

1.00 – LES OBJECTIFS DU JEU

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

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

1.03 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.

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

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

1.06 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 aux annexes 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.

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 marbre 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 15 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 et aucun protêt sur le jeu ne sera permis.

(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.

(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 substitués 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;

(d) 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 ;

(e) 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.

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.

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 Liges 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 originellement 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

Quand la balle est mise au jeu au début de la partie ou pendant celui-ci, tous les joueurs défensifs, autres que le receveur, doivent être dans le territoire des bonnes balles.

(a) Le receveur doit se placer directement derrière le marbre. Il peut quitter sa position à tout moment pour attraper un lancer ou faire un jeu sauf lorsque le frappeur est gratifié d'un but sur balles intentionnel. Dans ce cas, le receveur doit se tenir les deux pieds à l'intérieur du rectangle du receveur jusqu'à ce que la balle quitte la main du lanceur.

PÉNALITÉ: Feinte irrégulière.

(b) Alors qu'il est en train de lancer la balle au frappeur, le lanceur doit prendre sa position réglementaire.

(c) À l'exception du lanceur et du receveur, tous les joueurs défensifs peuvent se placer n'importe où dans le territoire des bonnes balles.

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'élanche 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.

(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 retirer 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 ou l'équipement du receveur ou de l'arbitre 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.

(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. 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 la 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 coussin 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 la mitaine du receveur puis continue sa course et s'arrête contre son corps ou son protecteur où elle est retenue à deux mains avant de toucher le sol, c'est une prise et s'il s'agit d'une troisième prise, le frappeur est retiré. Si la balle est amortie contre le corps ou l'équipement du receveur, il s'agit d'un attrapé pourvu que la balle ait d'abord touché sa mitaine ou sa main.

(3) Une troisième prise n'est pas attrapée par le receveur alors que le premier but est occupé avec moins de deux retraits;

(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. La balle est morte et 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 deuxième 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 touché ou dépassé un joueur d'intérieur. 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.

(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'être 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).

(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 déclaré 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 indiqué 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 substitués 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 substitués.

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 des instructeurs. Les arbitres ne permettront pas à des joueurs qui ont été remplacés et qui sont autorisés à demeurer sur le banc d'adresser des remarques 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 ré-entrer 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 substitués 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 substitués 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) 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.

- (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 débiter 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. Aucune autre personne à l'exception des joueurs, des substituts, des gérants, des instructeurs, des soigneurs et des préposés aux bâtons et aux balles ne peut occuper un banc au cours d'une partie.

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.***

(m) Limitation sur le nombre de visite au monticule

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

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.

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

(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, à l'exception des exemples ci-dessous qui ne constituent pas une visite :

(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'implique pas un déplacement du lanceur ou d'un joueur défensif ;

(B) Visite au monticule d'un joueur défensif afin de nettoyer ses crampons dans des conditions pluvieuses ;

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

(D) Visite au monticule après l'annonce d'une substitution offensive.

(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.

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 débiter 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 substitués 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) Lors d'une compétition inter-ligues entre des équipes d'une ligue utilisant la règle du frappeur désigné et des équipes d'une ligue ne l'utilisant pas, la procédure sera la suivante:

(1) Lors de partie hors concours ou série mondiale, la règle sera utilisée ou non selon la coutume de l'équipe locale.

(2) Lors des parties d'étoiles, la règle ne sera utilisée que si les deux équipes et les deux ligues sont consentantes.

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.

Règle 6.01(a)(1) Commentaire : Si le lancer dévie sur le receveur ou l'arbitre et conséquemment atteint le frappeur-coureur, ce n'est pas considéré comme une interférence à moins que, au jugement de l'arbitre, le frappeur-coureur gêne délibérément le receveur dans sa tentative de capter 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 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.

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 troisième 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 occupe 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 frappe la balle du pied, la ramasse ou la pousse, on doit considérer le geste comme intentionnel, peu importe qu'il y ait eu préméditation ou non.

