

Les programmes de Baseball Canada

Baseball Canada est l'organisme national de sport régissant le baseball amateur au Canada. Baseball Canada est composé des dix associations provinciales de baseball représentant plus de deux millions de joueurs, entraîneurs et arbitres. Les joueurs commencent à jouer autour de l'âge de 7 ans et peuvent progresser dans les diverses catégories d'âges.

Baseball Canada est membre de la Fédération Internationale de Baseball (IBAF), l'association de baseball pan-américaine (COPABE) et de l'association olympique canadienne.

Baseball Canada administre des programmes de développement pour les joueurs de toutes les catégories de même que pour les entraîneurs et les arbitres certifiés.

Baseball Canada organise sept championnats incluant : Pee-Wee (13 ans et moins), Bantam (15 ans et moins), Midget (18 ans et moins), Coupe Baseball Canada (17 ans et moins), Junior (21 ans et moins), Senior (catégorie ouverte) et Bantam féminin (16 ans et moins).

Baseball Canada sélectionne deux équipes nationales pour les compétitions internationales. L'équipe nationale junior (18 ans et moins) compétitionne au championnat du monde AAA et aux qualifications de la COPABE de même qu'à d'autres événements. Équipe Canada représente le pays à des événements internationaux et voyage à travers le monde en se préparant pour les championnats du monde et les Jeux Olympiques.

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

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

En couverture:

Équipe canadienne célébrant
une victoire acquise contre le
Vénézuéla lors de la
Coupe du Monde

Taiwan, 2007

Baseball Canada Bottin des provinces 2008

Baseball B.C.

200-1367, West Broadway
Vancouver, BC V6H 4A9
(604) 737-3031 (B)
(604) 878-4455 (Program Info Line)
(604) 737-3098 (F)
info@baseball.bc.ca
www.baseball.bc.ca

Baseball Alberta

Percy Page Centre
11759, Groat Road
Edmonton, AB T5M 3K6
(780) 427-8943 (B)
(780) 427-9032 (F)
admin@baseballalberta.com
www.baseballalberta.com

Baseball Saskatchewan

1870, Lorne Street
Regina, SK S4P 2L7
(306) 780-9237 (B)
(306) 780-9222 (B)
(306) 352-3669 (F)
mramage@sasktel.net
www.saskbaseball.ca

Baseball Manitoba

200, Main Street
Winnipeg, MB R3C 4M2
(204) 925-5763 (B)
(204) 925-5792 (F)
morgan.baseball@sport.mb.ca
www.mbbbaseball.ca

Baseball Ontario

17-1425, Bishop Street N.
Cambridge, ON N1R 6J9
(519) 740-3900 (B)
(519) 740-6311 (F)
baseball@baseballontario.com
www.baseballontario.com

Baseball Québec

4545, av. Pierre-De Coubertin
C.P. 1000, Succ. M
Montréal, QC H1V 3R2
(514) 252-3075 (B)
(514) 252-3134 (F)
info@baseballquebec.qc.ca
www.baseballquebec.com

Baseball Nouveau-Brunswick

900, Hanwell Road
Fredericton, NB E3B 6A3
(506) 451-1329 (B)
(506) 451-1325 (F)
baseballnb2003@nb.aibn.com
www.baseballnb.ca

Baseball Nouvelle-Écosse

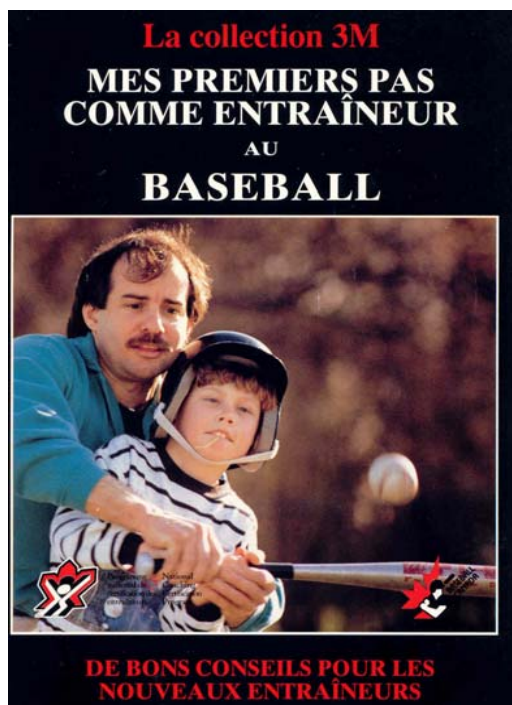
5516, Spring Garden Road
Halifax, NS B3J 1G6
(902) 425-5450 #355 (B)
(902) 425-5606 (F)
baseball@sportnovascotia.ca
www.baseballnovascotia.com

Baseball Ile-du-Prince-Édouard

P.O. Box 302
Charlottetown, PEI C1A 7K7
Shipping address:
40, Enman Cres.
Charlottetown, PEI C1E 1E6
(902) 368-4208 (B)
(902) 368-4548 (F)
kmcintosh@sportpei.pe.ca
www.baseballpei.ca

Baseball Terre-Neuve

83, Ashford Drive
Mount Pearl, NF A1N 3N7
(709) 368-2819 (B)
(709) 368-6080 (F)
nlbaseball@nl.rogers.com
www.baseball.ca



**MES PREMIERS PAS
COMME ENTRAÎNEUR
AU BASEBALL**

Ce livre vous guidera dans vos premiers pas comme entraîneur. Vous aurez alors une idée de l'importance de votre rôle comme entraîneur. Ce guide vous aidera dans la planification de vos entraînements en plus de vous aider à suivre la progression des jeunes joueurs. Finalement, « Mes premiers pas comme entraîneur » est un guide pratique et une référence utile.

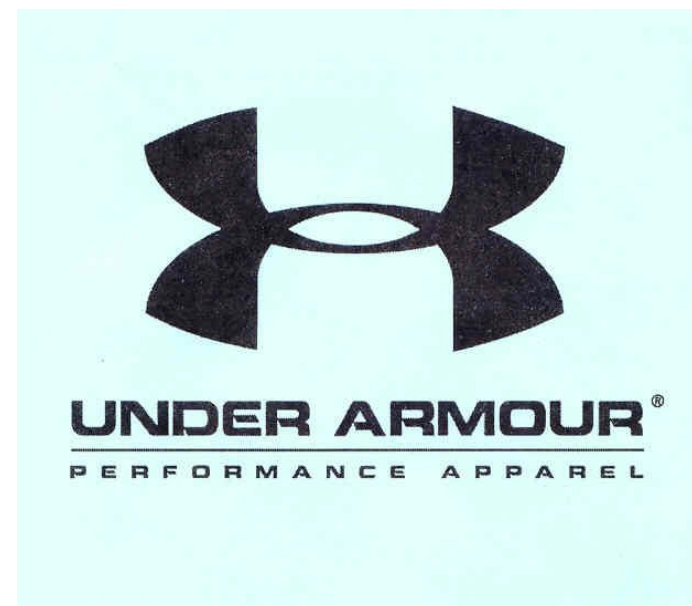
Les autres manuels disponibles sont :

- Le manuel de l'entraîneur Niveau 1
- Le manuel de positionnement des arbitres (anglais seulement)
- Les règlements du tee-ball (anglais seulement)
- Le manuel de l'entraîneur Niveau 2
- Le manuel de l'entraîneur Niveau 3

**Pour plus d'informations sur ces manuels et autres items disponibles,
veuillez contacter Baseball Canada au (613) 748-5606.**



Fournisseur officiel des uniformes et des manteaux des équipes nationales de Baseball Canada



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



Fournisseur officiel des chaussures sportives des équipes nationales de Baseball Canada



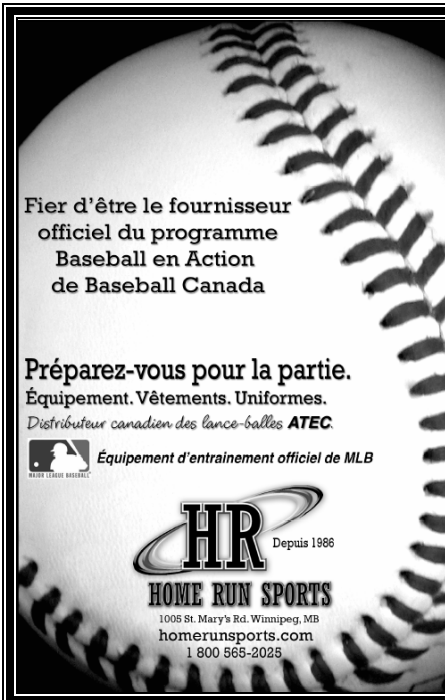
Nous désirons remercier tous nos commanditaires pour leur généreuse contribution aux programmes de Baseball Canada, permettant aux joueurs canadiens d'atteindre un plus haut niveau d'excellence dans la pratique du baseball!



777 ANNETTE STREET
TORONTO, ONTARIO
M6S 2E4
(416) 769-4137
1-866-553-4146
FAX: (416) 763-0988


www.wardandpatchsports.com

FIER D'ÊTRE LE FOURNISSEUR OFFICIEL POUR LES ARBITRES DE BASEBALL CANADA


A close-up, black and white photograph of a baseball, showing the stitching and the texture of the leather.

