Le nombre de frappeurs touchés par un lancer.
(13) Le nombre de retraits sur trois prises.
(14) Le nombre de mauvais lancers.
(15) Le nombre de feintes irrégulières.
(d) Les statistiques additionnelles suivantes:
(1) Le nom du lanceur gagnant.
(2) Le nom du lanceur perdant.
(3) Le nom du lanceur débutant et finissant de chaque équipe.
(4) Le nom du lanceur étant crédité d'une partie sauvegardée.
(e) Le nombre de balles passées accordées par chaque receveur.
(f) Les noms des joueurs ayant participé à des doubles et triples jeux.
Règle 9.02(f) Commentaire : Par exemple, Doubles-jeux: Jean, Raymond et St-Amand (2). Triple-jeu: Jean et St-Amand.
(g) Le nombre de coureurs laissés sur les buts par chaque équipe. Ce total devra inclure tous les joueurs qui se sont rendus sur les buts de quelque façon que ce soit, mais qui n'ont pas marqué et n'ont pas été retirés. On doit inclure à ce total le frappeur-coureur dont la balle frappée a causé le retrait d'un autre coureur pour un troisième retrait.
(h) Le nom des frappeurs ayant réussi un coup de circuit alors que les buts étaient remplis.
(i) Le nom des frappeurs ayant frappé dans un double-jeu forcé et un double-jeu forcé et renversé.
(j) Le pointage des équipes manche par manche.
(k) Le nom des arbitres en inscrivant dans l'ordre, l'arbitre du marbre, l'arbitre du premier but, l'arbitre du deuxième but et l'arbitre du troisième but.
(l) La durée de la partie en y soustrayant les délais causés par la température ou une panne d'éclairage.
Règle 9.02(l) Commentaire : Un délai survenu pour cause d'une blessure d'un joueur, gérant, instructeur ou arbitre doit être comptabilisé dans la durée de la partie.
(m) L'assistance officielle, telle que fournie par l'équipe locale

9.03 Rapport du marqueur officiel (Règles additionnelles)

(a) En complétant le rapport officiel de la partie, le marqueur devra inscrire les noms de chacun des joueurs et sa position défensive ou sa position dans l'ordre des frappeurs même si la partie se termine avant qu'il ne vienne au bâton.
Règle 9.03(a) Commentaire : Le marqueur n'a pas à inscrire une nouvelle position lorsqu'un joueur défensif n'échange pas sa position avec un autre, mais simplement, se place différemment pour un frappeur quelconque (par exemple (1) Le joueur de deuxième est posté au champ extérieur pour y agir comme quatrième voltigeur. (2) Le joueur de troisième but vient se placer entre le joueur d'arrêt-court et le joueur de deuxième but).
(b) Tout joueur qui participe à la partie à titre de frappeur suppléant ou de coureur suppléant, peu importe qu'il demeure dans la partie par la suite, sera identifié dans l'ordre des frappeurs par un symbole qui référera à une liste séparée de frappeurs et coureurs suppléants. Cette liste séparée de frappeurs suppléants indiquera le résultat de la présence au bâton. La liste des frappeurs et coureurs suppléants inclura le nom de tout substitut ayant été annoncé, mais qui est immédiatement remplacé par un deuxième substitut sans avoir réellement participé à la partie. Le deuxième substitut sera inscrit comme frappant ou courant à la place du premier substitut annoncé.
Règle 9.03(b) Commentaire : Il est recommandé d'utiliser des lettres minuscules pour indiquer les frappeurs suppléants et des chiffres pour les coureurs suppléants. EXEMPLES: a - À réussi un simple à la place de _____à la troisième manche; b - À frappé un ballon à la place de _____à la sixième manche; c - À forcé _____à la place de _____à la septième manche; d - À été retiré sur un roulant à la place de _____à la neuvième manche; 1 - À couru à la place de _____à la neuvième manche. Si un substitut est annoncé, mais que ce dernier est remplacé par un autre substitut avant d'avoir pris part à la partie, une telle substitution sera inscrite comme suit: « e - A été annoncé comme substitut de ____à la septième manche ».
(c) Comment valider le rapport de partie
Un rapport de partie est balancé ou validé lorsque le total des apparitions au bâton d'une équipe, les buts sur balles reçus, les frappeurs touchés par un lancer, les coups retenus et les ballons-sacrifices ainsi que les avances au premier but par suite d'une interférence ou d'une obstruction égale le total des points marqués par cette équipe, le nombre de coureurs laissés sur les buts ainsi que le nombre de retraits effectués par l'équipe adverse.
(d) Lorsqu'un frappeur frappe hors-séquence
Lorsqu'un frappeur frappe hors-séquence, qu'il est retiré et que le bon frappeur est déclaré retiré avant le prochain lancer au frappeur suivant, inscrivez une présence au bâton au bon frappeur et inscrivez le retrait et les aides de la même façon que si l'ordre des frappeurs avait été respecté. Lorsqu'un mauvais frappeur devient coureur et que le bon frappeur est déclaré retiré pour avoir manqué son tour au bâton, inscrivez une présence au bâton au bon frappeur, accordez le retrait au receveur et ignorez tout ce qui a pu contribuer à l'arrivée du mauvais frappeur sur les buts. Lorsque survient une succession de mauvais frappeurs, inscrivez les jeux tels qu'ils surviennent en omettant la position du ou des frappeurs qui ont originalement manqué leur présence au bâton.
(e) Partie écourtée ou forfait

(1) Lorsqu'une partie réglementaire est écourtée, inscrivez les statistiques individuelles et d'équipes jusqu'au moment où la partie a été arrêtée tel que défini dans les règles 7.01. S'il s'agit d'une partie nulle, n'inscrivez pas de lanceur gagnant ou perdant.
(2) Lorsqu'une partie réglementaire est confisquée (forfait), inscrivez les statistiques individuelles et d'équipes jusqu'au moment du forfait. Lorsque l'équipe à qui la partie est accordée est également en avance au moment du forfait, inscrivez les lanceurs gagnants et perdants comme si la partie s'était effectivement terminée au moment du forfait. Lorsque l'équipe à qui la partie est accordée était en arrière au pointage ou si le pointage était nul, n'inscrivez pas de lanceur gagnant ou perdant. Lorsqu'une partie est forfait avant qu'elle ne devienne une partie réglementaire, n'inscrivez aucune statistique et ne faites que rapporter le forfait.
Règle 9.03(e) Commentaire : Le marqueur officiel ne doit pas considérer que, par la règle, le résultat d'une partie forfait est de 9-0 (voir la règle 2.00 (partie forfait)), malgré le résultat sur le terrain au moment où la partie est forfait.

9.04 Points produits
Un point produit est une statistique au crédit du frappeur par laquelle son action au bâton a fait marquer un ou plusieurs points, tel que défini à la règle 9.04.
(a) Créditez un point produit au frappeur pour chaque point compté
(1) sans assistance par une erreur et dans le cours d'un jeu ayant débuté par le coup sûr du frappeur (incluant un circuit), d'un coup retenu ou d'un ballon-sacrifice, d'un roulant au champ intérieur ou d'un jeu optionnel, à moins que la règle 9.04(b) s'applique ;
(2) parce que le frappeur est devenu un coureur avec les buts remplis (soit par un but sur balles, soit pour avoir été touché par un lancer, ou soit en raison d'une interférence ou d'une obstruction) ; ou
(3) lorsqu'un point est marqué avec moins de deux retraits et qu'une erreur est commise durant un jeu au cours duquel un coureur au troisième but aurait normalement marqué.
(b) N'accordez pas de point produit
(1) lorsque le frappeur frappe dans un double-jeu forcé ou un double-jeu forcé renversé.
(2) lorsqu'un joueur défensif est débité d'une erreur parce qu'il a manqué un relais au premier but qui aurait complété un double-jeu forcé.
(c) Le jugement du marqueur déterminera si un point produit doit être crédité lorsqu'un coureur marque parce qu'un joueur défensif retient la balle ou relaie à un mauvais but. De façon générale, lorsque le coureur n'arrête pas sa course, le marqueur accorde le point produit; cependant si le coureur arrête et reprend sa course lorsqu'il prend conscience du mauvais jeu, le marqueur indique que le point a été marqué sur un jeu optionnel.

9.05 Coups sûrs
Un coup sûr est une statistique au crédit du frappeur par laquelle il est sauf en se rendant sur les buts, selon 9.05.
(a) Un coup sûr sera enregistré dans les cas suivants:
(1) Lorsqu'un frappeur se rend au premier ou tout autre but subséquent parce qu'une bonne balle touche ou s'arrête sur le terrain ou touche à la clôture avant d'être touchée par un joueur défensif ou parce qu'elle traverse la clôture;
(2) Lorsqu'un frappeur atteint le premier but parce que la balle a été frappée avec une telle force ou tellement lentement que tout joueur défensif n'a aucune chance de faire un jeu;
Règle 9.05(a)(2) Commentaire : Un coup sûr sera enregistré si le joueur défensif qui tente de jouer la balle ne peut faire un jeu, même si ce joueur a fait dévier la balle ou l'a empêchée d'être jouée par un autre joueur défensif qui, lui, aurait eu un jeu possible.
(3) Lorsque le frappeur atteint le premier but parce qu'une bonne balle frappée a fait un bond inhabituel tel qu'un joueur défensif ne puisse la jouer avec un effort normal ou encore, une balle frappée qui touche la plaque du lanceur ou tout autre but incluant le marbre avant d'être touchée par un joueur défensif et fait un bond tel que la balle ne peut être jouée avec un effort ordinaire;
(4) Lorsqu'un frappeur atteint le premier but suite à une balle frappée qui n'est pas touchée par un joueur défensif et qui se trouve dans le territoire des bonnes balles lorsqu'elle parvient au champ extérieur à moins que, de l'avis du marqueur, un joueur défensif ait facilement pu jouer ou attraper cette balle;
(5) Lorsqu'une bonne balle touche un coureur ou un arbitre avant d'être touchée par un joueur défensif, sauf si un coureur est déclaré retiré pour avoir été touché par une chandelle intérieure;
(6) Lorsqu'un joueur défensif tente sans succès de retirer un coureur précédent et que de l'avis du marqueur, le frappeur-coureur n'aurait pas été retiré au premier but par un jeu ordinaire.
Règle 9.05(a) Commentaire : Dans l'application de la règle 9.05(a), le marqueur doit toujours accorder le bénéfice du doute au frappeur. De façon générale, on accorde un coup sûr au frappeur lorsqu'un jeu exceptionnel de la défensive ne réussit pas à le retirer.
(b) Le marqueur ne doit pas accorder de coup sûr dans les cas suivants:
(1) Lorsqu'un coureur est retiré sur un jeu forcé causé par une balle frappée ou aurait été retiré n'eût été d'une erreur de la défensive;
(2) Lorsqu'un frappeur frappe un coup sûr apparent et qu'un coureur forcé d'avancer parce que le frappeur est devenu coureur néglige de toucher le premier but vers lequel il avance et est retiré sur appel. Dans ce cas, inscrivez une présence au bâton au frappeur, mais n'enregistrez pas le coup sûr;
(3) Lorsque le lanceur, le receveur ou un joueur d'intérieur joue une balle frappée et retire un coureur précédent qui tente d'avancer au prochain but ou tente de revenir à son but original ou encore, qu'un tel coureur aurait facilement été retiré n'eut été d'une erreur de la défensive. Dans ce cas, inscrivez une présence au bâton au frappeur, mais n'enregistrez pas le coup sûr;
(4) Lorsqu'un joueur défensif ne réussit pas à retirer un coureur précédent et que de l'avis du marqueur, le frappeur-coureur aurait facilement pu être retiré au premier but;
Règle 9.05(b) Commentaire : La règle 9.05(b) ne s'applique pas lorsque le joueur défensif ne fait que regarder vers ou feindre un relais à un autre but avant de tenter le retrait au premier but.
(5) Lorsqu'un coureur est retiré suite à une interférence avec un joueur défensif tentant de jouer la balle frappée à moins que de l'avis du marqueur, le frappeur-coureur ait été sauf même si l'interférence n'avait pas eu lieu.

9.06 Déterminer la valeur des coups sûrs

Afin de déterminer si un coup sûr doit être enregistré comme étant un simple, un double, un triple ou un coup de circuit lorsqu'aucune erreur n'a été commise ou qu'aucun retrait n'a été effectué, les paramètres suivants seront utilisés:

(a) Sujet aux conditions énoncées des règles 9.06(b) et 9.06(c), il s'agit d'un simple si le frappeur arrête au premier but, un double s'il arrête au deuxième but, un triple s'il arrête au troisième but et un coup de circuit s'il touche à tous les buts et marque un point.

(b) Lorsqu'avec un ou plusieurs coureurs sur les buts, le frappeur avance de plus d'un but suite à un coup sûr et que la défensive tente de retirer un coureur précédent, le marqueur devra juger si le frappeur a frappé un double ou un triple légitime ou s'il a avancé au-delà du premier but en raison du jeu tenté par la défensive (jeu optionnel).

Règle 9.06(b) Commentaire : N'accordez pas un triple au frappeur lorsque le coureur précédent a été retiré au marbre ou l'aurait été si la défensive n'avait pas commis d'erreur. N'accordez pas un double au frappeur lorsque le coureur du premier but est retiré au troisième but ou l'aurait été si la défensive n'avait pas commis d'erreur. Cependant et à l'exception des cas mentionnés ci-haut, ne tentez pas de déterminer la valeur d'un coup sûr par le nombre de buts qu'un frappeur précédent a réussi à atteindre. Un frappeur peut s'être mérité un double même si le coureur précédent n'a avancé que d'un but ou même qu'il n'a pas avancé du tout. De la même façon, un frappeur peut ne se mériter qu'un simple même s'il se retrouve au deuxième but et que le coureur ait avancé de deux buts. Par exemple :

(1) Un coureur au premier but. Le frappeur frappe un coup sûr au champ droit et le voltigeur tente sans succès de retirer le coureur au troisième but alors que le frappeur se rend au deuxième but. Dans un tel cas, accordez un simple au frappeur.

(2) Un coureur au deuxième but. Le frappeur frappe une chandelle. Le coureur ralentit sa course pour voir si la chandelle sera attrapée et, de ce fait, n'avance qu'au troisième but alors que le frappeur se rend au deuxième but. Accordez un double au frappeur.

(3) Un coureur au troisième but. Le frappeur frappe une haute chandelle. Après avoir quitté son but, le coureur y revient croyant que la chandelle sera attrapée. La balle tombe en lieu sûr, mais le coureur ne peut finalement avancer au marbre alors que le frappeur se rend au deuxième but. Accordez un double au frappeur.

(c) Lorsqu'un frappeur tente d'étirer un coup sûr en un double ou un triple en glissant au but qu'il tente d'atteindre, il doit atteindre et occuper régulièrement ce but. S'il glisse au-delà du but ou est touché avant de l'atteindre, le marqueur ne lui accordera que les buts auxquels il est régulièrement parvenu. S'il glisse au-delà du deuxième but et est retiré, il ne recevra crédit que pour un simple; s'il glisse au-delà du troisième but et est retiré, il ne recevra crédit que pour un double.

Règle 9.06(c) Commentaire : Si un coureur dépasse le deuxième ou le troisième but alors qu'il est en course, il sera crédité du dernier but qu'il a régulièrement atteint. S'il dépasse le deuxième but, précédemment atteint en courant, et est retiré alors qu'il tente d'y revenir, il sera crédité d'un double. De la même façon, s'il dépasse le troisième but en course et est retiré en tentant d'y revenir, il sera crédité d'un triple.

(d) Lorsque le frappeur est retiré sur appel pour avoir omis de toucher un but, le dernier but régulièrement touché déterminera s'il sera crédité d'un simple, d'un double ou d'un triple. S'il est retiré pour ne pas avoir touché le marbre, il sera crédité d'un triple. S'il est retiré pour avoir manqué le troisième but, il sera crédité d'un double. S'il est retiré pour avoir manqué le deuxième but, il sera crédité d'un simple. S'il est retiré pour avoir manqué le premier but, une présence au bâton sera inscrite, mais le coup sûr ne lui sera pas crédité.

(e) Lorsqu'un frappeur se voit accorder le deuxième but, le troisième but ou le marbre selon les règles 5.06(b)(4) ou 6.01(h), un double, un triple ou un coup de circuit lui sera crédité selon le cas.

(f) Sujet aux conditions énoncées dans la règle 9.06(g), un frappeur qui met fin à la partie en frappant un coup sûr qui fait marquer le nombre de points nécessaires pour que son équipe puisse remporter la partie, ce frappeur sera crédité du nombre de buts requis par le coureur marquant le point gagnant. Ceci ne s'applique que si le frappeur a couru le même nombre de buts que le coureur ayant marqué le point gagnant.

Règle 9.06(f) Commentaire : Appliquez cette règle même le frappeur à théoriquement droit d'avancer d'un ou plusieurs buts en raison d'une des conditions énoncées à la règle 5.05 et 5.06(b)(4).

Le marqueur officiel doit créditer le frappeur d'un but atteint dans le cours naturel d'un jeu, même si le point mettant fin à la partie a marqué juste auparavant sur le même jeu. Par exemple, le pointage est égal en fin de neuvième manche avec un coureur au deuxième but et que le frappeur cogne une balle au champ extérieur qui tombe au sol pour un coup sûr. Le coureur marque après que le frappeur ait touché le premier but et continué vers le deuxième but, mais juste auparavant que le frappeur-coureur atteigne le deuxième but. Si le frappeur-coureur atteint le deuxième but, le marqueur officiel devra créditer le frappeur d'un double.

(g) Lorsqu'un frappeur met fin à une partie en frappant un coup de circuit à l'extérieur du terrain, lui et tous les coureurs ont droit de marquer un point.

9.07 Buts volés et pris à voler

Un but volé sera porté à la fiche d'un coureur lorsqu'il avance d'un but sans l'aide d'un coup sûr, d'un retrait forcé ou autre, d'une erreur, d'un jeu optionnel, d'une balle passée, d'un mauvais lancer ou d'une feinte irrégulière et sujet aux conditions suivantes:

(a) Lorsqu'un coureur est en course vers le prochain but avant que le lanceur n'effectue son lancer et que ce lancer devienne un mauvais lancer ou une balle passée, accordez un but volé au coureur et ignorez le mauvais jeu. Si par suite du mauvais jeu, le coureur avance au-delà du but qu'il tentait d'atteindre ou si un autre coureur avance également sur le jeu, enregistrez le mauvais lancer ou la balle passée aussi bien que le vol de but.

(b) Lorsqu'un coureur tente de voler un but et que le receveur après avoir capté le lancer, effectue un mauvais relais en tentant de retirer le coureur, accordez un but volé. N'inscrivez pas l'erreur à moins que le mauvais relais ne permette au coureur d'obtenir un ou plusieurs buts au-delà de celui qu'il tentait de voler ou encore, que ce mauvais relais ne permette à un autre coureur d'avancer. Dans de tels cas, accordez le but volé au coureur et débitez le receveur d'une erreur.

(c) Lorsque le coureur tente de voler un but ou évite d'être retiré après avoir été pris à contre-pied et que suite à la souricière qui s'ensuit, il atteint le prochain sans qu'aucune erreur ne soit commise, accordez un but volé au coureur. Si un autre coureur avance lors d'un tel jeu, accordez un but volé à chacun des coureurs. Lorsqu'un coureur avance alors qu'un autre coureur est pris dans une souricière et revient à son but original, accordez le but volé au coureur qui a avancé.

(d) Lorsqu'une équipe tente un double ou triple vol de but et qu'un coureur est retiré avant d'atteindre et demeurer au but qu'il tentait de voler, nul coureur ne pourra être crédité d'un but volé.

(e) Lorsqu'un coureur est touché après avoir glissé au-delà du but et en tentant d'y revenir ou d'avancer au prochain but, aucun but volé ne lui sera crédité.
(f) Lorsque de l'avis du marqueur, un coureur tentant de voler un but est déclaré sauf parce qu'un relais a été échappé, n'accordez pas un but volé. Créditez le joueur défensif ayant effectué le relais d'une aide, débitez celui qui a reçu la balle d'une erreur et indiquez que le coureur a été «pris à voler».
(g) Le marqueur ne devra pas accorder un but volé à un coureur qui parvient au prochain but simplement parce que la défensive a totalement ignoré sa tentative. Dans un tel cas, le jeu devient un jeu optionnel.
Règle 9.07(g) Commentaire : Le marqueur doit considérer, en jugeant si la défensive a été indifférente à l'avance du coureur, incluant la manche et le pointage de la partie, si la défensive avait retenu le coureur sur les buts, si le lanceur avait effectué une tentative de prise-à-contrepied sur ce coureur avant l'avance du coureur, si le joueur défensif qui devait couvrir le but où le coureur a avancé a effectué un mouvement pour couvrir ce but, si la défensive avait un motif stratégique de ne pas contester l'avance du coureur ou si la défensive tente intempestivement de soustraire le crédit du coureur pour un but volé. Par exemple, avec des coureurs au premier et troisième but, le marqueur devrait normalement créditer un but volé lorsque le coureur au premier but avance au deuxième but, si, au jugement du marqueur, la défensive avait un motif stratégique – spécifiquement, de prévenir que le coureur du troisième but ne marque sur le relais au deuxième but – de ne pas contester l'avance du coureur au deuxième but. Le marqueur peut conclure que la défensive tente intempestivement de soustraire le crédit du coureur pour un but volé si, par exemple, la défensive échoue dans sa tentative de défendre l'avance du coureur qui s'approche d'un record de ligue ou de carrière, ou un titre de ligue.
(h) Le marqueur devra indiquer qu'un coureur a été « pris à voler » lorsqu'il a été retiré ou qu'il aurait été retiré n'eût été d'une erreur de la défensive lorsque:
(1) il tente de voler un but;
(2) il est pris à contre-pied à un but et tente d'avancer vers le prochain but. Tout mouvement vers le prochain but sera considéré comme une tentative d'avancer ;
(3) il glisse au-delà du but qu'il tente de voler.
Règle 9.07(h) Commentaire : Dans les situations où un lancer échappe au receveur, mais où le coureur est retiré en tentant d' avancer au prochain but, le coureur ne doit pas être considéré comme ayant été "pris à voler." Un coureur qui se voit accorder un but par suite d'une obstruction ne peut être "pris à voler", ou lorsqu'un coureur est retiré à cause de l'interférence du frappeur. Le marqueur ne doit pas créditer un coureur d'un « pris à voler » si ce coureur n'avait pas été crédité d'un but volé s'il avait été déclaré sauf (par exemple, lorsqu'un receveur retire le coureur après que ce coureur tente d'avancer suite au fait que le receveur ait échappé le tir du lanceur).

9.08 Sacrifices
Le marqueur officiel doit :
(a) Inscrire un coup retenu sacrifice lorsqu'avec moins de deux retraits, le frappeur fait avancer un ou plusieurs coureurs à l'aide d'un coup retenu et qu'il est lui-même retiré au premier ou l'aurait été n'eût été d'une erreur de la défensive, sauf si, au jugement du marqueur, le frappeur effectuait un coup retenu exclusivement pour un coup sûr et non pas pour sacrifier sa propre chance d'atteindre le premier but dans le but de faire avancer le ou les coureurs, dans un tel cas, le marqueur doit créditer une présence au bâton pour le frappeur.
Règle 9.08(a) Commentaire : En déterminant si le frappeur a sacrifié sa propre chance d'atteindre le premier but dans le but de faire avancer les coureurs, le marqueur devra donner le bénéfice du doute au frappeur. Le marqueur doit considérer l'ensemble des circonstances entourant la présence au bâton, incluant la manche, le nombre de retraits et le pointage.
(b) Inscrivez un coup retenu sacrifice lorsqu'avec moins de deux retraits, la défensive manipule un coup retenu sans pouvoir retirer un coureur précédent qui tente d'avancer d'un but pourvu qu'aucune erreur n'ait été commise, à moins qu'une tentative de retirer un coureur précédent ne réussit pas et que de l'avis du marqueur, même un jeu parfait n'aurait pu retirer le frappeur au premier but, ce dernier se verra alors accorder un simple et non un coup retenu sacrifice.
(c) N'inscrivez pas de coup retenu sacrifice lorsqu'un coureur est retiré en tentant d'avancer au prochain but suite à un coup retenu, ou qu'il aurait été retiré s'il n'y avait pas eu d'erreur en défensive, dans un tel cas, inscrivez une présence au bâton au frappeur.
(d) Inscrivez un ballon-sacrifice lorsqu'avec moins de deux retraits, le frappeur frappe un ballon ou une flèche maniée par un voltigeur ou un joueur d'intérieur courant au champ extérieur dans le territoire des bonnes ou des fausses balles qui:
(1) est attrapé et où un coureur marque après l'attrapé, ou
(2) est échappé et où un coureur marque si au jugement du marqueur, le coureur avait quand même pu marquer suite à l'attrapé.
Règle 9.08(d) Commentaire : Accordez un ballon-sacrifice en vertu de la règle 9.08(d)(2) même si un autre coureur est retiré sur un jeu forcé du fait que le frappeur soit devenu coureur.

9.09 Retraits
Un retrait est une statistique au crédit d'un joueur défensif dont l'action cause le retrait du frappeur-coureur ou du coureur, tel que défini à la règle 9.09.
(a) Un retrait sera inscrit à la fiche du joueur défensif qui
(1) attrape un ballon ou une flèche qu'il s'agisse d'une bonne ou d'une fausse balle;
(2) attrape une balle frappée ou un relais qui retire un frappeur ou un coureur; ou
Règle 9.09(a)(2) Commentaire : Le marqueur doit créditer le joueur défensif d'un retrait si ce joueur défensif capte un relais et touche un but pour effectuer un retrait sur un jeu d'appel.
(3) touche un coureur qui ne touche pas au but qu'il a régulièrement atteint.
(b) Un retrait sera automatiquement accordé au receveur dans les circonstances suivantes:
(1) Lorsque le frappeur est retiré sur trois prises ;
(2) Lorsqu'un frappeur est retiré pour avoir irrégulièrement frappé la balle;
(3) Lorsqu'un frappeur est retiré pour avoir frappé un coup retenu en territoire des fausses balles et qu'il s'agissait d'une troisième prise ;
Règle 9.09(b)(3) Commentaire : Notez l'exception à la règle 9.15(a)(4).
(4) Lorsque le frappeur est retiré pour avoir été touché par sa balle frappée;

(5) Lorsque le frappeur est retiré pour avoir commis une interférence aux dépens du receveur;
(6) Lorsque le frappeur est retiré pour ne pas avoir frappé à la position prévue dans l'ordre des frappeurs ;
Règle 9.09(b)(6) Commentaire : Voir la règle 9.03(d).
(7) Lorsque le frappeur est retiré pour avoir refusé de toucher au premier but après avoir reçu un but sur balles; et
(8) Lorsqu'un coureur est retiré pour avoir refusé d'avancer du troisième but au marbre pour le point gagnant.
(c) Un retrait automatique sera crédité au joueur défensif dans les cas suivants (aucune aide ne sera créditée lors de tels jeux à moins de mention spécifique):
(1) Lorsqu'un frappeur est retiré suite à une chandelle intérieure qui n'est pas attrapée, accordez le retrait au joueur qui, au jugement du marqueur, aurait dû effectuer l'attrapé;
(2) Lorsqu'un coureur est retiré pour avoir été touché par une bonne balle incluant une chandelle intérieure, accordez le retrait au joueur défensif le plus près;
(3) Lorsqu'un coureur est retiré pour avoir brisé sa ligne de course dans le but d'éviter d'être touché, accordez le retrait au joueur défensif qu'il a tenté d'éviter;
(4) Lorsqu'un coureur est retiré pour avoir dépassé un autre coureur, accordez le retrait au joueur défensif le plus près du point de dépassement;
(5) Lorsqu'un coureur est retiré pour avoir couru les buts en sens inverse, accordez le retrait au joueur défensif couvrant le but d'où le coureur est parti;
(6) Lorsqu'un coureur est retiré pour avoir commis une interférence aux dépens d'un joueur défensif, accordez le retrait au joueur défensif qui a été gêné à moins que l'interférence n'ait été causée alors que le joueur défensif tentait de relayer la balle. Dans un tel cas, accordez le retrait au joueur à qui la balle était relayée et accordez une aide au joueur dont le relais a été gêné;
(7) Lorsque le frappeur-coureur est retiré en raison d'une interférence commise par un coureur précédent telle que décrite à la règle 6.01(a)(5), accordez le retrait au joueur de premier but. Si le joueur gêné tentait de relayer la balle, accordez-lui une aide, mais n'accordez qu'une seule aide lors de tout jeu couvert par la règle 9.09(c)(6) et 9.09(c)(7).

9.10 Aides
Une aide est une statistique au crédit d'un joueur défensif dont l'action contribue au retrait du frappeur-coureur ou du coureur, tel que défini à la règle 9.10.
(a) Une aide sera accordée à chaque joueur défensif qui
(1) relaie ou fait dévier une balle frappée ou relayée de telle façon qu'un retrait est réussi ou aurait été réussi n'eût été d'une erreur subséquente de tout autre joueur défensif. Une seule aide sera accordée à un joueur quelconque qui relaie ou fait dévier la balle au cours d'une souricière qui résulte en un retrait ou qui aurait résulté en un retrait n'eût été d'une erreur subséquente de la défensive ; ou
Règle 9.10(a)(1) Commentaire Un contact accidentel et sans conséquence avec la balle ne sera pas considéré comme une aide. Une «déviation» doit être considérée comme un contact ayant pour effet de ralentir la balle ou de la faire changer de direction aidant ainsi nettement à retirer un frappeur ou un coureur. Si un retrait est effectué suivant un jeu d'appel dans le cours normal du jeu, le marqueur doit créditer une aide à chaque joueur défensif, à l'exception du joueur ayant effectué le retrait, par laquelle son action a mené au retrait. Si un retrait est effectué suivant un jeu d'appel initié par le lanceur en effectuant un relais à un joueur défensif après que le jeu précédant ne soit terminé, le marqueur doit créditer le lanceur, et seulement celui-ci, avec une aide.
(2) relaie ou fait dévier la balle au cours d'un jeu qui se termine par le retrait d'un coureur par suite d'une interférence ou pour avoir quitté sa ligne de course.
(b) N'accordez pas d'aide
(1) au lanceur lors d'un retrait sur trois prises, sauf si le lanceur manipule une troisième prise non attrapée et relaie cette balle pour effectuer un retrait.
(2) au lanceur lorsque suite à un lancer régulier attrapé par le receveur, un coureur est retiré par exemple, lorsque le receveur prend un coureur à contre-pied, retire un coureur tentant de voler un but ou touche à un coureur tentant de marquer un point.
(3) à un joueur défensif dont le mauvais relais a permis à un coureur d'avancer même si ce coureur est subséquemment retiré au cours de la même séquence de jeu. Un jeu qui suit un mauvais jeu, qu'une erreur ait été commise ou non, est un nouveau jeu et un joueur défensif commettant une bévue ne doit pas recevoir le crédit d'une aide à moins de participer à ce nouveau jeu.

9.11 Double-jeu et Triple-jeu
Le marqueur officiel doit créditer une mention de participation à un double ou triple-jeu à tout joueur défensif qui effectue un retrait ou obtient une aide lorsque deux ou trois coureurs sont retirés entre le moment où le lancer a été effectué et celui où la balle devient morte ou encore, revient en possession du lanceur pour le prochain lancer à moins qu'une erreur ou une bévue ait été commise entre les retraits.
Règle 9.11 Commentaire : Il faut également accorder la mention lorsqu'un appel est effectué après que la balle soit revenue en possession du lanceur et que cet appel résulte en un retrait additionnel.

9.12 Erreurs
Une erreur est une statistique débitée à un joueur défensif selon laquelle l'action assiste l'équipe en offensive, telle que définie à la règle 9.12.
(a) Le marqueur officiel doit débiter une erreur à tout joueur défensif :
(1) dont la bévue (mauvaise manipulation, échappé ou mauvais relais) prolonge la durée de la présence au bâton du frappeur, prolonge la durée d'un coureur ou permet à un coureur d'avancer d'un ou plusieurs buts, sauf si un joueur défensif permet à un ballon de tomber en territoire des fausses balles sans être touché alors qu'il y a moins de deux retraits et avec un coureur au troisième but afin d'empêcher le coureur de marquer après l'attrapé.

Règle 9.12(a) Commentaire : Le fait d'être lent à manipuler une balle sans qu'il n'y ait cependant de faute mécanique ne constitue pas nécessairement une erreur. Par exemple, le marqueur ne doit pas débiter une erreur à un joueur défensif si ce joueur capte le roulant convenablement, mais n'effectue pas un relais à temps pour retirer le coureur au premier but. Il n'est pas nécessaire qu'un joueur défensif touche à la balle pour qu'une erreur lui soit débitée.

Lorsqu'un roulant passe entre les jambes d'un joueur défensif ou qu'une chandelle tombe au sol sans être touchée et que de l'avis du marqueur, un joueur défensif aurait normalement pu jouer cette balle, une erreur sera débitée. Le marqueur doit débiter une erreur à un voltigeur si celui-ci permet à un ballon de tomber au sol si, au jugement du marqueur, un voltigeur faisant un effort ordinaire avait capté ce ballon. Si un relais est erratique ou touche le sol et que de ce fait, le coureur est sauf sur les buts, le marqueur doit débiter ce joueur d'une erreur. Une erreur mentale ou un mauvais jugement ne doit pas être considéré comme une erreur à moins que les règles de jeu ne le prévoient autrement. Une erreur mentale qui mène à une bévue, comme de lancer la balle dans les estrades, ou rouler la balle vers le monticule, en croyant qu'il y a deux retraits, et de ce fait, fait avancer un ou des coureurs ne sera pas considérée comme une erreur mentale aux fins de cette règle et le marqueur doit débiter une erreur au joueur fautif. Le marqueur ne débitera pas d'erreur si le lanceur omet de couvrir le premier but sur un jeu, permettant au frappeur-coureur d'atteindre le premier but. Le marqueur ne débitera pas d'erreur à un joueur défensif qui effectue un relais au mauvais but sur un jeu. Le marqueur doit débiter une erreur au joueur défensif qui, par son action, fait en sorte qu'un autre joueur défensif échappe la balle, par exemple, en faisant tomber la balle du gant de l'autre joueur défensif. Sur un tel jeu, lorsque le marqueur débite une erreur au joueur qui interfère, le marqueur ne doit pas donner une erreur au joueur avec qui l'autre joueur défensif a interféré.

(2) qui échappe un ballon en territoire des fausses balles ce qui a pour effet de prolonger la présence au bâton du frappeur, que celui-ci atteigne le premier but par la suite ou soit retiré.

(3) qui, après avoir attrapé une balle frappée ou un relais en temps suffisant pour retirer le frappeur-coureur, néglige de toucher le premier but ou le frappeur-coureur.

(4) qui, après avoir attrapé une balle frappée ou un relais en temps suffisant pour retirer un coureur forcé d'avancer, néglige de toucher le but ou le coureur.

(5) dont le mauvais relais permet à un coureur d'atteindre un but lorsque de l'avis du marqueur, un bon relais aurait permis de retirer le coureur, à moins que le mauvais relais soit effectué dans une tentative d'empêcher un vol de but.

(6) dont le mauvais relais visant à retirer un coureur permet à ce coureur ou tout autre coureur d'avancer d'un ou plusieurs buts au-delà de celui (ceux) qu'il(s) aurai(en)t atteint(s) n'eut été le mauvais relais.

(7) dont le relais fait un bond inhabituel, touche un but ou la plaque du lanceur, touche un coureur, un autre joueur défensif ou un arbitre permettant ainsi à n'importe quel coureur d'avancer.

Règle 9.12(a)(7) Commentaire : Utilisez cette règle même si elle semble causer une injustice au joueur défensif dont le relais semblait en bonne direction. Par exemple, le marqueur doit débiter une erreur au voltigeur dont le relais précis au deuxième but touche ce but et revient au champ extérieur, permettant au coureur d'avancer puisque tout but atteint par un coureur doit être comptabilisé.

(8) qui ne peut arrêter ou qui ne tente pas d'arrêter un bon relais permettant ainsi à un coureur d'avancer et pourvu qu'il y ait une raison valable pour le relais. Lorsqu'un tel relais est effectué au deuxième but, le marqueur devra déterminer qui, entre le deuxième but et l'arrêt-court, avait la responsabilité d'arrêter le relais et débitera l'erreur au joueur responsable.

Règle 9.12(a)(8) Commentaire : Si de l'avis du marqueur, il n'y avait pas de raison d'effectuer un relais, l'erreur sera débi tée au joueur défensif ayant effectué le relais.

(b) Le marqueur officiel ne doit débiter qu'une seule erreur pour un même mauvais relais sans égard au nombre de buts atteints par un ou des coureurs.

(c) Lorsque l'arbitre accorde un ou plusieurs buts au frappeur ou à un ou des coureurs en raison d'une interférence ou d'une obstruction, le joueur défensif ayant commis l'infraction sera débité d'une erreur sans égard au nombre de buts qu'un frappeur ou un coureur aurait pu se voir accorder.

Règle 9.12(c) Commentaire : N'inscrivez pas d'erreur si de l'avis du marqueur, l'obstruction n'a pas affecté le résultat final du jeu.

(d) Aucune erreur ne sera débitée dans les situations suivantes:

(1) au receveur lorsqu'après avoir capté un lancer, il effectue un mauvais relais alors qu'il tente d'empêcher un but volé à moins qu'un tel mauvais relais ne permette au coureur tentant de voler ou à tout autre coureur d'avancer d'un ou plusieurs buts supplémentaires.

(2) à un joueur défensif effectuant un mauvais relais si de l'avis du marqueur, le coureur n'avait pu être retiré par un bon relais à moins que le mauvais relais ne permette à un coureur d'avancer au-delà du but qu'il aurait atteint n'eût été le mauvais relais.

(3) à un joueur défensif qui effectue un mauvais relais en tentant de compléter un double ou triple-jeu à moins que ce mauvais relais ne permette à un coureur d'avancer au-delà du but qu'il aurait atteint n'eût été du mauvais relais.

Règle 9.12(d) Commentaire : Lorsqu'un joueur défensif échappe un relais qui, eut-il été attrapé, aurait complété un double ou un triple-jeu, débitez l'erreur au joueur ayant échappé le relais et accordez une aide au joueur défensif ayant effectué le relais.

(4) à un joueur défensif qui après avoir mal joué un roulant ou échappé un ballon, une flèche ou un relais, reprend contrôle de la balle et retire un coureur forcé d'avancer à un but quelconque.

(5) à un joueur défensif lorsqu'un mauvais lancer ou une balle passée est enregistré.

(e) Aucune erreur ne sera débitée lorsque le frappeur se voit accorder le premier but en raison d'un but sur balles, pour avoir été touché par un lancer ou encore, atteint le premier but suite à un mauvais lancer ou une balle passée.

Règle 9.12(e) Commentaire : Voir la règle 9.13 pour les règles additionnelles aux mauvais lancers et balles passées.

(f) Aucune erreur ne sera débitée lorsqu'un coureur avance suite à un mauvais lancer, une balle passée ou une feinte irrégulière.

(1) Lorsqu'une quatrième balle est également un mauvais lancer ou une balle passée et que

(A) le frappeur-coureur avance au-delà du premier but;

(B) un coureur forcé d'avancer suite au but sur balles avance de plus d'un but; ou

(C) un coureur qui n'est pas forcé d'avancer avance quand même d'un ou plusieurs buts, inscrivez le but sur balles et le mauvais lancer ou la balle passée selon le cas.

(2) Lorsque le receveur reprend contrôle de la balle suite à un mauvais lancer ou une balle passée suite à une troisième prise, qu'il relaie la balle au premier but pour le retrait ou touche au frappeur-coureur, mais qu'un autre coureur avance d'un ou plusieurs buts, inscrivez le retrait sur trois prises ainsi que le retrait et les aides et notez que l'avance des autres coureurs est survenue durant le jeu.

Règle 9.12(f) Commentaire : Voir la règle 9.13 pour les règles additionnelles aux mauvais lancers et balles passées.

9.13 Mauvais lancers et balles passées

Un mauvais lancer est défini dans la Définition des Termes (Mauvais lancer). Une balle passée est une statistique débitée à la charge du receveur dont l'action a causé l'avance du ou des coureurs, telle que définie à la règle 9.13.

(a) Un mauvais lancer sera enregistré lorsqu'un lancer régulier est tellement haut, tellement bas ou tellement à l'extérieur que le receveur ne peut facilement arrêter et contrôler la balle permettant ainsi à un ou des coureurs d'avancer. Un mauvais lancer sera enregistré lorsqu'un lancer régulier touche le sol avant d'atteindre le marbre et n'est pas contrôlé par le receveur permettant ainsi à un ou des coureurs d'avancer. Lorsqu'une troisième prise est également un mauvais lancer qui permet au coureur d'atteindre le premier but, enregistrez le retrait sur trois prises et le mauvais lancer.

(b) Un receveur sera débité d'une balle passée lorsqu'il ne peut retenir ou contrôler un lancer régulier qui aurait pu être retenu ou contrôlé avec facilité, permettant ainsi à un ou des coureurs d'avancer. Lorsqu'une troisième prise est également une balle passée qui permet au coureur d'atteindre le premier but, inscrivez le retrait sur trois prises et la balle passée.

Règle 9.13 Commentaire : Le marqueur ne doit pas débiter un mauvais lancer ou une balle passée si la défensive effectue un retrait avant qu'un coureur n'avance. Par exemple, si un lancer touche le sol et n'est pas capté par le receveur avec un coureur au premier but, mais que le receveur récupère la balle et effectue un relais à temps au deuxième but pour retirer le coureur, le marqueur ne doit pas débiter de mauvais lancer au lanceur. Le marqueur doit justifier l'avance de tout autre coureur comme un optionnel. Si un receveur échappe un lancer, par exemple, avec un coureur au premier but, mais que le receveur récupère la balle et effectue un relais à temps au deuxième but pour retirer le coureur, le marqueur ne doit pas débiter de balle passée au receveur. Le marqueur doit justifier l'avance de tout autre coureur comme un optionnel. Voir les règles 9.07(a), 9.12(e)et 9.12(f) pour les règles additionnelles relatives aux mauvais lancers et balles passées.

9.14 Buts sur balles

Un but sur balle est défini dans la Définition des Termes (But sur Balle)

(a) Un but sur balles sera enregistré lorsqu'un frappeur se voit accorder le premier but parce que quatre lancers ont été effectués hors de la zone des prises. Cependant lorsque la quatrième balle touche au frappeur, le jeu sera enregistré comme un «lancer ayant touché au frappeur».

Règle 9.14(a) Commentaire : Voir la règle 9.16(h) lorsque plus d'un lanceur est impliqué dans un but sur balles. Se référer également à la règle 9.15 en ce qui concerne un frappeur suppléant qui reçoit un but sur balles.

(b) Un but sur balles intentionnel sera enregistré lorsque le lanceur ne fait aucun effort pour effectuer le dernier lancer dans la zone des prises, mais lance intentionnellement la balle au receveur à l'extérieur de son rectangle.

(c) Lorsqu'un frappeur s'étant vu accorder un but sur balles est retiré pour avoir refusé d'avancer au premier but, n'enregistrez pas le but sur balles, mais inscrivez une présence au bâton.

(d) Le marqueur officiel devra inscrire un but sur balle intentionnel lorsqu'un frappeur se voit accorder le premier but parce que le gérant en défensive informe l'arbitre de son intention d'accorder un but sur balle au frappeur.

9.15 Retraits sur trois prises

Un retrait sur 3 prises est une statistique au crédit du lanceur et débitée au frappeur lorsque l'arbitre appelle une troisième prise, tel que défini à la règle 9.15.

(a) Un retrait sur trois prises sera enregistré lorsque:

(1) un frappeur est retiré par une troisième prise attrapée par le receveur;

(2) un frappeur est retiré par une troisième prise qui n'est pas attrapée par le receveur alors que le premier but est occupé avec moins de deux retraits;

(3) un frappeur devient un coureur parce qu'une troisième prise n'a pas été attrapée;

(4) avec deux prises à son compte, un frappeur frappe un coup retenu en territoire des fausses balles à moins qu'un tel coup retenu soit attrapé en vol dans le territoire des fausses balles, n'enregistrez pas le retrait sur trois prises, mais inscrivez le retrait à la fiche du joueur défensif ayant réussi l'attrapé.

