

I N D E X

Page

	Table des Matières	1
Bleu	Index des règles de jeu	3
1.00	Objectifs du jeu, terrain et équipement	16
2.00	Définitions des termes	22
3.00	Préliminaires	34
4.00	Début et fin de match	40
5.00	Mise au jeu de la balle, balle morte et balle au jeu	50
6.00	Le Frappeur	54
7.00	Le Coureur	65
8.00	Le Lanceur	77
9.00	L'Arbitre	85
10.00	Le Marqueur Officiel	90



A Nese AK, Kathy DUFER, Geoffroy GREGOIRE, Philippe VANDERHEYDEN.
Un merci tout particulier pour votre collaboration.

INDEX DES REGLES DE JEU

APPEL

Arbitre	
Interprétations et décisions	9.02abc
Juge les balles et les srikes	9.02ac
Coureur	
Dépasse la première base	7.08acj , 7.10c
Néglige de retoucher après un attrapé	4.09b, 7.08d , 7.10a, 7.12
Néglige de toucher le marbre	4.09b, 7.08k , 7.10b
Néglige de toucher une base	4.09b, 7.10b, 7.12
Néglige de toucher une base accordée	6.08ac, 7.04d, 7.05 rem., 8.05
Définition	2.00
Mauvais frappeur	6.07

ARBITRE

Accident ou blessure	5.10c
Appel d'une décision	9.02
Appel (juge) les balles et les strikes	9.02ac
Arrêt.....	3.12, 5.02, 5.10 , 6.02b
Atteint par une bonne balle	5.09f , 6.08d, 6.09c, 7.04b, 7.09m
Atteint par un lancer ou un relais	5.08 , 5.09g, 6.05b, 7.05i
Atteint par un troisième strike.....	5.09g
Autorité.....	9.01
Bousculé par un joueur	4.06a4
Consulte un gérant	5.10e
Décide si les conditions de jeu sont adéquates.....	3.10
Décisions diverses sur un jeu	9.04c
Eclairage	4.14
Examine les balles	5.10e
Expulsion	3.02, 4.05b, 4.06 , 4.07, 4.08, 4.15f, 5.10g, 9.04
Fonctions de l'arbitre des bases	9.04b
Fonctions de l'arbitre du marbre	4.01, 9.04ac
Forfait d'une partie	3.11, 3.18, 4.15 , 4.16, 4.17, 9.04a6
Interférence sur le receveur	5.09b
Lancer se logeant dans l'équipement.....	5.09g , 7.05i
Remplacement des balles	3.01e
Reprise de la partie après un arrêt	5.11
Substitution.....	9.02d

ARRET DU JEU (Time called)

Arbitre	3.012, 5.02, 5.10 , 6.02b
Frappeur	6.02b
Gérant	5.10b
Tenter de distraire le lanceur	4.06a3

ATTRAPPE

Chandelle échappée intentionnellement.....	6.05L
Définition	2.00
Interférence d'un spectateur.....	3.16
Joueur défensif pénétrant dans le banc	5.10f 7.04c
Ricochet.....	2.00, 5.09g, 6.05b , 7.08d
Troisième strike légalement attrapé	6.05b

BALLE EN JEU

Appel	7.10d
-------------	-------

Appel d'un demi élan	9.02c
Arbitre atteint par le lancer	5.08 , 5.09g
Arrêt « Time »	3.12, 5.02 , 6.02b
Au jeu « Play ball »	3.12, 5.02 , 5.11
Balle touchée illégalement par un joueur défensif	7.05bcde
Chandelle intérieure	2.00
Déchirure de la balle	5.02
Joueur défensif pénétrant dans le banc, etc	5.10f, 7.04c
Relais touchant un entraîneur ou un arbitre	5.08
Relais touchant un spectateur	3.15
Remettre une nouvelle balle en jeu	3.01e
Reprise du jeu après une balle morte	5.11
BALLE – EQUIPEMENT	
Description	1.09
Endommagée	3.02, 8.02a
Se déchirer	5.02
Une balle neuve au jeu	3.01e
BALLE FRAPPEE IRREGULIEREMENT	
Balle frappée irrégulièrement	2.00, 5.09d, 6.05a
BALLE (LANCER)	
Appel d'une décision d'arbitre	9.02ac
But sur balle	6.08a
Définition	2.00
Frappeur atteint par le lancer	6.08b
Lancer irrégulier	8.01d , 8.02a, 8.05e
Retarder le match	8.04
BALLE MORTE	
Arrêt du jeu (time)	
Par l'arbitre	3.012, 5.02, 5.10
Par le frappeur	6.02b
Par le gérant	5.10d
Balle frappée irrégulièrement	5.09d
Balle lancée	
Dans les gradins, etc.	7.05hi
Qui touche un coureur	5.09h , 6.05n
Se logeant dans l'équipement	5.09g , 7.05i
Blessure à l'arbitre	5.10c
Bonne balle	
Atteint le frappeur	6.05g
Atteint un coureur ou l'arbitre	5.09f , 6.08d, 6.09c, 7.04b, 7.08f, 7.09m
Quitte le terrain de jeu	6.09defgh , 7.05af
Se logeant dans la clôture	6.09f , 7.05f
Chandelle échappée intentionnellement	6.05L
Coureur atteint par une bonne balle	5.09f , 6.08d, 6.09c, 7.04b, 7.08f, 7.09m
Coureur atteint par un lancer	5.09h , 6.05n
Définition	2.00
Fausse balle	5.09e
Feinte irrégulière	5.09c, 7.07, 8.05
Frappeur atteint par le lancer	5.09a, 6.05f, 6.08b
Interférence	2.00 (voir interférence)
Interférence non intention. du frappeur sur le receveur	6.06c
Joueur blessé	5.10c
Joueur défensif qui tombe sur le banc, etc	5.10f, 7.04c

Obstruction	2.00, 7.06
Retouché	7.10b
Relais dans les gradins	7.05gh
BANC DES JOUEURS (Dugout)	
Attrapé par un joueur défensif	2.00, 3.16, 5.10f, 7.04c
Est situé	1.08
Interférence offensive	7.11
Lancer hors cible qui pénètre dans le banc	7.05hi
Relais hors cible qui pénètre dans le banc.....	7.09g
Va à son banc après un troisième strike.....	6.09b , 7.08a
BATTE	
Description	1.10
Non réglementaire	6.06d
Toucher deux fois une balle en jeu.....	6.05h , 7.09b
BATTE IRREGULIERE	
Batte irrégulière.....	6.06d
BLESSURE A UN JOUEUR OU UN ARBITRE	
Blessure à un joueur ou un arbitre	5.10c
BOITE DU FRAPPEUR	
Est situé.....	1.04 (diagramme 2)
Position réglementaire.....	6.02 , 6.03
Quitte la boîte	6.02b , 6.06abc
BONNE BALLE	
Bondit hors-jeu.....	6.09efg , 7.05f
Définition	2.00
Dévié dans le territoire des fausses balles.....	6.09gh, 7.05f
Echappée intentionnellement par un joueur d'intérieur	6.05L
Quitte le terrain en vol	6.09dh , 7.05a
Se logeant dans la clôture	6.09ef , 7.05f
Touche la batte une deuxième fois.....	6.05h , 7.09b
Touchée irrégulièrement par un joueur défensif	7.05abcde
Touche un arbitre	5.09f , 6.08d, 6.09c, 7.04b, 7.09m
Touche un coureur.....	5.09f , 6.08d, 6.09c, 7.04b, 7.08f, 7.09m
Touche un frappeur	6.05g
BASE	
Déplacée.....	7.08c
Est située.....	1.04 , 1.6 (diagramme 2)
CHANDELLE ECHAPPEE INTENTIONNELLEMENT	
Chandelle échappée intentionnellement.....	6.05L
CHANDELLE INTERIEURE	
Définition	2.00
Echappée intentionnellement.....	6.05L
Frappeur retiré	2.00 , 6.05eL
Touche un coureur.....	7.08f
CONDUITE CONTRAIRE A L'ESPRIT SPORTIF	
Agissement contraire à l'esprit sportif.....	4.06
Contact avec un arbitre	4.06a4
Expulsion d'un joueur.....	4.06 , 9.01d
Interruption d'un double-jeu.....	6.05m
Lancer sa batte.....	8.02d
COUREUR	
Arbitre atteint par une bonne balle.....	5.09f , 6.08d, 6.09c, 7.04b, 7.09m
Arbitre atteint par un lancer ou un relais.....	5.08 , 5.09g, 6.05b, 7.05i
Atteint par une bonne balle	5.09f , 6.08d, 6.09c, 7.04b,

	7.08f, 7.09n
Atteint par une chandelle intérieure.....	7.08f
Atteint par un lancer	5.09h , 6.05n
Atteint par un relais	7.08b , 7.09L
Atteint pour un troisième strike.....	6.05n
Balle fautive.....	5.09e , 6.05i
Balle frappée irrégulièrement.....	5.09d
Balle se logeant dans l'équipement de l'arbitre.....	5.09g , 7.05i
Bonne balle déviée hors du terrain.....	6.09gh , 7.05f
Bonne balle se logeant dans la clôture.....	6.09ef , 7.05f
Bonne balle quittant le terrain en vol.....	6.09df , 7.05a
Bonne balle qui rebondit hors du terrain.....	6.09efg , 7.05f
Base accordée	5.10, 7.01 , 7.05gi
Base déplacée de sa position	7.08c
Base occupée	7.01 , 7.08bc
But sur balles	6.08a , 7.05i
Coureur précédant.....	4.09 , 7.10 (note), 7.12
Coureur retiré nuisant au jeu.....	7.09f
Courir à l'extérieur de la ligne des 91 cm.....	6.05k, 7.09k
Courir les bases dans l'ordre inverse.....	7.08i
Dépasser la première base	7.08acj , 7.10c
Dépasser le coureur précédant	7.08h
Deux coureurs sur la même base.....	7.03
Echapper volontaire d'une chandelle int. ou une line drive	6.05L
Entraîneur aidant physiquement un coureur.....	7.09i
Entraîneur provoquant un relais.....	7.09j
Equipe offensive semant la confusion.....	7.09e
Feinte irrégulière	5.09c, 7.04a, 8.05
Frappeur atteint par une balle.....	5.09a, 6.08b
Gêner volontairement un jeu	5.05m , 7.09f
Incapacité à pouvoir jouer.....	5.10c
Interférence de l'arbitre sur le receveur.....	5.09b
Interférence du F-C afin d'interrompre un double-jeu	7.09h
Interférence du frappeur sur un jeu au marbre	7.08g , 7.09d
Interférence d'un entraîneur.....	3.15 , 5.08, 7.09ej, 7.11
Interférence du receveur sur le frappeur	6.08c , 7.04d, 7.07
Int. du receveur sur un vol de marbre ou un squeeze.....	7.04d , 7.07
Int. non intentionnelle du frappeur sur le receveur.....	6.06c (note)
Interférence pour interrompre un double-jeu	7.09g
Interférence sur le receveur lors d'un troisième strike.....	6.05n , 7.09a
Interférence sur une fautive.....	7.09c
Interférence sur une bonne balle frappée	5.09f , 6.08d, 6.09c, 7.04b
Interférence sur un joueur défensif	6.05km, 7.08b, 7.09fgkL
Interférence sur un relais	7.08b , 7.09L
Interrompre un double jeu	7.09g
Jeu forcé.....	2.00, 4.09, 6.08c, 7.01, 7.04b, 7.08ej, 7.12
Joueur défensif pénétrant debout dans l'abri.....	5.10f, 7.04c
Joueur défensif tombant dans l'abri.....	5.10f, 7.04c
Joueur défensif touchant irrégulièrement une bonne balle	7.05abc
Joueur défensif touchant un relais irrégulièrement	7.05de
Lancer le lanceur à l'extérieur du jeu.....	7.05hi
Négliger de retoucher sa base après un attrapé	4.09b, 5.06, 7.08d , 7.10a, 7.12
Négliger de toucher à une base accordée	6.08ac, 7.04d , 7.05 (note), 8.05
Négliger de toucher le marbre	4.09b, 7.08k , 7.10d

Négliger de toucher une base	4.09b, 7.10b , 7.12
Obstruction :	
Le jeu n'étant pas sur le coureur obstrué.....	7.06b
Lors d'un jeu sur le coureur obstrué	7.06a
Pickoff relais du lanceur vers une base et à l'extérieur	7.05h, 8.01e
Quitter la ligne de course	7.08
Refuser d'avancer	4.09b
Relais quittant le jeu	7.05gh
Retoucher sa base après l'attrapé	4.09b, 5.06, 7.08d , 7.10a, 7.12
Retourner à la base prévue	5.06, 7.01, 7.02, 7.10b
Substitutions	3.04, 3.08 , 5.10c, 6.08, 6.10b
Toucher les bases	7.02
COUVRE FEU	
Couvre feu	4.12ab , 9.04a7
DEPASSER OU GLISSER PAR DESSUS UNE BASE	
Définition	2.00
Dépasser la première base	7.08acj , 7.10c
Jeu forcé annulé	7.08e
Manquer le marbre	4.09b, 7.08k , 7.10d
Quitter la ligne de course	7.08a
DISCIPLINE D'EQUIPE	
Discipline d'équipe	4.06, 4.07, 4.08, 4.15 , 9.01bd
DOUBLE JEU	
Interférence du frappeur-coureur.....	7.09h
Interférence par un coureur.....	7.09g
Interférence par un coureur précédent.....	6.05m , 7.09f
ENDOMMAGER LA BALLE	
Endommager la balle	3.02, 8.02a
ENTRAÎNEUR DES BASES	
Interférence	
Aider un coureur	7.09i
Néglige de libérer tout espace	7.15, 7.11
Nuire à la défense	3.15 , 7.09e
Provoquer un lancer	7.09j
Toucher à une balle.....	5.08
Position	4.05
Visite au monticule	8.06
EQUIPEMENT	
Balle	1.09
Batte	1.10
Buts1.06	
Casque	1.16
Fers ordinaires (crampons).....	1.11g
Gants	
Joueur défensif	1.14
Lanceur	1.15
Premier but.....	1.13
Receveur	1.12
Marbre.....	1.05
Plaque du lanceur	1.07
Uniforme.....	1.11
EQUIPEMENT LANCE SUR LA BALLE	
Equipe ment lancé sur la balle	7.05abcde
EXPULSION	
Argumenter avec l'arbitre	4.08

Arrêt demandé	5.10g , 9.01d
Autorité de l'arbitre	9.01de
Conduite non sportive	4.06 , 9.01d
Endommager la balle	3.02
Entraîneur des bases.....	4.05b
Quitter le terrain	4.07
Refuser de quitter le terrain.....	4.15f
Visite illégale au monticule	8.06
FAUSSE BALLE	
Balle frappée irrégulièrement.....	6.06a
Balle morte.....	5.09e
Chandelle intérieure	2.00
Définition	2.00
Déviée par le frappeur ou un coureur	6.05i , 7.09c
FRAPPEUR	
Atteint la première base	6.08
Atteint la première base sur un lancer irrégulier	8.01d
Atteint par le lancer	2.00 (balle strike), 5.09a, 6.05f, 6.08b
Atteint par un strike	6.05f, 6.08b
Atteint par un troisième strike.....	6.05f
Balle frappée irrégulièrement.....	5.09d, 6.06a
Chandelle intérieure	2.00 , 6.05e
Changer de boîte	6.06b
Compléter son temps à la batte	6.04
Demander l'arrêt (time).....	6.02b
Devenir frappeur-coureur	6.08, 6.09
Dévier une balle fausse	6.05i , 7.09c
Droit à la première base	6.08
Frapper la balle deux fois	6.05h , 7.09b
Interférence	
Interrompre un double jeu	7.09h
Sur une balle frappée	6.05gh
Sur un jeu au marbre	7.08g , 7.09d
Sur un joueur défensif	6.05k , 7.09dfhkL
Sur le receveur.....	6.06c , 7.08g, 7.09ad
Interférence du receveur	6.08c , 7.04d, 7.07
Interférence non intentionnelle sur le receveur	6.06c
Interrompre un double jeu	7.09
Nuire au jeu	7.09f
Obstruction par le receveur	7.09L
Obstruction par un joueur défensif.....	7.06
Ordre des frappeurs non respecté	6.07
Position dans la boîte des frappeurs	6.02 , 6.03, 6.06a
Prendre la position dans la boîte	6.02
Quitter la boîte	6.02b
Quitter la boîte des frappeurs	6.02b , 6.06abc
Quitter la boîte pour frapper la balle.....	6.06a
Refuse de prendre position	6.02c
Retarder le match	6.02c
Retrait	6.02c, 6.05 , 6.06, 6.07, 7.09, 7.11
S'écarter de la ligne des 91 cm	6.05k , 7.09k
Substitutions	3.05b, 3.08 , 4.04, 6.10b
Touche une bonne balle	6.05g
Utilise une batte irrégulière.....	6.06d

Va à son banc après un troisième strike.....	6.09b , 7.08a
FRAPPEUR ATTEINT PAR LA BALLE	
Elan du frappeur.....	2.00 (prise)
Frappeur atteint.....	5.09a, 6.05f, 6.08b
Toucher le sol en premier lieu.....	2.00 (balle)
FRAPPEUR DESIGNÉ	
Frappeur désigné.....	6.10
FRAPPEUR D'URGENCE	
Deviens lanceur.....	6.10b
Entre la partie.....	3.05b, 3.08
Entre la partie sans être annoncé.....	3.08
Frappant pour le frappeur désigné.....	6.10b
Position dans l'ordre des frappeurs.....	3.03 , 4.04
FEINTE IRREGULIERE	
Définition.....	2.00
Equipe offensive qui demande un arrêt.....	4.06a3
Frappeur qui se retire de la boîte.....	6.02b
Int. du receveur sur un squeeze ou un vol de marbre.....	7.07
Lanceur.....	7.10 (remarques), 8.01, 8.05
Receveur qui quitte sa boîte.....	4.03a , 8.05L
GANTS	
Joueur.....	1.14
Joueur de premier but.....	1.13
Lancer vers la balle.....	7.05abc
Lanceur.....	1.15
Receveur.....	1.12
GERANT	
Appel d'une décision de l'arbitre.....	9.02
Avis de substitution à l'arbitre.....	3.03, 3.06 , 5.10d
Condition du terrain (pré-game).....	3.10a
Demande de l'arrêt.....	5.10d
Jeu d'option	
Endommagement de la balle.....	8.02a6c
Interférence du receveur.....	6.08c
Protêt.....	4.19
Règlements de terrain.....	3.13
Visite au lanceur.....	5.10d, 8.06
INTERFERENCE	
Arbitre	
Interférence sur un relais de receveur.....	5.09b
Toucher une bonne balle.....	5.09 , 6.08d, 6.09c, 7.04b, 7.09m
Coureur	
Dévie une fausse balle.....	7.09c
Interférence sur le receveur sur un troisième strike.....	6.05n, 7.09a
Interférence sur un jour défensif.....	6.05km, 7.08b, 7.09fgkL
Interférence sur un relais.....	7.08b , 7.09L
Interrompre un double jeu.....	7.09g
Nuire au jeu suivant.....	6.05m , 7.09f
S'écarter de la ligne des 91 cm.....	6.05k, 7.09k
Toucher une bonne balle.....	5.09f , 6.08d, 6.09c, 7.04b, 7.08f, 7.09m
Définition.....	2.00
Equipe offensive	
Ne pas céder la place.....	7.11

Nuire à la défensive.....	7.09e
Entraîneur	
Aider un coureur	7.09i
Ne pas céder de la place	3.15, 7.11
Nuire à la défensive.....	3.15 , 7.09e
Provoquer un relais	7.09j
Toucher la balle	5.08
Frappeur (frappeur-coureur)	
Dévie une fausse balle.....	6.05i , 7.09c
Frappe la balle une deuxième fois.....	6.05h , 7.09b
Interférence avec le receveur sur un troisième strike	7.09a
Interférence sur le relais du receveur.....	6.06c
Interférence sur un jeu au marbre.....	7.08g , 7.09d
Interrompre un double jeu	7.09h
Nuire au jeu suivant	7.09f
S'écarter de la ligne des 91 cm.....	6.05k , 7.09k
Touche une bonne balle.....	6.05g
Personnes autorisées sur le terrain.....	3.15
Receveur avant le lancer du lanceur	6.08c
Squeeze play, vol du marbre	7.04d , 7.07
Sur le frappeur	6.08c , 7.04d, 7.07
Vol de base	7.04d
Spectateur	3.16
JEU FORCE	
Appel pour un troisième retrait	7.12
Dépasse la première base.....	7.08j
Droit à une base	7.01, 7.04b
Interférence du receveur	6.08c
Jeu forcé.....	2.00, 4.09, 7.08e
Jeu forcé annulé.....	7.08e
Troisième retrait	2.00, 4.09 , 7.08ej, 7.12
JOUEUR DEFENSIF	
Blessure	5.10c
Distraire le frappeur	4.06b
Echappe une chandelle intentionnellement	6.05L
Essaie d'attraper une balle dans le banc, les gradins, etc	3.16
Fait dévier une bonne balle dans le territoire des fausses balles	6.09gh , 7.05f
Interférence par le frappeur ou le coureur	6.05gk , 7.09dfhkL
Lance son gant sur la balle	7.05abcde
Obstruction sur un coureur	2.00, 7.06
Positions	4.03c
Pénètre debout dans le banc, gradins, etc	5.10, 7.04c
Substitut	3.03 , 3.06, 3.08
Tombe dans le banc, gradins, etc.....	5.10f, 7.04c
Touche illégalement une bonne balle ou un relais	7.05abcde
LANCER	
Balle, strike	2.00
Définition	2.00
Frappeur atteint par un lancer	2.00(balle strike), 5.09a, 6.05f, 6.08b
Relayer hors-jeu	7.05hi
Se logeant dans l'équipement de l'arbitre	5.09g , 7.05i
Se logeant dans l'équipement du receveur.....	5.09g
Touche un coureur tenant de marquer	5.09h , 8.05n
Touche un arbitre	5.08 , 5.09g, 6.05b, 7.05i

LANCER IRREGULIER

Lancer irrégulier2.00, **8.01d**, 8.02a6, 8.05e

LANCEUR

Blessure3.05ab
Changement de position.....**3.03**, 6.10b
Complète une partie suspendue4.12d
Demande une balle neuve3.01
Devient joueur de champ intérieur lors d'un « pickoff »8.10e
Devient joueur défensif**3.03**, 6.10d
Echappe la balle8.01d, 8.05k
Effet sur le frappeur désigné.....6.10
Endommage la balle.....3.02, **8.02a**
Entre dans le match sans être annoncé3.08
Equipement.....**1.11ag**, 1.15
Feinte de relais vers une base.....8.05bcd
Feinte irrégulière6.02b, 7.10(notes), 8.01, **8.05**
Fers ordinaires (crampons)1.11g
Frappe pour le frappeur désigné6.10
Frappeur d'urgence pour le DH ou le lanceur6.10
Gant1.15
Lancer8.01
Lancer irrégulier2.00 (lancer irrégulier, retour rapide), 8.01d, **8.02a6**, 8.05e
Lancer de réchauffement.....8.03
Lancer hors cible7.05hi
Main à la bouche8.02a
Mauvais lanceur dans le match3.05c
Mouvement avec arrêt (Set)8.01b
Mouvement sans arrêt (Wind-up).....8.01a
Pick off7.05h, **8.01abce**, 8.05ac
Pied n'étant pas en contact avec la plaque.....2.00 (lancer irrégulier)
Présence minimale.....3.05ab
Prendre les signaux.....8.01
Relais vers une base7.05h, **8.01abce**, 8.05ac
Relais vers une base inoccupée.....8.05d
Retour rapide2.00, 8.01d,**8.05e**
Regarde la partie**8.02c**, 8.04, 8.05h
Substitution.....**3.05**, 3.08, 8.03
Tente d'atteindre le frappeur8.02b
Uniforme.....1.11a
Utilise une substance étrangère8.02b
Visite au monticule.....5.10d, **8.06**

MANQUER UNE BASE OU LE MARBRE

Appel4.09b, **7.10b**, 7.12
Balle morte.....7.10b
Coureur précédent.....**4.09**, 7.12
Manquer le marbre4.09b, **7.08k**, 7.10d
Manquer une base à laquelle on a droit6.08ac, 7.04d, **7.05 (notes)**, 8.05
Retourner à une base manquée7.01, **7.10b**
Sur une feinte irrégulière.....8.05
Sur une interférence du receveur6.08c

MARBRE

Description et position.....1.05 (diagramme 2)
Manquer par un coureur.....4.09b, **7.08k**, 7.10d

MAUVAIS FRAPPEUR	
Mauvais frappeur	6.07
METTRE LA BALLE AU JEU	
Mettre la balle au jeu	5.11
MODE DE POINTAGE	
Action postérieure du coureur	5.06
Avance forcée.....	7.04b
Comment une équipe marque.....	4.09
Coureur précédent.....	4.09 , 7.10(note), 7.12
Troisième retrait	2.00 (jeu forcé), 4.09 , 7.08g, 7.10 (note), 7.12
MOUVEMENT AVEC ARRÊT (Set) (LANCEUR)	
Mouvement avec arrêt (Set)	8.01b
MOUVEMENT SANS ARRÊT (Wind-up) (LANCEUR)	
Mouvement sans arrêt(Wind-up).....	8.01a
NOIRCEUR	
Noirceur	4.12a4 , 4.14, 5.10a
OBSTRUCTIONS	
Définition	2.00
Par le receveur sur le frappeur-coureur	7.09L
Sur un coureur	
Aucun jeu	7.0b
Jeu direct.....	7.06a
ORDRE DES FRAPPEURS	
Bon ordre.....	6.01
Compléter son temps au bâton	6.04
Début de la partie.....	4.01
Frappeur désigné.....	6.10
Frappeur d'urgence.....	3.03, 3.08 , 4.04
Mauvais ordre.....	6.07
Partie suspendue	4.12d
Responsabilités de l'arbitre du marbre	4.01 , 9.04a8
Substituts.....	3.03 , 3.08, 4.04
PANNE D'ÉCLAIRAGE	
Panne d'éclairage.....	4.12ab , 5.10b
PARTIE ARRETÉE	
Définition	2.00
Partie régulière	4.10c
Responsabilité de l'arbitre en chef.....	3.10c
PARTIE FORFAITE	
Causée par une équipe.....	4.15 , 4.17
Définition	2.00
Moins de neuf joueurs.....	4.17
Responsabilités de l'arbitre en chef	9.04a6
Spectateur sur le terrain.....	3.18
Terrain en mauvaise condition	3.11 , 4.16
PARTIE NULLE	
Partie réglementaire.....	4.10, 4.11
PARTIE SUSPENDUE	
Partie suspendue	2.00, 4.11d, 4.12
«PICK OFF» DU LANCEUR VERS UNE BASE	
Feinte	8.05bcd
Feinte irrégulière	8.05abcd
Position avec arrêt (Set).....	8.01bc
Position sans arrêt (Wind-up)	8.01ac