Fier d'être le fournisseur officiel du programme Baseball en Action de Baseball Canada

Préparez-vous pour la partie.
Équipement. Vêtements. Uniformes.
Distributeur canadien des lance-balles **ATEC**.



Équipement d'entraînement officiel de MLB



HR Depuis 1986
HOME RUN SPORTS
1005 St. Mary's Rd. Winnipeg, MB
homerunsports.com
1 800 565-2025

	Page
Index des règles de jeu	8
1.00 Objectifs du jeu, terrain et équipement	20
2.00 Définitions des termes	27
3.00 Préliminaires	32
4.00 Début et fin du match	37
5.00 Mise au jeu de la balle, Balle morte et Balle au jeu	42
6.00 Le Frappeur	44
7.00 Le Coureur	49
8.00 Le Lanceur	55
9.00 L'Arbitre	59
10.00 Le Marqueur Officiel	61
Calendrier des Événements	75
Règlements pour les Championnats de Baseball Canada	76
Le contenu canadien	84

Remerciement

La Fédération du Baseball Amateur du Canada tient à remercier le bureau du Commissaire du Baseball Majeur pour lui avoir donné la permission, par écrit, d'utiliser le texte pour cette reproduction.

Copyright © 1995
Baseball Canada
ISBN0-9686789-0-4

"Les portions des Règlements officiels du baseball apparaissant dans ce livre ont été réimprimées avec la permission spéciale du bureau du Commissaire du Baseball. Les droits d'auteurs des Règlements officiels du baseball sont la propriété et ont été enregistrés par le Commissaire du Baseball. Tout autre matériel contenu dans ce livre n'a pas été approuvé par le Commissaire du Baseball."

	Page
Appel	10
Arbitre	10
Arrêt du jeu	10
Attrapé	10
Balle en jeu	10
Balle-équipement	10
Balle frappée irrégulièrement	10
Balle-lancer	10
Balle morte	11
Banc des joueurs	11
Bâton	11
Bâton irrégulier	11
Blessure à un joueur ou un arbitre	11
Boîte du frappeur	11
Bonne balle	11
But	11
Chandelle échappée intentionnellement	11
Chandelle intérieure	11
Conduite contraire à l'esprit sportif	11
Coureur	12
Couvre feu	12
Dépasser ou glisser par-dessus un but	13
Discipline d'équipe	13
Double jeu	13
Endommager la balle	13
Entraîneur de but	13
Équipement	13
Équipement lancé sur la balle	13
Expulsion	13
Fausse balle	13
Frappeur	13
Frappeur atteint par la balle	14
Frappeur désigné	14
Frappeur d'urgence	14
Feinte irrégulière	14
Gants	14
Gérant	14
Interférence	14
Jeu forcé	15
Joueur défensif	15
Lancer	15
Lancer irrégulier	15
Lanceur	15
Manquer un but ou le marbre	16
Marbre	16
Mauvais frappeur	16
Mettre la balle au jeu	16
Mode de pointage	16
Mouvement avec arrêt (lanceur)	16
Mouvement sans arrêt (lanceur)	16
Noirceur	16
Obstructions	16
Ordre des frappeurs	16
Panne d'éclairage	16
Partie arrêtée	16
Partie forfait	16
Partie nulle	17
Partie réglementaire	17
Partie suspendue	17
«Pick off» relais du lanceur vers un but	17
Pied pivot	17
Plaque du lanceur	17
Poche d'arcanson	17
Position des joueurs défensifs	17
Prise	17

Programme double.....	17
Protection de la police.....	17
Protêt.....	17
Quatrième retrait.....	17
Quitté la ligne des buts.....	17
Receveur.....	17
Receveur – sa position.....	17
Réchauffement.....	17
Règlements de terrain.....	18
Relais.....	18
Relais hors cible (hors terrain).....	18
Responsabilité de remettre une partie.....	18
Retarder la partie.....	18
Retoucher.....	18
Retour rapide.....	18
Ricochet.....	18
Spectateurs.....	18
Substitutions.....	18
Température et condition de terrain.....	19
Terrain de jeu.....	19
Territoire des bonnes balles.....	19
Territoire des fausses balles.....	19
Toucher.....	19
Troisième prise.....	19
Troisième retrait.....	19
Uniforme.....	19
Visite au lancer.....	19
Zone des prises.....	19

À NOTER : Le numéro en caractère gras indique le règlement principal se rapportant au sujet.

LA CONCEPTION DE L'INDEX DES RÈGLES DE JEU
A ÉTÉ EFFECTUÉE PAR BASEBALL QUÉBEC
MARS 2005

APPEL	
Arbitre	
Interprétations et décisions.....	9.02abc
Juge les balles et prises.....	9.02ac
Coureur	
Dépasse le premier but.....	7.08ac ,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 un but.....	4.09b,7.10b,7.12
Néglige de toucher un but accordé.....	6.08ac,7.04d,7.05 remarques 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 prises.....	9.02ac
Arrêt.....	3.12,5.02, 5.10 ,6.02b
Atteint par une bonne balle.....	5.09f ,6.08d,6.09c,7.04b,7.09k
Atteint par un lancer ou un relais.....	5.08 ,5.09g,6.05b,7.05i
Atteint par une troisième prise.....	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
Éclairage.....	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 buts.....	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
ARRÊT DU JEU («time» called)	
Arbitre.....	3.12,5.02, 5.10 ,6.02b
Frappeur.....	6.02b
Gérant.....	5.10d
Tenter de distraire le lanceur.....	4.06a3
ATTRAPÉ	
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 prise légalement attrapée.....	6.05b
BALLE EN JEU	
Appel.....	7.10d
Appel d'un demi-élan.....	9.02c
Arbitre atteint par le lanceur.....	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-ÉQUIPEMENT	
Description.....	1.09
Endommagée.....	3.02, 8.02a
Se déchirer.....	5.02
Une balle neuve au jeu.....	3.01e
BALLE FRAPPÉE IRRÉGULIÈREMENT	
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 lanceur.....	6.08b
Lancer irrégulier.....	8.01d ,8.02a,8.05e

Retarder la joute.....	8.04
BALLE MORTE	
Arrêt du jeu (time)	
Par l'arbitre.....	3.12,5.02,5.10
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,7.09k
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,7.09k
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 intentionnelle de la part 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	
Attrapé par un joueur défensif.....	2.00 (attrapé)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.....	7.05g
Va à son banc après une troisième prise.....	6.09b,7.08a
BÂTON	
Description.....	1.10
Non réglementaire.....	6.06d
Toucher deux fois une balle en jeu.....	6.05h
BÂTON IRRÉGULIER	
Bâton irrégulier.....	6.06d
BLESSURE À UN JOUEUR OU UN ARBITRE	
Blessure à un joueur ou un arbitre.....	5.10c
BOÎTE 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
Échappée intentionnellement par un joueur de champ intérieur.....	6.05L
Quitte le terrain en vol.....	6.09dh,7.05a
Se logeant dans la clôture.....	6.09ef,7.05f
Touche le bâton une deuxième fois.....	6.05h
Touchée irrégulièrement par un joueur défensif.....	7.05abcde
Touche un arbitre.....	5.09f,6.08d,6.09c,7.04b,7.09k
Touche un coureur.....	5.09f,6.08d,6.09c,7.04b,7.08f,7.09k
Touche un frappeur.....	6.05g
BUT	
Déplacé.....	7.08c
Est situé.....	1.04,1.6 (diagramme 2)
CHANDELLE ÉCHAPPÉE INTENTIONNELLEMENT	
Chandelle échappée intentionnellement.....	6.05L
CHANDELLE INTÉRIEURE	
Définition.....	2.00
Échappée intentionnellement.....	6.05L
Frappeur retiré.....	2.00,6.05eL
Touche un coureur.....	7.08f
CONDUITE CONTRAIRE À 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 son bâton.....	8.02d
COUREUR	
Arbitre atteint par une bonne balle.....	5.09f,6.08d,6.09c,7.04b,7.09k
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,7.09k
Atteint par une chandelle intérieure.....	7.08f,
Atteint par un lancer.....	5.09h,6.05n
Atteint par un relais.....	7.08b,7.09j
Atteint pour une troisième prise.....	6.05n
Balle fausse.....	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
But accordé.....	5.10,7.01,7.05gi
But déplacé de sa position.....	7.08c
But occupé.....	7.01,7.08bc
But sur balles.....	6.08a,7.05i
Coureur précédent.....	4.09,7.10 (note),7.12
Coureur retiré nuisant au jeu.....	7.09e
Courir à l'extérieur de la ligne de trois pieds.....	6.05k
Courir les buts dans l'ordre inverse.....	7.08i
Dépasser le premier but.....	7.08ac,7.10c
Dépasser le coureur précédent.....	7.08h
Deux coureurs sur le même but.....	7.03
Échapper volontairement une chandelle intérieure ou un coup en flèche.....	6.05L
Entraîneur aidant physiquement un coureur.....	7.09h
Entraîneur provoquant un relais.....	7.09i
Équipe offensive semant la confusion.....	7.09d
Feinte irrégulière.....	5.09c,7.04a,8.05
Frappeur atteint par la balle.....	5.09a,6.08b
Géner volontairement un jeu.....	6.05m,7.09e
Incapacité à pouvoir jouer.....	5.10c
Interférence de l'arbitre sur le receveur.....	5.09b
Interférence du frappeur-coureur afin d'interrompre un double jeu.....	7.09g
Interférence du frappeur sur un jeu au marbre.....	7.08g,7.09c
Interférence d'un entraîneur.....	3.15,5.08,7.09di,7.11,
Interférence du receveur sur le frappeur.....	6.08c,7.04d,7.07
Interférence du receveur sur un vol de marbre ou un jeu risque tout.....	7.04d,7.07
Interférence non intentionnelle du frappeur sur le receveur.....	6.06c (note)
Interférence pour interrompre un double jeu.....	7.09f
Interférence sur le receveur lors d'une troisième prise.....	6.05n,7.09a
Interférence sur une fausse balle.....	7.09b
Interférence sur une bonne balle frappée.....	5.09f,6.08d,6.09c,7.04b
Interférence sur un joueur défensif.....	6.05km,7.08b,7.09efj
Interférence sur un relais.....	7.08b,7.09j
Interrompt un double jeu.....	7.09f
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.....	7.05(d,e)
Lancer du lanceur à l'extérieur du jeu.....	7.05hi
Négliger de retoucher son but après un attrapé.....	4.09b,5.06,7.08d,7.10a,7.12
Négliger de toucher à un but accordé.....	6.08ac,7.04d,7.05 (note) 8.05
Négliger de toucher le marbre.....	4.09b,7.08k,7.10d
Négliger de toucher un but.....	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
«Pick off»relais du lanceur vers un but et à l'extérieur.....	7.05h,8.01e
Quitter la ligne de course.....	7.08a
Refuser d'avancer.....	4.09b
Relais quittant le jeu.....	7.05gh
Retoucher son but après l'attrapé.....	4.09b,5.06,7.08d,7.10a,7.12
Retourner au but prévu.....	5.06,7.01,7.02,7.10b
Substitutions.....	3.04,3.08,5.10c,6.08,6.10b
Toucher les buts.....	7.02
COUVRE FEU	
Couvre feu.....	4.12ab,9.04a7