(b) Lorsqu'un frappeur quitte la partie avec deux prises à son compte et que le frappeur suppléant est retiré sur trois prises, inscrivez la présence au bâton et le retrait sur trois prises à la fiche du frappeur original. Lorsque le frappeur suppléant complète la présence de toute autre façon incluant un but sur balles, enregistrez le jeu à la fiche du frappeur suppléant.

9.16 Points mérités et points alloués

Un point mérité est un point résultant des gestes et actions du lanceur. Afin de déterminer les points mérités, la manche est rejouée sans y inclure les erreurs (qui comprennent les interférences du receveur) ainsi que les balles passées. Le bénéfice du doute devrait toujours être accordé au lanceur lorsque vient le temps de déterminer quel but aurait été atteint n'eût été de l'erreur. Afin de calculer les points mérités, un but sur balles intentionnel, quelles que soient les circonstances, sera considéré exactement de la même façon que tout autre but sur balles.

(a) Un point mérité sera débité à la fiche du lanceur à chaque fois qu'un coureur croise le marbre par suite de coups sûrs, de coups retenus sacrifices, d'un ballon-sacrifice, de vols de buts, de retraits, de jeux optionnels, de buts sur balles, de frappeurs touchés par un lancer, de feintes irrégulières et de mauvais lancers (incluant un mauvais lancer permettant à un coureur d'atteindre le premier but après une troisième prise), avant que l'équipe défensive n'ait obtenu suffisamment de chances de retirer l'équipe offensive. Dans l'application de cette règle, une pénalité imposée suite à une interférence défensive constitue une chance pour la défensive.

Un mauvais lancer est uniquement la faute du lanceur et, de ce fait, contribue à un point mérité au même titre qu'un but sur balles ou une feinte irrégulière.

Règle 9.16(a) Commentaire : Le paragraphe suivant contient des exemples de points mérités à la fiche du lanceur :

(1) Pierre lance et retire Alain et Benoit, les deux premiers frappeurs de la manche. Charles sur une erreur en défensive. Daniel frappe un circuit. Édouard frappe un circuit. Pierre retire François pour mettre fin à la manche, trois points ont été alloués, mais aucun ne sera mérité à Pierre, puisque Charles aurait été le troisième retrait de la manche, lorsqu'on reconstruit la manche sans l'erreur.

(2) Pierre lance et retire Alain. Benoit frappe un triple. Face à Charles, Pierre effectue un mauvais lancer qui fait marquer Benoit. Pierre retire Daniel et Édouard. Un point fut marqué, débité à la fiche de Pierre puisque son mauvais lancer a contribué au point produit. Dans une manche où le frappeur-coureur atteint le premier but sur une interférence du receveur, ce frappeur-coureur ne pourra compter comme point produit si éventuellement il marquait. Le marqueur ne doit pas assumer, cependant, que ce frappeur aurait été retiré n'eut été de l'interférence du receveur (en comparaison, par exemple, à une situation où le frappeur-coureur a atteint le premier but dû à une erreur d'un joueur en défensive).Puisque ce frappeur n'a pu compléter sa présence au bâton, on ne peut présumer ce qu'il aurait fait s'il n'y avait pas eu d'interférence. Comparez les exemples suivants :

(3) Avec deux retraits, Alain atteint le premier but sur une erreur de l'arrêt-court qui a manqué la balle sur un roulant. Benoit frappe un circuit. Charles est retiré sur trois prises. Deux points marquent, mais aucun n'est mérité puisque la présence d'Alain aurait constitué le troisième retrait de la manche, lorsque reconstruite sans l'erreur.

(4) Avec deux retraits, Alain atteint le premier but sur une interférence du receveur. Benoit frappe un circuit. Charles est reti ré sur trois prises. Deux points marquent, mais un point (Benoit) est mérité puisque le marqueur ne peut assumer ce qu'Alain aurait fait n'eut été de l'interférence du receveur.

(b) Un point ne peut être mérité lorsque le coureur a atteint le premier but

(1) suite à un coup sûr ou de toute autre façon après que sa présence au bâton ait été prolongée par un ballon échappé en territoire des fausses balles;

(2) en raison d'une interférence ou d'une obstruction; ou

(3) en raison d'une erreur de la défensive.

(c) Un point ne peut être mérité lorsque marqué par un coureur dont le séjour sur les buts a été prolongé par une erreur lorsqu'un tel coureur aurait été retiré n'eût été de l'erreur.

(d) Un point ne peut être mérité lorsque l'avance du coureur est facilitée par une erreur, une balle passée, une interférence défensive ou une obstruction et que de l'avis du marqueur, le coureur n'aurait pas marqué sans l'aide d'une telle bévue.

(e) Dans le calcul des points mérités, une erreur commise par un lanceur est considérée exactement de la même façon qu'une erreur commise par tout autre joueur défensif.

(f) Lorsque survient une erreur défensive, le bénéfice du doute sera accordé au lanceur lorsque vient le temps de déterminer à quel but les coureurs se seraient rendus n'eût été de l'erreur.

(g) Lorsque survient un changement de lanceurs au cours d'une manche, le lanceur de relève ne sera pas débité des points (mérités ou non) marqués par un coureur se trouvant déjà sur les buts à son arrivée, de même que des points marqués par tout coureur se rendant sur les buts au cours d'un jeu optionnel qui retire un coureur qui s'y était précédemment rendu lors du séjour du lanceur précédent.

Règle 9.16(g) Commentaire : Le but de la règle 9.16(g) est de débiter chaque lanceur du nombre de points équivalent au nombre de coureurs qu'il a placé sur les buts et non pas nécessairement des points marqués par des individus. Lorsqu'un lanceur place des coureurs sur les buts, il devrait être débité de tous les points marqués par la suite jusqu'à et incluant le nombre de coureurs qui se trouvaient sur les buts au moment où il a quitté la partie, à moins que ces coureurs n'aient été retirés sans intervention du frappeur (par exemple, être pris à voler, pris à contre-pied ou être déclaré retiré pour interférence alors que le frappeur ne se rend pas au premier but) Par exemple :

(1) P1 accorde un but sur balles à A puis est relevé par P2. B est retiré sur un roulant qui fait avancer A au deuxième but, C est retiré sur un ballon et D frappe un simple qui fait marquer A. Débitez le point à P1.

(2) P1 accorde un but sur balles à A puis est relevé par P2. B frappe dans un optionnel qui retire A au deuxième but, C est retiré sur un roulant qui fait avancer B au deuxième but et D frappe un simple qui fait marquer B. Débitez le point à P1.

(3) P1 accorde un but sur balles à A puis est relevé par P2. B frappe un simple qui fait avancer A au troisième but. C frappe un roulant à l'arrêt-court et A est retiré au marbre sur le jeu alors que B avance au deuxième but. D est retiré sur un ballon et E frappe un simple qui fait marquer B. Débitez le point à P2.

(4) P1 accorde un but sur balles à A puis est relevé par P2. B reçoit un but sur balles, C est retiré sur un ballon, A est pris à contre-pieds au deuxième but et D frappe un double qui fait marquer B du premier but. Débitez le point à P2.

(5) P1 accorde un but sur balles à A puis est relevé par P2. P2 accorde un but sur balles à B puis est relevé par P3. C frappe un optionnel qui retire A au troisième but. D frappe un optionnel qui retire B au troisième but. E frappe un coup de circuit qui fait marquer trois points. Débitez un point à P1, un point à P2 et un point à P3.

(6) P1 accorde un but sur balles à A puis est relevé par P2. P2 accorde un but sur balles à B. C frappe un simple qui remplit les buts. D frappe un optionnel qui retire A au marbre. E frappe un simple qui fait marquer B et C. Débitez un point à P1 et un point à P2.

(7) P1 accorde un but sur balles à A puis est relevé par P2. P2 accorde un simple à B, mais A est retiré en tentant de se rendre jusqu'au troisième but et B se rend au deuxième sur le relais. C frappe un simple qui fait marquer B. Débitez le point à P2.

(h) Un lanceur de relève ne sera pas tenu responsable lorsque le premier frappeur auquel il fait face se rend au premier but sur un but sur balles et que ce frappeur avait un net avantage dans le compte de balles et prises au moment où le lanceur a été remplacé.

(1) Si au moment où le lanceur est remplacé, le compte est:

2 balles et aucune prise, 2 balles et 1 prise, 3 balles et aucune prise, 3 balles et 1 prise, 3 balles et 2 prises, et que le frappeur reçoit un but sur balles, inscrivez ce frappeur et le but sur balles à la fiche du premier lanceur et non au lanceur de relève.

(2) Tout autre geste du frappeur dans un tel cas, comme se rendre au premier but sur un coup sûr, une erreur, un optionnel, un jeu forcé ou pour avoir été atteint par un lancer exigera que son geste soit porté à la fiche du lanceur de relève.

Règle 9.16(h) Commentaire : Les conditions énoncées à la règle 9.16(h)(2) ne doivent pas être interprétées comme ayant un effet sur ou étant en conflit avec celles de la règle 9.16(g).

(3) Si au moment où le lanceur est remplacé, le compte est:

2 balles et 2 prises, 1 balle et 2 prises, 1 balle et 1 prise, 1 balle et aucune prise, aucune balle et 2 prises, aucune balle et 1 prise, inscrivez ce frappeur et les résultats de sa présence à la fiche du lanceur de relève.

(i) Lorsqu'un changement de lanceur est effectué au cours d'une manche, le lanceur de relève n'aura pas le bénéfice des chances de retraits non acceptées avant son arrivée dans le calcul des points mérités.

Règle 9.16(i) Commentaire : Le but de la règle 9.16(i) est de débiter la fiche des lanceurs de relève des points mérités pour lesquels ils sont les seuls responsables. Dans certains cas, il est possible que des points mérités soient portés à la fiche du lanceur alors qu'ils ne le sont pas à la fiche de l'équipe. Par exemple :

(1) Avec deux retraits, P1 accorde un but sur balles à A. B se rend au premier but sur une erreur. P1 est relevé par P2. C frappe un coup de circuit qui fait marquer trois points. Débitez la fiche de P1 de deux points non-mérités et celle de P2 d'un point mérité.

(2) Avec deux retraits, P1 accorde des buts sur balles à A et B puis est relevé par P2. C se rend au premier but sur une erreur. D frappe un coup de circuit qui fait marquer quatre points. Débitez la fiche de P1 de deux points non-mérités et celle de P2 de deux points non-mérités.

(3) Alors qu'il n'y a pas de retrait, P1 accorde un but sur balles à A, et B se rend au premier but sur une erreur. P1 est relevé par P2. C frappe un coup de circuit qui fait marquer trois points. D et E sont retirés sur trois prises. F se rend au premier but sur une erreur puis G frappe un coup de circuit qui fait marquer deux points. Débitez deux points dont un mérité à la fiche de P1 et trois points dont un mérité à la fiche de P2.

9.17 Lanceur gagnant et lanceur perdant

(a) Le marqueur doit accorder le crédit du lanceur gagnant au lanceur que son équipe assume une avance alors qu'il est dans la partie, ou durant la manche en offensive où ce lanceur quitte la partie, mais conserve cette avance, à moins que

(1) ce lanceur est le lanceur partant et que la règle 9.17(b) s'applique ; ou la règle 9.17(c) s'applique.

Règle 9.17(a) Commentaire : Dès que le pointage devient nul, il s'agit d'une toute nouvelle partie en ce qui concerne les lanceurs gagnant et perdant. Dès que l'équipe adverse prend l'avance, tous les lanceurs ayant participé à la partie jusqu'à ce point ne peuvent aucunement être crédités de la victoire sauf si le lanceur qui a perdu l'avance continue à lancer jusqu'à ce que son équipe reprenne l'a vance et la maintienne jusqu'à la fin de la partie où dans un tel cas, ce lanceur sera déclaré le lanceur gagnant.

(b) Si le lanceur que son équipe assume une avance alors qu'il est dans la partie, ou durant la manche en offensive où ce lanceur quitte la partie, mais conserve cette avance, est un lanceur partant qui n'a pas complété

(1) cinq manches d'une partie d'une durée de six manches ou plus en défensive, ou

(2) quatre manches d'une partie d'une durée de cinq manches en défensive, alors le marqueur doit donner le crédit de lanceur gagnant au lanceur de relève, s'il n'y a qu'un seul lanceur de relève, ou le lanceur de relève qui au jugement du marqueur a été le plus efficace, s'il y a eu plus d'un lanceur de relève.

Règle 9.17(b) Commentaire : C'est l'intention de la règle 9.17(b) qu'un lanceur de relève lance au moins une manche complète, où lorsque qu'un retrait déterminant est effectué, dans le contexte d'une partie (incluant le pointage) afin d'être crédité comme lanceur gagnant. Si le premier lanceur de relève lance efficacement, le marqueur ne doit pas présumément créditer ce lanceur de la victoire puisque la règle exige que la victoire soit au crédit du lanceur qui a été le plus efficace, et que le lanceur de relève suivant peut tout autant être efficace. Le marqueur, dans le processus de déterminer quel lanceur est le plus efficace, devra considérer le nombre de points marqués, points mérités et coureurs sur les buts accordés par chaque lanceur de relève dans le contexte de la partie au moment de la présence de chaque lanceur de relève. Si deux lanceurs de relève ou plus ont été efficaces, le marqueur devra donner sa préférence au lanceur précédant à titre de lanceur gagnant. Dès que le pointage devient nul, il s'agit d'une toute nouvelle partie en ce qui concerne les lanceurs gagnant et perdant. Dès que l'équipe adverse prend l'avance, tous les lanceurs ayant participé à la partie jusqu'à ce point ne peuvent aucunement être crédités de la victoire sauf si le lanceur qui a perdu l'avance continue à lancer jusqu'à ce que son équipe reprenne l'a vance et la maintienne jusqu'à la fin de la partie.

(c) Le marqueur ne doit pas accorder la victoire à un lanceur de relève qui n'a pas été efficace au cours d'une brève apparition et qu'un lanceur de relève subséquent lance efficacement pour aider son équipe à maintenir l'avance. Dans de tels cas, accordez le crédit de la victoire au lanceur de relève subséquent.

Règle 9.17(c) Commentaire : Généralement, le marqueur doit, mais ce n'est pas requis, de considérer que la présence d'un lanceur de relève est inefficace et brève si ce lanceur de relève lance moins d'une manche et alloue deux points ou plus (même si ces points sont débités au lanceur précédant). Le commentaire de la règle 9.17(b) fournit des explications sur le choix du lanceur gagnant lorsque plusieurs lanceurs de relève se succèdent.

(d) Un lanceur perdant est un lanceur qui est responsable d'avoir accordé le point à l'équipe gagnante qui lui donne l'avance qu'elle ne perdra plus.

Règle 9.17(d) Commentaire : Dès que le pointage devient nul, il s'agit d'une toute nouvelle partie en ce qui concerne le lanceur perdant.

(e) Une ligue peut désigner une partie non incluse dans la course au championnat (telle la partie des étoiles des Ligues Majeures) pour laquelle les règles 9.17(a)(1) et 9.17(b) ne s'appliquent pas. Dans ces parties, le marqueur accordera le crédit du lanceur gagnant au lanceur de décision, qu'il soit débutant ou releveur, au moment où son équipe prend l'avance et la maintient jusqu'à la fin de la partie à moins que ce lanceur doive quitter la partie pour inefficacité après que son équipe ait pris une avance insurmontable et que le marqueur croit qu'un lanceur subséquent mérite le crédit de la victoire.

9.18 Blanchissages

Un blanchissage est une statistique créditée au lanceur qui n'accorde aucun point dans la partie. Aucun lanceur ne peut être crédité d'un blanchissage à moins d'avoir lancé la partie au complet ou à moins d'être entré dans la partie avec aucun retrait et avant que l'équipe adverse ne marque un point en première manche, qu'il retire cette équipe sans permettre un point et continue de lancer tout le reste de la partie. Lorsque deux lanceurs ou plus unissent leurs efforts pour réussir un blanchissage, une note à cet effet devrait être incluse dans les statistiques officielles des lanceurs de la ligue.

9.19 Parties sauvegardées par les lanceurs de relève

Un sauvetage est une statistique créditée à un lanceur de relève, tel que défini à la règle 9.19.

Créditez une partie sauvegardée à la fiche d'un lanceur qui remplit les quatre conditions suivantes:

(a) Il est le lanceur qui termine une partie gagnée par son équipe; et

(b) Il n'est pas le lanceur gagnant; et

(c) Il est au monticule pour au moins 1/3 de manches ; et

(d) Il se qualifie selon l'une des conditions suivantes:

(1) Il se joint à la partie alors que son équipe a une avance d'au plus trois points et lance au moins une manche; ou

(2) Sans égard au compte, il se joint à la partie alors que le joueur représentant le point égalisateur se trouve soit sur les buts, soit au bâton, soit dans le cercle d'attente, c'est-à-dire que le point égalisateur possible se trouve déjà sur les buts ou est l'un des deux premiers frappeurs à lui faire face; ou

(3) Il lance efficacement pour au moins trois manches.

9.20 Statistiques

Le président de la ligue devra désigner un statisticien officiel. Le statisticien devra conserver un dossier cumulatif de toutes les statistiques au bâton, à la défensive, à titre de coureur et comme lanceur tel que décrit à la règle 9.02, ceci pour chacun des joueurs ayant participé à une partie de championnat de la ligue.

À la fin de la saison, le statisticien devra préparer un tableau de toutes les statistiques individuelles et d'équipe pour chacune des parties de championnat et soumettre ce tableau au président de la ligue. Ce rapport identifiera chacun des joueurs par son nom et son prénom, indiquera s'il est un frappeur droitier, gaucher ou ambidextre et dans les cas des joueurs défensifs et des lanceurs, s'il lance de la main droite ou de la main gauche.

Lorsqu'un joueur inscrit dans l'ordre des frappeurs de l'équipe qui visite est remplacé avant d'occuper une position défensive, il ne sera crédité d'aucune statistique défensive à moins d'avoir réellement joué à cette position au cours de la partie. Cependant ces joueurs seront crédités d'une participation à une partie dans les statistiques des frappeurs pourvu qu'ils aient été annoncés comme participants à la partie ou inscrits dans l'ordre des frappeurs.

Règle 9.20 Commentaire : Le marqueur doit créditer un joueur d'une participation en défensive si ce joueur est sur le terrain pour au moins un lancer ou un jeu. Si une partie est écourtée (par exemple, en raison de la pluie) après que le substitut soit entré dans la partie, mais avant qu'un lancer ou un jeu ne soit effectué, le marqueur doit créditer ce joueur d'une partie jouée dans les statistiques de frappeur, mais ne pourra créditer ce joueur de statistiques défensives. Si une partie est écourtée (par exemple, en raison de la pluie) après que le lanceur de relève soit entré dans la partie, mais avant qu'un lancer ou un jeu ne soit effectué, le marqueur doit créditer ce lanceur d'une partie jouée dans les statistiques de frappeur, mais ne pourra créditer ce joueur de statistiques défensives ou d'une partie lancée.

Toute partie additionnelle requise pour briser une égalité au classement d'une division sera ajoutée aux statistiques pour cette saison de championnat.

9.21 Déterminer les pourcentages

Pour calculer:

(a) La moyenne des parties gagnées et perdues, diviser le nombre de parties gagnées par le total des parties gagnées et perdues;

(b) La moyenne au bâton, diviser le nombre de coups sûrs (et non le nombre total de buts) par le nombre d'apparitions officielles au bâton telles que définies à la règle 9.02(a);

(c) La moyenne de puissance, diviser le nombre total de buts réussis lors de coups sûrs par le nombre d'apparitions officielles au bâton telles que définies dans la règle 9.02(a);

(d) La moyenne défensive, diviser le total des retraits et des aides par le total des retraits, des aides et des erreurs;

(e) La moyenne de points mérités d'un lanceur, multiplier le nombre total de points mérités portés à sa fiche par 9 et diviser le résultat par le nombre total de manches lancées;

Règle 9.21(e) Commentaire : Par exemple, neuf manches et un tiers lancées et trois points mérités donnent une moyenne de points mérités de 2,89 (3 PM x 9 puis divisé par 9,33 = 2,89).

(f) le pourcentage d'efficacité à se rendre sur les buts, diviser le total des coups sûrs, de tous les buts sur balles et des touchers par un lancer, par le total des présences officielles au bâton, de tous les buts sur balles, des touchers par un lancer et des ballons-sacrifices.

Règle 9.21(f) Commentaire : Aux fins du calcul, ignorer le nombre de fois qu'un frappeur s'est rendu au 1er but suite à une interférence ou obstruction.

9.22 Normes de qualification à un championnat individuel

Afin d'assurer une uniformité au sein des ligues professionnelles dans l'attribution des championnats des frappeurs, des lanceurs et à la défensive, les normes suivantes devront être atteintes:

(a) Le championnat individuel des frappeurs et des frappeurs de puissance sera accordé au joueur détenant la plus haute moyenne au bâton ou de puissance pourvu qu'il cumule au moins autant de présences totales au bâton dans les parties de championnat que le nombre de parties cédulées pour chaque équipe au cours de cette saison multiplié par 3,1 s'il s'agit d'un joueur des ligues majeures, et par 2,7 s'il s'agit d'un joueur de l'Association Nationale. Le total des présences au bâton inclura les présences officielles au bâton, les buts sur balles, les touchers par un lancer, les coups retenus et les ballons-sacrifices ainsi que le nombre de fois que le premier but a été accordé par suite d'une interférence ou d'une obstruction. Nonobstant le nombre de présences minimums au bâton, s'il arrivait qu'un joueur n'ayant pas le nombre requis de présences au bâton présente quand même une moyenne au bâton supérieure s'il était crédité du nombre minimum requis de présences ou d'apparitions officielles, un tel joueur se verrait alors attribuer le championnat des frappeurs ou de puissance.

Règle 9.22(a) Commentaire : Si une ligue majeure prévoit 162 parties au calendrier de chaque équipe, 502 apparitions au marbre sont requises (162 x 3,1 = 502). Si une ligue de l'Association nationale prévoit un calendrier de 140 parties au calendrier de ses équipes, 378 apparitions au marbre sont requises (140 x 2,7 = 378). Les fractions d'apparitions au bâton seront arrondies à la hausse ou à la baisse au nombre entier le plus près. Par exemple, 162 fois 3.1 égale 502.2, ce qui sera arrondi à la baisse à 502. Si, par exemple, Alain a la plus haute moyenne au bâton parmi ceux ayant 502 apparitions au bâton dans les Ligues Majeures avec une moyenne de .362 (181 coups sûrs en 500 présences), et Benoit a 490 apparitions au bâton, 440 présences et 165 coups sûrs pour une moyenne de .375, Benoit sera le champion frappeur, puisqu'en additionnant 12 présences supplémentaires à la fiche de Benoit donneraient quand même à Benoit u ne moyenne plus haute que celle d'Alain : 365 (165 coups sûrs en 452 présences) comparativement à Alain à .362.

(b) Le championnat individuel des lanceurs des Ligues Majeures sera attribué au lanceur ayant conservé la plus basse moyenne de points mérités pourvu qu'il ait lancé au moins autant de manches que le nombre de parties cédulées pour chaque équipe durant cette saison. Les lanceurs des ligues de l'Association Nationale pourront se qualifier pour le championnat individuel des lanceurs en conservant la plus basse moyenne de points mérités tout en lançant dans au moins autant de manches que 80% du nombre de parties cédulées pour chaque équipe dans cette ligue pour cette saison.

Règle 9.22(b) Commentaire : Si une ligue majeure prévoit 162 parties au calendrier de chaque équipe, 162 manches vont qualifier un lanceur pour le championnat des lanceurs. Un lanceur avec 161 manches et 2/3 ne pourra se qualifier. Si une ligue de l'Association nationale prévoit un calendrier de 140 parties au calendrier de ses équipes, 112 manches vont qualifier un lanceur pour le championnat des lanceurs. Les fractions de manches seront arrondies au tiers près d'une manche.

Par exemple, 80% de 144 parties égale 115.2, donc 115 et 1/3 de manche sera le minimum requis pour un lanceur de l'Association Nationale avec 144 parties au calendrier et 80% de 76 parties est 60.8, donc 60 et 2/3 de manche sera le minimum requis pour un lanceur de l'Association Nationale avec 76 parties au calendrier.

(c) Les championnats individuels en défensive seront attribués pour chaque position aux joueurs ayant conservé la meilleure moyenne défensive à cette position pourvu que:

(1) Un receveur ait participé à titre de receveur à au moins la moitié des parties cédulées pour chaque équipe de sa ligue durant cette saison;

(2) Un joueur d'intérieur ou un voltigeur ait joué à sa position dans au moins les deux tiers des parties cédulées pour chaque équipe de sa ligue durant cette saison;

(3) Un lanceur ait lancé au moins un nombre égal de manches que le nombre de partie cédulées de chaque équipe dans sa ligue durant cette saison, sauf si un autre lanceur a conservé une moyenne équivalente ou meilleure et a obtenu plus de chances dans un nombre moindre de manches, ce lanceur sera couronné champion.

9.23 Guide de compilation des records « sans interruption »

(a) Série consécutive de coups sûrs

Une série consécutive de coups sûrs ne peut être brisée si la présence au bâton résulte en un but sur balles, un toucher par un lancer, une interférence défensive ou un coup retenu sacrifice. Cependant un ballon-sacrifice met fin à la série.

(b) Série de parties consécutives avec un coup sûr

Une série de parties consécutives avec un coup sûr ne peut être brisée si toutes les présences au bâton du joueur (une ou plusieurs) résultent en un but sur balles, un toucher par un lancer, une interférence défensive ou un coup retenu sacrifice. La série sera cependant terminée si le frappeur obtient un ballon-sacrifice et n'obtient aucun coup sûr.

Une série de parties consécutives avec un coup sûr pour un individu est déterminée par les parties consécutives auxquels le joueur participe et non par les parties de son équipe.

(c) Participation à des parties consécutives

Une participation à une série de parties consécutives se poursuivra lorsque le joueur joue au moins une demi-manche en défensive ou complète au moins une présence au bâton en se rendant au premier but ou en étant retiré. Une simple participation à titre de coureur suppléant ne permet pas de poursuivre la série. Si un joueur est expulsé de la partie par un arbitre avant qu'il ne remplisse les conditions de la règle 9.23(c) (règle 10.23(c)), sa série se poursuit.

(d) Parties suspendues

Aux fins de la règle 9.23, toutes les performances réussies au cours de la terminaison d'une partie suspendue seront considérées comme étant survenues à la date originale de la partie.

DÉFINITION DES TERMES (inscrites en ordre alphabétique)

ABRI DES JOUEURS : Voir banc des joueurs.

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

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

ATTRAPÉ : Un attrapé est un 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. 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. 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.
(Attrapé) Commentaire : 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 une 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.

AU JEU : Ordre de l'arbitre de commencer la partie 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. Si le lancer touche le sol et rebondit dans la zone des prises, c'est une « balle » (Règle 3.00 (Balle) (Commentaire).

BALLE AU JEU : Toute balle au jeu.

BALLE MORTE : Une balle est morte ou hors-jeu lorsque le jeu est arrêté régulièrement et temporairement.

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.

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.

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.
(Bonne balle) Commentaire : 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.
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 (Fausse balle (Commentaire)).
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 BALLES : 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 ou suivant un signal à l'arbitre provenant du gérant en défensive de son intention d'accorder un but sur balle au frappeur. Si le gérant informe l'arbitre de son intention, l'arbitre doit accorder le premier but au frappeur comme s'il avait reçu quatre lancers à l'extérieur 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 but ou le premier, deuxième et troisième but 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 soit 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.
(Chandelle intérieure) Commentaire : 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 5.09(a)(12). La règle de la chandelle intérieure a préséance.
Si une interférence est appelée durant une chandelle intérieure, la balle demeure en jeu jusqu'au moment où il est déterminé si la balle sera bonne ou fausse balle. Si la balle est bonne, le coureur qui interfère avec le joueur défensif ainsi que le frappeur sont retirés. Si la balle est fausse, même si elle est captée, le coureur est retiré et le frappeur retourne au bâton.

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 (a) pour 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) pour 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) pour enregistrer l'avance d'un coureur effectuée seulement à cause de l'indifférence de l'équipe défensive (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 la partie est disputée. Si la partie est disputée 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.

EFFORT ORDINAIRE : C'est l'effort qu'un joueur défensif d'habileté moyenne à cette position dans cette ligue ou classification de ligue devrait démontrer sur un jeu, en tenant compte des conditions du terrain et des conditions atmosphériques.

(Effort ordinaire) Commentaire : Ce standard, qui est souvent mentionné dans les règles du Marqueur Officiel (soit les règles 9.05(a)(3), 9.05(a)(4), 9.05(a)(6), 9.05(b)(3) (Coup Sûrs), 9.08(b) (Sacrifices), 9.12(a)(1) Commentaire, 9.12(d)(2) (Erreurs), et 9.13(a), 9.13(b) (Mauvais lancers et balles passées) et dans les Règles Officielles du Baseball (soit, Définition des termes, Chandelle Intérieure) est un objectif standard qui s'applique à tout joueur défensif. En d'autres mots, même si un joueur défensif déploie tout l'effort nécessaire, et que cet effort échoue par rapport à ce qu'un joueur défensif d'habileté moyenne à cette position dans cette ligue aurait effectué dans la même situation, le marqueur devra débiter une erreur à ce joueur défensif.

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.
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.
(Fausse balle) Commentaire : 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.
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. (Bonne balle (Commentaire)).

FEINTE IRRÉGULIÈRE : 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.

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 est 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.

GLISSER PAR-DESSUS UN BUT : Action d'un joueur offensif qui glisse vers un but, sauf lorsqu'il s'agit d'avancer du marbre au premier 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.

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.

INTERFÉRENCE:
(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.
(b) Une interférence défensive est commise par un joueur défensif lorsqu'il gêne ou empêche un frappeur de frapper un lancer.
(c) Une interférence de l'arbitre est commise lorsque (1) l'arbitre du marbre 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.
(d) Une interférence d'un spectateur est commise lorsqu'un spectateur (ou un objet lancé par un spectateur) gêne un joueur dans sa tentative de capter une bonne balle, en se rendant sur le terrain ou en se penchant hors des estrades au-dessus de l'aire de jeu.

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.
(Jeu forcé) Commentaire : 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 but 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.
(Lancer) Commentaire : Tous les autres échanges de la balle entre deux ou plusieurs joueurs constituent des relais.

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.

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'une partie 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 9.00

MAUVAIS LANCER : Lancer tellement haut, tellement bas ou tellement loin du marbre qu'il ne peut être attrapé par un effort ordinaire du receveur.

MOUVEMENT AVEC ARRÊT : Une des deux positions régulières du lanceur.

MOUVEMENT SANS ARRÊT : Une des deux positions régulières du lanceur.

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.

OFFENSIF : Équipe ou membre de l'équipe au bâton.

Une PARTIE ARRÊTÉE est une partie au cours duquel l'arbitre, pour quelque raison que ce soit, met fin au jeu.

Une PARTIE FORFAIT est une partie qui est arrêtée 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.

PARTIE NULLE : Partie régulière qui prend fin alors que les deux équipes ont marqué un nombre égal de points.

PARTIE RÉGULIÈRE : Voir les règles de jeu 7.01.

PARTIE SUSPENDUE - À CONTINUER : Partie terminée par l'arbitre qui doit être complété à une date ultérieure.

PÉNALITÉ : 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 : Le président de ligue veille à l'application des règles de jeu, inflige des amendes et/ou des suspensions à l'endroit de tout joueur, instructeur, gérant ou arbitre pour une violation à ces règles de jeu, résout toute dispute impliquant les règles de jeu ou détermine le sort de toute partie disputée sous protêt.
(Président de ligue) Commentaire : Dans le cas du baseball majeur, les fonctions de président de ligue seront remplies par une personne désignée par le Commissaire du baseball. Le Commissaire peut désigner différents officiels pour remplir les différentes fonctions de Président de ligue telles que définies dans ces règles.

PRISE : Décision de l'arbitre suite à un lancer régulier lorsque:
(a) Le frappeur tente sans succès de frapper la balle;
(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 parties, soit prévues au calendrier, soit précédemment remise, sont jouées l'une à la suite de l'autre.

RECEVEUR : Le joueur défensif qui prend position derrière le marbre.

RÉGULIER ou 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 vers le receveur et qui est régulièrement attrapée. Ce n'est pas un ricochet à moins que la balle ne soit attrapée, tout ricochet attrapé est une prise et la balle est en jeu.**

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 (excluant les lacets de ce gant) alors qu'il tient fermement la balle dans cette main ou ce gant. Ce n'est pas un toucher si simultanément ou immédiatement après avoir touché un but ou un coureur, le joueur défensif échappe la balle. Pour établir la validité d'un toucher, le joueur défensif doit tenir la balle assez longtemps pour prouver qu'il la contrôle. Si le joueur défensif a effectué un toucher et qu'il échappe la balle au moment où il la relaie suivant le toucher, on doit considérer que le toucher a été effectué. Aux fins de cette définition, tous bijoux portés par le joueur (colliers, bracelets, etc.) ne constituent pas une partie du corps du joueur.

TOUCHER UN JOUEUR OU UN ARBITRE : Toucher toute partie de son corps, ou son uniforme ou équipement (mais en excluant tout bijoux – colliers, bracelets, etc.) porté par lui.
(Toucher un joueur ou un arbitre) Commentaire : L'équipement sera considéré porté par un joueur ou un arbitre s'il est en contact à l'endroit destiné sur la personne.

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 le 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 située sous la rotule 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. (Pour le diagramme de la ZONE DES PRISES, voir l'annexe 5)

APPENDICES

Baseball Canada n'a pas adopté la nouvelle règle du corridor datant de 2024 ni les buts plus larges datant de 2023

ANNEXE 1

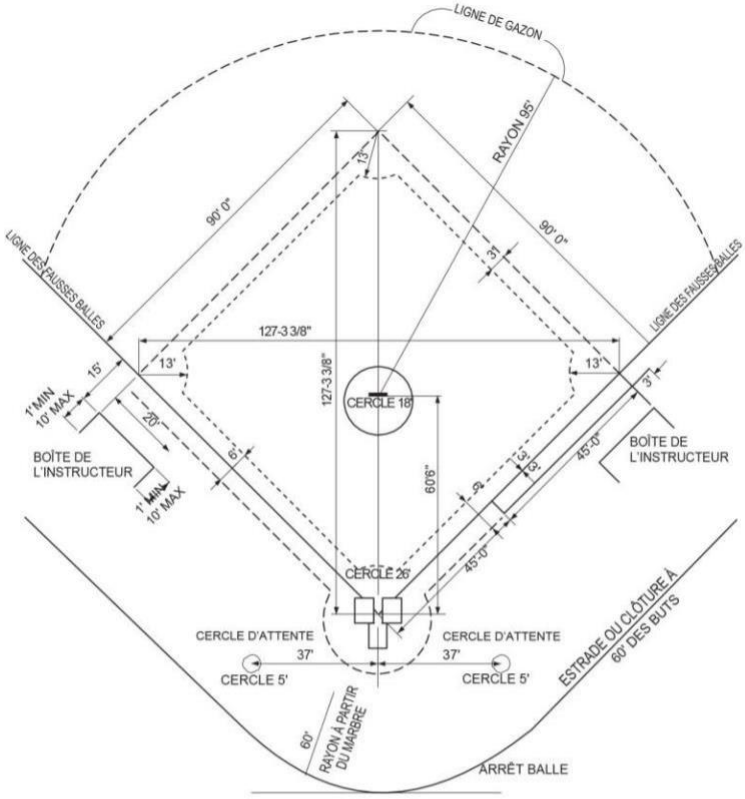


DIAGRAMME NO 1

LÉGENDE

- BOÎTE DU FRAPPEUR, BOÎTE DU RECEVEUR, LIGNES DES FAUSSES BALLES, PLAQUE DU LANCEUR
- CERCLE D'ATTENTE
- LIGNE DES BUTS
- LIGNE DE GAZON

ANNEXE 2

Diagramme no 2
Plan au marbre, 1er, 2e et 3e but

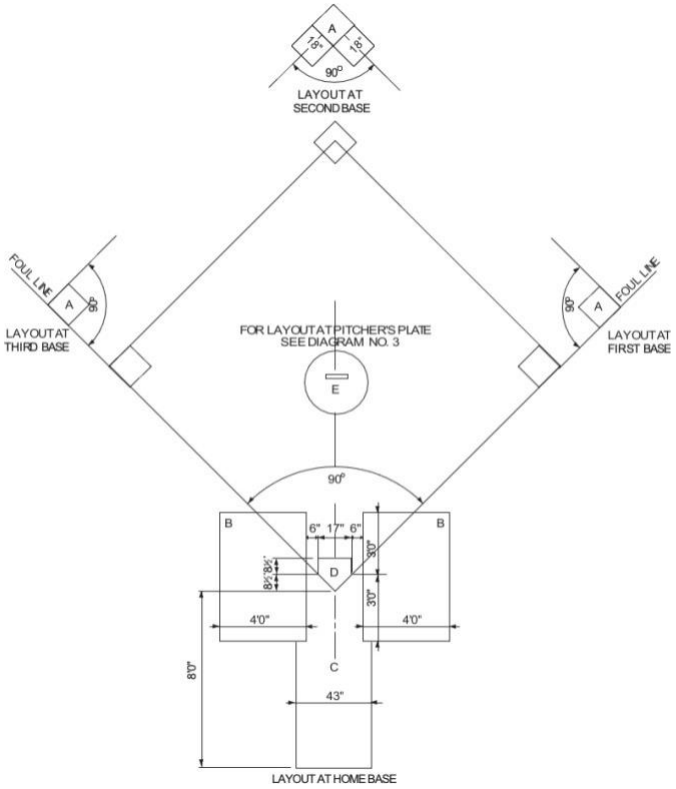


DIAGRAMME NO 2

LÉGENDE

A 1re, 2e et 3e BUT
B BOÎTE DU FRAPPEUR
C BOÎTE DU RECEVEUR
D MARBRE
E PLAQUE DU LANCEUR

ANNEXE 3

Diagramme no 3
Monticule

Suggestion de plan pour le monticule du lanceur

Le diagramme no 3 est un complement et, en cas de disparité,a préséance sur le diagramme no 2.

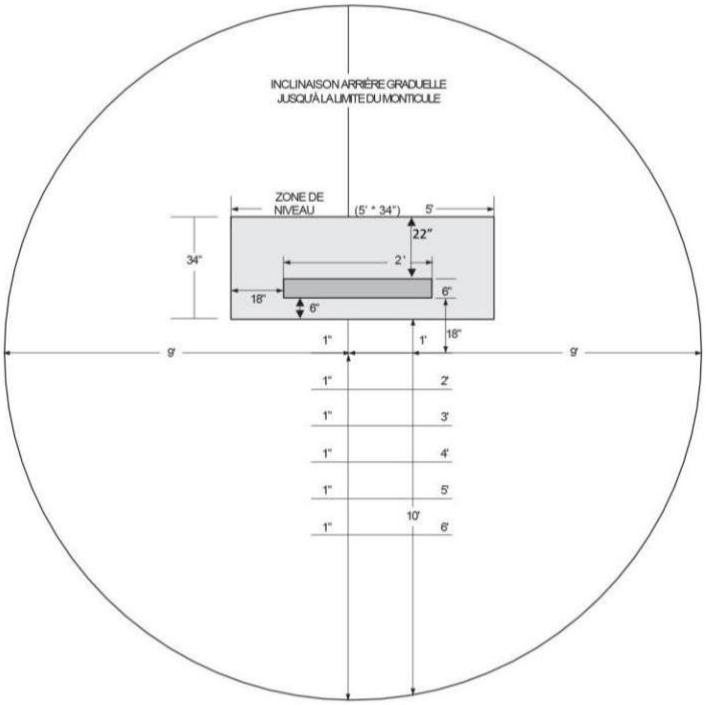


DIAGRAMME NO 3

Monticule du lanceur :
Le degré d'inclinaison, partant à 6" du devant de la plaque du lanceur jusqu'à 6' en direction du marbre, devra être de 1" par pied, et devra être uniforme.

Monticule – un cercle d'un diamètre de 18', dont le centre est situé à 59' de la pointe arrière du marbre.

Le devant de la plaque du lanceur est situé à 18" derrière le centre du monticule.

La distance entre le rebord avant de la plaque du lanceur et la pointe arrière du marbre est de 60'6".

L'inclinaison débute à 6'6" de devant de la plaque du lanceur.

La zone de niveau entourant la plaque du lanceur devrait être de 6" devant la plaque du lanceur, 18" de chaque côté et de 22" à partir du derrière de la plaque.

La dimension totale de la zone de niveau est de 5' X 34".

ANNEXE 4

Dimensions du gant

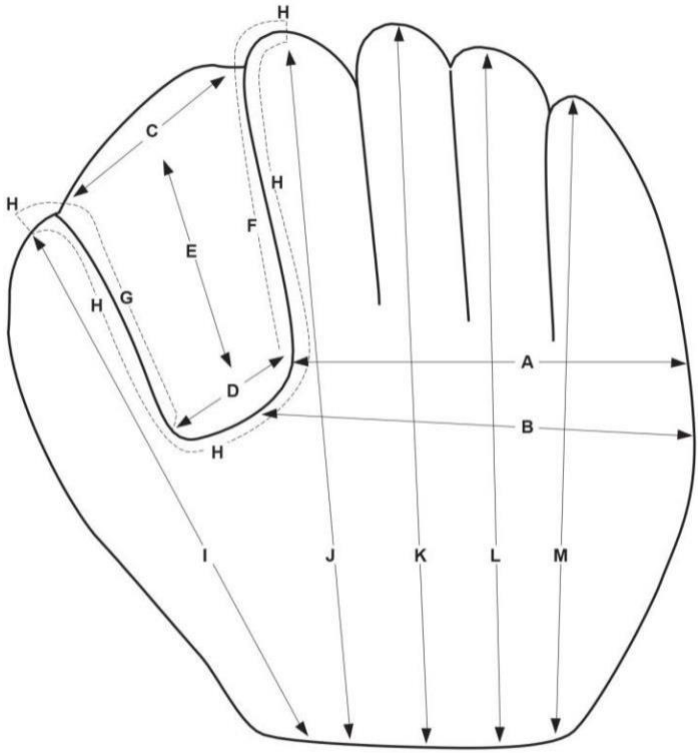
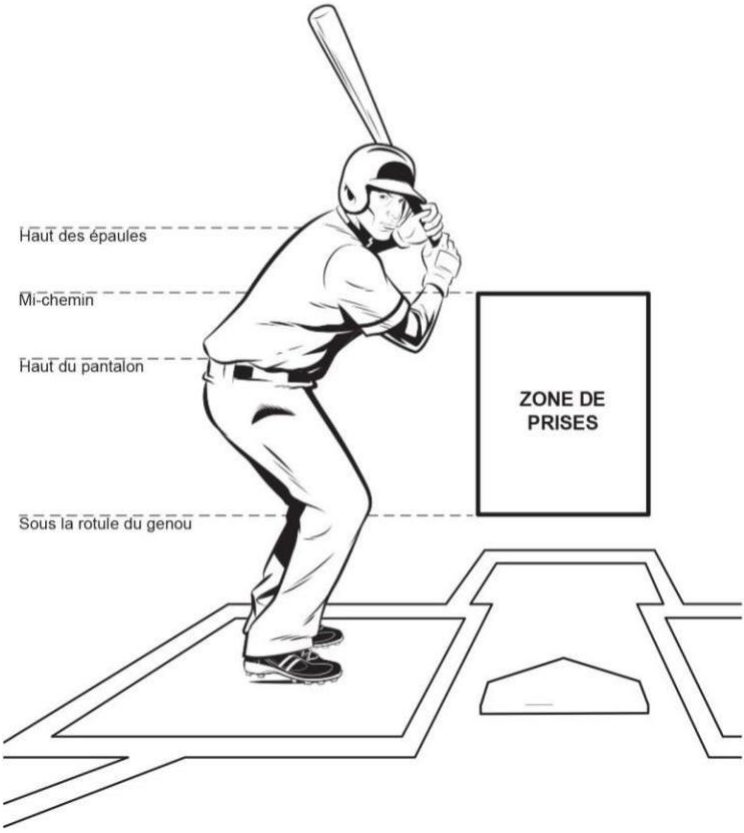


DIAGRAMME NO 4

(A) Largeur de la paume à la naissance des doigts : 7 3/4"
(B) Largeur de la paume : 8"
(C) Ouverture au sommet de la palme : 4 1/2"
(les sangles ne doivent pas excéder 4 1/2" en largeur)
(D) Ouverture de la palme à sa base : 3 1/2"
(E) Hauteur de la palme du sommet à la base : 5 3/4"
(F) Couture de la fourche à l'index : 5 1/2"
(G) Couture du panier au pouce : 5 1/2"
(H) Couture du panier : 13 3/4"
(I) Bord du pouce du sommet à la base : 7 3/4"
(J) Bord de l'index du sommet à la base : 11"
(K) Bord du majeur du sommet à la base : 11 3/4"
(L) Bord de l'annulaire du sommet à la base : 10 3/4"
(M) Bord de l'auriculaire du sommet à la base : 9"

ANNEXE 5

La zone des prises



RÈGLEMENTS ET PROCÉDURES

POUR

LES CHAMPIONNATS DE

BASEBALL CANADA

RÈGLEMENTS POUR LES CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA

Note: L'utilisation du masculin devrait aussi signifier le féminin lorsque nécessaire et le singulier peut signifier le pluriel lorsque nécessaire.