Relais hors cible	
Hors de la plaque.....	8.01e
Sur la plaque.....	7.05h
PIED PIVOT	
Débarquer de la plaque.....	8.01abe
Définition.....	2.00
Mouvement avec arrêt (Set).....	8.01b
Mouvement sans arrêt (Wind-up).....	8.01a
PLAQUE DU LANCEUR	
Description et position.....	1.07 (diagramme2)
Utilisation	
Feinte irrégulière.....	8.05
Mouvement avec arrêt (Set).....	8.01b
Mouvement sans arrêt (Wind-up).....	8.01a
«Pick off» relais du lanceur.....	7.05h, 8.01e
POCHE D'ARCANSON	
Poche d'arcanson.....	8.02a
POSITION DES JOUEURS DEFENSIFS	
Position des joueurs défensifs.....	4.03
PROGRAMME DOUBLE	
Programme double.....	2.00, 4.13 , 4.15g
PROTECTION DE LA POLICE	
Protection de la police.....	3.18
PROTET	
Protêt.....	4.19
QUATRIEME RETRAIT	
Quatrième retrait.....	7.10
QUITTE LA LIGNE DES BASES	
Quitte la ligne des bases.....	7.08A
RECEVEUR	
Balle se logeant dans l'équipement du receveur ou de l'arbitre...	5.09g
Bloquer le marbre.....	7.06b
Faire dévier une balle hors-jeu.....	7.05h
Feinte irrégulière du receveur.....	4.03 , 8.05L
Interférence du frappeur ou un coureur.....	6.05n, 6.06c , 7.08g, 7.09ad
Interférence sur le frappeur.....	6.08c , 7.04d, 7.07
Interférence sur un jeu au marbre.....	7.04d , 7.07
Obstruction sur un coureur.....	7.06, 7.09L
Position.....	4.03a
Quitte la boîte du receveur.....	4.03a , 8.05i
Relayer la balle hors-jeu.....	7.05g
Ricochet.....	2.00, 6.05b
Troisième partie.....	5.09g, 6.05b , 7.09a
RECEVEUR – SA POSITION	
Boîte du receveur.....	1.04 (diagramme2)
Position.....	4.03a
RECHAUFFEMENT	
Joueur défensif.....	3.03
Lanceur	
Début d'une manche.....	8.03
Forcé de remplacer le lanceur.....	8.06
Présence suite à une blessure.....	8.03
REGLEMENTS DE TERRAIN	
Déterminer avant la joute.....	3.13
Discrétion de l'arbitre en chef.....	3.13 , 9.04a9

Responsabilités du coureur à toucher les buts.....	7.05 (notes)
RELAIS	
Définition	2.00
Interférence par l'équipe offensive	7.11
Interférence par un coureur.....	7.08b , 7.09L
«Pick off» relais du lanceur vers une base	7.05h, 8.01abce, 8.05abcd
Relais hors cible.....	5.08, 7.05gh , 7.06a, 7.10d, 8.01e, 8.05
Toucher irrégulièrement par un joueur défensif.....	7.05de
Toucher par un entraîneur ou un arbitre.....	5.08
Toucher par un non participant.....	3.15
RELAIS HORS CIBLE (hors terrain)	
D'un joueur défensif.....	5.08, 7.05gh , 7.06a, 7.10d, 8.01e, 8.05
«Pick off» sur un relais du lanceur vers une base.....	7.05h , 8.01e
Sur un appel	7.10d
Sur une feinte irrégulière	8.05
Sur un lancer	7.05hi
Sur une obstruction	7.06a
RESPONSABILITE DE REMETTRE UNE PARTIE	
Responsabilité de remettre une partie.....	3.10
RETARDER LA PARTIE	
Equipe	4.15
Lanceur.....	8.02c , 8.04, 8.05
Forfait.....	4.15
Frappeur	6.02c
RETOUCHER	
Base délogée de sa position.....	7.08c
Coureur	
Dépassement de la première base	7.08acj , 7.10c
Négliger de retoucher sa base après l'attrapé	7.08d , 7.10a
Négliger de toucher le marbre	7.08k , 7.10d
Négliger de toucher une base.....	7.10b , 7.12
Quitter la ligne de course	7.08a
Retiré	6.05j, 7.08ce
Troisième strike échappé	6.05j, 6.09b , 7.08a
Définition	2.00
Retour forcé.....	7.08e
RETOUR RAPIDE	
Retour rapide	2.00, 8.01d, 8.05e
RICOCHET	
Attrapé	2.00, 6.05b , 7.08d
Définition	2.00
Dévie sur l'arbitre	5.09g
Se logeant dans l'équipement de l'arbitre	5.09g
SPECTATEURS	
Envahissement du terrain sur un point gagnant	4.09b
Interférence	3.16
Nuisant au joueur défensif.....	3.15, 3.18, 9.01e
STRIKE	
Coureur atteint par un troisième strike	6.05n
Coureur atteint par un lancer.....	5.09h , 6.05n
Définition	2.00
Frappeur atteint par un strike	6.05f, 6.08b
Frappeur refusant de prendre sa position	6.02c

Jugement du lancer	9.02c
Troisième strike	voir troisième strike
Zone des strikes	2.00
SUBSTITUTIONS	
Annonce d'une substitution.....	3.05c, 3.07, 3.08
Arbitre	
Autorisé à décider de la place des substituts dans le lineup.....	3.03
Juge une blessure au lanceur.....	3.05b
Substitution annoncée par l'arbitre.....	3.07
Substitution de l'arbitre	9.02d
Continuité d'une partie suspendue.....	4.12d
Coureur	
Arrêt demandé par le gérant.....	5.10d
Blessure à un coureur	5.10c
But sur balles	6.08
Coureur substitut.....	3.04
Frappeur désigné.....	6.10
Substitution non annoncée	3.08
Défensive	
Frappeur désigné.....	6.10
Position dans l'ordre des frappeurs.....	3.03 , 4.04
Relais de réchauffement.....	3.03
Substitution dans la partie	3.03 , 3.06, 5.10d
Substitution non annoncée	3.08
Frappeur désigné	6.10
Frappeur d'urgence	
Position dans l'ordre des frappeurs.....	3.03 , 4.04
Substitution dans la partie	3.05b, 3.08
Substitution non annoncée	3.08
Substitution pour ensuite lancer	6.10
Substitution pour le frappeur désigné	6.10
Informé par le gérant	3.03, 3.06 , 3.07, 5.10d
Lanceurs	
Blessure	3.05ab
Changement de position.....	3.03 , 6.10
Frappant pour le frappeur désigné	6.10
Lancer de réchauffement.....	8.03 , 8.06
Présence minimale.....	3.05ab
Substitution de lanceur incorrecte	3.05c
Substitution non annoncée	3.08
Visite au lanceur	5.10d, 8.06
Position dans l'ordre des frappeurs	3.03 , 4.04
Substitution non annoncée.....	3.08
TEMPERATURE ET CONDITION DE TERRAIN	
Température et condition du terrain.....	3.10, 4.12a5b, 5.10
TERRAIN DE JEU	
Terrain de jeu.....	1.04 + diagrammes
TERRITOIRE DES BONNES BALLES	
Territoire des bonnes balles.....	2.00
TERRITOIRE DES FAUSSES BALLES	
Bonne balle déviée dans le territoire des fausses balles	6.09gh, 7.05f
Définition	2.00
TOUCHER	
Toucher	2.00

TROISIEME STRIKE

Atteint l'arbitre	5.09g
Atteint le coureur	6.05n
Atteint le frappeur	6.05f
Attrapé	6.05b
Balle se logeant dans l'équipement de l'arbitre.....	5.09g , 7.05i
Balle se logeant dans l'équipement du receveur	5.09g
Coup retenu en territoire des fausses balles.....	6.05d

Echappé

Frappeur devient coureur	6.09b
Frappeur est rendu dans l'abri	6.09b , 7.08a
Frappeur est retiré	6.05cj
Interférence sur le receveur	6.05n, 7.09a

Touche le sol	2.00 (balle)
---------------------	--------------

TROISIEME RETRAIT

Appel	4.09, 7.10 , 7.12
Coureur atteint par un troisième strike	6.05n
Coureur dépassant la première base	7.08j
Interférence du frappeur lors d'un jeu au marbre	7.08g , 7.09d
Jeu forcé.....	2.00, 4.09 , 7.08e, 7.12
Point ne compte pas	2.00 jeu forcé), 4.09 , 7.08g

UNIFORME

Atteint par une bonne balle	7.05
Description	1.11
Partie de la personne	2.00

VISITE AU LANCEUR

Visite au lanceur	5.10d, 8.06
-------------------------	--------------------

ZONE DES STRIKES

Coureur atteint par un strike.....	5.09h , 6.05n
Coureur atteint par un troisième strike	6.05n
Définition	2.00
Frappeur atteint.....	6.08b

REGLEMENTS OFFICIELS DU BASEBALL

Article 1 : Les objectifs du jeu

1.01 - Description

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

1.02 - But du jeu

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

1.03 - Le gagnant

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

1.04 - Le terrain

LE TERRAIN. Le terrain doit être tracé en suivant les instructions données ci-dessous avec l'aide des diagrammes 1 et 2 des pages de couverture. [Voir également 1.06]

Le champ intérieur est un carré de 27.43 m de côté. Le champ extérieur est la surface comprise entre les deux lignes de jeu qui sont les prolongements de deux côtés du carré comme indiqué au diagramme 1. La distance séparant le marbre de la clôture ou estrade la plus proche, ou de tout autre obstacle sur le terrain, doit être de 76,20 m au minimum. Il est préférable que les lignes de jeu mesurent 98 m ou plus et que le centre du champ soit à au moins 122 m du marbre. Le champ intérieur doit être aménagé de façon à ce que les lignes des bases et le marbre soient au même niveau. La plaque du lanceur doit être à 25 cm au-dessus du niveau du marbre. Le degré de dénivellation, depuis un point situé à 15 cm devant la plaque du lanceur jusqu'à un point situé 15 cm plus loin, en direction du marbre doit être uniforme et de 2,5 cm pour 30 cm. Les champs intérieur et extérieur y compris les lignes de démarcation constituent le territoire des bonnes balles. Toute autre surface constitue le territoire des fausses balles.

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

Il est recommandé que la distance entre le marbre et le back-stop de même qu'entre les lignes de démarcation et la plus proche clôture ou estrade ou tout autre obstacle situé hors-ligne soit au moins de 18 m. [Voir le diagramme 1.]

Après avoir choisi l'emplacement du marbre, mesurer à l'aide d'un ruban métallique dans la direction choisie une distance de 38,79 m pour déterminer l'emplacement de la deuxième base. Du marbre, mesurer 27,43 m en direction de la première base; de la deuxième base, mesurer 27,43 m en direction de la première base; l'intersection de ces lignes marque l'emplacement de la première base. Du marbre, mesurer 27,43 m en direction de la troisième base; de la deuxième base, mesurer 27,43 m en direction de la troisième base; l'intersection de ces lignes marque l'emplacement de la troisième base. La distance entre la première base et la troisième

base est de 38,79 m. Toutes les mesures à partir du marbre doivent se faire du point où les lignes de la première et de la troisième base se rencontrent.

Les rectangles du receveur, des frappeurs et des coaches, le corridor de 91 cm sur la ligne de la première base ainsi que les cercles d'attente des frappeurs doivent être tracés en suivant les indications des diagrammes 1 et 2.

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

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

REMARQUES :

(a) Tout terrain construit par un club professionnel après le 1er juin 1958 devra mesurer un minimum de 99 m entre le marbre et la plus proche clôture ou estrade ou le plus proche obstacle à la ligne de démarcation de droite ou de gauche et une distance minimum de 122 m du marbre à la clôture du champ centre.

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

1.05 - Le marbre

Le marbre est fabriqué d'une plaque de caoutchouc blanchi à cinq côtés. Cette plaque formera un carré de 43 cm de côté dont on enlève deux coins de façon à ce que l'un des côtés mesure 43 cm, les deux côtés adjacents mesurent 21 cm et les deux côtés qui demeurent mesurent 30 cm et placés dans un angle tel qu'ils forment une pointe. Il est fixé dans le sol, la pointe vis-à-vis le point de rencontre des lignes des première et troisième bases, le côté de 43 cm faisant face à la plaque du lanceur et les deux côtés de 30 cm dirigés l'un vers la première base, l'autre vers la troisième base. Les rebords supérieurs du marbre seront biseautés et la plaque sera fixée dans le sol, de niveau avec la surface du terrain. (Voir le dessin D au diagramme 2.)

1.06 - Les bases

Les première, deuxième et troisième bases sont marquées par un sac en grosse toile blanche solidement fixé au sol tel qu'indiqué au diagramme 2. Les sacs des première et troisième bases doivent se trouver entièrement à l'intérieur du champ intérieur. Le sac de la deuxième base doit être centré sur la deuxième base. Les sacs des bases doivent être des carrés de 38 cm de côté, d'une épaisseur de 8 à 13 cm et être bourrés d'un matériau souple.

1.07 - La plaque du lanceur

La plaque du lanceur est un rectangle de caoutchouc blanchi mesurant 61 cm sur 15 cm. Elle est fixée dans le sol tel que démontré aux diagrammes 1 et 2 de façon à ce qu'une distance de 18,44 m soit laissée entre la plaque du lanceur et la pointe arrière du marbre.

1.08 - Les bancs des joueurs

Le club receveur devra fournir les bancs des joueurs, un pour le club visiteur et un pour lui-même. Ces bancs seront placés à une distance minimum de 7,62 m des lignes de démarcation. Ils devront être couverts et fermés aux extrémités et à l'arrière.

1.09 - La balle

La balle est une sphère formée par un fil enroulé autour d'une petite boule de liège, de caoutchouc ou autre matériau semblable, recouverte de deux bandes blanches de peau de cheval ou de vache solidement cousues ensemble. La balle doit peser au moins 141,75 grammes et pas plus de 148,84 grammes et mesurer au moins 22,8 cm et pas plus de 23,4cm de circonférence.

1.10 - La batte

(a) La batte doit être ronde et lisse, avoir un diamètre maximum de 7 cm à son point le plus épais et avoir une longueur maximale de 1,06 m. La batte doit être faite d'une seule pièce de bois.

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

(b) Battes ayant une cavité. Il est permis d'utiliser une batte dont le bout présente une cavité à condition que cette cavité ait une profondeur maximale de 2,54 cm et mesure au moins 2,54 cm et pas plus de 5,08 cm de diamètre. Cette cavité doit être de forme arrondie et ne doit contenir aucune substance étrangère.

(c) À partir de l'extrémité d'où la batte est tenue et pour une distance maximale de 45 cm, la batte peut être recouverte ou traitée avec un matériau ou une substance en améliorant la prise. Toute infraction à cette règle exigera le retrait de la batte pour le match en cours. [5.09 (d); 6.06 (d)]

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

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

1.11 - L'uniforme

(a) **(1)** Tous les joueurs d'une équipe doivent revêtir des uniformes identiques en couleur, coupe et style et ces uniformes devront être numérotés dans le dos avec des chiffres d'au moins 15 cm de haut.

(2) Toute partie visible du maillot de corps doit être d'une couleur unie, cette couleur devant être la même pour tous les joueurs d'une équipe. Tout joueur

autre que le lanceur peut porter des numéros, lettres ou insignes sur les manches de son maillot de corps.

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

(b) Une ligue peut stipuler que:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1.12 - Le gant de receveur

Un receveur peut utiliser une mitaine de cuir pourvu que cette mitaine ne mesure pas plus de 96 cm de circonférence ou 39 cm du haut au bas de la mitaine. Ces mesures maximales incluent tout laçage, bande de cuir ou rebord attaché au bord extérieur de la mitaine. L'espace entre le pouce et l'index ne pourra mesurer plus de 15 cm à la partie supérieure et plus de 10 cm au point de l'articulation du pouce et de l'index. Le panier ne peut excéder 17,8 cm de largeur au sommet et 15,2 cm du sommet à la base de l'articulation du pouce et de l'index. Le panier peut être un treillis en lacet ou un lacet passé dans le gant ou encore un morceau de cuir placé au milieu de la paume, attaché à la mitaine par un lacet et construit de façon à ne pas dépasser les dimensions maximales données ci-dessus.

1.13 - Le gant de première base

Le joueur de première base peut utiliser un gant ou une mitaine de cuir dont la longueur du haut au bas ne peut excéder 30 cm et dont la largeur de la base de l'articulation à l'extérieur de

la paume ne peut excéder 20 cm. L'espace entre le pouce et les autres doigts ne peut excéder 10 cm au sommet et 9 cm à la base de l'articulation. La mitaine doit être fabriquée de façon à ce que cette distance soit permanente et ne puisse être modifiée, éloignée ou étendue par l'utilisation de matériaux ou procédés divers. Le panier de la mitaine ne peut dépasser 13 cm du sommet à la base de l'articulation du pouce. Le panier peut être un treillis en lacet ou encore un morceau de cuir placé au milieu de la paume, attaché à la mitaine par un lacet et construit de façon à ne pas dépasser les dimensions maxima données ci-dessus. Le panier ne peut être construit ou approfondi de façon à constituer une sorte de piège ou trappe. Le poids du gant n'est pas réglementé.

1.14 - Le gant

Tous les joueurs autres que la première base et le receveur, peuvent porter et utiliser un gant de cuir. Les dimensions du gant seront prises sur la face avant ou côté du gant qui reçoit la balle. On placera l'appareil de mesure en contact avec la surface de l'objet ou de la portion spécifique à mesurer et il devra en suivre tous les contours. Le gant ne pourra dépasser 30 cm à partir de l'extrémité de n'importe lequel des quatre doigts jusqu'au bord de la partie inférieure du gant en passant par la paume. Le gant ne pourra mesurer plus de 19 cm de large à partir de la couture intérieure de l'index, le long de la base des autres doigts et jusqu'à la partie extérieure du petit doigt du gant. L'espace compris entre le pouce et l'index appelé "panier" peut être rempli par un laçage ou une palme en cuir. Cette palme peut être faite de deux morceaux de cuir recouvrant entièrement cette région de la main, ou elle peut être faite d'une série de filets de cuir, une série de plaques de cuir enroulées ou d'une série de lacets. Le panier du gant ne peut être construit de laçage enroulé ou enveloppé de façon à constituer une sorte de piège ou trappe. Lorsque la palme est faite pour couvrir la région entière du panier, elle peut être faite de façon à demeurer souple. Lorsqu'elle est faite en sections, ces dernières doivent être maintenues ensemble. Il ne faut pas que ces sections permettent que se forme une poche par suite de la courbure des bords des sections. La palme sera construite de façon à contrôler l'ouverture du "panier". Cette ouverture ne pourra dépasser 11 cm au sommet et 9 cm de large à la base, ni avoir plus de 15 cm de profondeur. L'ouverture du "panier" ne pourra dépasser 11 cm à n'importe quel point au-dessous du sommet. La palme sera fixée de chaque côté du "panier" ainsi qu'au sommet et à son extrémité inférieure. La fixation se fera au moyen de lacets en cuir. S'ils se détendent ou se défont, il faudra les ramener à la condition voulue. Le poids du gant n'est pas réglementé.

1.15 - Le gant de lanceur

- (a) Le gant du lanceur incluant les coutures, les lacets et le panier doit être de couleur unie. Le gant du lanceur ne peut être blanc ou gris.
- (b) Nul lanceur ne peut attacher à son gant quelque matériau de couleur différente que ce soit.

1.16 - Les casques protecteurs

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

- (a) Tous les joueurs doivent porter un casque protecteur quelconque au cours de leur présence à la batte.

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

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

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

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

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

1.17 - Responsabilité des manufacturiers d'équipement

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

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

Article 2 : Définition des termes

ABRI DES JOUEURS

Voir banc des joueurs.

AMORTIE (Bunt ou Coup retenu)

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

APPEL

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

ATTRAPÉ (catch)

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

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

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

BALLE

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

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

BALLE AU JEU

Toute balle au jeu.

BALLE MORTE

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

BANC DES JOUEURS ou ABRI

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

BATTERIE

Terme par lequel on désigne le lanceur et le receveur.

BOÎTE (RECTANGLE) DU FRAPPEUR

Territoire déterminé dans lequel un frappeur doit se tenir pendant sa présence à la batte.

BOÎTE (RECTANGLE) DU RECEVEUR

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

BONNE BALLE

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

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

Si une chandelle tombe au sol dans le champ intérieur entre le marbre et la première base ou entre le marbre et la troisième base et rebondit ensuite dans le territoire des fausses balles sans toucher un joueur quelconque ou un arbitre et avant de passer la première ou la troisième

base, c'est une fausse balle. Si la balle s'arrête dans le territoire des fausses balles ou si un joueur la touche pendant qu'elle se trouve dans le territoire des fausses balles, c'est une fausse balle. Si une chandelle tombe sur ou au-delà de la première ou de la troisième base puis rebondit dans le territoire des fausses balles, c'est une bonne balle.

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

BASE

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

BUT SUR BALLE

Un but sur balles survient lorsque l'arbitre accorde la première base à un frappeur qui, au cours de sa présence à la batte, a reçu quatre lancers hors de la zone des strikes.

CHANDELLE (fly)

Balle frappée qui monte haut dans les airs.

CHANDELLE INTÉRIEURE (infield fly)

Une chandelle - non une amortie ou une flèche - frappée en territoire régulier pouvant être attrapée sans effort extraordinaire par un joueur d'intérieur alors que la première et la deuxième base ou la première, deuxième et troisième bases sont occupés avec moins de deux retraits. Le lanceur, le receveur et tout outfielder qui se place dans le champ intérieur au cours d'un tel jeu sera considéré un joueur d'intérieur dans l'application de cette règle.

Lorsqu'il semble apparent qu'une balle frappée sera une chandelle intérieure, l'arbitre doit immédiatement crier «infield fly» au bénéfice des coureurs. Si la balle est frappée près des lignes de démarcation, l'arbitre doit crier «infield fly if fair».

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

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

Pour appliquer cette règle, l'arbitre doit décider si la balle peut être attrapée relativement facilement par un joueur de champ intérieur et non pas se fier à des limites arbitraires comme le gazon ou des lignes tracées sur le terrain. L'arbitre doit également appliquer cette règle même si la balle est attrapée par un outfielder s'il juge qu'un joueur de champ intérieur aurait pu également et facilement attraper cette balle. La chandelle intérieure ne peut aucunement

être considérée comme un jeu d'appel. C'est le jugement de l'arbitre qui doit prévaloir dans l'application de cette règle et sa décision devrait être connue immédiatement.

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

CHOIX DU JOUEUR DE CHAMP

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

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

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

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

CLUB

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

CLUB RECEVEUR

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

COACH

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

COACH DE BASE

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

COUREUR

Joueur offensif qui avance vers une base, qui est sur une base ou qui retourne vers une base.

DÉCISION

Résultat d'un jugement de l'arbitre.

DÉFENSIF ou DÉFENSIVE

Joueur ou équipe au champ.

DOUBLE-JEU

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

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

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

Un autre exemple: Les bases sont remplies, aucun retrait. La balle est frappée au sol au joueur de troisième base qui touche sa base pour le premier retrait et qui relaie ensuite au receveur pour le deuxième retrait où le coureur doit être touché.

EN DANGER

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

EN VOL

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

FAUSSE BALLE

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

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

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

FEINTE IRRÉGULIERE

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

FLÈCHE (line-drive)

Balle frappée qui se rend rapidement et directement de la batte à un joueur défensif sans toucher le sol.

FRAPPEUR

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

FRAPPEUR-COUREUR

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

GÉRANT

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

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

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

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

GLISSER PAR-DESSUS UNE BASE

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

INTERFÉRENCE

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

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

Dans les cas où le frappeur-coureur n'a pas atteint la première base, tous les coureurs doivent retourner à la dernière base occupée au moment du lancer.

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

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

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

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

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

Suite à toute interférence, la balle est morte.

IRRÉGULIER ou IRRÉGULIÈREMENT

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

JEU FORCÉ

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

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

Exemple: Jeu non forcé. Un retrait. Coureurs aux première et troisième bases. Le frappeur frappe une chandelle qui est attrapée pour le deuxième retrait. Le coureur à la troisième base retouche à sa base et marque. Le coureur à la première base tente de revenir à sa base avant

le relais du joueur défensif mais ne réussit pas et est retiré pour le troisième retrait. Si de l'avis de l'arbitre, le coureur de la troisième base a touché le marbre avant que le relais ne parvienne à la première base, le point est valide.

JOUEUR D'INTÉRIEUR

Joueur défensif qui occupe une position au champ intérieur.

JOUEUR DÉFENSIF

Terme qui s'applique à tout joueur en défense.

LANCER (Pitch)

Balle lancée au frappeur par le lanceur.

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

LANCER IRRÉGULIER

Un LANCER IRRÉGULIER est:

- (1) un lancer au frappeur qui est effectué alors que le lanceur n'a pas son pied pivot en contact avec la plaque du lanceur; ou
- (2) un retour rapide de la balle par le lanceur.

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

LANCEUR

Joueur défensif désigné pour effectuer le lancer au frappeur.

LIGUE

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

MANCHE (Inning)

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

MARQUEUR OFFICIEL (Scoreur)

Voir la règle 10.00.

MATCH ARRÊTÉ

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

MATCH CONFISQUÉ ou FORFAIT

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

MATCH NUL

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

MATCH RÉGULIER

Voir les règles de jeu 4.10 et 4.11.

MATCH SUSPENDU ou À CONTINUER

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

MAUVAIS LANCER (Wild pitch)

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

MOUVEMENT AVEC ARRÊT (Set)

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

MOUVEMENT SANS ARRÊT (Wind-up)

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

OBSTRUCTION

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

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

OFFENSIF

Équipe ou membre de l'équipe à la batte.

OUTFIELDER

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

PÉNALITÉ

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

PERSONNE

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

PIED PIVOT

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

PLAY BALL

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

POINT

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

PRÉSIDENT DE LIGUE

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

PROGRAMME DOUBLE (Double-header)

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

RECEVEUR (Catcher)

Le joueur défensif qui prend position derrière le marbre.

RÉGULIER ou RÉGULIÈREMENT

(Réglementaire). Selon les règles de jeu.

RELAIS

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

RETOUCHER

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

RETOUR RAPIDE (Quick-pitch)

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

RETRAIT

Un des trois joueurs de l'équipe offensive devant être retiré lorsqu'une équipe est à la batte.

RICOCHET ou FOUL TIP

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

ROULANT

Balle frappée qui roule ou rebondit sur le sol.

SAUF (Safe)

Décision de l'arbitre selon laquelle un coureur a droit à la base qu'il tentait d'atteindre.

SOURICIÈRE (Run-down)

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

SQUEEZE PLAY (BUNT)

Expression utilisée pour désigner l'action d'une équipe ayant un coureur à la troisième base qui tente de marquer un point au moyen d'une amortie.

STRIKE

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

(a) le frappeur tente sans succès de frapper la balle; [6.08 (b).]

(b) le frappeur ne tente pas de frapper la balle mais celle-ci, en tout ou en partie, passe dans la zone des strikes;

(c) avec moins de deux strikes contre lui, le frappeur frappe la balle dans le territoire des fausses balles;

(d) le frappeur frappe une amortie dans le territoire des fausses balles;

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

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

(g) le lancer devient un ricochet.

TERRITOIRE IRRÉGULIER ou DES FAUSSES BALLEES

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

TERRITOIRE RÉGULIER ou DES BONNES BALLEES

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

TIME

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

TOUCHER (Tag)

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

TOUCHER UN JOUEUR OU UN ARBITRE

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

TRIPLE JEU

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

ZONE DE STRIKE

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

Article 3 : Préliminaires

3.01 - Obligations de l'arbitre avant le match

Avant le début du match, l'arbitre doit:

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

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

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

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

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

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

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

(3) un lanceur demande une balle de remplacement.