DÉPASSER OU GLISSER PAR-DESSUS UN BUT

Définition	2.00
Dépasser le premier but	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'ÉQUIPE

Discipline d'équipe	4.06,4.07,4.08, 4.15,9.01bd
---------------------------	------------------------------------

DOUBLE JEU

Interférence du frappeur-coureur	7.09g
Interférence par un coureur	7.09f
Interférence par un coureur précédent	6.05m,7.09e

ENDOMMAGER LA BALLE

Endommager la balle	3.02, 8.02a
---------------------------	--------------------

ENTRAÎNEUR DE BUT

Interférence :

Aider un coureur	7.09h
Néglige de libérer tout espace	7.15, 7.11
Nuire à la défense	3.15,7.09d
Provoquer un lancer	7.09i
Toucher à une balle	5.08
Position	4.05
Visite au monticule	8.06

ÉQUIPEMENT

Balle	1.09
Bâton	1.10
Buts	1.06
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

ÉQUIPEMENT LANCÉ SUR LA BALLE

Équipement 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 buts	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,7.09b

FRAPPEUR

Atteint le premier but	6.08
Atteint le premier but sur un lancer irrégulier	8.01d
Atteint par le lanceur	2.00 (balle-prise)5.09a,6.05f, 6.08b
Atteint par une prise	6.05f, 6.08b
Atteint par une troisième prise	6.05f
Balle frappée irrégulièrement	5.09d, 6.06a
Chandelle intérieure	2.00,6.05e
Changer de boîte	6.06b
Compléter son temps au bâton	6.04
Demander l'arrêt	6.02b
Devenir frappeur-coureur	6.08, 6.09
Dévier une balle fausse	6.05i,7.09b
Droit au premier but	6.08
Frapper la balle deux fois	6.05h
Interférence	
Interrompre un double jeu	7.09g
Sur une balle frappée	6.05gh
Sur un jeu au marbre	7.08g,7.09c
Sur un joueur défensif	6.05k,7.09cegj

Sur le receveur	6.06c,7.08g,7.09ac
Interférence du receveur	6.08c,7.04d,7.07
Interférence non intentionnelle sur le receveur	6.06c
Interrompre un double jeu	7.09g
Nuire au jeu	7.09e
Obstruction par le receveur	7.09j
Obstruction par un joueur défensif	7.06
Ordre des frappeurs non respectés	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 la joute	6.02c
Retrait	6.02c, 6.05,6.06,6.07,7.09,7.11
S'écarte de la ligne de trois pieds	6.05k
Substitutions	3.05b, 3.08,4.04,6.10b
Touche une bonne balle	6.05g
Utilise un bâton irrégulier	6.06d
Va à son banc après une troisième prise	6.09b,7.08a

FRAPPEUR ATTEINT PAR LA BALLE

Élan du frappeur	2.00 (prise)
Frappeur atteint	5.09a,6.05f, 6.08b
Toucher le sol en premier lieu	2.00 (balle)

FRAPPEUR DÉSIGNÉ

Frappeur désigné	6.10
------------------------	------

FRAPPEUR D'URGENCE

Devenir 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 IRRÉGULIÈRE

Définition	2.00
Équipe offensive qui demande un arrêt	4.06a3
Frappeur qui se retire de la boîte	6.02b
Interférence du receveur sur un jeu risque tout 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

GÉRANT

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-joute)	3.10a
Demande l'arrêt	5.10d

Jeu d'option :

Endommager la balle	8.02a6c
Interférence du receveur	6.08c
Protêt	4.19
Règlements de terrain	3.13
Visite au lanceur	5.10d, 8.06

INTERFÉRENCE

Arbitre :	
Interférence sur un relais de receveur	5.09b
Touche une bonne balle	5.09f,6.08d,6.09c,7.04b,7.09k
Coureur :	
Dévie une fausse balle	7.09b
Interférence sur le receveur sur une troisième prise	6.05n,7.09a
Interférence sur un jour défensif	6.05km,7.08b,7.09efj
Interférence sur un relais	7.08b,7.09j
Interrompre un double jeu	7.09f
Nuire au jeu suivant	6.05m,7.09e
S'écarte de la ligne de trois pieds	6.05k
Touche une bonne balle	5.09f,6.08d,6.09c,7.04b,7.08f,7.09k
Définition	2.00
Équipe offensive	
Ne pas céder la place	7.11
Nuire à la défensive	7.09d

Entraîneur	
Aider un coureur	7.09h
Ne pas céder de la place	3.15,7.11
Nuire à la défensive	3.15,7.09d
Provoquer un relais	7.09i
Toucher la balle	5.08
Frappeur (frappeur-coureur)	
Dévie une fausse balle	6.05i,7.09b
Frappe la balle une deuxième fois	6.05h
Interférence avec le receveur sur une troisième prise	7.09a
Interférence sur le relais du receveur	6.06c
Interférence sur un jeu au marbre	7.08g,7.09c
Interrompt un double jeu	7.09g
Nuire au jeu suivant	7.09e
S'écarter de la ligne de trois pieds	6.05k
Touche une bonne balle	6.05g
Personnes autorisées sur le terrain	3.15
Receveur avant le lancer du lanceur	6.08c
Jeu risque tout, vol du marbre	7.04d,7.07
Sur le frappeur	6.08c,7.04d,7.07
Vol de but	7.04d
Spectateur	3.16
JEU FORCÉ	
Appel pour un troisième retrait	7.12
Dépasse le premier but	7.08j
Droit à un but	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 DÉFENSIF	
Blessure	5.10c
Distraire le frappeur	4.06b
Échappe 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,7.09cegj
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 ou gradins, etc.	5.10f,7.04c
Touche illégalement une bonne balle ou un relais	7.05abcde
LANCER	
Balle, prise	2.00
Définition	2.00
Frappeur atteint par un lancer	2.00 (balle prise),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 tentant de compter	5.09h,8.05n
Touche un arbitre	5.08,5.09g,6.05b,7.05i
LANCER IRRÉGULIER	
Lancer irrégulier	2.00,8.01d,8.02a,8.05e
LANCEUR	
Blessure	3.05ab
Changement de position	3.03,6.10b
Complète une partie suspendue	4.12d
Demande une balle neuve	3.01
Devient joueur de champ intérieur lors d'un «pick off»	8.10e
Devient joueur défensif	3.03,6.10b
Échappe la balle	8.01d,8.05k
Effet sur le frappeur désigné	6.10
Endommagement la balle	3.02,8.02a
Entre la joute sans être annoncé	3.08
Équipement	1.11ag,1.15
Feinte de relais vers un but	8.05bcd
Feinte irrégulière	6.02b,7.10 notes,8.01,8.05
Fers ordinaires (crampons)	1.11g
Frappe pour le frappeur désigné	6.10
Frappeur d'urgence pour le frappeur désigné ou le lanceur	6.10
Gant	1.15
Lancer	8.01

