

# RÈGLES OFFICIELLES DU BASEBALL

## CONTENU CANADIEN



**BASEBALL**  
C A N A D A

**RÈGLEMENTS OFFICIELS DU BASEBALL  
LE CONTENU CANADIEN  
1. Les catégories d'âge – Baseball Canada**

11U	11 ans ou moins et qui n'atteint pas son 12 <sup>e</sup> anniversaire durant l'année courante
13U garçon	13 ans ou moins et qui n'atteint pas son 14 <sup>e</sup> anniversaire durant l'année courante
13U fille	13 ans ou moins et qui n'atteint pas son 14 <sup>e</sup> anniversaire durant l'année courante
15U garçon	15 ans ou moins et qui n'atteint pas son 16 <sup>e</sup> anniversaire durant l'année courante (Pour les championnats, les 3 dernières équipes de la section B ont l'opportunité d'utiliser 2 joueurs surclassés. Si la province hôte est dans les 3 dernières équipes, l'hôteesse pourra aussi utiliser 2 joueurs surclassés. Un joueur surclassé est au maximum 1 an plus vieux).
16U fille	16 ans ou moins et qui n'atteint pas son 17 <sup>e</sup> anniversaire durant l'année courante (Pour les championnats, les provinces Terre-Neuve, Nouvelle-Écosse, Nouveau-Brunswick, Île du Prince-Édouard, Alberta, Saskatchewan, Manitoba, Ontario2, Québec2 et Colombie-Britannique2 pourront utiliser 3 joueuses qui n'auront pas atteint 18 ans pendant l'année en cours).
18U homme/femme	18 ans ou moins et qui n'atteint pas son 19 <sup>e</sup> anniversaire durant l'année courante (Pour les championnats, les 3 dernières équipes de la section B ont l'opportunité d'utiliser 2 joueurs surclassés. Si la province hôte est dans les 3 dernières équipes, l'hôteesse pourra aussi utiliser 2 joueurs surclassés. Un joueur surclassé est au maximum 1 an plus vieux).
21U femme	21 ans ou moins et qui n'atteint pas son 22 <sup>e</sup> anniversaire durant l'année courante
22U homme	22 ans ou moins et qui n'atteint pas son 23 <sup>e</sup> anniversaire durant l'année courante
Coupe Baseball Canada et Jeux du Canada	17 ans ou moins et qui n'atteint pas son 18 <sup>e</sup> anniversaire durant l'année courante (Pour les championnats, les provinces Terre-Neuve, Nouvelle-Écosse, Nouveau-Brunswick, Île du Prince-Édouard, Alberta, Saskatchewan et Manitoba pourront utiliser 2 joueurs qui n'auront pas atteint 19 ans pendant l'année de calendrier en cours).
Senior homme	Catégorie d'âge ouverte
Senior femme	Catégorie d'âge ouverte
Une joueuse de sexe féminin peut participer à un événement de sexe masculin pourvu qu'elle ne soit pas plus âgée d'une année de calendrier que les âges cités ci-haut.	

**2. Interprétation des règlements selon Baseball Canada**

- 3.02** Pour les championnats des divisions 13U, 16U fille, 21U femme et Senior femme, un bâil d'un diamètre maximum de 2 ½ avec (i) le 1.15 BPF (Bat Performance Factor) ou (ii) USA Baseball Model est permis. Pour le championnat de la division 13U, le bâton doit respecter la règle maximale du moins 10. Pour les championnats des divisions 16U fille, 21U femme et Senior femme, le bâton doit respecter la règle maximale du moins 5.
- Pour la Coupe Baseball Canada et les Jeux du Canada, seulement les bâtons de bois ou de bambous sont acceptés. Aucun bâton de type « composite » ne sera permis. Pour les divisions 15U garçon, 18U, 22U et Senior homme, seuls les bâtons de bois, bambous et « composite » seront permis. Les bâtons en bois « composite » incluent les bâtons avec un recouvrement en fibre de verre ainsi que ceux avec un bâil de bois et un manche en composite. Les bâtons de bois en composite n'incluent aucun bâton avec toute composante métallique.
- Le bâton doit clairement montrer la marque originale du manufacturier (incluant, si applicable, le différentiel longueur-poids). Sinon, le bâton sera considéré comme étant illégal. La règle 6.06 (d) sera appliquée pour tout bâton ne rencontrant pas ces exigences.
- Un joueur doit respecter la règle du bâton basé sur la division à laquelle il évolue au cours d'une partie.
- Par exemple; un joueur 13U évoluant dans une partie 15U doit respecter la règle du bâton 15U. Une fille 16U évoluant dans une partie 15U doit respecter la règle du bâton 15U.
- 3.02** Tous les uniformes doivent avoir le numéro sur l'endos du chandail.
- 3.02** Les couvre-têtes religieux qui répondent aux exigences de sécurité et code vestimentaire de Baseball Canada sont permis.
- 3.03 (b) et (e)** Tout joueur, incluant les lanceurs, peut porter une manche de compression sur un ou les deux bras. S'il n'en porte qu'un, il peut être porté autant sur le bras lanceur que le bras du gant. Une manche de compression qui se termine au coude a les mêmes restrictions que celle qui se termine au poignet. Les lanceurs peuvent porter une manche de compression qui est de couleur uniforme et ne pourra être blanche ou grise. Les lanceurs ne peuvent porter une manche de compression qui serait de nature distrayante, incluant un design et un matériel réfléchissant.
- Une attelle sportive de coude peut être portée par le lanceur pourvu qu'elle soit recouverte par une manche qui n'est pas de nature distrayante, incluant un design et un matériel réfléchissant.
- 3.08** Tous les joueurs doivent porter un casque protecteur à double oreille lors de leur présence au bâton, dans le cercle d'attente et sur les sentiers des buts et ceci dans toutes les catégories d'âge. Baseball Canada reconnaît la norme NOCSAE comme leur standard pour les casques de frappeurs. Baseball Canada recommande qu'aucune modification ne soit apportée au casque, autre que ce qui est effectué par le manufacturier ou ce qui est ajouté avec les directions explicites du manufacturier. Les protecteurs de visage ou bretelles de menton ne sont pas obligatoires sur les casques de frappeurs, mais cette règle n'empêche le port de ces équipements.
- 3.09** Les règlements de la Fédération canadienne de baseball amateur requièrent que les receveurs dans toutes les catégories d'âge portent le masque et casque protecteur. NOTE : Cela inclut les pratiques et périodes de réchauffement telles que l'enclos d'exercice ou pendant les pratiques entre les manches. Les entraîneurs doivent porter au moins un masque pendant toutes les pratiques et situations de réchauffement. Les protecteurs de gorge doivent être obligatoires pour tous receveurs et arbitres. Les masques avec extension sont acceptables pourvu que la superficie de la gorge soit suffisamment couverte en conjonction avec le protecteur de poitrine.
- 3.09** Il est recommandé que tous les joueurs portent un protecteur athlétique avec coquille (ou protège pubis pour les femmes).
- 3.01** L'arbitre doit se faire remettre la balle et expulser le coupable du jeu. De plus, le lanceur peut être sujet à plus de repraisilles selon l'investigation du représentant de Baseball Canada. Pour les règles concernant le lanceur défigurant la balle, voir les articles 8.02 (a) (2) à (6).
- 5.07(b)** Lanceurs de réchauffement : Lorsqu'un nouveau lanceur entre dans la partie, il pourra effectuer huit lancers préparatoires, à moins de circonstances urgentes couvertes ailleurs dans les Règles officielles du Baseball. À chaque manche ultérieure, il pourra effectuer cinq lancers préparatoires, l'arbitre pouvant, à sa discrétion, étendre ceci à huit lancers, selon les circonstances, soit le froid extrême ou une longue demi-manche précédente, sans toutefois dépasser 90 secondes.

#### TEMPS ALLOUÉ ENTRE LES MANCHES, LIGNES DIRECTRICES :

Le temps alloué entre les manches est fixé à quatre-vingt-dix (90) secondes. L'arbitre sera responsable du temps avec le chronomètre. Ce temps alloué sera en fonction pour toutes la partie, incluant les manches supplémentaires. Il prendra effet une fois que le dernier retrait de la manche aura été effectué. Le lanceur doit compléter mais ne peut excéder 8 lancers de réchauffement dans ce temps alloué. Le receveur devra effectuer son lancer au deuxième but lorsqu'il reste 30 secondes au temps alloué. Le frappeur doit être dans la boîte du frappeur à la fin du temps alloué ou lorsqu'il est appelé par l'arbitre. L'arbitre fera preuve d'ouverture lorsque le receveur est un coureur ou un frappeur lors de la fin de la demi-manche.

- 6.04** QUE l'usage de tout produit de tabac, incluant tabac à chiquer, par tous les participants (joueurs, entraîneurs, gérants, arbitres, etc.) soit prohibé à toutes compétitions sanctionnées par Baseball Canada. PÉNALTÉ : expulsion automatique de la partie.
- 6.01** Règlement sur le contact :  
Toutes les pénalités et règles de renforcement en regard des collisions au marbre et des glissades sur les buts s'appliquent telles que précisées aux règles 6.01(i) et 6.01(j) des règles Officielles du Baseball. Au surplus, tout joueur offensif ou défensif qui, au jugement de l'arbitre, entre malicieusement en contact avec un autre joueur sera expulsé. Le contact est considéré malicieux si, au jugement de l'arbitre, en résulte d'une force excessive intentionnelle et/ou si le contact a été fait dans l'intention de blesser.
- 5.11** Le frappeur désigné peut être employé dans toute partie d'exhibition, partie de ligue, finale de tournoi, tournoi et championnat des divisions 18U, **22U**, Senior et Coupe Baseball Canada.
- 6.02(a)(2 à 6)** Le lanceur doit être immédiatement expulsé de la partie et peut être sujet à plus de représailles selon l'investigation du représentant de Baseball Canada.
- 5.10(b)** « Une deuxième visite au monticule pour le même lanceur dans la même manche aura pour effet de retirer le joueur de la position de lanceur. »  
Un lanceur une fois retiré du monticule en raison de l'application du règlement 8.06 b) mentionné ci-dessus, bien qu'il reste dans la partie, ne sera pas autorisé à revenir comme lanceur dans la même partie.
- 9.17(b)(1)** Le lanceur partant sera crédité de la victoire s'il complète quatre (4) manches complètes.

### 3. DIVISION DE JEU MINEURE

#### RÈGLES POUR LA DIVISION 11U (directives proposées)

- 2.01** Le terrain de jeu aura les dimensions suivantes :
- la distance entre tous les buts sera soixante (60) pieds;
  - la distance entre le marbre et le bord avant de la plaque du lanceur sera de quarante-quatre (44) pieds;
  - le rectangle du frappeur aura 6 X 3 pieds et s'étendra à trois (3) pieds devant le centre du marbre et à la même distance à l'arrière de celui-ci. La ligne intérieure sera de quatre pouces du marbre;
  - le monticule du lanceur s'éleva en pente douce jusqu'à une hauteur de six (6) pouces au-dessus du niveau des sentiers des buts. Ceci est facultatif pour les ligues, mais obligatoire pour les championnats interprovinciaux.
  - le rectangle de l'instructeur aura 8 pieds sur 12 pieds et sera à une distance d'au moins 10 pieds des lignes de jeu;
  - l'arrêt-balle (derrière le marbre) ne doit PAS être à moins de vingt-cinq (25) pieds ou PLUS de quarante (40) pieds du marbre;
  - les distances recommandées pour la clôture du terrain sont : lignes de gauche et de droite (180 pieds minimum, et 200 pieds suggéré), Champ centre 200 pieds minimum, suggéré 225 pieds).
- 3.02** **LE BÂTON** : Veuillez contacter les bureaux provinciaux pour plus d'informations.
- 3.03** **CHAUSSURES** : Les chaussures à crampons métalliques sont interdites. On permet l'emploi de crampons en caoutchouc durci ou celui de chaussures de course.
- 3.03** Les couvre-têtes religieux qui répondent aux exigences de sécurité et code vestimentaire de Baseball Canada sont permis.
- 5.10** Tous les joueurs sont inscrits sur le rôle des frappeurs et chacun de ceux-ci frappe à son tour au bâton.
- lorsqu'un joueur arrive en cours de partie, il est inscrit au dernier rang du rôle offensif. Lorsqu'un joueur quitte en cours de partie, il est retiré du rang du rôle offensif. Aucun retrait « automatique » n'est comptabilisé;
  - Si un joueur ne peut terminer son tour au bâton, le frappeur suivant dans le rang le remplace avec le même compte. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie;
  - Si un coureur ne peut compléter sa présence sur les buts, il est remplacé par le dernier retrait. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie.
- Une demi-manche offensive se termine lorsque 3 retraits ont été inscrits ou que 5 points ont été marqués par l'équipe en offensive. S'il y a un circuit à l'extérieur des limites du terrain (au-delà des clôtures) l'équipe sera créditée de tous ses points. Toutefois, il n'y a aucune limite de points lors de la dernière manche.
- Retour au jeu  
Le retour au jeu est permis, c'est-à-dire que tout joueur peut être remplacé dans son rôle défensif et revenir en tout temps à une quelconque position, sauf à la position de lanceur si celui-ci a déjà lancé.
- Équité de jeu  
Un joueur doit être inscrit sur l'alignement partant lorsqu'il est présent, au minimum 1 partie sur 2. Une utilisation équitable des joueurs doit être faite (Ex : Si une équipe évolue 12 manches en défensive au cours de 2 parties, un joueur devrait jouer au minimum 6 manches au cours de ces 2 parties).
- 7.01** Toutes les parties sont de 6 manches à finir si le temps et les conditions météorologiques le permettent. Cependant, 3 manches et demi (3½) constituent une partie réglementaire si l'équipe qui reçoit a plus de points que l'équipe qui visite.
- 5.05** (b) Le frappeur ne peut pas devenir coureur sur une 3<sup>e</sup> prise échappée du receveur. La troisième prise, sur décision ou avec élan, ne doit PAS nécessairement être attrapée par le receveur. Le frappeur est AUTOMATIQUÉMENT RETIRÉ. Cependant la balle est au jeu.
- 5.11** Le règlement du frappeur désigné n'est pas permis dans cette catégorie d'âge.
- 5.06** **Règlements spéciaux concernant l'écart sur les buts dans la division 11U**  
Pour la division 11U, classe récréative seulement :
- Un coureur ne peut laisser son but avant que la balle n'ait traversé le marbre ou qu'elle n'ait été frappée. S'il y a infraction, la balle est morte et le coureur est retourné à son but. Lorsque le lanceur reçoit la balle et prend place sur sa plaque et que le receveur est en position, les coureurs doivent obligatoirement retourner aux buts qu'ils occupaient. Pour la division 11U, classe récréative seulement, le vol de but n'est pas permis.
  - Le coureur du 3<sup>e</sup> but peut atteindre le marbre seulement si la balle est frappée ou s'il est forcé d'avancer. S'il y a infraction, le coureur est retourné à son but.

- c) Aucun coup retenu n'est permis. Sinon, la balle est morte et une prise sera appelée au frappeur. Lors d'une tentative de coup retenu sur une 3<sup>e</sup> prise, la balle est morte et le frappeur peut poursuivre sa présence au bâton.
- d) Pour la division 11U, classe récréative seulement, aucun but sur balle n'est alloué. Lorsque l'arbitre appelle une 4<sup>e</sup> balle, un entraîneur de l'équipe offensive prend place au monticule, à la plaque 11U et effectue un lancer par-dessus l'épaule pour un maximum de 3 lancers supplémentaires, indépendamment du compte du frappeur après quoi, le frappeur est déclaré retiré. Le compte de prises accumulées demeure, le joueur sera déclaré retiré s'il s'élançait pour une 3<sup>e</sup> prise. Le joueur ne peut être retiré sur une fausse balle.
  - Si l'entraîneur est atteint par une balle frappée, la balle est morte et on accorde le premier but au frappeur. Les coureurs avancent s'ils sont forcés.
  - Si le frappeur est atteint par l'entraîneur, la balle est morte, ce lancer est déclaré erratique et n'est pas comptabilisé. Le frappeur doit poursuivre sa présence au bâton.

5.06

- a) Lorsqu'un lanceur est en contact avec la plaque du lanceur et qu'il est en possession de la balle, EN PRÉPARATION DE SON LANCER et le receveur est dans son rectangle prêt à recevoir la balle lancée, les coureurs NE PEUVENT PAS quitter leurs buts AVANT QUE LA BALLE LANCÉE N'AIT DÉPASSÉ LE FRAPPEUR.
- b) lorsqu'un coureur QUITTE le but AVANT que la balle lancée ait dépassé le frappeur et que ce dernier ne frappe pas la balle, le coureur peut continuer sa course. Si un jeu est fait sur lui et il est déclaré retiré... le RETRAIT sera maintenu. Si, cependant il est sauf au but, un « TEMPS D'ARRÊT » est appelé et il doit revenir au but qu'il occupait avant le lancer au frappeur... et AUCUN RETRAIT ne sera enregistré.
- c) quand un coureur quitte son but avant que la balle lancée ait dépassé le frappeur et que ce dernier frappe la balle, le coureur devra revenir au but qu'il a quitté (si le frappeur est retiré sur une chandelle ou sur tout autre jeu) OU...il doit revenir à un but inoccupé le plus près de celui qu'il a quitté, selon l'avance du frappeur qui, dans ce cas, ne devra PAS avancer au-delà du premier but sur un simple, du deuxième but sur un double, ou du troisième but sur un triple;
- d) quand un coureur quitte son but avant que la balle lancée ait dépassé le frappeur, et que ce dernier frappe la balle ou frappe un coup retenu pour l'envoyer à un joueur de champ intérieur, qui, selon le jugement de l'arbitre, aurait pu, en faisant un effort raisonnable, effectuer un retrait sur le coureur si l'infraction ne s'était pas produite... AUCUN COUREUR ne marquera de point ou ne pourra avancer (à moins d'un jeu forcé) et tous les coureurs demeureront à leur place. S'il y a trois coureurs sur les buts et le frappeur atteint le premier but sans être retiré sur une action similaire du joueur de champ intérieur et QUELCONQUE coureur enfreint le règlement concernant le départ des buts, CE COUREUR SERA DÉCLARÉ RETIRÉ DANS CETTE CIRCONSTANCE.
- e) au cas où plus d'un coureur est jugé avoir enfreint le règlement concernant le départ des buts... Le coureur coupable LE PLUS PRÈS de marquer un point sera retiré; Exception : si à la fin du jeu il y a un but inoccupé, on applique les alinéas b) et c).
- f) L'INFRACTION COMMISE PAR UN SEUL COUREUR AFFECTERA TOUS LES AUTRES COUREURS.
- g) Lorsqu'une équipe détient une avance de 5 points ou plus, le coureur de cette équipe peut atteindre le but suivant seulement si la balle est frappée ou s'il est forcé d'avancer. Si un coureur atteint le but suivant, la balle est morte et il est retourné à son but.

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

- (1) Le coureur sur le premier but quitte son but trop tôt... le frappeur atteint le premier but sur un simple... LE COUREUR ne peut pas dépasser le deuxième but.
- (2) Coureurs au deuxième et au troisième but, l'un ou l'autre quitte trop tôt... le frappeur frappe un coup sûr... LES COUREURS DOIVENT revenir à leurs buts respectifs.
- (3) Coureurs au premier et au troisième but, l'un ou l'autre quitte leur but trop tôt. Le frappeur frappe un double. Le coureur sur le troisième but marquerait un point... le coureur sur le deuxième but ne peut pas aller au-delà du troisième but.
- (4) Tous les coureurs sur les buts (si un coureur quitte trop tôt) pourront marquer si le frappeur frappe un triple évident ou un circuit.
- (5) Les buts sont remplis... le coureur au troisième but quitte trop tôt, le frappeur frappe un amorti ou frappe la balle tout simplement à un joueur du champ intérieur qui, au jugement de l'arbitre, aurait résulté en un retrait si l'infraction ne s'était pas produite...

Le coureur ayant fait l'infraction est déclaré RETIRÉ... les coureurs avancent... le frappeur-coureur au premier but. Dans l'éventualité qu'un retrait soit effectué soit au 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> ou 3<sup>e</sup> but dans cette situation... le coureur qui marque (non permis) reviendra au troisième... les autres coureurs retourneront à leur but.

NOTE : Les arbitres doivent assumer la responsabilité d'indiquer une première infraction par l'équipe offensive en la signalant dès qu'elle est détectée.

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

### RÈGLES DE JEU POUR LA DIVISION 13U

- 2.01 Le terrain de jeu aura les dimensions suivantes :
  - a) la distance entre tous les buts sera soixante-dix (70) pieds;
  - b) la distance entre le marbre et le bord avant de la plaque du lanceur sera de quarante-huit (48) pieds;
  - c) le monticule du lanceur s'élèvera en pente douce jusqu'à une hauteur de six (6) pouces au-dessus du niveau des sentiers des buts. Ceci est facultatif pour les parties de ligues, mais obligatoire pour les championnats interprovinciaux;
  - d) le rectangle de l'instructeur aura 8 pieds sur 12 et PAS plus près que 10 pieds des lignes de jeu;
  - e) l'arrêt-balle (derrière le marbre) ne doit PAS être à moins de trente-cinq (35) pieds ou PLUS de quarante-cinq (45) pieds du marbre;
- NOTE : il est recommandé que la distance entre la clôture et les sentiers des buts soit de vingt-cinq (25) pieds.
- f) les distances recommandées pour la clôture du terrain sont : lignes de gauche et de droite (200 pieds min., 225 pieds suggéré). Champ Centre (225 pieds min., 260 pieds suggéré).
- 3.02 **LE BÂTON** : Voir la règle 3.02 du Contenu Canadien.
- 3.03 **CHAUSSURES** : Les chaussures qui ont des crampons métalliques sont interdites. On permet l'emploi de crampons en caoutchouc durci ou celui de chaussures de course.
- 3.03 Les couvre-têtes religieux qui répondent aux exigences de sécurité et code vestimentaire de Baseball Canada sont permis.
- 5.10 Tout joueur de l'alignement partant peut être substitué et peut revenir au jeu à une seule occasion durant la partie. Il/elle doit retourner au même rang dans l'ordre des frappeurs. Tout lanceur, si retiré d'une partie, peut revenir au jeu, mais non à la position de lanceur. Toute autre substitution ne peut empêcher le droit de retour au jeu pour un joueur de l'alignement partant. Tout joueur de l'alignement partant revenant au jeu peut agir comme lanceur s'il/elle n'a pas été utilisé à cette position auparavant.
- 7.01 Le nombre de manches prescrites pour la division 13U est de sept (7) manches.

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

- 5.11** Le règlement du frappeur désigné n'est pas permis dans cette catégorie d'âge.  
**5.06** TOUS LES COUREURS PEUVENT QUITTER LEUR BUT. Tous les coureurs sont soumis aux règlements normaux du baseball en ce qui concerne les actions de course sur les buts.

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

### **RÈGLES DE JEU POUR LA DIVISION 15U GARÇON ET 16U FILLE**

- 2.01** Le terrain de jeu aura les dimensions suivantes :
- La distance entre tous les buts sera quatre-vingts (80) pieds.
  - La distance entre le marbre et le bord avant de la plaque du lanceur sera de cinquante-quatre (54) pieds.
  - Le monticule du lanceur s'élevaera en pente douce jusqu'à une hauteur de huit (8) pouces au-dessus du niveau des sentiers des buts. Ceci est facultatif pour les parties de ligues, mais obligatoire pour les championnats interprovinciaux;
  - Le rectangle de l'instructeur aura 8 pieds sur 16 et PAS plus près que 10 pieds des lignes de jeu;
  - L'arrêt-balle (derrière le marbre) ne doit PAS ÊTRE À MOINS de quarante (40) pieds ou PLUS de cinquante (50) pieds du marbre;
  - Les distances recommandées pour la clôture du terrain sont : lignes de gauche et de droite (245 pieds min., 270 pieds suggéré). Champ Centre (280 pieds min., 300 pieds suggéré).
- 3.02** **LE BÂTON :** Voir la règle 3.02 du Contenu Canadien.
- 3.03** Les couvre-têtes religieux qui répondent aux exigences de sécurité et code vestimentaire de Baseball Canada sont permis.
- 5.10** Tout joueur de l'alignement partant peut être substitué et peut revenir au jeu à une seule occasion durant la partie. Il/elle doit retourner au même rang dans l'ordre des frappeurs. Tout lanceur, si retiré d'une partie, peut revenir au jeu, mais non à la position de lanceur. Toute autre substitution ne peut empêcher le droit de retour au jeu pour un joueur de l'alignement partant. Tout joueur de l'alignement partant revenant au jeu peut agir comme lanceur s'il/elle n'a pas été utilisé à cette position auparavant.
- 7.01** Le nombre de manches prescrites pour la division 15U garçon / 16U fille est de sept (7) manches.
- NOTE : Voir les règlements généraux de baseball au sujet de la fin d'une partie.
- 5.11** Le règlement du frappeur désigné n'est pas permis dans cette catégorie d'âge.