JEU: Le frappeur frappe un roulant au joueur d'arrêt-court. Celui-ci capte la balle, mais effectue un mauvais relais au premier but. Afin d'éviter d'être touché par la balle, l'instructeur au premier but se couche au sol et le joueur de premier but, en tentant de reprendre la balle, entre en contact avec cet instructeur. 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 décrètera 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 lanceur 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). 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'élançe 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 coureur 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 aurait 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) Le 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 irrégulière 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) *Enjambrer 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 et, 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 capturer 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'élanche sur un lancer, le rate et que son élan soit si fort que le bâton fasse un tour complet ou revienne vivement vers l'arrière et que, de ce fait et au jugement de l'arbitre, il frappe accidentellement le receveur ou la balle derrière lui, seule 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 joueurs 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.

(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 substitués. 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.

7.00 – FIN DE LA PARTIE

7.01 Parties réglementaires

(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) 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.

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

(e) Si la partie est remise ou autrement terminée avant d'être réglementaire, l'arbitre décrète que la partie est considéré comme « n'ayant pas eu lieu », à moins que la partie ne soit terminée en vertu des règles 7.02(a)(3) ou 7.02(a)(4), ce qui sera considéré une partie suspendue à tout moment après avoir débuté.

(f) 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.

(g) 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).

7.02 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 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 meilleure 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'une 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.

7.03 Parties forfaits

- (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 jouer 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 vingt 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.

7.04 Parties sous protêts

Chaque ligue doit adopter des règlements relatifs aux procédures de dépôt d'un protêt lorsqu'un gérant prétend que la décision d'un arbitre est contraire aux règles de jeu. En aucun cas, un protêt ne sera accepté s'il porte sur une décision faisant appel au jugement de l'arbitre. Dans tous les cas de parties jouées sous protêt, la décision du président de la ligue est irrévocable.

Même s'il est jugé que la décision contestée constituait effectivement une violation des règles de jeu, aucune reprise de la partie ne sera exigée à moins que, de l'avis du président de la ligue, cette erreur affecte négativement les chances de l'équipe demanderesse de gagner la partie.

Règle 7.04 Commentaire : Chaque fois qu'un gérant dépose un protêt alléguant une mauvaise application des règles de jeu, le protêt ne sera pas reconnu à moins que les arbitres n'en soient avisés dès le moment où le jeu en cause survient et avant le prochain lancer, jeu ou tentative de jeu. Un protêt survenant suite à un jeu mettant fin à une partie peut être déposé au bureau de la ligue jusqu'à midi le lendemain de la partie.

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 permis 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) Commentaire : 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 annoncée 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) L'arbitre doit rendre compte au président de la ligue dans les douze heures de la fin de la partie de toute infraction aux règles de jeu ou de tous autres incidents qui méritent des sanctions y compris la disqualification ou l'expulsion d'un soigneur, d'un gérant, d'un instructeur ou d'un joueur et des raisons de cette décision.
- (b) Lorsqu'un soigneur, un gérant, un instructeur ou un joueur a été expulsé pour une infraction grave tel l'emploi de langage grossier, de gestes indécents, d'un assaut physique sur un arbitre, un soigneur, un gérant, un instructeur, un joueur, l'arbitre doit informer le président de ligue dans les 4 heures qui suivent la fin de la partie.
- (c) Après avoir reçu un rapport d'arbitre relatif à l'expulsion d'un soigneur, d'un gérant, d'un instructeur ou d'un joueur, le président de la ligue imposera les sanctions qui lui semblent justifiées et informera la personne visée par ces sanctions ainsi que le gérant de l'équipe dont elle est membre. Si la sanction prévoit une amende, la personne sanctionnée devra acquitter cette amende dans les cinq jours de la réception de l'avis de sanction. À défaut de paiement dans les cinq jours, le fautif ne pourra aucunement participer à une partie ni même prendre place sur le banc des joueurs jusqu'à ce que le montant de l'amende soit acquitté.

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.

Ne permettez pas que les critiques vous empêchent d'étudier une situation ambiguë pouvant mener à une partie protestée. Assurez-vous d'avoir un livre de règles de jeu facilement disponible. Il vaut mieux retarder la partie de dix minutes et consulter le livre des règles de jeu pour résoudre un problème difficile que d'avoir une partie annulée et rejouée à cause d'un protêt.