Lancer irrégulier	2.00 (lancer irrégulier, retour rapide)
	8.01d,8.02a,6.8.05e
Lancer de réchauffement	8.03
Lancer hors cible	7.05hi
Main à la bouche	8.02a
Mauvais lanceur dans la joute	3.05c
Mouvement avec arrêt	8.01b
Mouvement sans arrêt	8.01a
«Pick off»	7.05h,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 un but	7.05h,8.01abce,8.05ac
Relais vers un but inoccupé	8.05d
Retour rapide	2.00,8.01d,8.05e
Regarde la partie	8.02c,8.04,8.05h
Substitution	3.05,3.08,8.03
Tente d'atteindre le frappeur	8.02b
Uniforme	1.11a
Utilise une substance étrangère	8.02b
Visite au monticule	5.10d,8.06
MANQUER UN BUT OU LE MARBRE	
Appel	4.09b,7.10b,7.12
Balle morte	7.10b
Coureur précédent	4.09,7.12
Manquer le marbre	4.09b,7.08k,7.10d
Manquer un but auquel on a droit	6.08ac,7.04d,7.05 notes,8.05
Retourner à un but manqué	7.01,7.10b
Sur une feinte irrégulière	8.05
Sur une interférence du receveur	6.08c
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 (forcé),4.09,7.08g,7.10(note),7.12
MOUVEMENT AVEC ARRÊT (LANCEUR)	
Mouvement avec arrêt	8.01b
MOUVEMENT SANS ARRÊT (LANCEUR)	
Mouvement sans arrêt	8.01a
NOIRCEUR	
Noirceur	4.12a,4.14,5.10a
OBSTRUCTIONS	
Définition	2.00
Par le receveur sur le frappeur-coureur	7.09j
Sur un coureur	
Aucun jeu	7.06b
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 ARRÊTÉE	
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 nulle	2.00
PARTIE REGLEMENTAIRE	
Partie réglementaire	4.10,4.11
PARTIE SUSPENDUE	
Partie suspendue	2.00,4.11d,4.12
«PICK OFF» DU LANCEUR VERS UN BUT	
Feinte	8.05bcd
Feinte irrégulière	8.05abcd
Position avec arrêt.....	8.01bc
Position sans arrêt.....	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.....	8.01b
Mouvement sans arrêt.....	8.01a
PLAQUE DU LANCEUR	
Description et position	1.07 (diagramme2)
Utilisation	
Feinte irrégulière.....	8.05
Mouvement avec arrêt	8.01b
Mouvement sans arrêt	8.01a
«Pick off» relais du lanceur.....	7.05h, 8.01e
POCHE D'ARCANSON	
Poche d'arcanson.....	8.02a
POSITION DES JOUEURS DÉFENSIFS	
Position des joueurs défensifs.....	4.03
PRISE	
Coureur atteint par une troisième prise	6.05n
Coureur atteint par un lancer.....	5.09h,6.05n
Définition	2.00
Frappeur atteint par une prise	6.05f, 6.08b
Frappeur refusant de prendre sa position.....	6.02c
Jugement du lancer.....	9.02c
Troisième prise.....	Voir troisième prise
Zone des prises	2.00
PROGRAMME DOUBLE	
Programme double.....	2.00, 4.13,4.15g
PROTECTION DE LA POLICE	
Protection de la police.....	3.18
PROTÉT	
Protét	4.19
QUATRIÈME RETRAIT	
Quatrième retrait	7.10
QUITTE LA LIGNE DES BUTS	
Quitte la ligne des buts.....	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 de l'arbitre	5.09b
Interférence du frappeur ou un coureur.....	6.05n, 6.06c,7.08g,7.09ac
Interférence sur le frappeur	6.08c,7.04d,7.07
Interférence sur un jeu au marbre	7.04d,7.07
Obstruction sur un coureur.....	7.06,7.09j
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 (diagramme 2)
Position	4.03 a
RÉCHAUFFEMENT	
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
RÈGLEMENTS 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,7.09j
«Pick off» relais du lanceur vers un but.....	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 un but.....	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
RESPONSABILITÉ DE REMETTRE UNE PARTIE	
Responsabilité de remettre une partie.....	3.10
RETARDER LA PARTIE	
Équipe	4.15
Lanceur	8.02c,8.04,8.05
Forfait	4.15
Frappeur.....	6.02c
RETOUCHER	
But délogé de sa position	7.08c
Coureur	
Dépassement du premier but.....	7.08acj,7.10c
Négliger de retoucher son but après l'attrapé.....	7.08d,7.10a
Négliger de toucher le marbre	7.08k,7.10d
Négliger de toucher un but.....	7.10b,7.12
Quitter la ligne de course	7.08a
Retiré	6.05j, 7.08ce
Troisième prise échappée.....	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 lors d'un point gagnant.....	4.09b
Interférence	3.16
Nuisant au joueur défensif.....	3.15,3.18,9.01e
SUBSTITUTIONS	
Annonce d'une substitution	3.05c,3.07, 3.08
Arbitre	
Autorisé à décider de la place des substituts dans l'ordre des frappeurs.....	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
TEMPÉRATURE ET CONDITION DE TERRAIN	
Température et condition du terrain	3.10,4.12a5b,5.10
TERRAIN DE JEU	
Terrain de jeu	1.04 (diagramme1,2,3)
TERRITOIRE DES BONNES BALLE	
Territoire des bonnes balles.....	2.00
TERRITOIRE DES FAUSSES BALLE	
Bonne balle déviée dans le territoire des fausses balles.....	6.09g,7.05f
Définition	2.00
TOUCHER	
Toucher	2.00
TROISIÈME PRISE	
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
Échappé	
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)
TROISIÈME RETRAIT	
Appel	4.09,7.10,7.12
Coureur atteint par une troisième prise	6.05n
Coureur dépassant le premier but.....	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,7.10 (notes),7.12
UNIFORME	
Atteint par une bonne balle.....	7.05
Description	1.11
Partie d la personne	2.00
VISITE AU LANCEUR	
Visite au lanceur.....	5.10d,8.06
ZONE DES PRISES	
Coureur atteint par une prise.....	5.09h,6.05n
Coureur atteint par une troisième prise	6.05n
Définition	2.00
Frappeur atteint.....	6.08b

RÈGLES DE JEU DU BASEBALL

REMARQUE PRÉLIMINAIRE : Nous nous sommes permis d'ajouter des références à d'autres règles de jeu. Dans ce cas, [ces références paraîtront entre crochets.] En aucun cas, elles ne font partie intégrale des règles officielles de jeu.

1.00 – LES OBJECTIFS DU JEU

1.01

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

1.02

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

1.03

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

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

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

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

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

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

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

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

REMARQUE:

- Tout terrain construit par un club professionnel après le 1er juin 1958 devra mesurer un minimum de 325 pieds entre le marbre et la plus proche clôture ou estrade ou le plus proche obstacle à la ligne de démarcation de droite ou de gauche et une distance minimum de 400 pieds du marbre à la clôture du champ centre.
- À compter du 1er juin 1958, aucun terrain de jeu existant ne pourra être modifié de façon à ne plus rencontrer les spécifications minima de distances explicitées dans la remarque (a) ci-haut.