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

### **RÈGLES DE JEU POUR LA DIVISION 18U**

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

#### **4. RÈGLE RÉGISSANT LES LANCEURS AU 11U, 13U, 15U GARÇON & 16U FILLE, 18U, 22U ET COUPE BASEBALL CANADA**

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

- 6.02**
- Tout joueur sur l'équipe est éligible pour lancer et il n'y a aucune restriction sur le nombre de lanceurs qui peuvent être utilisés au cours d'une même partie.
  - Un lanceur peut lancer à deux reprises au cours d'une même journée. Si un lanceur requiert un repos suite à sa 1<sup>ère</sup> présence, il ne peut pas revenir comme lanceur lors de cette même journée.
  - S'il est permis à un lanceur de lancer des journées consécutives, et que ce lanceur n'atteint pas la première étape à la partie 1, il lui sera permis de revenir à titre de lanceur une seconde fois au cours de la même journée. Il ne sera pas permis aux lanceurs de dépasser le nombre maximum de lancers permis pour une journée pour chacune des périodes de deux journées. Un lanceur ne peut lancer à 3 reprises au cours d'une journée.  
Exemple: Un lanceur 11U effectue 20 lancers à la journée 1. À la journée 2, ce lanceur est limité à 55 lancers. Un lanceur 15U effectue 25 lancers à la journée 1. À la journée 2, ce lanceur est limité à 70 lancers. Un lanceur **22U ou 21U** effectue 45 lancers à la journée 1. À la journée 2, ce lanceur est limité à 70 lancers.
  - Un lanceur ne peut lancer 3 journées consécutives à moins que le total de ses lancers au cours de ses deux premières journées n'excède pas : 11U garçon/fille = 25, 13U garçon/fille = 30, 15U garçon/16U fille = 35 et 18U/Coupe Baseball Canada/Jeux du Canada = 40. Si le total de lancers accumulés par un lanceur lors du jour 1 et du jour 2 excède le seuil mentionné ci-haut pour leur division, le lanceur recevra alors au moins une journée complète de repos.  
Un lanceur ne peut lancer au cours de 4 journées consécutives. Une (1) journée de repos est requise.  
Le nombre maximum de lancers pouvant être effectué sur une période de 4 jours ne peut excéder :  
11U garçon/fille = 105, 13U garçon/fille = 120 15U garçon/16U fille = 135, 18U/Coupe Baseball Canada/Jeux du Canada = 150 et **22U/21U** = 165
- 5) Les lanceurs et entraîneurs devraient suivre les lignes directrices suivantes :
- | 11U<br>garçon/fille | 13U<br>garçon/fille | 15U garçon<br>16U fille | 18U homme/femme<br>Coupe / Jeux du Canada | 22U/21U<br>homme/femme | Repos<br>requis |
|---------------------|---------------------|-------------------------|---|------------------------|-----------------|
| 1 – 25              | 1 – 30              | 1 – 35                  | 1 – 40                                    | 1 – 45                 | Aucun           |
| 26 – 40             | 31 – 45             | 36 – 50                 | 41 – 55                                   | 46 – 60                | 1 jour          |
| 41 – 55             | 46 – 60             | 51 – 65                 | 56 – 70                                   | 61 – 75                | 2 jours         |
| 56 – 65             | 61 – 75             | 66 – 80                 | 71 – 85                                   | 76 – 90                | 3 jours         |
| 66 – 75             | 76 – 85             | 81 – 95                 | 86 – 105                                  | 91 – 115               | 4 jours         |
| 75                  | 85                  | 95                      | 105                                       | 115                    | Maximum         |
- Le marqueur officiel fera le calcul de nombre de lancers effectués pendant la journée de calendrier et déterminera le temps de récupération requis en commençant avec le prochain jour de calendrier. Les athlètes ne doivent pas dépasser le nombre maximum de lancers pendant la journée.
  - Une fois qu'un joueur agit comme lanceur, il ne pourra agir comme receveur pour le restant de la journée.
  - Un lanceur pourra terminer son frappeur s'il atteint le nombre maximum de lancers pour la journée pendant qu'il l'affronte.  
A) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une étape (voir le tableau), il peut terminer sa présence face à ce frappeur sans la pénalité relative aux journées de congé, dans la mesure où il n'affrontera pas d'autres frappeurs. Dans cette situation, on indiquera au registre le nombre de lancers correspondant à l'étape franchie par le lanceur.  
L'instructeur ou le gérant doit avertir l'arbitre à ce moment, avant le prochain lancer. L'arbitre avertira ensuite le marqueur.  
B) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis (75, 85, 95, 105 et 115 lancers) pour une journée face à un frappeur, il peut terminer sa présence et doit être remplacé suite à ce frappeur.

## **RÈGLEMENTS OFFICIELS DU BASEBALL**

- 9) Seuls les lancers effectués sont comptabilisés dans le calcul des lancers. Les balles automatiques d'un but sur balles intentionnel ne comptent pas dans le calcul des lancers.  
Exemple; si après un compte de 2 balles et 0 prise, une équipe signale à l'arbitre que le frappeur recevra un but sur balles intentionnel, seulement 2 lancers seront comptabilisés dans le calcul des lancers.
- 10) Le repos nécessaire doit être défini en « jours » débutant à 12h 01 am et se terminant à 11h 59pm le jour de calendrier suivant.
- 11) Si une partie s'étire au-delà de 12h 01 am, les lancers effectués seront considérés comme ayant été faits la journée précédente. Si une partie est suspendue, le point de reprise sera considéré comme une nouvelle journée.
- 12) Un lanceur retiré du monticule au cours d'une partie ne pourra revenir au jeu comme lanceur pendant cette même partie, et ce, même si le lanceur reste dans la partie pour jouer à une autre position.
- 13) Pour toute violation en regard de la règle du contrôle des lancers fera en sorte que l'entraîneur-chef de l'équipe fautive sera expulsé de la partie en cours et recevra une partie supplémentaire de suspension.
- 14) Le total de lancer effectué par un lanceur ambidextre est comptabilisé sans égard au bras qu'il utilise afin d'affronter un frappeur.
- 15) Lorsqu'une partie est arrêtée en raison de la température ou pour toute raison autre que la règle de différence de pointage, cette partie doit être poursuivie à partir du point d'arrêt. Si le lanceur « A » est le lanceur partant d'une partie et que son nombre de lancers est inférieur à la première étape, le lanceur « A » peut alors être utilisé à nouveau à titre de lanceur pour cette partie, tout en poursuivant le compte du nombre de lancers effectué lorsque la partie fut arrêtée. Ceci s'applique pour une partie qui se poursuit lors de la même journée ou le lendemain.  
Par exemple, si le lanceur « A » a effectué 30 lancers au championnat 15U, il pourra alors effectuer un maximum de 65 lancers lors de la reprise de la partie. Si le lanceur « A » avait effectué 36 lancers lorsque la partie fut arrêtée par la pluie, il ne serait plus éligible à lancer si la partie est poursuivie le lendemain puisqu'il devra avoir sa journée de repos. Si la partie est poursuivie au cours de la même journée, il pourra alors revenir à titre de lanceur tout en poursuivant le compte du nombre de lancers.
- 16) Un joueur évoluant dans une division autre que la sienne sera exposé au nombre de lancers correspondant à la division d'âge la moins élevée. Par exemple, un joueur de la division 13U jouant dans la division 15U devra utiliser les règles de la division 13U. Un joueur de la division 18U évoluant dans la division 15U devra utiliser les règles de la division 15U.

**5.10(c)** Le gérant ou entraîneur peut effectuer une 2<sup>e</sup> visite au monticule lors d'une même présence au bâton dans le but de retirer son lanceur.

#### **RENSEIGNEMENT IMPORTANT AU SUJET DU LANCEUR (TOUTES DIVISIONS MINEURES)**

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

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

On inscrit un « RETRAIT » au dossier du lanceur au cours de SA PRÉSENCE SEULEMENT. Bien que tous les coureurs qui peuvent se trouver sur les buts au moment du retrait du lanceur puissent être inscrits au dossier de ce dernier pour déterminer la fiche des victoires et des défaites... **TOUTS LES RETRAITS DESDITS COUREURS SERONT INSCRITS AU DOSSIER DU LANCEUR REMPLAÇANT LORSQUE SE PRODUISENT LES RETRAITS.**

AUCUN LANCEUR NE SERA PÉNALISÉ s'il dépasse la limite des retraits : a) dû à l'erreur d'un marqueur officiel : ou b) si la limite était dépassée sur un DOUBLE ou TRIPLE JEU au cours du dernier retrait de ce lanceur.

NOTE : Les RETRAITS supplémentaires que les circonstances peuvent amener dans les séries de jeu multiple NE SONT PAS À METTRE AU DOSSIER DU LANCEUR SUIVANT. Les marqueurs DOIVENT INSCRIRE au dossier des lancers que tous les retraits supplémentaires aient été effectués dans le cours d'un double ou triple jeu.

#### **7.04 Parties sous protêts**

**Chaque ligue doit adopter des règles régissant la procédure de protêt dans un match, lorsqu'un gérant prétend que la décision d'un arbitre enfreint une de ces règles. Aucun protêt ne sera jamais autorisé sur les décisions de jugement de l'arbitre. Dans tous les matchs contestés, la décision du président de la Ligue est définitive.**

**Même s'il est jugé que la décision contestée a enfreint les règles, aucune reprise du jeu ne sera ordonnée à moins que, de l'avis du président de la Ligue, la violation n'affecte les chances de l'équipe protestataire de gagner le match.**

**Commentaire de la règle 7.04:**

**Chaque fois qu'un gérant conteste un match en raison d'une prétendue mauvaise application des règles, le protêt ne sera pas reconnu à moins que les arbitres ne soient avisés au moment où le jeu faisait l'objet du protêt à lieu et avant le prochain lancer, jeu ou tentative de jeu. Une réclamation découlant d'un jeu à la fin de partie doit être déposée avant que l'arbitre du marbre ne quitte le terrain.**

**En ce qui concerne 3.02 (c), un protêt ne sera pas autorisé sur un jeu où la règle du goudron de 18 pouces sur le bâton est violée.**

**En ce qui concerne 9.01 (b) (3), le marqueur officiel prendra note de la situation exacte au moment du protêt et si un jeu doit être repris à partir de ce point, le jeu reprendra avec exactement la même situation que juste avant le moment du protêt.**

**En ce qui concerne les instructions générales aux arbitres, ne laissez pas la critique vous empêcher d'éliminer les mauvaises situations qui peuvent conduire à des jeux contestés. Emportez votre livre de règles. Il vaut mieux consulter les règles et retarder le jeu de dix minutes pour décider d'un problème épineux que d'avoir un jeu protesté et rejoué.**



## **INTERPRÉTATIONS DE RÈGLEMENTS**

Comité de développement des officiels de Baseball Canada

Ce document s'appuie sur les Règlements Officiels du Baseball.

En fournissant des explications supplémentaires aux règles officielles, et une quantité d'études de cas, ce document offre une plus grande clarté et consistance pour tous les officiels au Canada.

Ce document fut adapté du manuel d'arbitrage de la MLB, avec la permission du bureau du Commissaire du baseball. Baseball Canada désire offrir ses sincères remerciements au Baseball Majeur qui leur permet d'utiliser ce contenu.

Aucune partie des Règles Officielles du Baseball ne peut être reproduite ou transmise de quelque façon, ou pour quelques raisons, électroniquement ou mécaniquement, incluant les photocopies, les enregistrements, ou toute forme de stockage d'information maintenant connue ou à être inventée, sans la permission écrite du bureau du Commissaire du Baseball.

## 1. MANTEAU

### Règle 3.03:

Un lanceur peut porter un manteau lorsqu'il est coureur. Un lanceur ne peut porter un manteau lorsqu'il est frappeur. Aucun autre joueur ne peut porter un manteau lorsqu'il est coureur, frappeur, évolue en défensive ou agit comme instructeur sur les buts. Si le manteau est porté, il doit être boutonné et ne peut avoir de capuchon.

## 2. MITAINE DE RECEVEUR

### Règle 3.04 :

Un receveur ne peut remplacer sa mitaine pour un gant de joueur ou une mitaine de premier but dans le cours d'une partie ou quelconque jeu individuel. La mitaine du receveur peut comporter une pièce de vinyle fluorescente cousue.

## 3. PROCÉDURE AFIN DE MESURER UN GANT DE JOUEUR

### Règles 3.04, 3.05, 3.06 :

Les Règles Officielles du Baseball 3.04, 3.05, et 3.06 décrivent la bonne manière de mesurer un gant et doivent être appliquées pour tous les gants utilisés dans les parties du Baseball Majeur. Les points clés sont les mesures « J » et « A » (voir le diagramme 4 des Règles Officielles du Baseball. La mesure « J » du haut de l'index (premier doigt) jusqu'à la base du gant ne peut dépasser 13 pouces.

La mesure « A » largeur de la paume, mesurée depuis la couture intérieure à la base de l'index ou premier doigt jusqu'à la limite du petit doigt ne peut dépasser 7 pouces  $\frac{3}{4}$ . Le gant ou la mitaine de premier but ne peut dépasser 13 pouces du sommet à la base, et la mitaine du receveur ne peut dépasser 15 pouces  $\frac{1}{2}$  du sommet à la base ou plus de 38 pouces de circonférence.

Les mesures doivent être prises du devant ou du côté où le gant capte la balle, et le ruban à mesurer doit être en contact avec le gant et suivre tous les contours. À sa discrétion, l'arbitre peut mesurer tout gant suspect, ou un gérant adverse peut demander qu'un gant soit mesuré. Chaque gérant est limité à deux demandes de mesurage par partie. Toute prise de mesures sera effectuée par les arbitres uniquement entre les manches. Si un gant est jugé illégal, il sera temporairement confisqué. Un joueur qui refuse d'obtempérer à la demande de l'arbitre pourra être expulsé de la partie. Les jeux qui auront été effectués avant le mesurage demeurent.

## 4. MITAINE DE PREMIER BUT

### Règle 3.05

Le joueur de premier but ne peut porter de mitaine de premier but si, au jugement de l'arbitre, un autre joueur défensif est positionné au premier but. Si l'arbitre s'en aperçoit ou s'il est averti par l'instructeur de l'équipe adverse que le joueur de premier but n'est pas positionné au premier but, l'arbitre devrait lui ordonner de remplacer sa mitaine de premier but par un gant de joueur défensif.

## 5. FEUILLE D'ALIGNEMENT

### Règle 4.03 :

Chaque gérant doit inscrire le nom de chaque joueur éligible sur la face de son ordre des frappeurs en plus de fournir l'alignement partant. Toutefois, l'omission du gérant d'inscrire un joueur éligible n'empêche pas ce joueur de prendre part à la partie, pas plus que ce soit un motif pour déposer un protêt, puisque c'est par courtoisie qu'on fournit cette liste des joueurs éligibles.

## 6. BALLE SE LOGEANT DANS L'UNIFORME

### Règle 5.01(b) :

Si une balle frappée ou relayée se loge par inadvertance dans l'uniforme d'un joueur ou entraîneur ou se loge dans le masque du receveur ou son équipement, ou est placée intentionnellement à l'intérieur de l'uniforme d'un joueur (par exemple, dans une poche de pantalon), l'arbitre doit appeler un "Temps d'arrêt." Il devra, utilisant le bon sens et le franc jeu, placer tous les coureurs de telle façon que, au jugement de l'arbitre, cela annulera l'effet de la balle hors-limite. En aucun cas, un retrait ne peut être effectué sur le jeu.

Notez que cette interprétation ne s'applique pas aux situations où une balle frappée ou relayée est coincée dans un gant de joueur défensif. Dans ces cas, la balle demeure en jeu. Un joueur défensif peut lancer son gant avec la balle en jeu coincé dans son gant. Tout joueur défensif en possession du gant contenant la balle coincée sera considéré en possession de la balle aux fins des règles. Par exemple, un joueur défensif peut toucher un coureur ou un but alors qu'il est en possession du gant contenant la balle coincée.

(Voir aussi les Règles Officielles du Baseball 5.06(c)(7) Commentaire (dernier paragraphe).

## 7. PREMIER BUT JOUANT DANS LE TERRITOIRE DES FAUSSES-BALLES

### Règle 5.02 :

Les Règles Officielles du Baseball 5.02 stipulent que lorsque la balle est mise au jeu au début ou dans le cours de la partie, tous les joueurs défensifs à l'exception du receveur doivent être en territoire des bonnes balles. Particulièrement lorsqu'on retient un coureur au premier but, le joueur de premier but doit être positionné avec les deux pieds dans le territoire des bonnes balles. Il n'y a aucune pénalité relative à la violation de cette règle, autre que d'aviser le premier but de garder les deux pieds dans le territoire des bonnes balles, si on porte le tout à l'attention de l'arbitre ou—si on viole de façon flagrante ou à répétition—sur la directive de l'arbitre. Si un joueur refuse d'obtempérer après avoir été avisé par l'arbitre, le joueur pourra être l'objet d'une expulsion.

## 8. POSITION DU FRAPPEUR DANS LA BOÎTE DU FRAPPEUR

### Règles 5.04(b)(5), 6.03(a)(1) :

Lorsque le frappeur prend position dans la boîte du frappeur, il doit avoir les deux pieds entièrement à l'intérieur de la boîte; c.-à-d., aucune partie de chacun des pieds ne peut s'extender au-delà de la limite extérieure de la ligne définissant la boîte lorsque le frappeur prend sa position dans la boîte. Il n'y a pas de pénalité spécifique à enfreindre cette règle autre que le frappeur doit se faire signaler de demeurer à l'intérieur de la boîte si on porte le tout à l'attention de l'arbitre ou—si on viole de façon flagrante ou à répétition—sur la directive de l'arbitre. Si un joueur refuse d'obtempérer après avoir été avisé par l'arbitre, le joueur pourra être l'objet d'une expulsion. Voir les Règles Officielles du Baseball 5.04(b)(5).

Selon les Règles Officielles du Baseball 6.03(a)(1), si un frappeur **cogne** une balle (bonne, fausse, ricochet) avec un ou les deux pieds au sol **entièrement** à l'extérieur de la boîte du frappeur, le frappeur sera déclaré retiré. (Voir les Règles Officielles du Baseball 6.03(a)(1))

**AFIN DE CLARIFIER:** Il y a deux différentes règles en lien avec la position du frappeur dans la boîte. La règle 5.04(b)(5) requiert que le frappeur ait les deux pieds à l'intérieur de la boîte lorsqu'il prend initialement place dans la boîte avant de frapper (aucune portion du pied ne peut être à l'extérieur de la limite conformément à cette disposition, bien qu'aucune pénalité ne soit prescrite autre que celle indiquée plus haut). La règle 6.03(a)(1) stipule que le frappeur doit être déclaré **retiré** s'il **fait contact** avec la balle avec un ou les deux pieds au sol **entièrement** à l'extérieur de la boîte. (Donc, tant que quelconque partie du pied touche quelque partie de la ligne lorsque le frappeur **fait contact** avec la balle, il demeure à l'intérieur des règles.)

## 9. BALLON ATTEIGNANT LE DESSUS DE LA CLÔTURE DU CHAMP EXTÉRIEUR

### Règle 5.05(a) :

À moins que ce ne soit spécifié autrement par les règlements locaux de terrains, un ballon dans le territoire des bonnes balles qui frappe le dessus de la clôture et bondit à l'intérieur de la surface de jeu sera considéré au même titre qu'un ballon dans le territoire des bonnes balles qui frappe la clôture et bondit à l'intérieure de la surface de jeu (en jeu, mais qui ne peut être capté pour les besoins d'un retrait).



À moins que ce ne soit spécifié autrement par les règlements locaux de terrains, un ballon dans le territoire des bonnes balles qui frappe le dessus de la clôture et bondit à l'extérieur de la surface de jeu sera considéré comme un circuit.

À moins que ce ne soit spécifié autrement par les règlements locaux de terrains, un ballon dans le territoire des bonnes balles qui frappe le dessus de la clôture et demeure sur le dessus sera considéré un double automatique.

## 10. ABANDONNER LA COURSE DES BUTS (INCLUANT APRÈS UNE TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE)

### Règles 5.05(a)(2) Commentaire, 5.09(b)(2) Commentaire :

Selon le commentaire des Règles Officielles du Baseball 5.05(a)(2), un frappeur qui s'élance sur une troisième prise échappée est traité différemment que les jeux relatifs à abandonner la course sur les buts spécifiés aux commentaires des Règles Officielles du Baseball 5.09(b).

Spécifiquement, les interprétations suivantes couvrent le frappeur qui s'est élancé sur une troisième prise échappée :

Un frappeur qui ne tient pas compte de la situation sur une troisième prise échappée et qui ne démontre pas d'intention de courir vers le premier but sera déclaré retiré une fois que le frappeur aura quitté la surface de terre autour du marbre.

La règle ci-dessus s'applique également à un frappeur qui s'élance sur une troisième prise échappée et qui ne fait aucun effort pour avancer au premier but à l'intérieur d'un temps raisonnable, au jugement de l'arbitre. Par exemple, un frappeur qui "s'attarde" au marbre, enlevant son protecteur de cheville, et ensuite se met en direction du premier but sera aussi déclaré retiré.

Dû aux variations de grandeur et forme du cercle autour du marbre dans les différents parcs, lorsque le frappeur ne démontre pas d'effort pour avancer au premier but sur une troisième prise échappée, un tel frappeur pourra être déclaré retiré au jugement de l'arbitre. Dans tous les cas où le frappeur quitte le cercle de terre entourant le marbre avant de se diriger vers le premier but, le frappeur sera déclaré retiré.

Les arbitres doivent demeurer alertes dans les situations de jeux de temps lorsqu'un coureur abandonne sa course vers le prochain but, comme démontré dans le jeu suivant :

**Jeu :** Buts remplis, deux retraits, pointage égal en fin de neuvième manche. Le frappeur cogne un circuit à l'extérieur du terrain. Le coureur au premier but, croyant que le circuit met fin automatiquement à la partie, quitte sa ligne de course et se dirige vers l'abri. Le coureur du premier but est déclaré retiré avant que le coureur du troisième touche le marbre. Les autres coureurs continuent leurs courses et atteignent le marbre.

**Règlementation :** Aucun point ne marque; le troisième retrait fut effectué avant que le coureur du troisième atteigne le marbre. La partie se poursuit au début de la dixième manche avec le pointage égal. NOTE: S'il y avait moins de deux retraits, la partie se terminerait au moment où le point gagnant toucherait le marbre. Voir aussi les Règles Officielles du Baseball 5.08(b) et 7.01(g)(3).

## 11. INTERFÉRENCE DU RECEVEUR

### Règles 5.05(b)(3), 5.06(b)(3)(D), 6.01(g) :

Selon les Règles Officielles du Baseball 5.05(b)(3), si une interférence du receveur est appelée lors d'un jeu en cours, l'arbitre doit laisser le jeu se poursuivre puisque le gérant peut décider de prendre le jeu—à moins que le frappeur atteigne le premier but et tous les autres coureurs avancent d'un but, ce qui fait que le jeu demeure et le gérant n'aura pas d'option pour prendre la pénalité relative à l'interférence. L'arbitre doit indiquer l'interférence en le signalant et appelant l'infraction.

Le gérant doit faire le choix de prendre le jeu ou prendre la pénalité relative à l'interférence en avisant immédiatement l'arbitre du marbre suivant le jeu, ce choix ne peut ensuite être changé.

Si le frappeur-coureur manque le premier but, ou un coureur manque son prochain but, on les considérera avoir atteint le prochain but en référence à la note des Règles Officielles du Baseball 5.06(b)(3)(D) et tel que stipulé dans les Interprétations Approuvées des Règles Officielles du Baseball 6.02(a) :

Un coureur qui manque le prochain but où il doit avancer et qui est retiré sur appel sera considéré avoir avancé d'un but pour les besoins de la règle.

Si un coureur tente de voler un but lorsqu'un receveur cause une interférence au frappeur, le coureur se voit accorder le but sur l'interférence. Les coureurs qui ne sont pas en tentative de vol ou forcés d'avancer demeurent au dernier but occupé au moment de l'interférence à moins que les Règles Officielles du Baseball 6.01(g) s'appliquent. Selon les Règles Officielles du Baseball 6.01(g), si un coureur vole le marbre lorsque le receveur cause de l'interférence au frappeur, la pénalité supplémentaire de la feinte irrégulière est invoquée, ce qui empêche tous coureurs d'avancer (qu'ils étaient en course ou non).

Voir aussi les Règles Officielles du Baseball 5.05(b)(3), 5.06(b)(3), et 6.01(g).

## 12. COUREUR POUSSÉ HORS DU BUT

### Règle 5.06(a)(1) :

Au jugement de l'arbitre, si un coureur est poussé ou forcé de quitter un but par un joueur défensif de façon intentionnelle ou non, auquel le coureur aurait plutôt été déclaré sauf, l'arbitre a l'autorité et la discrétion, dans les circonstances, de retourner le coureur au but qu'il a été forcé de quitter suivant la fin du jeu.

## 13. DÉPASSER UN BUT SANS Y TOUCHER

### Règle 5.06(a)(1) :

Sur une tentative de retirer un coureur, ce coureur n'obtient pas le droit à un but inoccupé jusqu'à ce qu'il touche le but avant d'être retiré. Ceci est vrai sans égard au fait que malgré la gestuelle de l'arbitre de ne pas rendre de décision signifie à l'équipe en défensive que le coureur a manqué le but aux fins d'un jeu d'appel. Voir la règle 5.09(c)(3).

## 14. DEUX COUREURS EN CONTACT SUR LE BUT

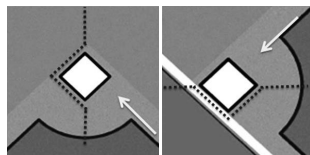
### Règle 5.06(a)(2) :

Selon les Règles Officielles du Baseball 5.02(a)(2), si deux coureurs touchent le but au même moment, le coureur suivant est retiré lorsque touché (à moins bien sûr que le coureur précédant est forcé). On suggère que l'arbitre indique clairement quel coureur est retiré dans cette situation en le pointant. Voir les Règles Officielles du Baseball 5.06(a)(2) et 5.06(b)(2).

## 15. COUREUR DÉPASSANT UN BUT

### Règle 5.06(b)(1) :

Un coureur est considéré avoir dépassé un but lorsqu'il a les deux pieds au sol au-delà du rebord arrière du but ou au-delà du rebord du but dans la direction où il avance. La direction où il avance détermine le rebord du but lorsqu'on définit si un coureur a dépassé un but.



## 16. ÉQUIPEMENT DÉTACHÉ TOUCHÉ PAR UNE BALLE LANCÉE OU FRAPPÉE

### Règle 5.06(b)(4)(C) :

Tout joueur défensif qui touche volontairement une balle frappée dans le territoire des fausses balles avec une pièce d'équipement détachée, et qu'au jugement de l'arbitre cette balle aurait eu l'opportunité de devenir une bonne balle permettra à tous les coureurs—incluant le frappeur-coureur—d'avancer de trois buts à partir du moment où la balle a été touchée sans pouvoir être retiré. La balle est en jeu et les coureurs peuvent avancer au-delà du but octroyé, à leurs risques.

Si un joueur défensif touche volontairement une balle frappée dans le territoire des fausses balles, et qu'au jugement de l'arbitre cette balle n'a aucune opportunité de devenir une bonne balle, l'arbitre doit déclarer une fausse balle.

Voir aussi les Règles Officielles du Baseball 5.06(b)(4)(C).

## 17. BALLE COINCÉE

### Règle 5.06(b)(4)(F) :

Une balle est considérée coincée si, au jugement de l'arbitre, la trajectoire normale de la balle en vol est interrompue assez longtemps pour affecter tout jeu subséquent. Une balle frappée qui reste coincée dans une clôture, un tableau de pointage, des arbustes ou des viges situés dans l'aire de jeu doit être considérée comme une balle coincée. De même, une balle qui se rend derrière une toile protectrice ou un coussin mural sans quitter l'aire de jeu doit aussi être considérée comme coincée et l'octroi de deux buts s'applique.

## 18. JEU OU TENTATIVE DE JEU

### Règles 5.06(b)(4)(G), 5.09(c) :

Cette interprétation d'un "jeu ou tentative de jeu" s'applique autant pour les **octrois de buts** (Règles Officielles du Baseball 5.06(b)(4)(G)) que les **jeux d'appels** (Règles Officielles du Baseball 5.09(c)) :

Un **jeu ou une tentative de jeu** est interprété comme un effort légitime par un joueur défensif en possession de la balle de retirer un coureur. Ceci peut inclure une tentative de toucher un coureur, un joueur défensif qui court vers un but avec la balle afin d'effectuer un jeu forcé ou toucher un coureur, ou effectuer un relais à un autre joueur défensif dans la tentative de retirer un coureur. (Le fait que le coureur n'est pas retiré n'a pas d'importance.) Une feinte ou une feinte d'effectuer un relais ne doit pas être considérée comme un jeu ou une tentative de jeu.

#### EXEMPLES:

##### Jeu ou tentative de jeu:

(1) Coureurs au premier et deuxième but, roulant à l'arrêt-court qui tente de toucher le coureur du deuxième but et le rate, et ensuite effectue un relais erratique dans les estrades au premier but.

**Règlementation:** La tentative de toucher le coureur de la part de l'arrêt-court est une tentative de jeu; ainsi le relais vers le premier but n'est pas le premier jeu d'un joueur d'avant-champ (même si c'est le premier relais), et l'octroi de but sera fait à partir du moment du relais.