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

3.02 - Endommager la balle

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

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

3.03 - Substitution lors d'un match

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

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

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

3.04 - Joueur sur la liste des frappeurs

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

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

3.05 - Lanceur: présence minimale et substitutions

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

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

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

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

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

3.06 - Substitution d'un joueur

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

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

3.07 - Annonce d'une substitution

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

3.08 - Substitution non-annoncée

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

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

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

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

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

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

3.09 - Fraternalisation entre joueurs et contact avec les spectateurs

Aucun joueur en uniforme ne doit adresser la parole aux spectateurs, ni se mêler à eux, ni s'asseoir dans les estrades avant, pendant ou après le match. Nul gérant, coach ou joueur ne doit adresser la parole à un spectateur avant ou pendant le match. A quelque moment que ce soit pendant qu'ils sont en uniforme, les joueurs adverses ne doivent fraterniser.

3.10 - Conditions atmosphériques et état du terrain

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

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

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

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

3.11 - Programme double

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

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

3.12 - Arrêt du jeu

Lorsqu'un arbitre suspend le jeu, il crie «time». Lorsque l'arbitre crie «play», la suspension est levée et le jeu reprend. Entre les cris de «time» et «play», la balle est morte.

3.13 - Règlements de terrain

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

terrain qu'il juge nécessaire en fonction du terrain, ces règlements ne pouvant être contraires aux règles de jeu officielles.

3.14 - Rangement de l'équipement

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

3.15 - Personnes autorisées sur le terrain

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

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

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

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

3.16 - Interférence d'un spectateur

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

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

Il existe une différence entre une balle frappée ou lancée dans les estrades touchant un spectateur par le fait même hors limites, même si cette balle devait revenir sur le terrain et un spectateur qui va sur le terrain ou qui déborde au-dessus, au travers ou au-dessous d'une

clôture ou barrière pour toucher une balle en jeu ou commettre une interférence avec un joueur défensif. Dans ce dernier cas, c'est nettement intentionnel et le geste doit être traité comme une interférence intentionnelle comme le stipule la règle 3.15. Le frappeur et les coureurs doivent être placés là où ils auraient dû être s'il n'y avait pas eu d'interférence, le jugement de l'arbitre servant de guide dans ce cas.

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

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

3.17 - Présence au banc des joueurs et personnes autorisées

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

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

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

3.18 - Service d'ordre

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

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

Article 4 : Début et fin du match

4.01 - Réunion d'avant match

A moins que le club receveur n'ait préalablement annoncé que le match a été reporté ou retardé, le ou les arbitres doivent se rendre sur le terrain cinq minutes avant l'heure prévue pour le début du match et se diriger directement vers le marbre où ils doivent rencontrer les gérants des équipes en lice.

Dans l'ordre:

(a) le gérant de l'équipe locale remet deux exemplaires de l'ordre des frappeurs de son équipe à l'arbitre en chef;

(b) ensuite, le gérant de l'équipe qui visite remet deux exemplaires de l'ordre des frappeurs de son équipe à l'arbitre en chef;

(c) l'arbitre en chef s'assure que les deux copies des ordres des frappeurs respectifs sont identiques puis remet une copie de chaque ordre des frappeurs au gérant adverse. La copie conservée par l'arbitre en chef devient l'ordre officiel des frappeurs. La remise de l'ordre des frappeurs par l'arbitre en chef consacre cet ordre et aucune substitution ne peut ensuite être effectuée par l'un ou l'autre des gérants à l'exception des cas prévus par ces règles.

(d) Dès que l'ordre des frappeurs de l'équipe locale est remis à l'arbitre en chef, les arbitres deviennent responsables du terrain. A partir de cet instant précis, ils sont les seuls à pouvoir décider si un match doit être terminé, suspendu ou continué en raison des conditions atmosphériques ou de l'état du terrain.

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

4.02 - Début de la rencontre

Les joueurs de l'équipe locale doivent prendre leurs positions défensives; le premier frappeur de l'équipe visiteuse doit prendre place dans le rectangle du frappeur, puis l'arbitre crie «play» et le match commence.

4.03 - Position des joueurs défensifs

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

(a) Le receveur doit se placer directement derrière le marbre. Il peut quitter sa position à tout moment pour attraper un lancer ou faire un jeu sauf lorsque le frappeur est gratifié d'un but sur balles intentionnel. Dans ce cas, le receveur doit se tenir les deux pieds à l'intérieur du rectangle du receveur jusqu'à ce que la balle quitte la main du lanceur. [8.05 (I)]

PÉNALITÉ: Feinte irrégulière.

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

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

(d) À l'exception du frappeur ou d'un coureur tentant de marquer un point, nul joueur offensif ne peut traverser les lignes du receveur alors que la balle est en jeu.

4.04 - Ordre des frappeurs

L'ordre des frappeurs doit être suivi pendant tout le match à moins qu'un joueur soit substitué à un autre. Dans ce cas, le substitut prend la place du joueur remplacé dans l'ordre des frappeurs.

4.05 - Coaches de bases

(a) Alors qu'elle est à la batte, l'équipe offensive doit placer deux coaches de bases sur le terrain, l'un près de la première base, l'autre près de la troisième base.

(b) Le nombre des coaches de bases est limité à deux et ceux-ci doivent:
(1) revêtir l'uniforme de l'équipe, et
(2) demeurer en permanence dans le rectangle des coaches.

PÉNALITÉ: Le coach de base fautif est exclu du match et doit quitter le terrain.

Il est devenu pratique courante depuis plusieurs années pour certains coaches d'avoir un pied à l'extérieur du rectangle, de se tenir sur les lignes du rectangle ou encore d'être quelque peu à l'extérieur du rectangle. Un coach ne sera pas considéré en dehors de son rectangle tant qu'il n'y aura pas de plainte de la part de l'un ou l'autre des gérants. Dans un tel cas, l'arbitre devra appliquer la règle à la lettre et exiger que les coaches des deux équipes demeurent en tout temps dans le rectangle qui leur est réservé.

C'est également une autre pratique courante pour un coach ayant un jeu se déroulant près de sa base de quitter son rectangle pour signaler à son coureur de glisser, d'avancer ou de retourner à sa base. Cette pratique est acceptée dans la mesure où le coach ne cause aucune interférence avec le jeu en cours de quelque manière que ce soit.

4.06 - Conduites anti-sportives

(a) Nul gérant, joueur, substitut, coach, soigneur ou préposé aux battes ou balles ne peut à quelque moment que ce soit, à partir du banc, du rectangle de coach, du terrain ou d'ailleurs:

- (1) provoquer ou tenter de provoquer par des paroles ou des gestes, une démonstration des spectateurs;
- (2) utiliser un langage qui de quelque façon que ce soit dénigre, critique ou se réfère aux joueurs adverses, aux arbitres ou aux spectateurs;
- (3) crier «time», prononcer tout autre mot ou phrase ou faire tout geste alors que la balle est en jeu dans le but évident de faire commettre une feinte irrégulière au lanceur; [6.02 (b); 7.09 (j)] et (4) intentionnellement faire contact avec l'arbitre d'une façon quelconque.

(b) Nul joueur défensif ne peut se placer dans le champ de vision du frappeur, ni agir de façon à distraire le frappeur d'une manière délibérément contraire à l'esprit sportif. [4.07; 4.08; 4.15; 9.01 (b), (d)]

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

4.07 - Expulsion

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

Si un gérant, un joueur ou un coach est sous le coup d'une suspension, il ne peut s'asseoir dans l'abri des joueurs ou sur la galerie de la presse durant un match.

4.08 - Renvoi des joueurs au vestiaire

Lorsque les occupants d'un banc des joueurs protestent bruyamment contre la décision d'un arbitre, l'arbitre doit d'abord exiger un retour au calme. Si la protestation continue:

PÉNALITÉ: l'arbitre envoie les coupables au vestiaire. S'il ne peut déterminer qui sont le ou les coupables, il peut dégager le banc de tous les joueurs substitués. Le gérant de l'équipe fautive aura le privilège de rappeler sur le terrain de jeu que les seuls joueurs nécessaires aux substitutions durant le match.

4.09 - Mode de pointage

(a) Un point sera marqué chaque fois qu'un coureur avance régulièrement et touche les première, deuxième et troisième bases ainsi que le marbre avant que trois joueurs ne soient retirés pour terminer la manche. EXCEPTIONS: Le point n'est pas alloué si le coureur croise le marbre au cours d'un jeu durant lequel le troisième retrait est effectué aux dépens

- (1) du frappeur-coureur avant qu'il ne touche la première base;
- (2) d'un coureur retiré lors d'un jeu forcé; ou
- (3) d'un coureur précédent qui est déclaré retiré parce qu'il n'a pas touché une des bases.

(b) Quand le point gagnant est marqué dans la dernière demi-manche d'un match réglementaire ou dans la deuxième demie d'une manche supplémentaire par suite d'un

but sur balles, d'un lancer touchant le frappeur ou de tout autre jeu avec les bases remplies obligeant ainsi le coureur de la troisième base à avancer, l'arbitre ne peut déclarer le match terminé avant que le coureur obligé de quitter la troisième base ne touche au marbre et que le frappeur-coureur ne touche la première base.

Une exception est prévue lorsque les spectateurs envahissent le terrain et empêchent physiquement le coureur de toucher le marbre ou le frappeur d'atteindre la première base. Dans de telles situations, l'arbitre devra accorder au coureur la base vers lequel il se dirigeait en raison de l'interférence des spectateurs.

PÉNALITÉ : Si le coureur de la troisième base refuse d'avancer et de toucher le marbre dans un délai raisonnable, l'arbitre doit annuler le point, déclarer le coureur retiré et ordonner la poursuite du match. Si avec deux retraits, le frappeur-coureur refuse d'avancer et de toucher la première base, l'arbitre doit annuler le point, déclarer le joueur fautif retiré et ordonner la poursuite du match. Si avec moins de deux retraits, le frappeur-coureur refuse d'avancer et de toucher la première base, le point est marqué mais le joueur fautif est retiré.

INTERPRÉTATION APPROUVÉE : Aucun point ne peut être compté au cours d'un jeu où le troisième retrait est effectué par le frappeur-coureur qui ne réussit pas à atteindre la première base.

EXEMPLE : Un retrait, Samson est à la deuxième base, Bédard est à la première base. Le frappeur Lebrun frappe un coup sûr. Samson compte et Bédard est retiré sur un relais au marbre pour le deuxième retrait. Le frappeur Lebrun a omis de toucher la première base et est déclaré retiré sur un jeu d'appel pour le troisième retrait. Comme Samson a croisé le marbre durant un jeu au cours duquel le frappeur-coureur est devenu le troisième retrait avant de toucher la première base, le point de Samson ne compte pas.

INTERPRÉTATION APPROUVÉE : Le statut des coureurs suivants n'est pas affecté par un coureur précédent à moins qu'il n'y ait deux retraits. **EXEMPLE:** Un retrait, Samson à la deuxième base, Bédard à la première base et Lebrun frappe un circuit à l'intérieur du terrain. Alors qu'il est course vers le marbre, Samson néglige de toucher la troisième base alors que Bédard et Lebrun comptent. La défense retourne la balle à la troisième base et, sur appel, Samson est retiré. Les points de Bédard et Lebrun sont valides.

INTERPRÉTATION APPROUVÉE : Deux retraits, Samson est à la deuxième base, Bédard à la première base et Lebrun frappe un circuit à l'intérieur du terrain. Tous les coureurs croisent le marbre mais Samson a négligé de toucher la troisième base et est déclaré retiré sur appel pour le troisième retrait. Les points de Bédard et Lebrun sont annulés et aucun point n'est marqué.

INTERPRÉTATION APPROUVÉE : Un retrait, Samson à la troisième base, Bédard à la deuxième base. Le frappeur Lebrun frappe une chandelle au champ centre pour le deuxième retrait. Après l'attrapé, Samson marque de même que Bédard sur un mauvais relais au marbre. Cependant sur appel, Samson est déclaré retiré pour avoir quitté sa base trop vite. Trois retraits et aucun point n'est marqué.

INTERPRÉTATION APPROUVÉE : Deux retraits, les bases sont remplies. Le frappeur frappe un coup de circuit à l'extérieur du terrain. Sur appel, le frappeur est déclaré retiré pour avoir manqué la première base. Trois retraits, aucun point n'est marqué.

Ce qui suit est une considération de caractère général qui stipule :

Lorsqu'une chandelle est attrapée, qu'un coureur rate une base et qu'un joueur défensif en possession de la balle sur une base ratée ou sur la base précédemment occupée par le coureur fait appel à l'arbitre pour une décision, le coureur est retiré au moment où l'arbitre accorde l'appel. Tous les coureurs peuvent marquer si possible sauf qu'avec deux retraits, le coureur est retiré au moment où il manque le coussin à condition qu'il y ait appel. Si accordé, l'appel affecte alors les coureurs suivants.

INTERPRÉTATION APPROUVÉE : Un retrait, Samson à la troisième base, Bédard à la première base. Le frappeur Lebrun frappe une chandelle au champ droit pour le deuxième retrait. Samson retouche sa base après l'attrapé et marque un point. Bédard tente de revenir à la première base mais le relais du outfielder arrive avant lui à la base pour le troisième retrait. Cependant Samson a marqué avant que le relais n'arrive à la première base donc son point est valide parce qu'il ne s'agit pas d'un jeu forcé.

4.10 - Match réglementaire

(a) Un match réglementaire est constitué de neuf manches. Cependant il peut être allongé à cause d'un pointage égal ou être raccourci parce que:

- (1)** l'équipe locale n'a pas besoin de la totalité ou d'une fraction de sa moitié de neuvième manche ou
- (2)** l'arbitre annonce la fin du match.

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

(b) S'il y a égalité après neuf manches complètes, le match continue jusqu'à ce que:

- (1)** l'équipe qui visite ait marqué plus de points au total que l'équipe locale à la fin d'une manche complète, ou
- (2)** l'équipe locale marque le point gagnant lors d'une manche en cours.

(c) Un match déclaré terminé est réglementaire:

- (1)** si cinq (5) manches ont été complétées;
- (2)** si l'équipe locale a marqué plus de points en quatre ou en quatre et une fraction de demi-manche que l'équipe qui visite en cinq demi-manches; ou
- (3)** si l'équipe locale marque un ou plusieurs points dans sa moitié de la cinquième manche pour égaliser le pointage.

(d) Si chaque équipe a le même nombre de points lorsque le match se termine, l'arbitre annonce un "match nul".

(e) Si le match est terminé avant d'être réglementaire, l'arbitre décrète que le match est considéré comme n'ayant pas eu lieu.

(f) Les "coupons de remise de match" ne seront pas honorés lorsqu'un match est devenu réglementaire pour être ensuite suspendu parce qu'il a progressé jusqu'à ou au-delà de l'une des conditions décrites dans la règle 4.10 (c).

4.11 - Pointage d'un match

Le pointage d'un match réglementaire est le nombre total de points marqués par chaque équipe au moment où le match se termine.

(a) Le match se termine quand l'équipe qui visite complète sa moitié de la neuvième manche si l'équipe locale mène au pointage.

(b) Le match se termine à la fin de la neuvième manche si l'équipe qui visite mène au pointage.

(c) Si l'équipe locale marque le point gagnant dans sa moitié de la neuvième manche ou dans sa moitié d'une manche supplémentaire si le pointage est égal, le match se termine dès le moment où le point gagnant est marqué. **EXCEPTION** : Si le dernier frappeur du match frappe un coup de circuit à l'extérieur du terrain, le frappeur-coureur et tous les coureurs peuvent marquer des points selon les règles de jeu et le match se termine au moment où le frappeur-coureur touche le marbre.

INTERPRÉTATION APPROUVÉE : Le frappeur frappe un coup de circuit hors du terrain pour faire gagner le match dans la deuxième moitié de la neuvième manche ou d'une manche supplémentaire mais est déclaré retiré pour avoir dépassé un coureur précédent, le match se termine dès le moment où le point gagnant est marqué.

(d) Un match que l'arbitre déclare terminé finit au moment où celui-ci annonce la fin du match.

EXCEPTION : Si un match est terminé alors qu'une manche est en cours et avant qu'elle ne soit complétée, le match devient un "MATCH SUSPENDU" dans chacune des circonstances suivantes:

(1) l'équipe qui visite a marqué un ou plusieurs points pour égaliser le pointage et l'équipe locale n'a pas marqué;

(2) l'équipe qui visite a marqué un ou plusieurs points pour prendre l'avance et l'équipe locale n'a pas égalisé le pointage ou repris l'avance.

Les ligues de l'Association nationale peuvent adopter les règles suivantes relatives aux matchs suspendus, ceci en plus des règles 4.11 (d) (1) et (2) ci-dessus et dans un tel cas, les règles 4.10 (c), (d) et (e) ne s'appliquent pas à leurs matchs: [Les sections suivantes (3, 4, 5 et 6 jusqu'à la fin) ne s'appliquent pas aux matchs de Baseball Canada à moins d'avoir été spécifiquement adoptées par chaque province. Cette section ne s'applique pas à Baseball Québec.]

(3) Le match n'est pas devenu réglementaire, c'est-à-dire quatre manches et demi si l'équipe locale mène ou cinq manches si l'équipe qui visite détient l'avance ou le pointage est égal.

(4) Tout match réglementaire dont le pointage est égal au moment de l'arrêt du jeu et qui est arrêté en raison des conditions atmosphériques, d'un couvre-feu ou d'une autre raison.

(5) Si un match est suspendu avant qu'il ne devienne réglementaire et qu'il est poursuivi avant la tenue d'un autre match prévu au calendrier, le match régulier sera d'une durée de sept manches.

(6) Si un match est suspendu après être devenu réglementaire et qu'il est poursuivi avant la tenue d'un autre match prévu au calendrier, ce dernier match sera de neuf manches.

EXCEPTION : Les sections (3), (4), (5) et (6) de cette règle ne s'appliqueront pas au dernier match prévu au calendrier régulier entre les deux équipes ni au cours des éliminatoires. Tout match suspendu qui n'est pas complété avant le dernier match prévu au calendrier régulier entre les deux équipes devient un match terminé.

4.12 - Matchs suspendus

(a) Une ligue devra adopter les règlements suivants prévoyant la poursuite à une date ultérieure de matchs arrêtés pour l'une des raisons suivantes:

(1) un couvre-feu imposé par la loi;

(2) une durée limitée ou un heure limite admissible selon les règlements de la ligue;

(3) une panne d'éclairage ou un mauvais fonctionnement d'un appareil mécanique sur le terrain dont le fonctionnement est assuré par l'équipe locale; (L'équipement mécanique comprendra les toiles automatiques recouvrant le terrain et les appareils servant à assécher le terrain.)

(4) l'obscurité parce qu'en raison d'une loi quelconque, le système d'éclairage ne peut être utilisé;

(5) les conditions atmosphériques si le match est arrêté lorsqu'une manche est en cours et avant qu'elle ne soit complétée et que l'une des situations suivantes prévaut:

(i) l'équipe qui visite a marqué un ou plusieurs points pour égaliser le pointage et l'équipe locale n'a pas compté; ou

(ii) l'équipe qui visite a marqué un ou plusieurs points pour prendre l'avance et l'équipe locale n'a pas compté pour égaliser le pointage ou reprendre l'avance.

(b) De tels matchs seront des matchs suspendus. Aucun match arrêté en raison d'un couvre-feu, des conditions atmosphériques ou d'une heure limite ne pourra être considéré comme suspendu avant d'avoir suffisamment progressé pour être considéré un match réglementaire selon les conditions prévues à la règle 4.10. Un match arrêté selon les conditions prévues à la règle 4.12 (a) (3) ou (4) sera considéré suspendu quel que soit le moment où la suspension a été décidée.

REMARQUE : Les conditions atmosphériques ou autres conditions semblables telles que décrites à la règle 4.12 (a) (1) à (5) ont priorité lorsqu'il s'agit de déterminer si un match interrompu peut être un match suspendu. Un match peut être considéré suspendu seulement s'il est interrompu pour n'importe laquelle des cinq (5) raisons décrites à la section (a). Tout match réglementaire interrompu à cause des conditions atmosphériques et avec un pointage égal sauf si les conditions prévues à la règle 4.12 (a) (5) (i) prévalent, est un match nul et doit être entièrement repris.

- (c)** Un match suspendu doit être continué et terminé comme suit:
- (1)** immédiatement avant le prochain match simple prévu au calendrier entre les deux équipes sur le même terrain; ou
 - (2)** si le calendrier ne prévoit pas d'autre match simple, immédiatement avant le prochain programme double prévu au calendrier entre les deux équipes sur le même terrain; ou
 - (3)** si le match suspendu était le dernier match prévu au calendrier dans cette ville, il est complété si possible sur le terrain de l'équipe adverse:
 - (i)** immédiatement avant le prochain match simple prévu au calendrier entre les deux équipes; ou
 - (ii)** si le calendrier ne prévoit pas d'autre match simple, immédiatement avant le prochain programme double prévu au calendrier entre les deux équipes.
 - (4)** Si un match suspendu n'a pas été continué et complété avant la dernière journée du calendrier régulier des deux équipes, il sera considéré terminé.

(d) Un match suspendu doit être continué à partir du point exact où le match original a été suspendu. Le complément d'un match suspendu est la continuation du match original. L'alignement et l'ordre des frappeurs de chaque équipe doivent être exactement les mêmes qu'au moment de la suspension tout en tenant compte de la règle des substitutions. Tout joueur peut être remplacé par un autre joueur qui n'a pas participé au jeu avant la suspension. Nul joueur remplacé avant la suspension ne peut faire à nouveau partie de l'alignement.

Un joueur qui n'appartenait pas à l'équipe quand le match original fut suspendu peut jouer comme substitut même s'il a pris la place d'un joueur qui n'est plus avec l'équipe et qui aurait pu ne pas être admissible parce qu'il avait été éliminé de l'alignement avant la suspension du match.

Si immédiatement avant la décision de suspendre le match, un lanceur de relève avait été annoncé mais n'avait pu lancer jusqu'à ce que le frappeur devienne un coureur ou que l'équipe soit retirée, ce lanceur peut mais n'est pas obligé de commencer à lancer lors de la reprise. Toutefois s'il ne revient pas au jeu à ce moment, il sera considéré comme ayant été remplacé et ne peut être utilisé pour le reste de ce match.

(e) Les "coupons de remise de match" ne seront pas honorés pour tout match réglementaire ou suspendu qui a suffisamment progressé pour rencontrer les conditions prévues à la règle 4.10 (c).

4.13 - Règles régissant les programmes doubles

- (a) (1)** Seulement deux matchs de championnat peuvent être disputés dans la même journée. La continuation et la fin d'un match suspendu ne violent pas cette règle.
 - (2)** Si deux matchs sont prévus dans la même journée pour un seul prix d'admission, le premier match est celui qui est normalement prévu pour cette date.
- (b)** Dès que le premier match d'un programme double est entrepris, il doit être complété avant que le second match ne puisse commencer.

(c) Le second match d'un programme double doit commencer vingt minutes après la fin du premier à moins qu'un intervalle plus long ne pouvant excéder trente minutes ne soit annoncé par l'arbitre en chef aux gérants adverses à la fin du premier match.

EXCEPTION : Si le président de la ligue a approuvé une demande de l'équipe locale sollicitant un intervalle plus long pour un événement spécial quelconque, l'arbitre en chef doit annoncer le dit intervalle et en aviser les gérants adverses. L'arbitre en chef du premier match est responsable du chronométrage de l'intervalle entre les deux matchs. [4.15 (g)]

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

(e) Quand le début d'un programme double prévu au calendrier est retardé pour une raison quelconque, le match qui est commencé est le premier match du programme double.

(f) Lorsqu'un match précédemment remis est inclus dans un programme double, ce match devient le deuxième du programme double et le match originalement prévu au calendrier est le premier match du programme double.

4.14 - Système d'éclairage

L'arbitre en chef doit demander la mise en fonction du système d'éclairage lorsqu'à son avis, la poursuite du jeu à la lumière du jour devient dangereuse.

4.15 - Match perdu par défaut

Un match peut être accordé par défaut à une équipe lorsque l'équipe adverse:

(a) ne se présente pas sur le terrain ou étant sur le terrain, refuse de commencer à jouer dans les cinq minutes après que l'arbitre ait annoncé «play» à l'heure prévue pour le début du match à moins que de l'avis de l'arbitre, une telle apparition tardive ne soit justifiable; [3.15; 4.17; 9.04 (a), (b)]

(b) emploie des tactiques évidemment conçues pour retarder ou raccourcir un match;

(c) refuse de continuer à jouer un match à moins que le match n'ait été suspendu ou terminé par l'arbitre;

(d) suite à une suspension du match, refuse de commencer à jouer moins d'une minute après que l'arbitre ait crié «play»;

(e) après une mise en garde de l'arbitre, viole une ou plusieurs règles de jeu de façon volontaire et persistante;

(f) refuse d'obtempérer dans un délai raisonnable à l'ordre de l'arbitre de retirer un joueur du match; ou

(g) ne se présente pas pour le deuxième match d'un programme double dans les vingt minutes de la fin du premier match à moins que l'arbitre en chef du premier match n'ait étendu la période de repos. [4.13 (c)]

4.16 - Remise en état d'un terrain

La confiscation d'un match doit être accordée à l'équipe qui visite si après une suspension du match, les ordres donnés par l'arbitre aux responsables du terrain pour la remise en état de ce dernier ne sont pas respectés.

4.17 - Refus de présenter neuf joueurs

La confiscation d'un match doit être accordée à l'équipe adverse lorsqu'une équipe est incapable ou refuse de placer neuf joueurs sur le terrain.

4.18 - Partie confisquée

Si un arbitre confisque une partie en faveur d'une équipe, il doit soumettre un rapport écrit au président de la ligue dans les vingt-quatre heures suivantes mais s'il néglige ou ne peut le faire, sa décision ne sera pas affectée.

4.19 - Protêt

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

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

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

Article 5 : Mise au jeu de la balle

Balle au jeu

5.01 - Début de la rencontre

A l'heure prévue pour le début du match, l'arbitre doit annoncer «play».

5.02 - Balle en jeu, balle morte

Après que l'arbitre ait crié «play», la balle est au jeu et le demeure jusqu'à ce pour une raison valable ou jusqu'à ce qu'un arbitre annonce un «time» pour suspendre le jeu alors que la balle devient morte. Lorsque la balle est morte, aucun joueur ne peut être retiré, aucun coureur ne peut avancer et aucun point ne peut être marqué sauf que les coureurs peuvent avancer d'une ou plusieurs bases par suite d'actions survenues pendant que la balle était en jeu, actions telles que par exemple, et de façon non restrictive, une feinte irrégulière, un relais hors des limites du terrain, une interférence, un coup de circuit ou une balle frappée à l'extérieur des limites du terrain.

Si une balle venait à se défaire en morceaux au cours du match, elle demeure au jeu jusqu'à ce que le jeu soit complété.

5.03 - Rôle du lanceur

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

5.04 - Objectif de l'équipe offensive

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

5.05 - Objectif de l'équipe défensive

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

5.06 - Un point

Quand un frappeur devient coureur et touche toutes les bases régulièrement, il marque un point pour son équipe.