LA SURFACE DE JEU

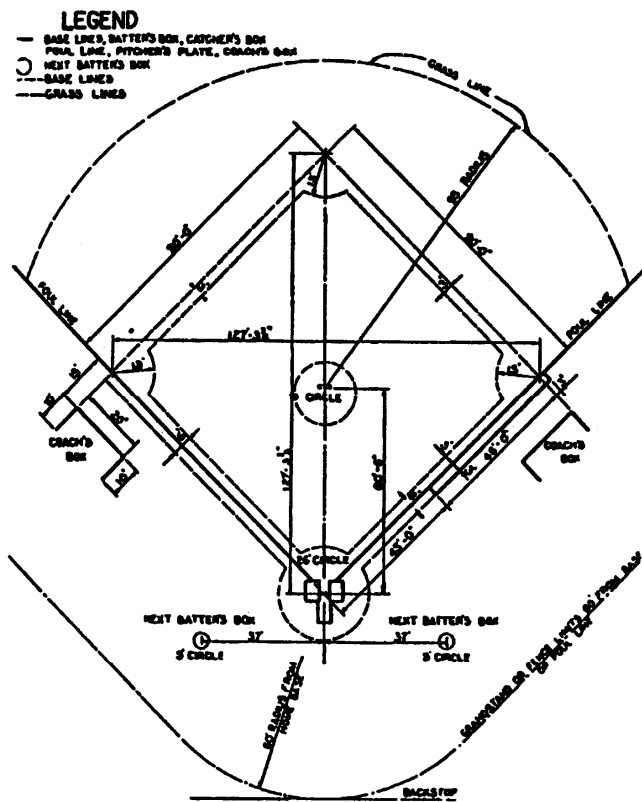


DIAGRAMME 1

LE LOSANGE

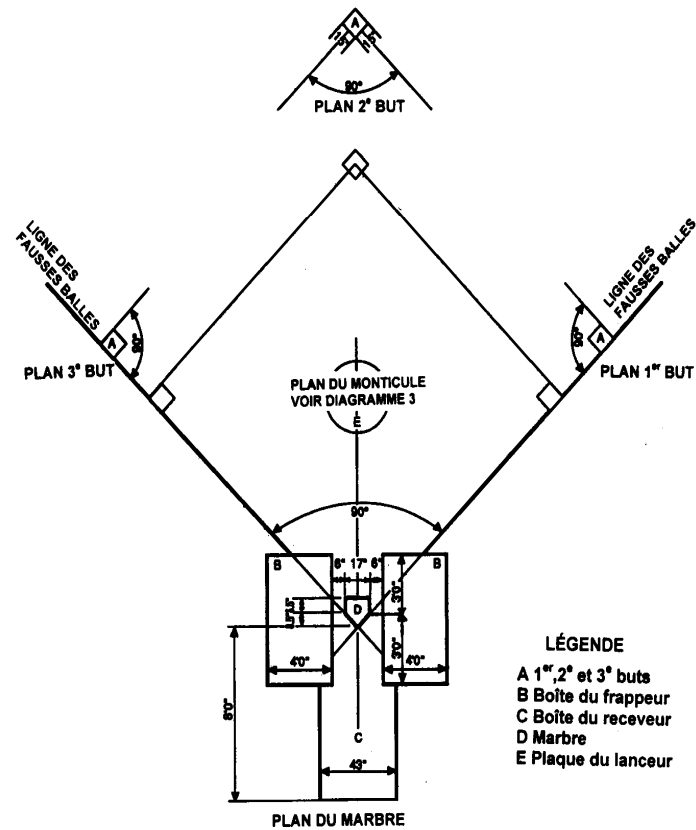


DIAGRAMME 2

MONTICULE

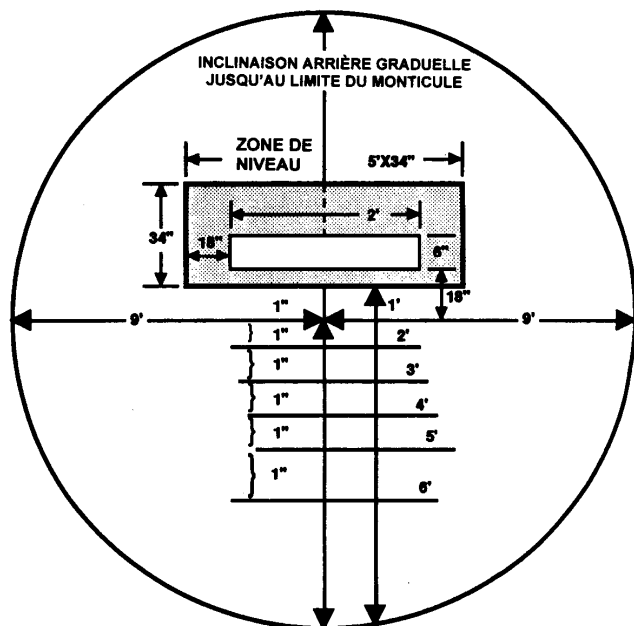


DIAGRAMME 3

Le degré d'inclinaison, partant à 6" du devant de la plaque du lanceur jusqu'à 6' en direction du marbre, devra être de 1" par pied, et devra être uniforme.
 Monticule – un cercle d'un diamètre de 18", dont le centre est situé à 59' de la pointe arrière du marbre.
 Le devant de la plaque du lanceur est situé à 18" derrière le centre du monticule.
 La distance entre le rebord avant de la plaque du lanceur et la pointe arrière du marbre est de : 60'6".
 L'inclinaison débute à 6" du devant de la plaque du lanceur.
 La zone de niveau entourant la plaque du lanceur devrait être de 6" devant la plaque du lanceur, 18" de chaque côté et 22" à partir du derrière de la plaque.
 La dimension totale de la zone de niveau est de 5' X 34".

1.05

Le marbre est fabriqué d'une plaque de caoutchouc blanchi à cinq côtés. Cette plaque formera un carré de 17 pouces de côté dont on enlève deux coins de façon à ce que l'un des côtés mesure 17 pouces, les deux côtés adjacents mesurent 8,5 pouces et les deux côtés qui demeurent mesurent 12 pouces et placés dans un angle tel qu'ils forment une pointe. Il est fixé dans le sol, la pointe vis-à-vis le point de rencontre des lignes des premier et troisième buts, le côté de 17 pouces faisant face à la plaque du lanceur et les deux côtés de 12 pouces dirigés l'un vers le premier but, l'autre vers le troisième but. Les rebords supérieurs du marbre seront biseautés et la plaque sera fixée dans le sol, de niveau avec la surface du terrain. **(Voir le dessin D au diagramme 2.)**

1.06

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

1.07

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

1.08

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

1.09

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

1.10

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

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

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

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

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

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

1.11

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

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

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

(b) Une ligue peut stipuler que:

(1) chaque équipe revêt en tout temps un uniforme unique et distinctif ou,
 (2) chaque équipe possède deux jeux d'uniformes, un blanc pour les matchs locaux et un de couleur différente pour les matchs à l'extérieur.

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

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

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

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

- (f) Les boutons de verre et le métal poli sont prohibés sur l'uniforme.
- (g) Nul joueur ne peut ajouter quelque pièce que ce soit aux talons ou au devant de ses chaussures autres que les pièces construites spécifiquement pour un tel usage. Les chaussures portant des crampons en pointe, similaires aux crampons de golf ou de piste et pelouse ne sont pas permises.
- (h) Aucune partie de l'uniforme ne doit porter de pièces ou motifs reliés à une quelconque publicité commerciale.
- (i) Une ligue peut exiger que le nom de famille de chaque joueur apparaisse au dos de l'uniforme. L'inscription de tout nom autre que le nom de famille du joueur doit recevoir l'approbation du président de la ligue. Lorsqu'une ligue adopte cette règle, chaque uniforme doit inclure le nom de famille du joueur.

1.12

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

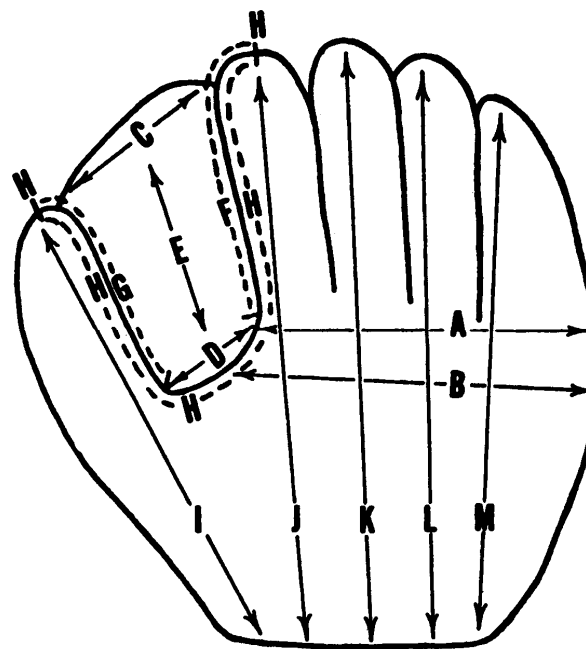
1.13

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

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

DIAGRAMME 4



- A- Largeur de la paume à la naissance des doigts : 7 ¼"
- B- Largeur de la paume : 8"
- C- Ouverture au sommet de la palme : 4 ½"
- D- Ouverture de la palme à sa base : 3 ½"
- E- Hauteur de la palme du sommet à la base : 5 ½"
- F- Couture de la fourche à l'index : 5 ½"
- G- Couture du panier au pouce : 5 ½"
- H- Couture du panier : 13 ¼"
- I- Bord du pouce du sommet à la base : 7 ¼"
- J- Bord de l'index du sommet à la base : 12"
- K- Bord du majeur du sommet à la base : 11 ¼"
- L- Bord de l'annulaire du sommet à la base : 10 ¼"
- M- Bord de l'auriculaire du sommet à la base : 9"

1.15

- (a) Le gant du lanceur ne peut être de couleur blanche ou grise ni, selon le jugement de l'arbitre, distraire de quelque façon.
- (b) Nul lanceur ne peut attacher à son gant un matériel étranger de couleur différente de son gant.
- (c) L'arbitre en chef devra retirer de la partie un gant qui contrevient aux articles 1.15(a) ou 1.15(b) de son propre chef, suite à la recommandation d'un autre arbitre ou suite à une plainte du gérant de l'équipe adverse avec qui l'arbitre en chef est en accord.

1.16

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

- (a) Tous les joueurs doivent porter un casque protecteur quelconque au cours de leur présence au bâton.
- (b) Tous les joueurs des ligues de l'Association nationale doivent porter un casque protecteur à double oreillette au cours de leur présence au bâton.
- (c) Tous les joueurs accédant aux Ligues Majeures à compter de la saison 1983 ou par la suite doivent porter un casque protecteur muni d'au moins une oreillette (ou au choix du joueur, un casque protecteur à double oreillette) à l'exception des joueurs ayant accédé aux ligues majeures au cours de la saison 1982 et qui ont avisé la Ligue de leur intention de se désister de cette règle.
- (d) Tous les receveurs devront porter un casque protecteur de receveur lorsqu'ils occupent leur position.
- (e) Tous les préposés (préposées) aux bâtons et aux balles devront porter un casque protecteur lorsqu'ils sont en fonction.