(2) Coureur au premier but et roulant au deuxième but qui donne la balle à l'arrêt-court pour le retrait du coureur, mais ce dernier est **sauf**. L'arrêt-court effectue un relais erratique dans les estrades au premier but.

**Règlementation:** Le relais du deuxième but vers l'arrêt-court est une tentative de jeu, même s'il n'a pas réussi. Le relais vers le premier but n'est pas le premier jeu d'un joueur d'avant-champ et ainsi l'octroi de buts doit être fait à partir du moment du relais. Le coureur qui était au premier but va marquer et le frappeur-coureur ira au deuxième but.

##### Pas un jeu ou une tentative de jeu:

(1) Une feinte ou une tentative vers un but sans toutefois faire un relais, même si le joueur défensif arme son bras pour feindre un lancer.

(2) Un lanceur feintant un relais à un but pour retenir ou jeter un coup d'œil à la progression d'un coureur dans le but de compléter un jeu d'appel à un autre but.

(3) Coureur au premier but, roulant à l'arrêt-court qui se prépare à relayer au deuxième but, mais garde la balle et effectue un relais erratique dans les estrades au premier but.

**Règlementation:** La feinte au joueur de deuxième but n'est pas considérée comme un jeu ou une tentative de jeu, et l'octroi de but sera fait à partir du moment du lancer.

(4) Coureurs au premier et troisième but, le coureur du premier but est en course lorsque la balle est frappée à l'arrêt-court. L'arrêt-court effectue une feinte de relayer au marbre, mais garde la balle—à la place, effectue un relais erratique dans les estrades au premier but; pendant ce temps, le coureur qui partait du premier but a contourné le deuxième but.

**Règlementation:** La feinte de l'arrêt-court vers le marbre n'est pas considérée comme un jeu ou une tentative de jeu; ainsi le relais dans les estrades est le premier jeu d'un joueur d'avant-champ et l'octroi de but sera fait à partir du moment du lancer.

## 19. OCTROI DE BUTS SUR UN RELAIS ERRATIQUE

### Règles 5.06(b)(4)(G) :

Voir les Règles Officielles du Baseball 5.06(b)(4)(G) concernant l'octroi de but sur les balles relayées hors-limites. En faisant l'octroi, garder en tête les points suivants:

(1) Si le relais est un premier jeu d'un joueur d'avant-champ et que le frappeur-coureur n'a pas atteint le premier but lorsque le relais a été effectué, faites l'octroi de but à tous les coureurs de leur position **au moment du lancer**.

(2) Si le relais est un premier jeu d'un joueur d'avant-champ et que tous les coureurs incluant le frappeur-coureur avaient avancé d'un but lorsque le relais a été effectué, faites l'octroi de but à tous les coureurs de leur position **au moment du relais**.

(3) Si le relais n'est pas un premier jeu d'un joueur d'avant-champ ou si le relais est effectué par un voltigeur, faites l'octroi de but à tous les coureurs de leur position **au moment du relais**.

L'interprétation approuvée des Règles Officielles du Baseball 5.06(b)(4)(G) stipule que lorsque le premier relais est fait par un joueur d'avant-champ **après** que les coureurs et le frappeur ont avancé d'un but, alors les coureurs se voient octroyer deux buts à partir de leur position au moment du relais. (Voir le point (2) ci-dessus.) Cela peut survenir sur un haut ballon qu'un joueur d'avant-champ tente de capter en reculant, mais échappe, alors que durant ce temps, le frappeur et les coureurs ont clairement avancé d'un but; puis, dans la tentative de retirer le frappeur-coureur qui a déjà dépassé le premier but, le joueur défensif relaie la balle dans les estrades. Bien que ce soit le premier relais d'un joueur d'avant-champ, les coureurs incluant le frappeur-coureur ont avancé d'un but avant le relais et en conséquence, ils se voient octroyer deux buts à partir du dernier but touché lorsque le relais fut effectué. Avant d'octroyer deux buts à partir du dernier but touché par les coureurs, l'arbitre doit déterminer si tous les coureurs—incluant le frappeur-coureur—ont définitivement atteint le prochain but avant que le relais ait été effectué.

La terminologie "**lorsque le relais erratique a été effectué**" signifie lorsque le relais touche la main du joueur, et non pas lorsque le relais atteint le sol, est capté par un joueur défensif ou se rend hors-limites dans les estrades.

Lorsqu'un coureur se voit accorder des buts sans risque d'être retiré parce que la balle est hors-limites, le coureur a toujours la responsabilité de toucher les buts octroyés et tous ceux qui précèdent.

En faisant l'octroi de but, les arbitres peuvent bénéficier de l'avis de leurs confrères. S'il y a quelque questionnement sur l'octroi de buts, on suggère aux arbitres de se consulter.

## 20. BALLE DÉVIÉE HORS-LIMITES

### Règle 5.06(b)(4)(H) :

L'interprétation approuvée des Règles Officielles du Baseball 5.06(b)(4)(H) stipule que lorsqu'un **lancer** dévie sur le receveur et se rend **directement** hors-limites, l'octroi est d'un **but** à partir du moment du lancer. De même, lorsqu'un relai du lanceur en contact avec la plaque est dévié **directement** hors-limites par un joueur défensif, l'octroi est aussi d'un but.

Cependant, l'interprétation officielle stipule également que si la **balle lancée** (ou balle relayée par le lanceur en contact avec la plaque) passe entre les jambes ou dépasse le receveur (ou un joueur défensif), demeure sur la surface de jeu et est **ensuite poussée ou déviée hors-limites**, l'octroi est de **deux buts** à partir du moment du lancer.

Les règles ci-haut s'appliquent si la déflexion est involontaire de la part du joueur défensif. Si, au jugement de l'arbitre, un joueur défensif pousse ou dévie **intentionnellement** hors-limites une balle frappée ou relayée, l'octroi est de **deux buts** au moment où la **balle est poussée ou déviée**.

La liste suivante aide à faire le sommaire des octrois de but lorsque la balle est hors-limites:

- Si une balle lancée dévie sur le receveur et se rend **directement** hors-limites, l'octroi est d'un **but à partir du moment du lancer**.
- Si une balle relayée par le lanceur alors en contact avec la plaque est déviée par un joueur défensif et se rend **directement** hors-limites, l'octroi est d'un **but à partir du moment du relai**.
- Si une balle lancée (ou relayée par le lanceur en contact avec sa plaque) passe entre les jambes ou dépasse le receveur (ou un joueur défensif), demeure sur la surface de jeu et est **ensuite poussée ou déviée** hors-limites (dans les deux cas de façon involontaire), l'octroi est de **deux buts** à partir du moment du lancer.  
*Cette règle s'applique sans égard au fait que la balle aurait été poussée ou déviée. (Voir l'interprétation approuvée des Règles Officielles du baseball 5.06(b)(4)(H).)*
- Si une balle relayée dévie sur un joueur défensif et se rend **directement** hors-limites, l'octroi est de deux buts à partir du moment du lancer si c'est le premier jeu d'un joueur d'avant-champ; autrement, l'octroi est de deux buts à partir du moment du relai.
- Si une balle relayée passe entre les jambes ou dépasse un joueur défensif, demeure sur la surface de jeu et est **ensuite poussée ou déviée** hors-limites (dans les deux cas de façon involontaire), l'octroi est de deux buts à partir du moment du lancer.
- Si un ballon dans le territoire des bonnes balles est dévié en vol par un joueur défensif et se rend ensuite hors-limites dans le territoire des bonnes balles, c'est un circuit.
- Si un ballon dans le territoire des bonnes balles est dévié en vol par un joueur défensif et se rend ensuite hors-limites dans le territoire des fausses-balles, l'octroi est de deux buts à partir du moment du lancer.
- Si une bonne balle qui n'est pas en vol est déviée par un joueur défensif et se rend hors-limites, l'octroi est de deux buts à partir du moment du lancer.
- Si un joueur défensif a **complété l'attrapé** d'une balle frappée ou relayée et ensuite pousse ou dévie cette balle hors-limites, l'octroi est de deux buts à partir de la position des coureurs au moment où la balle est poussée ou déviée.
- Si un joueur défensif a **complété l'attrapé** d'une balle frappée ou relayée et ensuite échappe la balle alors qu'il est hors-limites, ou si le joueur défensif échappe la balle et qu'elle se rend hors-limites, l'octroi est de deux buts à partir de la position des coureurs au moment où la balle est échappée.
- Si, au jugement de l'arbitre, un joueur défensif **pousse ou dévie volontairement** hors-limites une balle frappée ou relayée, l'octroi est de **deux buts** à partir du moment où la balle a été poussée ou déviée.

## 21. BALLE FRAPPÉE ATTEIGNANT UN COUREUR

### Règles 5.06(c)(6) et 6.01(a)(11) :

Le concept du coureur étant en danger après que la balle dépasse un joueur d'avant-champ et atteigne le coureur dans la situation où un autre joueur d'avant-champ a toujours une chance de capter la balle s'applique **SEULEMENT** lorsque la balle **DÉPASSE** le premier joueur d'avant-champ sans être touchée ou déviée par ce joueur. Ce concept **NE S'APPLIQUE PAS** si la balle est **touchée ou déviée** par le premier joueur d'avant-champ, **même si un autre joueur d'avant-champ a une chance de capter la balle et effectuer un jeu**.

En d'autres mots, après qu'une balle ait été touchée (déviée) par un joueur d'avant-champ (incluant le lanceur), si la balle atteint ensuite un coureur (non-intentionnellement de la part du coureur), la balle demeure en jeu même si un autre joueur d'avant-champ peut être en position de capter la balle. (Voir les Règles Officielles du Baseball 5.06(c)(6) et 6.01(a)(11).)

L'idée derrière le concept plus haut est qu'on ne peut s'attendre à ce que le coureur en course puisse éviter une balle déviée et ne doit pas, à ce moment, être en danger d'être retiré puisqu'atteint par une balle déviée. Bien sûr, un coureur peut toujours être coupable d'interférence intentionnelle, même après qu'un joueur d'avant-champ ait fait dévier la balle si le coureur fait délibérément dévier la balle ou laisse la balle l'atteindre alors qu'il aurait pu raisonnablement l'éviter. Le fait que la balle est déviée par un joueur d'avant-champ ne devrait pas être interprété comme une permission pour le coureur de faire intentionnellement une interférence. (Voir les Règles Officielles du Baseball 6.01(a)(6) et 6.01(a)(7).)

Après qu'une balle frappée ait été touchée (déviée) par un joueur d'avant-champ, si la balle atteint ensuite un coureur (non-intentionnellement de la part du coureur), elle est en jeu malgré le fait qu'un autre joueur d'avant-champ ne soit en position de capter la balle. Ce n'est **pas** le cas si un joueur d'avant-champ **fait un jeu avec la balle**. Spécifiquement, si une balle frappée est déviée par un joueur d'avant-champ et qu'un autre joueur est en position de capter la balle, le coureur doit éviter le joueur d'avant-champ. Si le coureur cause de l'interférence avec le joueur d'avant-champ lorsque ce dernier effectue un jeu—même si la balle a été touchée par un autre joueur d'avant-champ—le coureur est déclaré retiré. Selon les règles, un joueur d'avant-champ qui effectue un jeu sur une balle frappée a priorité.

D'un autre côté, si une balle frappée passe derrière ou à côté d'un joueur d'avant-champ (autre que le lanceur) sans toucher le joueur d'avant-champ et ensuite atteint le coureur immédiatement derrière le joueur d'avant-champ, l'arbitre doit déterminer si un autre joueur d'avant-champ pouvait atteindre la balle et faire un jeu. Si l'arbitre détermine qu'un autre joueur d'avant-champ **pouvait** effectuer un jeu, le coureur est **retiré**. Si l'arbitre détermine qu'un autre joueur d'avant-champ **ne pouvait** effectuer de jeu, la balle demeure **en jeu**.

L'interprétation qu'on doit faire de la phrase « une bonne balle passe à proximité d'un joueur d'avant-champ et touche un coureur immédiatement derrière lui » (Règles Officielles du Baseball 6.01(a)(11) et 5.06(c)(6)) est que cela réfère à une balle qui passe entre les jambes du joueur d'avant-champ ou à proximité et atteint un coureur directement derrière le joueur d'avant-champ.

### EXEMPLES:

(1) Coureur au deuxième but, un retrait. Le frappeur cogne une balle au sol entre le troisième but et l'arrêt-court. Le troisième but charge la balle sur le gazon afin de la capter alors que l'arrêt-court se dirige vers le troisième but pendant que le coureur est en course. La balle passe à proximité du joueur de troisième but sans le toucher et atteint le coureur dans sa ligne de course. L'arrêt-court pouvait atteindre la balle.

**Règlementation:** Le coureur du deuxième but est retiré et le frappeur-cogneur se voit accorder le premier but. La balle a dépassé, mais n'a pas été touchée par un joueur d'avant-champ autre que le lanceur avant d'atteindre le coureur. Toutefois, un autre joueur d'avant-champ derrière le coureur fut privé de l'opportunité d'atteindre la balle.

(2) Coureur au deuxième but, un retrait. Le frappeur cogne une balle au sol entre le troisième but et l'arrêt-court. Le troisième but charge la balle sur le gazon afin de la capter alors que l'arrêt-court se dirige vers le troisième but pendant que le coureur est en course. La balle est déviée par le joueur de troisième but en direction de l'arrêt-court. L'arrêt-court aurait été en position d'atteindre la balle, mais la balle atteint le coureur, faisant en sorte que le jeu n'est plus possible.

**Règlementation:** Le coureur du deuxième but n'est pas retiré et la balle demeure en jeu (en assumant qu'il n'y a pas eu d'interférence intentionnelle du coureur). Le fait que l'arrêt-court aurait atteint la balle si elle n'avait pas atteint le coureur n'est plus tenu en compte parce que la balle a été déviée par le premier joueur d'avant-champ.

(3) Coureur au premier but, un retrait. Le coureur est en course sur le lancer. Le frappeur cogne une balle en direction du lanceur. Le lanceur fait dévier la balle en direction du joueur de deuxième but qui a définitivement une chance d'atteindre la balle. Toutefois, la balle atteint le coureur avant qu'elle n'atteigne le joueur de deuxième but.

**Règlementation:** Le coureur du premier but n'est pas retiré et la balle demeure en jeu (en assumant qu'il n'y a pas eu d'interférence intentionnelle du coureur). Comparez ce jeu avec le prochain jeu.

(4) Coureur au premier but, un retrait. Le coureur est en course sur le lancer. Le frappeur cogne une balle en direction du lanceur. Le lanceur fait dévier la balle en direction du joueur de deuxième but. Alors que le coureur se dirige vers le deuxième but, il entre de façon non intentionnelle en contact avec le joueur de deuxième but qui tente d'atteindre la balle déviée.

**Règlementation:** Une interférence est signalée et le coureur du premier but est retiré. Même avec une balle déviée, cela demeure une balle frappée et le coureur doit éviter le joueur défensif. Le frappeur-coureur se voit accorder le premier but.

(5) Coureurs au premier et deuxième but, les deux coureurs en course. Le frappeur se retourne pour l'amorti, le premier et troisième but s'avance et l'arrêt-court va couvrir le troisième but. Le frappeur cogne la balle au dernier instant et frappe une balle au sol en direction de la position de l'arrêt-court. Toutefois, l'arrêt-court s'est déplacé vers le troisième but et personne n'est en position d'atteindre la balle. Le roulant atteint le coureur qui partait du deuxième but.

**Règlementation:** Le coureur du deuxième but est retiré pour avoir été atteint par une balle frappée. Le frappeur-coureur se voit accorder le premier but. On ne considère pas que la balle ait passé à proximité d'un joueur d'avant-champ sur ce jeu.

(6) Coureurs au premier et deuxième but, les joueurs de premier et troisième but sont en position pour l'amorti, les deux coureurs sont en course. Le frappeur se retourne pour l'amorti, mais cogne la balle au dernier instant et frappe une balle qui bondit par-dessus la tête du joueur de troisième but qui jouait vingt pieds devant le troisième but. La balle atteint le coureur qui partait du deuxième but. Deux options : (a) Assumez que l'arrêt-court est en position d'atteindre la balle, (b) Assumez que l'arrêt-court n'est pas en position d'atteindre la balle.

**Règlementation:** Option (a), Le coureur du deuxième but est retiré. On considère que la balle a dépassé le troisième but, mais un autre joueur d'avant-champ pouvait atteindre la balle. Option (b), la balle demeure en jeu. On considère que la balle a dépassé le troisième but, mais aucun autre joueur d'avant-champ ne pouvait atteindre la balle.

(7) Coureur au premier but, frappe et court. Le frappeur cogne un roulant en direction de la position du joueur de deuxième but (qui est vacante du fait que le joueur de deuxième but est allé couvrir le deuxième but). Le roulant atteint le coureur provenant du premier but.

**Règlementation:** Le coureur du premier but est retiré pour avoir été atteint par une balle frappée. Le frappeur-coureur se voit accorder le premier but. On ne considère pas que la balle ait dépassé un joueur d'avant-champ sur ce jeu.

(8) Coureur au premier but, un retrait. Le coureur est en course sur le lancer. Le frappeur cogne un roulant en direction du lanceur. Le lanceur fait dévier la balle en direction du joueur de deuxième but, qui a définitivement une chance d'atteindre la balle. Toutefois, la balle atteint le coureur avant qu'elle ne puisse être jouée par le joueur de deuxième but. En atteignant le coureur, la balle bifurque dans le gant du joueur d'arrêt-court, l'arrêt-court retire le frappeur-coureur au premier but alors que le coureur atteint par la balle frappée se rend au deuxième but.

**Règlementation:** La balle demeure en jeu (en assumant qu'il n'y a pas eu d'interférence intentionnelle du coureur qui partait du premier but). Le frappeur-coureur est retiré et le coureur qui était au premier but peut demeurer au deuxième but.

(9) Coureur au premier but, joueur de premier but jouant devant le coureur. Le frappeur cogne un roulant juste hors d'atteinte du joueur de premier but qui plonge à sa droite. La balle atteint ensuite le coureur.

**Règlementation:** Lors de ce jeu, on considère que la balle a dépassé le joueur d'avant-champ. L'arbitre doit juger si un autre joueur d'avant-champ pouvait atteindre la balle. Si l'arbitre juge que oui, le coureur est retiré. Si l'arbitre juge que non, la balle demeure en jeu.

(10) Buis remplis, aucun retrait. L'avant-champ joue rapproché. Le frappeur cogne un solide roulant que le joueur de troisième but fait dévier en direction de l'arrêt-court. Le coureur du deuxième but, voyant que l'arrêt-court a une bonne chance d'atteindre la balle, se laisse atteindre par la balle. La balle bifurque vers le champ gauche et tous les coureurs avancent.

**Règlementation:** Le coureur provenant du deuxième but a causé intentionnellement de l'interférence avec une balle frappée afin de briser un possible double jeu. Le coureur provenant du deuxième but est retiré ainsi que le frappeur-coureur. Les coureurs retournent au premier et troisième but. Le coureur du deuxième but a enfreint les Règles Officielles du Baseball 6.01(a)(6).

(11) Coureur au troisième but, aucun retrait. Le frappeur cogne un solide roulant le long de la ligne du troisième but qui atteint le coureur dans le territoire des bonnes balles alors que le coureur est en contact avec le troisième but. Le coureur ne tentait pas de créer intentionnellement de l'interférence, et le joueur de troisième but est positionné derrière le coureur.

**Règlementation:** Le coureur est retiré. La balle est morte et le frappeur-coureur se voit accorder le premier but. Le fait que le coureur était en contact avec le but lorsqu'il n'a aucune incidence sur le jeu. (L'exception à cela est lorsqu'un coureur est atteint par une chandelle intérieure alors qu'il est en contact avec le but.)

(12) Coureur au deuxième but, aucun retrait. Le frappeur dépose un amorti le long de la ligne du troisième but. Le lanceur et le troisième but se dirigent vers la balle et la laisse rouler, espérant qu'elle devienne fausse. La balle continue sa course dans le territoire des bonnes balles le long de la ligne alors que le lanceur et le troisième but continuent de la suivre. La balle arrête sa course au troisième but, touche ce but et ensuite atteint le coureur provenant du deuxième but qui est en contact avec le troisième but.

**Règlementation:** Même si techniquement la balle n'a pas dépassé un joueur d'avant-champ, la balle demeure en jeu parce que le joueur d'avant-champ pouvait faire un jeu sur la balle frappée, mais a choisi de ne pas le faire. Le coureur n'est pas retiré dans cette situation.

## EN RÉSUMÉ:

Un coureur est retiré lorsqu'atteint par une balle frappée (non-intentionnellement de la part du coureur) à moins que:

- (1) La balle est touchée par un joueur d'avant-champ; ou
- (2) La balle a dépassé ou passé à proximité d'un joueur d'avant-champ ET aucun autre joueur d'avant-champ ne pouvait atteindre la balle.

Aussi, un coureur doit tenter d'éviter un joueur d'avant-champ qui tente d'atteindre une balle frappée même si la balle est déviée par un autre joueur d'avant-champ.

## 22. MOMENT DU LANCER

### Règle 5.07(a) :

Le moment du lancer est défini au moment où le mouvement du lanceur se compromet pour lancer la balle au frappeur.

- De la position sans arrêt, cela se définit par le moment où le lanceur débute son mouvement naturel associé à lancer la balle au frappeur (c.-à-d., le début de sa motion).
- De la position avec pause, cela se définit par le moment où le lanceur débute son mouvement naturel associé à lancer la balle **après** que le lanceur ait joint les deux mains ensemble devant son corps.

Alors que le lanceur est en contact avec la plaque, un coureur qui avance est considéré avoir occupé le dernier but touché au moment où le lanceur débute sa motion au frappeur. La motion du lanceur est définie par tout mouvement qui commet le lanceur à lancer la balle au frappeur.

Tant que le lanceur ne s'est pas commis à lancer, un coureur peut avancer et est considéré avoir occupé le dernier but touché au moment où le lanceur a initié sa motion vers le frappeur.

La motion préliminaire connue par l'expression "joindre les mains" n'est **pas** considérée comme le début de la motion du lanceur.

## 23. LA POSITION SANS ARRÊT

### Règle 5.07(a)(1) :

Le lanceur assume la position sans arrêt de l'une de ces trois façons :

(1) Faisant face au frappeur, **les mains jointes**, le pied pivot en contact avec la plaque, l'autre pied libre. Ceci est la "traditionnelle" position sans arrêt. De cette position (mains jointes), tout mouvement naturel associé à la livraison du lanceur au frappeur commet le lanceur à effectuer un lancer sans interruption.

(2) Faisant face au frappeur, **mains séparées** (habituellement le long du corps), le pied pivot en contact avec la plaque, l'autre pied libre. De cette position sans arrêt, le lanceur passe directement à la livraison du lanceur au frappeur. Si le lanceur utilise cette position sans arrêt (mains le long du corps), le premier mouvement de ses mains, bras ou pieds associé à la livraison du lanceur commet le lanceur à lancer.

(3) Faisant face au frappeur, mains séparées, le pied pivot en contact avec la plaque, l'autre pied libre. De cette position (mains séparées), le lanceur reçoit les signaux du receveur et ensuite joint ses mains ensemble en **position stationnaire** ("pause") avant de débiter la livraison. Une fois que les mains du lanceur sont jointes, le lanceur est dans la "traditionnelle" position sans arrêt. Si un lanceur utilise cette position sans arrêt, le fait de monter les bras et placer ses mains devant son corps ne doit pas être interprété comme le début de sa livraison du lanceur À MOINS QUE d'autres actions soient initiées simultanément avec une autre partie du corps et soient associées avec la livraison du lanceur.

Chacune des trois positions décrites plus haut est considérée conforme à la position sans arrêt, et de cette position sans arrêt (sans égard au fait que les mains du lanceur sont jointes ou séparés), le lanceur peut :

(1) Effectuer la livraison de la balle au frappeur, ou

(2) Effectuer un pas et faire un relais à un but pour prendre un coureur à contrepied, ou

(3) Déplacer en retirant d'abord le pied pivot vers l'arrière. (Déplacer en retirant d'abord le pied libre vers l'arrière est une feinte irrégulière lorsque des coureurs sont sur les buts, qu'importe si les mains du lanceur sont jointes ou séparées.)

De chacune des trois positions sans arrêt décrites dans cette section, le lanceur peut faire un pas et effectuer un relais à un but afin de prendre un coureur à contrepied (c.-à-d., le lanceur n'a pas d'abord à déplaquer). Bien que rare, c'est légal **dans la mesure** où le lanceur ne commet aucun mouvement associé à la livraison de la balle au frappeur avant que le lanceur fasse un relais vers un but.

**Jeu :** Buts remplis, le lanceur dans la position sans arrêt. Avant de faire quelconque mouvement associé à la livraison du lanceur au frappeur, le lanceur se retourne, effectue un pas et fait un relais au deuxième but (ou au premier ou troisième but) dans un mouvement continu afin de prendre le coureur à contrepied.

**Règlementation :** C'est un mouvement légal.

### AFIN DE CLARIFIER :

(1) Si les mains du lanceur sont jointes devant son corps dans une *position stationnaire* avant que le lanceur effectue la livraison du lanceur au frappeur, l'action préliminaire de joindre les mains n'est **pas** interprétée comme le début de sa motion ou livraison vers le frappeur. Si toutefois cette action préliminaire est accompagnée de tout autre mouvement naturel associé à la livraison vers le frappeur, alors le lanceur est commis d'effectuer un lancer au frappeur sans altérer ou interrompre sa livraison une fois que ce mouvement est initié.

(2) Si le lanceur n'assume **pas** une *position stationnaire avec les mains jointes* avant d'initier sa livraison vers le marbre, tout mouvement naturel associé avec le début de la livraison du lanceur commet le lanceur à effectuer un lancer.

De la position sans arrêt, le lanceur ne peut se rendre à la position avec arrêt—s'il le fait, c'est une feinte irrégulière s'il y a des coureurs sur les buts.

Dans la position sans arrêt, le lanceur doit avoir les deux pieds bien au sol.

En 2006, le comité des règles officielles de jeu a effectué de nombreux changements à la position sans arrêt. Ces changements ont pris effet au niveau des Ligues Majeures en 2007.

Les changements permettent au lanceur d'avoir une portion du pied pivot, plutôt que tout le pied, en contact avec la plaque. De plus, de la position sans arrêt, on permet au lanceur d'avoir son pied libre d'un côté ou l'autre de la plaque, devant la plaque, sur la plaque, ou derrière la plaque, et de faire un pas d'un côté ou de l'autre de la plaque—toutes ces positions sont dorénavant permises. Les éditions précédentes des Règles Officielles du Baseball interdisaient cette pratique.

### Selon les règles adoptées en 2007,

(a) Seulement une partie du pied pivot du lanceur doit être en contact avec la plaque. Cela s'applique autant à la position sans arrêt qu'avec arrêt. Un lanceur peut lancer "du bout" de la plaque, tant que quelconque partie du pied pivot soit en contact avec la plaque.

(b) Dans la position sans arrêt, le pied libre du lanceur peut être sur la plaque, devant la plaque, sur le côté de la plaque, ou derrière la plaque.