LES RÈGLEMENTS SUIVANTS DÉCRIVENT BRIÈVEMENT LES PROCÉDURES D'OPÉRATION QUI DOIVENT ÊTRE CONFORMES AVEC L'ORGANISATION DE TOUT CHAMPIONNAT DE BASEBALL CANADA.

Tout membre peut soumettre une proposition pour un changement de règlements de jeux ou de championnats de Baseball Canada jusqu'à 45 jours avant la réunion du conseil d'octobre/novembre. Une telle proposition doit être soumise au directeur général de Baseball Canada. Le directeur général doit, au moins 15 jours avant la date prévue de la réunion d'octobre/novembre, publier et communiquer tous les amendements proposés aux membres du conseil. Tout nouveau règlement entrera en vigueur l'année suivant son adoption. À to ut moment, les membres actifs présents à l'assemblée peuvent ne pas tenir compte de l'avis ci -haut par un vote unanime. Lorsqu'il y a des changements dans les règles officielles du baseball, ils ne prendront pas effet jusqu'ils aient été approuvés par les membres du conseil.

PARTIE I – LES ÉQUIPES

1.1 Garanties:

1.1.1 Responsabilité financière:

Chaque association provinciale de baseball doit faire en sorte que le bureau de Baseball Canada à Ottawa ait la lettre de responsabilité financière couvrant toutes les équipes prenant part aux championnats. Cette lettre restera en force d'une année à l'autre à moins d'un avis écrit. La lettre de responsabilité financière rend l'association provinciale responsable financièrement pour tout dommage ou autre coût causé par l'équipe de la province en question.

1.1.2 Présence:

Chaque année, le ou avant le 30 novembre, chaque association provinciale doit aviser Baseball Canada par écrit de son intention de participer ou non aux différents championnats de Baseball Canada l'année suivante. À défaut d'aviser Baseball Canada, les décisions par défaut suivantes seront prises par Baseball Canada. Les provinces ont maintenant l'option de participer à tous les championnats, mais doivent participer obligatoirement à ceux mentionnés ci-bas:

- Dans le cas de la Colombie-Britannique, Ontario et Québec :
  - Ils participeront à tous les championnats à l'exception du **22U** homme et Senior, car ils doivent respecter ces exigences, et
- dans le cas du Nouveau-Brunswick, Terre-Neuve, Nouvelle-Écosse et l'Île-du-Prince-Edouard :
  - Ils participeront aux championnats 13U Atlantique, 15U masculin et Coupe Baseball Canada; et
  - Baseball Atlantique sera avisée qu'ils doivent envoyer une équipe aux championnats 18U, **22U homme et 21U femme**.
- Dans le cas de l'Alberta, Manitoba et Saskatchewan :
  - Ils participeront aux championnats 13U Western, 15U masculin et Coupe Baseball Canada; et
  - L'Association Western Canada Baseball sera avisée qu'ils devront envoyer une équipe aux championnats 18U, **22U homme et 21U femme**.

Toute Province/Région se qualifiant/confirmant, mais ne se présentant pas à un championnat de Baseball Canada recevra une amende.

- Après le 31 mars : 1000$
- Après le 15 juin : 2000$
- À deux semaines de l'événement : 4000$ (Coupe Baseball Canada 5000$)

Le championnat Senior masculin de Baseball Canada sera tenu annuellement avec une participation provinciale sur une base volontaire.

Une équipe qui désire se retirer du service d'hébergement d'un championnat doit en faire la demande par écrit à Baseball Canada le ou avant le 15 mars.

1.1.3 Éligibilité d'une équipe:

L'alignement, envoyé par courriel par le président provincial ou par le bureau provincial sera le seul document requis comme preuve d'éligibilité pour représenter la province à un championnat de Baseball Canada.

1.2 Règlements d'éligibilité:

1.2.1 Athlètes:

(a) Seuls les athlètes amateurs ont accès aux championnats sanctionnés de Baseball Canada.

(i) Un joueur de baseball amateur est défini par son implication ne constituant pas sa source première de revenus.

(ii) Un ex-athlète professionnel qui retrouve son statut amateur* peut participer à un championnat de Baseball Canada.

**NOTE: C'est la responsabilité de Baseball de Baseball Canada de réintégrer un athlète comme amateur. Tout professionnel voulant retrouver son statut amateur doit remplir le formulaire à cet effet fourni par Baseball Canada. Le formulaire doit ensuite être soumis en conformité avec la date limite provinciale d'enregistrement à l'association provinciale concernée et ensuite à Baseball Canada qui prendra la décision finale. Pour être éligible à la réinstallation, un individu doit avoir été libéré par ou avoir pris sa retraite d'une équipe professionnelle et être sans contrat professionnel pour une période d'au moins 30 jours. La copie de libération ou lettre de résignation doit être fournie acceptablement à Baseball Canada. La décision de Baseball Canada est finale et ne peut être portée en appel.*

(b) Un athlète participant à un championnat de Baseball Canada doit être citoyen canadien ou être un résident à temps complet au Canada au 15 septembre de l'année précédente. Un joueur ne peut pas être inscrit dans deux provinces en même temps. Tout joueur qui déménage vers une autre province après le 1er juin de la saison en cours doit obtenir une libération de sa province originale avant de devenir éligible pour sa nouvelle province.
Si un étudiant déclare son intention de jouer selon la règle 1.2.1 c) 2) avant le 1er juin, une demande de libération ne doit pas être refusée.

(c) Un athlète doit être enregistré comme joueur de l'association provinciale que son équipe représente.

1) Afin d'être éligible à un recouvrement de statut amateur, un joueur doit être libéré, sinon retiré de toute équipe professionnelle et ne plus être sous contrat au 1er juillet.

2) Une copie de la libération, ou une lettre de résignation, doit être fournie de façon satisfaisante à Baseball Canada.

3) Le formulaire de statut amateur doit être fourni par les provinces à Baseball Canada.

4) Selon le cas, le Directeur exécutif de Baseball Canada peut accorder un recouvrement de statut amateur après la date limite du 1er juillet.

Les exceptions à la section 1.2.1 c) sont :

1) Un joueur Senior ou **22U** homme doit être membre de l'association provinciale qu'il représente, et un résident de cette province au 1er juillet. La seule exception à l'obligation de résider dans la province est si : une province n'envoie pas d'équipe au championnat Senior, ou **22U** homme respectivement, les joueurs de cette province doivent avoir évolué au sein d'une ligue interprovinciale dans la province qui souhaite être représentée par ce joueur au championnat Senior, ou **22U** homme respectivement.
2) Un étudiant allant à l'école dans une province autre que celle de sa résidence permanente peut représenter sa province natale ou la province de sa résidence temporaire. L'individu impliqué doit choisir sa province au plus tard le 1er juin de l'année en cours. Cela est sujet à l'approbation de l'association provinciale impliquée et de Baseball Canada. Une fois qu'une telle déclaration a été faite par un individu et accepté par l'association provinciale impliquée et par Baseball Canada, cet individu ne sera pas éligible à jouer pour aucune équipe lors des finales provinciales de la province pour laquelle il s'est désisté.
3) Une athlète féminine peut participer à un championnat féminin avec une autre province que celle de sa résidence avec permission des deux provinces et de Baseball Canada.
4) Si Terre-Neuve, Nouvelle-Écosse, Nouveau-Brunswick, Île du Prince-Édouard, Alberta, Saskatchewan ou Manitoba ne participent pas au championnat Canadien 13U, un athlète de ces provinces peut participer avec une des autres provinces. La permission de jouer est requise des deux provinces et de Baseball Canada.

(d) Critères spécifiques:
Senior masculin ou Senior féminin: Catégorie ouverte.
22U homme: **22 ans** et moins et n'atteint pas l'âge de **23 ans** pendant l'année de calendrier en cours.
21U femme: 21 ans et moins et n'atteint pas l'âge de 22 ans pendant l'année de calendrier en cours.
18U homme: 18 ans et moins et n'atteint pas l'âge de 19 ans pendant l'année de calendrier en cours. (Pour les championnats, les 3 dernières équipes de la section B ont l'opportunité d'utiliser 2 joueurs surclassés. Si la province hôtesse est dans les 3 dernières équipes, l'hôtesse pourra aussi utiliser 2 joueurs surclassés. Un joueur surclassé est au maximum 1 an plus vieux).
Coupe Baseball Canada et Jeux du Canada: 17 ans et moins et n'atteint pas l'âge de 18 ans pendant l'année de calendrier en cours. (Pour les championnats, les provinces Terre-Neuve, Nouvelle-Écosse, Nouveau-Brunswick, Île du Prince-Édouard, Alberta, Saskatchewan et Manitoba pourront utiliser 2 joueurs qui n'auront pas atteint 19 ans pendant l'année de calendrier en cours).
15U garçon: 15 ans et moins et n'atteint pas l'âge de 16 ans pendant l'année de calendrier en cours. (Pour les championnats, les 3 dernières équipes de la section B ont l'opportunité d'utiliser 2 joueurs surclassés. Si la province hôtesse est dans les 3 dernières équipes, l'hôtesse pourra aussi utiliser 2 joueurs surclassés. Un joueur surclassé est au maximum 1 an plus vieux).
16U fille: 16 ans et moins et n'atteint pas l'âge de 17 ans pendant l'année de calendrier en cours. (Pour les championnats, les provinces Terre-Neuve, Nouvelle-Écosse, Nouveau-Brunswick, Île du Prince-Édouard, Alberta, Saskatchewan, Manitoba, Ontario2, Québec2 et Colombie-Britanique2 pourront utiliser 3 joueuses qui n'auront pas atteint 18 ans pendant l'année de calendrier en cours).
13U garçon et fille: 13 ans et moins et n'atteint pas l'âge de 14 ans pendant l'année de calendrier en cours.
Une joueuse de sexe féminin peut participer à un événement de sexe masculin pourvu qu'elle ne soit pas plus âgée d'une année de calendrier que les âges cités ci-haut.

1.2.2 Entraîneurs:

(a) Seuls les entraîneurs rencontrant les exigences suivantes sont éligibles pour les championnats nationaux

Division / Catégories	Exigences
13U National / Régional	Un (1) entraîneur est **13U Certifié** Autres entraîneurs sont **13U Formé**
15U garçon et 16U fille	Un (1) entraîneur est **15U Certifié** Autres entraîneurs sont **15U Formé**
18U	Un (1) entraîneur est **16+ Certifié** Autres entraîneurs sont **16+ Formé**
22U homme et 21U femme	Un (1) entraîneur est **16+ Certifié** Autres entraîneurs sont **16+ Formé**
Senior femme	**Un (1) entraîneur est 16+ Certifié** **Autres entraîneurs sont 16+ Formé**
Senior homme	Tous les entraîneurs sont **Fondamentaux et participation continue**
Coupe Baseball Canada (Si 4 entraîneurs font partie du personnel)	Au moins un (1) entraîneur Certifié Compétition-Développement Deux (2) entraîneurs Formé Compétition-Développement Un (1) entraîneur **16+ Certifié (éligible une saison seulement *)**
Coupe Baseball Canada (Si 3 entraîneurs font partie du personnel)	Au moins un (1) entraîneur Certifié Compétition-Développement Un (1) entraîneur Formé Compétition-Développement Un (1) entraîneur **16+ Certifié (éligible une saison seulement *)**
Jeux du Canada	**Tous les entraîneurs** sont Certifié Compétition-Développement

(*) Une province peut identifier un entraîneur comme « entraîneur en développement ». Ces entraîneurs peuvent obtenir ce statut pour une année seulement. Celui-ci doit être **16+ Certifié**. Si cet entraîneur désire retourner pour une 2e année à la Coupe Baseball Canada, il devra rencontrer les exigences du niveau compétition - développement.

(b) Les noms des entraîneurs avec le numéro de certification du PNCE (# cc) doivent être inclus dans l'alignement envoyé par courriel. Tous les entraîneurs doivent pouvoir prouver leur certification durant le championnat.

(c) Le chef de mission est obligatoire et doit être assigné par la Fédération provinciale. Un chef doit être assigné par la province et ne doit pas être un entraîneur ou un gérant. Tout chef doit être assigné aux tâches administratives et servira de lien avec le représentant de Baseball Canada. Le chef de mission doit inspecter toutes les chambres au moment de l'arrivée et informer le responsable de tout dommage existant. Au moment du départ, le chef de mission doit également inspecter les chambres en compagnie du responsable afin de confirmer le statut des chambres.

(d) Un entraîneur de 14 ans, mais n'ayant pas atteint 16 ans, pourra seulement être entraîneur à la catégorie 13U au championnat national.

1.2.3 Alignements:

(a) Les alignements finaux des équipes doivent être approuvés par la fédération provinciale et envoyés au bureau de Baseball Canada neuf (9) jours avant la première partie prévue au calendrier du championnat.
Les championnats 13U Atlantique et 13U Western ont un délai de 3 jours avant la première partie prévue au calendrier du championnat.

(b) À défaut de se soumettre au paragraphe (a), l'association provinciale est sujette à une amende de $500 payable à Baseball Canada.

(c) L'alignement doit inclure les numéros de certification de tous les entraîneurs participants. (#cc).

(d) Les associations provinciales doivent soumettre une liste de joueurs suspendus à Baseball Canada avant le 1er avril. Une liste à jour doit être soumise avant le 1er août.

(e) Les membres de l'équipe qui ne possèdent pas la certification requise seront rayés de l'alignement de la province. Lorsqu'on ajoute un membre après le délai prévu à l'article 1.2.3(a), il en résultera une amende de 50$ par membre jusqu'à un maximum de 100$ par équipe.

(f) Les changements aux numéros de chandails suivant la réunion préchampionnat peuvent, à la discrétion du représentant de Baseball Canada, résulter à une amende de 50$ à la Fédération provinciale, payable à Baseball Canada.

(g) Un entraîneur ne peut apparaitre que sur un (1) seul alignement par événement. Ceci s'applique strictement aux entraîneurs, et non pas aux chefs de mission ou soigneurs.

1.2.4 Modifications de dernière minute à l'alignement :

Aucune modification à l'alignement envoyé par l'association provinciale selon 1.2.3 ne sera approuvée à la réunion préchampionnat à l'exception des cas suivants :

(a) Un joueur est blessé et ne peut participer au championnat, tel que stipulé par un certificat de médecin.

(b) Un joueur est changé suivant un avis envoyé par l'association provinciale ou par son président au représentant de Baseball Canada avant la première partie.

(c) Après vérification de certification par Baseball Canada, un entraîneur peut être sur le terrain si l'association inclut une confirmation écrite.

1.2.5 Joueur inéligible sur l'alignement :

(a) Lorsqu'un joueur inéligible est découvert sur l'alignement, il en résultera une amende de 500$, toutes les parties jouées avec ce joueur seront forfaits, et le joueur inéligible doit être immédiatement retiré de l'alignement.

(b) Lorsqu'un joueur inéligible est découvert dans les 30 jours de la fin du championnat, il en résultera une amende de 1000$, et pourra être sujet à d'autres sanctions.

1.3 Publicité:

Information publicitaire: Avec les alignements, les équipes doivent fournir aux comités organisateurs, le plus d'informations possible sur l'équipe (promotion préchampionnat, programmes, etc.) Cela peut aussi prendre la forme de photos, numéros d'uniformes, statistiques.

1.4 Discipline des équipes:

1.4.1 Discipline des équipes:

La discipline des équipes est la responsabilité des équipes et leurs entraîneurs et gérants qui doivent être responsables du maintien de la discipline et de la bonne conduite des individus. Tout manque de discipline, que ce soit sur le terrain ou hors du terrain, doit être adressé au comité organisateur et au représentant de Baseball Canada.

1.4.2 Code vestimentaire:

a) Les équipes sont vêtues d'uniformes semblables d'un standard acceptable. Tous les uniformes incluant ceux des entraîneurs et gérants doivent être semblables et numérotés. Les entraîneurs sur les buts doivent porter l'uniforme de l'équipe. Si un coupe-vent ou manteau d'équipe est porté, il doit inclure le logo officiel de l'équipe et être en conformité avec les couleurs de l'uniforme d'équipe. Si les deux entraîneurs optent pour porter le manteau, ils doivent être uniformes. À tous autres moments, il est permis aux entraîneurs de porter le manteau ou coupe-vent de l'équipe. Aucune duplication de numéro d'uniforme n'est permise à moins de circonstances hors du contrôle (ex. Perte de bagages, uniforme brisé, etc). Les équipes doivent annoncer les couleurs de leurs uniformes locales et visiteurs lors de la réunion préchampionnat. S'ils ont seulement un uniforme, ils doivent le mentionner à ce moment.

b) Si les deux équipes ont deux lots d'uniformes, l'équipe locale aura le premier choix. Si l'une des deux équipes n'a qu'un seul uniforme, l'équipe ayant deux uniformes devra porter celui ne venant pas en conflit avec l'équipe adverse. Si les deux équipes n'ont qu'un uniforme, la partie sera disputée nonobstant la couleur des uniformes

1.4.3 Personnel sur la surface de jeu:

Seul le personnel autorisé pourra occuper une place sur le banc des joueurs. Dix-huit (18) joueurs ou vingt (20) joueurs à la Coupe Baseball Canada et au **22U** (homme) ou vingt et un (21) joueurs dans le cas du Senior, trois (ou quatre) entraîneurs, un soigneur et un préposé au bâton en uniforme sont du personnel autorisé.

1.4.4 Ce processus disciplinaire sera utilisé par le représentant de Baseball Canada afin d'enquêter sur les expulsions et/ou événements hors terrain et pour déterminer si d'autres mesures disciplinaires sont requises.

Le représentant de Baseball Canada peut reviser :

a) Toutes expulsions aux entraîneurs et joueurs.

b) Tout incident sur le terrain n'ayant résulté d'une expulsion, basé sur une observation personnelle ou rapport de témoins.

c) Tout incident hors terrain.

d) Toute inconduite d'un spectateur.

En concertation avec le Comité Organisateur, le représentant de Baseball Canada peut expulser un spectateur du site de championnat et déterminer si ce spectateur peut revenir pour de futures parties.

La révision de toutes expulsions ou incidents doit inclure une audition du membre expulsé sous la responsabilité du représentant de Baseball Canada. Si le membre expulsé est mineur, un entraîneur et/ou un parent doivent être présents pour l'audition. Le représentant de baseball Canada doit informer l'entraîneur-chef de l'équipe impliqué ainsi que l'heure et l'endroit de l'audition, qui doit se faire avant la prochaine partie cédulée de l'équipe.

L'audition débute avec le membre expulsé qui aura l'opportunité de lire le rapport d'expulsion de l'arbitre ou, dans le cas d'un incident n'impliquant pas une expulsion, se faire relater les faits reprochés. Toutes les parties auront ensuite l'opportunité de commenter sur le rapport d'expulsion ou les accusations et fournir leur point de vue sur l'incident au représentant de Baseball Canada. Le représentant de Baseball Canada peut demander le rapport de témoins, s'il le désire. Le représentant de Baseball Canada informera ensuite le membre expulsé de la décision qui sera finale et qui ne pourra faire l'objet d'un appel.

Tout incident qui requiert d'autres actions disciplinaires après la conclusion du championnat sera soumis à la province impliquée aux fins de revision.

Dans le cas d'une expulsion de routine, le représentant de Baseball Canada peut annuler le processus disciplinaire. Un joueur ou entraîneur qui refuse d'assister à une audition cédulée pourra être sous le coup d'une suspension indéfinie jusqu'à ce que l'audition soit complétée.

Les infractions suivantes amèneront une suspension automatique déterminée par le représentant de Baseball Canada :

- Bousculer, pousser ou entrer en contact avec un arbitre
- Tentative de blessure; trois (3) parties
- Atteindre intentionnellement un frappeur; une (1) partie
- Une expulsion qui survient après la partie; une (1) partie
- Une seconde expulsion durant le championnat; une (1) partie
- Une troisième expulsion durant le championnat; trois (3) parties

1.4.5 Tabac:

L'utilisation des produits du tabac incluant le tabac à chiquer par les participants sur le terrain (joueurs, entraîneurs, gérants, arbitres, etc.) est interdite à toutes les compétitions sanctionnées par Baseball Canada. Toute offense à ce règlement amène l'expulsion de la partie.

1.4.6 Amendes aux équipes

(Les provinces seront facturées $100 pour ceci) inclus ce qui suit :

- Incapacité de soumettre l'alignement partant en temps.
- Incapacité d'assister à la réunion préchampionnat.
- Incapacité d'assister au banquet d'ouverture
- Incapacité de participer aux cérémonies d'ouverture/fermeture
- Incapacité de respecter les règlements concernant l'accès à l'abri des joueurs et personnel.
- Incapacité d'informer le comité organisateur de tout changement à l'itinéraire de voyage.

(Les provinces seront facturées $200 pour ceci) inclus ce qui suit :

- Toute inconduite individuelle.

(Les provinces seront facturées $500 pour ceci) inclus ce qui suit :

- Toute inconduite d'équipe.

Pour ce type d'infractions, avant qu'une amende ne soit imposée aux provinces, le représentant de Baseball Canada peut donner un avertissement dans le but de permettre à l'équipe de régler la situation.

Livraison des avis

Le représentant de Baseball Canada livrera par un avis disciplinaire les amendes et/ou la communication du jugement personnellement aux parties impliquées. Le destinataire devra accuser réception en indiquant son nom de même que la date et l'heure de la livraison. Une copie de l'amende sera aussi envoyée à la fédération provinciale suivant le championnat.

Appels

Les appels peuvent être présentés au plus tard sept (7) jours après la conclusion du championnat. Tous les appels doivent être envoyés au bureau de Baseball Canada. C'est la responsabilité de l'appelant de fournir le matériel nécessaire à son appel. Une fois l'appel reçu, Baseball Canada aura alors quatorze (14) jours pour donner une décision.

NOTES: La fédération provinciale de baseball est entièrement responsable de tous les dommages causés par tout membre de sa délégation aux installations où ils sont logés, aux stades de baseball, aux unités de transport ou de tout autre endroit.

1.5 Pouvoir de décision:

(a) Le conseil d'administration de Baseball Canada a le pouvoir de prendre des décisions sur tout point qui n'est pas couvert spécifiquement dans ces Règlements.

(b) Au cours du championnat, le comité organisateur et le représentant de Baseball Canada ont le pouvoir de prendre des décisions sur tout point qui n'est pas couvert spécifiquement dans ces Règlements. Le représentant de Baseball Canada a le dernier mot sur tous les aspects du championnat.

1.6 Réunion préchampionnat :

1.6.1 À un moment convenable avant la première partie du championnat, la réunion préchampionnat doit avoir lieu. Le président du comité organisateur, le représentant de Baseball Canada et le superviseur des arbitres doivent assister à la réunion.

1.6.2 Le représentant de Baseball Canada préside la réunion.

1.6.3 Chaque équipe doit envoyer un représentant qui doit avoir l'autorité de parler au nom de l'équipe et de prendre des décisions concernant l'équipe. À la réunion, des annonces seront faites concernant différents aspects du championnat. Une absence à la réunion ne peut être une excuse pour ne pas respecter les règles.

1.6.4 Le comité organisateur peut, pour une raison valable, limiter le nombre de représentants de chaque équipe sachant qu'au moins deux (2) membres ont la permission d'assister.

1.6.5 Les alignements complets doivent être distribués à chaque équipe avant le début du championnat et autant que possible avant la tenue de la réunion préchampionnat. Toute contestation de l'éligibilité d'un joueur doit être adressée à ce moment. Les alignements finaux doivent être approuvés par l'organisme provincial et envoyés selon la règle 1.2.3.

1.6.6 Aucune contestation d'éligibilité ne doit être considérée après la conclusion de la réunion. Cependant, si des informations subséquentes indiquent que des joueurs inéligibles ont été utilisés, le Conseil de Baseball Canada a l'autorité d'investiguer et si nécessaire, de prendre les actions nécessaires pour pénaliser l'association provinciale de l'équipe concernée.

1.6.7 Le règlement de la conduite contraire à l'esprit sportif sera mis en force par le représentant de Baseball Canada et par les arbitres, ce qui conduira à une expulsion – premièrement le gérant et ensuite les joueurs. La conduite contraire à l'esprit sportif se définit par une tentative d'allonger ou de raccourcir volontairement la durée de la partie ou de manipuler le pointage de la partie par n'importe quel moyen se traduisant par des joueurs ne jouant pas pour gagner. Cela inclut les frappeurs ou coureurs qui tentent délibérément de se faire retirer, des lanceurs qui manquent délibérément la zone de prises ou de joueurs défensifs tentant délibérément de faire des erreurs.

1.6.8 Ordre du jour de la réunion préchampionnat:

(a) Revue des règlements.
(b) Tous les règlements et procédures reliés au championnat, conditions du terrain, etc.
(c) Éligibilité des athlètes, entraîneurs (PNCE), etc.
(d) Calendrier du championnat, détermination des équipes locales et visiteurs.
(e) Limites de points.
(f) Procédures de protêt.
(g) Discipline des équipes et des joueurs.
(h) Conduite contraire à l'esprit sportif.
(i) Procédure pour les manches supplémentaires
(j) Demande aux équipes d'annoncer les changements offensifs et défensifs durant le championnat
(k) Événements et cérémonies spéciales.
(l) Cérémonies de fermeture et mentions spéciales.
(m) Période de questions.

1.7 Calendrier du championnat

1.7.1 Approbation du calendrier:

(a) Baseball Canada détermine le calendrier pour chaque championnat en consultation avec le comité organisateur. Baseball Canada aura l'approbation finale de tous les calendriers.

(b) Baseball Canada se réserve le droit de modifier le calendrier du championnat en tout temps afin d'accommoder les demandes du Comité Organisateur au sujet des terrains et de l'heure. Durant un événement, le représentant de Baseball Canada doit consulter le bureau de Baseball Canada avant qu'une décision finale soit prise à ce sujet, suite à la demande du Comité Organisateur.

(c) Tous les championnats de Baseball Canada seront du jeudi (mercredi pour la Coupe Baseball Canada) au dimanche inclusivement et lundi sera la journée de reprise en cas de pluie. Il est attendu que toutes les équipes demeurent disponibles pour jouer lors de la journée de pluie. Le tournoi National 13U Atlantique se termine le dimanche, sans le lundi de pluie. Pour les équipes voyageant en autobus et désireuses de quitter après la compétition, elles doivent attendre la confirmation de la part du représentant de Baseball Canada.

1.7.2 Partie éliminatoire

Toute partie éliminatoire parmi des équipes à égalité pour déterminer quelle équipe avancera à la ronde des médailles sera jouée le samedi ou dimanche. Ceci ne s'applique pas à la Coupe Baseball Canada, 15U garçon et 18U.

1.7.3 Début de la partie

Une partie ne pourra commencer après 10:00pm pour toutes parties du championnat 15U garçon/16U fille et 13U de Baseball Canada à moins qu'elle ne soit nécessaire pour compléter l'événement.

1.7.4 Moins de 7 équipes:

(a) Les équipes participent dans 1 division jouant dans un tournoi à la ronde qui voit chaque équipe jouer contre chacune des autres équipes.

(b) Suivant le tournoi à la ronde, les parties suivantes de la ronde des médailles seront jouées:

(1) Médaille d'or: 2e place contre la 1ère place; (2) Médaille de bronze: 3e place contre la 4e place

(c) Une partie pour la 5e place (5e vs 6e) est aussi jouée dans le cas d'un championnat à 6 équipes.

1.7.5 Sept équipes:

(a) Les équipes participent dans 2 divisions établies par Baseball Canada selon les critères suivants:

- Les équipes sont placées dans les sections A et B basées sur un système de point calculé à partir des 3 saisons précédentes. 3 équipes dans la section A et 4 équipes dans la section B.
- Si le championnat est tenu dans une province d'une équipe de la section A, alors la section A est composée des 2 équipes de la province hôtesse et de la meilleure équipe. La section B est composée des équipes restantes.
- Si le championnat est tenu dans une province d'une équipe de la section B, alors la section A est composée des 3 meilleures équipes. La section B est composée de 2 équipes de la province hôtesse et des équipes restantes.
- Si la province hôtesse est classée au 3e rang basé sur les 3 dernières années, l'équipe provinciale est dans la section A alors que l'équipe hôtesse est dans la section B.

(b) Les équipes disputeront un tournoi à la ronde par section, chaque équipe disputant la victoire aux équipes de leur section à une reprise dans la section B et à deux reprises dans la section A.

(c) Suivant la ronde préliminaire, si chaque équipe de la section A obtient une victoire, la ronde éliminatoire sera disputée selon le principe suivant :

- Quart-de-finale : 3A vs 2B
- Demi-finale: 1B vs 1A et Gagnant de 3A/2B vs 2A
- Médaille de bronze: Perdants des demi-finales, Médaille d'or: Gagnants des demi-finales

Suivant le tournoi à la ronde, les parties de placement suivantes seront jouées:

- 6e place : 3B vs 4B

(d) Suivant la ronde préliminaire, si une équipe de la section A n'obtient aucune victoire, la ronde éliminatoire sera disputée selon le principe suivant :

- Demi-finale: 1A vs 2B et 2A vs 1B
- Médaille de bronze: Perdants des demi-finales, Médaille d'or: Gagnants des demi-finales

Suivant le tournoi à la ronde, les parties de placement suivantes seront jouées:

- 7e place : 3B vs 4B, 5e place : Gagnant de 3B/4B vs 3A

1.7.6 Huit ou neuf équipes:

(a) Cette section ne s'applique pas aux tournois National Atlantique 13U, National Western 13U

(b) Les équipes participent dans 2 divisions établies par Baseball Canada selon les critères suivants:

- La structure suivante doit être suivie (1,4,5,8 dans une section et 2,3,6,7 dans l'autre section) basée sur les résultats de l'année précédente.
- L'équipe hôte et l'équipe de la province hôte ne doivent pas être dans la même section.
- Si les divisions sont de nombre inégal, l'équipe hôte doit être dans la division avec le plus d'équipes.

(c) Les équipes doivent participer à un tournoi à la ronde dans leur division seulement alors que chaque équipe rencontre chaque autre équipe de leur division une fois.

(d) Suivant le tournoi à la ronde, les parties de ¼ de finale suivantes sont jouées :

- QF-1: 3e Division A vs 2e Division B, QF-2: 3e Division B vs 2e Division A

Avec les gagnants qui avancent à la ronde des médailles et avec les perdants se dirigeant à la ronde consolation.

(e) Les parties suivantes de la ronde des médailles sont jouées:

- Demi-finale: Gagnant QF-1 vs 1er division A, Gagnant QF-2 vs 1er division B
- Médaille de bronze: Perdants des demi-finales
- Médaille d'or: Gagnants des demi-finales

(f) Les parties de consolation suivantes sont jouées.

- Demi-finale consolation : Perdant QF-1 vs 4e division B, Perdant QF-2 vs 4e division A
- Partie pour la 7e place : Perdants demi-finales
- Partie de 5e place: Gagnants des demi-finales

(g) Il n'y a pas de parties de placement pour la division Senior homme.

(h) Cette section ne s'applique pas à la Coupe Baseball Canada, 15U garçon et 18U.

1.7.7 Dix équipes:

(a) Cette section ne s'applique pas pour la Coupe Baseball Canada, 15U garçon et 18U.

(b) Les équipes participent dans 2 divisions définies par Baseball Canada selon les critères suivants:

- La structure suivante doit être suivie (1, 4, 5, 8, 9 dans une section et 2, 3, 6, 7, 10 dans l'autre section) basée sur les résultats de l'année précédente.
- L'équipe hôte et l'équipe de la province hôte ne doivent pas être dans la même section.

(c) Les équipes participent à un tournoi à la ronde dans leur division alors que chaque équipe rencontre chaque autre équipe à une occasion.

- Les parties suivantes de la ronde des médailles seront jouées:
  - Demi-finale: 2e Division B vs 1er Division A, 2e Division A vs 1er Division B
  - Médaille de bronze: Perdants des demi-finales
  - Médaille d'or: Gagnants des demi-finales
- Les parties de placement suivantes sont jouées :
  - Partie pour la 5e place: 3A vs 3B

- Partie pour la 7e place: 4A vs 4B
- Partie pour la 9e place: 5A vs 5B

- Il n'y a pas de parties de placement pour la division **22U** homme ou Senior homme.

1.7.8 Onze équipes:

(a) Cette section ne s'applique pas pour la Coupe Baseball Canada, 15U garçon et 18U.

(b) Les équipes participent dans 2 divisions définies par Baseball Canada selon les critères suivants:
- La structure suivante doit être suivie (1, 4, 5, 8, 9 et 11 dans une section et 2, 3, 6, 7, 10 et 11 dans l'autre section) basée sur les résultats de l'année précédente.
- L'équipe hôte et l'équipe de la province hôte ne doivent pas être dans la même section.
- L'équipe hôte doit être dans la division ayant le plus d'équipes.

(c) Les équipes participent à un tournoi à la ronde dans leur division alors que chaque équipe rencontre chaque autre équipe à une occasion.

(d) Les parties suivantes de la ronde des médailles seront jouées:
- Quart-de-finale : 3e Division B vs 2e Division A, 3e Division A vs 2e Division B
- Demi-finale: Gagnant 3B/2A vs 1er Division B, Gagnant 3A/2B vs 1er Division A
- Médaille de bronze: Perdants des demi-finales
- Médaille d'or: Gagnants des demi-finales

(e) Les parties de placement suivantes sont jouées :
- Partie pour la 5e place: Perdant 3B/2A vs Perdant 3A/2B
- Partie pour la 7e place: 4A vs 4B
- Partie pour la 9e place: 5A vs 5B

(f) Il n'y a pas de parties de placement pour la division **22U** homme ou Senior homme.

1.7.9 Coupe Baseball Canada:

(a) Cette section s'applique seulement pour la Coupe Baseball Canada.

(b) Les équipes participent dans 2 divisions définies par Baseball Canada selon les critères suivants:
- Les résultats des trois (3) années précédentes servent à déterminer la composition des divisions.
- Les trois (3) premières équipes de la division A et les deux premières équipes de la division B se qualifient pour la ronde des médailles.
- Les deux premières équipes de la division A et la première équipe de la division B avancent directement à la demi-finale.

(c) Les équipes participent à un tournoi à la ronde dans leur division avec chaque équipe rencontrant chaque autre équipe une fois dans la division B et deux fois dans la division A.

(d) Suivant le tournoi à la ronde, les parties de la ronde de médaille seront jouées de cette façon :
- Quart-de-finale : 3A vs 2B
- Demi-finale: 1B vs 1A et Gagnant de 3A/2B vs 2A
- Médaille de bronze: Perdants des demi-finales
- Médaille d'or: Gagnants des demi-finales

(e) Suivant le tournoi à la ronde, les parties de placement suivantes seront jouées:
- 5e place : Perdant 3A/2B vs 4A
- 7e place: 4B vs 3B
- 9e place: 6B vs 5B

Afin de favoriser la compréhension des règles pour la Coupe de Baseball Canada, veuillez trouver un exemple de la façon de constituer les divisions (basé sur les résultats de 2007):

Division A : CB, Ontario, Québec, Saskatchewan

Division B : Alberta, Nouveau Brunswick, N-Écosse, Terre-Neuve, IPE, Manitoba

Si ces équipes finissent dans cet ordre après le tournoi à la ronde, la ronde des médailles se déroulera de la façon suivante:
- *Quart-de-finale : Québec vs Nouveau Brunswick*
- *Demi-finale A : Gagnant de Q-F vs Ontario*
- *Demi-finale B : Alberta vs CB*
- *Médaille d'or : Gagnant D-F A vs Gagnant D-F B*
- *Médaille de bronze : Perdant D-F A vs Perdant D-F B*
- *Partie 5e place : Perdant Q-F vs Saskatchewan*
- *Partie 7e place : Terre-Neuve vs Nouvelle-Écosse*
- *Partie 9e place : Manitoba vs IPE*

Dans le but de déterminer le placement des équipes dans les divisions pour la saison suivante, on considèrera l'ordre dans lequel les équipes terminent le championnat. Terminer 1er donnera 10 points, 2e 9 points et ainsi de suite. La moyenne des trois dernières années sera toujours utilisée pour classer les équipes pour la saison suivante.

1.7.10 15U garçon / 16U fille et 18U:

(a) Les équipes participent dans 2 divisions définies par Baseball Canada selon les critères suivants:
- Les résultats des trois (3) années précédentes servent à déterminer la composition des divisions.
- Si le championnat est tenu dans une province d'une équipe de la section A, alors la section A est composée des 2 équipes de la province hôtesse et des 3 autres meilleures équipes. La section B est composée des équipes restantes.
- Si le championnat est tenu dans une province d'une équipe de la section B, alors la section A est composée des 5 meilleures équipes. La section B est composée de 2 équipes de la province hôtesse et des équipes restantes.
- Si la province hôtesse est classée au 5e rang basé sur les 3 dernières années, l'équipe provinciale est dans la section A alors que l'équipe hôtesse est dans la section B. Ne s'applique pas au 16U fille. Pour ce championnat, une seconde équipe de la province sera dans la section B.

(b) Les 3 dernières équipes de la section B ont l'opportunité d'utiliser 2 joueurs plus âgés. Si la province hôtesse est parmi ces 3 dernières équipes, l'équipe hôtesse a l'opportunité d'utiliser 2 joueurs plus âgés. Un joueur plus âgé est au maximum un an plus vieux que permis.

(c) Les 3 premières équipes de la section A et les 2 premières équipes de la section B se qualifient pour la ronde éliminatoire.

(d) Les 2 premières équipes de la section A et la première équipe de la section B avancent directement à la demi-finale.

(e) Les équipes disputeront un tournoi à la ronde par section, chaque équipe disputant la victoire aux équipes de leur section. Suivant la ronde préliminaire, la ronde éliminatoire sera disputée selon le principe suivant :
- Quart-de-finale : 3A vs 2B
- Demi-finale: 1B vs 1A et Gagnant de 3A/2B vs 2A

- Médaille de bronze: Perdants des demi-finales
- Médaille d'or: Gagnants des demi-finales

Suivant le tournoi à la ronde, les parties de placement suivantes seront jouées:

- 5e place : Perdant 3A/2B vs 4A
- 7e place: 5A vs 3B
- 9e place: 4B vs 5B

1.7.11 **22U** homme et Senior homme:

(a) Il y a des parties Quart-de-finale dans cette division. Il n'y a pas de partie de bris d'égalité dans cette division.

(b) Pour le Senior homme et **22U** homme, une seconde équipe de la même province aura le même classement que la première équipe.

(c) Pour le Senior homme et **22U** homme, le classement sera basé sur les 3 dernières années de ce championnat.

1.8 Détermination de l'équipe locale et visiteuse:

1.8.1 Tournoi à la ronde:

(a) Dans les divisions de 4 équipes, l'équipe locale est déterminée par Baseball Canada lorsque le calendrier sera fait. Chaque équipe recevra 1 ou 2 parties locales. L'équipe hôte recevra seulement 1 partie locale.

(b) Dans les divisions de 5 équipes, chaque équipe aura 2 parties comme équipe locale et 2 parties comme équipe visiteuse lorsque le calendrier est fait par Baseball Canada.

(c) Dans les divisions de 6 équipes, l'équipe locale est déterminée par Baseball Canada au moment de la confection du calendrier. Chaque équipe recevra 2 ou 3 parties locales alors que l'équipe hôte recevra seulement 2 parties locales.

(d) Dans le cas d'un championnat à 7 équipes, chaque équipe aura 3 parties locales et 3 parties comme équipe visiteuse lorsque le calendrier est fait par Baseball Canada.

1.8.2 Parties de la ronde des médailles:

(a) Cette section ne s'applique pas à la Coupe Baseball Canada, 15U garçon et 18U.

(b) Lorsqu'une équipe rencontre une équipe ayant terminé plus bas lors du tournoi à la ronde (dans la même division ou dans l'autre division), l'équipe ayant terminé plus haut aura le choix d'être l'équipe locale ou visiteuse.

(c) Lorsque 2 équipes se rencontrent alors qu'ils ont terminé au même rang dans leur division respective, le choix de l'équipe locale et visiteuse sera déterminé par un tirage au sort fait par le représentant de Baseball Canada à un moment déterminé par celui-ci.

1.8.3 Coupe Baseball Canada, 15U garçon et 18U:

(a) Cette section s'applique uniquement à la Coupe Baseball Canada, 15U garçon et 18U.

(b) Pour toutes les parties de la ronde des médailles, la première équipe de la section A aura le choix d'être Receveur ou Visiteur. Pour les autres équipes dans la ronde des médailles, qualifications et parties de placement, lorsqu'une équipe joue contre une autre provenant de la même section et avec une fiche inférieure lors du tournoi à la ronde, l'équipe avec la meilleure fiche a alors le choix d'être l'équipe locale ou l'équipe visiteuse. Lorsqu'une équipe rencontre une équipe provenant de l'autre section, la détermination de l'équipe locale et visiteuse se fera au moyen d'un tirage au sort exécuté par le représentant de Baseball Canada au moment déterminé par le représentant.

(c) Les tirages au sort seront effectués par le représentant de Baseball Canada au moment ou aux moments déterminés par le représentant.

PARTIE II – PARTIES ET PROCÉDURES DE PROTÊT

2.1 Règlements de jeu:

2.1.1 Règlements officiels de jeu:

Toutes les parties des championnats de Baseball Canada sont gouvernées par les règlements officiels du baseball de Baseball Canada.

2.1.2 Casque protecteur:

(a) Dans toutes les catégories, tous les joueurs doivent porter le casque protecteur à 2 oreilles lorsqu'au cercle d'attente, au bâton et sur les buts.
RECOMMANDATION : Le casque à deux oreilles est recommandé pour tous frappeurs en tout temps alors qu'ils prennent part à un entraînement ou compétition. Ceci inclut À L'INTÉRIEUR de la cage des frappeurs lorsqu'un entraîneur lance, avec un lance-balle ou sur le t-ball.

(b) Les règlements de Baseball Canada requièrent que le receveur, dans toutes les catégories, porte le casque protecteur et le masque lorsqu'il oeuvre comme receveur.
NOTE: Ceci inclue la pratique et les situations d'échauffement telles que dans l'enclos et entre les manches. Les joueurs et entraîneurs doivent au moins porter le masque lors de toutes situations de pratique et d'échauffement.

(c) Tout préposé(e) aux bâtons doit porter le casque protecteur à 2 oreilles.

(d) Tout joueur évoluant comme entraîneur sur les buts doit porter le casque protecteur à 2 oreilles; excluant les divisions **22U** et Senior.
RECOMMANDATION : Il est RECOMMANDÉ à tout joueur évoluant à titre de receveur de porter l'équipement complet de receveur (un casque, un masque avec protège-cou, un plastron, une coquille protectrice, des jambières, un gant de receveur) lorsqu'il est accroupi. Ceci inclut les pratiques et réchauffements tels que dans l'enclos de releveurs ou entre les manches.
Tout joueur de toute division ou entraîneur en situation de réchauffement d'un lanceur doit porter un casque, masque et protège-cou lorsqu'il est accroupi.

2.1.3 Frappeur désigné:

Le frappeur désigné peut être utilisé dans la catégorie Senior, **22U homme, 21U femme**, 18U et Coupe Baseball Canada.

2.1.4 Frappeur Extra:

Le Frappeur Extra peut être utilisé lors des championnats 13U, 15U, 16U fille.
Un Frappeur-Extra (EH) peut être placé dans l'ordre des frappeurs (un 10e frappeur qui peut être placé à n'importe quel endroit dans l'ordre des frappeurs) de façon à utiliser plus de joueurs avec des présences au bâton tout au long de la partie. Cette règle est optionnelle pour les deux équipes avant chaque partie et n'oblige pas les deux équipes à l'utiliser durant une partie. Le Frappeur-Extra (EH) doit être indiqué sur l'ordre des frappeurs au début de la partie et doit être utilisé pour toute la partie.
Le Frappeur-Extra (EH) peut être interchangé avec toute autre position en défensive durant la partie et le changement peut s'effectuer à plus d'une reprise. Par exemple, l'arrêt-court peut devenir le Frappeur-Extra et le Frappeur-Extra peut devenir l'arrêt-court.