Un point régulièrement marqué ne peut être annulé par une action ultérieure du coureur, par exemple, mais non limité à une tentative de revenir à la troisième base croyant qu'il a quitté la base avant l'attrapé d'une chandelle.

5.07 - Fin du tour à la batte de l'équipe offensive

Quand trois joueurs offensifs sont régulièrement retirés, cette équipe passe en défense et l'équipe adverse devient l'équipe offensive.

5.08 - Relais ou lancer qui touche un coach de base ou un arbitre

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

5.09 - Avance des coureurs sans risque d'être retiré

La balle devient morte et les coureurs avancent d'une base ou reviennent à leurs bases sans risque d'être retirés lorsque:

(a) un lancer touche un frappeur ou ses vêtements alors qu'il est en position régulière de frappeur; s'ils sont forcés, les coureurs avancent; [6.05 (f); 6.08 (b)]

(b) l'arbitre au marbre gêne le receveur alors qu'il tente d'effectuer un relais; les coureurs ne peuvent avancer; [2.00 - Interférence]

REMARQUE : L'interférence est ignorée si le relais du receveur retire le coureur. [7.04 (a); 7.07]

(c) une feinte irrégulière est commise; les coureurs avancent; (Voir la pénalité à la règle 8.05)

(d) une balle est frappée irrégulièrement; les coureurs retournent; [6.06 (a),(d)]

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

(f) une bonne balle touche un coureur ou un arbitre en territoire des bonnes balles avant de toucher un joueur défensif incluant le lanceur, ou touche à un arbitre avant de dépasser un joueur défensif autre que le lanceur. [6.08 (d); 7.08 (f)]

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

Si une bonne balle passe près d'un joueur d'intérieur et touche un coureur immédiatement derrière lui ou touche un coureur après avoir été déviée par un joueur d'intérieur, la balle est au jeu et l'arbitre ne doit pas déclarer le coureur retiré. En prenant cette décision, l'arbitre doit être convaincu que la balle est bien passée à proximité d'un joueur d'intérieur et qu'aucun autre joueur d'intérieur ne pouvait faire de jeu sur la balle; les coureurs avancent si forcés;

(g) une balle lancée se loge dans le masque ou l'équipement du receveur ou de l'arbitre et demeure hors-jeu, les coureurs avancent d'une base; [6.05 (b),(c); 6.09 (b); 7.05 (l)]

Si un ricochet frappe l'arbitre et est attrapé au rebond par un joueur défensif, la balle est morte et le frappeur ne peut pas être retiré. La même chose s'applique lorsqu'un ricochet se loge dans le masque ou l'équipement de l'arbitre.

Si un troisième strike, mais non un ricochet, passe derrière le receveur et frappe un arbitre, la balle est au jeu.

Si la balle rebondit et est attrapée par un joueur défensif avant d'avoir touché le sol, le frappeur n'est pas retiré par un tel attrapé mais la balle demeure au jeu et le frappeur peut être retiré à la première base ou touché avec la balle pour le retrait.

Si un lancer se loge dans le masque ou l'équipement du receveur ou de l'arbitre et y demeure coincé et hors-jeu suite à un troisième strike ou une quatrième balle, le frappeur se voit octroyer la première base et tous les coureurs avancent d'une base chacun. Si le compte au frappeur est de moins de trois balles, les coureurs avancent d'une base.

(h) un lancer régulier touche un coureur essayant de marquer; les coureurs avancent. [6.05 (n)]

5.10 - Situations d'arrêt de jeu

La balle devient morte lorsqu'un arbitre crie «time». L'arbitre en chef doit crier «time» lorsque:

(a) il juge que les conditions atmosphériques, l'obscurité ou autres conditions similaires rendent la poursuite du match impossible dans l'immédiat;

(b) une panne d'éclairage rend difficile ou impossible la tâche des arbitres; [4.12 (a), (b)]

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

(c) un accident empêche un joueur ou un arbitre de participer au jeu; [3.03; 6.06; 7.01; 7.05(g), (i)]

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

(d) un gérant demande un "time" pour une substitution ou une conférence avec un de ses joueurs; [3.03; 3.06; 8.06]

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

(f) après avoir attrapé une chandelle, un joueur défensif tombe dans un abri des joueurs, dans les estrades ou par-dessus une corde restreignant les spectateurs lorsqu'ils sont sur le terrain. Les conditions de la règle 7.04 (c) s'appliqueront aux coureurs;

Si après avoir effectué l'attrapé, le joueur défensif se rend dans l'abri des joueurs mais ne tombe pas, la balle demeure au jeu et les coureurs avancent à leurs propres risques.

(g) un arbitre ordonne à un joueur ou à toute autre personne de quitter le terrain. [9.01 (d)]

(h) Sauf dans les cas prévus aux sections (b) et (c) (1) de cette règle, un arbitre ne doit pas crier «time» lorsque le jeu est en cours.

5.11 - Remise en jeu de la balle

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

Article 6 : Le frappeur

6.01 - Ordre des frappeurs

(a) Chaque joueur de l'équipe offensive doit se présenter à la batte dans l'ordre où son nom apparaît sur l'ordre des frappeurs de son équipe. [6.07]

(b) Après la première manche, le premier frappeur de chaque manche subséquente doit être le joueur dont le nom suit celui du dernier joueur à avoir régulièrement complété sa présence à la batte lors de la manche précédente. [6.07]

6.02 - Prendre position dans le rectangle des frappeurs

(a) Le frappeur doit promptement prendre position dans le rectangle du frappeur quand vient son tour à la batte.

(b) Le frappeur ne doit pas quitter sa position dans le rectangle des frappeurs après que le lanceur se soit mis en position d'arrêt ou qu'il commence à effectuer son élan. [6.03; 6.06 (a), (b), (c)]

PÉNALITÉ : Si le lanceur lance la balle, l'arbitre doit annoncer une balle ou un strike selon le cas.

Le frappeur quitte le rectangle au risque de voir un strike servi et appelé à moins qu'il ne demande à l'arbitre de déclarer un time. Le frappeur n'a pas la prérogative d'entrer et de sortir à volonté du rectangle du frappeur.

Dès que le frappeur a pris position dans le rectangle du frappeur, il ne lui sera pas permis d'en sortir pour se servir de la résine ou de la serviette de goudron à moins qu'il n'y ait un délai dans le déroulement du match ou qu'au jugement des arbitres, les conditions climatiques justifient une exception.

Les arbitres n'accorderont pas de time à la demande d'un frappeur ou de tout autre membre de son équipe après que le lanceur ait commencé sa motion ou se soit mis en position d'arrêt même si la frappeur prétend qu'il a de la poussière dans les yeux, que ses verres sont embués, qu'il n'a pas capté le signal ou pour toute autre raison. [4.06 (a), 3ème paragraphe]

Les arbitres peuvent accepter une demande d'arrêt de jeu si le frappeur est dans son rectangle mais ils doivent éliminer les promenades sans raison hors du rectangle du frappeur. Si les arbitres ne sont pas indulgents, les frappeurs comprendront qu'ils sont dans le rectangle et qu'ils doivent y demeurer jusqu'à ce que la balle soit lancée.

Si le lanceur est responsable du délai alors que le frappeur est dans le rectangle et que l'arbitre croit que le délai n'est pas justifié, il peut permettre au frappeur de sortir momentanément du rectangle.

Si le lanceur a commencé sa motion sans arrêt ou est en position d'arrêt avec un ou des coureurs sur les bases et qu'il ne peut effectuer son lancer parce que le frappeur est sorti du

rectangle, aucune feinte irrégulière ne pourra être appelée. Le frappeur et le lanceur sont tous deux en faute et l'arbitre doit décréter un "time" et recommencer le jeu à neuf.

(c) Si le frappeur refuse de prendre position dans le rectangle du frappeur au cours de sa présence à la batte, l'arbitre ordonnera au lanceur de lancer et annoncera un "strike" sur chacun de ces lancers. Le frappeur peut reprendre sa position normale après un tel lancer et le compte régulier des balles et strikes se poursuivra mais s'il ne reprend pas sa position avant qu'un troisième strike ne soit appelé, il sera déclaré retiré.

6.03 - Position régulière du frappeur

La position régulière du frappeur demande qu'il ait les deux pieds dans le rectangle des frappeurs. [6.02; 6.06 (a)]

INTERPRÉTATION APPROUVÉE : Les lignes délimitant le rectangle du frappeur sont incluses dans le rectangle.

6.04 - Fin de la présence à la batte

Un frappeur a régulièrement complété sa présence à la batte lorsqu'il est retiré ou lorsqu'il devient coureur.

6.05 - Un frappeur est retiré lorsque:

Un frappeur est retiré lorsque :

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

(b) un troisième strike est régulièrement attrapé par le receveur;

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

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

(c) un troisième strike n'est pas attrapé par le receveur alors que la première base est occupée avec moins de deux retraits; [6.09 (b)]

(d) il frappe une amortie en territoire des fausses balles pour un troisième strike;

(e) une "chandelle intérieure" est déclarée; [2.00; 6.05 (I)]

(f) il tente de frapper un troisième strike et le lancer le touche; [5.07 (a)]

(g) la balle frappée en territoire des bonnes balles le touche avant de toucher un joueur défensif; [6.08 (b)]

(h) après avoir frappé une bonne balle ou une amortie, sa batte touche la balle une deuxième fois dans le territoire des bonnes balles. La balle est morte et nul coureur ne peut avancer. Si le frappeur-coureur laisse tomber sa batte, que la balle roule contre sa batte en territoire des bonnes balles et qu'au jugement de l'arbitre il n'y avait aucune intention de causer une interférence, la balle est au jeu. [7.07 (b)]

Si une batte se brise et qu'une portion en territoire des bonnes balles est touchée par une balle frappée ou encore, qu'une portion touche un coureur ou un joueur défensif, la balle demeure au jeu et aucune interférence ne sera décrétée. Si la balle frappée touche une portion de la batte en territoire des fausses balles, il s'agit d'une fausse balle.

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

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

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

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

(i) après avoir frappé la balle ou une amortie en territoire des fausses balles, il fait volontairement dévier la balle de sa course d'une façon quelconque alors qu'il court vers la première base. La balle est morte et nul coureur ne peut avancer;

(j) après un troisième strike ou après avoir frappé une bonne balle, lui ou la première base est touché avant qu'il ne touche la première base;

(k) en courant la dernière moitié de la distance entre le marbre et la première base alors qu'un joueur défensif tente d'effectuer un jeu à la première base, il court à l'extérieur (à droite) de la ligne de 90 cm ou à l'intérieur (à gauche) de la ligne de démarcation et qu'au jugement de l'arbitre, il gêne le joueur défensif tentant d'attraper la balle à la première base. Il peut cependant courir à droite de la ligne de 90 cm ou à gauche de la ligne de démarcation pour éviter un joueur tentant de jouer une balle frappée. [7.09 (d), (f), (h), (k), (l), (m)]

(l) un joueur défensif échappe volontairement une chandelle ou une flèche au champ intérieur alors que la première, la première et le deuxième, la première et le troisième ou la première, le deuxième et le troisième bases sont occupés avec moins de deux retraits. La balle est morte et le ou les coureurs retournent à la base originalement occupée;

INTERPRÉTATION APPROUVÉE : Dans un tel cas, le frappeur n'est pas retiré si le joueur défensif laisse intentionnellement tomber la balle au sol sans y toucher à moins que la règle de la chandelle intérieure ne s'applique. [2.00; 6.05 (f)]

(m) au jugement de l'arbitre, un coureur précédent gêne volontairement un joueur défensif qui tente d'attraper une balle relayée ou qui tente de relayer une balle pour compléter un jeu quelconque; [7.09 (f)]

L'objectif de cette règle est de pénaliser l'équipe offensive pour un geste délibéré, inexcusable et antisportif du coureur qui quitte sa ligne de façon évidente pour frapper un joueur défensif qui effectue un pivot au lieu d'essayer de tenter d'atteindre la base. Il s'agit évidemment d'un jeu faisant appel au jugement de l'arbitre.

(n) avec deux retraits, un coureur à la troisième base et deux strikes contre le frappeur, le coureur tentant de voler le marbre sur un lancer régulier et que la balle le touche dans la zone de strike. L'arbitre annonce un troisième strike, le frappeur est retiré et le point n'est pas marqué. Avec moins de deux retraits, l'arbitre annonce un troisième strike, la balle est morte et le point est marqué. [5.09 (h)]

6.06 - Frappeur retiré pour action irrégulière

Un frappeur est retiré pour action irrégulière lorsque:

(a) il frappe la balle lorsqu'il a un ou les deux pieds sur le sol et complètement à l'extérieur du rectangle du frappeur;

Lorsqu'un frappeur frappe une bonne ou une fautive balle alors qu'il est en dehors du rectangle du frappeur, il doit être déclaré retiré. Les arbitres doivent porter une attention particulière à la position des pieds du frappeur lorsque ce dernier tente de frapper une balle alors qu'on le gratifie d'un but sur balles intentionnel. Le frappeur ne peut sauter ou marcher hors du rectangle pour frapper la balle.

(b) il passe d'un rectangle à l'autre alors que le lanceur est en position et prêt à lancer;

(c) il gêne le jeu du receveur tentant d'attraper ou de relayer une balle en sortant du rectangle du frappeur ou en faisant tout autre geste qui nuit au receveur effectuant un jeu au marbre. EXCEPTION: Le frappeur n'est pas retiré si un coureur tentant d'avancer est retiré ou si un coureur essayant de marquer est retiré par suite de l'interférence du frappeur. [7.08 (g); 7.09 (a), (d)]

Si le frappeur crée de l'interférence au receveur, l'arbitre au marbre doit annoncer «interférence». Le frappeur est retiré et la balle est morte. Aucun joueur ne peut avancer lors d'une telle interférence offensive et tous les coureurs doivent retourner à la base qui, au jugement de l'arbitre, avait été régulièrement touché au moment de l'interférence.

Cependant, si le receveur fait un jeu et le coureur tentant d'avancer est retiré, on doit alors présumer que l'interférence n'a pas eu lieu et que le coureur est retiré et non le frappeur. Tout autre coureur peut avancer puisque l'interférence n'existe pas si un coureur est retiré. Dans ce cas, le jeu se poursuit comme s'il n'y avait pas eu d'infraction.

Si un frappeur s'élançe sur un lancer, le rate et que son élan soit si fort que l batte fasse un tour complet ou revienne vivement vers l'arrière et que, de ce fait et au jugement de l'arbitre, il frappe accidentellement le receveur ou la balle derrière lui avant que le receveur obtienne le contrôle de la balle, seule le strike sera signalé contre le frappeur mais non l'interférence. Cependant la balle est morte et aucun coureur ne peut avancer sur ce jeu.

(d) il se sert ou tente de se servir d'une batte qui au jugement de l'arbitre, a été modifiée de quelque façon pour améliorer le facteur distance ou contribuer à une réaction anormale de la balle. Ceci inclut les battes qui ont été alourdies, aplanies, clouées, allégées ou recouvertes d'une substance telle la paraffine, la cire, etc. [1.10 (c)]

Aucun joueur ne pourra avancer sur le jeu mais tout retrait effectué au cours d'un tel jeu sera maintenu.

En plus d'être retiré, le joueur sera expulsé du match et pourra être soumis à d'autres sanctions déterminées par son président de ligue.

6.07 - Frapper hors séquence

(a) Un frappeur est retiré sur appel lorsqu'il ne se présente pas à la batte à son tour et qu'un autre frappeur complète une présence à la batte à sa place.

(1) Le frappeur légitime peut prendre position dans le rectangle du frappeur à n'importe quel moment avant que le frappeur irrégulier ne devienne coureur ou ne soit retiré et dans ce cas, le compte de balles et strikes sera porté au compte du frappeur légitime.

(b) Quand un frappeur irrégulier devient coureur ou est retiré et que l'équipe défensive en appelle à l'arbitre avant le premier lancer au prochain frappeur de l'une ou l'autre équipe ou avant un jeu ou tentative de jeu quelconque, l'arbitre doit (1) déclarer le frappeur régulier retiré; et (2) annuler toute avance ou point réussi sur une balle frappée par le frappeur irrégulier ou parce que le frappeur irrégulier s'est rendu à la première base à la suite d'un coup sûr, d'une erreur, d'un but sur balle, parce qu'il a été touché par un lancer ou pour toute autre raison.

REMARQUE : Si pendant qu'un frappeur irrégulier est à la batte, un coureur avance par suite d'un vol de base, d'une feinte irrégulière, d'un mauvais lancer ou d'une balle passée, cette avance est régulière.

(c) Quand un frappeur irrégulier devient coureur ou est retiré et qu'un lancer est effectué au prochain frappeur de l'une ou l'autre équipe avant qu'un appel ne soit interjeté, le frappeur irrégulier devient alors légitime et les résultats de sa présence à la batte deviennent réguliers.

(d) (1) Quand le frappeur légitime est déclaré retiré parce qu'il n'a pas pris son tour à la batte, le prochain frappeur est celui dont le nom suit celui du frappeur retiré;

(2) Quand un frappeur irrégulier devient légitime parce qu'aucun appel n'a été interjeté avant le lancer suivant, le frappeur suivant est celui dont le nom suit celui du frappeur régularisé. Dès l'instant où les actes d'un frappeur irrégulier sont

régularisés, l'ordre des frappeurs reprend avec le nom suivant celui du frappeur irrégulier régularisé.

L'arbitre ne doit jamais attirer l'attention de quelque personne que ce soit à la présence d'un frappeur irrégulier dans le rectangle du frappeur. Cette règle est écrite de façon à exiger une vigilance constante de la part des joueurs et gérants des deux équipes.

Il y a deux principes fondamentaux à retenir: (1) Lorsqu'un joueur frappe irrégulièrement à son tour, c'est le frappeur régulier qui est retiré. (2) Si un frappeur irrégulier complète sa présence à la batte en atteignant une base ou en étant retiré et que l'appel n'est pas logé avant le prochain lancer effectué au frappeur suivant ou avant tout jeu ou tentative de jeu, le frappeur irrégulier est considéré comme ayant frappé à son tour et il établit ainsi l'ordre des frappeurs à suivre.

INTERPRÉTATIONS APPROUVÉES

Pour illustrer certaines situations se produisant lorsque l'ordre des frappeurs n'est pas respecté, supposez que l'ordre des frappeurs en début de match est le suivant:

Allard, Bégin, Carpentier, Daniel, Edouard, François, Guérin, Hamelin et Isabelle.

JEU NO 1 : Bégin est à la batte avec un compte de 2 balles et 1 strike. (a) L'équipe offensive découvre l'erreur, ou (b) l'équipe défensive fait appel. **DÉCISION :** Dans les deux cas, Allard remplace Bégin et le compte devient deux balles et un strike contre lui.

JEU NO 2 : Bégin est à la batte et frappe un double. L'équipe défensive fait appel (a) immédiatement, ou (b) après un lancer à Carpentier. **DÉCISION:** (a) Allard est retiré et Bégin est le frappeur régulier; (b) Bégin demeure à la deuxième base et Carpentier est le frappeur régulier.

JEU NO 3 : Allard reçoit un but sur balles. Bégin reçoit un but sur balles. Carpentier frappe un optionnel où Bégin est retiré sur un jeu forcé. Edouard est à la batte à la place de Daniel. Pendant qu'il est à la batte, Allard compte et Carpentier se rend à la deuxième base sur un mauvais lancer. Edouard est retiré sur un roulant qui permet à Carpentier d'avancer à la troisième base. L'équipe défensive fait appel (a) immédiatement, ou (b) après un lancer à Daniel. **DÉCISION :** (a) Le point de Allard est accordé et Carpentier a droit de passer à la deuxième base parce que ces avances n'ont pas été effectuées à cause du frappeur irrégulier frappant une balle ou avançant à la première base. Carpentier doit retourner à la deuxième base parce que son avance à la troisième base résulte de l'action du frappeur irrégulier frappant la balle. Daniel est retiré et Edouard est le frappeur régulier. (b) Le point de Allard est accordé et Carpentier demeure à la troisième base. Le frappeur régulier est François.

JEU NO 4 : Avec toutes les bases occupées et deux retraits, Hamelin est à la batte à la place de François et frappe un triple faisant marquer trois points. L'équipe défensive fait appel (a) immédiatement, ou (b) après un lancer à Guérin. **DÉCISION :** (a) François est retiré, aucun point n'est marqué et Guérin est le frappeur régulier pour commencer la manche suivante; (b) Hamelin reste à la troisième base, les trois points sont valides et Isabelle est le frappeur régulier.

JEU NO 5 : Après le jeu no 4 (b) ci-dessus, Guérin continue à la batte. (a) Hamelin est pris en pick-off à la troisième base pour le troisième retrait, ou (b) Guérin frappe une chandelle et est

retiré pour le troisième retrait sans qu'aucun appel ne soit fait. Qui est le frappeur régulier à commencer dans la deuxième manche?

DÉCISION : (a) Isabelle. Il est devenu le frappeur légitime dès que le premier lancer à Guérin a régularisé le triple de Hamelin. (b) Hamelin. Quand aucun appel n'a été fait, le premier lancer au premier frappeur de l'équipe adverse a régularisé la présence de Guérin à la batte.

JEU NO 6 : Daniel reçoit un but sur balles et Allard se présente à la batte. Daniel était frappeur irrégulier et si un appel est fait avant le premier lancer à Allard, Allard est retiré, Daniel doit quitter la base et Bégin est le frappeur régulier. Cependant il n'y a pas d'appel et un lancer est effectué à Allard. Le but sur balles de Daniel est maintenant régularisé et Edouard devient le frappeur régulier. Edouard peut remplacer Allard n'importe quand avant qu'il ne soit retiré ou devienne coureur. Il ne le fait pas et Allard est retiré par une chandelle et Bégin vient à la batte. Allard était un frappeur irrégulier et si un appel est fait avant le premier lancer à Bégin, Edouard est retiré et François est le frappeur régulier. Il n'y a pas d'appel et un lancer est effectué à Bégin. Le retrait de Allard est maintenant régularisé et le frappeur régulier est Bégin. Bégin reçoit un but sur balles. Carpentier est le frappeur régulier et il est retiré par une chandelle. Daniel devient donc le frappeur régulier mais il est à la deuxième base. Qui est le frappeur régulier?

DÉCISION : Le frappeur régulier est Edouard. Lorsque le frappeur régulier est sur une base, son tour est passé et le frappeur suivant devient le frappeur régulier.

6.08 - Le frappeur devient coureur et a droit à la première base

Le frappeur devient coureur et a droit à la première base sans danger d'être retiré à condition d'avancer vers et de toucher la première base lorsque: [6.09; 7.04 (d); 7.05 commentaire; 8.05]

(a) quatre balles ont été annoncées par l'arbitre; [4.09 (b); 7.04 (b), (d) Remarque]

Un frappeur qui a droit d'occuper la première base en raison d'un base sur balles doit se rendre toucher la première base avant que les autres coureurs ne soient forcés d'avancer. Ceci s'applique lorsque les bases sont remplies ainsi que lorsqu'un coureur suppléant entre dans le jeu.

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

(b) il est touché par un lancer qu'il n'essaye pas de frapper à moins que:

(1) la balle ne soit dans la zone de strike quand elle le touche, ou

(2) il ne fasse aucun effort pour éviter d'être touché par le lancer; [5.09 (a); 6.05 (f)]

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

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

(c) le receveur ou un joueur défensif le gêne. Si un jeu suit l'interférence, le gérant de l'équipe offensive peut aviser l'arbitre du marbre qu'il choisit d'ignorer la pénalité pour l'interférence et d'accepter le jeu. Cependant si le frappeur se rend à la première base par suite d'un coup sûr, d'une erreur, d'un but sur balle, pour avoir été touché par un lancer ou pour toute autre raison et que tous les autres coureurs avancent d'au moins une base, le jeu continue sans tenir compte de l'interférence. [6.09; 7.07]

Lorsqu'une interférence du receveur est déclarée alors qu'un jeu est en cours, l'arbitre permettra au jeu de se poursuivre puisque le gérant de l'équipe offensive peut choisir de prendre le jeu. Si le frappeur-coureur omet de toucher la première base ou qu'un coureur omet de toucher la base suivante, on doit considérer qu'il a avancé d'une base tel que le stipule la remarque de la règle 7.04 (d).

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

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

2. Coureur à la deuxième base. Le receveur commet une interférence alors que le frappeur dépose une amortie qui fait avancer le coureur à la troisième base mais où il est lui-même retiré à la première base. Le gérant peut faire le choix d'avoir un coureur à la troisième base et un retrait plutôt qu'aucun retrait avec des coureurs à la première et deuxième bases.

Dans les situations où le gérant veut bénéficier de la pénalité pour interférence, l'interprétation suivante de la règle 6.08 (c) doit être utilisée:

Si le receveur ou tout joueur défensif commet une interférence aux dépens du frappeur, celui-ci a droit à la première base. Si au cours d'un tel jeu, un coureur tente de scorer de la troisième base soit par un vol de base, soit par un squeeze-play, la balle est morte, le coureur du troisième marque et le frappeur se voit accorder la première base. Si le receveur commet une interférence aux dépens du frappeur et qu'aucun coureur ne tente de scorer de la troisième base de quelque manière que ce soit, la balle est morte, le frappeur a droit à la première base et les autres coureurs n'avancent que s'ils sont forcés de le faire. Les coureurs qui n'essaient pas de voler ou qui ne sont pas forcés d'avancer demeurent à la base occupée au moment de l'interférence.

Si le receveur commet une interférence à l'endroit du frappeur avant que le lanceur effectue son lancer, il ne s'agira pas d'une interférence contre le frappeur telle qu'entendue par la règle 6.08 (c). Dans de telles situations, l'arbitre déclare un «time» et le jeu est repris à nouveau. [7.04 (d); 7.05 (a), (i) commentaires; 7.07]

(d) une bonne balle touche un arbitre ou un coureur dans le territoire des bonnes balles avant de toucher un joueur défensif. [5.09 (d); 7.08]

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

6.09 - Le frappeur devient un coureur

Le frappeur devient un coureur lorsque:

- (a)** il frappe une balle dans le territoire des bonnes balles; [6.08]
- (b)** le troisième strike annoncé par l'arbitre n'est pas attrapé à condition que:
 - (1)** la première base ne soit pas occupée, ou
 - (2)** la première base soit occupée avec deux retraits; [6.05 (b), (c); 7.08 (a)]

Lorsqu'un frappeur devient coureur sur un troisième strike non capté, qu'il se dirige vers son abri ou sa position puis réalise alors la situation, il peut tenter d'atteindre la première base et n'est pas retiré à moins qu'il ne soit touché avec la balle ou que la première base soit touchée avant qu'il ne l'atteigne. Cependant, si de fait, il parvient à l'abri ou aux marches de l'abri, il ne peut plus tenter d'atteindre la première et est retiré.