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

Le marqueur officiel doit rendre toute décision de jugement dans les vingt-quatre heures suivant la fin de la partie ou de sa suspension. Un joueur des ligues majeures ou une équipe peut demander à ce que le vice-président exécutif des opérations baseball 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 conclusion ou de la suspension de la partie, ou à l'intérieur de 72 heures de la décision du marqueur officiel, dans l'éventualité où ce marqueur change une décision dans le délai de 24 heures prescrit à la règle 9.01(a). Le vice-président exécutif des opérations baseball 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 de jugement s'il détermine que le jugement du marqueur officiel fut clairement erroné. Aucune décision de jugement ne pourra ensuite être changée. Si le vice-président exécutif des opérations baseball 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 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 président des ligues mineures, 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 placée sous protêt ou suspendue, le marqueur notera la situation exacte au moment du protêt ou de la suspension incluant le pointage, le nombre de retraits, la position des coureurs s'il y a lieu, ainsi que le compte des balles et prises sur le frappeur.

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. Si le président ordonne la reprise d'une partie sous protêt à partir du moment de l'infraction, il est important qu'elle soit reprise à partir de la situation exacte existant juste avant le jeu mis en cause

(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 ou d'un officiel d'équipe, 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 référerà 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 - A réussi un simple à la place de _____ à la troisième manche; b - A

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 cce 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, tel que défini à la règle 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 encore, parce que la balle 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'eût 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 a 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-contre-pied 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 réussisse 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 débitée 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) à un 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 un 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'eût 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 retiré sur trois prises. Deux points marquent, mais un point (Benoit) est mérité puisque le marqueur ne peut assumer ce qu'Alain aurait fait n'eût 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'avance 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 présument 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'avance 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 précédent). 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'applique 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 de ce calcul, ignorer le nombre de fois qu'un frappeur s'est rendu au premier but suite à une interférence ou une 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 une 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 parties 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 BALLE : Un but sur balles survient lorsque l'arbitre accorde le premier but à un frappeur qui, au cours de sa présence au bâton, a reçu quatre lancers hors de la zone des prises 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 débite 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 capturer 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 dans les mains du receveur et qui est régulièrement attrapée. Il y a ricochet seulement lorsque la balle est régulièrement attrapée. Tout ricochet est une prise et la balle est en jeu. Ce n'est pas un attrapé si la balle rebondit à moins que la balle n'ait d'abord touché à la main ou la mitaine du receveur.

ROULANT : Balle frappée qui roule ou rebondit sur le sol.

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

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

TERRITOIRE IRRÉGULIER ou **DES FAUSSES BALLEES** : 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 BALLEES** : 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.

TOUCHER UN JOUEUR OU UN ARBITRE : Toucher toute partie de son corps, ou son uniforme ou équipement 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 la plus distante du marbre.

ZONE DES PRISES : Espace au-dessus du marbre dont la limite supérieure est une ligne horizontale à mi-chemin entre le haut des épaules et le haut du pantalon de l'uniforme alors que la limite inférieure est une ligne 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)