Dans l'éventualité qu'un joueur soit blessé et que l'équipe n'ait plus de substitut éligible disponible, la règle de Ré-Entrée (présentement 2.1.8 b.) s'appliquera et l'équipe pourra continuer avec l'alignement de dix frappeurs. Si l'équipe n'a plus de joueurs substituts disponibles OU dans l'éventualité d'une expulsion, la partie pourra se poursuivre avec neuf frappeurs dans l'alignement, sans forfait. Un joueur qui quitte la partie en raison d'une blessure ou d'une expulsion ne pourra revenir au jeu. Toute autre perte de joueur résultera en un forfait.

2.1.5 Coureur désigné ou de courtoisie:

Aucun coureur de courtoisie ne sera permis pour le receveur.

2.1.6 Durée des parties:

Toutes les parties des championnats (13U, 15U garçon/16U fille, 18U, Coupe Baseball Canada, **22U homme, 21U Femme** et Senior) seront de sept (7) manches complètes (6 ½ manches si l'équipe locale est en avance) ou jusqu'à ce qu'un gagnant soit déclaré. Si une partie est retardée par un couvre-feu, la noirceur, une panne d'électricité ou toute autre condition atmosphérique à n'importe quel moment pendant le championnat, la partie doit recommencer du point de l'arrêt de la partie.

2.1.7 "Mercy Rule":

(a) Le "mercy rule" de 10 points s'applique après la 5e manche ou 4 manches et demi si l'équipe locale est en avance. Lors d'une partie où le "mercy rule" est appliqué, l'équipe gagnante se verra créditer 7 manches défensives alors que l'équipe perdante se verra accorder le nombre de manches jouées.

(b) Le "mercy rule" de 15 points s'applique après la 4e manche ou 3 manches et demi si l'équipe locale est en avance. Lors d'une partie où le "mercy rule" est appliqué, l'équipe gagnante se verra créditer 7 manches défensives alors que l'équipe perdante se verra accorder le nombre de manches jouées.

2.1.8 Procédures pour les manches supplémentaires

Si une partie est égale suite aux nombres de manches réglementaires (7 manches), les procédures suivantes seront utilisées lors des manches supplémentaires :

Chaque équipe débutera la manche supplémentaire (et toute autre manche subséquente nécessaire) avec un coureur aux 1er et 2e buts et aucun retrait (*voir l'exemple ci-dessous pour confirmer qui sera au 1er et 2e but*).

L'ordre des frappeurs pour la première manche supplémentaire ou toute autre manche subséquente sera déterminé selon la fin de la manche précédente.

Le système traditionnel où l'équipe visiteuse frappe au début de la manche et l'équipe locale à la fin de la manche demeure en application jusqu'au moment où un gagnant est déclaré.

Exemple : Le 6e frappeur a obtenu la dernière présence au bâton à la fin de la dernière manche réglementaire. La manche supplémentaire débutera alors avec le 7e frappeur au bâton, le 5e frappeur au 2e but et le 6e frappeur au 1er but.

Avec l'exception des coureurs sur les buts pour débuter la manche, toutes les autres « Règles officielles du Baseball » et du « Contenu Canadien » demeurent en vigueur tout au long des manches supplémentaires jusqu'au moment où un gagnant est déclaré.

La procédure pour les manches supplémentaires s'applique pour chaque division comme mentionnée ci-dessous :

11U	procédure de manche supplémentaire seulement pour les parties du tournoi à la ronde.
13U	procédure de manche supplémentaire seulement pour les parties du tournoi à la ronde.
15U garçon	procédure de manche supplémentaire seulement pour les parties du tournoi à la ronde.
16U fille	procédure de manche supplémentaire seulement pour les parties du tournoi à la ronde.
18U	procédure de manche supplémentaire seulement pour les parties du tournoi à la ronde.
Senior femme	procédure de manche supplémentaire seulement pour les parties du tournoi à la ronde.
Coupe Baseball Canada	procédure de manche supplémentaire seulement pour les parties du tournoi à la ronde.
22U homme, 21U femme	procédure de manche supplémentaire seulement pour les parties du tournoi à la ronde.
Senior homme	procédure de manche supplémentaire basée sur les règles traditionnelles du baseball.

2.1.9 Règlement de retour au jeu

(a) Dans les parties des championnats 13U et 15U garçon/16U fille, 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 au même rang dans l'ordre 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.

(b) Un joueur substitut peut revenir dans la partie dans le cas d'une blessure ou d'un malaise déterminé par les arbitres de la partie. Une telle substitution pourra survenir lorsque tous les substituts auront été utilisés. L'entraîneur de l'équipe adverse pourra faire la sélection du joueur de remplacement qui ne pourra toutefois évoluer à la position de lanceur pour cette partie. Le joueur substitut devra assumer le rang dans l'ordre des frappeurs du joueur blessé. *NOTE : Ceci ne s'applique pas dans le cas d'expulsion de la partie. Plus spécifiquement, si un entraîneur a effectué toutes ses substitutions et qu'un joueur est ensuite expulsé, la partie sera considérée forfait puisque l'équipe n'a plus de substituts.*

2.1.10 À moins de circonstances atténuantes acceptées par le représentant de Baseball Canada, une équipe ne se présentant pas pour toute partie de n'importe quel championnat de Baseball Canada recevra une amende de 1000 $ et le gérant de l'équipe sera suspendu pour les 2 prochaines parties. Si l'incident survient au cours des deux dernières parties de l'équipe, le gérant devra purger sa suspension dans sa province.

2.1.11 Les équipes doivent recevoir une approbation de Baseball Canada afin de quitter hâtivement un événement. L'absence de cette approbation résultera en une amende de 5000$ à l'équipe/province incapable de terminer le calendrier des parties cédulées de l'événement. Ceci n'exclut pas la règle du forfait déjà en place (règle 2.1.9)

2.2 Procédures de partie:

2.2.1 Abri des joueurs :

L'équipe locale utilisera l'abri des joueurs du côté du 3e but alors que l'équipe visiteuse utilisera l'abri des joueurs du côté du 1er but. L'équipe hôtesse aura le choix de l'abri des joueurs du 1er ou 3e but pourvu que cela ait été annoncé à la réunion préchampionnat.

2.2.2 Temps entre deux parties :

Si une équipe est prévue pour jouer deux parties consécutives, elle aura droit à une période de repos de 1 heure dès la fin de la première partie. Cependant, selon entente avec l'entraîneur, le représentant de Baseball Canada peut réduire cette période de repos.

2.2.3 Procédures d'avant partie:

(a) Les équipes doivent être au terrain désigné 45 minutes avant le début de l'heure prévue pour le début de la partie.

(b) Commençant vingt-cinq minutes avant l'heure prévue pour le début de la partie, l'équipe locale prendra le terrain pour une période de dix (10) minutes pour la pratique défensive.

(c) L'équipe visiteuse aura le terrain pour une période de dix (10) minutes pour la pratique défensive.

(d) Suite à la pratique de l'équipe visiteuse, la réunion des entraîneurs-chefs et des arbitres se déroulera au marbre.

NOTE: *L'heure prévue de la partie signifie l'heure indiquée sur le calendrier du championnat déterminé à l'avance. L'heure désignée de la partie signifie l'heure déterminée par le représentant de Baseball Canada dans le cas de délais causés par la mauvaise température, durée de la partie précédente ou autres facteurs.*

(e) L'alignement partant incluant tous les substituts disponibles doit être soumis au marqueur officiel au moins trente (30) minutes avant le début de la partie. L'alignement doit inclure le nom et prénom de chaque joueur, entraîneur et gérant de même que le numéro de l'uniforme. Ce numéro doit être inscrit à la gauche de chaque nom et la position jouée à la droite de chaque nom.

(f) Quarante-cinq minutes avant de remettre l'alignement à l'arbitre, le gérant de l'équipe avise son adversaire de l'utilisation d'un lanceur gaucher ou droitier pour le début de la partie.

2.2.4 Procédures d'après partie:

(a) À la conclusion de la partie, les équipes doivent se rendre au marbre pour la traditionnelle poignée de main.

(b) Suite à la poignée de main, sur demande du comité organisateur (aviser l'équipe avant la partie) les équipes doivent prendre place sur leurs lignes respectives pour la présentation des mentions spéciales.

(c) Suivant toute cérémonie d'après partie, les équipes doivent quitter l'abri des joueurs dans un délai raisonnable afin de ne pas retarder les parties suivantes.

2.3 Procédures de protêt:

(a) Le comité organisateur doit soumettre à Baseball Canada le nom des membres du comité de protêt au moins deux (2) semaines avant le championnat.

(b) Le représentant de Baseball Canada approuvera le comité de protêt pour le championnat.

(c) Le comité de protêt est composé d'un nombre suffisant de membres pour s'assurer que trois membres seront présents à chaque partie du championnat.

(d) Le nom des membres du comité de protêt doit être connu par les équipes lors de la réunion préchampionnat. Le représentant de Baseball Canada siègera sur le comité de protêt.

(e) Pour être entendu, un protêt doit être accompagné d'un dépôt monétaire de 100$. Dans le cas où l'équipe protestante gagne le protêt, le dépôt sera remboursé.

(f) Lorsqu'un incident se produit, l'entraîneur-chef de l'équipe qui dépose le protêt doit, avant que le prochain lancer ou tentative de jeu ne soit effectué, informer l'arbitre en chef qu'il loge un protêt.

(g) L'arbitre en chef doit suspendre le jeu et informer le gérant adverse et le comité de protêt. NOTE: Aucun protêt ne peut être fait sur un jugement.

(h) Le comité de protêt, le gérant de l'équipe déposant le protêt et l'arbitre en chef doivent se retirer dans un endroit privé, loin des équipes, spectateurs et autres personnes.

(i) Le comité de protêt doit écouter et questionner dans l'ordre suivant:
1- L'arbitre en chef, 2- Le gérant de l'équipe qui proteste, et 3- le gérant de l'équipe adverse (si nécessaire).
Le comité de protêt peut exclure n'importe laquelle de ces personnes lorsqu'il parle à une autre.

(j) Le gérant et l'arbitre en chef doivent ensuite quitter alors que le comité de protêt discute du protêt.

(k) Avant de prendre une décision, le comité de protêt peut demander l'assistance de toute autre personne pouvant aider à rendre la décision.

(l) Le comité de protêt doit prendre une décision sur le protêt et informer l'arbitre en chef qui avisera ensuite les 2 gérants pour ensuite reprendre le jeu.

(m) L'arbitre en chef doit s'assurer que la décision est effective immédiatement et ordonner la reprise du jeu du point de l'interruption.

(n) Aucun autre argument ou commentaire sur le protêt ne devra être fait.

(o) La décision du comité de protêt est finale. Il n'y a pas d'appel à un autre niveau.

2.4 Parties de médailles non jouées:

(a) Si une compétition se termine alors que les demi-finales n'ont pu être complétées, aucune médaille ne sera attribuée.

(b) Si une partie de médaille d'or ne peut être complétée, les équipes impliquées recevront des médailles d'or.

(c) Si une partie de médaille de bronze n'est pas complétée, les équipes recevront des médailles de bronze.

PARTIE III - ARBITRES

3.1 Assignations:

L'équipe de superviseurs pour les championnats de Baseball Canada est assignée par Baseball Canada. Pour un championnat à 6 équipes, neuf arbitres et 1 superviseur sont assignés. Pour un championnat à 10 équipes, 12 arbitres, 1 superviseur et 2 assistant-superviseurs sont assignés. Pour un championnat à 11 équipes, 15 arbitres, 1 superviseur et 2 assistant-superviseurs doivent être assignés. Les superviseurs provinciaux des arbitres doivent soumettre le nom des arbitres pour les championnats de Baseball Canada au comité des arbitres de Baseball Canada avec approbation des présidents provinciaux. Le comité des arbitres de Baseball Canada assignera les arbitres pour chaque championnat.

3.2 Réunion des arbitres:

À un moment adéquat avant la réunion préchampionnat décrit antérieurement, le personnel d'arbitres, le superviseur des arbitres, le président du comité organisateur et le représentant de Baseball Canada doivent se rencontrer. Les discussions doivent inclure les règlements de terrain, les groupes d'arbitres et tout autre sujet voulant être discutés par les arbitres afin de clarifier un règlement ou une procédure.

3.3 Infractions aux arbitres :

(Les fédérations provinciales seront facturées $100 pour ceci) : - Incapacité de suivre le code vestimentaire proposé.
Pour ce type d'infractions, avant qu'une amende ne soit imposée à l'arbitre, le représentant de Baseball Canada peut donner un avertissement dans le but de permettre à l'arbitre de régler la situation.

PARTIE IV – FORMULE DE BRIS D'ÉGALITÉ POUR LES CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA

4.1.1 Prière de lire ce qui suit avant d'aller à la formule de bris d'égalité.

4.1.2 Lors d'un championnat incluant 11 équipes, au championnat 13U, la formule du bris d'égalité sera seulement utilisée pour classer les équipes dans les divisions. Aucune partie de bris d'égalité ne sera jouée.

4.1.3 Ne s'applique pas à la Coupe Baseball Canada, 15U garçon et au 18U. Lors d'une égalité à trois équipes pour la première place, une (1) équipe se verra accorder la première place en utilisant la formule de bris. Les équipes de 2e et de 3e place joueront une partie où le gagnant avancera à la ronde de championnat avec l'équipe de 1ère place.

4.1.4 Lors d'un "mercy rule", l'équipe gagnante aura le crédit de 7 manches défensives alors que l'équipe perdante aura le crédit pour le nombre de manches jouées.

4.1.5 Si une équipe perd par forfait sa partie, le pointage final sera de 1 point par manche (7 manches) pour l'équipe gagnante et de 0 point pour l'équipe ayant causé le forfait. Dans une partie forfait, l'équipe gagnante aura le crédit de 1 manche en défensive (7 manches) alors que l'équipe perdante aura le crédit de 0 manche en défensive. Dans une partie forfait, l'équipe gagnante aura le crédit de 0 manche en offensive (7 manches) alors que l'équipe perdante aura le crédit de1 manche en offensive (7 manches).

4.2 **S'il survient une égalité entre les provinces, le rang dans la division sera dicté selon les priorités suivantes :**

1. Lors d'une égalité multiple résolue en partie seulement, le restant des égalités sera résolu en continuant avec les priorités jusqu'à ce que toutes les priorités soient épuisées. À ce moment, et seulement à ce moment, les autres équipes retourneront à la priorité No. 1 et repasseront à travers l'ordre.
2. Ne s'applique pas à la division Senior homme. Aux fins du bris d'égalité lors des manches supplémentaires, seulement les points marqués/alloués dans les manches régulières seront comptabilisés dans le ratio de points. N'utilisez pas les statistiques comptabilisées dans les manches supplémentaires aux fins du bris d'égalité.
3. L'équipe avec la meilleure fiche victoires-défaites dans la (les) partie(s) entre ou parmi les équipes à égalité sera placée plus haut dans le rang.
4. Si l'égalité persiste, la position des équipes sera dictée par la proportion de nombre de points accordés par rapport aux manches défensives pour les parties entre ou parmi les équipes originales qui sont à égalité.
5. Si l'égalité persiste, le placement des équipes sera dicté par la proportion des points marqués par rapport aux manches offensives pour les parties entre ou parmi les équipes originales qui sont à égalité.
   Note: Lors du calcul du nombre de manches offensives et défensives qui sont crédités à chaque équipe selon les priorités (4) et (5), les manches sont calculées selon une base fractionnaire.
6. Si l'égalité persiste, l'équipe qui a la meilleure fiche victoires-défaites dans les parties contre l'équipe placée au rang le plus haut n'étant pas dans l'égalité, suivie par une comparaison contre l'équipe placée la deuxième plus haute, etc. sera placée plus haut dans le rang.
7. Si l'égalité persiste toujours, l'équipe avec le meilleur ratio de points défensifs par manches défensives lors de toutes les parties jouées sera placée plus haut dans le rang.
8. Si l'égalité persiste toujours, l'équipe avec le meilleur ratio de points offensifs par manches offensives lors de toutes les parties jouées sera placée plus haut dans le rang.

4.3 Si les points 4.1.3 et 4.2 ne peuvent résoudre le classement entre les équipes à égalité, utilisez la règle 2.1.7 - Procédure pour les manches supplémentaires, pour une manche entre les équipes, jusqu'à ce qu'un gagnant soit déterminé.

Exemple: *La Colombie-Britannique (CB), Ontario (ON) et Terre-Neuve (TN) sont tous à égalité après le tournoi à la ronde.*

- *Priorité 1:*
  CB défait ON par 6 - 3, TN défait CB par 6 - 4, ON défait TN par 10 – 8. Aucune solution à l'égalité, passez à la priorité #2.
- *Priorité 2:*
  CB 9 points accordés en 14 manches (9/14) = .643, ON 14 points accordés en 14 manches (14/14) = 1.000, TN 14 points accordés en 14 manches (14/14) = 1.000. CB est établie au 1er rang, mais ON et TN restent à égalité et doivent aller à la prochaine priorité.
- *Priorité #3:*
  ON 13 points marqués en 14 manches (13/14) = .929, TN 14 points marqués en 14 manches (14/14) = 1.000. Terre-Neuve se retrouve au 2e rang.

Exemples de scénarios de manches fractionnées:

#1 : Si l'équipe locale gagne la partie à la fin de la 7e manche en comptant 1 point sans aucun retrait, le résultat de la manche sera :
Équipe visiteuse: *7 manches offensives et 6 manches défensives*
Équipe locale: *6 manches offensives et 7 manches défensives*

#2 : Si l'équipe locale remporte la partie à la fin de la 7e manche en marquant 1 point avec 1 retrait, le résultat de la manche sera:
Équipe visiteuse: *7 manches offensives et 6 1/3 manches défensives*
Équipe locale: *6 1/3 manches offensives et 7 manches défensives*

#3 : La même application de la règle est employée dans une situation où la partie se termine avec une différence de points (mercy rule). Si l'équipe locale gagne la partie par une différence de points après 2 retraits à la fin de la 5e manche, le résultat de la manche sera :
Équipe visiteuse: *5 manches offensives, 4 2/3 manches défensives*
Équipe locale: *4 2/3 manches offensives, 7 manches défensives.*

Coupe Baseball Canada seulement
Dans la division "A" de la Coupe Baseball Canada, si des équipes terminent avec la même fiche, la formule du bris d'égalité s era utilisée. Si, dans la division "B" trois équipes terminent égales en 1ère place avec une fiche de 4 victoires et 1 défaite, la formule du bris d'égalité sera utilisée pour déterminer l'équipe qui finira en 1ère place et qui avancera aux demi-finales. Une partie suicide sera alors jouée entre les 2 autres équipes afin de déterminer quelle équipe avancera au quart de finale (gagnant de cette partie) et laquelle jouera la partie 3B vs 4B (équipe qui perdra la partie). Pour tout autre scénario d'égalité dans la division "B", la formule de bris d'égalité sera utilisée.

15U garçon et 18U seulement
Dans la division "A", si des équipes terminent avec la même fiche, la formule du bris d'égalité sera utilisée. Si, dans la di vision "B", trois équipes terminent égales en 1ère place avec seulement 1 défaite, la formule du bris d'égalité sera utilisée pour déterminer l 'équipe qui finira en 1ère place et qui avancera à la demi-finale. Une partie suicide sera alors jouée entre les 2 autres équipes afin de déterminer quelle équipe avancera au quart de finale (gagnant de cette partie) et laquelle jouera la partie 5A vs 3B (équipe qui perdra la partie). Pour tout autre scénario d'égalité dans la division "B", la formule de bris d'égalité sera utilisée.

RÈGLES OFFICIELLES DU BASEBALL

CONTENU CANADIEN



RÈGLEMENTS OFFICIELS DU BASEBALL
LE CONTENU CANADIEN
1. Les catégories d'âge – Baseball Canada

11U	11 ans ou moins et qui n'atteint pas son 12e anniversaire durant l'année courante
13U garçon	13 ans ou moins et qui n'atteint pas son 14e anniversaire durant l'année courante
13U fille	13 ans ou moins et qui n'atteint pas son 14e anniversaire durant l'année courante
15U garçon	15 ans ou moins et qui n'atteint pas son 16e anniversaire durant l'année courante (Pour les championnats, les 3 dernières équipes de la section B ont l'opportunité d'utiliser 2 joueurs surclassés. Si la province hôtesse est dans les 3 dernières équipes, l'hôtesse pourra aussi utiliser 2 joueurs surclassés. Un joueur surclassé est au maximum 1 an plus vieux).
16U fille	16 ans ou moins et qui n'atteint pas son 17e anniversaire durant l'année courante (Pour les championnats, les provinces Terre-Neuve, Nouvelle-Écosse, Nouveau-Brunswick, Île du Prince-Édouard, Alberta, Saskatchewan, Manitoba, Ontario2, Québec2 et Colombie-Britanique2 pourront utiliser 3 joueuses qui n'auront pas atteint 18 ans pendant l'année en cours).
18U homme/femme	18 ans ou moins et qui n'atteint pas son 19e anniversaire durant l'année courante (Pour les championnats, les 3 dernières équipes de la section B ont l'opportunité d'utiliser 2 joueurs surclassés. Si la province hôtesse est dans les 3 dernières équipes, l'hôtesse pourra aussi utiliser 2 joueurs surclassés. Un joueur surclassé est au maximum 1 an plus vieux).
21U femme	21 ans ou moins et qui n'atteint pas son 22e anniversaire durant l'année courante
22U homme	**22** ans ou moins et qui n'atteint pas son **23e** anniversaire durant l'année courante
Coupe Baseball Canada et Jeux du Canada	17 ans ou moins et qui n'atteint pas son 18e anniversaire durant l'année courante (Pour les championnats, les provinces Terre-Neuve, Nouvelle-Écosse, Nouveau-Brunswick, ile du Prince-Édouard, Alberta, Saskatchewan et Manitoba pourront utiliser 2 joueurs qui n'auront pas atteint 19 ans pendant l'année de calendrier en cours).
Senior homme	Catégorie d'âge ouverte
Senior femme	Catégorie d'âge ouverte

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

2. Interprétation des règlements selon Baseball Canada

3.02 Pour les championnats des divisions 13U, 16U fille, 21U femme et Senior femme, un baril d'un diamètre maximum de 2 ¾ avec (i) le 1.15 BPF (Bat Performance Factor) ou (ii) USA Baseball Model est permis. Pour le championnat de la division 13U, le bâton doit respecter la règle maximale du moins 10. Pour les championnats des divisions 16U fille, 21U femme et Senior femme, le bâton doit respecter la règle maximale du moins 5.

Pour la Coupe Baseball Canada et les Jeux du Canada, seulement les bâtons de bois ou de bambous sont acceptés. Aucun bâton de type « composite » ne sera permis. Pour les divisions 15U garçon, 18U, **22U** et Senior homme, seuls les bâtons de bois, bambous et « composite » seront permis. Les bâtons en bois « composite » incluent les bâtons avec un recouvrement en fibre de verre ainsi que ceux avec un baril de bois et un manche en composite. Les bâtons de bois en composite n'incluent aucun bâton avec toute composante métallique.

Le bâton doit clairement montrer la marque originale du manufacturier (incluant, si applicable, le différentiel longueur-poids). Sinon, le bâton sera considéré comme étant illégal. La règle 6.06 (d) sera appliquée pour tout bâton ne rencontrant pas ces exigences.

Un joueur doit respecter la règle du bâton basé sur la division à laquelle il évolue au cours d'une partie.

Par exemple; un joueur 13U évoluant dans une partie 15U doit respecter la règle du bâton 15U. Une fille 16U évoluant dans une partie 15U doit respecter la règle du bâton 15U.

3.02 Tous les uniformes doivent avoir le numéro sur l'endos du chandail.

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

3.03 (b) et (e) Tout joueur, incluant les lanceurs, peut porter une manche de compression sur un ou les deux bras. S'il n'en porte qu'un, il peut être porté autant sur le bras lanceur que le bras du gant. Une manche de compression qui se termine au coude a les mêmes restrictions que celle qui se termine au poignet. Les lanceurs peuvent porter une manche de compression qui est de couleur uniforme et ne pourra être blanche ou grise. Les lanceurs ne peuvent porter une manche de compression qui serait de nature distrayante, incluant un design et un matériel réfléchissant.

Une attelle sportive de coude peut être portée par le lanceur pourvu qu'elle soit recouverte par une manche qui n'est pas de nature distrayante, incluant un design et un matériel réfléchissant.

3.08 Tous les joueurs doivent porter un casque protecteur à double oreille lors de leur présence au bâton, dans le cercle d'attente et sur les sentiers des buts et ceci dans toutes les catégories d'âge. Baseball Canada reconnait la norme NOCSAE comme leur standard pour les casques de frappeurs. Baseball Canada recommande qu'aucune modification ne soit apportée au casque, autre que ce qui est effectué par le manufacturier ou ce qui est ajouté avec les directions explicites du manufacturier. Les protecteurs de visage ou bretelles de menton ne sont pas obligatoires sur les casques de frappeurs, mais cette règle n'empêche le port de ces équipements.

3.09 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 l'enclos d'exercice ou pendant les pratiques entre les manches. Les entraîneurs doivent porter au moins un masque pendant toutes les pratiques et situations 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.

3.09 Il est recommandé que tous les joueurs portent un protecteur athlétique avec coquille (ou protège pubis pour les femmes).

3.01 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).

5.07(b) Lancers de réchauffement : Lorsqu'un nouveau lanceur entre dans la partie, il pourra effectuer huit lancers préparatoires, à moins de circonstances urgentes couvertes ailleurs dans les Règles officielles du Baseball. À chaque manche ultérieure, il pourra effectuer cinq lancers préparatoires, l'arbitre pouvant, à sa discrétion, étendre ceci à huit lancers, selon les circonstances, soit le froid extrême ou une longue demi-manche précédente, sans toutefois dépasser 90 secondes.

TEMPS ALLOUÉ ENTRE LES MANCHES, LIGNES DIRECTRICES :
Le temps alloué entre les manches est fixé à quatre-vingt-dix (90) secondes. L'arbitre sera responsable du temps avec le chronomètre. Ce temps alloué sera en fonction pour toutes la partie, incluant les manches supplémentaires. Il prendra effet une fois que le dernier retrait de la manche aura été effectué. Le lanceur doit compléter mais ne peut excéder 8 lancers de réchauffement dans ce temps alloué. Le receveur devra effectuer son lancer au deuxième but lorsqu'il reste 30 secondes au temps alloué. Le frappeur doit être dans la boite du frappeur à la fin du temps alloué ou lorsqu'il est appelé par l'arbitre. L'arbitre fera preuve d'ouverture lorsque le receveur est un coureur ou un frappeur lors de la fin de la demi-manche.

6.04 QUE l'usage de tout produit de tabac, incluant tabac à chiquer, par tous les participants (joueurs, entraîneurs, gérants, arbitres, etc.) soit prohibé à toutes compétitions sanctionnées par Baseball Canada. PÉNALITÉ : expulsion automatique de la partie.

6.01 Règlement sur le contact :
Toutes les pénalités et règles de renforcement en regard des collisions au marbre et des glissades sur les buts s'appliquent telles que précisées aux règles 6.01(i) et 6.01(j) des règles Officielles du Baseball. Au surplus, tout joueur offensif ou défensif qui, au jugement de l'arbitre, entre malicieusement en contact avec un autre joueur sera expulsé. Le contact est considéré malicieux si, au jugement de l'arbitre, en résulte d'une force excessive intentionnelle et/ou si le contact a été fait dans l'intention de blesser.

5.11 Le frappeur désigné peut être employé dans toute partie d'exhibition, partie de ligue, finale de tournoi, tournoi et championnat des divisions 18U, **22U**, Senior et Coupe Baseball Canada.

6.02(a)(2 à 6) Le lanceur doit être immédiatement expulsé de la partie et peut être sujet à plus de représailles selon l'investigation du représentant de Baseball Canada.

5.10(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. »
Un lanceur une fois retiré du monticule en raison de l'application du règlement 8.06 b) mentionné ci-dessus, bien qu'il reste dans la partie, ne sera pas autorisé à revenir comme lanceur dans la même partie.

9.17(b)(1) Le lanceur partant sera crédité de la victoire s'il complète quatre (4) manches complètes.

3. DIVISION DE JEU MINEURE

RÈGLES POUR LA DIVISION 11U (directives proposées)

2.01 Le terrain de jeu aura les dimensions suivantes :
- 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'instructeur aura 8 pieds sur 12 pieds et sera à une distance d'au moins 10 pieds des lignes de jeu;
- f) l'arrêt-balle (derrière le marbre) ne doit PAS être à moins de vingt -cinq (25) pieds ou PLUS de quarante (40) pieds du marbre;
- g) les distances recommandées pour la clôture du terrain sont : lignes de gauche et de droite (180 pieds minimum, et 200 pieds suggéré), Champ centre 200 pieds minimum, suggéré 225 pieds).

3.02 **LE BÂTON :** Veuillez contacter les bureaux provinciaux pour plus d'informations.

3.03 **CHAUSSURES :** Les chaussures à crampons métalliques sont interdites. On permet l'emploi de crampons en caoutchouc durci ou celui de chaussures de course.

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

5.10 Tous les joueurs sont inscrits sur le rôle des frappeurs et chacun de ceux-ci frappe à son tour au bâton.
- (a) 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;
- (b) 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;
- (c) Si un coureur ne peut compléter sa 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'extérieur 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).

7.01 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.

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

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

5.06 **Règlements spéciaux concernant l'écart sur les buts dans la division 11U**
Pour la division 11U, classe récréative seulement :

5.06
- a) 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 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. Pour la division 11U, classe récréative seulement, le vol de but n'est pas permis.
- b) Le coureur du 3e but peut atteindre le marbre seulement si la balle est frappée ou s'il est forcé d'avancer. S'il y a infraction, le coureur est retourné à son but.

c) Aucun coup retenu n'est permis. Sinon, la balle est morte et une prise sera appelée au frappeur. Lors d'une tentative de coup retenu sur une 3e prise, la balle est morte et le frappeur peut poursuivre sa présence au bâton.

d) Pour la division 11U, classe récréative seulement, aucun but sur balle n'est alloué. Lorsque l'arbitre appelle une 4e balle, un entraîneur de l'équipe offensive prend place au monticule, à la plaque 11U 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 3e prise. Le joueur ne peut être retiré sur une fausse 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.

5.06 a) Lorsqu'un lanceur est en contact avec la plaque du lanceur et qu'il est en possession de la balle, EN PRÉPARATION DE SON LANCER et le receveur est dans son rectangle prêt à recevoir la balle lancée, les coureurs NE PEUVENT PAS quitter leurs buts AVANT QUE LA BALLE LANCÉE N'AIT DÉPASSÉ LE FRAPPEUR.

b) lorsqu'un coureur QUITTE le but AVANT que la balle lancée ait dépassé le frappeur et que ce dernier ne frappe pas la balle, le coureur peut continuer sa course. Si un jeu est fait sur lui et il est déclaré retiré… le RETRAIT sera maintenu. Si, cependant il est sauf au but, un « TEMPS D'ARRÊT » est appelé et il doit revenir au but qu'il occupait avant le lancer au frappeur…et AUCUN RETRAIT ne sera enregistré.

c) quand un coureur quitte son but avant que la balle lancée ait dépassé le frappeur et que ce 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 dépassé 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 QUELCONQUE coureur enfreint le règlement concernant le départ des buts, CE COUREUR SERA DÉCLARÉ RETIRÉ DANS CETTE CIRCONSTANCE.

e) au cas où plus d'un coureur est jugé avoir enfreint le règlement concernant le départ des buts… Le coureur coupable LE PLUS PRÈS de marquer un point sera retiré; Exception : si à la fin du jeu 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 coup sûr… 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 remplis… le coureur au troisième but quitte trop tôt, le frappeur frappe un amorti ou frappe la balle tout simplement à un joueur du champ intérieur qui, au jugement de l'arbitre, aurait résulté en un retrait si l'infraction ne s'était pas produite…
Le coureur ayant fait l'infraction est déclaré RETIRÉ… les coureurs avancent… le frappeur-coureur au premier but. Dans l'éventualité qu'un retrait soit effectué soit au 1er, 2e ou 3e but dans cette situation… le coureur qui marque (non permis) reviendra au troisième… les autres coureurs retournent à leur but.
NOTE : Les arbitres doivent assumer la responsabilité d'indiquer une première infraction par l'équipe offensive en la signalant dès qu'elle est détectée.

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

RÈGLES DE JEU POUR LA DIVISION 13U

2.01 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 parties de ligues, mais obligatoire pour les championnats interprovinciaux;

d) le rectangle de l'instructeur aura 8 pieds sur 12 et PAS plus près que 10 pieds des lignes de jeu;

e) l'arrêt-balle (derrière le marbre) ne doit PAS être à moins de trente-cinq (35) pieds ou PLUS de quarante-cinq (45) pieds du marbre;

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).

3.02 **LE BÂTON :** Voir la règle 3.02 du Contenu Canadien.

3.03 **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.

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

5.10 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 au même rang dans l'ordre 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.

7.01 Le nombre de manches prescrites pour la division 13U est de sept (7) manches.

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

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

5.06 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 *(VOIR RÉFÉRENCE AU TABLEAU DES LANCEURS)*

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

2.01 Le terrain de jeu aura les dimensions suivantes :

a) La distance entre tous les buts sera quatre-vingts (80) pieds.

b) La distance entre le marbre et le bord avant de la plaque du lanceur sera de cinquante-quatre (54) pieds.

c) Le monticule du lanceur s'élèvera en pente douce jusqu'à une hauteur de huit (8) pouces au-dessus du niveau des sentiers des buts. Ceci est facultatif pour les parties de ligues, mais obligatoire pour les championnats interprovinciaux;

d) Le rectangle de l'instructeur aura 8 pieds sur 16 et PAS plus près que 10 pieds des lignes de jeu;

e) L'arrêt-balle (derrière le marbre) ne doit PAS ÊTRE À MOINS de quarante (40) pieds ou PLUS de cinquante (50) pieds du marbre;

f) Les distances recommandées pour la clôture du terrain sont : lignes de gauche et de droite (245 pieds min., 270 pieds suggéré). Champ Centre (280 pieds min., 300 pieds suggéré).

3.02 **LE BÂTON :** Voir la règle 3.02 du Contenu Canadien.

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

5.10 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 au même rang dans l'ordre 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.

7.01 Le nombre de manches prescrites pour la division 15U garçon / 16U fille est de sept (7) manches.

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

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

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

RÈGLES DE JEU POUR LA DIVISION 18U

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

4. RÈGLE RÉGISSANT LES LANCEURS AU 11U, 13U, 15U GARÇON & 16U FILLE, 18U, 22U ET COUPE BASEBALL CANADA

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

6.02

1) 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.

2) Un lanceur peut lancer à deux reprises au cours d'une même journée. Si un lanceur requiert un repos suite à sa 1ère présence, il ne peut pas revenir comme lanceur lors de cette même journée.

3) S'il est permis à un lanceur de lancer des journées consécutives, et que ce lanceur n'atteint pas la première étape à la partie 1, il lui sera permis de revenir à titre de lanceur une seconde fois au cours de la même journée. Il ne sera pas permis aux lanceurs de dépasser le nombre maximum de lancers permis pour une journée pour chacune des périodes de deux journées. Un lanceur ne peut lancer à 3 reprises au cours d'une journée.
Exemple; Un lanceur 11U effectue 20 lancers à la journée 1. À la journée 2, ce lanceur est limité à 55 lancers. Un lanceur 15U effectue 25 lancers à la journée 1. À la journée 2, ce lanceur est limité à 70 lancers. Un lanceur **22U ou** 21U effectue 45 lancers à la journée 1. À la journée 2, ce lanceur est limité à 70 lancers.

4) Un lanceur ne peut lancer 3 journées consécutives à moins que le total de ses lancers au cours de ses deux premières journées n'excède pas : 11U garçon/fille = 25, 13U garçon/fille = 30, 15U garçon/16U fille = 35 et 18U/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.
Le nombre maximum de lancers pouvant être effectué sur une période de 4 jours ne peut excéder :
11U garçon/fille = 105, 13U garçon/fille = 120 15U garçon/16U fille = 135, 18U/Coupe Baseball Canada/Jeux du Canada = 150 et **22U/21U** = 165

5) Les lanceurs et entraîneurs devraient suivre les lignes directrices suivantes :

11U garçon/fille	13U garçon/fille	15U garçon 16U fille	18U homme/femme Coupe / Jeux du Canada	**22U/21U** homme/femme	Repos requis
1 – 25	1 – 30	1 – 35	1 – 40	1 – 45	Aucun
26 – 40	31 – 45	36 – 50	41 – 55	46 – 60	1 jour
41 – 55	46 – 60	51 – 65	56 – 70	61 – 75	2 jours
56 – 65	61 – 75	66 – 80	71 – 85	76 – 90	3 jours
66 – 75	76 – 85	81 – 95	86 – 105	91 – 115	4 jours
75	85	95	105	115	Maximum

6) 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.

7) Une fois qu'un joueur agit comme lanceur, il ne pourra agir comme receveur pour le restant de la journée.

8) Un lanceur pourra terminer son frappeur s'il atteint le nombre maximum de lancers pour la journée pendant qu'il l'affronte.
A) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une étape (voir le tableau), il peut terminer sa présence face à ce frappeur sans la pénalité relative aux journées de congé, dans la mesure où il n'affrontera pas d'autres frappeurs. Dans cette situation, on indiquera au registre le nombre de lancers correspondant à l'étape franchie par le lanceur.
L'instructeur ou le gérant doit avertir l'arbitre à ce moment, avant le prochain lancer. L'arbitre avertira ensuite le marqueur.
B) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis (75, 85, 95, 105 et 115 lancers) pour une journée face à un frappeur, il peut terminer sa présence et doit être remplacé suite à ce frappeur.

9) Seuls les lancers effectués sont comptabilisés dans le calcul des lancers. Les balles automatiques d'un but sur balle intentionnel ne comptent pas dans le calcul des lancers.
Exemple; si après un compte de 2 balles et 0 prise, une équipe signale à l'arbitre que le frappeur recevra un but sur balle intentionnel, seulement 2 lancers seront comptabilisés dans le calcul des lancers.

10) Le repos nécessaire doit être défini en « jours » débutant à 12h 01 am et se terminant à 11h 59pm le jour de calendrier suivant.

11) 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.

12) 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.

13) Pour toute violation en regard de la règle du contrôle des lancers fera en sorte que l'entraîneur-chef de l'équipe fautive sera expulsé de la partie en cours et recevra une partie additionnelle de suspension.

14) Le total de lancer effectué par un lanceur ambidextre est comptabilisé sans égard au bras qu'il utilise afin d'affronter un frappeur.

15) 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 lancers est inférieur à la première étape, le lanceur « A » peut alors être utilisé à nouveau à titre de lanceur pour cette partie, tout en poursuivant le compte du nombre de lancers effectué 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 15U, 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 serait 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 poursuivant le compte du nombre de lancers.

16) Un joueur évoluant dans une division autre que la sienne sera exposé au nombre de lancers correspondant à la division d'âge la moins élevée. Par exemple, un joueur de la division 13U jouant dans la division 15U devra utiliser les règles de la division 13U. Un joueur de la division 18U évoluant dans la division 15U devra utiliser les règles de la division 15U.

5.10(c) Le gérant ou entraîneur peut effectuer une 2e visite au monticule lors d'une même présence au bâton dans le but de retirer son lanceur.

RENSEIGNEMENT IMPORTANT AU SUJET DU LANCEUR
(TOUTES DIVISIONS MINEURES)

Lorsqu'il est évident que le lanceur n'est plus éligible, 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. Lorsqu'un ent raîneur 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 au cours de SA PRÉSENCE SEULEMENT. 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 : a) dû à l'erreur d'un marqueur officiel : ou b) si la limite était dépassée sur un DOUBLE ou 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 que tous les retraits supplémentaires aient été effectués dans le cours d'un double ou triple jeu.

7.04 Parties sous protêts

Chaque ligue doit adopter des règles régissant la procédure de protêt dans un match, lorsqu'un gérant prétend que la décision d'un arbitre enfreint une de ces règles. Aucun protêt ne sera jamais autorisé sur les décisions de jugement de l'arbitre. Dans tous les matchs contestés, la décision du président de la Ligue est définitive.

Même s'il est jugé que la décision contestée a enfreint les règles, aucune reprise du jeu ne sera ordonnée à moins que, de l'avis du président de la Ligue, la violation n'affecte les chances de l'équipe protestataire de gagner le match.

Commentaire de la règle 7.04:

Chaque fois qu'un gérant conteste un match en raison d'une prétendue mauvaise application des règles, le protêt ne sera pas reconnu à moins que les arbitres ne soient avisés au moment où le jeu faisait l'objet du protêt a lieu et avant le prochain lancer, jeu ou tentative de jeu. Une réclamation découlant d'un jeu à la fin de partie doit être déposée avant que l'arbitre du marbre ne quitte le terrain.

En ce qui concerne 3.02 (c), un protêt ne sera pas autorisé sur un jeu où la règle du goudron de 18 pouces sur le bâton est violée.

En ce qui concerne 9.01 (b) (3), le marqueur officiel prendra note de la situation exacte au moment du protêt et si un jeu doit être repris à partir de ce point, le jeu reprendra avec exactement la même situation que juste avant le moment du protêt.

En ce qui concerne les instructions générales aux arbitres, ne laissez pas la critique vous empêcher d'éliminer les mauvaises situations qui peuvent conduire à des jeux contestés. Emportez votre livre de règles. Il vaut mieux consulter les règles et retarder le jeu de dix minutes pour décider d'un problème épineux que d'avoir un jeu protesté et rejoué.

INTERPRÉTATIONS DE RÈGLEMENTS

Comité de développement des officiels de Baseball Canada

Ce document s'appuie sur les Règlements Officiels du Baseball.
En fournissant des explications supplémentaires aux règles officielles, et une quantité d'études de cas, ce document offre une plus grande clarté et consistance pour tous les officiels au Canada.

Ce document fut adapté du manuel d'arbitrage de la MLB, avec la permission du bureau du Commisaire du baseball.
Baseball Canada désire offrir ses sincères remerciements au Baseball Majeur qui leur permet d'utiliser ce contenu.

Aucune partie des Règles Officielles du Baseball ne peut être reproduite ou transmise de quelque façon, ou pour quelques raisons, électroniquement ou mécaniquement, incluant les photocopies, les enregistrements, ou toute forme de stockage d'information maintenant connue ou à être inventée, sans la permission écrite du bureau du Commissaire du Baseball.

1. MANTEAU
Règle 3.03:
Un lanceur peut porter un manteau lorsqu'il est coureur. Un lanceur ne peut porter un manteau lorsqu'il est frappeur. Aucun autre joueur ne peut porter un manteau lorsqu'il est coureur, frappeur, évolue en défensive ou agit comme instructeur sur les buts. Si le manteau est porté, il doit être boutonné et ne peut avoir de capuchon.

2. MITAINE DE RECEVEUR
Règle 3.04 :
Un receveur ne peut remplacer sa mitaine pour un gant de joueur ou une mitaine de premier but dans le cours d'une partie ou quelconque jeu individuel. La mitaine du receveur peut comporter une pièce de vinyle fluorescente cousue.

3. PROCÉDURE AFIN DE MESURER UN GANT DE JOUEUR
Règles 3.04, 3.05, 3.06 :
Les Règles Officielles du Baseball 3.04, 3.05, et 3.06 décrivent la bonne manière de mesurer un gant et doivent être appliqué es pour tous les gants utilisés dans les parties du Baseball Majeur. Les points clés sont les mesures « J » et « A » (voir le diagramme 4 des Règles Officielles du Baseball. La mesure « J » du haut de l'index (premier doigt) jusqu'à la base du gant ne peut dépasser 13 pouces.
La mesure « A » largeur de la paume, mesurée depuis la couture intérieure à la base de l'index ou premier doigt jusqu'à la limite du petit doigt ne peut dépasser 7 pouces ¾. Le gant ou la mitaine de premier but ne peut dépasser 13 pouces du sommet à la base, et la mitaine du receveur ne peut dépasser 15 pouces ½ du sommet à la base ou plus de 38 pouces de circonférence.
Les mesures doivent être prises du devant ou du côté où le gant capte la balle, et le ruban à mesurer doit être en contact av ec le gant et suivre tous les contours. À sa discrétion, l'arbitre peut mesurer tout gant suspect, ou un gérant adverse peut demander qu'un gant soit mesuré. Chaque gérant est limité à **deux** demandes de mesurage par partie. Toute prise de mesures sera effectuée par les arbitres uniquement entre les manches. Si un gant est jugé illégal, il sera temporairement confisqué. Un joueur qui refuse d'obtempérer à la demande de l'arbitre pourra être expulsé de la partie. Les jeux qui auront été effectués avant le mesurage demeurent.