(c) De la position sans arrêt, il est permis au lanceur de faire un pas sur le côté de la plaque durant la livraison vers le marbre (autresfois interdit).

## 24. MOUVEMENT AVEC ARRÊT VS MOUVEMENT SANS ARRÊT

### Règle 5.07(a)(2) :

Le commentaire à la règle 5.07(a)(2) stipule, en partie, que, « Avec un ou des coureurs sur les buts, le lanceur sera présumé lancer du mouvement avec arrêt si son pied pivot est en contact et parallèle à la plaque du lanceur et sa jambe libre devant la plaque du lanceur, à moins qu'avant la présence au bâton du frappeur, il signifie à l'arbitre que dans cette situation il lancera du mouvement 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). »

Une fois que le lanceur avertit l'arbitre du marbre de son intention de lancer avec mouvement sans arrêt, l'arbitre doit appeler un « Temps d'arrêt » ; la balle est morte et l'arbitre devra indiquer aux autres officiels et chaque équipe que le lanceur a décidé de lancer du mouvement sans arrêt.

## 25. RESTRICTIONS À PROPOS DES LANCEURS QUI S'ÉCHAUFFENT

### Règle 5.0.7(b)

Le lanceur de l'équipe locale ne peut s'échauffer sur le monticule avant le début de la partie. S'il le fait, il profitera d'un avantage indu, étant donné que les conditions de pratique d'avant-partie doivent être identiques pour les deux lanceurs partants. Les deux lanceurs partants devraient s'échauffer à l'endroit réservé à cet effet.

Un lanceur peut retourner à l'enclos d'échauffement entre les manches, tant et aussi longtemps que la partie n'est pas retardée de quelque manière que ce soit.

## 26 COMMENTAIRE EN LIEN AVEC LES JEUX METTANT FIN AUX PARTIES

### Règle 5.08(b) :

Lors que le point gagnant est marqué dans la dernière demi-manche d'une partie réglementaire, ou dans la dernière demi-manche d'une manche supplémentaire avec les buts remplis en conséquence de tout jeu autre que ceux énoncés à la règle 5.08(b), la balle est en jeu et les coureurs peuvent être retirés. Si le troisième retrait est un jeu forcé, aucun point ne marque.

## 27. JOUEUR DÉFENSIF PÉNÉTRANT DANS L'ABRI OU LES ESTRADES

### Règle 5.09(a)(1) Commentaire :

Le commentaire des Règles Officielles du Baseball 5.09(a)(1) stipule qu'aucun joueur défensif ne peut mettre un pied ou pénétrer dans l'abri pour faire un attrapé. Toutefois, si un joueur défensif après avoir capté une balle sur la surface de jeu pénètre ou tombe dans une aire hors-limite à tout moment alors qu'il est en possession de la balle, les coureurs pourront avancer d'un but et la balle sera déclarée morte.

Afin de déclarer un attrapé conforme, le joueur défensif doit avoir un ou les deux pieds sur ou au-dessus de la surface de jeu (incluant le rebord de l'abri) et aucun des pieds au sol à l'intérieur de l'abri ou toute surface hors-limites.

On considère que le joueur défensif est dans l'abri—et de ce fait, ne pouvant faire un attrapé conforme—lorsque le joueur défensif a un ou les deux pieds à l'intérieur de l'abri (par exemple, dans les marches ou sur le plancher de l'abri) ou a plongé dans l'abri avec aucun des deux pieds sur ou au-dessus de la surface de jeu. Le rebord de l'abri (c.-à-d., le haut de la marche de l'abri qui est à l'égalité avec la surface de jeu, même si c'est un matériel différent de la surface de jeu) est considéré à l'extérieur de l'abri aux fins de cette règle.

Par exemple, un joueur qui capte un ballon avec un pied sur le rebord et l'autre pied sur une marche à l'intérieur de l'abri sera considéré à l'intérieur de l'abri et aucun attrapé ne sera possible. D'un autre côté, un joueur qui capte un ballon avec un pied sur le rebord et l'autre pied dans les airs au-dessus d'une marche, ou au-dessus du plancher de l'abri ne sera **pas** considéré à l'intérieur de l'abri parce que dans cet exemple, un pied est sur la surface de jeu et aucun pied n'est au sol dans l'abri.

NOTE: Une balle qui touche une pièce d'équipement sur le rebord de l'abri est morte. Les équipes doivent les efforts nécessaires afin de garder tout l'équipement hors du haut de la marche (rebord) de l'abri.

### EXEMPLES:

(1) Le receveur capte un ballon hors-ligne sur la surface de jeu, et son momentum le transporte à l'intérieur de l'abri.

**Règlementation:** Attrapé conforme. Un "Temps d'arrêt" est appelé et tous les coureurs se voient accorder un but à partir du moment du lancer.

(2) Le receveur capte un ballon hors-ligne sur la surface de jeu et son momentum le transporte à l'intérieur de l'abri. Alors qu'il se trouve dans l'abri, le receveur tombe au sol puis échappe la balle.

**Règlementation:** Fausse-balle.

(3) Le receveur plonge, capte la balle et glisse dans l'abri après avoir capté la balle. Le receveur termine sa course sur le plancher de l'abri, face contre terre, en possession de la balle.

**Règlementation:** Attrapé conforme. Un "Temps d'arrêt" est appelé et tous les coureurs se voient accorder un but à au moment du lancer.

(5) Buts remplis, un retrait. Le joueur défensif capte la balle et son momentum le transporte dans les estrades. Est-ce que le joueur défensif peut ensuite effectuer un relais pour un jeu?

**Règlementation:** Non. Un "Temps d'arrêt" est appelé et tous les coureurs avancent d'un but.

## 28. COUP RETENU/FAUSSE BALLE

### Règle 5.09(a)(4)

• Un lancer qui frappe le bâton du frappeur lorsqu'il tente de le retirer après s'être placé pour tenter un coup retenu est une fausse balle (en assumant que la balle se retrouve en territoire des fausses balles).

• La définition d'un coup retenu est déjà incluse dans les Règles Officielles du Baseball.

Cette interprétation sert à clarifier qu'avec un compte de deux prises, un lancer qui frappe le bâton du frappeur et qui se retrouve en territoire des fausses balles au moment où celui-ci retire son bâton après s'être placé en position d'effectuer un coup retenu est une fausse balle. Le frappeur doit, au jugement de l'arbitre, faire contact intentionnellement avec le lancer pour qu'il soit considéré comme une troisième prise, si cette balle devient fausse avec un compte de deux prises.

## 29. RELAIS QUI ATTEINT UN CASQUE OU UN BÂTON

### Règle 5.09(a)(8) :

Si un relais atteint accidentellement un casque ou un bâton (aucune intention de la part du coureur de causer de l'interférence) dans le territoire des bonnes ou des fausses-balles, la balle demeure en jeu comme si elle n'avait pas atteint le casque ou le bâton.

Si, au jugement de l'arbitre, il n'y a une intention de la part du coureur de causer de l'interférence avec un relais en laissant tomber son casque ou son bâton ou en lançant un ou l'autre vers la balle, alors le coureur sera retiré, la balle est morte et tous les coureurs retournent au dernier but occupé.

## 30. JOUEUR D'AVANT-CHAMP QUI ÉCHAPPE VOLONTAIREMENT UN BALLON OU UNE FLÈCHE

### Règle 5.09(a)(12) :

Selon les Règles Officielles du Baseball 5.09(a)(12), le frappeur est retiré, la balle est morte et le ou les coureurs retournent à leurs buts lorsqu'un joueur d'avant-champ échappe volontairement un ballon ou une flèche dans le territoire des bonnes balles avec des coureurs au premier, premier et deuxième, premier et troisième, ou les buts remplis (avec moins de 2 retraits).

Notez que le frappeur n'est **pas** retiré dans cette situation si le joueur d'avant-champ laisse tomber la balle au sol **sans y toucher, sauf** lorsque la règle de la chandelle intérieure s'applique.

Lorsqu'un joueur d'avant-champ échappe volontairement une balle ou une flèche dans le territoire des bonnes balles afin de créer une situation de double jeu, les coureurs peuvent retourner au dernier but occupé au moment du lancer sans risque d'être retiré. Le même raisonnement s'applique si un voltigeur s'approche si près de l'avant-champ pour créer une situation de double jeu s'il échappe volontairement la balle.

Les coureurs ne peuvent avancer selon la règle. Les arbitres doivent immédiatement appeler un "Temps d'arrêt" lorsqu'à leur jugement la balle est échappée volontairement.

## 31. EXTÉRIEUR DE LA LIGNE DE COURSE

### Règle 5.09(b)(1) :

Lorsqu'on détermine si un coureur doit être retiré en lien avec la règle 5.09(b)(1), tant que l'arbitre détermine qu'un jeu est effectué sur le coureur et qu'on tente de le toucher, c'est-à-dire que le joueur défensif est en mouvement pour toucher le coureur, il n'est pas requis de toucher physiquement le coureur pour déclarer retiré un joueur à l'extérieur de la ligne de course.

## 32. ABANDONNER SA COURSE SUR UN JEU FORCÉ

### Règles 5.09(b)(1), 5.09(b)(2), 5.09(b)(1)&(2) Commentaire, 5.09(b)(6) :

Un coureur retiré pour abandonner sa course d'atteindre le prochain but ne modifie pas la nature d'un jeu forcé pour d'autres coureurs.

### 33. FRAPPEUR-COUREUR DÉPASSANT LE PREMIER BUT

#### Règle 5.09(b)(4) :

L'exception à la règle 5.09(b)(4) stipule que le frappeur-coureur ne peut être retiré pour avoir dépassé ou glissé au-delà du premier but s'il y retourne immédiatement. Toutefois, une fois que le frappeur-coureur retourne sauf au premier but après l'avoir dépassé/glissé au-delà, il n'est plus « protégé » d'être retiré si, subséquentement, il perd contact avec le but.

### 34. COUREUR MANQUANT LE MARBRE

#### Règle 5.09(b)(12), 5.09(c)(2), 5.09(b)(5) :

La règle 5.09(b)(12) stipule que si un coureur en marquant néglige de toucher le marbre et continue son chemin vers l'abri (ne faisant aucun effort pour retourner y toucher), le coureur peut être retiré par un joueur défensif qui touche le marbre et en demandant à l'arbitre de rendre une décision.

Cependant, cette règle s'applique seulement lorsqu'un coureur continue son chemin vers l'abri et que le receveur serait requis de poursuivre le coureur. Cela ne s'applique pas au jeu normal où un coureur néglige de toucher au marbre et fait immédiatement un effort pour revenir au marbre avant d'être touché. Dans ce cas, le coureur doit être touché. Dans ces cas, la règle de la ligne de course doit s'appliquer au coureur (c.-à-d., il ne peut pas courir à plus de 3 pieds de la "ligne de course" entre lui et le marbre).

Sur un jeu au marbre, si le coureur manque le marbre et le joueur défensif n'applique pas la balle sur le coureur, il est préférable que l'arbitre ne fasse **aucun signal** sur le jeu. Comme mentionné dans le paragraphe précédent, le coureur doit alors être touché s'il tente de retourner au marbre; si le coureur continue son chemin vers l'abri, la défensive peut faire appel.

Un coureur ne peut retourner toucher un but manqué—le marbre ou tout autre but—après être entré dans l'abri.

Si deux coureurs arrivent au marbre au même moment et que le premier coureur manque le marbre, mais que le second coureur y touche, le premier coureur ne peut retourner toucher le marbre et pourra être retiré sur appel. Si l'appel sur le coureur fait en sorte qu'il est le troisième retrait de la manche, aucun point ne marque. Voir l'Interprétation Approuvée (A) des Règles Officielles du Baseball 5.09(c)(2).

### 35. COUREUR ATTEINT PAR UNE CHANDELLE INTÉRIEURE

#### Règle 5.09(b)(7) :

La règle 5.09(b)(7) a été amendée en 2019 pour clarifier que si un coureur est touché par une chandelle intérieure qui n'a pas passé la défensive lorsqu'il n'est pas en contact avec un but et qu'aucun autre joueur d'intérieur n'a la possibilité de jouer la balle, le coureur et le frappeur sont retirés. Toutefois, si la balle est déviée par un joueur d'intérieur avant de toucher le coureur, l'arbitre ne déclarera pas le coureur retiré pour avoir été touché par une balle frappée. Voir les Règles Officielles du Baseball 5.09(b)(7) (dernier paragraphe).

### 36. DÉPASSER UN COUREUR

#### Règle 5.09(b)(9) :

Le fait de dépasser un coureur ne peut « protéger » un joueur d'être déclaré retiré en conformité avec la règle 5.09(b)(9) lorsqu'un temps d'arrêt est appelé ou dans toute situation de balle morte (c'est-à-dire un double automatique, un circuit, etc.) s'ils sont encore en situation de course sur les buts.

### 37. JEUX D'APPELS—INTERPRÉTATIONS APPROUVÉES

#### Règle 5.09(c) :

(1) Coureur au premier but, un retrait. Le frappeur cogne un double. Le coureur contourne les buts et tente de marquer. Sur le jeu au marbre, le receveur rate le toucher du coureur et le coureur omet de toucher au marbre sur la glissade. Alors que le receveur tente de rejoindre le coureur et appliquer la balle sur lui, le frappeur-coureur est en course vers le troisième but. Voyant cela, le receveur effectue un relais au joueur de troisième but qui retire le frappeur-coureur. Est-ce que la défensive peut toujours effectuer un jeu d'appel sur le coureur qui partait du premier but?

**Règlementation:** Oui. Le jeu du receveur sur le frappeur-coureur au troisième but était une action continue créée par et survenu suite à une balle frappée. Par conséquent, la défensive ne perd pas son droit de faire un appel en ayant effectué un jeu sur le coureur au marbre ou le frappeur-coureur au troisième but et peut toujours faire appel sur le jeu au marbre.

(2) Coureur au premier but, un retrait. Le lanceur tente une prise à contrepied, mais relâche la balle le long de la ligne au champ droit. Le coureur manque le deuxième but et tente de rejoindre le troisième but. Bien que le coureur soit touché avec la balle par le joueur de troisième but, le relais du voltigeur de droite arrive trop tard au troisième but. Est-ce que la défensive peut effectuer un appel sur le coureur ayant manqué le deuxième but?

**Règlementation:** Oui. La tentative de jeu du joueur de troisième but sur le coureur était une action continue créée par et survenu suite à une prise à contrepied. Par conséquent, la défensive ne perd pas son droit de faire un appel en ayant effectué un jeu sur le coureur au troisième but et peut toujours faire appel.

(3) Coureurs au premier et troisième but, deux retraits. Le prochain lancer du lanceur est un mauvais lancer qui se rend à l'écran arrière. Alors qu'on tente de récupérer la balle, le coureur du troisième but croise le marbre. Le coureur du premier but manque le deuxième but et tente de se rendre au troisième but. Le relais du receveur au joueur de troisième but est erratique et le coureur tente de marquer. L'arrêt-court situé derrière le troisième but tente de retirer le coureur au marbre, mais son relais arrive trop tard et le coureur est déclaré sauf. Est-ce que la défensive peut effectuer un appel sur le coureur du premier but?

**Règlementation:** Oui. Le jeu de la défensive sur le coureur du premier but vers le troisième but et au marbre était une action continue créée par et survenu suite au mauvais lancer. Par conséquent, la défensive ne perd pas son droit de faire un appel en ayant effectué ces jeux et peut toujours faire appel au deuxième but sur le coureur du premier but.

(4) Coureur au premier but, un retrait. Le frappeur cogne un simple. Le coureur du premier but manque le deuxième but et avance au troisième but sans qu'un jeu ne soit effectué. La balle revient à l'avant-champ et est retournée au lanceur. Le lanceur s'étire, effectue sa pause et ensuite retire son pied de la plaque afin d'effectuer un jeu d'appel au deuxième but. Le coureur qui partait du premier but (maintenant au troisième but) s'élanche vers le marbre alors que la défensive est en processus d'appel. Le lanceur, au lieu de compléter le jeu d'appel, relâche au marbre pour retirer le coureur, mais le relais arrive trop tard et le coureur est sauf. Est-ce que la défensive peut toujours effectuer un appel au deuxième but?

**Règlementation:** Non. La tentative par la défensive de retirer le coureur au marbre est survenu après un arrêt dans l'action continue créée par et survenu suite à une balle frappée. Par conséquent, la défensive a perdu son droit d'appel lorsqu'elle a effectué le jeu au marbre et ne pourra faire appel au deuxième ou tout autre but.

(5) Coureur au premier but, un retrait. Le coureur du premier but se rend au troisième but sur un simple, mais manque le deuxième but. Le coureur est sauf au troisième but suite à sa glissade. La balle est retournée au lanceur qui prend place sur sa plaque, s'étire et effectue sa pause. La défensive tente un appel, mais le lanceur effectue une feinte irrégulière en retirant son pied de la plaque. Après que la pénalité soit appliquée, est-ce que la défensive peut toujours effectuer un appel au deuxième but concernant le coureur qui partait du premier but?

**Règlementation:** Non. La défensive n'a pas perdu son droit d'appel en effectuant un jeu au troisième but sur le coureur qui partait du premier but; ce jeu était une action continue créée par et survenu suite à la balle frappée. Toutefois, une feinte irrégulière est considérée comme un jeu aux fins de cette section des règles d'appels. Puisque la défensive ne peut faire un appel suivant un jeu ou une tentative de jeu, la feinte irrégulière prive la défensive de son droit de faire un appel. NOTE: Il n'est pas obligatoire pour le lanceur de déplaquer avant d'effectuer un relais sur un but pour effectuer un appel. (Voir les Règles Officielles du Baseball 5.07(a)).

(6) Coureur au deuxième but, un retrait. Le coureur du deuxième but tente de marquer sur un simple, mais manque le troisième but. Le coureur est sauf au marbre suite au relais qui arrive trop tard au receveur. Sur le relais au marbre, le frappeur-coureur tente d'atteindre le deuxième but alors que le relais du receveur au deuxième but arrive trop tard pour retirer le frappeur-coureur. Un "Temps d'arrêt" est appelé. Le lanceur prend place sur sa plaque, s'étire et effectue sa pause. La défensive tente un appel au troisième but sur le coureur qui partait du deuxième but. Le lanceur déplaqué correctement, jette un coup d'œil au coureur au deuxième but, fait un pas en direction du troisième et effectue un relais pour l'appel. Toutefois, le relais du lanceur est erratique et se rend hors-limites. Le coureur du deuxième but se voit accorder le marbre. Est-ce que la défensive peut toujours effectuer un appel au troisième but concernant le coureur qui partait du deuxième but lorsqu'une nouvelle balle sera remise en jeu?

**Règlementation:** Non. La tentative de jeu pour retirer au marbre le coureur qui partait du deuxième but et le frappeur-coureur au deuxième but est survenu pendant l'action continue créée par et survenu suite à une balle frappée et ne peut annuler le droit à la défensive de faire appel. Toutefois, lorsque la défensive "commet une faute" (c.-à-d., relayer la balle hors-limites) dans sa tentative de faire appel au troisième but sur le coureur qui partait du deuxième but, elle perd le droit de faire un appel. Dans cette situation, relayer la balle hors-limites est considéré comme une tentative de jeu après un arrêt dans l'action continue du jeu.

(7) Pas de coureurs. Le frappeur cogne un double, mais manque le premier but. Un "Temps d'arrêt" est appelé. Le lanceur prend place sur sa plaque, s'étire et effectue sa pause. La défensive tente un appel au premier but. Le lanceur déplaqué correctement et jette un coup d'œil au coureur au deuxième but. Le relais du lanceur est erratique au joueur de premier but, mais demeure en jeu. Le coureur avance au troisième but alors que la balle est récupérée. Est-ce que la défensive peut toujours effectuer un appel au premier but?

**Règlementation:** Oui. Puisque la balle demeure en jeu, si la balle est récupérée et immédiatement relayée au premier but (c.-à-d., sans faire un autre jeu), le jeu d'appel sera permis.

(8) Coureur au premier but, un retrait. Le frappeur cogne un simple. Le coureur du premier but manque le deuxième but et est sauf au troisième but suite à un jeu serré. Un "Temps d'arrêt" est appelé. Le lanceur prend place sur sa plaque, s'étire et effectue sa pause. La défensive tente un appel au deuxième but. Le lanceur déplaqué correctement. Voyant cela, le coureur qui partait du premier but (maintenant au troisième but) effectue une feinte de se rendre au marbre. Le lanceur, maintenant déplaqué, effectue un pas en direction du troisième but et arme son bras comme s'il allait faire un relais, mais n'effectue pas de relais. Est-ce que la défensive peut toujours effectuer un appel au deuxième but sur le coureur qui partait du premier but?

**Règlementation:** Oui. La tentative de jeu au troisième but pour retirer le coureur qui partait du premier but fait toujours partie de l'action continue créée par et survenu suite à une balle frappée et ne peut annuler le droit à la défensive de faire appel. La feinte du lanceur (faire un pas et armer le bras) pour retenir le coureur au troisième but n'est pas considérée comme un jeu ou une tentative de jeu. Donc, la défensive peut toujours tenter un appel au deuxième but.

(9) Coureur au premier but, un retrait. Le frappeur cogne un circuit à l'extérieur du parc. Le coureur du premier but manque le deuxième but et le frappeur coureur manque le premier but. Après que les deux coureurs aient croisé le marbre, l'arbitre met une nouvelle balle en jeu. Le lanceur prend place sur sa plaque, déplaqué et tente un appel au premier but sur le frappeur-coureur. Toutefois, le relais du lanceur est erratique et se rend dans les estrades. L'arbitre met une nouvelle balle en jeu et le lanceur prend à nouveau place sur sa plaque et déplaqué. Cette fois, le lanceur tente un appel au deuxième but sur le coureur qui partait du premier but. Est-ce l'arbitre doit permettre l'appel?

**Règlementation:** Non. Si le lanceur effectue un relais hors-limites lorsqu'il effectue un appel, on doit considérer ce relais comme une tentative de jeu. Aucun autre appel ne sera permis sur tous les coureurs à tous les buts.

(10) Coureurs au premier et troisième but, un retrait. Le coureur du premier but est en course sur le lancer. Le frappeur cogne un ballon au champ droit qui est capté pour le deuxième retrait. Le coureur du troisième but retourne toucher son but et marque après l'attrapé. Le coureur du premier but tente de retourner à son but suite à l'attrapé, mais le relais du voltigeur de droite au premier but arrive avant le coureur et il est déclaré retiré pour le troisième retrait. Le coureur du troisième but a croisé le marbre avant que le troisième retrait ne soit effectué au premier but.

**Règlementation:** Le point marque. C'est un jeu de temps, et NON PAS un jeu forcé.

(11) Est-ce qu'un coureur qui a manqué un but peut aller y retoucher après avoir pénétré dans l'abri?

**Règlementation:** Non.

(12) Le frappeur coureur cogne un roulant et bat le relais au premier but mais manque le but.

**Règlementation:** La mécanique adéquate de l'arbitre est de ne rendre aucune décision sur le jeu puisque le frappeur-coureur n'a pas touché le premier but. Si la défensive fait appel en touchant le coureur (ou le but) et implore que le coureur a manqué le premier but avant que le coureur ne puisse y retourner, le frappeur-coureur sera déclaré retiré. Voir aussi le commentaire des Règles Officielles du Baseball 5.09(b)(12) Commentaire.

(13) Le jeu suivant est survenu lors d'une partie des Ligues Majeures et amène un lot de questions concernant les jeux d'appels. La réglementation ci-dessous procure un aperçu de règles variées concernant les appels et les octrois.

**Jeu :** Coureur au premier but, pas de retrait, frappe-et-court. Le frappeur cogne une flèche qui atteint le lanceur dans le dos, dévie dans les airs et est attrapée en vol par le joueur de troisième but pour le retrait. Le coureur du premier but est près du deuxième but lorsque la balle est captée. Le joueur de troisième but effectue un relais au premier but tentant de doubler le coureur au premier but; toutefois, le relais est erratique et se rend dans les estrades. Au moment du relais, le coureur du premier but n'avait pas encore atteint le deuxième but. Lorsque la balle se rend hors-limites, le coureur du premier but a contourné le deuxième but (touchant le deuxième alors qu'il le contourne) et a effectué plusieurs pas vers l'arrêt-court.

(a) Que doit-on octroyer?

**Règlementation:** le troisième but—deux buts à partir du moment du lancer puisque c'est un premier jeu par un joueur d'avant-champ.

(b) Qu'en est-il si le coureur a dépassé le deuxième but au moment du relais? Est-ce qu'on lui octroie le marbre?

**Règlementation:** Non, l'octroi demeure le troisième but puisque le relais était un premier jeu par un joueur d'avant-champ.

(c) Sur le jeu d'origine, est-ce que le coureur peut retourner toucher au premier but alors que la balle est morte?

**Règlementation:** Oui, pourvu qu'il le fasse avant de toucher le troisième but (et pourvu qu'il touche tous les buts dans l'ordre, autant en retournant qu'en avançant). Voir l'interprétation approuvée (B) des Règles Officielles du Baseball 5.09(c)(2). Ceci est un point important. Puisque le coureur a quitté le premier but trop tôt, le coureur doit retourner et retoucher au premier but. Parce que la balle est morte, le coureur doit retourner au premier but avant de toucher le prochain but. Le "prochain but" du coureur est déterminé par la position du coureur au moment où la balle a été hors-limites. Au moment où la balle a été hors-limites, le coureur était entre le deuxième et le troisième but. Donc dans ce jeu, le coureur doit retourner et retoucher au premier but avant de toucher le troisième but.

(d) Est-ce que le coureur peut retourner retoucher au premier but après que le coureur ait touché le troisième but?

**Règlementation:** Non. (Voir la question et la précédente réglementation).

(e) Qu'en est-il si le coureur tente de retourner au premier but après que le coureur touche au troisième but? Est-ce que l'arbitre doit interdire au coureur de le faire?

**Règlementation:** Non. L'arbitre ne doit intervenir d'aucune façon autre que de réaliser qu'après que le coureur ait touché le troisième but, le fait qu'il retouche au premier but n'a aucune importance. Après avoir touché au troisième but, si le coureur tente de revenir sur ses pas alors que la balle est morte (du troisième au deuxième but, au premier but, puis au deuxième et au troisième but), l'arbitre ne doit pas physiquement empêcher le coureur de le faire. Par contre, le fait que le coureur retouche le premier but ne corrige pas qu'il a quitté son but trop rapidement puisque lorsque la balle est morte, le coureur doit corriger son erreur de course avant de toucher le prochain but (Voir l'interprétation approuvée (B) des Règles Officielles du Baseball 5.09(c)(2)).



(f) Dans ce jeu lorsque la balle est hors-limites, le coureur était déjà dépassé le deuxième but. Le coureur n'est-il un "but au-delà" du but que le coureur a quitté trop tôt? Et de ce fait, le coureur ne devrait-il pas pouvoir retourner au premier but parce que le coureur avait déjà atteint le deuxième but, n'est-ce pas?

**Règlementation:** Non. Le "but au-delà" ou "prochain but" est fixé par la position du coureur au moment où la balle est hors-limites. Dans ce jeu, le "prochain but" du coureur est le troisième but.

(g) Dans ce jeu, comment le coureur peut corriger le fait qu'il a quitté le premier but trop rapidement?