ANNEXE 2

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

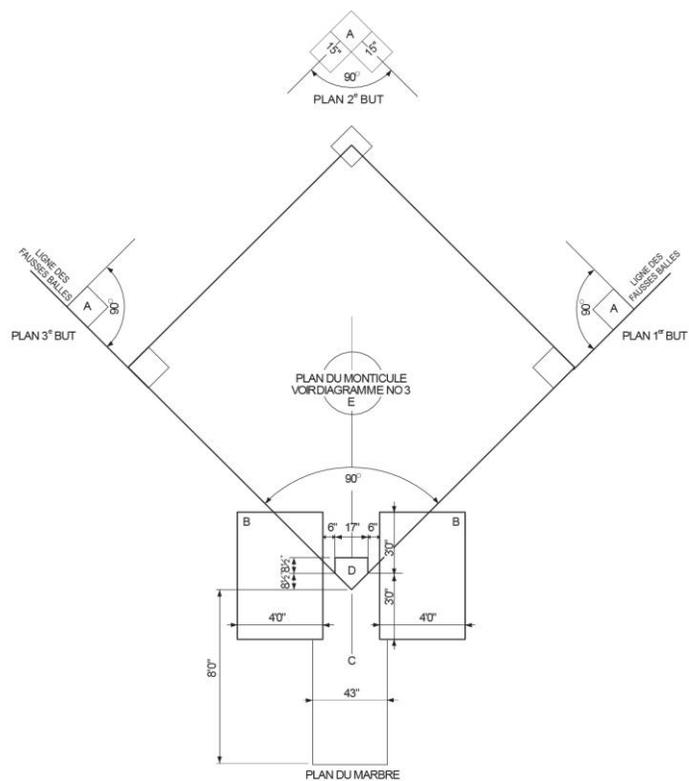


DIAGRAMME NO 2

LÉGENDE

- A 1^{er}, 2^e et 3^e 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 complément et, en cas de disparité, a préséance sur le diagramme no 2.

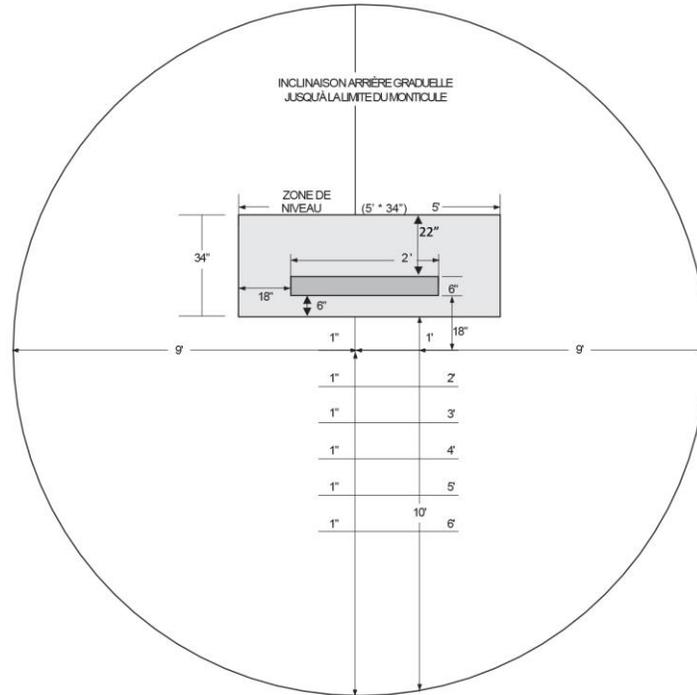


DIAGRAMME NO 3

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

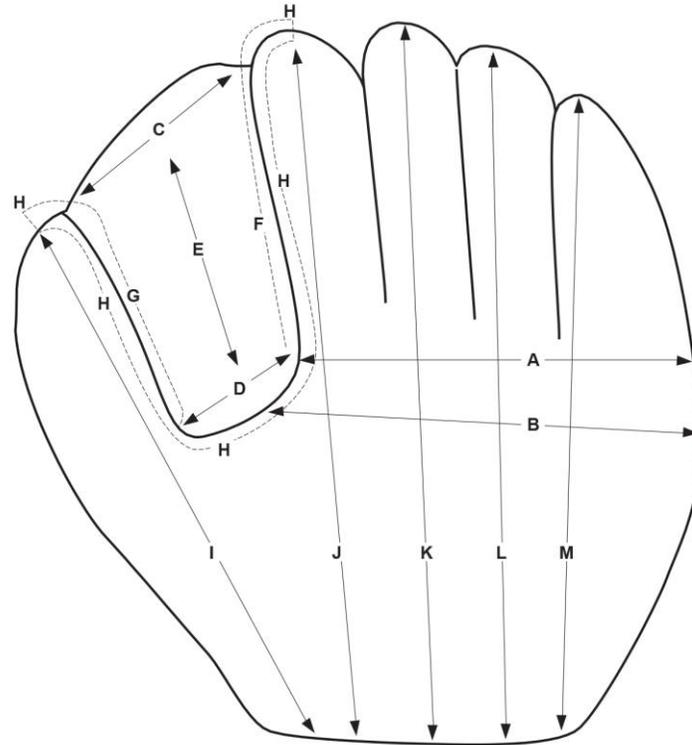


DIAGRAMME NO 4

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

ANNEXE 5

La zone des prises