4. MITAINE DE PREMIER BUT
Règle 3.05
Le joueur de premier but ne peut porter de mitaine de premier but si, au jugement de l'arbitre, un autre joueur défensif est positionné au premier but. Si l'arbitre s'en aperçoit ou s'il est averti par l'instructeur de l'équipe adverse que le joueur de premier but n'est pas positionné au premier but, l'arbitre devrait lui ordonner de remplacer sa mitaine de premier but par un gant de joueur défensif.

5. FEUILLE D'ALIGNEMENT
Règle 4.03 :
Chaque gérant doit inscrire le nom de chaque joueur éligible sur la face de son ordre des frappeurs en plus de fournir l'alignement partant. Toutefois, l'omission du gérant d'inscrire un joueur éligible n'empêche pas ce joueur de prendre part à la partie, pas plus que ce soit un motif pour déposer un protêt, puisque c'est par courtoisie qu'on fournit cette liste des joueurs éligibles.

6. BALLE SE LOGEANT DANS L'UNIFORME
Règle 5.01(b) :
Si une balle frappée ou relayée se loge par inadvertance dans l'uniforme d'un joueur ou entraîneur ou se loge dans le masque du receveur ou son équipement, ou est placée intentionnellement à l'intérieur de l'uniforme d'un joueur (par exemple, dans une poche de pantalon), l'arbitre doit appeler un "Temps d'arrêt." Il devra, utilisant le bon sens et le franc jeu, placer tous les coureurs de telle façon que, au jugement de l'arbitre, cela annulera l'effet de la balle hors-limite. En aucun cas, un retrait ne peut être effectué sur le jeu.
Notez que cette interprétation ne s'applique pas aux situations où une balle frappée ou relayée est coincée dans un gant de joueur défensif. Dans ces cas, la balle demeure en jeu. Un joueur défensif peut lancer son gant avec la balle en jeu coincé dans son gant. Tout joueur défensif en possession du gant contenant la balle coincée sera considéré en possession de la balle aux fins des règles. Par exemple, un joueur défensif peut toucher un coureur ou un but alors qu'il est en possession du gant contenant la balle coincée.
Voir aussi les Règles Officielles du Baseball 5.06(c)(7) Commentaire (dernier paragraphe).

7. PREMIER BUT JOUANT DANS LE TERRITOIRE DES FAUSSES-BALLES
Règle 5.02 :
Les Règles Officielles du Baseball 5.02 stipulent que lorsque la balle est mise au jeu au début ou dans le cours de la partie, tous les joueurs défensifs à l'exception du receveur doivent être en territoire des bonnes balles. Particulièrement lorsqu'on retient un coureur au premier but, le joueur de premier but doit être positionné avec les deux pieds dans le territoire des bonnes balles. Il n'y a aucune pénalité relative à la violation de cette règle, autre que d'aviser le premier but de garder les deux pieds dans le territoire des bonnes balles, si on porte le tout à l'attention de l'arbitre ou—si on viole de façon flagrante ou à répétition—sur la directive de l'arbitre. Si un joueur refuse d'obtempérer après avoir été avisé par l'arbitre, le joueur pourra être l'objet d'une expulsion.

8. POSITION DU FRAPPEUR DANS LA BOITE DU FRAPPEUR
Règles 5.04(b)(5), 6.03(a)(1) :
Lorsque le frappeur **prend position** dans la boite du frappeur, il doit avoir les deux pieds entièrement à l'intérieur de la boite; c. -à-d., aucune partie de chacun des pieds ne peut s'extentionner au-delà de la limite extérieure de la ligne définissant la boite lorsque le frappeur prend sa position dans la boite. Il n'y a pas de pénalité spécifique à enfreindre cette règle autre que le frappeur doit se faire signaler de demeurer à l'intérieur de la boite si on porte le tout à l'attention de l'arbitre ou— si on viole de façon flagrante ou à répétition—sur la directive de l'arbitre. Si un joueur refuse d'obtempérer après avoir été avisé par l'arbitre, le joueur pourra être l'objet d'une expul sion . Voir les Règles Officielles du Baseball 5.04(b)(5).
Selon les Régles Officielles du Baseball 6.03(a)(1), si un frappeur **cogne** une balle (bonne, fausse, ricochet) avec un ou les deux pieds au sol **entièrement** à l'extérieur de la boite du frappeur, le frappeur sera déclaré retiré. (Voir les Règles Officielles du Baseball 6.03(a)(1))
AFIN DE CLARIFIER: Il y a deux différentes règles en lien avec la position du frappeur dans la boite. La règle 5.04(b)(5) requiert que le frappeur ait les deux pieds à l'intérieur de la boite lorsqu'il prend initialement place dans la boite avant de frapper (aucune portion du pied ne peut être à l'extérieur de la limite conformément à cette disposition, bien qu'aucune pénalité ne soit prescrite autre que celle indiquée plus haut). La règle 6.03(a)(1) stipule que le frappeur doit être déclaré **retiré** s'il **fait contact** avec la balle avec un ou les deux pieds au sol **entièrement** à l'extérieur de la boite. (Donc, tant que quelconque partie du pied touche quelque partie de la ligne lorsque le frappeur **fait contact** avec la balle, il demeure à l'intérieur des règles.)

9. BALLON ATTEIGNANT LE DESSUS DE LA CLÔTURE DU CHAMP EXTÉRIEUR
Règle 5.05(a) :
À moins que ce ne soit spécifié autrement par les règlements locaux de terrains, un ballon dans le territoire des bonnes balles qui frappe le dessus de la clôture et bondit à l'intérieure de la surface de jeu sera considéré au même titre qu'un ballon dans le territoi re des bonnes balles qui frappe la clôture et bondit à l'intérieure de la surface de jeu (en jeu, mais qui ne peut être capté pour les besoins d'un retrait).

À moins que ce ne soit spécifié autrement par les règlements locaux de terrains, un ballon dans le territoire des bonnes balles qui frappe le dessus de la clôture et bondit à l'extérieur de la surface de jeu sera considéré comme un circuit.
À moins que ce ne soit spécifié autrement par les règlements locaux de terrains, un ballon dans le territoire des bonnes balles qui frappe le dessus de la clôture et demeure sur le dessus sera considéré un double automatique.

10. ABANDONNER LA COURSE DES BUTS (INCLUANT APRÈS UNE TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE)
Règles 5.05(a)(2) Commentaire, 5.09(b)(2) Commentaire :
Selon le commentaire des Règles Officielles du Baseball 5.05(a)(2), un frappeur **qui s'élance sur une troisième prise échappée est traité différemment** que les jeux relatifs à abandonner la course sur les buts spécifiés aux commentaires des Règles Officielles du Baseball 5.09(b).
Spécifiquement, les interprétations suivantes couvrent le frappeur qui s'est élancé sur une troisième prise échappée:
Un frappeur qui ne tient pas compte de la situation sur une troisième prise échappée et qui ne démontre pas d'intention de co urir vers le premier but **sera déclaré retiré une fois que le frappeur aura quitté la surface de terre autour du marbre**.
La règle ci-dessus s'applique également à un frappeur qui s'élance sur une troisième prise échappée et qui ne fait aucun effort pour avancer au premier but à l'intérieur d'un temps raisonnable, au jugement de l'arbitre. Par exemple, un frappeur qui "s'attard e" au marbre, enlevant son protecteur de cheville, et ensuite se met en direction du premier but sera aussi déclaré retiré.
Dû aux variations de grandeur et forme du cercle autour du marbre dans les différents parcs, lorsque le frappeur ne démontre pas d'effort pour avancer au premier but sur une troisième prise échappée, un tel frappeur pourra être déclaré retiré au jugement de l'arbitre. Dans tous les cas où le frappeur quitte le cercle de terre entourant le marbre avant de se diriger vers le premier but, le frappeu r sera déclaré retiré.
Les arbitres doivent demeurer alertes dans les situations de jeux de temps lorsqu'un coureur abandonne sa course vers le prochain but, comme démontré dans le jeu suivant:
Jeu: Buts remplis, deux retraits, pointage égal en fin de neuvième manche. Le frappeur cogne un circuit à l'extérieur du terrain. Le coureur au premier but, croyant que le circuit met fin automatiquement à la partie, quitte sa ligne de course et se dirige vers l'abri. Le coureur du premier but est déclaré retiré avant que le coureur du troisième touche le marbre. Les autres coureurs continuent leurs courses et atteignent le marbre.
Règlementation: Aucun point ne marque; le troisième retrait fut effectué avant que le coureur du troisième atteigne le marbre. La partie se poursuit au début de la dixième manche avec le pointage égal. NOTE: S'il y avait moins de deux retraits, la partie se terminerait au moment ou le point gagnant toucherait le marbre. Voir aussi les Règles Officielles du Baseball 5.08(b) et 7.01(g)(3).

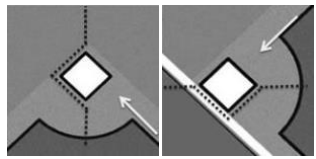
11. INTERFÉRENCE DU RECEVEUR
Règles 5.05(b)(3), 5.06(b)(3)(D), 6.01(g) :
Selon les Règles Officielles du Baseball 5.05(b)(3), si une interférence du receveur est appelée lors d'un jeu en cours, l'arbitre doit laisse r le jeu se poursuivre puisque le gérant peut décider de prendre le jeu—à moins que le frappeur atteigne le premier but et tous les autres coureurs avancent d'un but, ce qui fait que le jeu demeure et le gérant n'aura pas d'option pour prendre la pénalité relative à l'interférence. L'arbitre doit indiquer l'interférence en la signalant et appelant l'infraction.
Le gérant doit faire le choix de prendre le jeu ou prendre la pénalité relative à l'interférence en avisant immédiatement l'arbitre du marbre suivant le jeu, ce choix ne peut ensuite être changé.
Si le frappeur-coureur manque le premier but, ou un coureur manque son prochain but, on les considèrera avoir atteint le prochain but en référence à la note des Règles Officielles du Baseball 5.06(b)(3)(D) et tel que stipulé dans les Interprétations Approuvées des Règles Officielles du Baseball 6.02(a):
Un coureur qui manque le prochain but où il doit avancer et qui est retiré sur appel sera considéré avoir avancé d'un but pou r les besoins de la règle.
Si un coureur tente de voler un but lorsqu'un receveur cause une interférence au frappeur, le coureur se voit accorder le but sur l'interférence. Les coureurs qui ne sont pas en tentative de vol ou forcés d'avancer demeurent au dernier but occupé au moment de l'interférence à moins que les Règles Officielles du Baseball 6.01(g) s'appliquent. Selon les Règles Officielles du Baseball 6.01(g), si un coureur **vole le marbre** lorsque le receveur cause de l'interférence au frappeur, la pénalité additionnelle de la **feinte irrégulière** est invoquée, ce qui empêche **tous** coureurs d'avancer (qu'ils étaient en course ou non).
Voir aussi les Règles Officielles du Baseball 5.05(b)(3), 5.06(b)(3), et 6.01(g).

12. COUREUR POUSSÉ HORS DU BUT
Règle 5.06(a)(1) :
Au jugement de l'arbitre, si un coureur est poussé ou forcé de quitter un but par un joueur défensif de façon intentionnelle ou non, auquel le coureur aurait plutôt été déclaré sauf, l'arbitre a l'autorité et la discrétion, dans les circonstances, de retourner le coureur au but qu'il a été forcé de quitter suivant la fin du jeu.

13. DÉPASSER UN BUT SANS Y TOUCHER
Règle 5.06(a)(1) :
Sur une tentative de retirer un coureur, ce coureur n'obtient pas le droit à un but inoccupé jusqu'à ce qu'il touche le but avant d'ê tre retiré. Ceci est vrai sans égard au fait que malgré la gestuelle de l'arbitre de ne pas rendre de décision signifie à l'équipe en déf ensive que le coureur a manqué le but aux fins d'un jeu d'appel. Voir la règle 5.09(c)(3).

14. DEUX COUREURS EN CONTACT SUR LE BUT
Règle 5.06(a)(2) :
Selon les Règles Officielles du Baseball 5.02(a)(2), si deux coureurs touchent le but au même moment, le coureur suivant est retiré lorsque touché (à moins bien sûr que le coureur précédant est forcé). On suggère que l'arbitre indique clairement quel coureu r est retiré dans cette situation en le pointant. Voir les Règles Officielles du Baseball 5.06(a)(2) et 5.06(b)(2).

15. COUREUR DÉPASSANT UN BUT
Règle 5.06(b)(1) :
Un coureur est considéré avoir dépassé un but lorsqu'il a les deux pieds au sol au-delà du rebord arrière du but ou au-delà du rebord du but dans la direction où il avance. La direction où il avance détermine le rebord du but lorsqu'on définit si un coureur a dépassé un but.



16. ÉQUIPEMENT DÉTACHÉ TOUCHÉ PAR UNE BALLE LANCÉE OU FRAPPÉE
Règle 5.06(b)(4)(C) :

Tout joueur défensif qui touche volontairement une balle frappée dans le territoire des fausses balles avec une pièce d'équipement détachée, et qu'au jugement de l'arbitre cette balle aurait eu l'opportunité de devenir une bonne balle permettra à tous les coureurs—incluant le frappeur-coureur—d'avancer de trois buts à partir du moment où la balle a été touchée sans pouvoir être retiré. La balle est en jeu et les coureurs peuvent avancer au-delà du but octroyé, à leurs risques.

Si un joueur défensif touche volontairement une balle frappée dans le territoire des fausses balles, et qu'au jugement de l'arbitre cette balle n'a aucune opportunité de devenir une bonne balle, l'arbitre doit déclarer une fausse balle.

Voir aussi les Règles Officielles du Baseball 5.06(b)(4)(C).

17. BALLE COINCÉE
Règle 5.06(b)(4)(F) :

Une balle est considérée coincée si, au jugement de l'arbitre, la trajectoire normale de la balle en vol est interrompue asse z longtemps pour affecter tout jeu subséquent. Une balle frappée qui reste coincée dans une clôture, un tableau de pointage, des arbustes ou des vignes situés dans l'aire de jeu doit être considérée comme une balle coincée. De même, une balle qui se rend derrière une toile protectrice ou un coussin mural sans quitter l'aire de jeu doit aussi être considérée comme coincée et l'octroi de deux buts s'applique.

18. JEU OU TENTATIVE DE JEU
Règles 5.06(b)(4)(G), 5.09(c) :

Cette interprétation d'un "**jeu ou tentative de jeu**" s'applique autant pour les **octrois de buts** (Règles Officielles du Baseball 5.06(b)(4)(G) que les **jeux d'appels** (Règles Officielles du Baseball 5.09(c) :

Un **jeu ou une tentative de jeu** est interprété comme un effort légitime par un joueur défensif en possession de la balle de retirer un coureur. Ceci peut inclure une tentative de toucher un coureur, un joueur défensif qui court vers un but avec la balle afin d'effectuer un jeu forcé ou toucher un coureur, ou effectuer un relais à un autre joueur défensif dans la tentative de retirer un coureur. (Le fait que le coureur n'est pas retiré n'a pas d'importance.) Une feinte ou une feinte d'effectuer un relais ne doit pas être considérée comme un jeu ou une tentative de jeu.

EXEMPLES:

Jeu ou tentative de jeu:

(1) Coureurs au premier et deuxième but, roulant à l'arrêt-court qui tente de toucher le coureur du deuxième but et le rate, et ensuite effectue un relais erratique dans les estrades au premier but.

Règlementation: La tentative de toucher le coureur de la part de l'arrêt-court est une tentative de jeu; ainsi le relais vers le premier but n'est pas le premier jeu d'un joueur d'avant-champ (même si c'est le premier relais), et l'octroi de but sera fait à partir du moment du relais.

(2) Coureur au premier but et roulant au deuxième but qui donne la balle à l'arrêt-court pour le retrait du coureur, mais ce dernier est **sauf**. L'arrêt-court effectue un relais erratique dans les estrades au premier but.

Règlementation: Le relais du deuxième but vers l'arrêt-court est une tentative de jeu, même s'il n'a pas réussi. Le relais vers le premier but n'est pas le premier jeu d'un joueur d'avant-champ et ainsi l'octroi de buts doit être fait à partir du moment du relais. Le coureur qui était au premier but va marquer et le frappeur-coureur ira au deuxième but.

Pas un jeu ou une tentative de jeu:

(1) Une feinte ou une tentative vers un but sans toutefois faire un relais, même si le joueur défensif arme son bras pour feindre un lancer.

(2) Un lanceur feintant un relais à un but pour retenir ou jeter un coup d'œil à la progression d'un coureur dans le but de compléter un jeu d'appel à un autre but.

(3) Coureur au premier but, roulant à l'arrêt-court qui se prépare à relayer au deuxième but, mais garde la balle et effectue un relais erratique dans les estrades au premier but.

Règlementation: La feinte au joueur de deuxième but n'est pas considérée comme un jeu ou une tentative de jeu, et l'octroi de but sera fait à partir du moment du lancer.

(4) Coureurs au premier et troisième but, le coureur du premier but est en course lorsque la balle est frappée à l'arrêt-court. L'arrêt-court effectue une feinte de relayer au marbre, mais garde la balle—à la place, effectue un relais erratique dans les estrades au premier but; pendant ce temps, le coureur qui partait du premier but a contourné le deuxième but.

Règlementation: La feinte de l'arrêt-court vers le marbre n'est pas considérée comme un jeu ou une tentative de jeu; ainsi le relais dans les estrades est le premier jeu d'un joueur d'avant-champ et l'octroi de but sera fait à partir du moment du lancer.

19. OCTROI DE BUTS SUR UN RELAIS ERRATIQUE
Règles 5.06(b)(4)(G) :

Voir les Règles Officielles du Baseball 5.06(b)(4)(G) concernant l'octroi de but sur les balles relayées hors-limites. En faisant l'octroi, garder en tête les points suivants:

(1) Si le relais est un premier jeu d'un joueur d'avant-champ et que le frappeur-coureur n'a pas atteint le premier but lorsque le relais a été effectué, faites l'octroi de but à tous les coureurs de leur position **au moment du lancer**.

(2) Si le relais est un premier jeu d'un joueur d'avant-champ et que tous les coureurs incluant le frappeur-coureur avaient avancé d'un but lorsque le relais a été effectué, faites l'octroi de but à tous les coureurs de **leur position au moment du relais**.

(3) Si le relais n'est pas un premier jeu d'un joueur d'avant-champ ou si le relais est effectué par un voltigeur, faites l'octroi de but à tous les coureurs de **leur position au moment du relais**.

L'interprétation approuvée des Règles Officielles du Baseball 5.06(b)(4)(G) stipule que lorsque le premier relais est fait par un joueur d'avant-champ **après** que les coureurs et le frappeur ont avancé d'un but, alors les coureurs se voient octroyer deux buts à partir de leur position au moment du relais. (Voir le point (2) ci-dessus.) Cela peut survenir sur un haut ballon qu'un joueur d'avant-champ tente de capter en reculant, mais échappe, alors que durant ce temps, le frappeur et les coureurs ont clairement avancé d'un but; puis, dans la tentative de retirer le frappeur-coureur qui a déjà dépassé le premier but, le joueur défensif relaie la balle dans les estrades. Bien que ce soit le premier relais d'un joueur d'avant-champ, les coureurs incluant le frappeur-coureur ont avancé d'un but avant le relais et en conséquence, ils se voient octroyer deux buts à partir du dernier but touché lorsque le relais fut effectué. Avant d'octroyer deux buts à partir du dernier but touché par les coureurs, l'arbitre doit déterminer si tous les coureurs—incluant le frappeur-coureur—ont définitivement atteint le prochain but avant que le relais ait été effectué.

La terminologie "**lorsque le relais erratique a été effectué**" signifie lorsque le relais quitte la main du joueur, et non pas lorsque le relais atteint le sol, est capté par un joueur défensif ou se rend hors-limites dans les estrades.

Lorsqu'un coureur se voit accorder des buts sans risque d'être retiré parce que la balle est hors -limites, le coureur a toujours la responsabilité de toucher les buts octroyés et tous ceux qui précèdent.

En faisant l'octroi de but, les arbitres peuvent bénéficier de l'avis de leurs confrères. S'il y a quelque questionnement sur l'octroi de buts, on suggère aux arbitres de se consulter.

20. BALLES DÉVIÉES HORS-LIMITES
Règle 5.06(b)(4)(H) :

L'interprétation approuvée des Règles Officielles du Baseball 5.06(b)(4)(H) stipule que lorsqu'un **lancer** dévie sur le receveur et se rend **directement** hors-limites, l'octroi est d'**un but** à partie du moment du lancer. De même, lorsqu'un relais du lanceur en contact avec la plaque est dévié **directement** hors-limites par un joueur défensif, l'octroi est aussi d'un but.

Cependant, l'interprétation officielle stipule également que si la **balle lancée** (ou balle relayée par le lanceur en contact avec la plaque) passe entre les jambes ou dépasse le receveur (ou un joueur défensif), demeure sur la surface de jeu et est **ensuite poussée ou déviée hors-limites**, l'octroi est de **deux buts** à partir du **moment du lancer**.

Les règles ci-haut s'appliquent si la déflexion est involontaire de la part du joueur défensif. Si, au jugement de l'arbitre, un joueur déf ensif pousse ou dévie **intentionnellement** hors-limites une balle frappée ou relayée, l'octroi est de **deux buts** au moment où **la balle est poussée ou déviée**.

La liste suivante aide à faire le sommaire des octrois de but lorsque la balle est hors-limites:

- Si une balle lancée dévie sur le receveur et se rend **directement** hors-limites, l'octroi est d'**un but à partir du moment du lancer**.
- Si une balle relayée par le lanceur alors en contact avec la plaque est déviée par un joueur défensif et se rend **directement** hors-limites, l'octroi est d'**un but à partir du moment du relais**.
- Si une balle lancée (ou relayée par le lanceur en contact avec sa plaque) passe entre les jambes ou dépasse le receveur (ou un joueur défensif), demeure sur la surface de jeu et est **ensuite poussée ou déviée** hors-limites (dans les deux cas de façon involontaire), l'octroi est de **deux buts** à partir du moment du **lancer**.
  Cette règle s'applique sans égard au fait que la balle aurait été hors-limites si elle n'avait pas été poussée ou déviée. (Voir l'interprétation approuvée des Règles Officielles du baseball 5.06(b)(4)(H).)
- Si une balle relayée dévie sur un joueur défensif et se rend **directement** hors-limites, l'octroi est de deux buts à partir du moment du lancer si c'est le premier jeu d'un joueur d'avant-champ; autrement, l'octroi est de deux buts à partir du moment du relais.
- Si une balle relayée passe entre les jambes ou dépasse un joueur défensif, demeure sur la surface de jeu et est **ensuite poussée ou déviée** hors-limites (dans les deux cas de façon involontaire), l'octroi est de deux buts à partir du moment du relais.
- Si un ballon dans le territoire des bonnes balles est dévié en vol par un joueur défensif et se rend ensuite hors-limites dans le territoire des bonnes balles, c'est un circuit.
- Si un ballon dans le territoire des bonnes balles est dévié en vol par un joueur défensif et se rend ensuite hors -limites dans le territoire des fausses-balles, l'octroi est de deux buts à partir du moment du lancer.
- Si une bonne balle qui n'est pas en vol est déviée par un joueur défensif et se rend hors -limites, l'octroi est de deux buts à partir du moment du lancer.
- Si un joueur défensif a **complété l'attrapé** d'une balle frappée ou relayée et ensuite pousse ou dévie cette balle hors-limites, l'octroi est de deux buts à partir de la position des coureurs au moment où la balle est poussée ou déviée.
- Si un joueur défensif a **complété l'attrapé** d'une balle frappée ou relayée et ensuite échappe la balle alors qu'il est hors-limites, ou si le joueur défensif échappe la balle et qu'elle se rend hors-limites, l'octroi est de deux buts à partir de la position des coureurs au moment où la balle est échappée.
- Si, au jugement de l'arbitre, un joueur défensif **pousse ou dévie volontairement** hors-limites une balle frappée ou relayée, l'octroi est de **deux buts** à partir **du moment où la balle a été poussée ou déviée**.

21. BALLE FRAPPÉE ATTEIGNANT UN COUREUR
Règles 5.06(c)(6) et 6.01(a)(11) :

Le concept du coureur étant en danger après que la balle dépasse un joueur d'avant -champ et atteigne le coureur dans la situation où un autre joueur d'avant-champ a toujours une chance de capter la balle s'applique **SEULEMENT** lorsque la balle **DÉPASSE** le premier joueur d'avant-champ sans être touchée ou déviée par ce joueur. Ce concept **NE S'APPLIQUE PAS** si la balle est **touchée** ou **déviée** par le premier joueur d'avant-champ, **même si un autre joueur d'avant-champ a une chance de capter la balle et effectuer un jeu**.

En d'autres mots, après qu'une balle ait été touchée (déviée) par un joueur d'avant-champ (incluant le lanceur), si la balle atteint ensuite un coureur (non-intentionnellement de la part du coureur), la balle demeure en jeu même si un autre joueur d'avant-champ peut être en position de capter la balle. (Voir les Règles Officielles du Baseball 5.06(c)(6) et 6.01(a)(11).)

L'idée derrière le concept plus haut est qu'on ne peut s'attendre à ce que le coureur en course puisse éviter une balle dévié e et ne doit pas, à ce moment, être en danger d'être retiré puisqu'atteint par une balle déviée. Bien sûr, un coureur peut toujours être coupable d'interférence intentionnelle, même après qu'un joueur d'avant-champ ait fait dévier la balle si le coureur fait délibérément dévier la balle ou laisse la balle l'atteindre alors qu'il aurait pu raisonnablement l'éviter. Le fait que la balle est déviée par un joueur d'avant-champ ne devrait pas être interprété comme une permission pour le coureur de faire intentionnellement une interférence . (Voir les Règles Officielles du Baseball 6.01(a)(6) et 6.01(a)(7).)

Après qu'une balle frappée ait été touchée (déviée) par un joueur d'avant-champ, si la balle atteint ensuite un coureur (non-intentionnellement de la part du coureur), elle est en jeu malgré le fait qu'un autre joueur d'avant-champ ne soit en position de capter la balle. Ce n'est **pas** le cas si un joueur d'avant-champ **fait un jeu avec la balle**. Spécifiquement, si une balle frappée est déviée par un joueur d'avant-champ et qu'un autre joueur est en position de capter la balle, le coureur doit éviter le joueur d'avant -champ. Si le coureur cause de l'interférence avec le joueur d'avant-champ lorsque ce dernier effectue un jeu—même si la balle a été touchée par un autre joueur d'avant-champ—le coureur est déclaré retiré. Selon les règles, un joueur d'avant-champ qui effectue un jeu sur une balle frappée a priorité.

D'un autre côté, si une balle frappée passe derrière ou à côté d'un joueur d'avant -champ (autre que le lanceur) sans toucher le joueur d'avant-champ et ensuite atteint le coureur immédiatement derrière le joueur d'avant-champ, l'arbitre doit déterminer si un autre joueur d'avant-champ pouvait atteindre la balle et faire un jeu. Si l'arbitre détermine qu'un autre joueur d'avant-champ **pouvait** effectuer un jeu, le coureur est **retiré**. Si l'arbitre détermine qu'un autre joueur d'avant-champ **ne pouvait** effectuer de jeu, la balle demeure **en jeu**.

L'interprétation qu'on doit faire de la phrase « une bonne balle passe à proximité d'un joueur d'avant-champ et touche un coureur immédiatement derrière lui" (Règles Officielles du Baseball 6.01(a)(11) et 5.06(c)(6)) est que cela réfère à une balle qui pa sse entre les jambes du joueur d'avant-champ ou à proximité et atteint un coureur directement derrière le joueur d'avant-champ.

EXEMPLES:

(1) Coureur au deuxième but, un retrait. Le frappeur cogne une balle au sol entre le troisième but et l'arrêt-court. Le troisième but charge la balle sur le gazon afin de la capter alors que l'arrêt-court se dirige vers le troisième but pendant que le coureur est en course. La balle passe à proximité du joueur de troisième but sans le toucher et atteint le coureur dans sa ligne de course. L'arrêt-court pouvait atteindre la balle.

Règlementation: Le coureur du deuxième but est retiré et le frappeur-coureur se voit accorder le premier but. La balle a dépassé, mais n'a pas été touchée par un joueur d'avant-champ autre que le lanceur avant d'atteindre le coureur. Toutefois, un autre joueur d'avant -champ derrière le coureur fut privé de l'opportunité d'atteindre la balle.

(2) Coureur au deuxième but, un retrait. Le frappeur cogne une balle au sol entre le troisième but et l'arrêt-court. Le troisième but charge la balle sur le gazon afin de la capter alors que l'arrêt-court se dirige vers le troisième but pendant que le coureur est en course. La balle est déviée par le joueur de troisième but en direction de l'arrêt-court. L'arrêt-court aurait été en position d'atteindre la balle, mais la balle atteint le coureur, faisant en sorte que le jeu n'est plus possible.
Règlementation: Le coureur du deuxième but n'est pas retiré et la balle demeure en jeu (en assumant qu'il n'y a pas eu d'interférence intentionnelle du coureur). Le fait que l'arrêt-court aurait atteint la balle si elle n'avait pas atteint le coureur n'est plus tenu en compte parce que la balle a été déviée par le premier joueur d'avant-champ.
(3) Coureur au premier but, un retrait. Le coureur est en course sur le lancer. Le frappeur cogne une balle en direction du lanceur. Le lanceur fait dévier la balle en direction du joueur de deuxième but qui a définitivement une chance d'atteindre la balle. Toutefois, la balle atteint le coureur avant qu'elle n'atteigne le joueur de deuxième but.
Règlementation: Le coureur du premier but n'est **pas** retiré et la balle demeure en jeu (en assumant qu'il n'y a pas eu d'interférence intentionnelle du coureur). Comparez ce jeu avec le prochain jeu.
(4) Coureur au premier but, un retrait. Le coureur est en course sur le lancer. Le frappeur cogne une balle en direction du lanceur. Le lanceur fait dévier la balle en direction du joueur de deuxième but. Alors que le coureur se dirige vers le deuxième but, il entre de façon non intentionnelle en contact avec le joueur de deuxième but qui tente d'atteindre la balle déviée.
Règlementation: Une interférence est signalée et le coureur du premier but est retiré. Même avec une balle déviée, cela demeure une balle frappée et le coureur doit éviter le joueur défensif. Le frappeur-coureur se voit accorder le premier but.
(5) Coureurs au premier et deuxième but, les deux coureurs en course. Le frappeur se retourne pour l'amorti, le premier et troisième but s'avance et l'arrêt-court va couvrir le troisième but. Le frappeur cogne la balle au dernier instant et frappe une balle au sol en direction de la position de l'arrêt-court. Toutefois, l'arrêt-court s'est déplacé vers le troisième but et personne n'est en position d'atteindre la balle. Le roulant atteint le coureur qui partait du deuxième but.
Règlementation: Le coureur du deuxième but est retiré pour avoir été atteint par une balle frappée. Le frappeur-coureur se voit accorder le premier but. On ne considère pas que la balle ait passé à proximité d'un joueur d'avant-champ sur ce jeu.
(6) Coureurs au premier et deuxième but, les joueurs de premier et troisième but sont en position pour l'amorti, les deux coureurs sont en course. Le frappeur se retourne pour l'amorti, mais cogne la balle au dernier instant et frappe une balle qui bondit par-dessus la tête du joueur de troisième but qui jouait vingt pieds devant le troisième but. La balle atteint le coureur qui partait du deuxième but. Deux options : (a) Assumez que l'arrêt-court est en position d'atteindre la balle; (b) Assumez que l'arrêt-court n'est pas en position d'atteindre la balle.
Règlementation: Option (a), Le coureur du deuxième but est retiré. On considère que la balle a dépassé le troisième but, mais un autre joueur d'avant-champ pouvait atteindre la balle. Option (b), la balle demeure en jeu. On considère que la balle a dépassé le troisième but, mais aucun autre joueur d'avant-champ ne pouvait atteindre la balle.
(7) Coureur au premier but, frappe et court. Le frappeur cogne un roulant en direction de la position du joueur de deuxième but (qui est vacante du fait que le joueur de deuxième but est allé couvrir le deuxième but). Le roulant atteint le coureur provenant du premier but.
Règlementation: Le coureur du premier but est retiré pour avoir été atteint par une balle frappée. Le frappeur-coureur se voit accorder le premier but. On ne considère pas que la balle ait dépassé un joueur d'avant-champ sur ce jeu.
(8) Coureur au premier but, un retrait. Le coureur est en course sur le lancer. Le frappeur cogne un roulant en direction du lanceur. Le lanceur fait dévier la balle en direction du joueur de deuxième but, qui a définitivement une chance d'atteindre la balle. Toutefois, la balle atteint le coureur avant qu'elle ne puisse être jouée par le joueur de deuxième but. En atteignant le coureur, la balle bifur que dans le gant du joueur d'arrêt-court, l'arrêt-court retire le frappeur-coureur au premier but alors que le coureur atteint par la balle frappée se rend au deuxième but.
Règlementation: La balle demeure en jeu (en assumant qu'il n'y a pas eu d'interférence intentionnelle du coureur qui partait du premier but). Le frappeur-coureur est retiré et le coureur qui était au premier but peut demeurer au deuxième but.
(9) Coureur au premier but, joueur de premier but jouant devant le coureur. Le frappeur cogne un roulant juste hors d'atteinte du joueur de premier but qui plonge à sa droite. La balle atteint ensuite le coureur.
Règlementation: Lors de ce jeu, on considère que la balle a dépassé le joueur d'avant-champ. L'arbitre doit juger si un autre joueur d'avant-champ pouvait atteindre la balle. Si l'arbitre juge que oui, le coureur est retiré. Si l'arbitre juge que non, la balle demeure en jeu.
(10) Buts remplis, aucun retrait. L'avant-champ joue rapproché. Le frappeur cogne un solide roulant que le joueur de troisième but fait dévier en direction de l'arrêt-court. Le coureur du deuxième but, voyant que l'arrêt-court a une bonne chance d'atteindre la balle, se laisse atteindre par la balle. La balle bifurque vers le champ gauche et tous les coureurs avancent.
Règlementation: Le coureur provenant du deuxième but a causé intentionnellement de l'interférence avec une balle frappée afin de briser un possible double jeu. Le coureur provenant du deuxième but est retiré ainsi que le frappeur-coureur. Les coureurs retournent au premier et troisième but. Le coureur du deuxième but a enfreint les Règles Officielles du Baseball 6.01(a)(6).
(11) Coureur au troisième but, aucun retrait. Le frappeur cogne un solide roulant le long de la ligne du troisième but qui atteint le coureur dans le territoire des bonnes balles alors que le coureur est en contact avec le troisième but. Le coureur ne tentait pas de créer intentionnellement de l'interférence, et le joueur de troisième but est positionné derrière le coureur.
Règlementation: Le coureur est retiré. La balle est morte et le frappeur-coureur se voit accorder le premier but. Le fait que le coureur était en contact avec le but lorsqu'atteint n'a aucune incidence sur le jeu. (L'exception à cela est lorsqu'un coureur est atteint par une chandelle intérieure alors qu'il est en contact avec le but.)
(12) Coureur au deuxième but, aucun retrait. Le frappeur dépose un amorti le long de la ligne du troisième but. Le lanceur et le t roisième but se dirigent vers la balle et la laisse rouler, espérant qu'elle devienne fausse. La balle continue sa course dans le territoire des bonnes balles le long de la ligne alors que le lanceur et le troisième but continuent de la suivre. La balle arrête sa course au troisième but, touche ce but et ensuite atteint le coureur provenant du deuxième but qui est en contact avec le troisième but.
Règlementation: Même si techniquement la balle n'a pas dépassé un joueur d'avant-champ, la balle demeure en jeu parce que le joueur d'avant-champ pouvait faire un jeu sur la balle frappée, mais a choisi de ne pas le faire. Le coureur n'est pas retiré dans cette situation.

EN RÉSUMÉ:
Un coureur est retiré lorsqu'atteint par une balle frappée (non-intentionnellement de la part du coureur) à moins que:
(1) La balle est touchée par un joueur d'avant-champ; ou
(2) La balle a dépassé ou passé à proximité d'un joueur d'avant-champ ET aucun autre joueur d'avant-champ ne pouvait atteindre la balle.
Aussi, un coureur doit tenter d'éviter un joueur d'avant-champ qui tente d'atteindre une balle frappée même si la balle est déviée par un autre joueur d'avant-champ.

22. MOMENT DU LANCER
Règle 5.07(a) :
Le moment du lancer est défini au moment où le mouvement du lanceur se compromet pour lancer la balle au frappeur.

- De la position sans arrêt, cela se définit par le moment où le lanceur débute son mouvement naturel associé à lancer la balle au frappeur (c.-à-d., le début de sa motion).
- De la position avec pause, cela se définit par le moment où le lanceur débute son mouvement naturel associé à lancer la balle **après** que le lanceur ait joint les deux mains ensemble devant son corps.

Alors que le lanceur est en contact avec la plaque, un coureur qui avance est considéré avoir occupé le dernier but touché au moment où le lanceur débute sa motion au frappeur. La motion du lanceur est définie par tout mouvement qui commet le lanceur à lancer la balle au frappeur.
Tant que le lanceur ne s'est pas commis à lancer, un coureur peut avancer et est considéré avoir occupé le dernier but touché au moment où le lanceur a initié sa motion vers le frappeur.
La motion préliminaire connue par l'expression "joindre les mains" n'est **pas** considérée comme le début de la motion du lanceur.

23. LA POSITION SANS ARRÊT
Règle 5.07(a)(1) :
Le lanceur assume la position sans arrêt de l'une de ces trois façons:
(1) Faisant face au frappeur, **les mains jointes**, le pied pivot en contact avec la plaque, l'autre pied libre. Ceci est la "traditionnelle" position sans arrêt. De cette position (mains jointes), tout mouvement naturel associé à la livraison du lancer au frappeur commet le lanceur à effectuer un lancer sans interruption.
(2) Faisant face au frappeur, **mains séparées** (habituellement le long du corps), le pied pivot en contact avec la plaque, l'autre pied libre. De cette position sans arrêt, le lanceur passe directement à la livraison du lancer au frappeur. Si le lanceur utilise cette position sans arrêt (mains le long du corps), le premier mouvement de ses mains, bras ou pieds associé à la livraison du lancer commet le lanceur à lancer.
(3) Faisant face au frappeur, mains séparées, le pied pivot en contact avec la plaque, l'autre pied libre. De cette position (mai ns séparées), le lanceur reçoit les signaux du receveur et ensuite joint ses mains ensemble en **position stationnaire** ("pause") avant de débuter la livraison. Une fois que les mains du lanceur sont jointes, le lanceur est dans la "traditionnelle" position sans a rrêt. Si un lanceur utilise cette position sans arrêt, le fait de monter les bras et placer ses mains devant son corps ne doit pas être interprété comme le début de sa livraison du lancer À MOINS QUE d'autres actions soient initiées simultanément avec une autre partie du corps et soient associées avec la livraison du lancer.
Chacune des trois positions décrites plus haut est considérée conforme à la position sans arrêt, et de cette position sans arrêt (sans égard au fait que les mains du lanceur sont jointes ou séparés), le lanceur peut:
(1) Effectuer la livraison de la balle au frappeur, ou
(2) Effectuer un pas et faire un relais à un but pour prendre un coureur à contrepied, ou
(3) Déplaquer en retirant d'abord le pied pivot vers l'arrière. (Déplaquer en retirant d'abord le pied libre vers l'arrière est une feinte irrégulière lorsque des coureurs sont sur les buts, qu'importe si les mains du lanceur sont jointes ou séparées.)
De chacune des trois positions sans arrêt décrites dans cette section, le lanceur peut faire un pas et effectuer un relais à un but afin de prendre un coureur à contrepied (c.-à-d., le lanceur n'a pas d'abord à déplaquer). Bien que rare, c'est légal **dans la mesure** où le lanceur ne commet aucun mouvement associé à la livraison de la balle au frappeur avant que le lanceur fasse un relais vers un but.
Jeu: Buts remplis, le lanceur dans la position sans arrêt. Avant de faire quelconque mouvement associé à la livraison du lancer au frappeur, le lanceur se retourne, effectue un pas et fais un relais au deuxième but (ou au premier ou troisième but) dans un mouvement continu afin de prendre le coureur à contrepied.
Règlementation: C'est un mouvement légal.
AFIN DE CLARIFIER:
(1) Si les mains du lanceur sont jointes devant son corps dans une *position stationnaire* avant que le lanceur effectue la livraison du lancer au frappeur, l'action préliminaire de joindre les mains n'est **pas** interprétée comme le début de sa motion ou livraison vers le frappeur. Si toutefois cette action préliminaire est accompagnée de tout autre mouvement naturel associé à la livraison vers le frappeur, alors le lanceur est commis d'effectuer un lancer au frappeur sans altérer ou interrompre sa livraison une fois que ce mouvement est initié.
(2) Si le lanceur n'assume **pas** une *position stationnaire avec les mains jointes* avant d'initier sa livraison vers le marbre, tout mouvement naturel associé avec le début de la livraison du lancer commet le lanceur à effectuer un lancer.

De la position sans arrêt, le lanceur ne peut se rendre à la position avec arrêt—s'il le fait, c'est une feinte irrégulière s'il y a des coureurs sur les buts.
Dans la position sans arrêt, le lanceur doit avoir les deux pieds bien au sol.

En 2006, le comité des règles officielles de jeu a effectué de nombreux changements à la position sans arrêt. Ces changements ont pris effet au niveau des Ligues Majeures en 2007.
Les changements permettent au lanceur d'avoir une portion du pied pivot, plutôt que tout le pied, en contact avec la plaque. De plus, de la position sans arrêt, on permet au lanceur d'avoir son pied libre d'un côté ou l'autre de la plaque, devant la plaque, sur la plaque, ou derrière la plaque, et de faire un pas d'un côté ou de l'autre de la plaque—toutes ces positions sont dorénavant permises. Les éditions précédentes des Règles Officielles du Baseball interdisaient cette pratique.
Selon les règles adoptées en 2007,
(a) Seulement une partie du pied pivot du lanceur doit être en contact avec la plaque. Cela s'applique autant à la position sans arrêt qu'avec arrêt. Un lanceur peut lancer "du bout" de la plaque, tant que quelconque partie du pied pivot soit en contact avec la plaque.
(b) Dans la position sans arrêt, le pied libre du lanceur peut être sur la plaque, devant la plaque, sur le côté de la plaque, ou derrière la plaque.
(c) De la position sans arrêt, il est permis au lanceur de faire un pas sur le côté de la plaque durant la livraison vers le marbre (autrefois interdit).

24 MOUVEMENT AVEC ARRÊT VS MOUVEMENT SANS ARRÊT
Règle 5.07(a)(2) :
Le commentaire à la règle 5.07(a)(2) stipule, en partie, que, « Avec un ou des coureurs sur les buts, le lanceur sera présumé lancer du mouvement avec arrêt si son pied pivot est en contact et parallèle à la plaque du lanceur et sa jambe libre devant la plaque du lanceur, à moins qu'avant la présence au bâton du frappeur, il signifie à l'arbitre que dans cette situation il lancera du mouvement san s arrêt. On permettra au lanceur d'avertir l'arbitre qu'il lancera du mouvement sans arrêt durant une présence au bâton seulement dans l' éventualité d'une (i) substitution par l'équipe offensive, ou (ii) immédiatement suivant l'avance d'un ou plusieurs coureurs (c'est-à-dire, après qu'un ou plusieurs coureurs aient avancé sur les buts, mais avant le prochain lancer au frappeur). »
Une fois que le lanceur avertit l'arbitre du marbre de son intention de lancer avec mouvement sans arrêt, l'arbitre doit appeler un « Temps d'arrêt »; la balle est morte et l'arbitre devra indiquer aux autres officiels et chaque équipe que le lanceur a décidé de lancer du mouvement sans arrêt.