**Règlementation:** Lorsque la balle est morte (hors-limites), le coureur doit cesser d'avancer vers le troisième but et revenir sur ses pas dans l'ordre, touchant le deuxième et premier but (tous avant de toucher le troisième but). Le coureur pourra ensuite avancer au troisième but (le but octroyé) en touchant le deuxième et troisième but, dans l'ordre.

(h) Si le coureur va directement au troisième but sur l'octroi (et ne touche pas au premier but alors que la balle est morte), est-ce que la défensive peut faire appel sur le fait que le coureur a quitté trop rapidement le premier but?

**Règlementation:** Oui, après que la balle sera remise en jeu, la défensive pourra faire un appel au coureur ou le premier but. (Voir les Règles Officielles du Baseball 5.09(c)(1).)

(i) Après que la balle ait été remise en jeu, est-ce que la défensive peut retirer le coureur en faisant un appel au deuxième but?

**Règlementation:** Non. Le coureur peut être retiré seulement en touchant le coureur ou le but qu'il a quitté trop tôt. (Voir les Règles Officielles du Baseball 5.09(c)(1).)

(j) Est-ce que le fait que le joueur de troisième but a relayé la balle hors-limites a annulé une tentative successive d'appel? De ce fait, est-ce que la défensive s'est trompée dans sa première tentative d'appel?

**Règlementation:** Non. Le relais erratique du joueur de troisième but fait partie de l'action continue créée par et survenu suite à une balle frappée et n'annule pas un appel subséquent après que l'action continue ait cessé.

(k) Supposons que la défensive fait appel au deuxième but et que l'arbitre déclare le coureur sauf (après vérification du motif que la défensive fait appel). Est-ce que la défensive peut ensuite faire un appel au premier but?

**Règlementation:** Oui, puisqu'un appel lui-même n'est pas considéré comme un jeu ou une tentative de jeu.

(l) Et si la défensive fait appel au premier but mais que le lanceur effectue une feinte irrégulière en faisant l'appel?

**Règlementation:** Aucun appel subséquent ne sera pas permis puisqu'une feinte irrégulière est considérée comme un jeu.

(m) Et si la défensive fait appel au premier but mais que le lanceur relâche la balle hors-limites?

**Règlementation:** Aucun appel subséquent ne sera permis puisque c'est considéré comme une tentative de jeu.

(n) Est-ce que le joueur de deuxième but peut se placer derrière le joueur de premier but pendant l'appel?

**Règlementation:** Bien que le joueur de deuxième but peut se diriger vers le territoire des fausses-balles après que la balle ait été remise en jeu, l'arbitre ne peut remettre la balle en jeu tant que tous les joueurs en défensive (à l'exception du receveur) soient dans le territoire des bonnes balles. Voir les Règles Officielles du Baseball 5.02.

(o) Et si la défensive fait appel au premier but mais que le lanceur effectue un relais erratique et que la balle roule le long de la ligne du champ droit?

**Règlementation:** Si le mauvais relais est récupéré et relayé immédiatement au premier but (c.-à-d., sans autre jeu), l'appel sera permis.

(p) Pour débiter l'appel, le lanceur déplaçe, et ensuite effectue une feinte au troisième but pour surprendre le coureur. Est-ce une tentative de jeu?

**Règlementation:** Non.

(q) Lorsque le lanceur déplaçe pour débiter un appel, le coureur s'élançe au marbre. Le lanceur relâche au receveur, le coureur est en souricière et termine sauf au troisième but. Est-ce que la défensive peut faire un appel au premier but?

**Règlementation:** Non.

(14) Est-ce qu'un coureur peut toucher un but manqué après un troisième retrait?

**Réponse:** Non.

**Exemple:** Coureur au deuxième but, deux retraits. Le frappeur cogne un coup sûr, mais est retiré lorsqu'il tente d'atteindre le deuxième but. Le coureur qui partait du deuxième but a croisé le marbre avant le troisième retrait, mais a manqué le marbre. Après le troisième retrait au deuxième but, le coureur ayant manqué le marbre y retourne et touche au marbre. La défensive, avant de quitter l'avant-champ, fait appel au marbre.

**Règlementation:** Normalement, le point marque (le coureur ayant atteint le marbre avant le troisième retrait). Cependant, l'appel de la défensive est soutenu et le coureur est déclaré retiré puisqu'aucun ne peut être marqué après un troisième retrait. Voir les Règles Officielles du baseball 5.08(a).

En ajout des précédentes interprétations approuvées en lien avec les jeux d'appels, les exemples et jeux situés dans les commentaires des Règles Officielles du Baseball 5.08 concernent aussi les jeux d'appels. En particulier, les jeux démontrés dans cette section des Règles Officielles du baseball démontrent les trois concepts suivants:

(1) Aucun point ne peut-être marqué durant un jeu où le troisième retrait est effectué par le frappeur-coureur avant que le frappeur-coureur touche le premier but.

(2) Aucun point ne peut-être marqué durant un jeu où le troisième retrait est un retrait forcé.

(3) Les coureurs suivants ne sont pas affectés par l'action d'un coureur précédent, à moins qu'il n'y ait deux retraits.

### 38. RETOUCHER LES BUTS LORSQUE LA BALLE EST MORTE

#### Règle 5.09(c)(2) :

Lorsque la balle est morte, aucun coureur ne peut retourner toucher un but manqué ou un but qu'il a quitté trop tôt après qu'il ait avancé et touché le **but au-delà** du but manqué. Un coureur peut retourner à un but manqué (ou un but qu'il a quitté trop tôt) durant le temps que la balle est morte s'il n'a pas touché le **prochain but**. Un coureur peut, bien sûr, retourner à tout but manqué (ou un but qu'il a quitté trop tôt) alors que la balle est en jeu à moins qu'un coureur suivant ait marqué. Voir les Interprétations Approuvées (B) et (A) des Règles Officielles du Baseball 5.09(c)(2).

Le "**prochain but**" ou "**but au-delà**" dans cette section fait référence à la position du coureur lorsque la balle est allée hors-limites.

#### EXEMPLES:

(1) Le frappeur cogne un circuit à l'extérieur du parc ou un double automatique et manque le premier but (la balle est morte).

**Règlementation:** Le frappeur-coureur peut retourner toucher le premier but afin de corriger son erreur avant de toucher le deuxième but; mais si le frappeur-coureur touche le deuxième but, il ne pourra revenir toucher le premier but, et si la défensive fait appel, le frappeur-coureur sera déclaré retiré au premier but.

(2) Le frappeur cogne une balle à l'arrêt-court qui relâche la balle dans les estrades (la balle est morte); le frappeur-coureur a manqué le premier but, mais on lui octroie le deuxième but sur le relais erratique.

**Règlementation:** Même si l'arbitre lui a octroyé le deuxième but sur le relais erratique, le frappeur-coureur doit toucher le premier but avant de toucher le deuxième but. Si le frappeur-coureur ne retourne pas toucher le premier but avant de toucher le deuxième but, et si la défensive fait appel, le frappeur-coureur sera déclaré retiré au premier but.

(3) Le frappeur cogne un coup sûr au champ droit et manque le premier but en le contournant. Le voltigeur de droite effectue un rapide relais au joueur de premier but pour tenter de prendre à contrepied le frappeur-coureur qui a contourné le but. Cependant, le relais du voltigeur de droite est erratique et pénètre dans l'abri.

**Règlementation:** Le frappeur-coureur se voit octroyer le troisième but. Toutefois, le frappeur-coureur doit revenir toucher le premier but avant de toucher le deuxième but. Alors que la balle est morte, le frappeur-coureur peut retourner toucher au premier but pour corriger son erreur avant de toucher le deuxième but; mais si le frappeur-coureur touche le deuxième but, il ne pourra revenir toucher le premier but et si la défensive fait appel, le frappeur-coureur sera retiré au premier but.

(4) Coureur au deuxième but, aucun retrait. Le frappeur cogne un ballon au champ droit qui est capté pour le premier retrait. Le coureur au deuxième but quitte trop tôt. Le coureur glisse et est sauf au troisième but mais le relais du voltigeur est erratique et pénètre dans l'abri. **Règlementation:** Le coureur se voit octroyer le marbre. Cependant, alors que la balle est morte, le coureur doit retourner et toucher le deuxième but. De plus, puisque le coureur avait déjà atteint le troisième but avant que la balle ne soit allée hors-limites, le coureur doit retourner au deuxième but avant d'aller au marbre (son prochain but). Si le coureur a touché au marbre, le coureur ne pourra retourner au deuxième but et si la défensive fait appel, le coureur sera déclaré retiré au deuxième but.

(5) Coureurs au premier et deuxième but, un retrait. Le frappeur cogne un long ballon qui est capté par le voltigeur de droite. Le coureur du premier but qui était en course lorsque la balle fut frappée n'a pas retouché à son but et s'est dirigé vers le troisième but en le contournant. Après que le coureur du deuxième ait contourné le troisième but, le voltigeur de droite effectue un relais derrière le coureur du premier but qui retournait à son but. Le relais du voltigeur est erratique et se rend hors-limites. Les arbitres appellent un "Temps d'arrêt" et octroient aux coureurs le marbre et le troisième but. Lorsque les arbitres appellent le "Temps d'arrêt", le coureur du deuxième but est entre le troisième but et le marbre, et le coureur du premier but est entre le premier et le deuxième but. À ce moment, le gérant crie au coureur du deuxième but (qui est entre le troisième but et le marbre) de retourner et toucher le deuxième but. Est-ce permis, ou est-ce qu'on considère que le coureur est un "but au-delà" du but que le coureur a quitté trop tôt?

**Règlementation:** Il est permis pour un coureur de retourner au deuxième but alors que la balle est morte. Lorsque la balle est allée hors-limites, le coureur qui était au deuxième but était dépassé le troisième but (entre le troisième but et le marbre). Le "prochain but" du coureur est donc le marbre. Alors que la balle est morte, le coureur peut retourner au deuxième but et y toucher à tout moment avant de toucher le marbre. Cependant, si le coureur a atteint et touché le marbre alors que la balle est morte, le coureur ne peut plus revenir sur ses pas.

(6) Coureur au premier but, un retrait. Frappe-et-court. Le frappeur cogne une flèche à l'arrêt-court qui capte la balle pour le deuxième retrait. Le relais de l'arrêt-court au premier but est erratique et va dans les estrades. Le coureur du premier but est entre le premier et le deuxième but lorsque le relais erratique se rend dans les estrades.

**Règlementation:** Le coureur se voit octroyer le troisième but. Toutefois, alors que la balle est morte, le coureur doit retourner et toucher le premier but avant de toucher le deuxième but pour se rendre au troisième but. Si le coureur touche le deuxième but, le coureur ne pourra retourner au premier but, et si la défensive fait appel, le coureur sera déclaré retiré au premier but.

(7) Coureur au premier but, frappe-et-court. Le frappeur cogne un ballon au champ gauche qui est capté. Le coureur touche le deuxième but sur la course, mais omet de retoucher le deuxième but lorsqu'il retourne au premier but. Le relais du voltigeur est erratique et va dans les estrades. Lorsque le relais erratique a été effectué, le coureur était entre le premier et deuxième but.

**Règlementation:** Le coureur se voit octroyer le troisième but. Si le coureur retouche au premier but et ensuite au deuxième but en avançant au but octroyé, l'omission du coureur de toucher au deuxième but en retournant toucher au premier but est "corrigée" par le fait que de toucher un but "auparavant" corrige les omissions précédentes.

### 39. SUBSTITUTIONS

#### Règle 5.10 :

Un ou des joueurs peuvent être substitués en tout temps dans le cours d'une partie lorsque la balle est morte.

Une substitution est complétée et le joueur est considéré avoir pris part à la partie lorsque le gérant ou son adjoint indique la substitution à l'arbitre du marbre. Si aucune indication n'est fournie à l'arbitre ou qu'après le changement donné aucune annonce n'est faite, le joueur sera considéré avoir pris part à la partie lorsque:

- (1) Pour le lanceur, il prend place sur la plaque du lanceur en préparation de lancer (réchauffement ou autre);
- (2) Pour le frappeur, il prend place dans la boîte du frappeur;
- (3) Pour le joueur défensif, il atteint la position normalement occupée par le joueur défensif qu'il remplace, et que le **jeu reprenne**;
- (4) Pour le coureur, il prend la place du coureur qu'il remplace.

L'arbitre devrait confirmer toutes les substitutions provenant du gérant et informer le gérant adverse de toutes les substitutions.

NOTE: Si un lanceur est amené dans la partie, mais qu'il n'a pas fait face à un frappeur (ou qu'un troisième retrait est effectué) lorsque la partie est suspendue par les conditions climatiques, ce lanceur pourra, mais ne sera pas requis, de pouvoir continuer à lancer lorsque la partie reprendra. Référez-vous également aux Règles Officielles du Baseball 5.10 pour plus d'informations concernant les substitutions.

### 40. SUBSTITUTIONS MULTIPLES ET DOUBLE-SUBSTITUTIONS

#### Règle 5.10(b) Commentaire :

Lorsqu'un gérant effectue deux substitutions ou plus en même temps, le gérant doit **au même moment** aviser l'arbitre du marbre des noms des substitués, leurs positions défensives et leur rang dans l'ordre des frappeurs. Le gérant ne peut donner une des substitutions, quitter l'arbitre, revenir à l'arbitre du marbre et ensuite effectuer les changements des autres joueurs. Si le gérant échoue ou refuse de prendre une décision, l'arbitre du marbre aura l'autorité pour décider du rang des frappeurs, et la décision de l'arbitre sera finale.

**Jeu :** Un gérant s'amène au monticule afin de parler à son lanceur. L'arbitre du marbre se rend au monticule afin de mettre fin à la conférence, et alors qu'il est au monticule, le gérant informe l'arbitre qu'il désire effectuer une double-substitution.

**Règlementation :** C'est légal, pourvu que le gérant n'ait pas signalé à l'enclos avant d'informer l'arbitre de la double-substitution

Un gérant peut donner un double changement à l'arbitre alors que la défensive s'amène sur le terrain. Toutefois, dans l'éventualité qu'un lanceur non annoncé prenne place sur la plaque avant que le gérant indique le changement à l'arbitre, les Règles Officielles du Baseball 5.10(j)(1) stipulent que le lanceur a pris part à la partie. Dans ce cas, une tentative subséquente par le gérant de faire un double changement ne pourra être effectuée. Aussi, le gérant adverse doit être informé des substitutions multiples et de l'ordre des frappeurs de chaque substitution.

### 41. SIGNAL À L'ENCLOS D'ÉCHAUFFEMENT

#### Règles 5.10(b), 5.10(b) Commentaire

L'entraîneur doit signaler aux arbitres qu'il effectue un changement de lanceur en informant l'arbitre du marbre de manière claire et non-ambiguë de l'identité du lanceur qui entre dans la partie. De plus, l'entraîneur devrait s'assurer de signaler le changement pour un lanceur gaucher avec son bras gauche, ou un lanceur droitier avec son bras droit. Si un doute persiste, l'arbitre peut à sa discrétion demander à l'entraîneur d'identifier le nouveau lanceur par son nom. Si un mauvais lanceur tente d'entrer dans la partie dans ces circonstances, la situation peut être corrigée tant que c'est immédiatement fait.

### 42. LANCEUR CHANGEANT DE POSITION DÉFENSIVE

#### Règle 5.10(d) Commentaire :

Selon les commentaires des Règles Officielles du Baseball 5.10(d), un lanceur peut changer de position en défensive, autre qu'à la position de lanceur, qu'une seule fois par manche. En d'autres mots, un lanceur peut changer de position en défensive et ensuite retourner au monticule dans la même manche, mais une fois effectué, il ne pourra quitter le monticule à nouveau dans cette manche (à moins bien sûr d'être retiré de la partie). Si un lanceur retourne au monticule dans la même manche, il pourra prendre jusqu'à huit lancers de réchauffement.

#### 43. CERCLE D'ATTENTE

##### Règle 5.10(k) :

Le prochain frappeur doit être dans le cercle d'attente et c'est le seul joueur qui peut y être (c.-à-d., pas plus d'un joueur à la fois). Aucun autre joueur dans l'ordre des frappeurs ne sera autorisé sur la surface de jeu à l'exception du frappeur, coureurs sur les buts et entraîneurs.

#### 44. VISITES AU MONTICULE

##### Règle 5.10(L) :

Note à propos des traducteurs: Un traducteur peut entrer sur le terrain pendant la partie pour traduire les propos d'un entraîneur ou un gérant pendant une visite officielle au lanceur ou pour évaluer une blessure à tout joueur. Un traducteur peut entrer sur le terrain sans être accompagné d'un entraîneur ou d'un gérant pendant un changement de lanceur au début d'une manche. Le traducteur doit quitter le terrain avant que le lanceur ne commence ses lancers d'échauffement. Outre cette situation, un traducteur ne peut entrer sur le terrain s'il n'est pas accompagné d'un entraîneur, un gérant ou un soigneur, incluant lorsque le receveur ou un joueur d'intérieur se rend sur le monticule.

Une seconde visite au monticule par un gérant ou un entraîneur au même lanceur dans la même manche fera en sorte que ce lanceur sera retiré **de la position de lanceur**.

Le gérant ou l'entraîneur ne peut pas effectuer une seconde visite au monticule alors que le même frappeur est au bâton, mais si un frappeur suppléant remplace ce frappeur, le gérant ou l'entraîneur pourra alors effectuer une deuxième visite au monticule, mais devra retirer son lanceur.

Pour les besoins de cette règle, la présence d'un frappeur débute au moment où le frappeur précédent est retiré ou devient un coureur.

Une visite au monticule débute lorsque le gérant ou l'entraîneur pénètre le cercle de 18 pieds entourant la plaque du lanceur. La visite se termine lorsque le gérant ou l'entraîneur quitte le cercle de 18 pieds entourant la plaque du lanceur.

La conséquence de la règle concernant les visites au monticule est qu'une fois qu'un gérant ou un entraîneur a complété sa visite au monticule, le lanceur maintenant au monticule doit continuer à lancer au frappeur maintenant au bâton (ou effectuer un troisième retrait) à **moins** qu'un frappeur suppléant est substitué ou à moins d'une des situations suivantes s'appliquent:

(1) Si une partie devient suspendue durant la visite au monticule d'un gérant ou d'un entraîneur (ou après la visite, mais pendant que le même frappeur est au bâton), un nouveau lanceur peut être substitué lorsque la partie reprendra plus tard.

(2) Si un délai de pluie survient durant la visite au monticule d'un gérant ou d'un entraîneur (ou après la visite, mais pendant que le même frappeur est au bâton), un nouveau lanceur peut être substitué lorsque la partie reprendra après le délai de pluie.

Si un gérant ou un entraîneur va parler au receveur ou un joueur d'avant-champ et que ce joueur se rend ensuite au monticule—ou que le lanceur se rend à la position de ce joueur—avant qu'un jeu n'intervienne (un lanceur ou un autre jeu), cela sera identique à un gérant ou un entraîneur qui effectue une visite au monticule.

Si le receveur ou tout autre joueur va dans l'abri ou vers le gérant et se rend ensuite immédiatement au monticule, ce sera considéré comme une visite au monticule.

Si un lanceur est retiré et que le gérant ou l'entraîneur demeure au monticule pour parler au nouveau lanceur, ce ne sera pas considéré comme une visite au monticule pour le nouveau lanceur.

Si un entraîneur effectue une visite au monticule et retire son lanceur, puis que le gérant se dirige vers le monticule pour parler au nouveau lanceur, ce sera considéré comme une visite au monticule pour ce nouveau lanceur dans cette manche.

Si un gérant change son lanceur et quitte le monticule, il (ou un entraîneur) **peut** revenir effectuer une visite au monticule **alors que le même frappeur est au bâton**, mais ce sera considéré comme une visite au monticule pour ce nouveau lanceur dans cette manche.

Si le gérant et le lanceur sont tous les deux expulsés au même moment, un entraîneur ou un assistant peut effectuer une visite pour parler au nouveau lanceur avant que le jeu ne reprenne sans qu'on lui attribue une visite—pourvu que le gérant qui s'est fait expulser ne se soit pas déjà entretenu avec le nouveau lanceur.

Par exemple, si le lanceur et le gérant sont expulsés et que le nouveau lanceur s'amène seul au monticule, un entraîneur peut sortir de l'abri alors que le nouveau lanceur effectue ses tirs de réchauffement et effectuer une visite au monticule sans qu'on lui attribue une visite. D'un autre côté, si le gérant expulsé demeure au monticule jusqu'à ce que le nouveau lanceur arrive, une visite subséquente par un membre de l'équipe d'entraîneur au nouveau lanceur avant la reprise du jeu constitue une visite au nouveau lanceur.

Si une conférence du gérant ou de l'entraîneur avec le lanceur prend place sur le **gazon** (c.-à-d., à l'extérieur de la terre au monticule), cela constitue une visite. Si un gérant ou un entraîneur s'entretient avec le lanceur sur le gazon (ou que la rencontre se "déplace" de la terre au gazon), la visite se termine lorsque le gérant ou l'entraîneur "interrompt" la rencontre. Il doit ensuite poursuivre sa route et ne pas retourner vers le lanceur.

Toute tentative—au jugement de l'arbitre—de contourner cette règle sera considérée comme une visite.

Dans le cas où un gérant ou un entraîneur a effectué sa première visite au monticule et ensuite tente de retourner une seconde fois au monticule dans la même manche avec le même lanceur de la partie et le **même frappeur au bâton**, il doit être **averti** par l'arbitre que ce n'est pas permis. Si le gérant ou l'entraîneur ignore la mise en garde, le gérant ou l'entraîneur doit être retiré de la partie et le lanceur doit lancer au frappeur alors au bâton jusqu'à ce que ce frappeur soit retiré ou se rende sur les buts (ou qu'un troisième retrait soit effectué). Après que le frappeur soit retiré ou devienne un coureur (ou qu'un troisième retrait soit effectué), le lanceur doit être retiré de la partie. On doit immédiatement indiquer au gérant que le lanceur sera retiré de la partie après avoir lancé à ce frappeur afin que le gérant puisse faire réchauffer un lanceur suppléant. Le nouveau lanceur peut effectuer jusqu'à huit lancers de réchauffement s'il le souhaite avant de poursuivre la partie.

**NOTE:** Si par l'omission ou l'incapacité des arbitres d'avertir le gérant ou l'entraîneur on permet accidentellement au gérant ou à l'entraîneur de se rendre au monticule une seconde fois alors que le même frappeur est au bâton (**sans que le gérant ou l'entraîneur ne soit averti** qu'il ne peut le faire), le lanceur alors au monticule devra lancer à ce frappeur alors au bâton jusqu'à ce que ce frappeur soit retiré ou se rende sur les buts (ou qu'un troisième retrait soit effectué). Après que ce frappeur soit retiré ou devienne un coureur (ou qu'un troisième retrait soit effectué), alors le lanceur doit être retiré de la partie. **Cependant**, puisque l'arbitre n'a pas **averti** le gérant ou l'entraîneur qu'une seconde visite au monticule n'est pas permise alors que le **même frappeur est au bâton**, le gérant ou l'entraîneur n'est **PAS** expulsé de la partie dans cette situation. C'est seulement lorsque le gérant ou l'entraîneur ignore l'avertissement de l'arbitre sur la seconde visite que l'expulsion s'applique.

Le gérant peut demander la permission à l'arbitre de se rendre au monticule dans le cas de blessure ou d'état de santé de son lanceur, et lorsque la permission lui est accordée, ne se verra pas attribuer une visite au monticule. L'arbitre du marbre devra accompagner le gérant ou l'entraîneur dans de telles situations et demeurer à proximité de la rencontre afin de s'assurer que cette situation n'est pas abusive. Le gérant adverse doit être avisé lorsque la rencontre se termine que ce n'est pas considéré comme une visite. L'arbitre a l'autorité suprême pour compter ou "ne pas tenir compte" de la visite. Un soigneur n'a pas à accompagner un gérant au monticule afin que l'arbitre "ne tienne pas compte" de la visite.

Dans le cas d'un joueur-entraîneur, toute visite au monticule constituera une visite, au jugement de l'arbitre. L'arbitre devra aviser le joueur-entraîneur et le gérant adverse à chaque fois qu'une visite sera chargée.

Dans le cas d'un joueur-entraîneur lorsqu'il joue, l'entraîneur sera considéré comme un joueur jusqu'à ce que l'on considère qu'il abuse de ce privilège. Si, au jugement de l'arbitre, on abuse du privilège, le joueur-entraîneur et son gérant seront avisés que toute future visite au monticule sera comptabilisée comme des visites.

#### 45. FRAPPEUR DÉSIGNÉ

##### Règle 5.11 :

La règle du frappeur désigné est couverte selon les règles Officielles du Baseball 5.11. Des interprétations additionnelles sont incluses ci-dessous :

- Si un joueur défensif se rend au monticule (remplace le lanceur), ce changement mettra fin au rôle du frappeur désigné pour le reste de la partie).
- Le frappeur désigné ne pourra se trouver dans l'enclos de releveur, à moins de servir de receveur dans l'enclos.

#### 46. LANCEUR ASSUMANT UNE POSITION EN DÉFENSIVE

##### Règles 5.11, 5.10(b) :

Si un lanceur passe du monticule à une position en défensive, cela doit mettre fin au rôle du frappeur désigné pour le reste de la partie. Le lanceur qui vient d'être retiré du monticule peut frapper à la place du frappeur désigné dans l'ordre des frappeurs; ou, si plus d'un changement défensif est fait, le lanceur peut frapper à la place de l'un des joueurs substitués (le gérant doit désigner le rang dans l'ordre des frappeurs).

EXEMPLE : Le lanceur de relève de l'équipe locale, Jones, a lancé le début de la neuvième manche. Pour le début de la dixième manche, Jones est passé au premier but et le lanceur de relève Smith est entré dans la partie comme lanceur. Jones a été placé au huitième rang dans l'ordre des frappeurs ou le joueur de premier but Carter frappait et Smith a été placé au troisième rang pour le frappeur désigné Anderson.

#### 47. PANNE TEMPORAIRE DE LUMIÈRES

##### Règle 5.12(b)(2) :

La note aux Règles Officielles du Baseball 5.12(b) stipule qu'une ligue peut adopter ses propres règles sur les parties interrompues par une panne de lumière. Ce qui suit sont les règles à adopter:

Dans l'éventualité d'une panne temporaire de lumières alors qu'une balle est en vol ou qu'un jeu est en cours et que l'arbitre ne peut suivre le jeu en raison de la panne de lumière, les arbitres appelleront immédiatement un "Temps d'arrêt." Si un jeu est en cours lorsqu'une telle panne survient et qu'un autre jeu est possible, tout le jeu doit être annulé. Lorsque les lumières reviennent, le jeu doit se poursuivre avec la même situation au début du jeu lorsque la panne est survenue.

NOTE: Si des coureurs se voient accorder des buts supplémentaires au moment de la panne, après que les lumières reviennent, les coureurs pourront aller à ces buts en conformité avec les règles d'octroi de but.

Jeu: Le frappeur cogne un circuit hors du terrain. Après que la balle ait quitté le parc et que les coureurs aient contourné les buts, une panne de lumière survient.