(c) une bonne balle qui après avoir passé un joueur défensif autre que le lanceur ou après avoir touché un joueur défensif incluant le lanceur, touche un arbitre ou un coureur en territoire des bonnes balles; [7.05 (a), (f)]

(d) une bonne balle est frappée au-dessus d'une clôture ou dans les estrades à plus de 76,20 du marbre. Un tel coup accorde un coup de circuit au frappeur à condition de toucher toutes les bases régulièrement. Une bonne balle qui quitte le terrain à moins de 76,20 du marbre limite l'avance du frappeur à la deuxième base; [7.05 (a), (f)]

(e) une bonne balle qui après avoir touché le sol rebondit dans les estrades ou passe à travers, au-dessus ou en dessous d'une clôture, à travers ou au-dessus d'un tableau de pointage, à travers ou sous les arbustes ou vignes à la clôture où dans de tels cas, le frappeur et les coureurs auront droit à une avance de deux bases; [7.05 (a), (f)]

(f) toute bonne balle qui soit en vol, soit après avoir touché le sol, passe à travers ou en dessous d'une clôture, à travers ou en dessous d'un tableau de pointage, à travers ou en dessous de toute ouverture dans la clôture ou un tableau de pointage, à travers ou en dessous d'arbustes ou vignes à la clôture ou se coince dans la clôture ou un tableau de pointage où dans de tels cas, le frappeur et les coureurs auront droit à une avance de deux bases; [7.05 (a), (f)]

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

(h) toute bonne balle en vol est déviée par un joueur défensif dans les estrades ou au-dessus d'une clôture dans le territoire des fausses balles alors que le frappeur aura droit à une avance de deux bases. Si la balle en vol est déviée dans les estrades ou au-dessus d'une clôture en territoire des bonnes balles, le frappeur aura alors droit à un coup de

circuit. Cependant si une telle bonne balle est déviée à un point situé à moins de 76,20 m du marbre, l'avance du frappeur sera alors limitée à deux bases.

6.10 - Frappeur désigné

Toute ligue peut choisir d'utiliser la règle du "frappeur désigné".

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

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

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

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

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

Le frappeur désigné inscrit dans l'ordre des frappeurs doit venir à la batte au moins une fois sauf si l'équipe adverse change de lanceur.

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

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

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

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

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

Dès que le lanceur quitte le monticule pour occuper une position défensive, le rôle du frappeur désigné prend fin pour tout le reste du match.

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

Dès que le lanceur en poste frappe pour le frappeur désigné, le rôle de ce dernier prend fin pour le reste du match. Le lanceur en poste ne peut assumer le rôle de frappeur suppléant que pour le frappeur désigné.

Dès que le frappeur désigné assume une position défensive, son rôle de frappeur désigné prend automatiquement fin pour le reste du match. Un substitut au frappeur désigné n'a pas à être annoncé avant que ce dernier ne retourne à la batte.

Article 7 : Le coureur

7.01 - Droit d'occuper une base

Un coureur obtient le droit d'occuper une base précédemment inoccupée s'il le touche avant d'être retiré. Il conserve ce droit jusqu'à ce qu'il soit retiré ou qu'il soit obligé de le quitter en faveur d'un autre coureur qui se voit accorder cette base de façon régulière. [7.03]

Lorsqu'un coureur acquiert régulièrement le droit d'occuper une base et que le lanceur prend sa position de lanceur, le coureur ne peut retourner à la base précédemment occupée.

7.02 - Toucher les bases dans l'ordre

En avançant, un coureur doit toucher dans l'ordre la première base, la deuxième base, la troisième base et le marbre. S'il est obligé de revenir en arrière, il doit retoucher toutes les bases dans l'ordre inverse à moins que la balle ne soit déclarée morte en vertu d'une condition quelconque de la règle 5.09. Dans un tel cas, le coureur peut se rendre directement à sa base de départ.

7.03 - Deux coureurs sur une même base

Deux coureurs ne peuvent occuper une même base mais si alors que la balle est au jeu, deux coureurs occupent la même base, le coureur arrière est retiré lorsqu'il est touché par un joueur défensif en possession de la balle. Le premier coureur a droit à la base.

7.04 - Avance des coureurs sans risque d'être retiré

Chaque coureur autre que le frappeur peut avancer d'une base sans risque d'être retiré lorsque:

(a) une feinte irrégulière est commise;

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

Un coureur forcé d'avancer sans risque d'être retiré peut avancer au-delà de la base à laquelle il a droit mais il le fait à ses propres risques. Si un tel coureur forcé d'avancer est retiré pour le troisième retrait avant qu'un coureur précédent également forcé d'avancer ne touche le marbre, le point sera accordé.

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

(c) un joueur défensif qui après avoir attrapé une chandelle, tombe dans un abri ou dans les estrades ou tombe au-delà de cordes dans la foule lorsque que les spectateurs sont sur le terrain; [3.16; 5.10 (f); 7.05 (g); 7.11]

Un joueur défensif ou un receveur peut allonger le bras dans l'abri, marcher ou carrément entrer dans l'abri avec un ou deux pieds pour faire un attrapé et s'il retient la balle, l'attrapé sera accordé. La balle demeure en jeu.

Si après avoir régulièrement complété l'attrapé, le joueur défensif ou le receveur devait tomber dans les estrades ou parmi les spectateurs ou dans l'abri des joueurs ou encore, tomber alors qu'il se trouve dans l'abri après avoir complété l'attrapé, la balle sera morte et les coureurs avancent d'une base sans risque d'être retirés.

(d) le coureur tente de voler une base et que le frappeur est gêné par le receveur ou tout autre joueur défensif. [6.08 (a) (Remarque); 7.05 (b), (e); 7.08 (i)]

REMARQUE : Quand un coureur se voit accorder une base sans risque d'être retiré alors que la balle est en jeu ou en vertu d'une règle prévoyant que la balle demeure en jeu après que le coureur ait atteint la base à laquelle il a droit et que le coureur néglige de toucher la base à laquelle il a droit avant de tenter d'atteindre une autre base, le coureur perd son immunité et il peut être retiré si un joueur défensif en possession de la balle le touche ou touche la base qu'il a manqué avant qu'il n'y retourne. [7.04; 7.07; 7.10 (b); 8.05 Pénalité]

7.05 - Avance du coureur et du frappeur-coureur sans risque d'être retiré

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

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

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

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

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

(e) de deux bases si un joueur défensif lance délibérément son gant vers un relais et le touche. La balle est en jeu;

Dans l'application des sections (b), (c), (d) et (e), l'arbitre doit s'assurer que le gant lancé, le masque ou la casquette détachée a bel et bien touché à la balle. Il n'y a pas de pénalité si la balle n'est pas touchée.

Dans les sections (c) et (e), cette pénalité ne sera pas appliquée contre le joueur défensif dont le gant est arraché par la force d'une balle frappée ou relayée ou dont le gant lui échappe en faisant un effort évident pour faire un attrapé légitime.

(f) de deux bases si une bonne balle bondit ou est déviée dans les estrades le long des lignes de démarcation des première et troisième bases ou si la balle passe au travers ou en dessous d'une clôture, au travers ou en dessous d'un tableau de pointage, au travers ou en dessous d'arbustes ou de vignes à la clôture ou encore, si la balle se coince dans une clôture, un tableau de pointage, des arbustes ou des vignes; [6.09 (e), (h)]

(g) de deux bases lorsque, alors qu'il n'y a pas de spectateurs sur le terrain, un relais va dans les estrades ou dans un abri que la balle revienne ou non sur le terrain, au travers, au-dessus ou en dessous d'une clôture, sur la partie inclinée de l'écran arrière ou reste coincée dans les mailles d'un grillage de protection des spectateurs. La balle est morte. Quand ce mauvais relais est le premier jeu d'un joueur d'intérieur, l'arbitre en accordant les bases, basera sa décision sur la position des coureurs au moment où le lancer a été effectué; dans tous les autres cas, sa décision sera basée sur la position des coureurs au moment où le mauvais relais a été effectué. [7.05 (i) (Commentaire)]

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

Dans certaines circonstances, il est impossible d'accorder deux bases à un coureur.

EXEMPLE : Coureur à la première base, le frappeur frappe une chandelle peu profondément au champ droit. Le coureur demeure entre la première et la deuxième base et le frappeur contourne la première base et vient s'arrêter près du coureur. La balle tombe au sol et le outfielder tentant de retirer le frappeur-coureur à la première base lance la balle dans les estrades.

INTERPRÉTATION APPROUVÉE : Étant donné qu'aucun coureur ne peut avancer au-delà de la base à laquelle il a droit lorsque la balle est morte, le coureur de la première base se rend à la troisième base et le frappeur-coureur doit s'arrêter à la deuxième base.

L'expression "au moment où le mauvais relais est effectué" veut dire lorsque le relais quitte la main du joueur et non pas le moment où le relais touche le sol, passe au-delà d'un joueur défensif qui l'attend ou quitte les limites du terrain.

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

Si un jeu inusité survient où le premier relais d'un joueur d'intérieur se rend dans les estrades ou un abri des joueurs mais où le frappeur n'est pas devenu coureur, tel un receveur qui tirerait la balle dans les estrades en tentant de retirer un coureur au marbre suite à un mauvais lancer ou une balle passée, l'arbitre devra alors accorder deux bases aux coureurs selon leurs positions au moment du relais. (Dans l'interprétation de la règle 7.05 (g), le receveur est considéré un joueur d'intérieur.)

JEU : Coureur à la première base. Le frappeur frappe la balle au short-stop qui relaie trop tard au deuxième baseman et ce dernier envoie le relais vers la première base après que le frappeur ait atteint la première base. **DÉCISION:** Le coureur à la deuxième base marque. (Sur ce jeu, le frappeur-coureur se voit accorder la troisième base seulement s'il avait atteint la première base au moment où le relais a été fait.)

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

INTERPRÉTATION APPROUVÉE : Lorsqu'un mauvais lancer ou une balle passée passe au-delà du receveur ou dévie sur celui-ci et se rend directement dans l'abri des joueurs, les estrades, au-dessus de l'écran arrière ou tout autre endroit hors limites, l'arbitre n'accorde qu'une base. Une base doit également être accordée si le lanceur en contact avec la plaque, lance vers une base et que ce relais se rend directement dans les estrades ou à tout endroit hors limites.

Cependant si le lancer ou le relais passe au-delà du receveur ou d'un joueur défensif et demeure dans les limites du terrain pour ensuite être dévié dans un abri des joueurs, les estrades ou tout autre endroit hors limites, l'arbitre accordera deux bases à partir de la position des coureurs au moment du lancer ou du relais.

(i) d'une base si le frappeur devient coureur suite à une quatrième balle ou un troisième strike alors que le lancer passe le receveur et se loge dans le masque ou l'équipement de l'arbitre. [5.09 (g); 7.04 (d)]

Si le frappeur devient coureur sur un mauvais lancer qui permet également aux coureurs d'avancer d'une base, le frappeur-coureur n'aura droit qu'à la première base.

Le fait qu'un coureur se voit accorder une ou plusieurs bases sans risque d'être retiré ne lui enlève pas la responsabilité de toucher la ou les bases qui lui sont accordées. Par exemple, un frappeur frappe un roulant à un joueur d'intérieur qui relaie la balle dans les estrades. Le frappeur-coureur ne touche pas la première base. Il peut être déclaré retiré sur appel après que la balle ait été mise au jeu même s'il avait droit à la deuxième base.

Si un coureur est forcé de revenir à une base suite à un attrapé, il doit retoucher sa base originale même si, en raison d'un règlement de terrain ou toute autre règle, il a droit à des bases additionnelles. Il peut retoucher pendant que la balle est morte et, par la suite, on lui accordera les bases à partir de la base originale. [7.10 (b)(2)]

7.06 - Obstruction

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

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

l'obstruction. Tous les coureurs précédents forcés d'avancer par l'octroi de bases résultant de l'obstruction le font sans risque d'être retirés. [7.09 (b) (Remarque)]

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

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

En vertu de la règle 7.06 (b), lorsque la balle demeure en jeu suite à une obstruction et que le joueur entravé avance au-delà de la base à laquelle, au jugement de l'arbitre, il aurait eu droit suite à l'obstruction, il le fait à ses propres risques et peut être retiré. Ceci est une décision de jugement.

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

7.07 - Interférence du receveur sur un squeeze-play ou un vol de marbre

Si, alors qu'un coureur à la troisième base tente de marquer sur un squeeze-play ou un vol du marbre, le receveur ou tout autre joueur défensif marche sur ou devant le marbre sans être en possession de la balle, ou encore touche le frappeur ou sa batte, le lanceur sera débité d'une feinte irrégulière, le frappeur se verra accorder la première base et la balle est morte. [6.08 (c); 7.04 (d)]

7.08 - Un coureur est retiré lorsque:

Un coureur est retiré lorsque:

- (a) (1)** il s'écarte de plus de 90 cm d'une ligne droite entre les bases dans le but d'éviter d'être touché sauf si ce geste est posé dans le but d'éviter une interférence avec le joueur défensif tentant d'attraper une balle frappée; ou
- (2)** après avoir atteint et touché la première base, il quitte la ligne des bases cessant de toute évidence ses efforts pour toucher la prochaine base. [7.08 (c), (j); 7.10 (c)]

Tout coureur qui après avoir atteint la première base, quitte la ligne des bases pour se diriger vers son abri ou sa position croyant qu'il n'y a aucun autre jeu possible peut être déclaré retiré

si l'arbitre juge que le geste du coureur indique aucun effort de rejoindre la prochaine base. Même si un retrait résulte d'un tel jeu, la balle demeure au jeu pour tous les autres coureurs. [6.09 (b); 7.04 (b)]

Cette règle s'applique également au jeu suivant et autres jeux similaires: Moins de deux retraits, pointage égal dans la deuxième moitié de la neuvième manche, un coureur à la première base et le frappeur cogne un coup de circuit à l'extérieur du terrain pour le point gagnant. Le coureur touche et dépasse la deuxième base et, croyant que le coup de circuit donne automatiquement la victoire, il coupe à travers le losange vers son banc des joueurs pendant que le frappeur continue sa course autour des bases. Dans un tel cas, le coureur est retiré parce qu'il "a visiblement abandonné tout effort de toucher la prochaine base" et l'arbitre permet au frappeur-coureur de poursuivre sa course pour valider son coup de circuit. S'il y avait eu deux retraits, le coup de circuit n'aurait pas été valide en vertu de la règle 7.12. Il ne s'agit pas d'un jeu d'appel. [4.07 (b); 4.11 (c) Interprétation approuvée]

JEU : Un coureur croyant avoir été retiré par un toucher à la première ou à la troisième base se dirige vers son abri des joueurs et s'éloigne d'une distance raisonnable indiquant ainsi qu'il croit vraiment être retiré. Ce coureur doit être déclaré retiré pour avoir abandonné sa course autour des bases.

Dans les deux jeux décrits ci-dessus, les coureurs sont considérés comme ayant abandonné leur course autour des bases et sont traités différemment d'un frappeur retiré sur trois strikes tel que décrit ci-dessous dans l'interprétation approuvée.

INTERPRÉTATION APPROUVÉE : Quand un frappeur devient un coureur suite à un troisième strike échappé mais se dirige vers son abri ou sa position, il peut tenter d'atteindre la première base n'importe quand avant d'entrer dans son abri. Pour le retirer, l'équipe défensive doit le toucher ou toucher la base avant qu'il ne l'atteigne.

(b) il commet volontairement une interférence avec un relais ou gêne un joueur défensif tentant d'effectuer un jeu sur une balle frappée;

Un coureur qui est reconnu ayant gêné un joueur défensif tentant de faire un jeu sur une balle frappée est retiré, que son geste ait été intentionnel ou non.

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

Si au cours d'un jeu de souricière entre la troisième base et le marbre, le coureur suivant a avancé et occupe la troisième base lorsque le coureur pris en souricière est retiré pour une interférence offensive, l'arbitre doit renvoyer le coureur occupant la troisième base à la deuxième base. Le même principe s'applique lors d'une souricière entre la deuxième et la troisième base et que le coureur suivant avance et occupe la deuxième base, le raisonnement étant qu'aucun coureur ne peut avancer sur une interférence et qu'un coureur est considéré comme l'occupant d'une base jusqu'à ce qu'il atteigne régulièrement la prochaine base.

(c) il est touché alors que la balle est au jeu et qu'il ne touche pas sa base.

EXCEPTION : Un frappeur-coureur ne peut être touché pour un retrait après avoir dépassé ou glissé au-delà de la première base à condition d'y retourner immédiatement. [7.09 (a) (2); 7.10 (a)]

INTERPRÉTATION APPROUVÉE (1) : Si l'impact d'un coureur sur un coussin déloge celui-ci de sa position, aucun jeu ne peut être fait sur ce coureur s'il avait atteint la base sans être retiré.

INTERPRÉTATION APPROUVÉE (2) : Si une base est déplacée de sa position au cours d'un jeu, tout coureur suivant au cours du même jeu est considéré comme touchant ou occupant la base si, au jugement de l'arbitre, il touche ou occupe l'emplacement normal de la base.

(d) il néglige de retoucher sa base après l'attrapé régulier d'une bonne ou d'une fausse balle avant que lui ou sa base ne soit touchée par un joueur défensif. Il ne peut être retiré pour avoir négligé de retoucher sa base après le premier lancer suivant ou suite à tout jeu ou tentative de jeu. Il s'agit d'un jeu d'appel. [4.09 (b); 7.10 (a)]

Les coureurs ne sont pas obligés de retoucher leurs bases après un ricochet. Ils peuvent voler une base suite à un ricochet. Si le ricochet n'est pas capté, il devient une fausse balle ordinaire et les coureurs retournent alors à leurs bases.

(e) il n'atteint pas la base suivant avant qu'un joueur défensif en possession ne lui touche ou touche la base alors qu'il est forcé d'avancer par le frappeur qui devient coureur. Cependant si un coureur suivant est retiré sur un jeu forcé, le coureur précédent n'est plus forcé et doit être touché pour être retiré. Le jeu forcé n'existe plus dès que le coureur atteint la base à laquelle il est forcé d'avancer et s'il dépasse ou glisse au-delà de la base, il doit être touché pour être retiré. Par contre, si le coureur forcé d'avancer atteint la base à laquelle il est forcé et, pour une raison quelconque, revient vers la base précédemment occupée, le jeu redevient un jeu forcé et le coureur peut être retiré en étant touché par un joueur défensif ou en touchant la base à laquelle il est forcé d'avancer.

JEU : Un coureur à la première base et trois balles au frappeur. Le coureur vole la deuxième base sur le prochain lancer qui est une quatrième balle mais dépasse ou glisse au-delà de la deuxième base après l'avoir touchée. Le relais du receveur le surprend avant qu'il ne revienne à la base. Le coureur sera alors retiré puisque le jeu forcé n'existe plus.

Dépasser ou glisser au-delà d'une base déjà atteinte peut survenir ailleurs qu'à la première base. Par exemple, avec moins de deux retraits et des coureurs aux première et deuxième bases ou aux première, deuxième et troisième bases, le frappeur frappe un roulant à un joueur d'intérieur qui choisit de tenter un double-jeu. Le coureur de la première base devance le relais à la deuxième mais glisse au-delà de la base. Le relais est effectué à la première base où le frappeur-coureur est retiré. La première base qui voit que le coureur à la deuxième n'est pas à sa base relaie à nouveau à la deuxième base où le coureur est touché pour le retrait. Pendant ce temps, des coureurs ont croisé le marbre. La question qui se pose: S'agit-il d'un jeu forcé? Le jeu forcé a-t-il été supprimé par le retrait du frappeur-coureur à la première base? Est-ce que les points marqués par les coureurs au cours du jeu avant le troisième retrait et avant que le coureur de la deuxième base ne soit retiré sont valides? RÉPONSE: Les points sont valides car le troisième retrait n'était plus un jeu forcé mais un jeu de toucher.

(f) il est touché par une bonne balle en territoire des bonnes balles avant que la balle n'ait touché ou dépassé un joueur d'intérieur. La balle est morte, aucun coureur ne peut marquer et aucun coureur ne peut avancer à moins d'être forcé de le faire.

EXCEPTION : Si un coureur est en contact avec sa base alors qu'il est touché par une chandelle intérieure, il n'est pas retiré bien que le frappeur le soit. [2.00 (Chandelle intérieure); 5.09 (f); 6.08 (d)]

Si deux coureurs sont touchés par une même bonne balle, seul le premier est retiré parce que la balle est aussitôt morte.

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

(g) il tente de marquer un point sur un jeu où le frappeur commet de l'interférence avec le jeu au marbre avec moins de deux retraits. Avec deux retraits, l'interférence entraîne le retrait du frappeur et aucun point n'est marqué. [6.09 (c); 7.09 (a), (b)]

(h) il dépasse un coureur précédent avant que ce coureur ne soit retiré.

(i) après avoir régulièrement pris possession d'une base, il refait le trajet en sens inverse afin de semer la confusion chez l'équipe défensive ou de ridiculiser le match. L'arbitre doit immédiatement décréter un «time» et retirer le coureur; [7.01]

Si un coureur touche une base inoccupée et pense alors que la balle a été attrapée ou est leurré par la défense vers la base précédemment occupée, il peut être retiré alors qu'il retourne à cette base mais s'il atteint la base précédemment occupée sans être retiré, il ne peut être retiré lorsqu'il est en contact avec cette base.

(j) il ne retourne pas immédiatement à la première base après l'avoir dépassé en courant ou en glissant. S'il essaye de rejoindre la deuxième base, il est retiré s'il est touché par la défense. Si après avoir dépassé ou glissé au-delà de la première base, il se dirige vers son abri ou sa position et néglige de revenir immédiatement à la première base, il est retiré sur appel lorsqu'il est touché ou que la base est touchée par un joueur défensif. [7.08 (a),(c); 7.10]

Le coureur qui touche la première base, la dépasse et est déclaré «sauf» par l'arbitre a "atteint la première base" aux fins de la règle 4.09 (a) et tout point compté lors d'un tel jeu est bon même si le coureur est ensuite retiré pour le troisième retrait parce qu'il a négligé de revenir immédiatement à la base comme le veut la règle 7.08 (j).

(k) En courant ou en glissant vers le marbre, il le manque et ne tente pas d'y retourner et qu'un joueur défensif en possession de la balle touche le marbre et fait appel à l'arbitre pour sa décision. [7.10 (d)]

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

7.09 - Interférence offensive

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

(a) suite à un troisième strike, il gêne le receveur qui tente d'attraper la balle; [6.06 (a); 7.08 (d), (g)]

(b) après avoir frappé une bonne balle ou effectué une amortie, sa batte frappe la balle une seconde fois dans le territoire des bonnes balles. La balle est morte et aucun coureur ne peut avancer. Si le frappeur-coureur laisse tomber sa batte, que la balle roule contre la batte en territoire des bonnes balles et qu'au jugement de l'arbitre, il n'y avait aucune intention de commettre une interférence, la balle est en jeu; [6.05 (h)]

(c) il fait volontairement dévier une fausse balle de quelque façon que ce soit; [6.05 (i)]

(d) avant deux retraits et un coureur à la troisième base, il gêne un joueur défensif qui tente d'effectuer un jeu au marbre; le coureur est alors retiré; [6.05 (k); 7.08 (g); 7.09 (f), (h), (k)]

(e) un ou plusieurs membres de l'équipe offensive se tiennent ou se réunissent près d'une base vers laquelle un coureur avance dans le but de confondre, gêner ou ajouter aux difficultés de l'équipe défensive. Ce coureur est retiré sur décision de l'arbitre en raison de l'interférence commise par un ou plusieurs coéquipiers; [3.15; 6.05 (m); 6.06 (c); 7.08 (b); 7.09 (l)]

(f) un frappeur ou un coureur qui vient d'être retiré gêne ou empêche un jeu d'être effectué sur un autre coureur. Ce dernier est retiré en raison de l'interférence commise par son coéquipier. [6.05 (k), (m); 6.06 (c); 7.08 (b); 7.09 (d), (h), (k), (l)]

Si un frappeur ou un coureur continue de courir après avoir été retiré, ce seul geste ne pourra être considéré comme étant une intention de confondre, gêner ou empêcher la défense de faire un jeu.

(g) au jugement de l'arbitre, un coureur interfère intentionnellement et délibérément avec une balle frappée ou nuit à un joueur défensif s'apprêtant à attraper la balle dans le but évident de briser un double-jeu. La balle est morte. L'arbitre doit retirer le coureur pour interférence de même que le frappeur-coureur par suite du geste de son coéquipier. Aucun coureur ne peut avancer ou marquer à la suite d'un tel geste d'un coureur; [6.05 (m); 7.09 (f)]

(h) au jugement de l'arbitre, le frappeur-coureur interfère intentionnellement et délibérément avec une balle frappée ou gêne un joueur défensif s'apprêtant à attraper la balle dans le but évident de briser un double-jeu. La balle est morte. L'arbitre doit retirer le frappeur-coureur pour interférence de même que le coureur le plus près du marbre par suite du geste de son coéquipier, ceci sans égard à l'endroit où le double-jeu aurait été possible. Aucun coureur ne peut avancer ou marquer à la suite d'un tel geste d'un frappeur-coureur; [6.05 (k); 7.09 (d), (f), (h), (k), (l)]

(i) au jugement de l'arbitre, un coach à la première ou à la troisième base touche ou retient un coureur ou l'assiste physiquement dans sa tentative de revenir ou de quitter la première ou la troisième base;

(j) avec un coureur à la troisième base, le coach quitte son rectangle et pose quelque geste que ce soit dans le but d'attirer un relais de la défense; [4.06 (a)(3)]

(k) en courant la deuxième moitié de la distance entre le marbre et la première base alors qu'un jeu s'effectue à la première base, le frappeur-coureur court à l'extérieur (à droite) de la ligne de 90 cm ou à l'intérieur (à gauche) de la ligne de démarcation et qu'au jugement de l'arbitre, il nuit au joueur défensif recevant la balle à la première base ou essayant d'attraper une balle frappée; [6.05 (k); 7.08 (a); 7.09 (d), (f), (h), (l)]

Les lignes délimitant le corridor de 90 cm font partie du corridor mais l'interprétation qui doit être faite stipule que le coureur doit avoir les deux pieds à l'intérieur du corridor ou tout au plus sur les lignes délimitant le corridor.

(l) il n'évite pas un joueur défensif tentant d'attraper une balle frappée ou nuit volontairement à un relais. Cependant si deux ou plusieurs joueurs défensifs tentent d'attraper une balle frappée et que le coureur vient en contact avec l'un d'eux, l'arbitre doit déterminer quel joueur doit bénéficier de l'application de cette règle et ne doit pas retirer le coureur pour être venu en contact avec un joueur défensif autre que celui qui, à son jugement, était en droit d'attraper cette balle;

Lorsque le receveur et le frappeur-coureur se dirigent tous deux vers la première base et qu'il y a contact alors que le receveur tente de jouer la balle, il n'y a généralement pas d'infraction et aucune décision ne devrait être donnée. Une "obstruction" par un joueur défensif tentant de jouer la balle ne doit être déclarée que dans les situations très flagrantes et violentes puisque les règles de jeu lui donne le droit de passage. Ce droit ne lui accorde cependant pas la permission, par exemple, de faire trébucher le coureur même en jouant la balle. Lorsque le receveur joue la balle et que le lanceur ou le première base entrave le coureur dans sa course vers la première base, une obstruction doit être appelée et le coureur a alors droit à la première base.