25. RESTRICTIONS À PROPOS DES LANCEURS QUI S'ÉCHAUFFENT
Règle 5.0.7(b)
Le lanceur de l'équipe locale ne peut s'échauffer sur le monticule avant le début de la partie. S'il le fait, il profitera d'un avantage indu, étant donné que les conditions de pratique d'avant-partie doivent être identiques pour les deux lanceurs partants. Les deux lanceurs partants devraient s'échauffer à l'endroit réservé à cet effet.
Un lanceur peut retourner à l'enclos d'échauffement entre les manches, tant et aussi longtemps que la partie n'est pas retardée de quelque manière que ce soit.

26 COMMENTAIRE EN LIEN AVEC LES JEUX METTANT FIN AUX PARTIES
Règle 5.08(b) :
Lors que le point gagnant est marqué dans la dernière demi-manche d'une partie réglementaire, ou dans la dernière demi-manche d'une manche supplémentaire avec les buts remplis en conséquence de tout jeu autre que ceux énoncés à la règle 5.08(b), la balle est en jeu et les coureurs peuvent être retirés. Si le troisième retrait est un jeu forcé, aucun point ne marque.

27. JOUEUR DÉFENSIF PÉNÉTRANT DANS L'ABRI OU LES ESTRADES
Règle 5.09(a)(1) Commentaire :
Le commentaire des Règles Officielles du Baseball 5.09(a)(1) stipule qu'aucun joueur défensif ne peut mettre un pied ou pénétrer dans l'abri pour faire un attrapé. Toutefois, si un joueur défensif après avoir capté une balle sur la surface de jeu pénètre ou tombe dans une aire hors-limite à tout moment alors qu'il est en possession de la balle, les coureurs pourront avancer d'un but et la balle sera déclarée morte.
Afin de déclarer un attrapé conforme, le joueur défensif doit avoir un ou les deux pieds sur ou au-dessus de la surface de jeu (incluant le rebord de l'abri) et aucun des pieds au sol à l'intérieur de l'abri ou toute surface hors-limites.
On considère que le joueur défensif est dans l'abri—et de ce fait, ne pouvant faire un attrapé conforme—lorsque le joueur défensif a un ou les deux pieds à l'intérieur de l'abri (par exemple, dans les marches ou sur le plancher de l'abri) ou a plongé dans l'abri a vec aucun des deux pieds sur ou au-dessus de la surface de jeu. Le rebord de l'abri (c.-à-d., le haut de la marche de l'abri qui est à l'égalité avec la surface de jeu, même si c'est un matériel différent de la surface de jeu) est considéré à l'extérieur de l'abri aux fins de cette règle.
Par exemple, un joueur qui capte un ballon avec un pied sur le rebord et l'autre pied sur une marche à l'intérieur de l'abri sera considéré à l'intérieur de l'abri et aucun attrapé ne sera possible. D'un autre côté, un joueur qui capte un ballon avec un pied sur le rebord et l'autre pied dans les airs au-dessus d'une marche, ou au-dessus du plancher de l'abri ne sera **pas** considéré à l'intérieur de l'abri parce que dans cet exemple, un pied est sur la surface de jeu et aucun pied n'est au sol dans l'abri.
NOTE: Une balle qui touche une pièce d'équipement sur le rebord de l'abri est morte. Les équipes doivent les efforts nécessaires afin de garder tout l'équipement hors du haut de la marche (rebord) de l'abri.
EXEMPLES:
(1) Le receveur capte un ballon hors-ligne sur la surface de jeu, et son momentum le transporte à l'intérieur de l'abri.
Règlementation: Attrapé conforme. Un "Temps d'arrêt" est appelé et tous les coureurs se voient accorder un but à partir du moment du lancer.
(2) Le receveur capte un ballon hors-ligne sur la surface de jeu et son momentum le transporte à l'intérieur de l'abri. Alors qu'il se trouve dans l'abri, le receveur tombe au sol puis échappe la balle.
Règlementation: Fausse-balle.
(3) Le receveur plonge, capte la balle et glisse dans l'abri après avoir capté la balle. Le receveur termine sa course sur le plancher de l'abri, face contre terre, en possession de la balle.
Règlementation: Attrapé conforme. Un "Temps d'arrêt" est appelé et tous les coureurs se voient accorder un but à au moment du lancer.
(5) Buts remplis, un retrait. Le joueur défensif capte la balle et son momentum le transporte dans les estrades. Est-ce que le joueur défensif peut ensuite effectuer un relais pour un jeu?
Règlementation: Non. Un "Temps d'arrêt" est appelé et tous les coureurs avancent d'un but.

28. COUP RETENU/FAUSSE BALLE
Règle 5.09(a)(4)
- Un lancer qui frappe le bâton du frappeur lorsqu'il tente de le retirer après s'être placé pour tenter un coup retenu est une fausse balle (en assumant que la balle se retrouve en territoire des fausses balles).
- La définition d'un coup retenu est déjà incluse dans les Règles Officielles du Baseball.

Cette interprétation sert à clarifier qu'avec un compte de deux prises, un lancer qui frappe le bâton du frappeur et qui se retrouve en territoire des fausses balles au moment où celui-ci retire son bâton après s'être placé en position d'effectuer un coup retenu est une fausse balle. Le frappeur doit, au jugement de l'arbitre, faire contact intentionnellement avec le lancer pour qu'il soit considéré comme une troisième prise, si cette balle devient fausse avec un compte de deux prises.

29. RELAIS QUI ATTEINT UN CASQUE OU UN BÂTON
Règle 5.09(a)(8) :
Si un relais atteint accidentellement un casque ou un bâton (aucune intention de la part du coureur de causer de l'interférence) dans le territoire des bonnes ou des fausses-balles, la balle demeure en jeu comme si elle n'avait pas atteint le casque ou le bâton.
Si, au jugement de l'arbitre, il n'y a une intention de la part du coureur de causer de l'interférence avec un relais en laissant tomber son casque ou son bâton ou en lançant un ou l'autre vers la balle, alors le coureur sera retiré, la balle est morte et tous les coureurs retournent au dernier but occupé.

30. JOUEUR D'AVANT-CHAMP QUI ÉCHAPPE VOLONTAIREMENT UN BALLON OU UNE FLÈCHE
Règle 5.09(a)(12) :
Selon les Règles Officielles du Baseball 5.09(a)(12), le frappeur est retiré, la balle est morte et le ou les coureurs retournent à leurs buts lorsqu'un joueur d'avant-champ échappe volontairement un ballon ou une flèche dans le territoire des bonnes balles avec des coureurs au premier, premier et deuxième, premier et troisième, ou les buts remplis (avec moins de 2 retraits).
Notez que le frappeur n'est **pas** retiré dans cette situation si le joueur d'avant-champ laisse tomber la balle au sol **sans y toucher**, **sauf** lorsque la règle de la chandelle intérieure s'applique.
Lorsqu'un joueur d'avant-champ échappe volontairement une balle ou une flèche dans le territoire des bonnes balles afin de créer une situation de double jeu, les coureurs peuvent retourner au dernier but occupé au moment du lancer sans risque d'être retiré. Le même raisonnement s'applique si un voltigeur s'approche si près de l'avant-champ pour créer une situation de double jeu s'il échappe volontairement la balle.
Les coureurs ne peuvent avancer selon la règle. Les arbitres doivent immédiatement appeler un "Temps d'arrêt" lorsqu'à leur jugement la balle est échappée volontairement.

31. EXTÉRIEUR DE LA LIGNE DE COURSE
Règle 5.09(b)(1) :
Lorsqu'on détermine si un coureur doit être retiré en lien avec la règle 5.09(b)(1), tant que l'arbitre détermine qu'un jeu est effectué sur le coureur et qu'on tente de le toucher, c'est-à-dire que le joueur défensif est en mouvement pour toucher le coureur, il n'est pas requis de toucher physiquement le coureur pour déclarer retiré un coureur à l'extérieur de la ligne de course.

32. ABANDONNER SA COURSE SUR UN JEU FORCÉ
Règles 5.09(b)(1), 5.09(b)(2), 5.09(b)(1)&(2) Commentaire, 5.09(b)(6) :
Un coureur retiré pour abandonner sa course d'atteindre le prochain but ne modifie pas la nature d'un jeu forcé pour d'autres coureurs.

33. FRAPPEUR-COUREUR DÉPASSANT LE PREMIER BUT
Règle 5.09(b)(4) :
L'exception à la règle 5.09(b)(4) stipule que le frappeur-coureur ne peut être retiré pour avoir dépassé ou glissé au-delà du premier but s'il y retourne immédiatement. Toutefois, une fois que le frappeur-coureur retourne sauf au premier but après l'avoir dépassé/glissé au-delà, il n'est plus « protégé » d'être retiré si, subséquemment, il perd contact avec le but.

34. COUREUR MANQUANT LE MARBRE
Règle 5.09(b)(12), 5.09(c)(2), 5.09(b)(5) :
La règle 5.09(b)(12) stipule que si un coureur en marquant néglige de toucher le marbre et continue son chemin vers l'abri (ne faisant aucun effort pour retourner y toucher), le coureur peut être retiré par un joueur défensif qui touche le marbre et en demandant à l'arbitre de rendre une décision.
Cependant, cette règle s'applique seulement lorsqu'un coureur continue son chemin vers l'abri et que le receveur serait requis de poursuivre le coureur. Cela ne s'applique pas au jeu normal où un coureur néglige de toucher au marbre et fait immédiatement un effort pour revenir au marbre avant d'être touché. Dans ce cas, le coureur doit être touché. Dans ces cas, la règle de la ligne de course doit s'appliquer au coureur (c.-à-d., il ne peut pas courir à plus de 3 pieds de la "ligne de course" entre lui et le marbre).
Sur un jeu au marbre, si le coureur manque le marbre et le joueur défensif n'applique pas la balle sur le coureur, il est préférable que l'arbitre ne fasse **aucun signal** sur le jeu. Comme mentionné dans le paragraphe précédent, le coureur doit alors être touché s'il tente de retourner au marbre; si le coureur continue son chemin vers l'abri, la défensive peut faire appel.
Un coureur ne peut retourner toucher un but manqué—le marbre ou tout autre but—après être entré dans l'abri.
Si deux coureurs arrivent au marbre au même moment et que le premier coureur manque le marbre, mais que le second coureur y touche, le premier coureur ne peut retourner toucher le marbre et pourra être retiré sur appel. Si l'appel sur le coureur fait en sor te qu'il est le troisième retrait de la manche, aucun point ne marque. Voir l'Interprétation Approuvée (A) des Règles Officielles du Baseball 5.09(c)(2).

35. COUREUR ATTEINT PAR UNE CHANDELLE INTÉRIEURE
Règle 5.09(b)(7) :
La règle 5.09(b)(7) a été amendée en 2019 pour clarifier que si un coureur est touché par une chandelle intérieure qui n'a pas passé la défensive lorsqu'il n'est pas en contact avec un but et qu'aucun autre joueur d'intérieur n'a la possibilité de jouer la balle, le coureur et le frappeur sont retirés. Toutefois, si la balle est déviée par un joueur d'intérieur avant de toucher le coureur, l'arbitre ne déclarera pas le coureur retiré pour avoir été touché par une balle frappée. Voir les Règles Officielles du Baseball 5.09(b)(7) (dernier paragraphe).

36. DÉPASSER UN COUREUR
Règle 5.09(b)(9) :
Le fait de dépasser un coureur ne peut « protéger » un joueur d'être déclaré retiré en conformité avec la règle 5.09(b)(9) lorsqu'un temps d'arrêt est appelé ou dans toute situation de balle morte (c'est-à-dire un double automatique, un circuit, etc.) s'ils sont encore en situation de course sur les buts.

37. JEUX D'APPELS—INTERPRÉTATIONS APPROUVÉES
Règle 5.09(c) :
(1) Coureur au premier but, un retrait. Le frappeur cogne un double. Le coureur contourne les buts et tente de marquer. Sur le jeu au marbre, le receveur rate le toucher du coureur et le coureur omet de toucher au marbre sur la glissade. Alors que le receveur tente de rejoindre le coureur et appliquer la balle sur lui, le frappeur-coureur est en course vers le troisième but. Voyant cela, le receveur effectue un relais au joueur de troisième but qui retire le frappeur-coureur. Est-ce que la défensive peut toujours effectuer un jeu d'appel sur le coureur qui partait du premier but?
Règlementation: Oui. Le jeu du receveur sur le frappeur-coureur au troisième but était une action continue créée par et survenu suite à une balle frappée. Par conséquent, la défensive ne perd pas son droit de faire un appel en ayant effectué un jeu sur le coureur au marbre ou le frappeur-coureur au troisième but et peut toujours faire appel sur le jeu au marbre.
(2) Coureur au premier but, un retrait. Le lanceur tente une prise à contrepied, mais relaie la balle le long de la ligne au cham p droit. Le coureur manque le deuxième but et tente de rejoindre le troisième but. Bien que le coureur soit touché avec la balle par le j oueur de troisième but, le relais du voltigeur de droite arrive trop tard au troisième but. Est-ce que la défensive peut effectuer un appel sur le coureur ayant manqué le deuxième but?
Règlementation: Oui. La tentative de jeu du joueur de troisième but sur le coureur était une action continue créée par et survenu suite à une prise à contrepied. Par conséquent, la défensive ne perd pas son droit de faire un appel en ayant effectué un jeu sur le coureur au troisième but et peut toujours faire appel.
(3) Coureurs au premier et troisième but, deux retraits. Le prochain lancer du lanceur est un mauvais lancer qui se rend à l'écran arrière. Alors qu'on tente de récupérer la balle, le coureur du troisième but croise le marbre. Le coureur du premier but manque le deuxième but et tente de se rendre au troisième but. Le relais du receveur au joueur de troisième but est erratique et le coureur tente de marquer. L'arrêt-court situé derrière le troisième but tente de retirer le coureur au marbre, mais son relais arrive trop tard et le coureur est déclaré sauf. Est-ce que la défensive peut effectuer un appel sur le coureur du premier but?
Règlementation: Oui. Le jeu de la défensive sur le coureur du premier but vers le troisième but et au marbre était une action continue créée par et survenu suite au mauvais lancer. Par conséquent, la défensive ne perd pas son droit de faire un appel en ayant effectué ces jeux et peut toujours faire appel au deuxième but sur le coureur du premier but.
(4) Coureur au premier but, un retrait. Le frappeur cogne un simple. Le coureur du premier but manque le deuxième but et avance au troisième but sans qu'un jeu ne soit effectué. La balle revient à l'avant-champ et est retournée au lanceur. Le lanceur s'étire, effectue sa pause et ensuite retire son pied de la plaque afin d'effectuer un jeu d'appel au deuxième but. Le coureur qui partait du premier but (maintenant au troisième but) s'élance vers le marbre alors que la défensive est en processus d'appel. Le lanceur, au lieu de compléter le jeu d'appel, relaie au marbre pour retirer le coureur, mais le relais arrive trop tard et le coureur est sauf. Est-ce que la défensive peut toujours effectuer un appel au deuxième but?
Règlementation: Non. La tentative par la défensive de retirer le coureur au marbre est survenu après un arrêt dans l'action continue créée par et survenu suite à une balle frappée.Par conséquent, la défensive a perdu son droit d'appel lorsqu'elle a effectué le jeu au marbre et ne pourra faire appel au deuxième ou tout autre but.
(5) Coureur au premier but, un retrait. Le coureur du premier but se rend au troisième but sur un simple, mais manque le deuxième but. Le coureur est sauf au troisième but suite à sa glissade. La balle est retournée au lanceur qui prend place sur sa plaque, s'étire et effectue sa pause. La défensive tente un appel, mais le lanceur effectue une feinte irrégulière en retirant son pied de la plaque. Après que la pénalité soit appliquée, est-ce que la défensive peut toujours effectuer un appel au deuxième but concernant le coureur qui partait du premier but?
Règlementation: Non. La défensive n'a pas perdu son droit d'appel en effectuant un jeu au troisième but sur le coureur qui partait du premier but; ce jeu était une action continue créée par et survenu suite à la balle frappée. Toutefois, une feinte irrégulière est considérée comme un jeu aux fins de cette section des règles d'appels. Puisque la défensive ne peut faire un appel suivant un jeu ou une tentative de jeu, la feinte irrégulière prive la défensive de son droit de faire un appel. NOTE: Il n'est pas obligatoire pour le lanceur de déplaquer av ant d'effectuer un relais sur un but pour effectuer un appel. (Voir les Règles Officielles du Baseball 5.07(a)).

(6) Coureur au deuxième but, un retrait. Le coureur du deuxième but tente de marquer sur un simple, mais manque le troisième but. Le coureur est sauf au marbre suite au relais qui arrive trop tard au receveur. Sur le relais au marbre, le frappeur-coureur tente d'atteindre le deuxième but alors que le relais du receveur au deuxième but arrive trop tard pour retirer le frappeur-coureur. Un "Temps d'arrêt" est appelé. Le lanceur prend place sur sa plaque, s'étire et effectue sa pause. La défensive tente un appel au troisième but sur le coureur qui partait du deuxième but. Le lanceur déplaque correctement, jette un coup d'œil au coureur au deuxième but, fait un pas en direction du troisième et effectue un relais pour l'appel. Toutefois, le relais du lanceur est erratique et se rend hors-limites. Le coureur du deuxième but se voit accorder le marbre. Est-ce que la défensive peut toujours effectuer un appel au troisième but concernant le coureur qui partait du deuxième but lorsqu'une nouvelle balle sera remise en jeu?

Règlementation: Non. La tentative de jeu pour retirer au marbre le coureur qui partait du deuxième but et le frappeur-coureur au deuxième but est survenu pendant l'action continue créée par et survenu suite à une balle frappée et ne peut annuler le droit à la défensive de faire appel. Toutefois, lorsque la défensive "commet une faute" (c.-à-d., relayer la balle hors-limites) dans sa tentative de faire appel au troisième but sur le coureur qui partait du deuxième but, elle perd le droit de faire un appel. Dans cette situation , relayer la balle hors-limites est considéré comme une tentative de jeu après un arrêt dans l'action continue du jeu.

(7) Pas de coureurs. Le frappeur cogne un double, mais manque le premier but. Un "Temps d'arrêt" est appelé. Le lanceur prend pla ce sur sa plaque, s'étire et effectue sa pause. La défensive tente un appel au premier but. Le lanceur déplaque correctement et jette un coup d'œil au coureur au deuxième but. Le relais du lanceur est erratique au joueur de premier but, mais demeure en jeu. Le coureur avance au troisième but alors que la balle est récupérée. Est-ce que la défensive peut toujours effectuer un appel au premier but?

Règlementation: Oui. Puisque la balle demeure en jeu, si la balle est récupérée et immédiatement relayée au premier but (c. -à-d., sans faire un autre jeu), le jeu d'appel sera permis.

(8) Coureur au premier but, un retrait. Le frappeur cogne un simple. Le coureur du premier but manque le deuxième but et est sauf au troisième but suite à un jeu serré. Un "Temps d'arrêt" est appelé. Le lanceur prend place sur sa plaque, s'étire et effectue sa pause. La défensive tente un appel au deuxième but. Le lanceur déplaque correctement. Voyant cela, le coureur qui partait du premier but (maintenant au troisième but) effectue une feinte de se rendre au marbre. Le lanceur, maintenant déplaqué, effectue un pas en direction du troisième but et arme son bras comme s'il allait faire un relais, mais n'effectue pas de relais. Est-ce que la défensive peut toujours effectuer un appel au deuxième but sur le coureur qui partait du premier but?

Règlementation: Oui. La tentative de jeu au troisième but pour retirer le coureur qui partait du premier but but fait toujours partie de l'action continue créée par et survenu suite à une balle frappée et ne peut annuler le droit à la défensive de faire appel. La feinte du lanceur (faire un pas et armer le bras) pour retenir le coureur au troisième but n'est pas considérée comme un jeu ou une tentative de jeu. Donc, la défensive peut toujours tenter un appel au deuxième but.

(9) Coureur au premier but, un retrait. Le frappeur cogne un circuit à l'extérieur du parc. Le coureur du premier but manque le deuxième but et le frappeur coureur manque le premier but. Après que les deux coureurs aient croisé le marbre, l'arbitre met une nouvelle balle en jeu. Le lanceur prend place sur sa plaque, déplaque et tente un appel au premier but sur le frappeur-coureur. Toutefois, le relais du lanceur est erratique et se rend dans les estrades. L'arbitre met une nouvelle balle en jeu et le lanceur prend à nouveau pla ce sur sa plaque et déplace. Cette fois, le lanceur tente un appel au deuxième but sur le coureur qui partait du premier but. Est-ce l'arbitre doit permettre l'appel?

Règlementation: Non. Si le lanceur effectue un relais hors-limites lorsqu'il effectue un appel, on doit considérer ce relais comme une tentative de jeu. Aucun autre appel ne sera permis sur tous les coureurs à tous les buts.

(10) Coureurs au premier et troisième but, un retrait. Le coureur du premier but est en course sur le lancer. Le frappeur cogne un ballon au champ droit qui est capté pour le deuxième retrait. Le coureur du troisième but retourne toucher son but et marque après l 'attrapé. Le coureur du premier but tente de retourner à son but suite à l'attrapé, mais le relais du voltigeur de droite au premier but a rrive avant le coureur et il est déclaré retiré pour le troisième retrait. Le coureur du troisième but a croisé le marbre avant que le troisième retrait ne soit effectué au premier but.

Règlementation: Le point marque. C'est un jeu de temps, et NON PAS un jeu forcé.

(11) Est-ce qu'un coureur qui a manqué un but peut aller y retoucher après avoir pénétré dans l'abri?

Règlementation: Non.

(12) Le frappeur coureur cogne un roulant et bat le relais au premier but mais manque le but.

Règlementation: La mécanique adéquate de l'arbitre est de ne rendre aucune décision sur le jeu puisque le frappeur-coureur n'a pas touché le premier but. Si la défensive fait appel en touchant le coureur (ou le but) et implore que le coureur a manqué le premier but avant que le coureur ne puisse y retourner, le frappeur-coureur sera déclaré retiré. Voir aussi le commentaire des Règles Officielles du Baseball 5.09(b)(12)Commentaire.

(13) Le jeu suivant est survenu lors d'une partie des Ligues Majeures et amène un lot de questions concernant les jeux d'appels. La réglementation ci-dessous procure un aperçu de règles variées concernant les appels et les octrois.

Jeu : Coureur au premier but, pas de retrait, frappe-et-court. Le frappeur cogne une flèche qui atteint le lanceur dans le dos, dévie dans les airs et est attrapée en vol par le joueur de troisième but pour le retrait. Le coureur du premier but est près du deuxièm e but lorsque la balle est captée. Le joueur de troisième but effectue un relais au premier but tentant de doubler le coureur au premier but; toutefois, le relais est erratique et se rend dans les estrades. Au moment du relais, le coureur du premier but n'avait pas encore atteint le deuxième but. Lorsque la balle se rend hors-limites, le coureur du premier but a contourné le deuxième but (touchant le deuxième alors qu'il le contourne) et a effectué plusieurs pas vers l'arrêt-court.

(a) Que doit-on octroyer?

Règlementation: le troisième but—deux buts à partir du moment du lancer puisque c'est un premier jeu par un joueur d'avant-champ.

(b) Qu'en est-il si le coureur a dépassé le deuxième but au moment du relais? Est-ce qu'on lui octroie le marbre?

Règlementation: Non, l'octroi demeure le troisième but puisque le relais était un premier jeu par un joueur d'avant-champ.

(c) Sur le jeu d'origine, est-ce que le coureur peut retourner toucher au premier but alors que la balle est morte?

Règlementation: Oui, pourvu qu'il le fasse avant de toucher le troisième but (et pourvu qu'il retouche tous les buts dans l'ordre, autant en retournant qu'en avançant). Voir l'interprétation approuvée (B) des Règles Officielles du Baseball 5.09(c)(2). Ceci est un point important. Puisque le coureur a quitté le premier but trop tôt, le coureur doit retourner et retoucher au premier but. Parce que la balle est morte, le coureur doit retourner au premier but avant de toucher le prochain but. Le "prochain but" du coureur est déterminé par la position du coureur au moment où la balle a été hors-limites. Au moment où la balle a été hors-limites, le coureur était entre le deuxième et le troisième but. Donc dans ce jeu, le coureur doit retourner et retoucher au premier but avant de toucher le troisième but.

(d) Est-ce que le coureur peut retourner retoucher au premier but après que le coureur ait touché le troisième but?

Règlementation: Non. (Voir la question et la précédente réglementation).

(e) Qu'en est-il si le coureur tente de retourner au premier but après que le coureur touche au troisième but? Est-ce que l'arbitre doit interdire au coureur de le faire?

Règlementation: Non. L'arbitre ne doit intervenir d'aucune façon autre que de réaliser qu'après que le coureur ait touché le troisième but, le fait qu'il retouche au premier but n'a aucune importance. Après avoir touché au troisième but, si le coureur tente de reve nir sur ses pas alors que la balle est morte (du troisième au deuxième but, au premier but, puis au deuxième et au troisième but), l'arbitre ne doit pas physiquement empêcher le coureur de le faire. Par contre, le fait que le coureur retouche le premier but ne corrige pas qu'il a quitté son but trop rapidement puisque lorsque la balle est morte, le coureur doit corriger son erreur de course avant de toucher le prochai n but (Voir l'interprétation approuvée (B) des Règles Officielles du Baseball 5.09(c)(2).

(f) Dans ce jeu lorsque la balle est hors-limites, le coureur était déjà dépassé le deuxième but. Le coureur n'est-il un "but au-delà" du but que le coureur a quitté trop tôt? Et de ce fait, le coureur ne devrait-il pas pouvoir retourner au premier but parce que le coureur avait déjà atteint le deuxième but, n'est-ce pas?
Règlementation: Non. Le "but au-delà" ou "prochain but" est fixé par la position du coureur au moment où la balle est hors-limites. Dans ce jeu, le "prochain but" du coureur est le troisième but.
(g) Dans ce jeu, comment le coureur peut corriger le fait qu'il a quitté le premier but trop rapidement?
Règlementation: Lorsque la balle est morte (hors-limites), le coureur doit cesser d'avancer vers le troisième but et revenir sur ses pas dans l'ordre, touchant le deuxième et premier but (tous avant de toucher le troisième but). Le coureur pourra ensuite avancer au troisième but (le but octroyé) en touchant le deuxième et troisième but, dans l'ordre.
(h) Si le coureur va directement au troisième but sur l'octroi (et ne retouche pas au premier but alors que la balle est morte), est-ce que la défensive peut faire appel sur le fait que le coureur a quitté trop rapidement le premier but?
Règlementation: Oui, après que la balle sera remise en jeu, la défensive pourra faire un appel en touchant le coureur ou le premier but. (Voir les Règles Officielles du Baseball 5.09(c)(1).)
(i) Après que la balle ait été remise en jeu, est-ce que la défensive peut retirer le coureur en faisant un appel au deuxième but?
Règlementation: Non. Le coureur peut être retiré seulement en touchant le coureur ou le but qu'il a quitté trop tôt. (Voir les Règles Officielles du Baseball 5.09(c)(1).)
(j) Est-ce que le fait que le joueur de troisième but a relayé la balle hors-limites a annulé une tentative successive d'appel? De ce fait, est-ce que la défensive s'est trompée dans sa première tentative d'appel?
Règlementation: Non. Le relais erratique du joueur de troisième but fait partie de l'action continue créée par et survenu suite à une balle frappée et n'annule pas un appel subséquent après que l'action continue ait cessé.
(k) Supposons que la défensive fait appel au deuxième but et que l'arbitre déclare le coureur sauf (après vérification du motif que la défensive fait appel). Est-ce que la défensive peut ensuite faire un appel au premier but?
Règlementation: Oui, puisqu'un appel lui-même n'est pas considéré comme un jeu ou une tentative de jeu.
(l) Et si la défensive fait appel au premier but mais que le lanceur effectue une feinte irrégulière en faisant l'appel?
Règlementation: Aucun appel subséquent ne sera pas permis puisqu'une feinte irrégulière est considérée comme un jeu.
(m) Et si la défensive fait appel au premier but mais que le lanceur relaie la balle hors-limites?
Règlementation: Aucun appel subséquent ne sera permis puisque c'est considéré comme une tentative de jeu.
(n) Est-ce que le joueur de deuxième but peut se placer derrière le joueur de premier but pendant l'appel?
Règlementation: Bien que le joueur de deuxième but peut se diriger vers le territoire des fausses-balles après que la balle ait été remise en jeu, l'arbitre ne peut remettre la balle en jeu tant que tous les joueurs en défensive (à l'exception du receveur) soient dans le territoire des bonnes balles. Voir les Règles Officielles du Baseball 5.02.
(o) Et si la défensive fait appel au premier but mais que le lanceur effectue un relais erratique et que la balle roule le long de la ligne du champ droit?
Règlementation: Si le mauvais relais est récupéré et relayé immédiatement au premier but (c.-à-d., sans autre jeu), l'appel sera permis.
(p) Pour débuter l'appel, le lanceur déplaque, et ensuite effectue une feinte au troisième but pour surprendre le coureur. Est-ce une tentative de jeu?
Règlementation: Non.
(q) Lorsque le lanceur déplaque pour débuter un appel, le coureur s'élance au marbre. Le lanceur relaie au receveur, le coureur est en souricière et termine sauf au troisième but. Est-ce que la défensive peut faire un appel au premier but?
Règlementation: Non.
(14) Est-ce qu'un coureur peut toucher un but manqué après un troisième retrait?
Réponse: Non.
Exemple: Coureur au deuxième but, deux retraits. Le frappeur cogne un coup sûr, mais est retiré lorsqu'il tente d'atteindre le deuxième but. Le coureur qui partait du deuxième but a croisé le marbre avant le troisième retrait, mais a manqué le marbre. Après le troisième retrait au deuxième but, le coureur ayant manqué le marbre y retourne et touche au marbre. La défensive, avant de quitter l'avant-champ, fait appel au marbre.
Règlementation: Normalement, le point marque (le coureur ayant atteint le marbre avant le troisième retrait). Cependant, l'appel de la défensive est soutenu et le coureur est déclaré retiré puisqu'aucun ne peut être marqué après un troisième retrait. Voir les Règles Officielles du baseball 5.08(a).

En ajout des précédentes interprétations approuvées en lien avec les jeux d'appels, les exemples et jeux situés dans les commentaires des Règles Officielles du Baseball 5.08 concernent aussi les jeux d'appels. En particulier, les jeux démontrés dans cette sec tion des Règles Officielles du baseball démontrent les trois concepts suivants:
(1) Aucun point ne peut-être marqué durant un jeu où le troisième retrait est effectué par le frappeur-coureur avant que le frappeur-coureur touche le premier but.
(2) Aucun point ne peut-être marqué durant un jeu où le troisième retrait est un retrait forcé.
(3) Les coureurs suivants ne sont pas affectés par l'action d'un coureur précédant, à moins qu'il n'y ait deux retraits.

38. RETOUCHER LES BUTS LORSQUE LA BALLE EST MORTE
Règle 5.09(c)(2) :
Lorsque la balle est morte, aucun coureur ne peut retourner toucher un but manqué ou un but qu'il a quitté trop tôt après qu'il ait avancé et touché le **but au-delà** du but manqué. Un coureur peut retourner à un but manqué (ou un but qu'il a quitté trop tôt) durant le temps que la balle est morte s'il n'a pas touché le **prochain but**. Un coureur peut, bien sûr, retourner à tout but manqué (ou un but qu'il a quitté trop tôt) alors que la balle est en jeu à moins qu'un coureur suivant ait marqué. Voir les Interprétations Approuvées (B) et (A) des Règles Officielles du Baseball 5.09(c)(2).
Le "**prochain but**" ou "**but au-delà**" dans cette section fait référence à la position du coureur lorsque la balle est allée hors-limites.
EXEMPLES:
(1) Le frappeur cogne un circuit à l'extérieur du parc ou un double automatique et manque le premier but (la balle est morte).
Règlementation: Le frappeur-coureur peut retourner toucher le premier but afin de corriger son erreur avant de toucher le deuxième but; mais si le frappeur-coureur touche le deuxième but, il ne pourra revenir toucher le premier but, et si la défensive fait appel, le frappeur-coureur sera déclaré retiré au premier but.
(2) Le frappeur cogne une balle à l'arrêt-court qui relaie la balle dans les estrades (la balle est morte); le frappeur-coureur a manqué le premier but, mais on lui octroie le deuxième but sur le relais erratique.
Règlementation: Même si l'arbitre lui a octroyé le deuxième but sur le relais erratique, le frappeur-coureur doit toucher le premier but avant de toucher le deuxième but. Si le frappeur-coureur ne retourne pas toucher le premier but avant de toucher le deuxième but, et si la défensive fait appel, le frappeur-coureur sera déclaré retiré au premier but.
(3) Le frappeur cogne un coup sûr au champ droit et manque le premier but en le contournant. Le voltigeur de droite effectue un r apide relais au joueur de premier but pour tenter de prendre à contrepied le frappeur-coureur qui a contourné le but. Cependant, le relais du voltigeur de droite est erratique et pénètre dans l'abri.

Règlementation: Le frappeur-coureur se voit octroyer le troisième but. Toutefois, le frappeur-coureur doit revenir toucher le premier but avant de toucher le deuxième but. Alors que la balle est morte, le frappeur-coureur peut retourner toucher au premier but pour corriger son erreur avant de toucher le deuxième but; mais si le frappeur-coureur touche le deuxième but, il ne pourra revenir toucher le premier but et si la défensive fait appel, le frappeur-coureur sera retiré au premier but.

(4) Coureur au deuxième but, aucun retrait. Le frappeur cogne un ballon au champ droit qui est capté pour le premier retrait. Le coureur au deuxième but quitte trop tôt. Le coureur glisse et est sauf au troisième but mais le relais du voltigeur est erratique et pénètre dans l'abri.

Règlementation: Le coureur se voit octroyer le marbre. Cependant, alors que la balle est morte, le coureur doit retourner et toucher le deuxième but. De plus, puisque le coureur avait déjà atteint le troisième but avant que la balle ne soit allée hors-limites, le coureur doit retourner au deuxième but avant d'aller au marbre (son prochain but). Si le coureur a touché au marbre, le coureur ne pourra retourner au deuxième but et si la défensive fait appel, le coureur sera déclaré retiré au deuxième but.

(5) Coureurs au premier et deuxième but, un retrait. Le frappeur cogne un long ballon qui est capté par le voltigeur de droite. Le coureur du deuxième but qui était en course lorsque la balle fut frappée n'a pas retouché à son but et s'est dirigé vers le troisième but en le contournant. Après que le coureur du deuxième ait contourné le troisième but, le voltigeur de droite effectue un relais derrière le coureur du premier but qui retournait à son but. Le relais du voltigeur est erratique et se rend hors-limites. Les arbitres appellent un "Temps d'arrêt" et octroient aux coureurs le marbre et le troisième but. Lorsque les arbitres appellent le "Temps d'arrêt", le coureur du deuxième but est entre le troisième but et le marbre, et le coureur du premier but est entre le premier et le deuxième but. À ce moment, le gé rant crie au coureur du deuxième but (qui est entre le troisième but et le marbre) de retourner et toucher le deuxième but. Est-ce permis, ou est-ce qu'on considère que le coureur est un "but au-delà" du but que le coureur a quitté trop tôt?

Règlementation: Il **est** permis pour un coureur de retourner au deuxième but alors que la balle est morte. Lorsque la balle est allée hors-limites, le coureur qui était au deuxième but était dépassé le troisième but (entre le troisième but et le marbre). Le "prochain but" du coureur est donc le marbre. Alors que la balle est morte, le coureur peut retourner au deuxième but et y toucher à tout moment avant de toucher le marbre. Cependant, si le coureur a atteint et touché le marbre alors que la balle est morte, le coureur ne peut **plus** revenir sur ses pas.

(6) Coureur au premier but, un retrait. Frappe-et-court. Le frappeur cogne une flèche à l'arrêt-court qui capte la balle pour le deuxième retrait. Le relais de l'arrêt-court au premier but est erratique et va dans les estrades. Le coureur du premier but est entre le premier et le deuxième but lorsque le relais erratique se rend dans les estrades.

Règlementation: Le coureur se voit octroyer le troisième but. Toutefois, alors que la balle est morte, le coureur doit retourner et toucher le premier but avant de toucher le deuxième but pour se rendre au troisième but. Si le coureur touche le deuxième but, le coureu r ne pourra retourner au premier but, et si la défensive fait appel, le coureur sera déclaré retiré au premier but.

(7) Coureur au premier but, frappe-et-court. Le frappeur cogne un ballon au champ gauche qui est capté. Le coureur touche le deuxième but sur la course, mais omet de retoucher le deuxième but lorsqu'il retourne au premier but. Le relais du voltigeur est erratique et va dans les estrades. Lorsque le relais erratique a été effectué, le coureur était entre le premier et deuxième but.

Règlementation: Le coureur se voit octroyer le troisième but. Si le coureur retouche au premier but et ensuite au deuxième but en avançant au but octroyé, l'omission du coureur de toucher au deuxième but en retournant toucher au premier but est "corrigée" par le fait que de toucher un but "auparavant" corrige les omissions précédentes.

39. SUBSTITUTIONS

Règle 5.10 :

Un ou des joueurs peuvent être substitués en tout temps dans le cours d'une partie lorsque la balle est morte.

Une substitution est complétée et le joueur est considéré avoir pris part à la partie lorsque le gérant ou son adjoint indique la substitution à l'arbitre du marbre. Si aucune indication n'est fournie à l'arbitre ou qu'après le changement donné aucune annonce n'est faite, le joueur sera considéré avoir pris part à la partie lorsque:

(1) Pour le lanceur, il prend place sur la plaque du lanceur en préparation de lancer (réchauffement ou autre);
(2) Pour le frappeur, il prend place dans la boite du frappeur;
(3) Pour le joueur défensif, il atteint la position normalement occupée par le joueur défensif qu'il remplace, et que **le jeu reprenne**;
(4) Pour le coureur, il prend la place du coureur qu'il remplace.

L'arbitre devrait confirmer toutes les substitutions provenant du gérant et informer le gérant adverse de toutes les substitutions.

NOTE: Si un lanceur est amené dans la partie, mais qu'il n'a pas fait face à un frappeur (ou qu'un troisième retrait est effectué) lorsque la partie est suspendue par les conditions climatiques, ce lanceur pourra, mais ne sera pas requis, de pouvoir continuer à lance r lorsque la partie reprendra. Référez-vous également aux Règles Officielles du Baseball 5.10 pour plus d'informations concernant les substitutions.

40. SUBSTITUTIONS MULTIPLES ET DOUBLE-SUBSTITUTIONS

Règle 5.10(b) Commentaire :

Lorsqu'un gérant effectue deux substitutions ou plus en même temps, le gérant doit **au même moment** aviser l'arbitre du marbre des noms des substituts, leurs positions défensives et leur rang dans l'ordre des frappeurs. Le gérant ne peut donner une des substitutions, quitter l'arbitre, revenir à l'arbitre du marbre et ensuite effectuer les changements des autres joueurs. Si le gérant échoue ou refuse de prendre une décision, l'arbitre du marbre aura l'autorité pour décider du rang des frappeurs, et la décision de l'arbitre sera finale.

Jeu : Un gérant s'amène au monticule afin de parler à son lanceur. L'arbitre du marbre se rend au monticule afin de mettre fin à la conférence, et alors qu'il est au monticule, le gérant informe l'arbitre qu'il désire effectuer une double-substitution.

Réglementation : C'est légal, pourvu que le gérant n'ait pas signalé à l'enclos avant d'informer l'arbitre de la double-substitution

Un gérant peut donner un double changement à l'arbitre alors que la défensive s'amène sur le terrain. Toutefois, dans l'évent ualité qu'un lanceur non annoncé prenne place sur la plaque avant que le gérant indique le changement à l'arbitre, les Règles Officielles du Baseball 5.10(j)(1) stipulent que le lanceur a pris part à la partie. Dans ce cas, une tentative subséquente par le gérant de faire un double changement ne pourra être effectuée. Aussi, le gérant adverse doit être informé des substitutions multiples et de l'ordre des frappeurs de chaque substitution.

41. SIGNAL À L'ENCLOS D'ÉCHAUFFEMENT

Règles 5.10(b), 5.10(b) Commentaire

L'entraîneur doit signaler aux arbitres qu'il effectue un changement de lanceur en informant l'arbitre du marbre de manière claire et non-ambiguë de l'identité du lanceur qui entre dans la partie. De plus, l'entraîneur devrait s'assurer de signaler le changement pour un lanceur gaucher avec son bras gauche, ou un lanceur droitier avec son bras droit. Si un doute persiste, l'arbitre peut à sa discrétio n demander à l'entraîneur d'identifier le nouveau lanceur par son nom. Si un mauvais lanceur tente d'entrer dans la partie dans ces circon stances, la situation peut être corrigée tant que c'est immédiatement fait.

42. LANCEUR CHANGEANT DE POSITION DÉFENSIVE

Règle 5.10(d) Commentaire :

Selon les commentaires des Règles Officielles du Baseball 5.10(d), un lanceur peut changer de position en défensive, autre qu'à la position de lanceur, qu'**une** seule fois par manche. En d'autres mots, un lanceur peut changer de position en défensive et ensuite retourner au monticule dans la même manche, mais une fois effectué, il ne pourra quitter le monticule à nouveau dans cette manche (à moins bien sûr d'être retiré de la partie). Si un lanceur retourne au monticule dans la même manche, il pourra prendre jusqu' à huit lancers de réchauffement.

43. CERCLE D'ATTENTE

Règle 5.10(k) :

Le prochain frappeur doit être dans le cercle d'attente et c'est le seul joueur qui peut y être (c.-à-d., pas plus d'un joueur à la fois). Aucun autre joueur dans l'ordre des frappeurs ne sera autorisé sur la surface de jeu à l'exception du frappeur, coureurs sur les buts et entraîneurs.

44. VISITES AU MONTICULE

Règle 5.10(L) :

Note à propos des traducteurs: Un traducteur peut entrer sur le terrain pendant la partie pour traduire les propos d'un entraîneur ou un gérant pendant une visite officielle au lanceur ou pour évaluer une blessure à tout joueur. Un traducteur peut entrer sur le terrain sans être accompagné d'un entraîneur ou d'un gérant pendant un changement de lanceur au début d'une manche. Le traducteur doit quitter le terrain avant que le lanceur ne commence ses lancers d'échauffement. Outre cette situation, un traducteur ne peut entrer sur le terrain s'il n'est pas accompagné d'un entraîneur, un gérant ou un soigneur, incluant lorsque le receveur ou un joueur d'intérieur se rend sur le monticule.

Une seconde visite au monticule par un gérant ou un entraîneur au même lanceur dans la même manche fera en sorte que ce lanceur sera retiré **de la position de lanceur**.

Le gérant ou l'entraîneur ne peut pas effectuer une seconde visite au monticule alors que le même frappeur est au bâton, mais si un frappeur suppléant remplace ce frappeur, le gérant ou l'entraîneur pourra alors effectuer une deuxième visite au monticule, mais devra retirer son lanceur.

Pour les besoins de cette règle, la présence d'un frappeur débute au moment où le frappeur précédant est retiré ou devient un coureur.

Une visite au monticule débute lorsque le gérant ou l'entraîneur pénètre le cercle de 18 pieds entourant la plaque du lanceur. La visite se termine lorsque le gérant ou l'entraîneur quitte le cercle de 18 pieds entourant la plaque du lanceur.

La conséquence de la règle concernant les visites au monticule est qu'une fois qu'un gérant ou un entraîneur a complété sa vi site au monticule, le lanceur maintenant au monticule doit continuer à lancer au frappeur maintenant au bâton (ou effectuer un troisième retrait) **à moins** qu'un frappeur suppléant est substitué ou à moins d'une des situations suivantes s'appliquent:

(1) Si une partie devient suspendue durant la visite au monticule d'un gérant ou d'un entraîneur (ou après la visite, mais pendant que le même frappeur est au bâton), un nouveau lanceur peut être substitué lorsque la partie reprendra plus tard.

(2) Si un délai de pluie survient durant la visite au monticule d'un gérant ou d'un entraîneur (ou après la visite, mais pendant que le même frappeur est au bâton), un nouveau lanceur peut être substitué lorsque la partie reprendra après le délai de pluie.

Si un gérant ou un entraîneur va parler au receveur ou un joueur d'avant-champ et que ce joueur se rend ensuite au monticule—ou que le lanceur se rend à la position de ce joueur—avant qu'un jeu n'intervienne (un lancer ou un autre jeu), cela sera identique à un gérant ou un entraîneur qui effectue une visite au monticule.