Règlementation: Lorsque les lumières reviennent, les coureurs se voient accorder les buts en conformité avec les règles d'octroi de buts.

#### 48. INTERFÉRENCE OFFENSIVE

##### Règle 6.01, Définition des termes (Interférence(a)) :

Alors qu'un contact peut survenir entre un joueur d'avant-champ et un coureur lors d'une tentative de retrait sur les buts, un coureur ne peut utiliser ses mains ou ses bras pour volontairement commettre un acte malicieux ou antisportif – comme de saisir, mettre en équilibre, intentionnellement faire échapper la balle, frapper de ses bras ou ses pieds, utiliser de façon flagrante ses bras ou avant-bras, etc. – pour commettre intentionnellement un acte d'interférence sans lien avec la course sur les buts. De plus, si au jugement de l'arbitre cet acte intentionnel fut effectué pour briser un double jeu, l'arbitre doit également retirer le frappeur-coureur.

#### 49. INTERFÉRENCE AVEC UN JEU CONTINU

##### Règle 6.01(a) :

Jeu: Jeu au marbre alors qu'un coureur tente de marquer, le coureur est déclaré sauf. Un jeu suivant est effectué sur le frappeur-coureur qui est déclaré retiré pour avoir couru à l'extérieur du corridor de course de 3 pieds.

Règlementation: Avec moins de 2 retraits, le point marque et le frappeur coureur est retiré. Avec 2 retraits, le point ne marque pas. Le raisonnement est qu'un jeu continu fut produit avant l'interférence. Les coureurs reviennent au dernier but occupé au moment de l'interférence. Cependant avec 2 retraits, le coureur a atteint le marbre sur le jeu auquel le frappeur-coureur fut retiré avant d'atteindre le premier but (voir aussi le dernier paragraphe de la règle 6.01(a).)

#### 50. LE FRAPPEUR CAUSE UNE INTERFÉRENCE APRÈS UNE TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE

##### Règle 6.01(a)(1) :

Voir les Règles Officielles du Baseball 6.01(a)(1) et le Commentaire associé concernant les situations où le frappeur-coureur, après une troisième prise échappée, entrave le receveur dans sa tentative de récupérer la balle. La règle 6.01(a)(1) fut modifiée lors de la saison 2013, et l'interprétation précédente n'est plus valide. Sous cette règle mise à jour, on ne tient plus compte si le frappeur est aux alentours du marbre ou sur la ligne du premier but lorsque l'infraction survient. Si, au jugement de l'arbitre, le frappeur-coureur "gène clairement le receveur dans sa tentative de récupérer la balle", le frappeur-coureur est retiré, la balle est morte et tous les coureurs retournent aux buts occupés au moment du lancer. L'endroit où se positionne le frappeur-coureur n'a plus d'importance.

#### 51. DÉVIER VOLONTAIREMENT LA COURSE DE LA BALLE

##### Règle 6.01(a)(2) :

Les Règles Officielles du Baseball 6.01(a)(2) stipulent que le frappeur ou le coureur est retiré pour interférence s'il fait volontairement "dévier la course d'une fausse-balle de quelque manière." Même lorsqu'on ramasse une fausse-balle ou qu'on y touche de quelque façon, cela ne peut pas par cet acte faire dévier la course de la balle, et un arbitre peut juger cet acte comme d'avoir fait dévier la course de la balle si, au jugement de l'arbitre, la balle était revenue dans le territoire des bonnes balles si elle n'avait pas été touchée.

Ce sera mieux si aucun membre de l'équipe en offensive ne ramasse ou touche une fausse-balle. Il n'y a pas d'objection à ce qu'un entraîneur retourne la fausse-balle à l'arbitre après qu'elle ait dépassé le premier ou troisième but, mais un entraîneur ne devrait pas toucher une balle qui a la possibilité d'être une bonne balle. (Voir aussi les Règles Officielles du Baseball 5.09(a).)

#### 52. INTERFÉRENCE DÉLIBÉRÉE ET INTENTIONNELLE

##### Règles 6.01(a)(6), 6.01(a)(7), 6.01(a)(5), 5.09(a)(13), 5.09(b)(3), 6.01(j) :

Les règles 6.01(a)(6) et 6.01(a)(7) ont été ajoutées aux Règles Officielles du Baseball pour donner une pénalité additionnelle lorsqu'un coureur ou un frappeur-coureur, de façon délibérée et intentionnelle, entrave une balle frappée ou un joueur défensif qui tente d'atteindre une balle pour priver l'équipe défensive de l'opportunité de compléter un double jeu. Gardez en tête les règles qui stipulent que le coureur ou frappeur-coureur doit entraver avec la ferme intention de briser un double jeu.

La règle 5.09(a)(13) a été ajoutée aux Règles Officielles du Baseball afin "de pénaliser l'équipe en offensive pour avoir délibérément, sans justification, action contraire à l'esprit sportif par le coureur en quittant la ligne de course dans le but évident d'entrer en collision avec le joueur qui tourne le double jeu plutôt que de tenter d'atteindre le but".

Si, au jugement de l'arbitre, un coureur entrave de façon délibérée et intentionnelle un joueur défensif qui tente de capter un relais ou tente de relayer la balle avec la ferme intention de priver la défensive de l'opportunité de tourner un double jeu, l'arbitre doit déclarer le coureur retiré pour interférence et aussi déclarer le frappeur-coureur retiré pour l'interférence de son coéquipier.

**NOTE : Un coureur ne doit pas être retiré pour interférence non intentionnelle s'il est en contact avec un but légalement occupé lorsqu'il entrave par inadvertance un joueur défensif. Voir la règle 6.01(a) Pénalité pour interférence (Commentaire) pour les cas où une telle interférence est intentionnelle, alors que le coureur est en contact avec un but légalement occupé.**

**LIGNES DIRECTRICES POUR L'APPLICATION DE LA RÈGLE 6.01(j) (RÈGLE DE LA GLISSADE):**

Pour les besoins de cette règle, la « ligne de course » doit être une ligne directe du point de départ initial jusqu'au prochain but. Un coureur qui dévie clairement et distinctement de son chemin sera considéré avoir changé sa ligne de course. Inversement, un coureur qui emprunte une ligne directe ou ne change pas de trajectoire au cours de son entière direction vers le but ne sera pas considéré avoir changé sa ligne de course. Par exemple, un coureur qui débute sa course sur le but du coté vers le champ intérieur et qui oriente sa trajectoire sur le coté du but vers le champ extérieur ne sera pas considéré avoir changé sa ligne de course.

Une glissade sera jugée appropriée lorsque les pieds glissent devant, si les fesses et les jambes du coureur donnent contre le sol avant le contact avec le but. Dans le cas de la glissade la tête devant, elle sera jugée appropriée si le corps donne contre le sol avant le contact avec le but. Ces paramètres proviennent de la règle 6.01(i)(1) Collision au marbre Commentaire.

Un coureur peut glisser latéralement à un but et étendre ses jambes vers un joueur défensif dans le cadre d'une glissade en toute bonne foi décrite à la règle 6.01(j).

Lorsqu'on détermine si le coureur a enfreint la règle 6.01(j) en ne faisant pas une glissade « en toute bonne foi » et faisant (ou tentant de faire) contact avec le joueur défensif en le gênant ou l'empêchant de tenter de tourner un double-jeu (à tout but), une interférence doit être signalée par l'arbitre en pointant latéralement vers l'interférence et d'une voix forte et claire s'écrier « C'est une interférence! » Les arbitres doivent permettre au jeu de se poursuivre jusqu'au relais initial suite à l'interférence. À ce moment, les arbitres appellent un « Temps d'arrêt » et imposent les pénalités pour l'interférence. Si le relais « initial » n'est pas complété, les arbitres doivent immédiatement appeler un temps d'arrêt.

**EXEMPLES:**

(1) Buts remplis, aucun retrait, roulant à l'arrêt-court. Anticipant un double jeu, le coureur du deuxième but fonce volontairement sur l'arrêt-court et le saisit juste au moment où l'arrêt-court effectue un relais au deuxième but.

**Règlementation:** Le coureur du deuxième but est coupable d'avoir délibérément et intentionnellement entravé un joueur défensif avec la ferme intention de priver la défensive d'effectuer un double-jeu. Le coureur du deuxième but est retiré tout comme le frappeur-coureur. Les coureurs retournent au premier et troisième but.

(2) Coureurs au premier et troisième but, aucun retrait. Le coureur au premier but est en vol lorsque le frappeur cogne un roulant à l'arrêt-court. Anticipant un double-jeu, le coureur du premier but se rue intentionnellement et saisit le joueur de deuxième but qui couvre le deuxième but en attendant le relais de l'arrêt-court.

**Règlementation:** Le coureur du premier but n'a pas effectué une glissade « en toute bonne foi » avec la ferme intention de se ruer et initier un contact avec le joueur défensif en le saisissant. C'est une interférence et le coureur du premier but est retiré tout comme le frappeur-coureur. Le coureur retourne au troisième but.

(3) Buts remplis, aucun retrait, roulant à l'arrêt-court. L'arrêt-court effectue un relais au deuxième but afin de retirer le coureur du premier but. Cependant, anticipant un double jeu, le coureur du premier but glisse volontairement à l'extérieur de sa ligne de course et fonce sur le joueur de deuxième but juste au moment où ce dernier effectue un relais au premier but. Le coureur ne peut atteindre le deuxième but avec sa main ou son pied.

**Règlementation:** Le coureur n'a pas effectué une glissade « en toute bonne foi » puisqu'il ne pouvait atteindre le but avec sa main ou son pied et a changé sa ligne de course dans le but d'initier un contact avec le joueur défensif. Le frappeur-coureur est déclaré retiré pour l'interférence du coureur et les coureurs retournent au deuxième et troisième but. Notez dans cet exemple que si le coureur n'avait pas été déclaré retiré au deuxième but (c.-à-d., si le relais avait amené le joueur défensif à quitter son but) et que le coureur avait volontairement entravé le joueur défensif de la façon décrite, autant ce coureur que le frappeur-coureur seraient déclarés retirés.

(4) Coureur au premier but, aucun retrait. Le frappeur cogne un roulant au joueur de deuxième but qui tente de toucher le coureur. Cependant le coureur, au jugement de l'arbitre, frappe intentionnellement le gant du joueur défensif afin de lui faire échapper la balle, le bouscule ou le saisit de façon à ce que le joueur défensif ne puisse compléter le jeu.

**Règlementation:** Le coureur est coupable d'avoir délibérément et intentionnellement entravé un joueur défensif avec la ferme intention de priver la défensive d'effectuer un double-jeu. Le coureur du premier but est déclaré retiré ainsi que le frappeur-coureur.

Dans les jeux d'interférence de cette nature, l'arbitre doit être attentif à l'intention du coureur. Si l'arbitre juge que le coureur a délibérément et intentionnellement entravé un joueur défensif avec la ferme intention de priver la défensive d'effectuer un double-jeu, l'arbitre doit déclarer retiré autant le coureur que le frappeur-coureur. Si ce n'est pas le cas, l'arbitre doit retirer uniquement le coureur. Notez toutefois que si le coureur avait déjà été retiré, alors le coureur sur qui la défensive tentait un double-jeu serait retiré. (Voir aussi les Règles Officielles du Baseball 6.01(a)(5)).

**53. JOUEUR DÉFENSIF « PROTÉGÉ » ALORS QU'IL EFFECTUE UN JEU**

**Règle 6.01(a)(10) :**

Notez que selon les Règles Officielles du Baseball, un joueur défensif est « protégé » lorsqu'il est dans l'action de capter une balle frappée. Si un coureur entrave ou gêne un joueur défensif après que ce joueur ait tenté de capter une balle frappée, mais avant qu'il ne puisse effectuer un relais, ce coureur sera déclaré retiré pour interférence. Au surplus, un coureur coupable d'avoir entravé le joueur défensif dans sa tentative d'effectuer un jeu sur une balle frappée sera déclaré retiré, que son entrave soit intentionnelle ou non.

**54. INTERFÉRENCE DU SPECTATEUR**

**Règle et commentaire 6.01(e) :**

L'arbitre doit appeler une interférence du spectateur d'abord en la signalant et en appelant un "Temps d'arrêt" (les deux mains au-dessus de la tête) pour mettre fin au jeu et ensuite saisir le poignet gauche avec la main droite (au-dessus de la tête) pour indiquer l'interférence du spectateur.

Lorsqu'il y a une interférence intentionnelle avec une balle en jeu, que ce soit par un spectateur ou une personne autorisée sur le terrain (tel que spécifié dans les Règles Officielles du Baseball 6.01(d)), la balle est morte dès que l'interférence survient. L'arbitre qui appelle l'interférence (tout arbitre peut l'appeler) devrait consulter ses confrères afin de déterminer qu'est qui, raisonnablement, serait arrivé s'il n'y avait pas eu d'interférence.

La règle de l'interférence du spectateur stipule précisément que l'arbitre doit imposer la pénalité ou les pénalités qui, au jugement de l'arbitre, annuleront les effets de l'interférence, et la balle est morte dès que l'interférence survient.

Pour les besoins de la règle 6.01(e) : Si un spectateur touche à une balle alors qu'il est au-delà du devant d'un mur coussiné (que ce coussin atteigne le haut de la clôture de ciment ou non; dans l'aire de jeu), cela constitue une interférence du spectateur. La balle est morte au moment de l'interférence et l'arbitre doit imposer les pénalités qui, à son jugement, annuleront les effets de l'interférence.

Un mur coussiné fixé à une clôture de ciment doit être considéré comme faisant partie de la clôture, pourvu que le coussin soit conçu pour atteindre le haut de la clôture. (Toutefois, si un tel coussin n'atteint pas le haut de la clôture, et qu'à la place, le haut de la clôture est plus haut et en retrait du haut du coussin fixé à celui-ci, alors le coussin est considéré « faisant partie du jeu »). Si une balle frappée, relayée ou lancée atterrit sur le dessus d'un mur coussiné, la balle demeure en jeu. Si un joueur peut atteindre la balle sur le dessus d'un mur coussiné, la balle demeure en jeu. Si un joueur ne peut atteindre la balle, alors elle sera considérée hors-limite. Un ballon dans le territoire des bonnes balles qui atteint le dessus de la clôture du champ extérieur continue d'être soumis à l'interprétation des règles #9 du Manuel de l'Arbitre.

Notez qu'aux fins de la zone limite qui ne constitue pas un circuit, toute balle frappée, relayée ou lancée qui frappe, roule ou s'immobilise sur le dessus du mur ou de la clôture (incluant les coussins fixés le long des estrades) demeure en jeu. Toutefois, si cette balle frappée, relayée ou lancée n'a pas encore atteint les estrades et est touchée par un spectateur, elle sera déclarée « hors-limite » et non pas « interférence du spectateur ».

C'est possible d'avoir une interférence du spectateur sur une balle lancée au frappeur. Si un mauvais lancer ne va pas dans les estrades, mais demeure en jeu et est touché par un spectateur, la pénalité relative à l'interférence du spectateur s'applique. La nature même de la partie suggère différentes considérations de ce qui, à première vue, serait le même jeu (dimension du terrain, vitesse du coureur, etc.). Les arbitres doivent considérer tous ces facteurs afin de déterminer les pénalités relatives à l'interférence du spectateur. Référence également aux Règles Officielles du Baseball 6.01(e).

## 55. MÉCANIQUE RELATIVE À L'OBSTRUCTION

### Règle 6.01(h) :

Il y a deux types d'obstruction et une différente mécanique est utilisée pour chacun des deux types.

Ø Le premier type d'obstruction (Règles Officielles du Baseball 6.01(h)(1)) met en cause des cas où **le coureur est entravé PENDANT qu'un jeu est effectué sur ce coureur**. Des exemples de ce type d'obstruction incluent :

- (1) Coureur entravé durant une souricière.
- (2) Coureur entravé alors qu'un joueur défensif effectue un relais à un but pour retirer ce coureur.
- (3) Frappeur-coureur entravé avant d'atteindre le premier but sur un roulant à l'avant-champ.
- (4) Tout autre exemple où un jeu est fait directement sur un coureur au moment où ce coureur est entravé.

Ce type d'obstruction doit être immédiatement signalé par l'arbitre en appelant un "Temps d'arrêt" (les deux mains au-dessus de la tête) et ensuite en pointant l'obstruction pendant que l'arbitre s'écrie de façon claire et forte, "C'est une obstruction." La balle est immédiatement morte selon la règle d'obstruction de cette section et tous les coureurs se voient octroyer les buts qu'ils auraient atteints s'il n'y avait pas eu d'obstruction. De plus, le coureur entravé se voit octroyer au moins un but au-delà du dernier but touché au moment de l'obstruction.

Notez que cette section de la règle d'obstruction (c.-à-d., coureur entravé alors qu'un jeu est effectué sur ce coureur) s'applique également dans les cas lorsqu'une **balle relayée est en vol au moment où l'obstruction survient**. Dans de tels cas, l'arbitre doit prendre en considération le résultat du relais lorsqu'il fait l'octroi. Par exemple, si un relais est en vol au moment où l'obstruction survient (l'arbitre appelant un "Temps d'arrêt") et si le relais est erratique et se rend hors-limites, tous les coureurs se verront octroyer **deux buts** (même si l'arbitre a appelé un "Temps d'arrêt" avant que la balle ne se rende hors-limites). Dans de tels cas, les arbitres ont la responsabilité de déterminer si le relais a été effectué **avant** ou **après** l'obstruction. Si l'arbitre juge que le relais a été effectué après l'obstruction, le coureur entravé se verra octroyer seulement un but à partir du dernier but touché au moment de l'obstruction.

Ø Le deuxième type d'obstruction (Règles Officielles du Baseball 6.01(h)(2)) met en cause des cas où **le coureur est entravé pendant QU'AUCCUN JEU n'est effectué sur ce coureur**. Des exemples de ce type d'obstruction incluent :

- (1) Frappeur-coureur entravé en contournant le premier but sur un coup sûr alors que la balle est au champ extérieur.
- (2) Frappeur-coureur entravé avant d'atteindre le premier but sur une balle frappée au champ extérieur.
- (3) Coureur au premier but volant le deuxième but; le relais du receveur est erratique et aboutit au champ centre; le coureur est entravé dans sa tentative d'atteindre le troisième but. La balle est dans le champ centre lorsque l'obstruction survient.
- (4) Coureur du deuxième but entravé alors qu'il contourne le troisième but sur un coup sûr au champ extérieur.
- (5) Tout autre exemple où aucun jeu n'est fait directement sur un coureur au moment où ce coureur est entravé.

Sous cette section de la règle d'obstruction, l'obstruction doit être signalée en pointant l'obstruction pendant que l'arbitre s'écrie de façon claire et forte, "C'est une obstruction." Cependant, la balle n'est pas morte et l'arbitre doit permettre au jeu de se poursuivre *jusqu'à ce que le jeu cesse et qu'aucune autre action continue ne soit possible* (voir l'exception à la NOTE (1) ci-dessous). À ce moment, l'arbitre doit appeler un "Temps d'arrêt" et imposer les pénalités, s'il y a lieu, et qui au jugement de l'arbitre vont annuler l'effet de l'obstruction. Il est important de noter dans les cas qui surviennent sous cette section de la règle d'obstruction que l'arbitre ne doit pas appeler un "Temps d'arrêt" et ce, jusqu'à ce que toute l'action continue ait cessé et qu'aucun autre jeu ne soit possible.

**NOTE (1):** Si un coureur est entravé sous cette seconde section de la règle d'obstruction, le jeu doit se poursuivre jusqu'à ce qu'il soit complètement—même si cela résulte par un jeu effectué plus tard sur le coureur qui a été entravé. **Cependant**, si un tel jeu sur un coureur appaaraient entravé fait en sorte que ce coureur a été touché pour être **retiré** avant d'atteindre le but à laquelle ce coureur aurait obtenu en raison de l'obstruction, dans ce cas, l'arbitre doit appeler un "Temps d'arrêt" au moment où le coureur est **touché pour le retrait**. L'arbitre doit alors imposer les pénalités qui annuleront les effets de l'obstruction, ce qui inclura bien sûr que le coureur entravé se verra octroyer le but à laquelle il aura droit en raison de l'obstruction.

**NOTE (2): Coureur entravé alors qu'aucun jeu n'est effectué sur lui.** En déterminant quel but le coureur se verra octroyer sous cette seconde section de la règle d'obstruction, il est permis pour un arbitre de considérer la position et la vitesse du coureur, de la balle et du joueur défensif au moment où l'obstruction survient. Cependant, la décision finale de placer les coureurs ne doit pas être prise tant que le jeu n'est pas terminé et doit être basée sur le principe que le coureur entravé aura droit au but qu'il aurait atteint s'il n'y avait pas eu d'obstruction.

**NOTE (3):** Si un coureur est entravé alors qu'aucun jeu n'est effectué sur lui, l'arbitre qui le signale doit bénéficier de l'appui de ses confrères pour déterminer quel but, s'il y a lieu, doit être octroyé au coureur entravé. En d'autres mots, les arbitres peuvent se consulter pour déterminer qu'est-ce qui se serait passé si l'obstruction n'était pas survenue.

### EXEMPLE:

**Jeu:** Le frappeur-coureur cogne une bonne balle le long de la ligne du champ droit et est entravé en contournant le premier but. Au moment où l'obstruction survient, le champ droit n'a pas atteint la balle, et il semble que la course du coureur se terminera lorsqu'il arrivera debout au deuxième but. Cependant, alors que le jeu se poursuit, la balle passe outre le voltigeur de droite, et le frappeur-coureur poursuit sa course au troisième but. Le frappeur-coureur est retiré au troisième but de façon serrée sur le relais du voltigeur.

**Règlementation:** Puisqu'il est permis pour l'arbitre de considérer la position du coureur, de la balle et du joueur défensif au moment où l'obstruction survient, l'arbitre peut penser à "protéger" la course du frappeur-coureur jusqu'au deuxième but. Le jeu continuant, il devient toutefois clair que si le frappeur-coureur n'avait pas été entravé en contournant le premier but, le frappeur-coureur aurait atteint le troisième but. Donc, au moment où le frappeur-coureur est touché au troisième but, un "Temps d'arrêt" est appelé et le frappeur-coureur se voit octroyer le troisième but sur l'obstruction. La décision est prise en partant du principe que l'arbitre, en octroyant les buts sur ce type d'obstruction, va laisser le jeu se poursuivre jusqu'à ce qu'aucune autre action ne soit possible et pourra ensuite, s'il y a lieu, faire l'octroi des buts qui annuleront les effets de l'obstruction. Dans cet exemple, si l'arbitre pense que l'obstruction n'a pas de conséquence sur le fait que le frappeur-coureur ait été retiré au troisième but, le retrait va demeurer.

## 56. FRAPPEUR-COUREUR ENTRAVÉ AVANT D'ATTEINDRE LE PREMIER BUT

### Règle 6.01(h)(1) :

Lorsque le frappeur-coureur est entravé avant d'atteindre le premier but, il ne se voit pas toujours octroyer le premier but sur ce type d'obstruction. Par exemple, si le frappeur-coureur est entravé avant d'atteindre le premier but sur un ballon ou une flèche **capté**, le frappeur-coureur est **retiré**.

Le raisonnement ici est que l'obstruction n'a aucune conséquence sur le fait que le frappeur a cogné un ballon capté par la défensive. De la même façon, si le frappeur-coureur est entravé avant d'atteindre le premier but sur une **fausse-balle** non captée, cela demeure une **fausse-balle**. Encore une fois, le raisonnement est que l'obstruction n'a eu aucune conséquence sur le fait que le frappeur ait cogné une fausse-balle.

Les situations où un frappeur-coureur est entravé avant d'atteindre le premier but peuvent être généralement divisées en trois cas. Encore une fois, notez que dans ce type d'obstruction, un "Temps d'arrêt" n'est **pas** toujours immédiatement appelé et le frappeur-coureur ne se voit pas toujours octroyer le premier but.

**Cas 1:** Frappeur-coureur entravé avant d'atteindre le premier but sur un **roulant** à l'avant-champ. Il semble que le joueur d'avant-champ aura la tâche facile sur le jeu.

**Règlementation:** C'est une obstruction selon les Règles Officielles du Baseball 6.01(h)(1). Un "Temps d'arrêt" est immédiatement appelé et on octroie le premier but au frappeur-coureur.

**Cas 2:** Frappeur-coureur entravé avant d'atteindre le premier but sur un **ballon ou une flèche** à l'avant-champ.

**Règlementation:** Appelez l'obstruction en pointant en direction de l'obstruction et en criant "C'est une obstruction". Cependant, gardez la balle en jeu. Si le ballon ou la flèche est capté, le frappeur-coureur est retiré. Toutefois, si le ballon ou la flèche est échappé (en territoire des bonnes balles) et si le frappeur-coureur n'a pas encore atteint le premier but lorsque la balle est échappée, un "Temps d'arrêt" est appelé et le frappeur-coureur se voit octroyer le premier but selon les Règles Officielles du Baseball 6.01(h)(1). Tous les autres coureurs se voient accorder les buts qu'ils auraient atteints s'il n'y avait pas eu d'obstruction. (Dans ce cas, le jeu retourne au cas 1 ci-dessus.) D'un autre côté, si le frappeur-coureur a clairement atteint (ou contourné) le premier but lorsque la balle a été échappée, on permet au jeu de se poursuivre jusqu'à ce qu'aucune autre action ne soit possible, et l'arbitre fera —s'il y a lieu— l'octroi des buts qui annuleront les effets de l'obstruction.

**Cas 3:** Frappeur-coureur entravé avant d'atteindre le premier but sur une **balle frappée au champ extérieur**.

**Règlementation:** Appelez l'obstruction en pointant en direction de l'obstruction et en criant "C'est une obstruction"; toutefois, gardez la balle en jeu jusqu'à ce que toute action soit terminée. Ensuite, appelez un "Temps d'arrêt" et imposez les pénalités, s'il y a lieu, qui annuleront les effets de l'obstruction. Si un ballon est capté dans cette situation, le frappeur-coureur est retiré. Si la balle frappée est une bonne balle non captée, le frappeur-coureur sera toujours "protégé" au moins jusqu'au premier but.

## 57. OBSTRUCTION ET INTERFÉRENCE—INTERPRÉTATIONS APPROUVÉES

**Règles 6.01(h)(1), 6.01(h)(2), 6.01, 5.02(c) :**

(1) Coureur au premier but; le frappeur-coureur est en souricière entre le marbre et le premier but. Est-ce qu'une obstruction peut-être appelée alors qu'il retourne vers le marbre?

**Règlementation:** Non, à moins que l'obstruction ne soit intentionnelle.

**NOTE:** Dans les situations où le frappeur-coureur est en souricière entre le premier but et le marbre, si le frappeur-coureur revient sur ses pas et **atteint** le rebord arrière du marbre, le frappeur-coureur sera déclaré retiré.

(2) Le frappeur-coureur est entravé avant d'atteindre le premier but alors qu'aucun jeu n'est effectué sur lui (par exemple, sur une balle frappée au champ extérieur).