(m) une bonne balle touche un coureur en territoire des bonnes balles avant d'être touchée par un joueur défensif. Si une bonne balle passe à proximité d'un joueur défensif et touche un coureur immédiatement derrière lui ou touche le coureur après avoir été déviée par un joueur défensif, l'arbitre ne doit pas retirer le coureur pour avoir été touché par une balle frappée. En prenant cette décision, l'arbitre doit avoir la certitude que la balle est passée à proximité immédiate du joueur défensif et qu'aucun autre joueur d'intérieur ne pouvait effectuer un jeu sur la balle. Si au jugement de l'arbitre, le coureur volontairement et délibérément frappe cette balle sur laquelle le joueur d'intérieur n'a pu effectuer un jeu, le coureur devra alors être retiré pour interférence. [5.09 (f)]

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

7.10 - Coureur retiré sur appel

Tout coureur sera retiré sur appel lorsque:

(a) après un attrapé, il néglige de retoucher la base qu'il occupait avant que lui-même ou que la base qu'il occupait ne soit touchée; [7.08 (d)]

Dans cette règle, "retoucher" signifie toucher et partir d'un contact avec la base après que la balle soit attrapée. Il n'est pas permis au coureur de prendre un départ en course à partir d'une position derrière la base.

(b) la balle étant en jeu et qu'il avance ou retourne vers une base, il néglige de toucher chaque base dans l'ordre avant que lui ou une base manquée ne soit touchée;

INTERPRÉTATION APPROUVÉE : (1) Nul coureur ne peut retourner toucher une base manquée après qu'un coureur suivant ait marqué un point. (2) Lorsque la balle est morte, nul coureur ne peut retourner toucher une base manquée ou une base qu'il a quitté après avoir avancé et touché une base située au-delà de la base manquée. [7.05 Commentaire]

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

JEU (b) : Le frappeur frappe un roulant au short-stop qui, en relayant à la première base, lance la balle dans les estrades causant ainsi une balle morte. Le frappeur-coureur omet de toucher la première base. Même si l'arbitre lui a accordé la deuxième base, il doit d'abord retoucher la première base avant de se rendre à la deuxième base sans quoi il pourra être retiré sur appel.

Ces jeux sont des jeux d'appel.

(c) il dépasse ou glisse au-delà de la première base et néglige d'y revenir immédiatement; il est retiré si lui ou la base est touchée par un joueur défensif; [7.08 (a) (2), (c), (j)]

(d) il néglige de toucher au marbre et ne fait aucun effort pour y revenir; il est retiré si un joueur défensif touche le marbre en possession de la balle; [6.08 commentaire]

Tout appel selon la présente règle doit être fait avant le prochain lancer, jeu ou tentative de jeu. Si l'infraction est commise sur un jeu qui met fin à une demi-manche, l'appel doit être fait avant que l'équipe défensive ne quitte le terrain.

Un appel ne doit pas être interprété comme un jeu ou une tentative de jeu.

On ne peut faire des appels successifs sur un même coureur à une même base. Si l'équipe défensive commet une faute lors du premier appel, l'arbitre ne permettra pas un deuxième appel contre le même coureur à la même base. Le terme "faute" dans cette règle signifie que l'équipe défensive a lancé la balle hors limites en faisant un appel. Par exemple, si en tentant un appel à la première base, le lanceur a lancé la balle dans les estrades, l'arbitre ne pourra accepter un deuxième appel.

Les jeux d'appel peuvent forcer un arbitre à reconnaître la possibilité d'un "quatrième" retrait. Si le troisième retrait est effectué lors d'un jeu durant lequel un appel est accordé sur un autre coureur, la décision du jeu d'appel prime pour déterminer le retrait. Si plus d'un appel est effectué au cours d'un jeu qui met fin à une demi-manche, l'équipe en défense peut choisir le retrait qui l'avantage. Dans l'application de cette règle, l'équipe défensive "a quitté le terrain"

quand le lanceur et tous les joueurs d'intérieur ont quitté le territoire des bonnes balles pour se rendre à leur abri ou leur vestiaire.

Si deux coureurs arrivent au marbre presque en même temps, le premier manquant le marbre mais le deuxième y touchant de façon régulière, le premier coureur sera retiré sur appel. S'il y a deux retraits et que le premier coureur est touché alors qu'il tente de revenir à la base ou est retiré sur appel, il sera lors considéré comme ayant été retiré avant que le deuxième coureur ne marque et constituera le troisième retrait. Le point compté par le deuxième coureur ne sera pas compté comme le veut la règle 7.12.

Si un lanceur commet une feinte irrégulière en effectuant un appel, ceci constituera un jeu. Un appel doit être clairement indiqué comme tel, soit verbalement, soit d'une façon qui ne peut être interprétée d'aucune autre façon par l'arbitre. Un joueur défensif qui touche accidentellement une base alors qu'il est en possession de la balle ne fait pas un jeu d'appel. Il ne peut y avoir de "temps d'arrêt" durant un appel. [8.01; 8.05]

7.11 - Priorité défensive

Les joueurs, gérants ou tout autre membre de l'équipe offensive doivent libérer tout espace - incluant les abris des joueurs - nécessaire à un joueur défensif qui tente d'attraper une balle frappée ou un relais. [3.15]

PÉNALITÉ : L'arbitre devra déclarer une interférence et le frappeur ou le coureur contre qui le jeu est effectué est déclaré retiré.

7.12 - Statut des coureurs suite à un appel

A moins qu'il n'y ait deux retraits, le statut d'un coureur suivant n'est pas affecté du fait qu'un coureur précédent omette de toucher ou retoucher une base. Si par suite d'un appel le coureur précédent devient le troisième retrait, nul coureur qui le suit ne peut marquer un point. Si un tel troisième retrait est le résultat d'un jeu forcé, ni les coureurs précédents, ni les coureurs suivants ne peuvent marquer. [4.09 (a)]

Article 8 : Le lanceur

8.01 - Positions régulières d'un lanceur

Positions régulières d'un lanceur. Il existe deux positions possibles depuis lesquelles un lancer régulier peut être effectué, soit le "mouvement sans arrêt" et le "mouvement avec arrêt" et l'une ou l'autre peut être utilisée en tout temps.

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

Les lanceurs peuvent enlever leur pied de la plaque après avoir accepté le signal mais ils ne peuvent y replacer le pied rapidement et lancer. Un tel geste peut être considéré comme un "retour rapide" par l'arbitre. Lorsque le lanceur dégage la plaque, il doit laisser tomber ses mains de chaque côté de son corps.

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

(a) La position sans arrêt (wind-up). Le lanceur devra se tenir face au frappeur, le pied pivot reposant entièrement sur la plaque ou en avant de celle-ci et y touchant mais non sur le côté, l'autre pied demeurant libre. De cette position, tout mouvement naturel associé à la livraison du lancer au frappeur l'oblige à compléter ce lancer sans interruption ou modification. Le lanceur ne pourra lever un ou l'autre pied du sol sauf qu'au moment où il lance la balle au frappeur, il lui sera permis de faire un pas vers l'arrière et un pas vers l'avant avec le pied libre.

Lorsque le lanceur tient la balle avec les deux mains devant son corps, le pied pivot reposant entièrement sur la plaque ou en avant de celle-ci et y touchant, mais non sur le côté, et l'autre pied libre, il sera considéré comme étant dans la position sans arrêt. [8.01 (c)]

Le lanceur peut avoir un pied, mais non le pied pivot, dégagé de la plaque et à la distance qu'il désire à l'arrière d'une ligne qui est une extension de l'arête arrière de la plaque du lanceur mais ne peut être ni d'un côté ou de l'autre de la plaque.

Avec son pied libre, le lanceur peut prendre un pas vers l'arrière et un pas vers l'avant mais, pour aucune considération, ce pas peut être pris d'un côté ou de l'autre de la plaque, c'est-à-dire du côté de la première ou de la troisième base.

De cette position, le lanceur peut:

- (1)** lancer au frappeur;
- (2)** faire un pas et relayer la balle vers une base pour tenter de retirer un coureur; ou
- (3)** se dégager complètement de la plaque (dans ce dernier cas, il doit laisser tomber les bras de chaque côté du corps).

Lorsqu'il se dégage de la plaque, le lanceur doit faire le premier pas avec le pied pivot et non le pied libre.

De cette position, le lanceur ne peut pas adopter la position "avec arrêt". S'il le fait, il commet une feinte irrégulière.

(b) La position avec arrêt. On reconnaît cette position lorsque le lanceur fait face au frappeur, son pied pivot reposant entièrement sur la plaque, ou en avant de celle-ci, y touchant mais non sur le côté et l'autre pied placé en avant de la plaque, tenant la balle de ses deux mains devant son corps et parvenant à un arrêt complet. À partir d'une telle position, il peut lancer la balle au frappeur, relayer vers une base ou faire un pas en arrière de la plaque avec son pied pivot. Avant de prendre la position avec arrêt, le lanceur a le choix d'effectuer tout mouvement naturel préliminaire communément connu sous le terme "d'étirement". Mais s'il le fait, il doit prendre la position d'arrêt avant de lancer au frappeur. Après avoir adopté la position avec arrêt, tout mouvement naturellement associé au lancer de la balle vers le frappeur l'oblige à compléter ce lancer sans interruption ou modification. [6.02 (Remarque)]

Avant d'adopter la position avec arrêt, le lanceur doit avoir au moins une main sur le côté du corps; ensuite, il devra adopter la position avec arrêt telle que définie dans la règle 8.01 (b) sans interruption et dans un mouvement continu.

Toute la longueur du pied en contact avec la plaque doit être sur la plaque. Un lanceur ne peut lancer d'une extrémité de la plaque ayant seulement le côté de son pied qui touche la plaque.

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

(c) À n'importe quel moment de ses mouvements préliminaires et jusqu'au moment où sa motion naturelle l'oblige à lancer vers le marbre, le lanceur peut relayer la balle vers une base quelconque à condition de se faire un pas directement vers cette base avant de relayer la balle.

Le lanceur doit faire son pas avant de relayer à la base. Un tir rapide du poignet suivi d'un pas en direction de la base est une feinte irrégulière.

(d) Si le lanceur effectue un lancer irrégulier alors que les bases sont inoccupées, ce lancer est une "balle" à moins que le frappeur n'atteigne la première base suite à un coup sûr, une erreur, un but sur balles, pour avoir été touché par le lancer ou pour toute autre raison. [8.02 (a); 8.05 (e)]

Une balle qui glisse des mains du lanceur et traverse la ligne des fausses balles doit être appelée «balle», sinon l'arbitre doit annoncer «pas de lancer». Avec des coureurs sur les bases, un tel geste est une feinte irrégulière. [8.05 (f)]

(e) Lorsque le lanceur enlève le pied pivot de la plaque en faisant un pas vers l'arrière avec ce pied, il devient alors un joueur d'intérieur et s'il effectue un relais hors limites à partir de cette position, il sera considéré comme tout autre relais hors limites effectué par tout autre joueur d'intérieur. [7.05 (h)]

Alors qu'il n'est pas sur la plaque, un lanceur peut relayer la balle vers n'importe quelle base. S'il effectue un mauvais relais, ce relais est celui d'un joueur d'intérieur et est traité selon les règles relatives aux mauvais relais effectués par un joueur défensif.

8.02 - Actions illégales d'un lanceur

Un lanceur ne doit pas:

(a) (1) porter la main qui lance à sa bouche ou à ses lèvres alors qu'il se trouve à l'intérieur du cercle de 2,80 cm qui entoure la plaque du lanceur.

EXCEPTION : Si les deux gérants sont d'accord, l'arbitre permettra au début d'un match joué par temps froid que les lanceurs soufflent dans leurs mains; [3.02; 8.01 (d)]

PÉNALITÉ : Pour toute infraction à cette section de la règle, l'arbitre accordera immédiatement une balle au frappeur. Cependant si le lancer est effectué, que le frappeur atteigne la première base suite à un coup sûr, une erreur, pour avoir été touché par le lancer ou pour toute autre raison et qu'aucun coureur ne soit retiré avant d'atteindre la prochaine base, le jeu se poursuivra sans tenir compte de l'infraction. Le président de la ligue pourra imposer une amende aux récidivistes.

(2) appliquer une substance quelconque sur la balle;

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

(4) frotter la balle contre son gant, sa personne ou ses vêtements;

(5) détériorer la balle d'une façon quelconque;

(6) lancer ce qu'on appelle communément une balle luisante, une balle mouillée, une balle boueuse ou une balle sablée. Bien entendu, le lanceur a le droit de frotter la balle dans ses mains nues.

PÉNALITÉ : Pour toute infraction à une partie quelconque de la règle 8.02 (a) (2) à (6), l'arbitre devra:

(a) Annoncer une «balle», avertir le lanceur et faire annoncer au public la raison de cette décision.

(b) Dans le cas d'une deuxième infraction par le même lanceur au cours du même match, le lanceur doit être expulsé du match.

(c) Si un jeu survient après l'infraction signalée par l'arbitre, le gérant de l'équipe offensive peut aviser l'arbitre du marbre qu'il accepte le jeu. Ce

choix doit être effectué dès la fin du jeu. Cependant si le frappeur atteint la première base suite à un coup sûr, une erreur, un but sur balles, pour avoir été touché par un lancer ou pour toute autre raison et qu'aucun coureur n'est retiré avant d'avoir atteint la prochaine base, le jeu se poursuit comme si l'infraction n'avait pas eu lieu.

(d) Même si l'équipe offensive choisit d'accepter le jeu, l'infraction devra être reconnue et les pénalités prévues ci-dessus en (a) et (b) demeureront applicables.

(e) L'arbitre sera le seul juge d'une infraction possible à l'une ou l'autre partie de cette règle.

Tous les arbitres doivent être en possession d'un sac officiel de résine. L'arbitre en chef aura la responsabilité de placer le sac sur le sol derrière la plaque du lanceur. Si la balle touche le sac de résine à quelque moment que ce soit, elle demeure au jeu. En cas de pluie ou de sol mouillé, l'arbitre peut demander au lanceur de conserver le sac dans la poche arrière de son pantalon. Le lanceur peut utiliser le sac de résine pour s'en frotter la main nue ou les deux mains. Ni le lanceur ou tout autre joueur ne peut saupoudrer la balle de résine et de plus, ni le lanceur ou tout autre joueur ne peut enduire son gant de résine ou saupoudrer une partie quelconque de son uniforme avec de la résine.

(b) avoir sur lui ou en sa possession une substance étrangère quelconque. Pour toute infraction à cette section (b), la pénalité sera l'expulsion immédiate du match.

(c) lorsque le frappeur est en position, retarder volontairement le match en lançant à des joueurs autres que le receveur sauf pour tenter de retirer un coureur; [8.04; 8.05 (h)]

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

(d) lancer intentionnellement pour atteindre le frappeur.

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

(1) expulser le lanceur ou le gérant et le lanceur du match, ou

(2) avertir le lanceur et les gérants des deux équipes qu'un autre lancer similaire signifiera l'expulsion immédiate de ce lanceur (ou de son remplaçant) et du gérant.

Si au jugement de l'arbitre les circonstances l'exigent, les deux équipes peuvent être formellement averties avant le match ou à n'importe quel moment du match.

(Les présidents de ligue peuvent imposer des sanctions additionnelles en vertu des pouvoirs qui leur sont conférés par la règle 9.05.)

Lancer la balle à la tête du frappeur est contraire à l'esprit sportif et de plus, très dangereux. Ce geste devrait être - et de fait, est - condamné par tous. Les arbitres devraient appliquer cette règle sans hésitation.

8.03 - Lancers d'exercice pour un lanceur

Lorsqu'un lanceur prend position au début de chaque manche ou lorsqu'il remplace un autre lanceur, il peut prendre jusqu'à huit lancers d'exercice vers son receveur au cours desquels le match est suspendu. Une ligue peut, de son propre chef, limiter à moins de huit le nombre de lancers d'exercice accordés à un lanceur. Ces lancers d'exercice ne peuvent prendre plus d'une minute. Si une urgence quelconque force un lanceur à se présenter dans le match sans avoir pu se mettre en train, l'arbitre en chef devra lui accorder autant de lancers d'exercice que l'arbitre juge nécessaires. [3.05; 3.08]

8.04 - Délai entre les lancers

Lorsque les bases sont inoccupées, le lanceur doit lancer la balle au frappeur dans les vingt secondes après avoir reçu la balle. Chaque fois que le lanceur retarde le match en commettant une infraction à cette règle, l'arbitre devra annoncer une «balle».

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

8.05 - Feintes irrégulières

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

(a) alors qu'il touche la plaque, le lanceur fait un mouvement quelconque naturellement associé à son lancer et qu'il n'effectue pas ce lancer; [5.09 (c); 6.02 (b); 7.10 (Remarque); 8.02 (a); 8.05 (e)]

Lorsque l'élan du pied libre d'un lanceur gaucher ou droitier dépasse l'arête arrière de la plaque, le lanceur doit alors lancer au frappeur sauf s'il relaie à la deuxième base pour tenter de prendre un coureur en défaut.

(b) alors qu'il touche la plaque, le lanceur simule un relais vers la première base et néglige de compléter ce relais;

(c) alors qu'il touche la plaque, le lanceur néglige de faire un pas en direction de la base avant d'effectuer un relais à cette base;

Cette règle exige que le lanceur, lorsqu'en contact avec la plaque, fasse un pas directement vers une base avant de relayer à cette base. Si le lanceur tourne ou se supporte sur son pied pivot sans effectivement prendre un pas ou s'il tourne le corps et relaie avant de faire un pas, il s'agit d'une feinte irrégulière.

Un lanceur doit prendre un pas en direction de la base avant de relayer à cette base mais le fait de prendre un ou des pas ne l'oblige pas à relayer sauf si ce relais est en direction de la première base. Avec des coureurs aux première et troisième bases, il est

possible pour un lanceur de faire un pas vers la troisième base et de ne pas y tirer dans le but de forcer le coureur à y retourner puis, voyant le coureur de la première base partir en direction de la deuxième, de tourner et relayer vers la première base. Ceci est régulier. Cependant si dans la même situation, le lanceur en contact avec la plaque fait un pas en direction de la troisième base puis immédiatement et, effectivement dans la même motion, se tourne et relaie à la première base, il s'agit d'une tentative évidente de décevoir le coureur à la première base car il est pratiquement impossible de faire un pas en direction de la première base avant d'y relayer et un tel geste doit être appelé une "feinte irrégulière". Évidemment si le lanceur quitte d'abord sa plaque et effectue un tel geste, il n'y a pas de feinte irrégulière.

(d) alors qu'il touche la plaque, le lanceur relaie ou simule ou relais vers une base inoccupée sauf pour y effectuer un jeu;

(e) le lanceur effectue un lancer irrégulier; [2.00; 8.01 (d)]

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

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

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

(h) le lanceur retarde inutilement le déroulement du match; [8.02 (c); 8.04]

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

(j) après avoir pris une position régulière de lancer, le lanceur enlève une main de la balle pour une raison autre que de lancer au marbre ou relayer vers une base;

(k) alors qu'il touche la plaque, le lanceur échappe la balle volontairement ou accidentellement;

(l) alors qu'il accorde un but sur balles intentionnel, le lanceur lance alors que le receveur n'est pas dans son rectangle; [4.03 (a)]

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

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

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

INTERPRÉTATION APPROUVÉE : Dans l'application de cette règle, un coureur qui omet de toucher la première base vers lequel il avance et qui est retiré sur appel doit être considéré comme ayant avancé d'une base. [6.05 (a); 7.04 (d) (Remarque); 7.05 (Remarque)]

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

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

(b) avec un coureur à la première base, un lanceur peut faire un tour complet sur lui-même sans hésiter vers la première base et lancer à la deuxième base. Ce geste ne doit pas être interprété comme un relais vers une base inoccupée.

8.06 - Visites du gérant au lanceur

Une ligue professionnelle doit adopter la règle suivante concernant les visites du gérant ou du coach au lanceur:

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

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

(c) Un gérant ou un coach ne peuvent effectuer une deuxième visite au lanceur alors que le même frappeur est à la batte.

(d) Cependant si un frappeur substitut est inséré dans le match pour ce frappeur, le gérant ou le coach pourra alors effectuer une deuxième visite mais le lanceur devra être remplacé.

On doit considérer que le gérant ou le coach a terminé sa visite au lanceur lorsqu'il quitte le cercle de 2,80 cm entourant la plaque du lanceur.

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

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

Lorsque le coach se rend au monticule et change de lanceur et que par la suite, le gérant se rend au monticule pour parler au nouveau lanceur, ceci constitue une première visite au nouveau lanceur pour cette manche.

Dans le cas où le gérant a fait une première visite au lanceur et retourne une deuxième fois dans la même manche avec le même lanceur et le même frappeur alors qu'il a été averti par l'arbitre qu'il ne pouvait le faire, le gérant doit être expulsé du match, le lanceur doit continuer à lancer au même frappeur jusqu'à ce que celui-ci soit retiré ou ait atteint la première base puis le lanceur doit quitter le match. Le gérant doit être avisé que son lanceur devra quitter le match après avoir lancé au frappeur de façon à ce que le nouveau lanceur puisse se préparer.

Le lanceur substitut aura droit à huit lancers d'exercice. Il peut en avoir plus si, au jugement de l'arbitre, les circonstances le justifient.

Article 9 : L'arbitre.

9.01 - Généralités

(a) Le président de la ligue doit désigner un ou plusieurs arbitres pour chaque match de championnat de la ligue. Durant un match, les arbitres seront responsable du bon déroulement du match conformément aux règles officielles ainsi que du maintien de l'ordre et de la discipline sur le terrain.

(b) Chacun des arbitres est le représentant de la ligue et du baseball professionnel et a le privilège et la responsabilité de faire respecter toutes les règles de jeu. Chacun des arbitres a le pouvoir d'ordonner à un joueur, un coach, un gérant, un officiel d'équipe ou un employé de faire ou de s'abstenir de faire tout acte qui affecte l'application de ces règles et doit appliquer les pénalités prévues.

(c) Chacun des arbitres a le droit de rendre décision sur toute question non prévue dans les règles de jeu.

(d) Chacun des arbitres a l'autorité de disqualifier et d'expulser du terrain tout joueur, coach, gérant ou substitut qui refuse d'accepter une décision, manque d'esprit sportif ou utilise un langage grossier. Lorsqu'un arbitre expulse un joueur alors que le jeu est en cours, cette expulsion ne prendra effet que lorsqu'aucun autre jeu ne sera possible dans cette séquence.

(e) S'il le juge nécessaire, chacun des arbitres peut expulser du terrain: (1) toute personne qui, en raison de son travail, a droit de se trouver sur le terrain tels les membres de l'équipe d'entretien, les placiers, les photographes, les journalistes, les membres de médias électroniques, etc., et (2) tout spectateur ou autre personne non autorisée sur le terrain.

9.02 - Décisions d'un arbitre

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

Il n'est pas permis aux joueurs de quitter leur position au champ ou sur les bases de même qu'aux gérants ou coaches de quitter le banc ou leur rectangle pour discuter des décisions de "BALLES ET STRIKES". Il doivent être avertis au moment de se diriger vers le marbre. S'ils poursuivent leur marche, ils doivent être expulsés du match.

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

(c) Si un appel est interjeté au sujet d'une décision, l'arbitre ayant rendu la décision peut demander une information ou l'avis d'un autre arbitre avant de rendre une décision finale. Aucun arbitre ne doit critiquer, tenter de renverser ou s'ingérer dans la décision d'un autre arbitre à moins que l'arbitre impliqué lui demande son opinion.

Le gérant ou le receveur peut demander à l'arbitre du marbre d'obtenir l'aide de son partenaire lorsqu'une "balle" est annoncée lors d'un check-swing du frappeur. Aucun appel ne peut être fait lorsque la décision est un "strike". Le gérant ne peut pas se plaindre que l'arbitre ait rendu une mauvaise décision mais simplement du fait qu'il n'ait pas demandé l'aide d'un confrère. Les arbitres des bases doivent être aux aguets d'une telle demande de l'arbitre du marbre et y répondre promptement. Les gérants ne peuvent protester la décision de "balle" ou "strike" sous le prétexte qu'ils ne faisaient que demander une information concernant un check-swing.

Un appel sur un check-swing ne peut être fait que lorsque la décision originale est «balle». Suite à un tel appel, l'arbitre du marbre doit se référer à un arbitre des bases et obtenir son opinion sur le check-swing. Si l'arbitre des bases déclare un «strike», sa décision prévaudra.

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

La balle demeure en jeu lors d'un appel sur un check-swing.

Si le gérant vient discuter avec l'arbitre de la première ou de la troisième base suite à un check-swing et qu'après un avertissement, il persiste dans sa discussion, il peut être expulsé du match pour avoir discuté de "balles" et "strikes".

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

9.03 - Juridiction des arbitres

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

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

9.04 - Fonctions de l'arbitre, selon la position

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

- (1)** prendre l'entière responsabilité du bon déroulement du match;
- (2)** appeler et compter les balles et les strikes;
- (3)** appeler les bonnes et fausses balles sauf celles qui sont habituellement appelées par les arbitres des bases;

- (4)** rendre toutes les décisions concernant le frappeur;
- (5)** rendre toutes les décisions sauf celles habituellement réservées aux arbitres des bases;
- (6)** décider à quel moment un match doit être gagné par forfait;
- (7)** lorsqu'une heure limite a été fixée, l'annoncer avant le match ainsi que l'heure fixée;
- (8)** informer le marqueur officiel à sa demande de l'ordre officiel des frappeurs et de tout changement survenu à l'alignement ou l'ordre des frappeurs;
- (9)** annoncer, à sa discrétion, toute règle spéciale concernant le terrain.

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

- (1)** rendre toutes les décisions sur les bases à l'exception de celles qui sont spécifiquement réservées à l'arbitre en chef;
- (2)** en collaboration avec l'arbitre en chef, appeler les «time», les feintes irrégulières, les lancers irréguliers, la détérioration ou la décoloration de la balle par les joueurs;
- (3)** de toutes les façons possibles, aider l'arbitre en chef à faire observer les règles de jeu et à l'exception qu'il ne peut accorder le bénéfice d'un match forfait à une équipe, il a les mêmes pouvoirs et devoirs que l'arbitre en chef dans l'administration et l'application des règles de jeu et le maintien de la discipline.
- (c)** Lorsque des décisions divergentes sont rendues par différents arbitres au cours d'un jeu, l'arbitre en chef appellera tous les arbitres en consultation hors de la présence des gérants ou de joueurs. Suite à cette consultation, l'arbitre en chef, ou un autre arbitre désigné par le président de la ligue, déterminera quelle décision prévaudra considérant quel arbitre était en meilleure position et quelle décision était probablement la bonne. Le jeu se poursuivra comme si seule la décision finale avait été rendue.

9.05 - Expulsions

(a) L'arbitre doit rendre compte au président de la ligue dans les douze heures de la fin du match de toute infraction aux règles de jeu ou de tout autre incident qui mérite des sanctions y compris la disqualification ou l'expulsion d'un soigneur, d'un gérant, d'un coach ou d'un joueur et des raisons de cette décision.

(b) Lorsqu'un soigneur, un gérant, un coach ou un joueur a été expulsé pour une infraction grave telle l'emploi de langage grossier ou de gestes indécents, d'un assaut physique sur un arbitre, un soigneur, un gérant, un coach ou un joueur, l'arbitre doit informer le président de la ligue dans les quatre heures qui suivent la fin du match.