Article 1.16 Commentaire : Lorsque l'arbitre note une infraction à l'une de ces règles, il doit voir à corriger la situation. Lorsque de l'avis de l'arbitre, l'infraction n'est pas corrigée dans un délai raisonnable, l'arbitre devra expulser le fautif du match. D'autres sanctions pourront être imposées à un tel fautif.

1.17

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

2.00 – DÉFINITION DES TERMES

Toutes les définitions sont inscrites en ordre alphabétique.

ABRI DES JOUEURS : Voir banc des joueurs.

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

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

ATTRAPÉ : Geste par lequel un joueur défensif prend possession d'une balle en vol avec ses mains, sa mitaine ou son gant, pourvu qu'il ne se serve pas de sa casquette, de son protecteur ou de toute autre partie de son uniforme en prenant possession de cette balle. Cependant on ne considère pas la balle comme attrapée si, au moment même ou immédiatement après le contact avec la balle, un joueur vient en collision avec un autre joueur, avec un mur ou s'il trébuche et, résultant de cette collision ou chute, il échappe la balle. Ce n'est pas un attrapé si un joueur défensif touche une balle frappée en ballon qui ensuite ricoche sur un joueur offensif ou un arbitre pour enfin être captée par un autre joueur défensif. Si un joueur défensif a complété l'attrapé et qu'il échappe la balle au moment où il la relâche, 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).]**

Article 2.00 (Attrapé) Commentaire : Un attrapé est régulier si la balle est finalement en possession d'un joueur défensif quelconque même s'il la jette ou se trouve en possession d'un autre joueur défensif avant qu'elle ne touche le sol. Les coureurs peuvent quitter leur but dès le moment où le premier joueur touche la balle. Un joueur défensif peut étendre le bras au-dessus d'une clôture, barricade, corde ou de toute autre démarcation pour attraper la balle. Il peut sauter sur une palissade ou un bâche qui peut se trouver dans le territoire des fausses balles. On ne décrie aucune interférence quand un joueur défensif étend le bras par-dessus une clôture, une barricade, une corde ou dans les gradins pour attraper une balle. Il le fait à ses propres risques.

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

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

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

Article 2.00 (Balle) Commentaire : Lorsqu'un lancer touche le sol et rebondit à travers la zone des prises, c'est une «balle». Si un tel lancer touche le frappeur, ce dernier se verra accorder le premier but. Si le frappeur s'élanche sur un tel lancer après un compte de deux prises, la balle ne peut être considérée attrapée aux fins des règles 6.05 (c) et 6.09 (b). Si le frappeur frappe un tel lancer, le résultat sera le même que s'il l'avait frappé en vol.

BALLE AU JEU : Toute balle au jeu.

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

BALLON ou CHANDELLE : Balle frappée qui monte haut dans les airs.

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

BATTERIE : Terme par lequel on désigne le lanceur et le receveur.

BOÎTE (RECTANGLE) DU FRAPPEUR : Territoire déterminé dans lequel un frappeur doit se tenir pendant sa présence au bâton.

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

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

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

Article 2.00 (Bonne balle) Commentaire : Si un ballon tombe au sol dans le champ intérieur entre le marbre et le premier but ou entre le marbre et le troisième but et rebondit ensuite dans le territoire des fausses balles sans toucher un joueur quelconque ou un arbitre et avant de passer le premier ou le troisième but, c'est une fausse balle. Si la balle s'arrête dans le territoire des fausses balles ou si un joueur la touche pendant qu'elle se trouve dans le territoire des fausses balles, c'est une fausse balle. Si un ballon tombe sur ou au-delà du premier ou du troisième but puis rebondit dans le territoire des fausses balles, c'est une bonne balle.

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

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

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

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

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

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

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

Article 2.00 (Chandelle intérieure) Commentaire : Pour appliquer cette règle, l'arbitre doit décider si la balle peut être attrapée relativement facilement par un joueur de champ intérieur et non pas se fier à des limites arbitraires comme le gazon ou des lignes tracées sur le terrain. L'arbitre doit également appliquer cette règle même si la balle est attrapée par un voltigeur s'il juge qu'un joueur de champ intérieur aurait pu également et facilement attraper cette balle. La chandelle intérieure ne peut aucunement être considérée comme un jeu d'appel. C'est le jugement de l'arbitre qui doit prévaloir dans l'application de cette règle et sa décision devrait être connue immédiatement.

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

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

- (a) Enregistrer l'avance du frappeur-coureur d'un ou plusieurs buts supplémentaires suite à un coup sûr lorsqu'un joueur défensif tente de retirer un coureur précédent après avoir saisi la balle;
- (b) Enregistrer l'avance d'un coureur d'une façon autre que par un but volé ou une erreur alors qu'un joueur défensif tente de retirer un autre coureur; et
- (c) Enregistrer l'avance d'un coureur effectuée seulement à cause de l'indifférence de l'équipe défensive, e. g., but volé sans opposition.

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

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

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

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

DÉCISION : Résultat d'un jugement de l'arbitre.

DÉFENSIF ou DÉFENSIVE : Joueur ou équipe au champ.

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

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

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

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

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

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

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

Article 2.00 (Fausse balle) Commentaire : Une balle frappée qui touche la plaque du lanceur et qui sans toucher un joueur défensif rebondit dans le territoire des fausses balles entre le marbre et le premier but ou le marbre et le troisième but est une fausse balle.

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

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

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

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

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

- (a) Le club doit désigner son gérant au président de la ligue ou à l'arbitre en chef au moins trente minutes avant l'heure fixée pour le début du match.
- (b) Le gérant peut aviser l'arbitre qu'il a délégué certaines responsabilités prévues par ces règles de jeu à un instructeur ou un joueur et les actes du délégué seront considérés comme officiels. Le gérant est toujours responsable de la conduite des membres de l'équipe, de l'observation des règles de jeu et le respect des arbitres.
- (c) Si un gérant quitte le terrain, il doit désigner un joueur ou un instructeur pour le remplacer et tout remplaçant ainsi désigné a les mêmes devoirs, privilèges et responsabilités que le gérant. Si le gérant néglige ou refuse de désigner son substitut avant de quitter le terrain, l'arbitre en chef devra désigner un membre de l'équipe à titre de gérant substitut.

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

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

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

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

- (a) Une interférence offensive est un geste de l'équipe au bâton qui s'ingère dans le jeu, obstrue, entrave, gêne ou confond tout joueur défensif tentant d'accomplir un jeu. Si l'arbitre déclare un frappeur, un frappeur-coureur ou un coureur retiré en raison d'une interférence, tous les autres coureurs doivent retourner au dernier but qui, au jugement de l'arbitre, a été régulièrement touché au moment de l'interférence à moins qu'une règle de jeu contraire ne s'applique.
Article 2.00 (Interférence) Commentaire : Dans les cas où le frappeur-coureur n'a pas atteint le premier but, tous les coureurs doivent retourner au dernier but occupé au moment du lancer.
- (b) Une interférence défensive est commise par un joueur défensif lorsqu'il gêne ou empêche un frappeur de frapper un lancer. **[6.08 (c); 7.04.]**
- (c) Une interférence de l'arbitre est commise lorsque:
 - (1) l'arbitre gêne ou empêche un receveur de relayer la balle alors que ce dernier tente d'empêcher un vol de but; ou
 - (2) une bonne balle touche un arbitre dans le territoire des bonnes balles avant de dépasser un joueur défensif. **[5.08; 5.09 (b),(f); 6.08 (d).]**
- (d) Une interférence des spectateurs est commise lorsque l'un d'eux se penche hors des estrades ou se rend sur le terrain et touche une balle en jeu. **[3.16.]**

Suite à toute interférence, la balle est morte.

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

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

Article 2.00 (Jeu forcé) Commentaire : La confusion relative à ce jeu peut être supprimée si on se souvient que fréquemment, la situation d'un «jeu forcé» disparaît au cours d'un jeu. Exemple: Coureur au premier but, un retrait. La balle est frappée directement au joueur de premier but qui touche au but retirant ainsi le frappeur-coureur. Le "jeu forcé" est dès lors annulé et le coureur qui avance vers le deuxième but doit être touché. S'il y avait eu des coureurs au deuxième et/ou au troisième buts et que l'un ou les deux avaient marqué avant le retrait au deuxième but, le(s) point(s) compte(nt). Par contre, si le joueur de premier but avait d'abord relayé au deuxième but et que la balle avait été retournée au premier but, le jeu au deuxième but aurait constitué un deuxième retrait sur un "jeu forcé" et le retour de la balle au premier but avant le frappeur-coureur aurait constitué le troisième retrait. Dans un tel cas, aucun point n'aurait marqué.

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

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

JOUEUR D'INTÉRIEUR : Joueur défensif qui occupe une position au champ intérieur.

JOUEUR DÉFENSIF : Terme qui s'applique à tout joueur à la défensive.

LANCER : Balle lancée au frappeur par le lanceur.