Si le receveur ou tout autre joueur va dans l'abri ou vers le gérant et se rend ensuite immédiatement au monticule, ce sera considéré comme une visite au monticule.

Si un lanceur est retiré et que le gérant ou l'entraîneur demeure au monticule pour parler au nouveau lanceur , ce ne sera pas considéré comme une visite au monticule pour le nouveau lanceur.

Si un entraîneur effectue une visite au monticule et retire son lanceur, puis que le gérant se dirige vers le monticule pour parler au nouveau lanceur, ce sera considéré comme une visite au monticule pour ce nouveau lanceur dans cette manche.

Si un gérant change son lanceur et quitte le monticule, il (ou un entraîneur) **peut** revenir effectuer une visite au monticule **alors que le même frappeur est au bâton**, mais ce sera considéré comme une visite au monticule pour ce nouveau lanceur dans cette manche.

Si le gérant et le lanceur sont tous les deux expulsés au même moment, un entraîneur ou un assistant peut effectuer une visite pour parler au nouveau lanceur avant que le jeu ne reprenne sans qu'on lui attribue une visite—pourvu que le gérant qui s'est fait expulser ne se soit pas déjà entretenu avec le nouveau lanceur.

Par exemple, si le lanceur et le gérant sont expulsés et que le nouveau lanceur s'amène seul au monticule, un entraîneur peut sortir de l'abri alors que le nouveau lanceur effectue ses tirs de réchauffement et effectuer une visite au monticule sans qu'on lui attribue une visite. D'un autre côté, si le gérant expulsé demeure au monticule jusqu'à ce que le nouveau lanceur arrive , une visite subséquente par un membre de l'équipe d'entraîneur au nouveau lanceur avant la reprise du jeu constitue une visite au nouveau lanceur.

Si une conférence du gérant ou de l'entraîneur avec le lanceur prend place sur le **gazon** (c.-à-d., à l'extérieur de la terre au monticule), cela constitue une visite. Si un gérant ou un entraîneur s'entretient avec le lanceur sur le gazon (ou que la rencontre se "déplace" de la terre au gazon), la visite se termine lorsque le gérant ou l'entraîneur "interrompt" la rencontre. Il doit ensuite poursuivre sa route et ne pas retourner vers le lanceur.

Toute tentative—au jugement de l'arbitre—de contourner cette règle sera considérée comme une visite.

Dans le cas où un gérant ou un entraîneur a effectué sa première visite au monticule et ensuite tente de retourner une second e fois au monticule dans la même manche avec le même lanceur de la partie et **le même frappeur au bâton**, il doit être **averti** par l'arbitre que ce n'est pas permis. Si le gérant ou l'entraîneur ignore la mise en garde, le gérant ou l'entraîneur doit être retiré de la partie et le lanceur doit lancer au frappeur alors au bâton jusqu'à ce que ce frappeur soit retiré ou se rende sur les buts (ou qu'un troisième retrait soit effectué). Après que le frappeur soit retiré ou devienne un coureur (ou qu'un troisième retrait soit effectué), le lanceur doit être retiré de la partie. On doit immédiatement indiquer au gérant que le lanceur sera retiré de la partie après avoir lancé à ce frappeur afin que le gérant puisse faire réchauffer un lanceur suppléant. Le nouveau lanceur peut effectuer jusqu'à huit lancers de réchauffement s'il le souhaite avant de poursuivre la partie.

NOTE: Si par l'omission ou l'incapacité des arbitres d'avertir le gérant ou l'entraîneur on permet accidentellement au gérant ou à l'entraîneur de se rendre au monticule une seconde fois alors que le même frappeur est au bâton (**sans que le gérant ou l'entraîneur ne soit averti** qu'il ne peut le faire), le lanceur alors au monticule devra lancer à ce frappeur alors au bâton jusqu'à ce que ce frappeur soit retiré ou se rende sur les buts (ou qu'un troisième retrait soit effectué). Après que ce frappeur soit retiré ou devienne un coureur (ou qu'un troisième retrait soit effectué), alors le lanceur doit être retiré de la partie. **Cependant**, puisque l'arbitre n'a pas **averti** le gérant ou l'entraîneur qu'une seconde visite au monticule n'est pas permise alors que le même frappeur est au bâton, le gérant ou l'entraîneur n'est **PAS** expulsé de la partie dans cette situation. C'est seulement lorsque le gérant ou l'entraîneur ignore l'avertissement de l'arbi tre sur la seconde visite que l'expulsion s'applique.

Le gérant peut demander la permission à l'arbitre de se rendre au monticule dans le cas de blessure ou d'état de santé de son lanceur, et lorsque la permission lui est accordée, ne se verra pas attribuer une visite au monticule. L'arbitre du marbre devra accompagner le gérant ou l'entraîneur dans de telles situations et demeurer à proximité de la rencontre afin de s'assurer que cette situation n'est pas abusive. Le gérant adverse doit être avisé lorsque la rencontre se termine que ce n'est pas considéré comme une visite. L'arbitre a l'autorité suprême pour compter ou "ne pas tenir compte " de la visite. Un soigneur n'a pas à accompagner un gérant au monticule afin que l'arbitre "ne tienne pas compte" de la visite.

Dans le cas d'un joueur-entraîneur, toute visite au monticule constituera une visite, au jugement de l'arbitre. L'arbitre devra aviser le joueur-entraîneur et le gérant adverse à chaque fois qu'une visite sera chargée.

Dans le cas d'un joueur-entraîneur lorsqu'il joue, l'entraîneur sera considéré comme un joueur jusqu'à ce que l'on considère qu'il abuse de ce privilège. Si, au jugement de l'arbitre, on abuse du privilège, le joueur-entraîneur et son gérant seront avisés que toute future visite au monticule sera comptabilisée comme des visites.

45. FRAPPEUR DÉSIGNÉ

Règle 5.11 :

La règle du frappeur désigné est couverte selon les règles Officielles du Baseball 5.11. Des interprétations additionnelles sont incluses ci-dessous :

- Si un joueur défensif se rend au monticule (remplace le lanceur), ce changement mettra fin au rôle du frappeur désigné pour le reste de la partie).
- Le frappeur désigné ne pourra se trouver dans l'enclos de releveur, à moins de servir de receveur dans l'enclos.

46. LANCEUR ASSUMANT UNE POSITION EN DÉFENSIVE

Règles 5.11, 5.10(b) :

Si un lanceur passe du monticule à une position en défensive, cela doit mettre fin au rôle du frappeur désigné pour le reste de la partie. Le lanceur qui vient d'être retiré du monticule peut frapper à la place du frappeur désigné dans l'ordre des frappeurs; ou, si plus d'un changement défensif est fait, le lanceur peut frapper à la place de l'un des joueurs substitués (le gérant doit désigner le rang dans l'ordre des frappeurs).

EXEMPLE : Le lanceur de relève de l'équipe locale, Jones, à lancé le début de la neuvième manche. Pour le début de la dixième manche, Jones est passé au premier but et le lanceur de relève Smith est entré dans la partie comme lanceur. Jones a été placé au huitième rang dans l'ordre des frappeurs où le joueur de premier but Carter frappait et Smith a été placé au troisième rang pour le frappeur désigné Anderson.

47. PANNE TEMPORAIRE DE LUMIÈRES

Règle 5.12(b)(2) :

La note aux Règles Officielles du Baseball 5.12(b) stipule qu'une ligue peut adopter ses propres règles sur les parties interrompues par une panne de lumière. Ce qui suit sont les règles à adopter:

Dans l'éventualité d'une panne temporaire de lumières alors qu'une balle est en vol ou qu'un jeu est en cours et que l'arbitre ne peut suivre le jeu en raison de la panne de lumière, les arbitres appelleront immédiatement un "Temps d'arrêt." Si un jeu est en cours lorsqu'une telle panne survient et qu'un autre jeu est possible, tout le jeu doit être annulé. Lorsque les lumières reviennent, le jeu doit se poursuivre avec la même situation au début du jeu lorsque la panne est survenue.

NOTE: Si des coureurs se voient accorder des buts supplémentaires au moment de la panne, après que les lumières reviennent, les coureurs pourront aller à ces buts en conformité avec les règles d'octroi de but.

Jeu: Le frappeur cogne un circuit hors du terrain. Après que la balle ait quitté le parc et que les coureurs aient contourné les buts, une panne de lumière survient.

Règlementation: Lorsque les lumières reviennent, les coureurs se voient accorder les buts en conformité avec les règles d'octroi de buts.

48. INTERFÉRENCE OFFENSIVE

Règle 6.01, Définition des termes (Interférence(a)) :

Alors qu'un contact peut survenir entre un joueur d'avant-champ et un coureur lors d'une tentative de retrait sur les buts, un coureur ne peut utiliser ses mains ou ses bras pour volontairement commettre un acte malicieux ou antisportif – comme de saisir, mettre en échec, intentionnellement faire échapper la balle, frapper de ses bras ou ses pieds, utiliser de façon flagrante ses bras ou avant-bras, etc. – pour commettre intentionnellement un acte d'interférence sans lien avec la course sur les buts. De plus, si au jugement de l'arbitre cet acte intentionnel fut effectué pour briser un double jeu, l'arbitre doit également retirer le frappeur-coureur.

49. INTERFÉRENCE AVEC UN JEU CONTINU

Règle 6.01(a) :

Jeu: Jeu au marbre alors qu'un coureur tente de marquer, le coureur est déclaré sauf. Un jeu suivant est effectué sur le frappeur-coureur qui est déclaré retiré pour avoir couru à l'extérieur du corridor de course de 3 pieds.

Règlementation : Avec moins de 2 retraits, le point marque et le frappeur coureur est retiré. Avec 2 retraits, le point ne marque pas. Le raisonnement est qu'un jeu continu fut produit avant l'interférence. Les coureurs reviennent au dernier but occupé au moment de l'interférence. Cependant avec 2 retraits, le coureur a atteint le marbre sur le jeu auquel le frappeur-coureur fut retiré avant d'atteindre le premier but (voir aussi le dernier paragraphe de la règle 6.01(a).)

50. LE FRAPPEUR CAUSE UNE INTERFÉRENCE APRÈS UNE TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE

Règle 6.01(a)(1) :

Voir les Règles Officielles du Baseball 6.01(a)(1) et le Commentaire associé concernant les situations où le frappeur-coureur, après une troisième prise échappée, entrave le receveur dans sa tentative de récupérer la balle. La règle 6.01(a)(1) fut modifiée lors de la saison 2013, et l'interprétation précédente n'est plus valide. Sous cette règle mise à jour, on ne tient plus compte si le frappeur est aux alentours du marbre ou sur la ligne du premier but lorsque l'infraction survient. Si, au jugement de l'arbitre, le frappeur -coureur "gêne clairement le receveur dans sa tentative de récupérer la balle", le frappeur-coureur est retiré, la balle est morte et tous les coureurs retournent aux buts occupés au moment du lancer. L'endroit où se positionne le frappeur-coureur n'a plus d'importance.

51. DÉVIER VOLONTAIREMENT LA COURSE DE LA BALLE

Règle 6.01(a)(2) :

Les Règles Officielles du Baseball 6.01(a)(2) stipulent que le frappeur ou le coureur est retiré pour interférence s'il fait volontairement "dévier la course d'une fausse-balle de quelque manière." Même lorsqu'on ramasse une fausse-balle ou qu'on y touche de quelque façon, cela ne peut pas par cet acte faire dévier la course de la balle, et un arbitre peut juger cet acte comme d'avoir fait dévier la course de la balle si, au jugement de l'arbitre, la balle était revenue dans le territoire des bonnes balles si elle n'avait pas été touchée.

Ce sera mieux si aucun membre de l'équipe en offensive ne ramasse ou touche une fausse -balle. Il n'y a pas d'objection à ce qu'un entraîneur retourne la fausse-balle à l'arbitre après qu'elle ait dépassé le premier ou troisième but, mais un entraîneur ne devrait pas toucher une balle qui a la possibilité d'être une bonne balle. (Voir aussi les Règles Officielles du Baseball 5.09(a).)

52. INTERFÉRENCE DÉLIBÉRÉE ET INTENTIONNELLE

Règles 6.01(a)(6), 6.01(a)(7), 6.01(a)(5), 5.09(a)(13), 5.09(b)(3), 6.01(j) :

Les règles 6.01(a)(6) et 6.01(a)(7) ont été ajoutées aux Règles Officielles du Baseball pour donner une pénalité additionnelle lorsqu'un coureur ou un frappeur-coureur, de façon délibérée et intentionnelle, entrave une balle frappée ou un joueur défensif qui tente d'atteindre une balle pour priver l'équipe défensive de l'opportunité de compléter un double jeu. Gardez en tête les règles qui stipulent que le coureur ou frappeur-coureur doit entraver avec la **ferme intention de briser un double jeu**.

La règle 5.09(a)(13) a été ajoutée aux Règles Officielles du Baseball afin "de pénaliser l'équipe en offensive pour avoir délibérément, sans justification, action contraire à l'esprit sportif par le coureur en quittant la ligne de course dans le but évident d'entrer en collision avec le joueur qui tourne le double jeu plutôt que de tenter d'atteindre le but".

Si, au jugement de l'arbitre, un coureur entrave de façon délibérée et intentionnelle un joueur défensif qui tente de capter un relais ou tente de relayer la balle avec la ferme intention de priver la défensive de l'opportunité de tourner un double jeu, l'arbitre doit déclarer le coureur retiré pour interférence et aussi déclarer le frappeur-coureur retiré pour l'interférence de son coéquipier.

NOTE : Un coureur ne doit pas être retiré pour interférence non intentionnelle s'il est en contact avec un but légalement occ upé lorsqu'il entrave par inadvertance un joueur défensif. Voir la règle 6.01(a) Pénalité pour Interférence (Commentaire) pour les cas où une telle interférence est intentionnelle, alors que le coureur est en contact avec un but légalement occupé.
LIGNES DIRECTRICES POUR L'APPLICATION DE LA RÈGLE 6.01(j) (RÈGLE DE LA GLISSADE):
Pour les besoins de cette règle, la « ligne de course » doit être une ligne directe du point de départ initial jusqu'au prochain but. Un coureur qui dévie clairement et distinctement de son chemin sera considéré avoir changé sa ligne de course. Inversement, un coureur qui emprunte une ligne directe ou ne change pas de trajectoire au cours de son entière direction vers le but ne sera pas considér é avoir changé sa ligne de course. Par exemple, un coureur qui débute sa course sur le but du coté vers le champ champ intérieur et qui oriente sa trajectoire sur le coté du but vers le champ extérieur ne seras pas considéré avoir changé sa ligne de course.
Une glissade sera jugée appropriée lorsque les pieds glissent devant, si les fesses et les jambes du coureur donnent contre le sol avant le contact avec le but. Dans le cas de la glissade la tête devant, elle sera jugée appropriée si le corps donne contre le sol av ant le contact avec le but. Ces paramètres proviennent de la règle 6.01(i)(1) Collision au marbre Commentaire.
Un coureur peut glisser latéralement à un but et étendre ses jambes vers un joueur défensif dans le cadre d'une glissade en t oute bonne foi décrite à la règle 6.01(j).
Lorsqu'on détermine si le coureur a enfreint la règle 6.01(j) en ne faisant pas une glissade « en toute bonne foi » et faisant (ou tentant de faire) contact avec le joueur défensif en le gênant ou l'empêchant de tenter de tourner un double-jeu (à tout but), une interférence doit être signalée par l'arbitre en pointant latéralement vers l'interférence et d'une voix forte et claire s'écrier « C'est une interférence! » Les arbitres doivent permettre au jeu de se poursuivre jusqu'au relais initial suite à l'interférence. À ce moment, les arbitres appellent un « Temps d'arrêt »et imposent les pénalités pour l'interférence. Si le relais « initial » n'est pas complété, les arbitres doivent immédiatement appeler un temps d'arrêt.
EXEMPLES:
(1) Buts remplis, aucun retrait, roulant à l'arrêt-court. Anticipant un double jeu, le coureur du deuxième but fonce volontairement sur l'arrêt-court et le saisit juste au moment où l'arrêt-court effectue un relais au deuxième but.
Règlementation: Le coureur du deuxième but est coupable d'avoir délibérément et intentionnellement entravé un joueur défensif avec la ferme intention de priver la défensive d'effectuer un double-jeu. Le coureur du deuxième but est retiré tout comme le frappeur-coureur. Les coureurs retournent au premier et troisième but.
(2) Coureurs au premier et troisième but, aucun retrait. Le coureur au premier but est en vol lorsque le frappeur cogne un roulant à l'arrêt-court. Anticipant un double-jeu, le coureur du premier but se rue intentionnellement et saisit le joueur de deuxième but qui couvre le deuxième but en attendant le relais de l'arrêt-court.
Règlementation: Le coureur du premier but n'a pas effectué une glissade « en toute bonne foi » avec la ferme intention de se ruer et initier un contact avec le joueur défensif en le saisissant. C'est une interférence et le coureur du premier but est retiré tout comme le frappeur-coureur. Le coureur retourne au troisième but.
(3) Buts remplis, aucun retrait, roulant à l'arrêt-court. L'arrêt-court effectue un relais au deuxième but afin de retirer le coureur du premier but. Cependant, anticipant un double jeu, le coureur du premier but glisse volontairement à l'extérieur de sa ligne de course et fonce sur le joueur de deuxième but juste au moment où ce dernier effectue un relais au premier but. Le coureur ne peut atteindre le deuxi ème but avec sa main ou son pied.
Règlementation: Le coureur n'a pas effectué une glissade « en toute bonne foi » puisqu'il ne pouvait atteindre le but avec sa main ou son pied et a changé sa ligne de course dans le but d'initier un contact avec le joueur défensif. Le frappeur-coureur est déclaré retiré pour l'interférence du coureur et les coureurs retournent au deuxième et troisième but. Notez dans cet exemple que si le coureur n'avait pas été déclaré retiré au deuxième but (c.-à-d., si le relais avait amené le joueur défensif à quitter son but) et que le coureur avait volontairement entravé le joueur défensif de la façon décrite, autant ce coureur que le frappeur-coureur seraient déclarés retirés.
(4) Coureur au premier but, aucun retrait. Le frappeur cogne un roulant au joueur de deuxième but qui tente de toucher le coureur. Cependant le coureur, au jugement de l'arbitre, frappe intentionnellement le gant du joueur défensif afin de lui faire échapper la balle, le bouscule ou le saisit de façon à ce que le joueur défensif ne puisse compléter le jeu.
Règlementation: Le coureur est coupable d'avoir délibérément et intentionnellement entravé un joueur défensif avec la ferme intention de priver la défensive d'effectuer un double-jeu. Le coureur du premier but est déclaré retiré ainsi que le frappeur-coureur.
Dans les jeux d'interférence de cette nature, l'arbitre doit être attentif à l'intention du coureur. Si l'arbitre juge que le coureur a délibérément et intentionnellement entravé un joueur défensif avec la ferme intention de priver la défensive d'effectuer un double-jeu, l'arbitre doit déclarer retiré autant le coureur que le frappeur-coureur. Si ce n'est pas le cas, l'arbitre doit retirer uniquement le coureur. Notez toutefois que si le coureur avait déjà été retiré, alors le coureur sur qui la défensive tentait un double-jeu serait retiré. (Voir aussi les Règles Officielles du Baseball 6.01(a)(5).

53. JOUEUR DÉFENSIF « PROTÉGÉ » ALORS QU'IL EFFECTUE UN JEU
Règle 6.01(a)(10) :
Notez que selon les Règles Officielles du Baseball, un joueur défensif est « protégé » lorsqu'il est dans l'action de capter une balle frappée. Si un coureur entrave ou gêne un joueur défensif après que ce joueur ait tenté de capter une balle frappée, mais avant qu'il ne puisse effectuer un relais, ce coureur sera déclaré retiré pour interférence. Au surplus, un coureur coupable d'avoir entravé le joueur défensif dans sa tentative d'effectuer un jeu sur une balle frappée sera déclaré retiré, que son entrave soit intentionnelle ou non.

54. INTERFÉRENCE DU SPECTATEUR
Règle et commentaire 6.01(e) :
L'arbitre doit appeler une interférence du spectateur d'abord en la signalant et en appelant un "Temps d'arrêt" (les deux mains au-dessus de la tête) pour mettre fin au jeu et ensuite saisir le poignet gauche avec la main droite (au-dessus de la tête) pour indiquer l'interférence du spectateur.
Lorsqu'il y a une interférence intentionnelle avec une balle en jeu, que ce soit par un spectateur ou une personne autorisée sur le terrain (tel que spécifié dans les Règles Officielles du Baseball 6.01(d)), la balle est morte dès que l'interférence survient. L'arbitre qui appelle l'interférence (tout arbitre peut l'appeler) devrait consulter ses confrères afin de déterminer qu'est qui, raisonnablement, serait arrivé s'il n'y avait pas eu d'interférence.
La règle de l'interférence du spectateur stipule précisément que l'arbitre doit imposer la pénalité ou les pénalités qui, au jugement de l'arbitre, annuleront les effets de l'interférence, et la balle est morte dès que l'interférence survient.
Pour les besoins de la règle 6.01(e) : Si un spectateur touche à une balle alors qu'il est au-delà du devant d'un mur coussiné (que ce coussin atteigne le haut de la clôture de ciment ou non; dans l'aire de jeu), cela constitue une interférence du spectateur. La balle est morte au moment de l'interférence et l'arbitre doit imposer les pénalités qui, à son jugement, annuleront les effets de l'interférence.
Un mur coussiné fixé à une clôture de ciment doit être considéré comme faisant partie de la clôture, pourvu que le coussin soit conçu pour atteindre le haut de la clôture. (Toutefois, si un tel coussin n'atteint pas le haut de la clôture, et qu'à la place, le haut de la clôture est plus haut et en retrait du haut du coussin fixé à celui-ci, alors le coussin est considéré « faisant partie du jeu »). Si une balle frappée, relayée ou lancée atterrit sur le dessus d'un mur coussiné, la balle demeure en jeu. Si un joueur peut atteindre la balle sur le dessus d'un mur coussiné, la balle demeure en jeu. Si un joueur ne peut atteindre la balle, alors elle sera considérée hors-limite. Un ballon dans le territoire des bonnes balles qui atteint le dessus de la clôture du champ extérieur continue d'être soumis à l'in terprétation des règles #9 du Manuel de l'Arbitre.

Notez qu'aux fins de la zone limite qui ne constitue pas un circuit, toute balle frappée, relayée ou lancée qui frappe, roule ou s'immobilise sur le dessus du mur ou de la clôture (incluant les coussins fixés le long des estrades) demeure en jeu. Toutefois, si cette balle frappée, relayée ou lancée n'a pas encore atteint les estrades et est touchée par un spectateur, elle sera déclarée « hors-limite » et non pas « interférence du spectateur ».
C'est possible d'avoir une interférence du spectateur sur une balle lancée au frappeur. Si un mauvais lancer ne va pas dans les estrades, mais demeure en jeu et est touché par un spectateur, la pénalité relative à l'interférence du spectateur s'applique.
La nature même de la partie suggère différentes considérations de ce qui, à première vue, serait le même jeu (dimension du terrain, vitesse du coureur, etc.). Les arbitres doivent considérer tous ces facteurs afin de déterminer les pénalités relatives à l'i nterférence du spectateur. Référence également aux Règles Officielles du Baseball 6.01(e).

55. MÉCANIQUE RELATIVE À L'OBSTRUCTION
Règle 6.01(h) :
Il y a deux types d'obstruction et une différente mécanique est utilisée pour chacun des deux types.
① Le premier type d'obstruction (Règles Officielles du Baseball 6.01(h)(1) met en cause des cas où **le coureur est entravé PENDANT qu'un jeu est effectué sur ce coureur**. Des exemples de ce type d'obstruction inclus:
(1) Coureur entravé durant une souricière.
(2) Coureur entravé alors qu'un joueur défensif effectue un relais à un but pour retirer ce coureur.
(3) Frappeur-coureur entravé avant d'atteindre le premier but sur un roulant à l'avant-champ.
(4) Tout autre exemple où un jeu est fait directement sur un coureur au moment où ce coureur est entravé.

Ce type d'obstruction doit être immédiatement signalé par l'arbitre en appelant un "Temps d'arrêt" (les deux mains au-dessus de la tête) et ensuite en pointant l'obstruction pendant que l'arbitre s'écrie de façon claire et forte, "C'est une obstruction." La balle est immédiatement morte selon la règle d'obstruction de cette section et tous les coureurs se voient octroyer les buts qu'ils auraient atteints s' il n'y avait pas eu d'obstruction. De plus, le coureur entravé se voit octroyer au moins un but au-delà du dernier but touché au moment de l'obstruction.
Notez que cette section de la règle d'obstruction (c.-à-d., coureur entravé alors qu'un jeu est effectué sur ce coureur) s'applique également dans les cas lorsqu'une **balle relayée est en vol au moment où l'obstruction survient**. Dans de tels cas, l'arbitre doit prendre en considération le résultat du relais lorsqu'il fait l'octroi. Par exemple, si un relais est en vol au moment où l'obstruction survient (l'arbitre appelant un "Temps d'arrêt") et si le relais est erratique et se rend hors-limites, tous les coureurs se verront octroyer **deux buts** (même si l'arbitre a appelé un "Temps d'arrêt" avant que la balle ne se rende hors-limites). Dans de tels cas, les arbitres ont la responsabilité de déterminer si le relais a été effectué **avant** ou **après** l'obstruction. Si l'arbitre juge que le relais a été effectué après l'obstruction, le coureur entravé se verra octroyer seulement **un but** à partir du dernier but touché au moment de l'obstruction.
② Le deuxième type d'obstruction (Règles Officielles du Baseball 6.01(h)(2)) met en cause des cas où **le coureur est entravé pendant QU'AUCUN JEU n'est effectué sur ce coureur**. Des exemples de ce type d'obstruction inclus:
(1) Frappeur-coureur entravé en contournant le premier but sur un coup sûr alors que la balle est au champ extérieur.
(2) Frappeur-coureur entravé avant d'atteindre le premier but sur une balle frappée au champ extérieur.
(3) Coureur au premier but volant le deuxième but; le relais du receveur est erratique et aboutit au champ centre; le coureur est entravé dans sa tentative d'atteindre le troisième but. La balle est dans le champ centre lorsque l'obstruction survient.
(4) Coureur du deuxième but entravé alors qu'il contourne le troisième but sur un coup sûr au champ extérieur.
(5) Tout autre exemple où aucun jeu n'est fait directement sur un coureur au moment où ce coureur est entravé.

Sous cette section de la règle d'obstruction, l'obstruction doit être signalée en pointant l'obstruction pendant que l'arbitr e s'écrie de façon claire et forte, "C'est une obstruction." Cependant, la balle n'est pas morte et l'arbitre doit permettre au jeu de se poursuivre *jusqu'à ce que le jeu cesse et qu'aucune autre action continue ne soit possible* (voir l'exception à la NOTE (1) ci-dessous). À ce moment, l'arbitre doit appeler un "Temps d'arrêt" et imposer les pénalités, s'il y a lieu, et qui au jugement de l'arbitre vont annuler l'effet de l 'obstruction. Il est important de noter dans les cas qui surviennent sous cette section de la règle d'obstruction que l'arbitre ne doit pas appeler un "Temps d'arrêt" et ce, jusqu'à ce que toute l'action continue ait cessé et qu'aucun autre jeu ne soit possible.

NOTE (1): Si un coureur est entravé sous cette seconde section de la règle d'obstruction, le jeu doit se poursuivre jusqu'à ce qu'il soit complété—même si cela résulte par un jeu effectué plus tard sur le coureur qui a été entravé. **Cependant**, si un tel jeu sur un coureur auparavant entravé fait en sorte que ce coureur a été touché pour être **retiré** avant d'atteindre le but à laquelle ce coureur aurait obtenu en raison de l'obstruction, dans ce cas, l'arbitre doit appeler un "Temps d'arrêt" au moment où le coureur est **touché pour le retrait**. L'arbitre doit alors imposer les pénalités qui annuleront les effets de l'obstruction, ce qui inclura bien sûr que le coureur entravé se verra octroyer le but à laquelle il aura droit en raison de l'obstruction.
NOTE (2): Coureur entravé alors qu'aucun jeu n'est effectué sur lui . En déterminant quel but le coureur se verra octroyer sous cette seconde section de la règle d'obstruction, il est permis pour un arbitre de considérer la position et la vitesse du coureur, de la balle et du joueur défensif au moment où l'obstruction survient. Cependant, la décision finale de placer les coureurs ne doit pas être prise tant que le jeu n'est pas terminé et doit être basée sur le principe que le coureur entravé aura droit au but qu'il aurait atteint s'il n 'y avait pas eu d'obstruction.
NOTE (3): Si un coureur est entravé alors qu'aucun jeu n'est effectué sur lui, l'arbitre qui le signale doit bénéficier de l'appui de ses confrères pour déterminer quel but, s'il y a lieu, doit être octroyé au coureur entravé. En d'autres mots, les arbitres peuvent se consulter pour déterminer qu'est-ce qui se serait passé si l'obstruction n'était pas survenue.

EXEMPLE:
Jeu: Le frappeur-coureur cogne une bonne balle le long de la ligne du champ droit et est entravé en contournant le premier but. Au moment où l'obstruction survient, le champ droit n'a pas atteint la balle, et il semble que la course du coureur se terminera lorsqu'il arrivera debout au deuxième but. Cependant, alors que le jeu se poursuit, la balle passe outre le voltigeur de droite, et le frappeur-coureur poursuit sa course au troisième but. Le frappeur-coureur est retiré au troisième but de façon serrée sur le relais du voltigeur.
Règlementation: Puisqu'il est permis pour l'arbitre de considérer la position du coureur, de la balle et du joueur défensif au moment où l'obstruction survient, l'arbitre peut penser à "protéger" la course du frappeur-coureur jusqu'au deuxième but. Le jeu continuant, il devient toutefois clair que si le frappeur-coureur n'avait pas été entravé en contournant le premier but, le frappeur-coureur aurait atteint le troisième but. Donc, au moment où le frappeur-coureur est touché au troisième but, un "Temps d'arrêt" est appelé et le frappeur-coureur se voit octroyer le troisième but sur l'obstruction. La décision est prise en partant du principe que l'arbitre, en octroyant les buts sur ce type d'obstruction, va laisser le jeu se poursuivre jusqu'à ce qu'aucune autre action ne soit possible et pourra ensuite, s'il y a lieu, faire l' octroi des buts qui annuleront les effets de l'obstruction. Dans cet exemple, si l'arbitre pense que l'obstruction n'a pas de conséquence sur le fait que le frappeur-coureur ait été retiré au troisième but, le retrait va demeurer.

56. FRAPPEUR-COUREUR ENTRAVÉ AVANT D'ATTEINDRE LE PREMIER BUT
Règle 6.01(h)(1) :
Lorsque le frappeur-coureur est entravé avant d'atteindre le premier but, il ne se voit pas toujours octroyer le premier but sur ce type d'obstruction. Par exemple, si le frappeur-coureur est entravé avant d'atteindre le premier but sur un ballon ou une flèche **capté**, le frappeur-coureur est **retiré**.

Le raisonnement ici est que l'obstruction n'a aucune conséquence sur le fait que le frappeur a cogné un ballon capté par la défensive. De la même façon, si le frappeur-coureur est entravé avant d'atteindre le premier but sur une **fausse-balle** non captée, cela demeure une **fausse-balle**. Encore une fois, le raisonnement est que l'obstruction n'a eu aucune conséquence sur le fait que le frappeur ait cogné une fausse-balle.

Les situations où un frappeur-coureur est entravé avant d'atteindre le premier but peuvent être généralement divisées en trois cas. Encore une fois, notez que dans ce type d'obstruction, un "Temps d'arrêt" n'est **pas** toujours immédiatement appelé et le frappeur-coureur ne se voit pas toujours octroyer le premier but.

Cas 1: Frappeur-coureur entravé avant d'atteindre le premier but sur un **roulant** à l'avant-champ. Il semble que le joueur d'avant-champ aura la tâche facile sur le jeu.

Règlementation: C'est une obstruction selon les Règles Officielles du Baseball 6.01(h)(1). Un "Temps d'arrêt" est immédiatement appelé et on octroie le premier but au frappeur-coureur.

Cas 2: Frappeur-coureur entravé avant d'atteindre le premier but sur un **ballon ou une flèche** à l'avant-champ.

Règlementation: Appelez l'obstruction en pointant en direction de l'obstruction et en criant "C'est une obstruction". Cependant, gardez la balle en jeu. Si le ballon ou la flèche est capté, le frappeur-coureur est retiré. Toutefois, si le ballon ou la flèche est échappé (en territoire des bonnes balles) et si le frappeur-coureur n'a pas encore atteint le premier but lorsque la balle est échappée, un "Temps d'arrêt" est appelé et le frappeur-coureur se voit octroyer le premier but selon les Règles Officielles du Baseball 6.01(h)(1). Tous les autres coureurs se voient accorder les buts qu'ils auraient atteints s'il n'y avait pas eu d'obstruction. (Dans ce cas, le jeu retourne au cas 1 ci-dessus.) D'un autre côté, si le frappeur-coureur a clairement atteint (ou contourné) le premier but lorsque le ballon a été échappé, on permet au jeu de se poursuivre jusqu'à ce qu'aucune autre action ne soit possible, et l'arbitre fera —s'il y a lieu— l'octroi des buts qui annuleront les effets de l'obstruction.

Cas 3: Frappeur-coureur entravé avant d'atteindre le premier but sur une **balle frappée au champ extérieur**.

Règlementation: Appelez l'obstruction en pointant en direction de l'obstruction et en criant "C'est une obstruction"; toutefois, gardez la balle en jeu jusqu'à ce que toute action soit terminée. Ensuite, appelez un "Temps d'arrêt" et imposez les pénalités, s'il y a lieu, qui annuleront les effets de l'obstruction. Si un ballon est capté dans cette situation, le frappeur-coureur est retiré. Si la balle frappée est une bonne balle non captée, le frappeur-coureur sera toujours "protégé" au moins jusqu'au premier but.

57. OBSTRUCTION ET INTERFERENCE—INTERPRÉTATIONS APPROUVÉES
Règles 6.01(h)(1), 6,01(h)(2), 6.01, 5.02(c) :

(1) Coureur au premier but; le frappeur-coureur est en souricière entre le marbre et le premier but. Est-ce qu'une obstruction peut-être appelée alors qu'il retourne vers le marbre?

Règlementation: Non, à moins que l'obstruction ne soit intentionnelle.

NOTE: Dans les situations où le frappeur-coureur est en souricière entre le premier but et le marbre, si le frappeur-coureur revient sur ses pas et **atteint** le rebord arrière du marbre, le frappeur-coureur sera déclaré retiré.

(2) Le frappeur-coureur est entravé avant d'atteindre le premier but alors qu'aucun jeu n'est effectué sur lui (par exemple, sur une balle frappée au champ extérieur).

Règlementation: Appelez l'obstruction en pointant en direction de l'obstruction et en criant "C'est une obstruction"; toutefois, gardez la balle en jeu jusqu'à ce que toute action soit terminée. Ensuite, imposez les pénalités, s'il y a lieu, qui annuleront les effets de l'obstruction. Si un ballon est capté dans cette situation, le frappeur-coureur est retiré. Si la balle frappée est une bonne balle non captée, le frappeur-coureur sera toujours "protégé" au moins jusqu'au premier but.

(3) Le coureur est au deuxième but lorsque le frappeur-coureur est entravé après avoir atteint le premier but. L'intention de l'arbitre est d'octroyer le deuxième but au frappeur-coureur sur l'obstruction. Qu'est-ce qui arrive au coureur du deuxième but?

Règlementation: Le coureur du deuxième but se voit octroyer le troisième but.

(4) Avec les buts remplis, le frappeur cogne un solide roulant qui dévie sur l'arrêt-court et roule en s'éloignant de lui. Alors que l'arrêt-court tente de rejoindre la balle, le coureur du deuxième but entre en collision avec l'arrêt-court.

Règlementation: Après que la balle ait été déviée de l'arrêt-court, si la balle est à **portée de main** de l'arrêt-court, le coureur doit éviter le joueur défensif, et si un contact survient dans ces circonstances, l'interférence sera appelée et le coureur sera retiré. (Dans cette situation, le joueur défensif est considéré "dans le processus d'atteindre" la balle et ne l'a pas "manqué" tel que décrit dans les commentaires des Règles Officielles du Baseball Rule 6.01(h).) Toutefois, si la balle n'est **pas** à portée de main du joueur défensif après avoir dévié du joueur défensif (c.-à-d., le joueur défensif doit rejoindre la balle), le joueur défensif doit éviter le coureur, et si un contact survient dans ces circonstances, l'obstruction sera appelée selon les Règles Officielles du Baseball 6.01(h)(2).

(5) Avec un coureur au premier but, le frappeur cogne une flèche qui dévie du gant du lanceur et roule en direction du joueur de deuxième but. Alors que le deuxième but tente de rejoindre la balle, le coureur du premier but entre en contact avec le joueur de deuxième but.

Règlementation: Au jugement de l'arbitre, si le joueur de deuxième but a une chance d'atteindre la balle, le coureur du premier but sera retiré pour l'interférence. La balle est morte au moment de l'interférence et le frappeur-coureur sera placé au premier but (tenant compte que l'interférence était involontaire; dans le cas contraire, le coureur et le frappeur-coureur sont retirés). Toutefois, si l'arbitre juge que le joueur de deuxième but ne pouvait atteindre la balle (c.-à-d., le joueur de deuxième but se déplaçait paresseusement en direction de la balle qui s'éloigne), alors l'obstruction est appelée selon les Règles Officielles du Baseball 6.01(h)(2).

(6) Coureur au premier but, aucun retrait. Sur un frappe-et-court, le frappeur cogne une bonne balle le long de la ligne du champ droit. En contournant le deuxième but pour se diriger au troisième but, le coureur du premier but entre en collision avec l'arrêt-court et tombe au sol. En raison de la collision, le coureur ne peut se rendre au troisième but et retraite au deuxième but alors que la balle revient à l'avant-champ. S'il n'y avait pas eu de collision avec l'arrêt-court, le coureur aurait facilement atteint le troisième but.

Règlementation: L'obstruction est appelée au moment de la collision, mais la balle demeure en jeu puisqu'aucun jeu n'a été fait sur le coureur au moment où ce coureur fut entravé. Un "Temps d'arrêt" est appelé lorsque toute action a cessé et le coureur entravé se voit octroyer le troisième but puisque c'est le but qu'il aurait atteint s'il n'y avait pas eu d'obstruction. Le frappeur -coureur sera aussi placé au but qu'il aurait atteint s'il n'y avait pas eu d'obstruction (que ce soit au premier ou deuxième but, au jugement de l'arbitre).

NOTE: Dans ce jeu, si le coureur du premier but avait été retiré en retournant au deuxième but, l'arbitre appellerait un "Temps d'arrêt" au moment où le coureur est touché. Le coureur entravé se verrait alors octroyer le troisième but (en assumant que c'est le but que le coureur aurait atteint s'il n'y avait pas eu d'obstruction) et le frappeur-coureur sera aussi placé au but qu'il aurait atteint, au jugement de l'arbitre, s'il n'y avait pas eu d'obstruction.

(7) Le frappeur cogne un roulant ou un ballon entre le marbre et le premier but que le lanceur et le joueur de premier but tentent de capter. Le frappeur-coureur entre en contact avec un ou les deux joueurs défensifs en courant au premier but.

Règlementation: Selon les Règles Officielles du Baseball 6.01(a)(10), si deux joueurs défensifs ou plus tentent de capter une balle frappée et que le coureur entre en contact avec un ou plusieurs joueurs défensifs, l'arbitre doit déterminer quel joueur défensif a le droit de bénéficier de la règle d'interférence et NE DOIT PAS retirer le coureur pour être entré en contact avec un joueur défensif autre que celui que l'arbitre a déterminé pour capter cette balle. Il est donc possible pour l'arbitre de signaler autant une interférence qu'une obstruction sur ce jeu basé sur la détermination par l'arbitre de quel joueur défensif devait capter la balle frappée. Si le coureur entre en contact avec un joueur défensif autre que celui que l'arbitre a déterminé pour capter la balle, ce joueur défensif a fort probablement entravé le coureur.

(8) Coureur au deuxième but, aucun retrait. Le lanceur tente une prise à contrepied au deuxième but et le coureur est pris en souricière entre le deuxième et troisième but. Pendant la souricière, le coureur est entravé par le joueur de troisième but alors que le relais est en vol provenant de l'arrêt-court. Le relais de l'arrêt-court est erratique et se rend dans l'abri.

Règlementation: Le coureur se voit octroyer le marbre (deux buts à partir de la position du coureur au moment du relais). Le coureur a été entravé alors qu'un jeu a été effectué sur lui ("Type 1" obstruction), et l'arbitre doit appeler un "Temps d'arrêt" au moment où l'obstruction survient. Cependant, selon le commentaire des Règles Officielles du Baseball 6.01(h)(1), si un relais est en vol avant que l'obstruction ne soit appelée par l'arbitre, les coureurs se verront octroyer sur le relais erratique les buts qu'ils auraient obtenus s'il n'y avait pas eu d'obstruction. Donc, même si le coureur est entravé **alors** qu'un jeu est effectué sur lui, dans cette situation le coureur se voit octroyer **deux buts** au moment du relais (et non pas l'usuel "au moins **un** but au-delà du dernier but touché avant l'obstruction").

(9) Coureur au premier but, aucun retrait. Roulant sur la ligne du premier but. Le joueur de premier but capte la balle et effectue un relais au joueur de deuxième but pour le retrait forcé. Après le retrait au deuxième but, le frappeur-coureur est entravé par le lanceur.
Règlementation: Un "Temps d'arrêt" est appelé et le frappeur-coureur se voit octroyer le premier but. Le retrait au deuxième but demeure.

(10) Coureur au premier but, deux retraits. Le frappeur cogne une bonne balle dans le coin au champ droit. Le voltigeur de droite effectue un relais au deuxième but pour retirer le frappeur-coureur qui avance sur le jeu. Le relais est hors-cible et se rend au champ gauche. Le frappeur-coureur se relève et tente d'avancer. L'arrêt-court poursuit la balle et entre en collision avec le frappeur-coureur. Le frappeur-coureur poursuit sa course et est retiré sur un jeu serré au marbre.
Règlementation: Une obstruction est appelée lorsque le contact survient entre l'arrêt-court et le frappeur-coureur. On laisse le jeu se poursuivre puisqu'aucun jeu n'est effectué sur le coureur au moment où celui-ci est entravé. Après le retrait du coureur au marbre, si l'arbitre juge que ce coureur aurait marqué s'il n'avait **pas** été entravé (c.-à-d., l'obstruction a causé le retrait du coureur), un "Temps d'arrêt" est appelé et le frappeur-coureur se voit octroyer le marbre.

(11) Coureur au troisième but, un retrait. Le frappeur cogne un ballon dans l'allée au champ centre-droit et le coureur retourne toucher le troisième but. Le joueur de troisième but s'approche du coureur, lui fait face, sautille volontairement devant le joueur afin de bloquer la vue du voltigeur qui capte la balle au coureur.
Règlementation: C'est une obstruction selon les Règles Officielles du Baseball 6.01(h)(2). L'arbitre doit appeler l'infraction lorsqu'elle survient et octroyer les buts, s'il y a lieu, de façon appropriée.

(12) Avec un coureur au premier but, le joueur de premier but—plutôt que de retenir le coureur de la façon usuelle—sautille volontairement devant le coureur, à plusieurs pieds du côté du deuxième but. Au jugement de l'arbitre, le joueur de premier but fait cette action volontairement pour bloquer la vue du lanceur au coureur.
Règlementation: Bien que les Règles Officielles du Baseball 5.02(c) permettent à un joueur défensif de se positionner partout dans le territoire des bonnes balles, si l'arbitre juge que l'action du joueur défensif est un effort volontaire pour bloquer la vue du lanceur au coureur, c'est illégal et clairement pas dans l'esprit des Règles. On doit aviser le joueur de premier but de cesser et s'il persiste, il peut être sujet à une expulsion.

(13) Coureur en course au premier but, pas de retrait, pas de compte au frappeur. Le lanceur effectue un lancer à l'extérieur. Observant le lancer à l'extérieur, le frappeur lance intentionnellement son bâton vers le receveur dans une feinte de s'élancer et le bâton frappe le receveur alors qu'il tente de capter le lancer ou effectuer un relais. Le frappeur demeure dans son rectangle durant ce temps.
Règlementation: Interférence. Le frappeur est retiré à moins que le relais du receveur retire le coureur, dans ce cas, le jeu demeure ainsi.