(c) Après avoir reçu un rapport d'arbitre relatif à l'expulsion d'un soigneur, d'un gérant, d'un coach ou d'un joueur, le président de la ligue imposera les sanctions qui lui semblent justifiées et informera la personne visée par ces sanctions ainsi que le gérant de l'équipe dont elle est membre. Si la sanction prévoit une amende, la personne sanctionnée devra acquitter cette amende dans les cinq jours de la réception de l'avis de sanction. A défaut de paiement dans les cinq jours, le fautif ne pourra aucunement participer à un match ni même prendre place sur le banc des joueurs jusqu'à ce que le montant de l'amende soit acquitté.

Instructions générales à l'intention des arbitres

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

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

Soyez toujours courtois envers les officiels d'équipe; évitez les visites dans les bureaux des équipes ainsi que les familiarités avec les officiels d'équipe et les employés des équipes en présence. Dès votre arrivée à un stade ou parc, votre seul devoir est d'arbitrer un match de baseball en tant que représentant officiel de ce sport.

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

Maintenez et, si possible, accélérez le rythme du match. Le déroulement d'un match est souvent amélioré par l'attitude énergique et enthousiaste de même que le travail sérieux des officiels.

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

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

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

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

Chaque équipe d'arbitres devrait établir un ensemble de signaux simples de façon à ce l'arbitre responsable puisse immédiatement corriger une décision manifestement erronée. Lorsque vous

êtes certain que votre décision est la bonne, ne vous laissez pas influencer par les joueurs qui voudraient absolument que "demandiez à un autre". Par contre dans l'incertitude, n'hésitez pas à demander de l'aide. Il ne faut cependant pas que ceci se produise à tous les jeux, soyez alertes et prenez la responsabilité de vos propres jeux. Souvenez-vous que votre première responsabilité est de rendre la bonne décision et dans un tel cas, l'aide d'un confrère peut être vital. La dignité de l'arbitre est importante mais pas aussi importante que de rendre la bonne décision.

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

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

Article 10 : Le marqueur officiel

10.01 - Définition et rôle d'un marqueur

(a) Le président de la ligue doit désigner un marqueur officiel pour chacun des matchs de championnat de la ligue. Le marqueur officiel doit observer le match en se tenant sur la galerie de la presse. Il est le seul juge lorsqu'une décision de jugement doit être rendue comme par exemple, décider si l'avance d'un frappeur à la première base est le résultat d'un coup sûr ou d'une erreur. Il doit communiquer sa décision à la galerie de la presse et à la cabine de diffusion électronique par signaux de la main ou par haut-parleurs et, si demande lui en est faite, à l'annonceur-maison.

Le marqueur officiel doit rendre toute décision de jugement dans les vingt-quatre heures suivant la fin du match. Aucune décision de jugement ne pourra être changée au-delà de ce délai sauf sur demande expresse du marqueur officiel au président en citant les raisons de cette demande. Dans toute situation, le marqueur officiel ne peut rendre une décision qui soit contraire aux règles qui suivent.

Après chaque match incluant un match confisqué ou arrêté, le marqueur doit préparer un rapport sur la formule prescrite par le président de la ligue, y indiquant la date du match, l'endroit où il s'est joué, les noms des équipes en lice et des officiels, le pointage complet du match et les statistiques individuelles de chaque joueur compilées selon les présentes règles officielles de pointage. Il devra faire parvenir ce rapport au bureau de la ligue dans les trente-six heures suivant la fin du match. Il devra faire parvenir le rapport d'un match suspendu ultérieurement complété dans les trente-six heures suivant la terminaison de ce match ou après qu'un tel match soit devenu officiel parce qu'il ne peut être complété selon les règles de jeu.

- (b)** **(1)** Dans le but d'obtenir une uniformité dans la compilation des statistiques, le marqueur officiel se conformera strictement aux règles officielles de pointage. Le marqueur a cependant le pouvoir de rendre une décision sur toute question non prévue dans les règles.
- (2)** Si les équipes changent de position avant que trois frappeurs n'aient été retirés, il informera position avant que trois frappeurs n'aient été retirés, il informera immédiatement l'arbitre de l'erreur.
- (3)** Lorsque le match est placé sous protêt ou suspendu, le marqueur notera la situation exacte au moment du protêt ou de la suspension incluant le pointage, le nombre de retraits, la position des coureurs s'il y a lieu, ainsi que le compte des balles et strikes sur le frappeur.

REMARQUE : Il est important qu'un match suspendu soit repris à partir de la situation exacte existant au moment de la suspension. Si la président ordonne la reprise d'un match sous protêt à partir du moment de l'infraction, il est important qu'il soit repris à partir de la situation exacte existant juste avant le jeu mis en cause.

- (4)** Le marqueur officiel ne peut rendre de décision contraire aux règles officielles de pointage ou contraire à la décision d'un arbitre.

(5) Le marqueur ne peut aucunement attirer l'attention de l'arbitre ou de tout membre de l'une des équipes lorsqu'un frappeur est irrégulièrement à la batte.

(c) Le marqueur est un représentant officiel de la ligue et de ce fait, a droit au respect que lui confère la dignité de son poste de même qu'à la protection du président de la ligue. Le marqueur devra faire mention au président de tout geste ou parole irrespectueuse à son égard de la part d'un joueur, d'un gérant, d'un employé ou d'un officiel d'équipe, que ces paroles ou gestes surviennent durant l'exercice de ses fonctions ou suite à celles-ci.

10.02 - Formule officielle

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

(a) Les statistiques suivantes pour chaque frappeur et chaque coureur:

(1) Le nombre de présences à la batte sauf qu'une présence ne sera pas créditée au frappeur lorsqu'il:

(i) frappe une amortie sacrifice ou une chandelle sacrifice;

(ii) reçoit un but sur balles;

(iii) est touché par un lancer; ou

(iv) avance à la première suite à une interférence ou une obstruction.

(2) Le nombre de points marqués.

(3) Le nombre de coups sûrs.

(4) Le nombre de points produits.

(5) Les coups de deux bases.

(6) Les coups de trois bases.

(7) Les coups de circuit.

(8) Le nombre total de bases réussies suite à des coups sûrs.

(9) Les bases volées.

(10) Les coups retenus sacrifices.

(11) Les chandelles sacrifices.

(12) Le nombre total de buts sur balles.

(13) Séparément, le nombre de buts sur balles intentionnels.

(14) Le nombre de fois touché par un lancer.

(15) Le nombre de fois que l'avance à la première base a été accordée suite à une interférence ou une obstruction.

(16) Les retraits à la batte.

(b) Les statistiques suivantes pour chaque joueur défensif:

(1) Le nombre de retraits effectués.

(2) Le nombre d'aides aux retraits.

(3) Le nombre d'erreurs commises.

(4) Le nombre de double-jeux auxquels il a participé.

(5) Le nombre de triple-jeux auxquels il a participé.

(c) Les statistiques suivantes pour chaque lanceur:

(1) Le nombre de manches lancées.

REMARQUE : En calculant le nombre de manches lancées, calculez chaque retrait comme valant un tiers de manche. Lorsqu'un lanceur débutant est remplacé après

un retrait en sixième manche, considérez que ce lanceur a lancé pendant 5 manches et 1/3. Si un lanceur débutant est remplacé alors qu'il n'y a aucun retrait en sixième manche, considérez qu'il a lancé 5 manches et notez qu'il a fait face à ___ frappeurs en sixième manche. Si un lanceur de relève retire deux frappeurs et est ensuite remplacé, considérez qu'il a lancé 2/3 de manche.

- (2) Le nombre total de frappeurs auxquels il a fait face.
- (3) Le nombre total d'apparitions officielles à la batte tel que calculé selon les conditions prévues à la règle 10.02 (a) (1).
- (4) Le nombre de coups sûrs accordés.
- (5) Le nombre de points accordés.
- (6) Le nombre de points mérités accordés.
- (7) Le nombre de coups de circuit accordés.
- (8) Le nombre de coups retenus sacrifices accordés.
- (9) Le nombre de chandelles sacrifices accordées.
- (10) Le nombre total de buts sur balles accordés.
- (11) De façon séparée, le nombre de buts sur balles intentionnels accordés.
- (12) Le nombre de frappeurs touchés par un lancer.
- (13) Le nombre de retraits sur trois strikes.
- (14) Le nombre de mauvais lancers.
- (15) Le nombre de feintes irrégulières.

(d) Les statistiques additionnelles suivantes:

- (1) Le nom du lanceur gagnant.
- (2) Le nom du lanceur perdant.
- (3) Le nom du lanceur débutant et finissant de chaque équipe.
- (4) Le nom du lanceur étant crédité d'un match sauvé.

(e) Le nombre de balles passées accordées par chaque receveur.

(f) les noms des joueurs ayant participé à des doubles et triples jeux.

EXEMPLE : Doubles-jeux: Jean, Raymond et St-Amand (2). Triple-jeu: Jean et St-Amand.

(g) Le nombre de coureurs laissés sur les bases par chaque équipe. Ce total devra inclure tous les joueurs qui se sont rendus sur les bases de quelque façon que ce soit mais qui n'ont pas marqué et n'ont pas été retirés. On doit inclure à ce total le frappeur-coureur dont la balle frappée a causé le retrait d'un autre coureur pour un troisième retrait.

(h) Le nom des frappeurs ayant réussi un coup de circuit alors que les bases étaient remplies.

(i) Le nom des frappeurs ayant frappé dans un double-jeu forcé et un double-jeu forcé et renversé.

(j) Le noms de coureurs pris à voler une base.

(k) Le nombre de retraits lorsque le point gagnant est marqué durant la dernière demi-manche.

(l) Le pointage des équipes manche par manche.

(m) Le nom des arbitres en inscrivant dans l'ordre, l'arbitre du marbre, l'arbitre de la première base, l'arbitre de la deuxième base et l'arbitre de la troisième base.

(n) La durée du match en y soustrayant les délais causés par la température ou une panne d'éclairage.

10.03 - Situations de jeu

(a) En complétant le rapport officiel du match, le marqueur devra inscrire les noms de chacun des joueurs et sa position défensive ou sa position dans l'ordre des frappeurs même si le match se termine avant qu'il ne vienne à la batte.

REMARQUE : Le marqueur n'a pas à inscrire une nouvelle position lorsqu'un joueur défensif n'échange pas sa position avec un autre mais simplement, se place différemment pour un frappeur quelconque.

EXEMPLES : **(1)** Le joueur de deuxième est posté au champ extérieur pour y agir comme quatrième outfielder. **(2)** Le joueur de troisième base vient se placer entre le short-stop et le joueur de deuxième base.

(b) Tout joueur qui participe au match à titre de frappeur suppléant ou de coureur suppléant, peu importe qu'il demeure dans le match par la suite, sera identifié dans l'ordre des frappeurs par un symbole qui référera à une liste séparée de frappeurs et coureurs suppléants. Il est recommandé d'utiliser des lettres minuscules pour indiquer les frappeurs suppléants et des chiffres pour les coureurs suppléants. Cette liste séparée de frappeurs suppléants indiquera le résultat de la présence à la batte.

EXEMPLES : a - A réussi un simple à la place de _____ à la troisième manche; b - A frappé une chandelle à la place de _____ à la sixième manche; c - A forcé _____ à la place de _____ à la septième manche; d - A été retiré sur un roulant à la place de _____ à la neuvième manche; 1 - A couru à la place de _____ à la neuvième manche.

La liste des frappeurs et coureurs suppléants inclura le nom de tout substitut ayant été annoncé mais qui est immédiatement remplacé par un deuxième substitut sans avoir réellement participé au match. Une telle substitution sera inscrite comme suit: "e - A été annoncé comme substitut de _____ à la septième manche". Le deuxième substitut sera inscrit comme frappant ou courant à la place du premier substitut annoncé.

(c) COMMENT VALIDER LE RAPPORT DE MATCH

Un rapport de match est balancé ou validé lorsque le total des apparitions à la batte d'une équipe, les buts sur balles reçus, les frappeurs touchés par un lancer, les coups retenus et les chandelles sacrifices ainsi que les avances à la première base par suite d'une interférence ou d'une obstruction égale le total des points marqués par cette équipe, le nombre de coureurs laissés sur les bases ainsi que le nombre de retraits effectués par l'équipe adverse.

(d) LORSQU'UN FRAPPEUR FRAPPE HORS-SÉQUENCE

Lorsqu'un frappeur frappe hors-séquence, qu'il est retiré et que le bon frappeur est déclaré retiré avant le prochain lancer au frappeur suivant, inscrivez une présence à la batte au bon frappeur et inscrivez le retrait et les aides de la même façon que si l'ordre des frappeurs avait été respecté.

Lorsqu'un mauvais frappeur devient coureur et que le bon frappeur est déclaré retiré pour avoir manqué son tour à la batte, inscrivez une présence à la batte au bon frappeur, accordez le retrait au receveur et ignorez tout ce qui a pu contribuer à l'arrivée du mauvais frappeur sur les bases. Lorsque survient une succession de mauvais frappeurs, inscrivez les jeux tels qu'ils surviennent en omettant la position du ou des frappeurs qui ont originalement manqué leur présence à la batte.

(e) MATCHS ECOURTÉS OU FORFAITS

(1) Lorsqu'un match réglementaire est écourté, inscrivez les statistiques individuelles et d'équipes jusqu'au moment où le match a été arrêté tel que défini dans les règles 4.10 et 4.11. S'il s'agit d'un match nul, n'inscrivez pas de lanceur gagnant ou perdant.

(2) Lorsqu'un match réglementaire est confisqué (forfait), inscrivez les statistiques individuelles et d'équipes jusqu'au moment du forfait. Lorsque l'équipe à qui le match est accordé est également en avance au moment du forfait, inscrivez les lanceurs gagnants et perdants comme si le match s'était effectivement terminé au moment du forfait. Lorsque l'équipe à qui le match est accordé était en arrière au pointage ou si le pointage était nul, n'inscrivez pas de lanceur gagnant ou perdant. Lorsqu'un match est forfait avant qu'il ne devienne un match réglementaire, n'inscrivez aucune statistique et ne faites que rapporter le forfait.

10.04 - Points produits

(a) Créditez un point produit au frappeur pour chaque point compté en raison d'un coup sûr du frappeur, d'une amortie ou d'une chandelle sacrifice, d'un roulant au champ intérieur ou d'un jeu optionnel ou encore parce que le point a été forcé au marbre parce que le frappeur s'est vu accordé la première base avec les bases remplies, soit par un but sur balles, soit pour avoir été touché par un lancer ou soit en raison d'une interférence ou d'une obstruction.

(1) Créditez un point produit au frappeur pour le point qu'il marque lui-même suite à un coup de circuit. Créditez également un point produit pour chaque coureur qui se trouvait sur les bases au moment du coup de circuit et qui marque avant le frappeur.

(2) Créditez un point produit lorsqu'un point est marqué avec moins de deux retraits et qu'une erreur est commise durant un jeu au cours duquel un coureur à la troisième base aurait normalement marqué.

(b) N'accordez pas de point produit lorsque le frappeur frappe dans un double-jeu forcé ou un double-jeu forcé renversé.

(c) N'accordez pas de point produit lorsqu'un joueur défensif est débité d'une erreur parce qu'il a manqué un relais à la première base qui aurait complété un double-jeu forcé.

(d) Le jugement du marqueur déterminera si un point produit doit être crédité lorsqu'un coureur marque parce qu'un joueur défensif retient la balle ou relaie à une mauvaise base. De façon générale, lorsque le coureur n'arrête pas sa course, le marqueur accorde le point produit; cependant si le coureur arrête et reprend sa course lorsqu'il prend conscience du mauvais jeu, le marqueur indique que le point a été marqué sur un jeu optionnel.

(e) Point produit gagnant: le point produit qui donne à une équipe l'avance qu'elle ne perd plus.

10.05 - Coup sûr

Un coup sûr sera enregistré dans les cas suivants:

(a) lorsqu'un frappeur se rend à la première ou tout autre base subséquent parce qu'une bonne balle touche ou s'arrête sur le terrain ou touche à la clôture avant d'être touchée par un joueur défensif ou encore, parce que la balle traverse la clôture;

(b) lorsqu'un frappeur atteint la première base parce que la balle a été frappée avec une telle force ou tellement lentement que tout joueur défensif n'a aucune chance de faire un jeu;

REMARQUE : Un coup sûr sera enregistré si le joueur défensif qui tente de jouer la balle ne peut faire un jeu, même si ce joueur a fait dévier la balle ou l'a empêchée d'être jouée par un autre joueur défensif qui, lui, aurait eu un jeu possible.

(c) lorsque le frappeur atteint la première base parce qu'une bonne balle frappée a fait un bond inhabituel tel qu'un joueur défensif ne peut la jouer avec un effort normal ou encore, une balle frappée qui touche la plaque du lanceur ou toute autre base incluant le marbre avant d'être touchée par un joueur défensif et fait un bond tel que la balle ne peut être jouée avec un effort ordinaire;

(d) lorsqu'un frappeur atteint la première base suite à une balle frappée qui n'est pas touchée par un joueur défensif et qui se trouve dans le territoire des bonnes balles lorsqu'elle parvient au champ extérieur à moins que, de l'avis du marqueur, un joueur défensif aurait facilement pu jouer ou attraper cette balle;

(e) lorsqu'une bonne balle touche un coureur ou un arbitre avant d'être touchée par un joueur défensif. EXCEPTION: N'accordez pas de coup sûr si un coureur est déclaré retiré pour avoir été touché par une chandelle intérieure;

(f) lorsqu'un joueur défensif tente sans succès de retirer un coureur précédent et que de l'avis du marqueur, le frappeur-coureur n'aurait pas été retiré à la première base par un jeu ordinaire.

REMARQUE : Dans l'application des diverses sections de cette règle, le marqueur doit toujours accorder le bénéfice du doute au frappeur. De façon générale, on accorde un coup sûr au frappeur lorsqu'un jeu exceptionnel de la défense ne réussit pas à le retirer.

10.06 - Ne pas accorder de coup sûr

Le marqueur ne doit pas accorder de coup sûr dans les cas suivants:

(a) lorsqu'un coureur est retiré sur un jeu forcé causé par une balle frappée ou aurait été retiré n'eut été d'une erreur de la défense;

(b) lorsqu'un frappeur frappe un coup sûr apparent et qu'un coureur forcé d'avancer parce que le frappeur est devenu coureur néglige de toucher la première base vers laquelle il avance et est retiré sur appel. Dans ce cas, inscrivez une présence à la batte au frappeur mais n'enregistrez pas le coup sûr;

(c) lorsque le lanceur, le receveur ou un joueur d'intérieur joue une balle frappée et retire un coureur précédent qui tente d'avancer à la prochaine base ou tente de revenir à sa base original ou encore, qu'un tel coureur aurait facilement été retiré n'eut été d'une erreur de la défense. Dans ce cas, inscrivez une présence à la batte au frappeur mais n'enregistrez pas le coup sûr;

(d) lorsqu'un joueur défensif ne réussit pas à retirer un coureur précédent et que de l'avis du marqueur, le frappeur-coureur aurait facilement pu être retiré à la première base;

REMARQUE : Cette section ne s'applique pas lorsque le joueur défensif ne fait que regarder vers ou feindre un relais à une autre base avant de tenter le retrait à la première base.

(e) lorsqu'un coureur est retiré suite à une interférence avec un joueur défensif tentant de jouer la balle frappée à moins que de l'avis du marqueur, le frappeur-coureur aurait été sauf même si l'interférence n'avait pas eu lieu.

10.07 - Comment déterminer la valeur des coups sûrs

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

(a) Sujet aux conditions énoncées dans les sections (b) et (c) de cette règle, il s'agit d'un simple si le frappeur arrête à la première base, un double s'il arrête à la deuxième base, un triple s'il arrête à la troisième base et un coup de circuit s'il touche à toutes les bases et marque un point.

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

REMARQUE : N'accordez pas un triple au frappeur lorsque le coureur précédent a été retiré au marbre ou l'aurait été si la défense n'avait pas commis d'erreur. N'accordez pas un double au frappeur lorsque le coureur de la première base est retiré à la troisième base ou l'aurait été si la défense n'avait pas commis d'erreur. Cependant et à l'exception

des cas mentionnés ci-dessus, ne tentez pas de déterminer la valeur d'un coup sûr par le nombre de bases qu'un frappeur précédent a réussi à atteindre. Un frappeur peut s'être mérité un double même si le coureur précédent n'a avancé que d'une base ou même qu'il n'a pas avancé du tout. De la même façon, un frappeur peut ne se mériter qu'un simple même s'il se retrouve à la deuxième base et que le coureur ait avancé de deux bases.

EXEMPLES: **(1)** Un coureur à la première base. Le frappeur frappe un coup sûr au champ droit et le outfielder tente sans succès de retirer le coureur à la troisième base alors que le frappeur se rend à la deuxième base. Dans un tel cas, accordez un simple au frappeur. **(2)** Un coureur à la deuxième base. Le frappeur frappe une chandelle. Le coureur ralentit sa course pour voir si la chandelle sera attrapée et, de ce fait, n'avance qu'à la troisième base alors que le frappeur se rend à la deuxième base. Accordez un double au frappeur. **(3)** Un coureur à la troisième base. Le frappeur frappe une haute chandelle. Après avoir quitté sa base, le coureur y revient croyant que la chandelle sera attrapée. La balle tombe en lieu sûr mais le coureur ne peut finalement avancer au marbre alors que le frappeur se rend à la deuxième base. Accordez un double au frappeur.

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

REMARQUE : Si un coureur dépasse le deuxième ou la troisième base alors qu'il est en course, il sera crédité de la dernière base qu'il a régulièrement atteinte. S'il dépasse la deuxième base, précédemment atteinte en courant, et est retiré alors qu'il tente d'y revenir, il sera crédité d'un double. De la même façon, s'il dépasse la troisième base en course et est retiré en tentant d'y revenir, il sera crédité d'un triple.

(d) Lorsque le frappeur est retiré sur appel pour avoir omis de toucher une base, la dernière base régulièrement touchée déterminera s'il sera crédité d'un simple, d'un double ou d'un triple. S'il est retiré pour ne pas avoir touché le marbre, il sera crédité d'un triple. S'il est retiré pour avoir manqué la troisième base, il sera crédité d'un double. S'il est retiré pour avoir manqué la deuxième base, il sera crédité d'un simple. S'il est retiré pour avoir manqué la première base, une présence à la batte sera inscrite mais le coup sûr ne lui sera pas crédité.

(e) Lorsqu'un frappeur se voit accorder la deuxième base, la troisième base ou le marbre selon les règles 7.05 ou 7.06 (a), un double, un triple ou un coup de circuit lui sera crédité selon le cas.

COUPS SURS METTANT FIN AU MATCH

(f) Sujet aux conditions énoncées dans la règle 10.07 (g), un frappeur qui met fin au match en frappant un coup sûr qui fait marquer le nombre de points nécessaires pour que son équipe puisse remporter le match, ce frappeur sera crédité du nombre de bases requises par le coureur marquant le point gagnant. Ceci ne s'applique que si le frappeur a couru le même nombre de bases que le coureur ayant marqué le point gagnant.

REMARQUE : Appliquez cette règle même le frappeur a théoriquement droit d'avancer d'une ou plusieurs bases en raison d'une des conditions énoncée à la règle 6.09 ou 7.05.

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

10.08 - Bases volées

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

(a) Lorsqu'un coureur est en course vers la prochaine base avant que le lanceur n'effectue son lancer et que ce lancer devienne un mauvais lancer ou une balle passée, accordez une base volée au coureur et ignorez le mauvais jeu.

EXCEPTION : Si par suite du mauvais jeu, le coureur avance au-delà de la base qu'il tentait d'atteindre ou si un autre coureur avance également sur le jeu, enregistrez le mauvais lancer ou la balle passée aussi bien que le vol de base.

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

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

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

(e) Lorsqu'un coureur est touché après avoir glissé au-delà de la base et en tentant d'y revenir ou d'avancer à la prochaine base, aucune base volée ne lui sera créditée.

(f) Lorsque de l'avis du marqueur, un coureur tentant de voler une base est déclaré sauf parce qu'un relais a été échappé, n'accordez pas une base volée. Créditez le joueur défensif ayant effectué le relais d'une aide, débitez celui qui a reçu la balle d'une erreur et indiquez que le coureur a été "pris à voler".

(g) Le marqueur ne devra pas accorder une base volée à un coureur qui parvient à la prochaine base simplement parce que la défense a totalement ignoré sa tentative. Dans un tel cas, le jeu devient un jeu optionnel.

(h) Le marqueur devra indiquer qu'un coureur a été "pris à voler" lorsqu'il a été retiré ou qu'il aurait été retiré n'eut été d'une erreur de la défense lorsque:

(1) il tente de voler une base;

(2) il est pris en pick-off à une base et tente d'avancer vers la prochaine base. Tout mouvement vers la prochaine base sera considéré comme une tentative d'avancer.

(3) il glisse au-delà de la base qu'il tente de voler.

REMARQUE : Dans les situations où un lancer échappe au receveur mais où le coureur est retiré en tentant d'avancer à la prochaine base, le coureur ne doit pas être considéré comme ayant été "pris à voler." Un coureur qui se voit accorder une base par suite d'une obstruction ne peut être "pris à voler".

10.09 - Sacrifices

(a) Inscrivez une amortie sacrifice lorsque avec moins de deux retraits, le frappeur fait avancer un ou plusieurs coureurs à l'aide d'une amortie et qu'il est lui-même retiré à la première ou l'aurait été n'eut été d'une erreur de la défense.

(b) Inscrivez une amortie sacrifice lorsqu'avec moins de deux retraits, la défense manipule une amortie sans pouvoir retirer un coureur précédent qui tente d'avancer d'une base pourvu qu'aucune erreur n'ait été commise. **EXCEPTION :** Lorsqu'une tentative de retirer un coureur précédent ne réussit pas et que de l'avis du marqueur, même un jeu parfait n'aurait pu retirer le frappeur à la première base, ce dernier se verra alors accorder un simple et non une amortie sacrifice.

(c) N'inscrivez pas de coup retenu sacrifice lorsqu'un coureur précédent est retiré en tentant d'avancer à la prochaine base suite à une amortie. Inscrivez cependant une présence à la batte au frappeur.

(d) N'inscrivez pas une amortie sacrifice lorsque de l'avis du marqueur, le frappeur effectue une amortie dans le but évident d'obtenir un coup sûr et non de faire avancer les coureurs. Inscrivez une présence à la batte au frappeur.

REMARQUE : En appliquant cette règle, accordez toujours le bénéfice du doute au frappeur.

(e) Inscrivez une chandelle sacrifice lorsqu'avec moins de deux retraits, le frappeur frappe une chandelle ou une flèche maniée par un outfielder ou un joueur d'intérieur courant au champ extérieur qui:

(1) est attrapé et où un coureur marque après l'attrapé, ou

(2) est échappé et où un coureur marque si au jugement du marqueur, le coureur aurait quand même pu marquer suite à l'attrapé.

REMARQUE : Accordez une chandelle sacrifice en vertu de la règle 10.09 (e) (2) même si un autre coureur est retiré sur un jeu forcé du fait que le frappeur soit devenu coureur.

10.10 - Retraits

Un retrait sera inscrit à la fiche du joueur défensif qui (1) attrape une chandelle ou une flèche qu'il s'agisse d'une bonne ou d'une fausse balle; (2) attrape un relais qui retire un frappeur ou un coureur; ou (3) touche un coureur qui ne touche pas la base qu'il a régulièrement atteint.