**Règlementation:** Appelez l'obstruction en pointant en direction de l'obstruction et en criant "C'est une obstruction"; toutefois, gardez la balle en jeu jusqu'à ce que toute action soit terminée. Ensuite, imposez les pénalités, s'il y a lieu, qui annuleront les effets de l'obstruction. Si un ballon est capté dans cette situation, le frappeur-coureur est retiré. Si la balle frappée est une bonne balle non captée, le frappeur-coureur sera toujours "protégé" au moins jusqu'au premier but.

(3) Le coureur est au deuxième but lorsque le frappeur-coureur est entravé après avoir atteint le premier but. L'intention de l'arbitre est d'octroyer le deuxième but au frappeur-coureur sur l'obstruction. Qu'est-ce qui arrive au coureur du deuxième but?

**Règlementation:** Le coureur du deuxième but se voit octroyer le troisième but.

(4) Avec les buts remplis, le frappeur cogne un solide roulant qui dévie sur l'arrêt-court et roule en s'éloignant de lui. Alors que l'arrêt-court tente de rejoindre la balle, le coureur du deuxième but entre en collision avec l'arrêt-court.

**Règlementation:** Après que la balle ait été déviée de l'arrêt-court, si la balle est à **portée de main** de l'arrêt-court, le coureur doit éviter le joueur défensif, et si un contact survient dans ces circonstances, l'interférence sera appelée et le coureur sera retiré. (Dans cette situation, le joueur défensif est considéré "dans le processus d'atteindre" la balle et ne l'a pas "manqué" tel que décrit dans les commentaires des Règles Officielles du Baseball Rule 6.01(h).) Toutefois, si la balle n'est **pas** à portée de main du joueur défensif après avoir dévié du joueur défensif (c.-à-d., le joueur défensif doit rejoindre la balle), le joueur défensif doit éviter le coureur, et si un contact survient dans ces circonstances, l'obstruction sera appelée selon les Règles Officielles du Baseball 6.01(h)(2).

(5) Avec un coureur au premier but, le frappeur cogne une flèche qui dévie du gant du lanceur et roule en direction du joueur de deuxième but. Alors que le deuxième but tente de rejoindre la balle, le coureur du premier but entre en contact avec le joueur de deuxième but.

**Règlementation:** Au jugement de l'arbitre, si le joueur de deuxième but a une chance d'atteindre la balle, le coureur du premier but sera retiré pour l'interférence. La balle est morte au moment de l'interférence et le frappeur-coureur sera placé au premier but (tenant compte que l'interférence était involontaire; dans le cas contraire, le coureur et le frappeur-coureur sont retirés). Toutefois, si l'arbitre juge que le joueur de deuxième but ne pouvait atteindre la balle (c.-à-d., le joueur de deuxième but se déplaçait paresseusement en direction de la balle qui s'éloigne), alors l'obstruction est appelée selon les Règles Officielles du Baseball 6.01(h)(2).

(6) Coureur au premier but, aucun retrait. Sur un frappe-et-court, le frappeur cogne une bonne balle le long de la ligne du champ droit. En contournant le deuxième but pour se diriger au troisième but, le coureur du premier but entre en collision avec l'arrêt-court et tombe au sol. En raison de la collision, le coureur ne peut se rendre au troisième but et traite au deuxième but alors que la balle revient à l'avant-champ. S'il n'y avait pas eu de collision avec l'arrêt-court, le coureur aurait facilement atteint le troisième but.

**Règlementation:** L'obstruction est appelée au moment de la collision, mais la balle demeure en jeu puisqu'aucun jeu n'a été fait sur le coureur au moment où ce coureur fut entravé. Un "Temps d'arrêt" est appelé lorsque toute action a cessé et le coureur entravé se voit octroyer le troisième but puisque c'est le but qu'il aurait atteint s'il n'y avait pas eu d'obstruction. Le frappeur-coureur sera aussi placé au but qu'il aurait atteint s'il n'y avait pas eu d'obstruction (que ce soit au premier ou deuxième but, au jugement de l'arbitre).

**NOTE:** Dans ce jeu, si le coureur du premier but avait été retiré en retournant au deuxième but, l'arbitre appellerait un "Temps d'arrêt" au moment où le coureur est touché. Le coureur entravé se verrait alors octroyer le troisième but (en assumant que c'est le but que le coureur aurait atteint s'il n'y avait pas eu d'obstruction) et le frappeur-coureur sera aussi placé au but qu'il aurait atteint, au jugement de l'arbitre, s'il n'y avait pas eu d'obstruction.

(7) Le frappeur cogne un roulant ou un ballon entre le marbre et le premier but que le lanceur et le joueur de premier but tentent de capturer. Le frappeur-coureur entre en contact avec un ou les deux joueurs défensifs en courant au premier but.

**Règlementation:** Selon les Règles Officielles du Baseball 6.01(a)(10), si deux joueurs défensifs ou plus tentent de capturer une balle frappée et que le coureur entre en contact avec un ou plusieurs joueurs défensifs, l'arbitre doit déterminer quel joueur défensif a le droit de bénéficier de la règle d'interférence et NE DOIT PAS retirer le coureur pour être entré en contact avec un joueur défensif autre que celui que l'arbitre a déterminé pour capturer cette balle. Il est donc possible pour l'arbitre de signaler autre une interférence qu'une obstruction sur ce jeu basé sur la détermination par l'arbitre de quel joueur défensif devait capturer la balle frappée. Si le coureur entre en contact avec un joueur défensif autre que celui que l'arbitre a déterminé pour capturer la balle, ce joueur défensif a fort probablement entravé le coureur.

(8) Coureur au deuxième but, aucun retrait. Le lanceur tente une prise à contrepied au deuxième but et le coureur est pris en souricière entre le deuxième et troisième but. Pendant la souricière, le coureur est entravé par le joueur de troisième but alors que le relais est en vol provenant de l'arrêt-court. Le relais de l'arrêt-court est erratique et se rend dans l'abri.

**Règlementation:** Le coureur se voit octroyer le marbre (deux buts à partir de la position du coureur au moment du relais). Le coureur a été entravé alors qu'un jeu a été effectué sur lui ("Type 1" obstruction), et l'arbitre doit appeler un "Temps d'arrêt" au moment où l'obstruction survient. Cependant, selon le commentaire des Règles Officielles du Baseball 6.01(h)(1), si un relais est en vol avant que l'obstruction ne soit appelée par l'arbitre, les coureurs se verront octroyer sur le relais erratique les buts qu'ils auraient obtenus s'il n'y avait pas eu d'obstruction. Donc, même si le coureur est entravé **alors** qu'un jeu est effectué sur lui, dans cette situation le coureur se voit octroyer **deux buts** au moment du relais (et non pas l'usuel "au moins un but au-delà du dernier but touché avant l'obstruction").

(9) Coureur au premier but, aucun retrait. Roulant sur la ligne du premier but. Le joueur de premier but capte la balle et effectue un relais au joueur de deuxième but pour le retrait forcé. Après le retrait au deuxième but, le frappeur-coureur est entravé par le lanceur.

**Règlementation:** Un "Temps d'arrêt" est appelé et le frappeur-coureur se voit octroyer le premier but. Le retrait au deuxième but demeure.

(10) Coureur au premier but, deux retraits. Le frappeur cogne une bonne balle dans le coin au champ droit. Le voltigeur de droite effectue un relais au deuxième but pour retirer le frappeur-coureur qui avance sur le jeu. Le relais est hors-cible et se rend au champ gauche. Le frappeur-coureur se relève et tente d'avancer. L'arrêt-court poursuit la balle et entre en collision avec le frappeur-coureur. Le frappeur-coureur poursuit sa course et est retiré sur un jeu serré au marbre.

**Règlementation:** Une obstruction est appelée lorsque le contact survient entre l'arrêt-court et le frappeur-coureur. On laisse le jeu se poursuivre puisqu'aucun jeu n'est effectué sur le coureur au moment où celui-ci est entravé. Après le retrait du coureur au marbre, si l'arbitre juge que ce coureur aurait marqué s'il n'avait **pas** été entravé (c.-à-d., l'obstruction a causé le retrait du coureur), un "Temps d'arrêt" est appelé et le frappeur-coureur se voit octroyer le marbre.

(11) Coureur au troisième but, un retrait. Le frappeur cogne un ballon dans l'allée au champ centre-droit et le coureur retourne toucher le troisième but. Le joueur de troisième but s'approche du coureur, lui fait face, sautille volontairement devant le joueur afin de bloquer la vue du voltigeur qui capte la balle au coureur.

**Règlementation:** C'est une obstruction selon les Règles Officielles du Baseball 6.01(h)(2). L'arbitre doit appeler l'infraction lorsqu'elle survient et octroyer les buts, s'il y a lieu, de façon appropriée.

(12) Avec un coureur au premier but, le joueur de premier but—plutôt que de retenir le coureur de la façon usuelle—sautille volontairement devant le coureur, à plusieurs pieds du côté du deuxième but. Au jugement de l'arbitre, le joueur de premier but fait cette action volontairement pour bloquer la vue du lanceur au coureur.

**Règlementation:** Bien que les Règles Officielles du Baseball 5.02(c) permettent à un joueur défensif de se positionner partout dans le territoire des bonnes balles, si l'arbitre juge que l'action du joueur défensif est un effort volontaire pour bloquer la vue du lanceur au coureur, c'est illégal et clairement pas dans l'esprit des Règles. On doit aviser le joueur de premier but de cesser et s'il persiste, il peut être sujet à une expulsion.

(13) Coureur en course au premier but, pas de retrait, pas de compte au frappeur. Le lanceur effectue un lancer à l'extérieur. Observant le lancer à l'extérieur, le frappeur lance intentionnellement son bâton vers le receveur dans une feinte de s'élaner et le bâton frappe le receveur alors qu'il tente de capter le lancer ou effectuer un relais. Le frappeur demeure dans son rectangle durant ce temps.

**Règlementation:** Interférence. Le frappeur est retiré à moins que le relais du receveur retire le coureur, dans ce cas, le jeu demeure ainsi.

(14) Coureur au premier but en course, trois balles sur le frappeur. Le prochain lancer est un demi-élan que l'arbitre déclare balle. Le frappeur-coureur se dirige vers le premier but et, ce faisant, entrave (à l'extérieur de la boîte du frappeur) le relais du receveur qui tente de retirer le coureur au deuxième but. Le coureur est sauf au deuxième but. Un appel est fait à l'arbitre des buts concernant le demi-élan et l'arbitre des buts déclare que le frappeur s'est élané.

**Règlementation:** Interférence du frappeur. Le frappeur est retiré et le coureur retourné au premier but. Notez que si cette situation survient avec deux prises au frappeur, alors autant le frappeur que le coureur sont retirés.

## 58. APPELER UN "TEMPS D'ARRÊT" APRÈS UNE FEINTE IRRÉGULIÈRE

### Règle 6.02(a) :

La pénalité relative à la feinte irrégulière permet au jeu de se poursuivre sans référence à la feinte irrégulière si le frappeur et tous les coureurs avancent d'un but sur le lancer qui suit la feinte irrégulière (c.-à-d., le lancer lui-même et/ou l'action causée par le frappeur cognant la balle). L'arbitre ne doit pas appeler un "Temps d'arrêt" jusqu'à ce que le jeu cesse suivant la feinte irrégulière. La question surgit donc à savoir quand l'arbitre doit appeler un "Temps d'arrêt" pour tuer le jeu après avoir appelé une feinte irrégulière. Les cas suivants devraient aider à comprendre quand on considère un jeu "*arrêté*" et à quel moment l'arbitre doit appeler le "Temps d'arrêt" suivant l'appel de la feinte irrégulière:

(1) Si un lanceur effectue une feinte irrégulière et ne lance pas, dites "c'est une feinte irrégulière; temps d'arrêt!" et mettez en application la feinte irrégulière.

(2) Si la feinte irrégulière est suivie d'une balle frappée, laissez la balle en jeu jusqu'à ce qu'il soit évident que le frappeur et tous les coureurs n'avanceront pas plus. À ce moment, appelez un "Temps d'arrêt" et mettez en application la feinte irrégulière.

Si toutefois le frappeur atteint le premier but et tous les coureurs avancent d'au moins un but suivant la feinte irrégulière, le jeu se poursuit **sans référence à la feinte irrégulière**.

### EXEMPLES:

(a) Si une balle frappée suit la feinte irrégulière et en résulte un ballon capté, appelez un "Temps d'arrêt" au moment où le ballon est capté. Ensuite, mettez en application la feinte irrégulière.

(b) Si une balle frappée suit la feinte irrégulière et en résulte un roulant qui retire un coureur à un but où ce coureur aurait dû se trouver à cause de la feinte irrégulière, appelez un "Temps d'arrêt" au moment où le retrait est effectué. Ensuite, mettez en application la feinte irrégulière.

(3) Si la feinte irrégulière est suivie par un lancer **capté** par le receveur, appelez un "Temps d'arrêt" au moment où le receveur capte la balle. Ensuite, mettez en application la feinte irrégulière. (Notez l'exception sur une quatrième balle couverte à l'item (5) ci-dessous.)

(4) Si la feinte irrégulière est suivie par une prise à contrepied à un but qui est **capté** par un joueur défensif, appelez un "Temps d'arrêt" au moment le joueur défensif capte la balle. Ensuite, mettez en application la feinte irrégulière.

(5) Si la feinte irrégulière est suivie par une quatrième balle au frappeur et est captée par le receveur, appelez un "Temps d'arrêt" et mettez en application la feinte irrégulière à **moins que** tous les coureurs avancent d'un but sur le but sur balle. Dans cette situation, le jeu se poursuit **sans référence à la feinte irrégulière**.

(6) Si la feinte irrégulière est suivie par un lancer qui atteint le frappeur, appelez un "Temps d'arrêt" au moment où le lancer atteint le frappeur. Ensuite, mettez en application la feinte irrégulière à **moins que** tous les coureurs avancent d'un but sur le frappeur atteint. Dans cette situation, le jeu se poursuit **sans référence à la feinte irrégulière**.

(7) Si une feinte irrégulière est suivie par un **relais erratique** sur un but, l'Interprétation Approuvée des Règles Officielles du Baseball 6.02(a) stipule que le coureur peut avancer au-delà du but qu'il a droit, à ses risques. Dans cette situation, l'arbitre doit appeler la feinte irrégulière de la façon usuelle, mais ne doit pas appeler un "Temps d'arrêt" jusqu'à ce que **tout jeu ait cessé** (les coureurs cessent de tenter d'avancer et un joueur défensif est en possession de la balle à l'avant-champ).

(8) Si une feinte irrégulière est suivie par un **mauvais lancer**, l'Interprétation Approuvée des Règles Officielles du Baseball 6.02(a) stipule que le coureur peut avancer au-delà du but qu'il a droit, à ses risques. Dans cette situation, l'arbitre doit appeler la feinte irrégulière de la façon usuelle, mais ne doit pas appeler un "Temps d'arrêt" jusqu'à ce que **tout jeu ait cessé** (les coureurs cessent de tenter d'avancer et un joueur défensif est en possession de la balle à l'avant-champ).

Notez que même si un coureur avance à un but ou au-delà d'un but qu'il a droit à cause du mauvais lancer suivi d'une feinte irrégulière, la feinte irrégulière est toujours "reconnue". Ceci étant, le lancer est annulé et le frappeur terminera sa présence au bâton avec le compte existant au moment de la feinte irrégulière à moins que:



- (a) Le mauvais lancer était une quatrième balle sur laquelle tous les coureurs ont avancés d'un but; ou  
 (b) Le mauvais lancer était une troisième prise sur laquelle le frappeur et tous les coureurs ont avancé d'un but.  
 Dans les deux situations (a) et (b) ci-dessus, le jeu se poursuit **sans référence à la feinte irrégulière** puisque tous les coureurs (incluant le frappeur-coureur) ont avancé d'un but sur le lancer qui a suivi la feinte irrégulière.

## 59. RÉGLEMENTATION DE LA FEINTE IRRÉGULIÈRE

### Règle 6.02(a) :

Une feinte irrégulière doit être appelée de façon audible ("Feinte irrégulière!" ou "C'est une feinte irrégulière!") en pointant directement le lanceur. Cependant, la balle n'est pas morte automatiquement lorsque l'appel est effectué. La balle devient morte seulement lorsque l'arbitre appelle un "Temps d'arrêt" suivant l'appel de la feinte irrégulière, et l'appel du "Temps d'arrêt" est fait seulement lorsque le jeu cesse (c.-à-d., lorsqu'il devient évident que tous les coureurs, incluant le frappeur-coureur n'avanceront pas d'un but).

### CONSIGNES:

- (a) On doit imposer une feinte irrégulière au lanceur si, alors qu'il est en contact avec la plaque, il effectue un relais au joueur de premier but qui est soit devant ou derrière le coureur et, de façon évidente, ne fais pas une tentative de retirer le coureur au premier but. Cependant, il n'y a pas d'infraction si le lanceur effectue un relais directement vers le premier but dans cette situation. (Voir aussi le prochain paragraphe dans cette section.)  
 (b) Il n'y a pas d'infraction si le lanceur tente une prise à contrepied au deuxième but et, voyant qu'il n'y a aucun joueur défensif couvrant le but, relaie à l'arrêt-court ou au joueur de deuxième but, aucun des deux étant à proximité du but ou faisant une tentative de retirer le coureur.  
 (c) Lorsqu'un lanceur fait passer **quelconque partie** de son pied libre derrière le rebord arrière de la plaque, c'est une feinte irrégulière s'il ne lance pas au frappeur, à moins qu'il effectue un relais (ou feinte un relais) au deuxième but sur une prise à contrepied. (Notez que cette infraction fait seulement référence au **pied** du lanceur. Si le **genou** de la jambe libre du lanceur dépasse derrière le rebord arrière de la plaque, mais que son pied ne dépasse pas le rebord, il peut effectuer un relais au premier but sans infraction.)

### Les items (d) à (j) ci-dessous font référence aux feintes irrégulières liées au pas du lanceur:

(d) Les Règles Officielles du Baseball 6.02(a)(3) exige au lanceur, alors qu'il est en contact avec la plaque, de **faire un pas directement** vers un but **avant** d'effectuer un relais à ce but. Si un lanceur se tourne ou tourne sur lui-même à partir de sa jambe libre sans même faire un pas, ou s'il tourne son corps et effectue un relais **avant** de faire son pas, c'est une feinte irrégulière.

NOTE: Le lanceur doit effectuer un pas directement vers un but lorsqu'il effectue une feinte de relais vers un but.

(e) **Un gérant, instructeur ou joueur ne peut quitter l'abri et s'amener sur le terrain ou quitter sa position en défensive pour protester contre l'appel d'une feinte irrégulière tel que défini aux Règles Officielles du baseball 6.02(a)(3) (ne pas effectuer un pas directement vers le but avant d'effectuer un relais vers ce but). Si une telle protestation est faite, le gérant, l'instructeur ou le joueur peut être expulsé de la partie.**

(f) Un gérant peut sortir de l'abri pour contester les raisons invoquant l'appel d'une feinte irrégulière et ne devra pas être expulsé pour demander la raison invoquant la feinte irrégulière. Le gérant pourra être expulsé s'il proteste l'appel de la feinte suite à l'explication.

(g) Alors qu'il est en contact avec la plaque, si un lanceur saute dans les airs simultanément avec les deux pieds et que son pied libre **atterrit** en direction du premier but avant d'effectuer un relais à ce but, ce mouvement est considéré légal.

(h) Selon les changements effectués aux Règles Officielles du Baseball en 2013, le lanceur, alors qu'il est en contact avec la plaque, ne peut plus effectuer une feinte de relais vers le troisième but (en addition au fait qu'il ne peut feinter un relais au premier but). Ce changement aux règles proscribit dorénavant le "mouvement du troisième au premier." Le lanceur peut toujours effectuer une feinte au deuxième but alors qu'il est en contact avec la plaque pourvu qu'il effectue un pas vers le deuxième but.

Notez que le lanceur, lorsqu'il effectue une feinte de relais au deuxième but, n'a pas à faire de mouvement de bras dans sa feinte, bien que d'effectuer un pas vers le but est requis.

Bien sûr, le lanceur peut déplaquer et ensuite faire une feinte vers un des buts. On considère alors le lanceur comme un joueur d'avant-champ lorsqu'il déplaque correctement.

Voir les Règles Officielles du Baseball 6.02(a)(2) et les commentaires aux Règles Officielles du Baseball 6.02(a)(3).

(i) Pour un lanceur droitier, c'est légal de débiter une prise à contrepied au premier but en débutant par déplaquer le pied pivot en direction du troisième but **pourvu** qu'il effectue un **pas** avec le pied libre vers le premier but avant d'effectuer un relais à cet endroit et pourvu que ce mouvement soit continu et sans aucune interruption. Un lanceur qui effectue une telle tentative de prise à contrepied est considéré en contact avec la plaque lorsqu'il effectue son relais au premier but.

(j) Lorsqu'on utilise le mouvement avec arrêt alors qu'il y a des coureurs sur les buts, un lanceur doit arriver à un arrêt complet avec son pied libre sur le sol.

(k) C'est une feinte irrégulière si le lanceur, alors qu'il est en contact avec la plaque, échappe accidentellement ou volontairement la balle ou si la balle lui glisse ou s'échappe de sa main ou de son gant. Cependant, une balle lancée qui glisse de la main du lanceur et traverse la ligne des fausses-balles sera considérée comme une balle; autrement, on décrètera qu'il n'y a pas de lancer. Si la balle ne traverse pas la ligne des fausses-balles, ce sera une feinte irrégulière s'il y a des coureurs sur les buts.

(l) Si le lanceur déplaque avec son pied libre lorsqu'il est en mouvement sans arrêt, on appellera une feinte irrégulière au lanceur.

(m) Selon le jugement de l'arbitre, si le lanceur place le sac de résine dans son gant avec l'intention de décevoir le coureur, c'est une feinte irrégulière.

(n) Avant d'assumer une position conforme de lanceur (mouvement sans arrêt ou avec arrêt), il est permis au lanceur **d'ajuster momentanément** la balle dans son gant. Afin que ce soit permis, le mouvement doit être **momentané** dans sa nature. Si, au jugement de l'arbitre, le lanceur a les mains jointes assez longuement qu'il semble être en mouvement avec arrêt ou qu'il effectue un mouvement sans arrêt, à ce moment si le lanceur sépare les mains, une feinte irrégulière doit être appelée selon les Règles Officielles du Baseball 6.02(a)(10).

(o) Après qu'il ait entrepris une position conforme de lanceur (mouvement sans arrêt ou avec arrêt), si le lanceur enlève une main de la balle autrement que pour effectuer un lancer ou effectuer un relais vers un but, c'est une feinte irrégulière.

(p) Selon les Règles Officielles du Baseball 6.01(g), si un coureur **vole le marbre** alors que le receveur entrave le frappeur, une pénalité additionnelle de **feinte irrégulière** est invoquée, ce qui permet à **tous** les coureurs sur les buts d'avancer (qu'ils étaient en course ou non).

## 60. PÉNALTÉ POUR UNE FEINTE IRRÉGULIÈRE

### Règle 6.02(a) :

Selon les Règles Officielles du Baseball 6.02(a), la pénalité pour une feinte irrégulière sera: La balle est morte (**lorsque le jeu cesse**) et tous les coureurs pourront avancer d'un but sans risque d'être retiré, à moins que le frappeur atteigne le premier but sur un coup sûr, une erreur, un but sur balle, un lancer qui l'atteint ou toute autre situation et que tous les coureurs avancent d'au moins un but. Dans ces cas, le jeu se poursuit sans référence à la feinte irrégulière.

La pénalité pour une feinte irrégulière stipule que si un frappeur atteint le premier but sur un coup sûr ou une erreur, but sur balle ou tout autre sur un lancer duquel une feinte irrégulière est appelée, le frappeur aura droit au premier but **seulement si tous les autres coureurs ont avancés d'un but ou plus sur le jeu**, dans un tel cas, la feinte irrégulière n'est plus tenue en compte. Si le **frappeur-coureur et tous les coureurs** n'ont pas avancé, la pénalité relative à la feinte irrégulière prévaut, le frappeur doit retourner dans le rectangle du frappeur avec le compte précédent et les coureurs avancent d'un but comme le prévoit la pénalité pour la feinte irrégulière.

Un coureur qui manque le premier but vers lequel il avance et qui est déclaré retiré sur appel sera considéré avoir avancé d'un but pour les besoins de la règle. Lorsqu'une feinte irrégulière est appelée sur un lanceur qui est une quatrième balle, cela s'applique de la même façon que lorsqu'un frappeur cogne un lanceur sur une feinte irrégulière et est déclaré sauf sur un coup sûr ou une erreur, pourvu que tous les coureurs avancent au moins d'un but sur le jeu. Donc, avec un coureur au premier but, premier et deuxième but, ou premier, deuxième et troisième but, lorsqu'une feinte irrégulière est appelée sur une quatrième balle, le frappeur se rend au premier but et tous les coureurs avancent d'au moins un but. S'ils tentent d'avancer de plus d'un but, ils le font à leurs risques. Toutefois, si le premier but n'est pas occupé et que tous les coureurs n'ont pas avancé d'un but sur le jeu, la pénalité relative à la feinte irrégulière prévaudra: La balle est morte; le frappeur retourne dans son rectangle et assume le même compte au frappeur avant le lancer qui a mené à la feinte irrégulière; et tous les coureurs avancent d'un but comme le prévoit la pénalité pour la feinte irrégulière. Notez que dans les cas où un lanceur effectue une feinte irrégulière suivie d'un mauvais lancer, que ce soit sur les buts ou au marbre, un coureur peut avancer, à ses risques, au-delà du but qui lui est octroyé par la feinte irrégulière.

#### 61. FAIRE UN PAS VERS UN BUT

##### Règle 6.02(a)(3) :

Le lanceur, alors qu'il est en contact avec la plaque, doit faire un pas **directement** vers un but avant d'effectuer un relais vers ce but. Si un lanceur se tourne ou tourne sur lui-même à partir de sa jambe libre sans même faire un pas, c'est une feinte irrégulière. En effectuant son pas vers un but, le lanceur doit lever entièrement sa jambe libre du sol et la redescendre au sol à un endroit différent de son point de départ et en direction du but. Le pied libre en entier doit bouger en **direction** et en **distance** vers le but. Cela constituera le pas. Il n'est pas permis au lanceur de lever entièrement son pied libre et de le redescendre exactement au même endroit où il a débuté. En effectuant le pas, le talon du pied libre du lanceur ne peut pas atterrir au même endroit où il a débuté.

#### 62. LANCER À UN BUT INOCCUPÉ

##### Règle 6.02(a)(4) :

Les règles Officielles du Baseball 6.02(d)(4) stipule qu'on appellera une feinte irrégulière au lanceur si, alors qu'il est en contact avec la plaque, il effectue un relais à un but inoccupé, sauf si le but est d'effectuer un jeu.

##### EXEMPLES:

(1) Coureurs au premier et deuxième but, lanceur en mouvement avec arrêt. Le coureur s'élance vers le troisième but et le lanceur effectue un relais au troisième but.

**Règlementation:** Jeu conforme.

(2) Coureurs au premier et deuxième but, lanceur en mouvement avec arrêt. Le coureur feinte de s'élancer vers le troisième but et le lanceur effectue un relais au troisième but. Toutefois, le coureur est retourné au deuxième but.