(14) Coureur au premier but en course, trois balles sur le frappeur. Le prochain lancer est un demi-élan que l'arbitre déclare balle. Le frappeur-coureur se dirige vers le premier but et, ce faisant, entrave (à l'extérieur de la boite du frappeur) le relais du receveur qui tente de retirer le coureur au deuxième but. Le coureur est sauf au deuxième but. Un appel est fait à l'arbitre des buts concernant le demi-élan et l'arbitre des buts déclare que le frappeur s'est élancé.
Règlementation: Interférence du frappeur. Le frappeur est retiré et le coureur retourné au premier but. Notez que si cette situation survient avec deux prises au frappeur, alors autant le frappeur que le coureur sont retirés.

58. APPELER UN "TEMPS D'ARRÊT" APRÈS UNE FEINTE IRRÉGULIÈRE
Règle 6.02(a) :

La pénalité relative à la feinte irrégulière permet au jeu de se poursuivre sans référence à la feinte irrégulière si le frappeur et tous les coureurs avancent d'un but sur le lancer qui suit la feinte irrégulière (c.-à-d., le lancer lui-même et/ou l'action causée par le frappeur cognant la balle). L'arbitre ne doit pas appeler un "Temps d'arrêt" jusqu'à ce que le jeu cesse suivant la feinte irrégulière. La question surgit donc à savoir quand l'arbitre doit appeler un "Temps d'arrêt" pour tuer le jeu après avoir appelé une feinte irrégulière. Les cas suivants devraient aider à comprendre quand on considère un jeu "*arrêté*" et à quel moment l'arbitre doit appeler le "Temps d'arrêt" suivant l'appel de la feinte irrégulière:

(1) Si un lanceur effectue une feinte irrégulière et ne lance pas, dites "c'est une feinte irrégulière; temps d'arrêt!" et mettez en application la feinte irrégulière.

(2) Si la feinte irrégulière est suivie d'une balle frappée, laissez la balle en jeu jusqu'à ce qu'il soit évident que le frappeur et t ous les coureurs n'avanceront pas plus. À ce moment, appelez un "Temps d'arrêt" et mettez en application la feinte irrégulière.

Si toutefois le frappeur atteint le premier but et tous les coureurs avancent d'au moins un but suivant la feinte irrégulière, le jeu se poursuit **sans référence à la feinte irrégulière**.

EXEMPLES:

(a) Si une balle frappée suit la feinte irrégulière et en résulte un ballon capté, appelez un "Temps d'arrêt" au moment où le ballon est capté. Ensuite, mettez en application la feinte irrégulière.

(b) Si une balle frappée suit la feinte irrégulière et en résulte un roulant qui retire un coureur à un but où ce coureur aurait dû se trouver à cause de la feinte irrégulière, appelez un "Temps d'arrêt" au moment où le retrait est effectué. Ensuite, mettez en application la feinte irrégulière.

(3) Si la feinte irrégulière est suivie par un lancer **capté** par le receveur, appelez un "Temps d'arrêt" au moment où le receveur capte la balle. Ensuite, mettez en application la feinte irrégulière. (Notez l'exception sur une quatrième balle couverte à l'item (5) ci-dessous.)

(4) Si la feinte irrégulière est suivie par une prise à contrepied à un but qui est **capté** par un joueur défensif, appelez un "Temps d'arrêt" au moment le joueur défensif capte la balle. Ensuite, mettez en application la feinte irrégulière.

(5) Si la feinte irrégulière est suivie par une quatrième balle au frappeur et est captée par le receveur, appelez un "Temps d'arrêt" et mettez en application la feinte irrégulière **à moins que** tous les coureurs avancent d'un but sur le but sur balle. Dans cette situation, le jeu se poursuit **sans référence à la feinte irrégulière**.

(6) Si la feinte irrégulière est suivie par un lancer qui atteint le frappeur, appelez un "Temps d'arrêt" au moment où le lancer atteint le frappeur. Ensuite, mettez en application la feinte irrégulière **à moins que** tous les coureurs avancent d'un but sur le frappeur atteint. Dans cette situation, le jeu se poursuit **sans référence à la feinte irrégulière**.

(7) Si une feinte irrégulière est suivie par un **relais erratique** sur un but, l'Interprétation Approuvée des Règles Officielles du Baseball 6.02(a) stipule que le coureur peut avancer au-delà du but qu'il a droit, à ses risques. Dans cette situation, l'arbitre doit appeler la feinte irrégulière de la façon usuelle, mais ne doit pas appeler un "Temps d'arrêt" jusqu'à ce que **tout jeu ait cessé** (les coureurs cessent de tenter d'avancer et un joueur défensif est en possession de la balle à l'avant-champ).

(8) Si une feinte irrégulière est suivie par un **mauvais lancer**, l'Interprétation Approuvée des Règles Officielles du Baseball 6.02(a) stipule que le coureur peut avancer au-delà du but qu'il a droit, à ses risques. Dans cette situation, l'arbitre doit appeler la feinte irrégulière de la façon usuelle, mais ne doit pas appeler un "Temps d'arrêt" jusqu'à ce que **tout jeu ait cessé** (les coureurs cessent de tenter d'avancer et un joueur défensif est en possession de la balle à l'avant-champ).

Notez que même si un coureur avance à un but ou au-delà d'un but qu'il a droit à cause du mauvais lancer suivi d'une feinte irrégulière, la feinte irrégulière est toujours "reconnue". Ceci étant, le lancer est annulé et le frappeur terminera sa présence au bâton av ec le compte existant au moment de la feinte irrégulière à moins que:

(a) Le mauvais lancer était une quatrième balle sur laquelle tous les coureurs ont avancés d'un but; ou
(b) Le mauvais lancer était une troisième prise sur laquelle le frappeur et tous les coureurs ont avancé d'un but.
Dans les deux situations (a) et (b) ci-dessus, le jeu se poursuit **sans référence à la feinte irrégulière** puisque tous les coureurs (incluant le frappeur-coureur) ont avancé d'un but sur le lancer qui a suivi la feinte irrégulière.

59. RÈGLEMENTATION DE LA FEINTE IRRÉGULIÈRE
Règle 6.02(a) :
Une feinte irrégulière doit être appelée de façon audible ("Feinte irrégulière!" ou "C'est une feinte irrégulière!") en pointant directement le lanceur. Cependant, la balle n'est pas morte automatiquement lorsque l'appel est effectué. La balle devient morte seulement lorsque l'arbitre appelle un "Temps d'arrêt" suivant l'appel de la feinte irrégulière, et l'appel du "Temps d'arrêt" est fait seuleme nt lorsque le jeu cesse (c.-à-d., lorsqu'il devient évident que tous les coureurs, incluant le frappeur-coureur n'avanceront pas d'un but).
CONSIGNES:
(a) On doit imposer une feinte irrégulière au lanceur si, alors qu'il est en contact avec la plaque, il effectue un relais au joueur de premier but qui est soit devant ou derrière le coureur et, de façon évidente, ne fais pas une tentative de retirer le coureur au premier but. Cependant, il n'y a pas d'infraction si le lanceur effectue un relais directement vers le premier but dans cette situation.
(Voir aussi le prochain paragraphe dans cette section.)
(b) Il n'y a pas d'infraction si le lanceur tente une prise à contrepied au deuxième but et, voyant qu'il n'y a aucun joueur défensif couvrant le but, relaie à l'arrêt-court ou au joueur de deuxième but, aucun des deux étant à proximité du but ou faisant une tentative de retirer le coureur.
(c) Lorsqu'un lanceur fait passer **quelconque partie** de son pied libre derrière le rebord arrière de la plaque, c'est une feinte irrégulière s'il ne lance pas au frappeur, à moins qu'il effectue un relais (ou feinte un relais) au deuxième but sur une prise à contrepied. (Notez que cette infraction fait seulement référence au **pied** du lanceur. Si le **genou** de la jambe libre du lanceur dépasse derrière le rebord arrière de la plaque, mais que son pied ne dépasse pas le rebord, il peut effectuer un relais au premier but sans infraction.)

Les items (d) à (i) ci-dessous font référence aux feintes irrégulières liées au pas du lanceur:
(d) Les Règles Officielles du Baseball 6.02(a)(3) exige au lanceur, alors qu'il est en contact avec la plaque, de **faire un pas directement** vers un but **avant** d'effectuer un relais à ce but. Si un lanceur se tourne ou tourne sur lui-même à partir de sa jambe libre sans même faire un pas, ou s'il tourne son corps et effectue un relais **avant** de faire son pas, c'est une feinte irrégulière.
NOTE: Le lanceur doit effectuer un pas directement vers un but lorsqu'il effectue une feinte de relais vers un but.
(e) **Un gérant, instructeur ou joueur ne peut quitter l'abri et s'amener sur le terrain ou quitter sa position en défensive pour protester contre l'appel d'une feinte irrégulière tel que défini aux Règles Officielles du baseball 6.02(a)(3) (ne pas effectuer un pas directement vers le but avant d'effectuer un relais vers ce but). Si une telle protestation est faite, le gérant, l'instructe ur ou le joueur peut être expulsé de la partie.**
(f) Un gérant peut sortir de l'abri pour contester les raisons invoquant l'appel d'une feinte irrégulière et ne devra pas être expulsé pour demander la raison invoquant la feinte irrégulière. Le gérant pourra être expulsé s'il proteste l'appel de la feinte suite à l'explication.
(g) Alors qu'il est en contact avec la plaque, si un lanceur saute dans les airs simultanément avec les deux pieds et que son pied libre **atterrit** en direction du premier but avant d'effectuer un relais à ce but, ce mouvement est considéré légal.
(h) Selon les changements effectués aux Règles Officielles du Baseball en 2013, le lanceur, alors qu'il est en contact avec la plaque, ne peut plus effectuer une feinte de relais vers le troisième but (en addition au fait qu'il ne peut feinter un relais au premier but). Ce changement aux règles proscrit dorénavant le "mouvement du troisième au premier." Le lanceur peut toujours effectuer une feinte au deuxième but alors qu'il est en contact avec la plaque pourvu qu'il effectue un pas vers le deuxième but.
Notez que le lanceur, lorsqu'il effectue une feinte de relais au deuxième but, n'a pas à faire de mouvement de bras dans sa feinte, bien que d'effectuer un pas vers le but est requis.
Bien sûr, le lanceur peut déplaquer et ensuite faire une feinte vers un des buts. On considère alors le lanceur comme un joueur d'avant-champ lorsqu'il déplaque correctement.
Voir les Règles Officielles du Baseball 6.02(a)(2) et les commentaires aux Règles Officielles du Baseball 6.02(a)(3).
(i) Pour un lanceur droitier, c'est légal de débuter une prise à contrepied au premier but en débutant par déplacer le pied pivot en direction du troisième but **pourvu** qu'il effectue un **pas** avec le pied libre vers le premier but avant d'effectuer un relais à cet endroit et pourvu que ce mouvement soit continu et sans aucune interruption. Un lanceur qui effectue une telle tentative de prise à cont repied est considéré en contact avec la plaque lorsqu'il effectue son relais au premier but.

(j) Lorsqu'on utilise le mouvement avec arrêt alors qu'il y a des coureurs sur les buts, un lanceur doit arriver à un arrêt complet avec son pied libre sur le sol.
(k) C'est une feinte irrégulière si le lanceur, alors qu'il est en contact avec la plaque, échappe accidentellement ou volontairement la balle ou si la balle lui glisse ou s'échappe de sa main ou de son gant. Cependant, une balle lancée qui glisse de la main du lanceur et traverse la ligne des fausses-balles sera considérée comme une balle; autrement, on décrétera qu'il n'y a pas de lancer. Si la balle ne traverse pas la ligne des fausses-balles, ce sera une feinte irrégulière s'il y a des coureurs sur les buts.
(l) Si le lanceur déplaque avec son pied libre lorsqu'il est en mouvement sans arrêt, on appellera une feinte irrégulière au lanceur.
(m) Selon le jugement de l'arbitre, si le lanceur place le sac de résine dans son gant avec l'intention de décevoir le coureur, c'est une feinte irrégulière.
(n) Avant d'assumer une position conforme de lanceur (mouvement sans arrêt ou avec arrêt), il est permis au lanceur **d'ajuster momentanément** la balle dans son gant. Afin que ce soit permis, le mouvement doit être **momentané** dans sa nature. Si, au jugement de l'arbitre, le lanceur a les mains jointes assez longuement qu'il semble être en mouvement avec arrêt ou qu'il effectue un mouvement sans arrêt, à ce moment si le lanceur sépare les mains, une feinte irrégulière doit être appelée selon les Règles Officielles du Baseball 6.02(a)(10).
(o) Après qu'il ait entrepris une position conforme de lanceur (mouvement sans arrêt ou avec arrêt), si le lanceur enlève une main de la balle autrement que pour effectuer un lancer ou effectuer un relais vers un but, c'est une feinte irrégulière.
(p) Selon les Règles Officielles du Baseball 6.01(g), si un coureur **vole le marbre** alors que le receveur entrave le frappeur, une pénalité additionnelle de **feinte irrégulière** est invoquée, ce qui permet à **tous** les coureurs sur les buts d'avancer (qu'ils étaient en course ou non).

60. PÉNALITÉ POUR UNE FEINTE IRRÉGULIÈRE
Règle 6.02(a) :
Selon les Règles Officielles du Baseball 6.02(a), la pénalité pour une feinte irrégulière sera: La balle est morte (**lorsque le jeu cesse**) et tous les coureurs pourront avancer d'un but sans risque d'être retiré, à moins que le frappeur atteigne le premier but sur un coup sûr, une erreur, un but sur balle, un lancer qui l'atteint ou toute autre situation et que tous les coureurs avancent d'au moins un but. Dans ces cas, le jeu se poursuit sans référérence à la feinte irrégulière.
La pénalité pour une feinte irrégulière stipule que si un frappeur atteint le premier but sur un coup sûr ou une erreur, but sur balle ou tout autre sur un lancer duquel une feinte irrégulière est appelée, le frappeur aura droit au premier but **seulement si tous les autres coureurs ont avancés d'un but ou plus sur le jeu**, dans un tel cas, la feinte irrégulière n'est plus tenue en compte. Si le **frappeur-coureur et *tous* les coureurs** n'ont pas avancé, la pénalité relative à la feinte irrégulière prévaudra, le frappeur doit retourner dans le rectangle du frappeur avec le compte précédant et les coureurs avancent d'un but comme le prévoit la pénalité pour la feinte irrégulière.

Un coureur qui manque le premier but vers lequel il avance et qui est déclaré retiré sur appel sera considéré avoir avancé d'un but pour les besoins de la règle. Lorsqu'une feinte irrégulière est appelée sur un lancer qui est une quatrième balle, cela s'applique de la même façon que lorsqu'un frappeur cogne un lancer sur une feinte irrégulière et est déclaré sauf sur un coup sûr ou une erreur, pourvu que tous les coureurs avancent au moins d'un but sur le jeu. Donc, avec un coureur au premier but, premier et deuxième but, ou premier, deuxième et troisième but, lorsqu'une feinte irrégulière est appelée sur une quatrième balle, le frappeur se rend au premier but et tous les coureurs avancent d'au moins un but. S'ils tentent d'avancer de plus d'un but, ils le font à leurs risques.
Toutefois, si le premier but n'est pas occupé et que tous les coureurs n'ont pas avancé d'au moins un but sur le jeu, la pénalité relative à la feinte irrégulière prévaudra: La balle est morte; le frappeur retourne dans son rectangle et assume le même compte au frappeur avant le lancer qui a mené à la feinte irrégulière; et tous les coureurs avancent d'un but comme le prévoit la pénalité pour la feinte irrégulière.
Notez que dans les cas où un lanceur effectue une feinte irrégulière suivie d'un mauvais lancer, que ce soit sur les buts ou au marbre, un coureur peut avancer, à ses risques, au-delà du but qui lui est octroyé par la feinte irrégulière.

61. FAIRE UN PAS VERS UN BUT
Règle 6.02(a)(3) :
Le lanceur, alors qu'il est en contact avec la plaque, doit faire un pas **directement** vers un but avant d'effectuer un relais vers ce but. Si un lanceur se tourne ou tourne sur lui-même à partir de sa jambe libre sans même faire un pas, c'est une feinte irrégulière.
En effectuant son pas vers un but, le lanceur doit lever entièrement sa jambe libre du sol et la redescendre au sol à un endroit différent de son point de départ et en direction du but. Le pied libre en entier doit bouger en **direction** et en **distance** vers le but. Cela constituera le pas. Il n'est pas permis au lanceur de lever entièrement son pied libre et de le redescendre exactement au même endroit où il a débuté. En effectuant le pas, le talon du pied libre du lanceur ne peut pas atterrir au même endroit où il a débuté.

62. LANCER À UN BUT INOCCUPÉ
Règle 6.02(a)(4) :
Les règles Officielles du Baseball 6.02(d)(4) stipule qu'on appellera une feinte irrégulière au lanceur si, alors qu'il est en contact avec la plaque, il effectue un relais à un but inoccupé, sauf si le but est d'effectuer un jeu.
EXEMPLES:
(1) Coureurs au premier et deuxième but, lanceur en mouvement avec arrêt. Le coureur s'élance vers le troisième but et le lanceur effectue un relais au troisième but.
Règlementation: Jeu conforme.
(2) Coureurs au premier et deuxième but, lanceur en mouvement avec arrêt. Le coureur feinte de s'élancer vers le troisième but et le lanceur effectue un relais au troisième but. Toutefois, le coureur est retourné au deuxième but.
Règlementation: Feinte irrégulière, suivant les Règles Officielles du Baseball 6.02(a)(4).
La clé pour comprendre les deux jeux ci-dessus est que l'arbitre doit utiliser son bon jugement pour déterminer si le coureur faisait ou non une tentative d'avancer au troisième but ou bien si le coureur n'effectuait qu'une feinte. Ces jeux se feront souvent avec un compte de trois balles, deux prises et deux retraits.
En plus, notez que le commentaire aux Règles Officielles du Baseball 6.02(a)(4) stipule : « **Lorsqu'on détermine si le lanceur effectue un relais ou une feinte de relais vers un but inoccupé dans le but d'effectuer un jeu, l'arbitre doit considérer si le coureur du but précédent a démontré ou a créé l'impression de son intention d'avancer à ce but inoccupé**. »

Une autre interprétation concernant les Règles Officielles du Baseball 6.02a)(4) traite des jeux d'appels:
Ce N'EST PAS une feinte irrégulière pour le lanceur, alors qu'il est en contact avec la plaque, d'effectuer un relais à un but inoccupé SI c'est dans le but d'effectuer un jeu d'appel. (Notez que le lanceur n'a **pas** à déplaquer pour faire un jeu d'appel.)

63. LANCEUR QUI PORTE LA MAIN À LA BOUCHE
Règle 6.02(c)(1) :
Si le lanceur porte la main à sa bouche alors qu'il est à l'extérieur du cercle de 18 pieds du monticule, il doit s'essuyer avant de prendre la balle, autrement il pourrait violer la règle 6.02(c)(4).

64. AVERTISSEMENT APRÈS L'EXPULSION IMMÉDIATE DU LANCEUR
Règle 6.02(c)(9) :
Lorsqu'à la première occasion qu'un lancer est intentionnellement dirigé en direction du frappeur résulte d'une expulsion immédiate du lanceur, l'arbitre doit donner un avertissement à chacun des gérants que toute action similaire subséquente aura pour effet l 'expulsion du lanceur et du gérant. Chaque lanceur subséquent doit en être averti lorsqu'il entre dans la partie.

65. LE FRAPPEUR QUI CAUSE DE L'INTERFÉRENCE ENVERS LE RECEVEUR
Règles 6.03(a)(3), 6.01(a)(1) :
Si le frappeur cause de l'interférence avec le relais du receveur en sortant de son rectangle, l'arbitre devra appeler cette interférence. Le frappeur est retiré et la balle est morte (si le relais du receveur ne retire pas le coureur; voir paragraphe suivant). Aucun coureur ne peut avancer sur une telle interférence (interférence offensive), et tous les coureurs doivent retourner au dernier but légalement occupé selon le jugement de l'arbitre. Exception: Le frappeur n'est pas retiré si le relais du receveur retire le coureur, ou si le coureur qui tente de marquer un point est retiré par une interférence du frappeur.
Si le relais du receveur retire le coureur malgré l'interférence du frappeur, le jeu demeure tel que joué, et l'interférence du frappeur est ignorée. Il est compris ici que le coureur est retiré plutôt que le frappeur. Dans ce cas, tout autre coureur peut avancer, vu que la décision fait que l'interférence du frappeur n'existe pas.
Si le frappeur interfère avec le relais du receveur sur un lancer qui est une troisième prise, l'arbitre appellera un temps d'arrêt, et le coureur est retiré par l'interférence du frappeur. Tous les autres coureurs sont retournés au dernier but légalement occupé.
(Voir aussi Jeu (2) dans l'interprétation #75 et Jeu (14) dans l'interprétation #57).

66. L'ÉLAN ARRIÈRE (MOUVEMENT CONTINU) FRAPPE LE RECEVEUR
Règle 6.03(a)(3) :
Si un frappeur s'élance et manque la balle et qu'au jugement de l'arbitre il frappe involontairement le receveur ou la balle dans le dos du frappeur dans son mouvement continu ou l'élan arrière alors que le frappeur est toujours dans le rectangle du frappeur, on doit appeler une prise seulement (pas d'interférence). Cependant, la balle est morte et aucun coureur ne peut avancer sur le jeu. Si cette infraction survient dans la situation où le relais initial du receveur retire le coureur hormis l'infraction, le jeu demeure comme tel comme si aucune infraction n'avait été commise. Si cette infraction survient dans la situation où le frappeur deviendrait un coureur à cause de la troisième prise échappée, la balle est morte et le frappeur est retiré, sans égard à l'emplacement de la balle au moment où l'élan arrière frappe le receveur.
Cette interprétation s'applique même si le receveur est dans le processus d'effectuer un relais pour retirer un coureur. Ceci étant, si le frappeur est dans son rectangle et son mouvement normal continu ou son élan arrière frappe involontairement le receveur ou la balle alors que le receveur est dans le processus d'effectuer un relais, un "Temps d'arrêt" est appelé et les coureurs retournent (à moins que le relais initial du receveur ne retire le coureur).

Lorsqu'un frappeur tente de déposer un amorti et décide de retirer son bâton vers l'arrière sans tenter de faire contact avec la balle, ce n'est pas considéré comme un mouvement continu ou un élan arrière puisque le frappeur est en plein contrôle de son bâton. Si le frappeur cause de l'interférence au receveur en retirant son bâton vers l'arrière et qu'aucun jeu n'est fait sur le coureur, un "Temps d'arrêt" est appelé, mais pas d'interférence. Cela ne donne pas le droit au frappeur de retirer son bâton vers l'arrière en causant intentionnellement de l'interférence. Si le receveur tente de retirer le coureur lorsque le frappeur retire son bâton vers l'arrière, une interférence sera appelée au frappeur et aucun coureur ne pourra avancer. Si le relais du receveur retire le coureur en tentative de vol, alors l'interférence sera ignorée.

67. INTERFÉRENCE DU FRAPPEUR AVEC LE RECEVEUR LORS D'UN RELAIS AU LANCEUR
Règle 6.03(a)(3) :

Si le frappeur cause de l'interférence au receveur lorsqu'il relaie la balle au lanceur en sortant du rectangle du frappeur alors qu'il est au bâton (sans coureurs en course), cela ne doit pas être considéré comme une interférence selon les Règles Officielles du Baseball 6.03(a)(3). Dans de tels cas, l'arbitre appellera un "Temps d'arrêt" seulement (pas d'interférence). La balle est morte et aucun coureur ne peut avancer sur le jeu.
Cette interprétation ne donne pas, bien sûr, le droit au frappeur de créer intentionnellement de l'interférence au receveur lorsqu'il effectue un relais au lanceur et dans ces cas, le frappeur doit être déclaré retiré. Si le frappeur devient un coureur sur une quatrième balle et que le relais du receveur l'atteint ou atteigne son bâton, la balle demeure en jeu (présumant qu'il n'y a aucune interférence intentionnelle du frappeur-coureur).
Si le frappeur en sortant de son rectangle cause de l'interférence au relais du receveur qui tente de retirer un coureur, une interférence sera appelée sur le frappeur selon les Règles Officielles du Baseball 6.03(a)(3).
Toutefois, si le frappeur est dans son rectangle et qu'il est atteint ou son bâton par le relais du receveur au lanceur (ou un relais pour tenter de retirer un coureur) et qu'au jugement de l'arbitre il n'y avait pas d'interférence de la part du frappeur, la balle demeure en jeu.

68. INSPECTION D'UN BÂTON ILLÉGAL
Règle 6.03(a)(5)

Les politiques suivantes s'appliquent en regard des bâtons ayant un coeur de liège ou autrement altérés :
Premièrement, les Règles Officielles du Baseball 3.02(a) à (d) et 6.03(a)(5) ne sont en aucun cas modifiées par les politiques énoncées ci-après. Ces règles, qui définissent la construction d'un bâton, l'usage de substances permettant d'améliorer la prise de celui-ci et la pénalité pour l'usage d'un bâton illégal demeurent.
Deuxièmement, la politique d'une seule vérification d'un bâton à la demande d'une équipe par partie demeure. Donc, si un gérant suspecte un joueur de l'équipe opposée d'utiliser ou de tenter d'utiliser un bâton altéré de quelque manière que ce soit, le gérant peut demander à l'équipe d'arbitres d'inspecter et confisquer le bâton. Si l'inspection visuelle des arbitres ne révèle aucune irrégularité, le bâton sera examiné de plus près dans la ville où la partie est jouée ou au bureau de la personne responsable ou du Président de la ligue. Chaque gérant est limité à une demande par partie. La requête doit être faite soit juste avant ou juste après l'utilisation du bâton par le frappeur. Le processus de frapper la balle lui-même ne sera pas interrompu. Nonobstant le droit du gérant à une requête par partie, les arbitres peuvent à n'importe quel moment avant, pendant et après la partie inspecter et/ou confisquer un ou plusieurs bâtons pour inspection. Si les arbitres exercent cette prérogative pendant la partie, elle s'applique en plus des demandes que les gérants pourraient faire.
Troisièmement, s'il s'avérait qu'une inspection visuelle directe par un arbitre révèle qu'un joueur ait utilisé ou tenté d'utiliser un bâton illégal, les provisions des Règles Officielles du Baseball 6.03(a)(5) s'appliquera et résultera en l'expulsion du joueur fautif et l'annulation de tous les effets sur la partie directement attribuables à l'utilisation de ce bâton.
Quatrièmement, s'il est déterminé qu'un bâton illégal a été utilisé pendant la partie, le joueur ayant utilisé un bâton illégal, son gérant et peut-être son équipe seront passibles de pénalités sévères, incluant des amendes et des suspensions telles que déterminées par le président de la Ligne ou la personne responsable.

69. CARTES DE RÉFÉRENCE
Règle 6.03(c)(7)

Il est permis pour les joueurs d'utiliser une carte de référence pendant la partie tant et aussi longtemps que cette utilisation ne retarde pas la partie et qu'aucune tentative d'altérer la balle ne soit faite avec cette carte.

70. EXPULSIONS ET SUSPENSIONS
Règle 6.04(d) :

Un gérant, joueur, instructeur ou soigneur qui a été expulsé de la partie ne peut se tenir à proximité de l'abri des joueurs.
Un gérant sous le coup d'une suspension ne peut diriger son équipe durant la partie, de façon directe ou indirecte.

71. CONDITIONS CLIMATIQUES AYANT PRÉSÉANCE
Règles 7.02(a) :

La note des Règles Officielles du Baseball 7.02 stipule que la température et les conditions climatiques auront préséance pour déterminer si une partie interrompue doit être suspendue. Si une partie est interrompue par la température et qu'ensuite une panne de lumière, un couvre-feu ou un temps limite empêche de compléter la partie, ce n'est pas une partie suspendue. Si une partie est interrompue par une panne de lumière et que la température ou la condition du terrain empêche de compléter la partie, ce n'est pas une partie suspendue. (Voir la note aux Règles Officielles du baseball 7.02(a).)
Si le jeu est interrompu à cause de la **température** et durant le délai (avant que les toiles ne soient enlevées) une **panne de lumière** survient et cause la fin de la partie, elle sera considérée terminée à cause de la **température** et ne sera pas une partie suspendue.
Si le jeu est interrompu à cause de la **température** et durant le délai (avant que les toiles ne soient enlevées) un **couvre-feu ou un temps limite** empêche de compléter la partie, elle sera considérée terminée à cause de la **température** et ne sera pas une partie suspendue.
Toutefois, au cours d'une partie interrompue par la **température**, une fois que les arbitres ont indiqué aux préposés aux terrains d'enlever les toiles et préparer le terrain pour le jeu, **le facteur de la température est alors enlevé**. Dans de tels cas, si ensuite une panne de lumière survient ou si un couvre-feu ou un temps limite est atteint, la partie sera considérée **suspendue.**
Si le jeu est interrompu par une **panne de lumière** et que la pluie survient avant que le jeu ne reprenne, les arbitres doivent déterminer la raison ultime pour compléter la partie.
EXEMPLES:
(1) Partie interrompue par une panne de lumière; la pluie survient durant la panne; la lumière revient durant ou après la pluie, on juge que le terrain est injouable.
Règlementation: Partie terminée à cause de la température. Pas une partie suspendue.
(2) Partie interrompue par une panne de lumière; la pluie survient durant la panne; on juge que le terrain est injouable et toujours pas de lumière.
Règlementation: Partie terminée à cause de la température. Pas une partie suspendue.
(3) Partie interrompue par une panne de lumière; la pluie survient durant la panne; la pluie cesse, on juge que le terrain est jouable et toujours pas de lumière.
Règlementation: Partie terminée à cause de la panne des lumières. C'est une partie suspendue.

72. CARTES D'ALIGNEMENT DE PARTIES SUSPENDUES
Règle 7.02(c)

Lors d'une partie suspendue, l'arbitre du marbre doit prendre en note sur les cartes d'alignement la situation de la partie au moment de sa suspension. Les informations suivantes devraient être prises en note: la manche; le pointage; le nombre de retraits; les coureurs sur les buts (par leur nom); le frappeur; le compte au frappeur; le joueur défensif qui doit venir frapper au début de la prochaine m anche; le nombre de visites au lanceur pendant la demi-manche en cours; si des avertissements ont été donnés aux équipes; et les joueurs ou membres du personnel des équipes qui ont été expulsés. Toute autre irrégularité qui a pu survenir pendant la partie devrait être rapportée au Département des arbitres ou la personne responsable par téléphone.

L'arbitre du marbre de la partie suspendue conservera les cartes d'alignement des deux équipes si cette partie sera terminée pendant la même série. Au moment où la partie est continuée, le chef de l'équipe d'arbitres déterminera qui agira en tant qu'arbitre du marbre pour le reste de la partie (l'arbitre qui a commencé la partie au marbre peut la terminer à cette position).

L'arbitre du marbre pour la suite de la partie emmènera les cartes d'alignement à la rencontre avec les gérants au moment de la reprise de la partie, leur demandera de fournir leur copie de l'alignement et s'assurera que les noms de tous les joueurs qui ont été su bstitués sont inscrits sur la copie de chaque gérant. Un gérant qui désire effectuer une substitution éligible en avertira l'arbitre du marbre à ce moment. L'arbitre du marbre donnera alors aux gérants l'alignement officiel sous lequel la partie reprendra, incluant le nom du joueur défen sif qui viendra frapper au début de la manche suivante.

La partie ne reprendra que si les bons joueurs sont dans l'alignement. (On doit se rappeler que les gérants ont le droit de s ubstituer des joueurs par ceux qui n'ont pas encore pris part à la partie avant son arrêt.) Les arbitres ne sont pas responsables de s'assurer qu'un joueur substitué après la reprise de la partie est éligible. Une fois la partie recommencée, le gérant est responsable de s'assurer que des joueurs ne soient pas insérés dans l'alignement s'ils ne sont pas éligibles à participer au reste de la partie reprise. Si un doute ou un litige survient à propos d'une substitution ou de l'ordre des frappeurs, le marqueur officiel sera consulté pour régulariser la situation.

Si la partie suspendue ne sera pas complétée dans la même série entre les deux équipes, le chef de l'équipe des arbitres fera parvenir les cartes d'alignement au Président de la ligue ou à la personne responsable, avec les informations suivantes: la manche; le pointage; le nombre de retraits; les coureurs (par leur nom); le frappeur; le compte au frappeur; le joueur défensif qui doit venir frapper au début de la prochaine manche; le nombre de visites au lanceur pendant la demi-manche en cours; si des avertissements ont été donnés aux équipes et les joueurs ou membres du personnel des équipes qui ont été expulsés. Toute autre irrégularité qui a pu survenir pendant l a partie devrait être rapportée au Département des arbitres ou la personne responsable par téléphone. Par précaution, le chef de l'équipe d'arbitres devrait photocopier les cartes d'alignement avant de les transmettre au Président de la ligue ou à la personne res ponsable. Voir les Règles Officielles du Baseball 7.02(c)

73. ALIGNEMENT ET PARTIES SUSPENDUES
Règle 7.02(c) :

Le commentaire à la règle 7.02(c) stipule que si, immédiatement avant qu'une partie ne soit suspendue, un lanceur substitut est entré dans la partie et que le troisième retrait n'a pas été effectué, ou n'a pas lancé jusqu'à ce que le frappeur soit retiré ou soit devenu un coureur, ce lanceur **peut, sans être une obligation**, débuter la portion restante de la partie lorsqu'elle reprendra. Si un tel lanceur n'est pas au monticule lorsque la partie reprend, il sera considéré avoir été substitué et ne pourra prendre part à cette partie.

Si une partie est suspendue pendant la visite au monticule d'un gérant ou entraîneur (ou après la visite, mais pendant que le même frappeur est au bâton), un nouveau lanceur peut s'amener dans la partie lorsqu'elle reprendra.

Si un lanceur s'est amené dans la partie, mais n'a pas fait face à un frappeur (ou a effectué le troisième retrait) lorsque l a partie est interrompue par la température, ce lanceur pourra, sans être obligatoire, continuer à lancer lorsque la partie reprendra.

74. PARTIES PERDUES PAR FORFAIT
Règles 7.03, 8.03(a)(6)

Le chef d'équipe des arbitres communiquera par téléphone avec le Président de la ligue ou la personne responsable lors de tout forfait d'une partie et suivra cet appel d'un rapport détaillé par écrit. Avant de déclarer qu'une partie est perdue par forfait, l'arbitre du marbre consultera le chef de l'équipe d'arbitres et ne déclarera le forfait qu'avec son accord. L'annonce de la possibilité que la partie soit perdue par forfait sera faite par l'entremise du système de haut-parleurs du stade, et par la suite annoncera le moment où la partie est définitivement perdue par forfait. L'annonce de la possibilité qu'une partie soit perdue par forfait doit être faite aux deux équipes et à la foule avant que le forfait ne soit confirmé.

75. APPEL DE DEMI-ÉLAN
Règle 8.02(c) :

Le commentaire des Règles Officielles du Baseball 8.02(c) stipule que le gérant ou le receveur peut demander à l'arbitre du marbre de consulter son confrère pour l'aider sur un appel de demi-élan lorsque l'arbitre du marbre appelle le lancer une balle. La règle stipule plus loin que l'appel sur un demi-élan peut seulement être fait sur un lancer appelé balle et lorsqu'on demande un appel.

La mécanique appropriée pour demander de l'aide sur un demi-élan est que l'arbitre du marbre pointe avec assurance du **bras gauche** directement vers l'arbitre des buts approprié pendant qu'on demande si le frappeur s'est élancé. Cette mécanique aide à évite r toute confusion entre un appel et la mécanique d'une prise. Selon les Règles Officielles du Baseball, l'arbitre du marbre n'a aucune obligation de demander de l'aide lorsque le receveur ou le gérant en défensive demande un appel.

Jeu (1): Coureur au premier but, compte de trois balles et une prise au frappeur. Le coureur est en course sur le lancer et le frappeur fait un demi-élan. L'arbitre indique que le frappeur ne s'est pas élancé (quatrième balle), mais le receveur effectue néanmoins un relais au deuxième but, ce qui fait en sorte que le coureur du premier but est touché avant d'atteindre le deuxième but.

Règlementation: L'arbitre au deuxième but ne devrait initialement pas rendre de décision sauf ou retiré sur le coureur puisque c'est une quatrième balle—à moins qu'un appel ne fasse que ce soit un élan. Si un appel est effectué et qu'on déclare une prise, l'arbitre au deuxième but devrait alors rendre une décision de "sauf" ou "retiré," dépendamment du jeu initial au deuxième but. (Voir le commentaire des Règles Officielles du Baseball 8.02(c).)

Jeu (2): Coureur au premier but en course, trois balles sur le frappeur. Le prochain lancer est un demi-élan que l'arbitre du marbre déclare une balle. Le frappeur-coureur se rend vers le premier but et ce faisant, entrave (à l'extérieur du rectangle du frappeur) le relais du receveur qui tente de retirer le coureur en course vers le deuxième but. Le coureur est sauf au deuxième but. Un appel est fait à l'arbitre des buts concernant le demi-élan, et l'arbitre des buts déclare que le frappeur s'est élancé.

Règlementation: Interférence du frappeur. Le frappeur est déclaré retiré et le coureur retourne au premier but. Notez que si cette situation survient avec deux prises sur le frappeur, alors autant le frappeur que le coureur seront déclarés retirés.

Aussi, notez au commentaire de la règle 8.02(c) l'importante limitation de temps introduite en 2014 concernant la demande de l'arbitre du marbre sur l'appel d'un demi-élan à l'arbitre des buts.

76. « PRISE VOLONTAIRE »
Règle et commentaire 8.02(c) :

Dans la situation où une troisième prise sur demi-élan échappe à l'attention du receveur et que le frappeur est dans son droit de courir au premier but, l'appel doit être fait à l'arbitre des buts immédiatement (sans demande de la part de la défensive).

Mais même si la demande d'appel n'est pas immédiate, l'arbitre des buts impliqué doit **immédiatement et volontairement** appeler une prise **si** l'arbitre des buts renverse la décision de l'arbitre du marbre. Cela permet une opportunité immédiate au frappeur de courir.

77. BALLE QUI FRAPPE UN OISEAU OU UN ANIMAL

Définition des termes :

Si une balle frappée ou relayée atteint un oiseau en vol ou tout autre animal sur la surface de jeu, la balle demeure en jeu, comme si elle n'avait pas atteint l'oiseau ou l'animal. Si une balle lancée par le lanceur atteint un oiseau en vol ou tout autre animal sur la surface de jeu, le lancer est annulé et le jeu reprendra avec le compte précédant.

78. BUT SUR BALLE

Définition des termes :

Si le gérant de l'équipe en défensive signale à l'arbitre de son intention d'accorder un but sur balle intentionnel au frappeur;

- Avant que ne débute la présence au bâton : Alors que le frappeur s'approche du marbre, l'arbitre appelle un « Temps d'arrêt », la balle est morte, et l'arbitre accordera le premier but au frappeur et fera avancer tous les autres coureurs forcés par l'avance du frappeur.
- Durant une présence au bâton : L'arbitre appelle un « Temps d'arrêt », la balle est morte, et l'arbitre accordera le premier but au frappeur et fera avancer tous les autres coureurs forcés par l'avance du frappeur.

Si un frappeur substitut entre dans la partie, l'arbitre du marbre doit officiellement signaler et confirmer l'entrée du frappeur dans la partie avant d'adresser la demande de l'équipe en défensive d'accorder un but sur balle intentionnel.

79. BONNE BALLE

Définition des termes :

Lorsqu'elle est en contact avec le sol, une balle doit être en territoire des bonnes balles et non pas simplement au-dessus du territoire des bonnes balles afin d'être jugé bonne balle.

80. RICOCHETS

Définition des termes :

En lien avec la définition d'un ricochet, l'interprétation appropriée est qu'un ricochet doit être capté par le receveur.
Il est recommandé que l'arbitre l'indique en signalant le ricochet suivi par la mécanique de la prise, particulièrement sur un ricochet provenant d'un demi-élan et un ricochet capté près du sol.

81. JOUEUR D'AVANT-CHAMP TENTANT DE FAIRE DÉVIER LA BALLE

Définition des termes :

Lorsqu'une balle est frappée dans le territoire des bonnes balles le long de la ligne des fausses-balles entre le marbre et le premier ou troisième but et que le joueur d'avant-champ s'accroupit et souffle sur la balle ou effectue quelconque action qui, au jugement de l'arbitre, fait que la balle roule hors-ligne, l'arbitre doit déclarer une bonne balle. La balle demeure en jeu.

82. ATTRAPÉ

Définition des termes :

L'arbitre doit déclarer qu'**un attrapé s'est produit** selon la Définition des Termes, « Attrapé », ou considérer un retrait forcé ou qu'un touché s'est produit selon la Définition des Termes, « Touché », **si le joueur défensif a le contrôle de la balle dans son gant, et échappe la balle après avoir intentionnellement ouvert son gant pour transférer la balle à sa main qui lance. Un attrapé ne demande pas que le joueur défensif sécurise la possession ou le contrôle de la balle à la main qui lance lorsqu'il effectue le transfert.**

Un joueur défensif ne peut sauter par-dessus une clôture, rampe ou cordon délimitant les limites de la surface de jeu afin de capter une balle. Un joueur défensif peut (1) s'étirer au-dessus de la clôture, rampe ou cordon afin d'effectuer l'attrapé; (2) tomber au sol après avoir complété l'attrapé; (3) sauter sur le dessus de la rampe ou la clôture délimitant le terrain pour faire l'attrapé; ou (4) escalader la clôture ou une toile et attraper la balle. Dans ces 4 situations, l'attrapé serait légal, conformément au meilleur jugement de l'arbitre.
Les mêmes restrictions s'appliquent à une fausse balle qui descend dans les estrades. Un receveur ou tout autre joueur défensif ne peut sauter dans les estrades pour capter la balle, mais s'étirer au-dessus des estrades afin d'effectuer l'attrapé est permis.
Jeu: Buts remplis, un retrait. Le joueur défensif capte la balle en vol et son momentum l'amène dans les estrades. Le joueur défensif demeure debout. Peut-il effectuer un relais pour effectuer un jeu?
Règlementation: Non. Un "temps d'arrêt" est appelé et tous les coureurs avancent d'un but.
Tel qu'indiqué dans les commentaires des Règles Officielles du Baseball 5.09(a)(1) Commentaire, aucun joueur défensif ne peut mettre un pied dans une aire hors-limite afin d'effectuer un attrapé. Toutefois, si un joueur défensif, après avoir capté une balle sur la surface de jeu met un pied ou tombe dans une aire hors-limite à tout moment alors qu'il est en possession de la balle, les coureurs pourront avancer d'un but et la balle sera déclaré morte.

83. TOUCHER

Définition des termes :

Si le joueur défensif a la balle dans sa main nue pressée contre son gant pendant que le toucher est appliqué, cela constitue un toucher légal.

84. TOUCHER UN JOUEUR OU UN ARBITRE

Définition des termes :

En lien avec la définition de toucher un joueur ou un arbitre, l'équipement intentionnellement situé sur un joueur sera considéré porté en son endroit destiné.
Exemple : Des gants de frappeurs situés dans la poche arrière d'un pantalon de joueur sont considérés comme un équipement en son endroit destiné.

85. COUREUR EN VOL SUR UNE QUATRIÈME BALLE

Règle 5.09(b)(4) :

Jeu: Avec un coureur au premier but et un compte de 3-1 au frappeur, le coureur tente de voler le deuxième but sur le lancer et l'arbitre déclare le coureur retiré. Une quatrième balle a été appelée sur le lancer. Le coureur, puisqu'il a été déclaré retiré, n'est plus en contact avec le but et est touché par le joueur défensif.
Règlementation: Puisque le coureur a droit au deuxième but sur la quatrième balle et a été déclaré retiré par erreur, l'arbitre appelle un temps d'arrêt et place le coureur à nouveau au deuxième but.

86. FEINTE IRRÉGULIÈRE – CALCUL DES LANCERS

Si un lanceur effectue une feinte irrégulière dans sa motion, poursuit cette motion et que le lancer traverse la ligne des fausses-balles au cours d'une présence au bâton, ce lancer sera comptabilisé dans le calcul des lancers.

Version française, Robert Brousseau, 2022



Proud supporter of Baseball Canada Programs

Canada