(a) Un retrait sera automatiquement accordé au receveur dans les circonstances suivantes:

(1) lorsqu'un frappeur est retiré pour avoir irrégulièrement frappé la balle;

(2) lorsqu'un frappeur est retiré pour avoir frappé une amortie en territoire des fausses balles et qu'il s'agissait d'un troisième strike, sauf lorsque l'exception à la règle 10.17 (a) (4) s'applique;

(3) lorsque le frappeur est retiré pour avoir été touché par sa balle frappée;

(4) lorsque le frappeur est retiré pour avoir commis une interférence aux dépens du receveur;

(5) lorsque le frappeur est retiré pour ne pas avoir frappé à la position prévue dans l'ordre des frappeurs (Voir la règle 10.03 (d));

(6) lorsque le frappeur est retiré pour avoir refusé de toucher la première base après avoir reçu un but sur balles; et

(7) lorsqu'un coureur est retiré pour avoir refusé d'avancer de la troisième base au marbre pour le point gagnant.

(b) Un retrait automatique sera crédité au joueur défensif dans les cas suivants (Aucune aide ne sera créditée lors de tels jeux à moins de mention spécifique):

(1) lorsqu'un frappeur est retiré suite à une chandelle intérieure qui n'est pas attrapée, accordez le retrait au joueur qui, au jugement du marqueur, aurait dû effectuer l'attrapé;

(2) lorsqu'un coureur est retiré pour avoir été touché par une bonne balle incluant une chandelle intérieure, accordez le retrait au joueur défensif le plus près;

(3) lorsqu'un coureur est retiré pour avoir brisé sa ligne de course dans le but d'éviter d'être touché, accordez le retrait au joueur défensif qu'il a tenté d'éviter;

(4) lorsqu'un coureur est retiré pour avoir dépassé un autre coureur, accordez le retrait au joueur défensif le plus près du point de dépassement;

(5) lorsqu'un coureur est retiré pour avoir couru les bases en sens inverse, accordez le retrait au joueur défensif couvrant la base d'où le coureur est parti;

(6) lorsqu'un coureur est retiré pour avoir commis une interférence aux dépens d'un joueur défensif, accordez le retrait au joueur défensif qui a été gêné à moins que l'interférence n'ait été causée alors que le joueur défensif tentait de relayer la balle. Dans un tel cas, accordez le retrait au joueur à qui la balle était relayée et accordez une aide au joueur dont le relais a été gêné;

(7) lorsque le frappeur-coureur est retiré en raison d'une interférence commise par un coureur précédent telle que décrite à la règle 6.05 (m), accordez le retrait au joueur de la première base. Si le joueur gêné tentait de relayer la balle, accordez lui une aide, mais n'accordez qu'une seule aide lors de tout jeu couvert par la règle 10.10 (b) (6) et (7).

10.11 - Les aides

Une aide sera accordée à chaque joueur défensif qui relaie ou fait dévier une balle frappée ou relayée de telle façon qu'un retrait est réussi ou aurait été réussi n'eut été d'une erreur subséquente de tout autre joueur défensif. Une seule aide sera accordée à un joueur quelconque qui relaie ou fait dévier la balle au cours d'une souricière qui résulte en un retrait ou qui aurait résulté en un retrait n'eut été d'une erreur subséquente de la défense.

REMARQUE : Un contact accidentel et sans conséquence avec la balle ne sera pas considéré comme une aide. Une "déviation" doit être considérée comme un contact ayant pour effet de ralentir la balle ou de la faire changer de direction aidant ainsi nettement à retirer un frappeur ou un coureur.

(a) Accordez une aide à chacun des joueurs défensifs qui relaie ou fait dévier la balle au cours d'un jeu qui se termine par le retrait d'un coureur par suite d'une interférence ou pour avoir quitté sa ligne de course.

(b) N'accordez pas d'aide au lanceur lors d'un retrait sur trois strikes. **EXCEPTION :** Accordez une aide si le lanceur manipule un troisième strike non attrapé et relaie cette balle pour effectuer un retrait.

(c) N'accordez pas d'aide au lanceur lorsque suite à un lancer régulier attrapé par le receveur, un coureur est retiré par exemple, lorsque le receveur prend un coureur en pick-off, retire un coureur tentant de voler une base ou touche à un coureur tentant de marquer un point.

(d) N'accordez pas d'aide à un joueur défensif dont le mauvais relais a permis à un coureur d'avancer même si ce coureur est subséquemment retiré au cours de la même séquence de jeu. Un jeu qui suit un mauvais jeu, qu'une erreur ait été commise ou non, est un nouveau jeu et un joueur défensif commettant une bévue ne doit pas recevoir le crédit d'une aide à moins de participer à ce nouveau jeu.

10.12 - Doubles-jeux - Triples-jeux

La mention d'une participation à un double ou triple-jeu doit être accordée à tout joueur défensif qui effectue un retrait ou obtient une aide lorsque deux ou trois coureurs sont retirés entre le moment où le lancer a été effectué et celui où la balle devient morte ou encore, revient

en possession du lanceur pour le prochain lancer à moins qu'une erreur ou une bévue ait été commise entre les retraits.

REMARQUE : Il faut également accorder la mention lorsqu'un appel est effectué après que la balle soit revenue en possession du lanceur et que cet appel résulte en un retrait additionnel.

10.13 - Erreurs

Une erreur sera débitée à chaque fois qu'une bévue (mauvaise manipulation, échappé ou mauvais relais) prolonge la durée de la présence à la batte du frappeur, prolonge la durée d'un coureur ou permet à un coureur d'avancer d'une ou plusieurs bases.

REMARQUE (1) : Le fait d'être lent à manipuler une balle sans qu'il n'y ait cependant de faute mécanique ne constitue pas nécessairement une erreur.

REMARQUE (2) : Il n'est pas nécessaire qu'un joueur défensif touche à la balle pour qu'une erreur lui soit débitée. Lorsqu'un roulant passe entre les jambes d'un joueur défensif ou qu'une chandelle tombe au sol sans être touchée et que de l'avis du marqueur, un joueur défensif aurait normalement pu jouer cette balle, une erreur sera débitée.

REMARQUE (3) : Une erreur mentale ou un mauvais jugement ne doit pas être considéré comme une erreur à moins que les règles de jeu ne le prévoient autrement.

(a) Une erreur sera débitée à tout joueur défensif qui échappe une chandelle en territoire des fausses balles ce qui a pour effet de prolonger la présence à la batte du frappeur, que celui-ci atteigne la première base par la suite ou soit retiré.

(b) Une erreur sera débitée à tout joueur défensif qui, après avoir attrapé une balle frappée ou un relais en temps suffisant pour retirer le frappeur-coureur, néglige de toucher la première base ou le frappeur-coureur.

(c) Une erreur sera débitée à tout joueur défensif qui, après avoir attrapé une balle frappée ou un relais en temps suffisant pour retirer un coureur forcé d'avancer, néglige de toucher la base ou le coureur.

(d) (1) Une erreur sera débitée à tout joueur défensif dont le mauvais relais permet à un coureur d'atteindre une base lorsque de l'avis du marqueur, un bon relais aurait permis de retirer le coureur. **EXCEPTION :** Aucune erreur ne sera débitée selon cette règle lorsque le mauvais relais est effectué dans une tentative d'empêcher un vol de base.

(2) Une erreur sera débitée à tout joueur défensif dont le mauvais relais visant à retirer un coureur permet à ce coureur ou tout autre coureur d'avancer d'une ou plusieurs bases au-delà de celle (ceux) qu'il(s) aurai(en)t atteint(s) n'eut été le mauvais relais.

(3) Une erreur sera débitée à tout joueur défensif dont le relais fait un bond inhabituel, touche une base ou la plaque du lanceur, touche un coureur, un autre joueur défensif ou un arbitre permettant ainsi à n'importe quel coureur d'avancer.

REMARQUE : Utilisez cette règle même si elle semble causer une injustice au joueur défensif dont le relais semblait en bonne direction. Toute base atteinte par un coureur doit être comptabilisé.

(4) Ne débitez qu'une seule erreur pour un même mauvais relais sans égard au nombre de bases atteintes par un ou des coureurs.

(e) Une erreur sera débitée à tout joueur défensif qui ne peut arrêter ou qui ne tente pas d'arrêter un bon relais permettant ainsi à un coureur d'avancer et pourvu qu'il y ait une raison valable pour le relais. Lorsqu'un tel relais est effectué à la deuxième base, le marqueur devra déterminer qui, entre le deuxième baseman et le short-stop, avait la responsabilité d'arrêter le relais et débitera l'erreur au joueur responsable.

REMARQUE : Si de l'avis du marqueur, il n'y avait pas de raison d'effectuer un relais, l'erreur sera débitée au joueur défensif ayant effectué le relais.

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

REMARQUE : N'inscrivez pas d'erreur si de l'avis du marqueur, l'obstruction n'a pas affecté le résultat final du jeu.

10.14 - Ne pas débiter une erreur

Aucune erreur ne sera débitée dans les situations suivantes:

(a) Aucune erreur ne sera débitée au receveur lorsqu'après avoir capté un lancer, il effectue un mauvais relais alors qu'il tente d'empêcher une base volée à moins qu'un tel mauvais relais ne permette au coureur tentant de voler ou à tout autre coureur d'avancer d'une ou plusieurs bases supplémentaires.

(b) Aucune erreur ne sera débitée à un joueur défensif effectuant un mauvais relais si de l'avis du marqueur, le coureur n'aurait pu être retiré par un bon relais à moins que le mauvais relais ne permette à un coureur d'avancer au-delà de la base qu'il aurait atteint n'eut été le mauvais relais.

(c) Aucune erreur ne sera débitée à un joueur défensif qui effectue un mauvais relais en tentant de compléter un double ou un triple-jeu à moins que ce mauvais relais ne permette à un coureur d'avancer au-delà de la base qu'il aurait atteint n'eut été du mauvais relais.

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

(d) Aucune erreur ne sera débitée à un joueur défensif qui après avoir mal joué un roulant ou échappé une chandelle, une flèche ou un relais, reprend contrôle de la balle et retire un coureur forcé d'avancer à une base quelconque.

(e) Aucune erreur ne sera débitée à un joueur défensif qui permet à une chandelle de tomber en territoire des fausses balles sans être touché alors qu'il y a moins de deux retraits et avec un coureur à la troisième base si de l'avis du marqueur, le joueur défensif refuse d'effectuer l'attrapé afin d'empêcher le coureur de marquer après l'attrapé.

(f) Dû au fait que le lanceur et le receveur manipulent la balle beaucoup plus souvent que les autres joueurs, certaines bévues commises au cours de lancers sont définies dans la règle 10.15 comme étant des mauvais lancers ou des balles passées. Aucune erreur ne devra être débitée lorsqu'un mauvais lancer ou une balle passée est enregistré.

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

(i) Lorsqu'un troisième strike est également un mauvais lancer qui permet au coureur d'atteindre la première base, enregistrez le retrait sur trois strikes et le mauvais lancer.

(ii) Lorsqu'un troisième strike est également une balle passée qui permet au coureur d'atteindre la première base, inscrivez le retrait sur trois strikes et la balle passée.

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

(i) Lorsqu'une quatrième balle est également un mauvais lancer ou une balle passée et que (a) le frappeur-coureur avance au-delà de la première base; (b) un coureur forcé d'avancer suite au but sur balles avance de plus d'une base; ou (c) un coureur qui n'est pas forcé d'avancer avance quand même d'une ou plusieurs bases, inscrivez le but sur balles et le mauvais lancer ou la balle passée selon le cas.

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

10.15 - Mauvais lancers - Balles passées

(a) Un mauvais lancer sera enregistré lorsqu'un lancer régulier est tellement haut, tellement bas ou tellement à l'extérieur que le receveur ne peut facilement arrêter et contrôler la balle permettant ainsi à un ou des coureurs d'avancer.

(1) Un mauvais lancer sera enregistré lorsqu'un lancer régulier touche le sol avant d'atteindre le marbre et n'est pas contrôlé par le receveur permettant ainsi à un ou des coureurs d'avancer.

(b) Un receveur sera débité d'une balle passée lorsqu'il ne peut retenir ou contrôler un lancer régulier qui aurait pu être retenu ou contrôlé avec facilité, permettant ainsi à un ou des coureurs d'avancer.

10.16 - Buts sur balles

(a) Un but sur balles sera enregistré lorsqu'un frappeur se voit accorder la première base parce que quatre lancers ont été effectués hors de la zone de strike. Cependant lorsque la quatrième balle touche au frappeur, le jeu sera enregistré comme un "lancer ayant touché au frappeur". (Voir la règle 10.18 (h) lorsque plus d'un lanceur est impliqué dans un but sur balles. Se référer également à la règle 10.17 (b) en ce qui concerne un frappeur suppléant qui reçoit un but sur balles.)

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

(1) Lorsqu'un frappeur s'étant vu accorder un but sur balles est retiré pour avoir refusé d'avancer à la première base, n'enregistrez pas le but sur balles mais inscrivez une présence à la batte.

10.17 - Retraits sur trois strikes

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

(1) un frappeur est retiré par un troisième strike attrapé par le receveur;

(2) un frappeur est retiré par un troisième strike qui n'est pas attrapé par le receveur alors que la première base est occupée avec moins de deux retraits;

(3) un frappeur devient un coureur parce qu'un troisième strike n'a pas été attrapé;

(4) avec deux strikes à son compte, un frappeur frappe une amortie en territoire des fausses balles.

EXCEPTION : Lorsqu'un tel coup retenu est attrapé en vol dans le territoire des fausses balles, n'enregistrez pas le retrait sur trois strikes mais inscrivez le retrait à la fiche du joueur défensif ayant réussi l'attrapé.

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

10.18 - Points mérités

Un point mérité est un point résultant des gestes et actions du lanceur. Afin de déterminer les points mérités, la manche est rejouée sans y inclure les erreurs qui comprennent les interférences du receveur ainsi que les balles passées. Le bénéfice du doute devrait toujours être accordé au lanceur lorsque vient le temps de déterminer quelle base aurait été atteint sans

l'erreur. Afin de calculer les points mérités, un but sur balles intentionnel, quelles que soient les circonstances, sera considéré exactement de la même façon que tout autre but sur balles.

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

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

(b) Un point ne peut être mérité lorsque le coureur a atteint la première base **(1)** suite à un coup sûr ou de toute autre façon après que sa présence à la batte ait été prolongée par une chandelle échappée en territoire des fausses balles; **(2)** en raison d'une interférence ou d'une obstruction; ou **(3)** en raison d'une erreur de la défense.

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

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

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

(f) Lorsque survient une erreur défensive, le bénéfice du doute sera accordé au lanceur lorsque vient le temps de déterminer à quelle base les coureurs se seraient rendus sans l'erreur.

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

REMARQUE : Le but de cette règle est de débiter chaque lanceur du nombre de points équivalent au nombre de coureurs qu'il a placé sur les bases et non pas nécessairement des points marqués par des individus. Lorsqu'un lanceur place des coureurs sur les bases, il devrait être débité de tous les points marqués par la suite jusqu'à et incluant le nombre de coureurs qui se trouvaient sur les bases au moment où il a quitté le match, à moins que ces coureurs n'aient été retirés sans intervention du frappeur comme par exemple, être pris à voler, pris en pick-off ou être déclaré retiré pour interférence alors que le frappeur ne se rend pas à la première base.

EXCEPTION : Voir l'exemple (7) ci-dessous.

EXEMPLES :

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

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

(3) P1 accorde un but sur balles à A puis est relevé par P2. B frappe un simple qui fait avancer A à la troisième base. C frappe un roulant au short-stop et A est retiré au marbre sur le jeu alors que B avance à la deuxième base. D est retiré sur une chandelle et E frappe un simple qui fait marquer B. Débitez le point à P2.

(4) P1 accorde un but sur balles à A puis est relevé par P2. B reçoit un but sur balles, C est retiré sur une chandelle, A est pris en pick-off à la deuxième base et D frappe un double qui fait marquer B depuis la première base. Débitez le point à P2.

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

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

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

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

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

2 balles, aucun strike,

2 balles, 1 strike,

3 balles, aucun strike,

3 balles, 1 strike, ou

3 balles, 2 strikes

et que le frappeur reçoit un but sur balles, inscrivez ce frappeur et le but sur balles à la fiche du premier lanceur et non au lanceur de relève.

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

REMARQUE : Les conditions énoncées à la règle 10.18 (h) (2) ne doivent pas être interprétées comme ayant un effet sur ou étant en conflit avec celles de la règle 10.18 (g).

(3) Si au moment où le lanceur est remplacé, le compte est
2 balles, 2 strikes,
1 balle, 2 strikes,
1 balle, 1 strike,
1 balle, aucun strike,
aucune balle, 2 strikes, ou
aucune balle, 1 strike,
inscrivez ce frappeur et les résultats de sa présence à la fiche du lanceur de relève.

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

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

EXEMPLES :

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

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

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

10.19 - Lanceur gagnant et lanceur perdant

(a) Un lanceur débutant reçoit le crédit d'un match gagné à condition d'avoir lancé au moins cinq manches complètes et que son équipe, non seulement soit en avance au moment où il quitte le match, mais conserve cette avance pour le reste du match.

(b) L'obligation pour un lanceur débutant de lancer "cinq manches complètes" est en vigueur pour tout match d'une durée de six manches ou plus. Lorsque le match ne dure que cinq manches, accordez le crédit de la victoire au lanceur débutant s'il a lancé quatre manches complètes et que non seulement son équipe soit en avance au moment où il quitte le match mais conserve cette avance pour le reste du match.

(c) Lorsque le crédit de la victoire ne peut être accordé au lanceur débutant parce que les conditions énoncées à la règle 10.19 (a) ou (b) n'ont pas été rencontrées et que plus d'un lanceur de relève est utilisé, le crédit de la victoire sera accordé comme suit:

(1) Lorsqu'au cours de la présence du lanceur débutant, l'équipe gagnante prend l'avance et la maintient jusqu'à la fin du match, accordez le crédit de la victoire au lanceur de relève qui au jugement du marqueur, a été le plus efficace.

(2) Dès que le pointage devient nul, il s'agit d'un tout nouveau match en ce qui concerne les lanceurs gagnant et perdant.

(3) Dès que l'équipe adverse prend l'avance, tous les lanceurs ayant participé au match jusqu'à ce point ne peuvent aucunement être crédités de la victoire sauf si le lanceur qui a perdu l'avance continue à lancer jusqu'à ce que son équipe reprenne l'avance et la maintienne jusqu'à la fin du match où dans un tel cas, ce lanceur sera déclaré le lanceur gagnant.

(4) Le lanceur de relève gagnant sera celui qui était en poste au moment où son équipe prend l'avance et la maintient jusqu'à la fin du match.

EXCEPTION : N'accordez pas la victoire à un lanceur de relève qui n'a pas été efficace au cours d'une brève apparition et qu'un lanceur de relève subséquent lance efficacement pour aider son équipe à maintenir l'avance. Dans de tels cas, accordez le crédit de la victoire au lanceur de relève subséquent.

(d) Lorsqu'un lanceur est remplacé par un frappeur ou un coureur suppléant, tous les points marqués par son équipe au cours de la manche où il a été ainsi remplacé seront portés à son compte pour déterminer qui est le lanceur de décision au moment où son équipe prend l'avance.

(e) Sans égard au nombre de manches lancées, le lanceur débutant sera débité de la défaite s'il est remplacé alors que son équipe a moins de points que l'adversaire ou encore, prend l'arrière dans le pointage en raison de points qui lui sont débités après avoir été remplacé et que, par la suite, son équipe ne peut égaliser le pointage ou prendre l'avance.

(f) Aucun lanceur ne peut être crédité d'un blanchissage à moins d'avoir lancé le match au complet ou à moins d'être entré dans le match avec aucun retrait et avant que l'équipe adverse ne marque un point en première manche, qu'il retire cette équipe sans permettre un point et continue de lancer tout le reste du match. Lorsque deux lanceurs

ou plus unissent leurs efforts pour réussir un blanchissage, une note à cet effet devrait être incluse dans les statistiques officielles des lanceurs de la ligue.

(g) Lors de certains matchs non-inclus dans la course au championnat, tel le match des étoiles des ligues majeures, il est convenu à l'avance que chaque lanceur lancera un nombre déterminé de manches, habituellement deux ou trois. Lors de ces matchs, la coutume veut que la victoire soit accordée au lanceur de décision, qu'il soit débutant ou releveur, au moment où son équipe prend l'avance et la maintient jusqu'à la fin du match à moins que ce lanceur doive quitter le match pour inefficacité après que son équipe ait pris une avance insurmontable et que le marqueur croit qu'un lanceur subséquent mérite le crédit de la victoire.

10.20 - Matchs sauvegardés par les lanceurs de relève

Créditez un match sauvegardé à la fiche d'un lanceur qui rencontre les trois conditions suivantes :

- (1)** il est le lanceur qui termine un match gagné par son équipe; et
- (2)** il n'est pas le lanceur gagnant; et
- (3)** il se qualifie selon l'une des conditions suivantes:
 - (a)** il se joint au match alors que son équipe a une avance d'au plus trois points et lance au moins une manche; ou
 - (b)** sans égard au compte, il se joint au match alors que le joueur représentant le point égalisateur se trouve soit sur les bases, soit à la batte, soit dans le cercle d'attente, c'est-à-dire que le point égalisateur possible se trouve déjà sur les bases ou est l'un des deux premiers frappeurs à lui faire face; ou
 - (c)** il lance efficacement pour au moins trois manches.

Un seul lanceur peut se voir accorder un match sauvegardé pour un même match.

10.21 - Statistiques

Le président de la ligue devra désigner un statisticien officiel. Le statisticien devra conserver un dossier cumulatif de toutes les statistiques à la batte, en défense, à titre de coureur et comme lanceur telles que décrites à la règle 10.02, ceci pour chacun des joueurs ayant participé à un match de championnat de la ligue.

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

Lorsqu'un joueur inscrit dans l'ordre des frappeurs de l'équipe qui visite est remplacé avant d'occuper une position défensive, il ne sera crédité d'aucune statistique défensive à moins d'avoir réellement joué à cette position au cours du match. Cependant ces joueurs seront

crédité d'une participation à un match dans les statistiques des frappeurs en autant qu'ils ont été annoncés comme participants au match ou inscrits dans l'ordre des frappeurs.

Tout match additionnel requis pour briser une égalité au classement d'une division sera ajouté aux statistiques pour cette saison de championnat.

10.22 - Comment déterminer les pourcentages

Pour calculer:

(a) la moyenne des parties gagnées et perdues, diviser le nombre de matchs gagnés par le total des matchs gagnés et perdus;

(b) la moyenne à la batte, diviser le nombre de coups sûrs (et non le nombre total de bases) par le nombre d'apparitions officielles à la batte telles que définies à la règle 10.02 (a);

(c) la moyenne de puissance, diviser le nombre total de bases réussies lors de coups sûrs par le nombre d'apparitions officielles à la batte telles que définies dans la règle 10.02 (a);

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

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

REMARQUE : Les moyennes de points mérités doivent être calculées à partir du nombre total de manches lancées incluant les fractions de manches. EXEMPLE: Neuf manches et un tiers lancées et trois points mérités donnent une moyenne de points mérités de 2,89 (3 PM x 9 puis divisé par 9,33 égale 2,89).

(f) le pourcentage d'efficacité à se rendre sur les bases, diviser le total des coups sûrs, de toutes les buts sur balles et des touchers par un lancer, par le total des présences officielles à la batte, de tous les buts sur balles, des touchers par un lancer et des chandelles sacrifices.

REMARQUE : Aux fins de ce calcul, ignorer le nombre de fois qu'un frappeur s'est rendu à la première base suite à une interférence ou une obstruction.

10.23 - Normes de qualification à un championnat individuel

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

(a) Le championnat individuel des frappeurs et des frappeurs de puissance sera accordé au joueur détenant la plus haute moyenne à la batte ou de puissance pourvu qu'il cumule au moins autant de présences totales à la batte dans les matchs de championnat

que le nombre de matchs programmés pour chaque équipe au cours de cette saison multiplié par 3,1 s'il s'agit d'un joueur des ligues majeures.

EXCEPTION : S'il arrivait qu'un joueur n'ayant pas le nombre requis de présences à la batte présenterait quand même une moyenne à la batte supérieure s'il était crédité du nombre minimum requis de présences ou d'apparitions officielles, un tel joueur se verrait alors attribuer le championnat des frappeurs ou de puissance.

EXEMPLE : Si une ligue majeure prévoit 162 matchs au calendrier de chaque équipe, 502 apparitions au marbre sont requises ($162 \times 3,1 = 502$). Si une ligue de l'Association nationale prévoit un calendrier de 140 matchs au calendrier de ses équipes, 378 apparitions au marbre sont requises ($140 \times 2,7 = 378$).

Le total des présences à la batte inclura les présences officielles à la batte, les buts sur balles, les touchers par un lancer, les coups retenus et les chandelles sacrificielles ainsi que le nombre de fois que la première base a été accordée par suite d'une interférence ou d'une obstruction.

(b) Le championnat individuel des lanceurs sera attribué au lanceur ayant conservé la plus basse moyenne de points mérités pourvu qu'il ait lancé au moins autant de manches que le nombre de matchs programmés pour chaque équipe durant cette saison.

EXCEPTION : Les lanceurs des ligues de l'Association nationale pourront se qualifier pour le championnat individuel des lanceurs en conservant la plus basse moyenne de points mérités tout en lançant dans au moins autant de manches que 80% du nombre de matchs programmés pour chaque équipe dans cette ligue pour cette saison.

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

(1) un receveur ait participé à titre de receveur à au moins la moitié des matchs programmés pour chaque équipe de sa ligue durant cette saison;

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

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

10.24 - Guide de compilation des records "sans interruption"

(a) SÉRIE CONSÉCUTIVE DE COUPS SÛRS.

Une série consécutive de coups sûrs ne peut être brisée si la présence à la batte résulte en un but sur balles, un toucher par un lancer, une interférence défensive ou une amortie sacrificielle. Cependant une chandelle sacrificielle met fin à la série.

(b) SÉRIE DE MATCHS CONSÉCUTIFS AVEC UN COUP SÛR.

Une série de matchs consécutifs avec un coup sûr ne peut être brisée si toutes les présences à la batte du joueur (une ou plusieurs) résultent en un but sur balles, un toucher par un lancer, une interférence défensive ou une amortie sacrifice. La série sera cependant complétée si le frappeur obtient une chandelle sacrifice et n'obtient aucun coup sûr.

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

(c) PARTICIPATION À DES MATCHS CONSÉCUTIFS.

Une participation à une série de matchs consécutifs se poursuivra lorsque le joueur joue au moins une demi-manche en défense ou complète au moins une présence à la batte en se rendant à la première base ou en étant retiré. Une simple participation à titre de coureur suppléant ne permet pas de poursuivre la série. Si un joueur est expulsé du match par un arbitre avant qu'il ne puisse rencontrer l'une des deux conditions, sa série se poursuit.

(d) MATCHS SUSPENDUS.

Aux fins de cette règle, toutes les performances réussies au cours de la terminaison d'un match suspendu seront considérées comme étant survenues à la date originale du match.