Article 2.00 (Lancer) Commentaire : Tous les autres échanges de la balle entre deux ou plusieurs joueurs constituent des RELAIS.

Un LANCER IRRÉGULIER est :

- (1) Un lancer au frappeur qui est effectué alors que le lanceur n'a pas son pied pivot en contact avec la plaque du lanceur; ou
- (2) Un retour rapide de la balle par le lanceur.
Un lancer irrégulier effectué avec un ou plusieurs coureurs sur les buts constitue une feinte irrégulière. **[8.01 (d); 8.05 (b).]**

LANCEUR : Joueur défensif désigné pour effectuer le lancer au frappeur.

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

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

MARQUEUR OFFICIEL : **Voir la règle 10.00.**

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

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

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

MATCH RÉGULIER : Voir les règles de jeu 4.10 et 4.11.

MATCH SUSPENDU ou À CONTINUER : Match appelé par l'arbitre qui doit être complété à une date ultérieure. **[4.12]**

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

MOUVEMENT AVEC ARRÊT : Une des deux positions régulières du lanceur. **[8.01 (b)]**

MOUVEMENT SANS ARRÊT : Une des deux positions régulières du lanceur. **[8.01 (a)]**

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

Article 2.00 (Obstruction) Commentaire : Si un joueur défensif est sur le point de recevoir un relais et si la balle est en vol vers lui et assez près de ce joueur de façon à ce qu'il doive occuper sa position pour attraper la balle, il sera alors considéré « en train de » ou « en position immédiate d'attraper la balle ». Ce jugement appartient exclusivement à l'arbitre. Toutefois, lorsqu'un joueur défensif fait un effort pour attraper une balle et qu'il la manque, il n'est plus en « position immédiate d'attraper la balle. » Par exemple, un joueur d'intérieur qui plonge pour arrêter une balle au sol, la manque et qui demeure étendu sur le sol empêchant ainsi la progression du coureur commet fort probablement une obstruction au dépens du coureur.

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

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

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

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

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

PRÉSIDENT DE LIGUE : Le PRÉSIDENT DE LIGUE veille à l'application des règles de jeu, inflige des amendes et/ou des suspensions à l'endroit de tout joueur, instructeur, gérant ou arbitre pour une violation à ces règles de jeu, résout toute dispute impliquant les règles de jeu ou détermine le sort de tout match disputé sous protêt. **[4.19; 9.05 (c)]**

Article 2.00 (Président de ligue) Commentaire : Dans le cas du baseball majeur, les fonctions de président de ligue seront remplies par une personne désignée par le Commissaire du baseball. Le Commissaire peut désigner différents officiels pour remplir les différentes fonctions de Président de ligue telles que définies dans ces règles.

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

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

- (e) La balle touche le frappeur alors que celui-ci essaie de la frapper;
- (f) La balle en vol touche le frappeur dans la zone des prises; ou
- (g) Le lancer devient un ricochet.

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

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

RÉGULIER ou RÉGULIÈREMENT : **(Réglementaire.)** Selon les règles de jeu.

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

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

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

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

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

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

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

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

TERRITOIRE IRRÉGULIER ou DES FAUSSES BALLEES : Il s'agit de cette partie du terrain en dehors des lignes de démarcation des premier et troisième buts allant jusqu'à la clôture et à la verticale de ces lignes.

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

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

TOUCHER UN JOUEUR OU UN ARBITRE : Toucher toute partie de son corps, de son uniforme ou de son équipement.

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

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

ZONE DES PRISES : Espace au-dessus du marbre dont la limite supérieure est une ligne horizontale à mi-chemin entre le haut des épaules et le haut du pantalon de l'uniforme alors que la limite inférieure est une ligne au-dessus du genou. La zone des prises sera déterminée par la position du frappeur alors qu'il s'apprête à s'élaner sur une balle lancée.
Pour le diagramme de la ZONE DES PRISES, voir la page suivante)

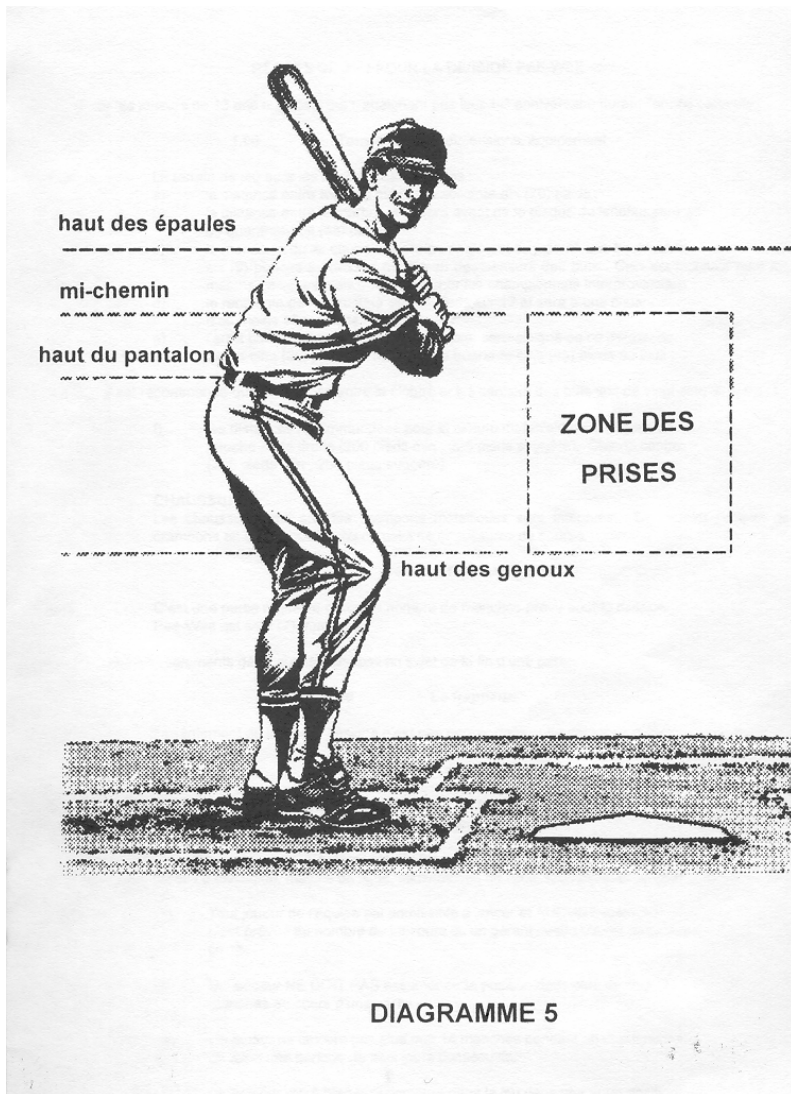
Toute référence dans ces Règlements officiels du baseball à « il » ou « son » doit être considérée comme faisant référence à « elle » ou « sa », le cas échéant, lorsque la personne est une femme.

3.00 - PRÉLIMINAIRES

3.01

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. L'arbitre doit inspecter les balles et s'assurer qu'elles sont réglementaires et qu'elles sont frottées pour enlever le lustre. L'arbitre est le seul juge 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.

Article 3.01 Commentaire : L'arbitre ne remettra pas de balle de remplacement au lanceur avant que le jeu en cours ne soit complété et que la balle précédemment utilisée ne soit morte. Après qu'une balle relayée ou frappée soit sortie du terrain de jeu, le match ne devra pas être repris avec une balle de remplacement jusqu'à ce que les coureurs aient atteint les buts auxquels ils ont droit. Après un coup de circuit frappé à l'extérieur du terrain, l'arbitre ne doit pas remettre une nouvelle balle au receveur ou au lanceur avant que le frappeur ayant réussi le coup de circuit n'ait croisé le marbre.

- (f) L'arbitre en chef doit s'assurer qu'un sac de résine réglementaire est placé sur le sol derrière la plaque du lanceur avant le début de chaque match.

3.02

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

PÉNALITÉ: L'arbitre doit se faire remettre la balle et expulser le coupable du jeu. De plus, le coupable sera automatiquement suspendu pour dix (10) match. Pour les règles concernant le lanceur défigurant une balle, voir les articles 8.02(a) (2) à (6).

3.03

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

Article 3.03 Commentaire : Un lanceur peut jouer à une autre position qu'une seule fois au cours de la même manche, c'est-à-dire qu'il ne sera pas permis au lanceur d'occuper une position autre que celle de lanceur plus d'une fois dans la même manche.

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

3.04

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

Article 3.04 Commentaire : 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

- (a) Le lanceur dont le nom est inscrit dans l'ordre des frappeurs remis à l'arbitre en chef comme prévu dans les règles de jeu 4.01 (a) et (b) doit lancer au premier frappeur ou à tout frappeur substitut jusqu'à ce que ledit frappeur soit retiré ou atteigne le premier but à moins que le lanceur ne subisse une blessure ou souffre d'un malaise qui, au jugement de l'arbitre en chef, l'empêche de lancer.
- (b) Si le lanceur est remplacé, le lanceur substitut doit lancer au frappeur alors au bâton ou à tout frappeur substitut alors au bâton jusqu'à ce que ledit frappeur soit retiré ou atteigne le premier but ou encore, jusqu'à ce que l'équipe offensive soit retirée, à moins que le lanceur substitut subisse une blessure ou souffre d'un malaise qui, au jugement de l'arbitre en chef, l'empêche de lancer.
- (c) Si la substitution du lanceur est incorrecte, l'arbitre devra exiger que le lanceur légitime revienne au jeu jusqu'à ce que les conditions prévues par les présentes règles de jeu soient respectées. Si le lanceur illégitime est autorisé à lancer, tout jeu subséquent est régulier. Le lanceur illégitime devient le lanceur légitime au moment où il effectue son premier lancer au frappeur ou dès qu'un coureur est retiré.