**Règlementation:** Feinte irrégulière, suivant les Règles Officielles du Baseball 6.02(a)(4).

La clé pour comprendre les deux jeux ci-dessus est que l'arbitre doit utiliser son bon jugement pour déterminer si le coureur faisait ou non une tentative d'avancer au troisième but ou bien si le coureur n'effectuait qu'une feinte. Ces jeux se feront souvent avec un compte de trois balles, deux prises et deux retraits.

En plus, notez que le commentaire aux Règles Officielles du Baseball 6.02(a)(4) stipule : « **Lorsqu'on détermine si le lanceur effectue un relais ou une feinte de relais vers un but inoccupé dans le but d'effectuer un jeu, l'arbitre doit considérer si le coureur du but précédent a démontré ou a créé l'impression de son intention d'avancer à ce but inoccupé.** »

Une autre interprétation concernant les Règles Officielles du Baseball 6.02(a)(4) traite des jeux d'appels:

Ce N'EST PAS une feinte irrégulière pour le lanceur, alors qu'il est en contact avec la plaque, d'effectuer un relais à un but inoccupé Si c'est dans le but d'effectuer un jeu d'appel. (Notez que le lanceur n'a pas à déplaquer pour faire un jeu d'appel.)

#### 63. LANCEUR QUI PORTE LA MAIN À LA BOUCHE

##### Règle 6.02(c)(1) :

Si le lanceur porte la main à sa bouche alors qu'il est à l'extérieur du cercle de 18 pieds du monticule, il doit s'essuyer avant de prendre la balle, autrement il pourrait violer la règle 6.02(c)(4).

#### 64. AVERTISSEMENT APRÈS L'EXPULSION IMMÉDIATE DU LANCEUR

##### Règle 6.02(c)(9) :

Lorsqu'à la première occasion qu'un lanceur est intentionnellement dirigé en direction du frappeur résulte d'une expulsion immédiate du lanceur, l'arbitre doit donner un avertissement à chacun des gérants que toute action similaire subséquente aura pour effet l'expulsion du lanceur et du gérant. Chaque lanceur subséquent doit en être averti lorsqu'il entre dans la partie.

#### 65. LE FRAPPEUR QUI CAUSE DE L'INTERFÉRENCE ENVERS LE RECEVEUR

##### Règles 6.03(a)(3), 6.01(a)(1) :

Si le frappeur cause de l'interférence avec le relais du receveur en sortant de son rectangle, l'arbitre devra appeler cette interférence. Le frappeur est retiré et la balle est morte (si le relais du receveur ne retire pas le coureur; voir paragraphe suivant). Aucun coureur ne peut avancer sur une telle interférence (interférence offensive), et tous les coureurs doivent retourner au dernier but légalement occupé selon le jugement de l'arbitre. Exception: Le frappeur n'est pas retiré si le relais du receveur retire le coureur, ou si le coureur qui tente de marquer un point est retiré par une interférence du frappeur.

Si le relais du receveur retire le coureur malgré l'interférence du frappeur, le jeu demeure tel que joué, et l'interférence du frappeur est ignorée. Il est compris ici que le coureur est retiré plutôt que le frappeur. Dans ce cas, tout autre coureur peut avancer, vu que la décision fait que l'interférence du frappeur n'existe pas.

Si le frappeur interfère avec le relais du receveur sur un lanceur qui est une troisième prise, l'arbitre appellera un temps d'arrêt, et le coureur est retiré par l'interférence du frappeur. Tous les autres coureurs sont retournés au dernier but légalement occupé.

(Voir aussi Jeu (2) dans l'interprétation #75 et Jeu (14) dans l'interprétation #57).

#### 66. L'ÉLAN ARRIÈRE (MOUVEMENT CONTINU) FRAPPE LE RECEVEUR

##### Règle 6.03(a)(3) :

Si un frappeur s'élance et manque la balle et qu'au jugement de l'arbitre il frappe involontairement le receveur ou la balle dans le dos du frappeur dans son mouvement continu ou l'élan arrière alors que le frappeur est toujours dans le rectangle du frappeur, on doit appeler une prise seulement (pas d'interférence). Cependant, la balle est morte et aucun coureur ne peut avancer sur le jeu. Si cette infraction survient dans la situation où le relais initial du receveur retire le coureur hormis l'infraction, le jeu demeure comme tel comme si aucune infraction n'avait été commise. Si cette infraction survient dans la situation où le frappeur deviendrait un coureur à cause de la troisième prise échappée, la balle est morte et le frappeur est retiré, sans égard à l'emplacement de la balle au moment où l'élan arrière frappe le receveur.

Cette interprétation s'applique même si le receveur est dans le processus d'effectuer un relais pour retirer un coureur. Ceci étant, si le frappeur est dans son rectangle et son mouvement normal continu ou son élan arrière frappe involontairement le receveur ou la balle alors que le receveur est dans le processus d'effectuer un relais, un "Temps d'arrêt" est appelé et les coureurs retournent (à moins que le relais initial du receveur ne retire le coureur).

Lorsqu'un frappeur tente de déposer un amorti et décide de retirer son bâton vers l'arrière sans tenter de faire contact avec la balle, ce n'est pas considéré comme un mouvement continu ou un élan arrière puisque le frappeur est en plein contrôle de son bâton. Si le frappeur cause de l'interférence au receveur en retirant son bâton vers l'arrière et qu'aucun jeu n'est fait sur le coureur, un "Temps d'arrêt" est appelé, mais pas d'interférence. Cela ne donne pas le droit au frappeur de retirer son bâton vers l'arrière en causant intentionnellement de l'interférence. Si le receveur tente de retirer le coureur lorsque le frappeur retire son bâton vers l'arrière, une interférence sera appelée au frappeur et aucun coureur ne pourra avancer. Si le relais du receveur retire le coureur en tentative de vol, alors l'interférence sera ignorée.

#### 67. INTERFÉRENCE DU FRAPPEUR AVEC LE RECEVEUR LORS D'UN RELAIS AU LANCEUR

##### Règle 6.03(a)(3) :

Si le frappeur cause de l'interférence au receveur lorsqu'il reliait la balle au lanceur en sortant du rectangle du frappeur alors qu'il est au bâton (sans coureurs en course), cela ne doit pas être considéré comme une interférence selon les Règles Officielles du Baseball 6.03(a)(3). Dans de tels cas, l'arbitre appellera un "Temps d'arrêt" seulement (pas d'interférence). La balle est morte et aucun coureur ne peut avancer sur le jeu.

Cette interprétation ne donne pas, bien sûr, le droit au frappeur de créer intentionnellement de l'interférence au receveur lorsqu'il effectue un relais au lanceur et dans ces cas, le frappeur doit être déclaré retiré. Si le frappeur devient un coureur sur une quatrième balle et que le relais du receveur l'atteint ou ataigne son bâton, la balle demeure en jeu (présument qu'il n'y a aucune interférence intentionnelle du frappeur-coureur).

Si le frappeur en sortant de son rectangle cause de l'interférence au relais du receveur qui tente de retirer un coureur, une interférence sera appelée sur le frappeur selon les Règles Officielles du Baseball 6.03(a)(3).

Toutefois, si le frappeur est dans son rectangle et qu'il est atteint ou son bâton par le relais du receveur au lanceur (ou un relais pour tenter de retirer un coureur) et qu'au jugement de l'arbitre il n'y avait pas d'interférence de la part du frappeur, la balle demeure en jeu.

#### 68. INSPECTION D'UN BÂTON ILLÉGAL

##### Règle 6.03(a)(5)

Les politiques suivantes s'appliquent en regard des bâtons ayant un cœur de liège ou autrement altérés :

Premièrement, les Règles Officielles du Baseball 3.02(a) à (d) et 6.03(a)(5) ne sont en aucun cas modifiées par les politiques énoncées ci-après. Ces règles, qui définissent la construction d'un bâton, l'usage de substances permettant d'améliorer la prise de celui-ci et la pénalité pour l'usage d'un bâton illégal demeurent.

Deuxièmement, la politique d'une seule vérification d'un bâton à la demande d'une équipe par partie demeure. Donc, si un gérant suspecte un joueur de l'équipe opposée d'utiliser ou de tenter d'utiliser un bâton altéré de quelque manière que ce soit, le gérant peut demander à l'équipe d'arbitres d'inspecter et confisquer le bâton. Si l'inspection visuelle des arbitres ne révèle aucune irrégularité, le bâton sera examiné de plus près dans la ville ou la partie est jouée ou au bureau de la personne responsable ou du Président de la ligue. Chaque gérant est limité à une demande par partie. La requête doit être faite soit juste avant ou juste après l'utilisation du bâton par le frappeur. Le processus de frapper la balle lui-même ne sera pas interrompu. Nonobstant le droit du gérant à une requête par partie, les arbitres peuvent à n'importe quel moment avant, pendant et après la partie inspecter et/ou confisquer un ou plusieurs bâtons pour inspection. Si les arbitres exercent cette prérogative pendant la partie, elle s'applique en plus des demandes que les gérants pourraient faire.

Troisièmement, s'il s'avérait qu'une inspection visuelle directe par un arbitre révèle qu'un joueur ait utilisé ou tenté d'utiliser un bâton illégal, les provisions des Règles Officielles du Baseball 6.03(a)(5) s'appliquera et résultera en l'expulsion du joueur fautif et l'annulation de tous les effets sur la partie directement attribuables à l'utilisation de ce bâton.

Quatrièmement, s'il est déterminé qu'un bâton illégal a été utilisé pendant la partie, le joueur ayant utilisé un bâton illégal, son gérant et peut-être son équipe seront passibles de pénalités sévères, incluant des amendes et des suspensions telles que déterminées par le président de la Ligne ou la personne responsable.

#### 69. CARTES DE RÉFÉRENCE

##### Règle 6.03(c)(7)

Il est permis pour les joueurs d'utiliser une carte de référence pendant la partie tant et aussi longtemps que cette utilisation ne retarde pas la partie et qu'aucune tentative d'altérer la balle ne soit faite avec cette carte.

#### 70. EXPULSIONS ET SUSPENSIONS

##### Règle 6.04(d) :

Un gérant, joueur, instructeur ou soigneur qui a été expulsé de la partie ne peut se tenir à proximité de l'abri des joueurs.

Un gérant sous le coup d'une suspension ne peut diriger son équipe durant la partie, de façon directe ou indirecte.

#### 71. CONDITIONS CLIMATIQUES AYANT PRÉSÉANCE

##### Règles 7.02(a) :

La note des Règles Officielles du Baseball 7.02 stipule que la température et les conditions climatiques auront préséance pour déterminer si une partie interrompue doit être suspendue. Si une partie est interrompue par la température et qu'ensuite une panne de lumière, un couvre-feu ou un temps limite empêche de compléter la partie, ce n'est pas une partie suspendue. Si une partie est interrompue par une panne de lumière et que la température ou la condition du terrain empêche de compléter la partie, ce n'est pas une partie suspendue. (Voir la note aux Règles Officielles du baseball 7.02(a).)

Si le jeu est interrompu à cause de la **température** et durant le délai (avant que les toiles ne soient enlevées) une **panne de lumière** survient et cause la fin de la partie, elle sera considérée terminée à cause de la **température** et ne sera pas une partie suspendue.

Si le jeu est interrompu à cause de la **température** et durant le délai (avant que les toiles ne soient enlevées) un **couvre-feu** ou un **temps limite** empêche de compléter la partie, elle sera considérée terminée à cause de la **température** et ne sera pas une partie suspendue.

Toutefois, au cours d'une partie interrompue par la **température**, une fois que les arbitres ont indiqué aux préposés aux terrains d'enlever les toiles et préparer le terrain pour le jeu, le **facteur de la température est alors enlevé**. Dans de tels cas, si ensuite une panne de lumière survient ou si un couvre-feu ou un temps limite est atteint, la partie sera considérée **suspendue**.

Si le jeu est interrompu par une **panne de lumière** et que la pluie survient avant que le jeu ne reprenne, les arbitres doivent déterminer la raison ultime pour compléter la partie.

##### EXEMPLES:

(1) Partie interrompue par une panne de lumière; la pluie survient durant la panne; la lumière revient durant ou après la pluie, on juge que le terrain est injouable.

**Règlementation:** Partie terminée à cause de la température. Pas une partie suspendue.

(2) Partie interrompue par une panne de lumière; la pluie survient durant la panne; on juge que le terrain est injouable et toujours pas de lumière.

**Règlementation:** Partie terminée à cause de la température. Pas une partie suspendue.

(3) Partie interrompue par une panne de lumière; la pluie survient durant la panne; la pluie cesse, on juge que le terrain est jouable et toujours pas de lumière.

**Règlementation:** Partie terminée à cause de la panne des lumières. C'est une partie suspendue.

## 72. CARTES D'ALIGNEMENT DE PARTIES SUSPENDUES

### Règle 7.02(c)

Lors d'une partie suspendue, l'arbitre du marbre doit prendre en note sur les cartes d'alignement la situation de la partie au moment de sa suspension. Les informations suivantes devraient être prises en note: la manche; le pointage; le nombre de retraits; les coureurs sur les buts (par leur nom); le frappeur; le compte au frappeur; le joueur défensif qui doit venir frapper au début de la prochaine manche; le nombre de visites au lanceur pendant la demi-manche en cours; si des avertissements ont été donnés aux équipes; et les joueurs ou membres du personnel des équipes qui ont été expulsés. Toute autre irrégularité qui a pu survenir pendant la partie devrait être rapportée au Département des arbitres ou la personne responsable par téléphone.

L'arbitre du marbre de la partie suspendue conservera les cartes d'alignement des deux équipes si cette partie sera terminée pendant la même série. Au moment où la partie est continuée, le chef de l'équipe d'arbitres déterminera qui agira en tant qu'arbitre du marbre pour le reste de la partie (l'arbitre qui a commencé la partie au marbre peut la terminer à cette position).

L'arbitre du marbre pour la suite de la partie emmènera les cartes d'alignement à la rencontre avec les gérants au moment de la reprise de la partie, leur demandera de fournir leur copie de l'alignement et s'assurera que les noms de tous les joueurs qui ont été substitués sont inscrits sur la copie de chaque gérant. Un gérant qui désire effectuer une substitution éligible en avertira l'arbitre du marbre à ce moment. L'arbitre du marbre donnera alors aux gérants l'alignement officiel sous lequel la partie reprendra, incluant le nom du joueur défensif qui viendra frapper au début de la manche suivante.

La partie ne reprendra que si les bons joueurs sont dans l'alignement. (On doit se rappeler que les gérants ont le droit de substituer des joueurs par ceux qui n'ont pas encore pris part à la partie avant son arrêt.) Les arbitres ne sont pas responsables de s'assurer qu'un joueur substitué après la reprise de la partie est éligible. Une fois la partie recommencée, le gérant est responsable de s'assurer que des joueurs ne soient pas insérés dans l'alignement s'ils ne sont pas éligibles à participer au reste de la partie reprise. Si un doute ou un litige survient à propos d'une substitution ou de l'ordre des frappeurs, le marqueur officiel sera consulté pour régulariser la situation.

Si la partie suspendue ne sera pas complétée dans la même série entre les deux équipes, le chef de l'équipe des arbitres fera parvenir les cartes d'alignement au Président de la ligue ou à la personne responsable, avec les informations suivantes: la manche; le pointage; le nombre de retraits; les coureurs (par leur nom); le frappeur; le compte au frappeur; le joueur défensif qui doit venir frapper au début de la prochaine manche; le nombre de visites au lanceur pendant la demi-manche en cours; si des avertissements ont été donnés aux équipes et les joueurs ou membres du personnel des équipes qui ont été expulsés. Toute autre irrégularité qui a pu survenir pendant la partie devrait être rapportée au Département des arbitres ou la personne responsable par téléphone. Par précaution, le chef de l'équipe d'arbitres devrait photocopier les cartes d'alignement avant de les transmettre au Président de la ligue ou à la personne responsable. Voir les Règles Officielles du Baseball 7.02(c)

## 73. ALIGNEMENT ET PARTIES SUSPENDUES

### Règle 7.02(c) :

Le commentaire à la règle 7.02(c) stipule que si, immédiatement avant qu'une partie ne soit suspendue, un lanceur substitué est entré dans la partie et que le troisième retrait n'a pas été effectué, ou n'a pas été lancé jusqu'à ce que le frappeur soit retiré ou soit devenu un coureur, ce lanceur **peut, sans être une obligation**, débiter la portion restante de la partie lorsqu'elle reprendra. Si un tel lanceur n'est pas au monticule lorsque la partie reprend, il sera considéré avoir été substitué et ne pourra prendre part à cette partie.

Si une partie est suspendue pendant la visite au monticule d'un gérant ou entraîneur (ou après la visite, mais pendant que le même frappeur est au bâton), un nouveau lanceur peut s'amener dans la partie lorsqu'elle reprendra.

Si un lanceur s'est amené dans la partie, mais n'a pas fait face à un frappeur (ou a effectué le troisième retrait) lorsque la partie est interrompue par la température, ce lanceur pourra, sans être obligatoire, continuer à lancer lorsque la partie reprendra.

## 74. PARTIES PERDUES PAR FORFAIT

### Règles 7.03, 8.03(a)(6)

Le chef d'équipe des arbitres communiquera par téléphone avec le Président de la ligue ou la personne responsable lors de tout forfait d'une partie et suivra cet appel d'un rapport détaillé par écrit. Avant de déclarer qu'une partie est perdue par forfait, l'arbitre du marbre consultera le chef de l'équipe d'arbitres et ne déclarera le forfait qu'avec son accord. L'annonce de la possibilité que la partie soit perdue par forfait sera faite par l'entremise du système de haut-parleurs du stade, et par la suite annoncera le moment où la partie est définitivement perdue par forfait. L'annonce de la possibilité qu'une partie soit perdue par forfait doit être faite aux deux équipes et à la foule avant que le forfait ne soit confirmé.

## 75. APPEL DE DEMI-ÉLAN

### Règle 8.02(c) :

Le commentaire des Règles Officielles du Baseball 8.02(c) stipule que le gérant ou le receveur peut demander à l'arbitre du marbre de consulter son confrère pour l'aider sur un appel de demi-élan lorsque l'arbitre du marbre appelle le lanceur une balle. La règle stipule plus loin que l'appel sur un demi-élan peut seulement être fait sur un lancer appelé balle et lorsqu'on demande un appel.

La mécanique appropriée pour demander de l'aide sur un demi-élan est que l'arbitre du marbre pointe avec assurance du **bras gauche** directement vers l'arbitre des buts approprié pendant qu'on demande si le frappeur s'est élané. Cette mécanique aide à éviter toute confusion entre un appel et la mécanique d'une prise. Selon les Règles Officielles du Baseball, l'arbitre du marbre n'a aucune obligation de demander de l'aide lorsque le receveur ou le gérant en défensive demande un appel.

**Jeu (1)**: Coureur au premier but, compte de trois balles et une prise au frappeur. Le coureur est en course sur le lancer et le frappeur fait un demi-élan. L'arbitre indique que le frappeur ne s'est pas élané (quatrième balle), mais le receveur effectue néanmoins un relais au deuxième but, ce qui fait en sorte que le coureur du premier but est touché avant d'atteindre le deuxième but.

**Règlementation**: L'arbitre au deuxième but ne devrait initialement pas rendre de décision sauf ou retiré sur le coureur puisque c'est une quatrième balle—à moins qu'un appel ne fasse que ce soit un élan. Si un appel est effectué et qu'on déclare une prise, l'arbitre au deuxième but devrait alors rendre une décision de "sauv" ou "retiré," dépendamment du jeu initial au deuxième but. (Voir le commentaire des Règles Officielles du Baseball 8.02(c).)

**Jeu (2)**: Coureur au premier but en course, trois balles sur le frappeur. Le prochain lancer est un demi-élan que l'arbitre du marbre déclare une balle. Le frappeur-coureur se rend vers le premier but et ce faisant, entrave (à l'extérieur du rectangle du frappeur) le relais du receveur qui tente de retirer le coureur en course vers le deuxième but. Le coureur est sauv au deuxième but. Un appel est fait à l'arbitre des buts concernant le demi-élan, et l'arbitre des buts déclare que le frappeur s'est élané.

**Règlementation**: Interférence du frappeur. Le frappeur est déclaré retiré et le coureur retourne au premier but. Notez que si cette situation survient avec deux prises sur le frappeur, alors autant le frappeur que le coureur seront déclarés retirés.

Aussi, notez au commentaire de la règle 8.02(c) l'importante limitation de temps introduite en 2014 concernant la demande de l'arbitre du marbre sur l'appel d'un demi-élan à l'arbitre des buts.

## 76. « PRISE VOLONTAIRE »

### Règle et commentaire 8.02(c) :

Dans la situation où une troisième prise sur demi-élan échappe à l'attention du receveur et que le frappeur est dans son droit de courir au premier but, l'appel doit être fait à l'arbitre des buts immédiatement (sans demande de la part de la défensive).

Mais même si la demande d'appel n'est pas immédiate, l'arbitre des buts impliqué doit **immédiatement et volontairement** appeler une prise si l'arbitre des buts renverse la décision de l'arbitre du marbre. Cela permet une opportunité immédiate au frappeur de courir.

## 77. BALLE QUI FRAPPE UN OISEAU OU UN ANIMAL

### Définition des termes :

Si une balle frappée ou relayée atteint un oiseau en vol ou tout autre animal sur la surface de jeu, la balle demeure en jeu, comme si elle n'avait pas atteint l'oiseau ou l'animal. Si une balle lancée par le lanceur atteint un oiseau en vol ou tout autre animal sur la surface de jeu, le lancer est annulé et le jeu reprendra avec le compte précédent.

## 78. BUT SUR BALLE

### Définition des termes :

Si le gérant de l'équipe en défensive signale à l'arbitre de son intention d'accorder un but sur balle intentionnel au frappeur;  
- Avant que ne débute la présence au bâton : Alors que le frappeur s'approche du marbre, l'arbitre appelle un « Temps d'arrêt », la balle est morte, et l'arbitre accordera le premier but au frappeur et fera avancer tous les autres coureurs forcés par l'avance du frappeur.  
- Durant une présence au bâton : L'arbitre appelle un « Temps d'arrêt », la balle est morte, et l'arbitre accordera le premier but au frappeur et fera avancer tous les autres coureurs forcés par l'avance du frappeur.  
Si un frappeur substitue entre dans la partie, l'arbitre du marbre doit officiellement signaler et confirmer l'entrée du frappeur dans la partie avant d'adresser la demande de l'équipe en défensive d'accorder un but sur balle intentionnel.

## 79. BONNE BALLE

### Définition des termes :

Lorsqu'elle est en contact avec le sol, une balle doit être en territoire des bonnes balles et non pas simplement au-dessus du territoire des bonnes balles afin d'être jugée bonne balle.

## 80. RICOCHETS

### Définition des termes :

En lien avec la définition d'un ricochet, l'interprétation appropriée est qu'un ricochet doit être capté par le receveur. Il est recommandé que l'arbitre l'indique en signalant le ricochet suivi par la mécanique de la prise, particulièrement sur un ricochet provenant d'un demi-élan et un ricochet capté près du sol.

## 81. JOUEUR D'AVANT-CHAMP TENTANT DE FAIRE DÉVIER LA BALLE

### Définition des termes :

Lorsqu'une balle est frappée dans le territoire des bonnes balles le long de la ligne des fausses-balles entre le marbre et le premier ou troisième but et que le joueur d'avant-champ s'accroupit et souffle sur la balle ou effectue quelque action qui, au jugement de l'arbitre, fait que la balle roule hors-ligne, l'arbitre doit déclarer une bonne balle. La balle demeure en jeu.

## 82. ATTRAPÉ

### Définition des termes :

L'arbitre doit déclarer qu'un **attrapé s'est produit** selon la Définition des Termes, « Attrapé », ou considérer un retrait forcé ou qu'un touché s'est produit selon la Définition des Termes, « Touché », **si le joueur défensif a le contrôle de la balle dans son gant, et échappe la balle après avoir intentionnellement ouvert son gant pour transférer la balle à sa main qui lance. Un attrapé ne demande pas que le joueur défensif sécurise la possession ou le contrôle de la balle à la main qui lance lorsqu'il effectue le transfert.**

Un joueur défensif ne peut sauter par-dessus une clôture, rampe ou cordon délimitant les limites de la surface de jeu afin de capturer une balle. Un joueur défensif peut (1) s'étirer au-dessus de la clôture, rampe ou cordon afin d'effectuer l'attrapé; (2) tomber au sol après avoir complété l'attrapé; (3) sauter sur le dessus de la rampe ou la clôture délimitant le terrain pour faire l'attrapé; ou (4) escalader la clôture ou une toile et attraper la balle. Dans ces 4 situations, l'attrapé serait légal, conformément au meilleur jugement de l'arbitre.

Les mêmes restrictions s'appliquent à une fausse balle qui descend dans les estrades. Un receveur ou tout autre joueur défensif ne peut sauter dans les estrades pour capter la balle, mais s'étirer au-dessus des estrades afin d'effectuer l'attrapé est permis.

**Jeu :** Buts remplis, un retrait. Le joueur défensif capte la balle en vol et son momentum l'amène dans les estrades. Le joueur défensif demeure debout. Peut-il effectuer un relais pour effectuer un jeu?

**Règlementation :** Non. Un "temps d'arrêt" est appelé et tous les coureurs avancent d'un but.

Tel qu'indiqué dans les commentaires des Règles Officielles du Baseball 5.09(a)(1) Commentaire, aucun joueur défensif ne peut mettre un pied dans une aire hors-limite afin d'effectuer un attrapé. Toutefois, si un joueur défensif, après avoir capté une balle sur la surface de jeu met un pied ou tombe dans une aire hors-limite à tout moment alors qu'il est en possession de la balle, les coureurs pourront avancer d'un but et la balle sera déclaré morte.

## 83. TOUCHER

### Définition des termes :

Si le joueur défensif a la balle dans sa main nue pressée contre son gant pendant que le toucher est appliqué, cela constitue un toucher légal.

## 84. TOUCHER UN JOUEUR OU UN ARBITRE

### Définition des termes :

En lien avec la définition de toucher un joueur ou un arbitre, l'équipement intentionnellement situé sur un joueur sera considéré porté en son endroit destiné.

**Exemple :** Des gants de frappeurs situés dans la poche arrière d'un pantalon de joueur sont considérés comme un équipement en son endroit destiné.

## 85. COUREUR EN VOL SUR UNE QUATRIÈME BALLE

### Règle 5.09(b)(4) :

**Jeu :** Avec un coureur au premier but et un compte de 3-1 au frappeur, le coureur tente de voler le deuxième but sur le lancer et l'arbitre déclare le coureur retiré. Une quatrième balle a été appelée sur le lancer. Le coureur, puisqu'il a été déclaré retiré, n'est plus en contact avec le but et est touché par le joueur défensif.

**Règlementation :** Puisque le coureur a droit au deuxième but sur la quatrième balle et a été déclaré retiré par erreur, l'arbitre appelle un temps d'arrêt et place le coureur à nouveau au deuxième but.

## 86. FEINTE IRRÉGULIÈRE – CALCUL DES LANCERS

Si un lanceur effectue une feinte irrégulière dans sa motion, poursuit cette motion et que le lancer traverse la ligne des fausses-balles au cours d'une présence au bâton, ce lancer sera comptabilisé dans le calcul des lancers.