*Article 3.05 Commentaire : 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. **[3.06; 4.04; 6.10 (b); 8.03]***

3.06

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)]**

Article 3.06 Commentaire : Les joueurs qui ont été remplacés peuvent demeurer avec leur équipe sur le banc ou participer à l'échauffement des lanceurs. Si un joueur-gérant se fait remplacer par un joueur, il peut continuer à diriger son équipe à partir du banc des joueurs ou du rectangle des instructeurs. Les arbitres ne permettront pas à des joueurs qui ont été remplacés et qui sont autorisés à demeurer sur le banc d'adresser des remarques quelconques aux joueurs, gérant ou instructeurs adverses de même qu'aux arbitres.

3.07

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

3.08

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

- (1) comme lanceur, il prend place sur la plaque du lanceur; **[3.05]**
- (2) comme frappeur, il prend place dans le rectangle du frappeur;
- (3) comme joueur défensif, il prend la place habituellement occupée par le joueur défensif qu'il remplace et que le jeu commence; et
- (4) comme coureur, il prend la place du coureur.

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

3.09

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

3.10

(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 reviendra 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 donnée 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.

*Article 3.10 Commentaire : 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

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]**

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

3.12

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

3.13

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 contrares aux règles de jeu officielles.

3.14

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

3.15

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

[3.18; 5.08; 7.09 (d), (j); 9.01 (e)]

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

Article 3.15 Commentaire : Le jugement de l'intention ou non devra être basé sur le geste de la personne impliquée. Par exemple, un préposé aux bâtons ou aux balles ou un policier essaie d'éviter d'être touché par une balle frappée ou relayée mais ne réussit pas, il s'agit alors d'une interférence non-intentionnelle. Par contre, s'il frappe la balle du pied, la ramasse ou la pousse, on doit considérer le geste comme intentionnel peut importe qu'il y ait eu préméditation ou non.

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

3.16

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

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

Article 3.16 Commentaire : Il existe une différence entre une balle frappée ou lancée dans les estrades touchant un spectateur par le fait même hors-limites, même si cette balle devait revenir sur le terrain et un spectateur qui va sur le terrain ou qui déborde au-dessus, au travers ou au-dessous d'une clôture ou barrière pour toucher une balle en jeu ou commettre une interférence avec un joueur défensif. Dans ce dernier cas, c'est nettement intentionnel et le geste doit être traité comme une interférence intentionnelle comme le stipule la règle 3.15. Le frappeur et les coureurs doivent être placés là où ils auraient dû être s'il n'y avait pas eu d'interférence, le jugement de l'arbitre servant de guide dans ce cas.

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

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

3.17

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

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

Article 3.17 Commentaire : 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

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.

PÉNALTÉ: 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.

4.00 – DÉBUT ET FIN DU MATCH

4.01

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.

Article 4.01 Commentaire : Lorsque l'arbitre en chef constate des erreurs évidentes dans l'ordre des frappeurs de l'une ou l'autre des équipes avant le début proprement dit 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

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

4.03

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

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

- (a) Alors qu'elle est au bâton, l'équipe offensive doit placer deux instructeurs de buts sur le terrain, l'un près du premier but, l'autre près du troisième but.
- (b) Le nombre des instructeurs de buts est limité à deux et ceux-ci doivent:
 - (1) revêtir l'uniforme de l'équipe, et
 - (2) demeurer en permanence dans le rectangle des instructeurs.

PÉNALITÉ: L'instructeur de but fautif est exclu du match et doit quitter le terrain.

Article 4.05 Commentaire : Il est devenu pratique courante depuis plusieurs années pour certains instructeurs 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 instructeur 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 instructeurs des deux équipes demeurent en tout temps dans le rectangle qui leur est réservé.

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

4.06

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

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

Lorsqu'un gérant, un joueur, un instructeur ou un soigneur est expulsé du match, il doit immédiatement quitter le terrain et d'aucune façon, il ne prend 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.

Article 4.07 Commentaire : Si un gérant, un joueur ou un instructeur est sous le coup d'une suspension, il ne peut s'asseoir dans l'abri des joueurs ou sur la galerie de la presse durant un match.

4.08

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 le premier, deuxième et troisième but 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 le premier but;
- (2) d'un coureur retiré lors d'un jeu forcé; ou
- (3) d'un coureur précédent qui est déclaré retiré parce qu'il n'a pas touché un des buts.

- (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 buts remplis obligeant ainsi le coureur du troisième but à avancer, l'arbitre ne peut déclarer le match terminé avant que le coureur obligé de quitter le troisième but ne touche au marbre et que le frappeur-coureur ne touche le premier but.

Article 4.09 Commentaire : Une exception est prévue lorsque les spectateurs envahissent le terrain et empêchent physiquement le coureur de toucher le marbre ou le frappeur d'atteindre le premier but. Dans de telles situations, l'arbitre devra accorder au coureur le but vers lequel il se dirigeait en raison de l'interférence des spectateurs.

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

INTERPRÉTATION APPROUVÉE: Aucun point ne peut être compté au cours d'un jeu où le troisième retrait est effectué par le frappeur-coureur qui ne réussit pas à atteindre le premier but. EXEMPLE: Un retrait, Samson est au deuxième but, Bédard est au premier but. Le frappeur Lebrun frappe un coup sûr. Samson compte et Bédard est retiré sur un relai au marbre pour le deuxième retrait. Le frappeur Lebrun a omis de toucher au premier but et est déclaré retiré sur un jeu d'appel pour le troisième retrait. Comme Samson a croisé le marbre durant un jeu au cours duquel le frappeur-coureur est devenu le troisième retrait avant de toucher le premier but, le point de Samson ne compte pas.

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

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

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

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

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

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

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

4.10

(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 soit 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 terminer est réglementaire:

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

(d) Si un match réglementaire est déclaré terminer avec un pointage égal, il s'agit d'un match suspendu. Voir article 4.12.

(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 réglementaire ou suspendu.

4.11

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 terminer finit au moment où celui-ci met fin au jeu, à moins qu'il s'agisse d'un match suspendu conformément à l'article 4.12(a).

4.12 MATCHS SUSPENDUS

(a) Un match devient un match suspendu qui doit être complété à une date ultérieure si le match est terminé pour une des raisons suivantes :

- (1) un couvre-feu imposé par la loi;
- (2) une durée limitée ou une heure limite admissible selon les règlements de la ligue;

(3) une panne d'éclairage 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'équipe qui visite a marquée un ou plusieurs points pour prendre l'avance et que l'équipe locale n'a pas repris l'avance ; ou

(6) un match réglementaire qui est déclaré terminer avec un pointage égal.

Les ligues de l'Association nationale peuvent adopter les règles suivantes pour un match suspendu. (Si adopté par une ligue de l'association nationale, l'article 4.10(e) ne s'appliquera pas pour ces match.) :

(7) Le match n'est pas réglementaire (4 ½ manches lorsque l'équipe locale a l'avance, ou 5 manches lorsque l'équipe qui visite a l'avance ou que le pointage est égal).

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

(9) Si un match est suspendu avant d'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 articles optionnels 4.12(a) (7), 4.12(a) (8) et 4.12(a) (9) pour les ligues de l'Association nationale ne s'appliqueront pas au dernier match prévu au calendrier régulier entre les deux équipes ni au cours des éliminatoires.

Aucun match déclaré terminer suite à un couvre-feu (article 4.12(a) (1)), aux conditions atmosphériques (article 4.12(a) (5)), une durée limitée ou une heure limite (article 4.12(a) (2)) ou avec un pointage égal (article 4.12(a) (6)) doit être un match suspendu à moins qu'il ne soit pas un match réglementaire tel que défini à l'article 4.10(c). Un match déclaré terminer conformément aux articles 4.12(a) (3) ou 4.12(a) (4) doit être un match suspendu en tout temps après son début.

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. Si un match est interrompu par les conditions atmosphériques et que, par la suite, une panne électrique ou un couvre-feu ou une durée limite ou heure limite empêche sa reprise, le match ne sera pas un match suspendu. Si un match est interrompu par une panne électrique et que les conditions atmosphériques ou les conditions du terrain empêche sa reprise, le match ne sera pas un match suspendu. Un match ne peut être considéré comme suspendu que pour une des six raisons décrites à l'article 4.12(a).

(b) 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. Si un tel match devient un match terminé et

(i) que le match est réglementaire et qu'une équipe est en avance, l'équipe en avance sera déclarée gagnante ;

(ii) que le match est réglementaire avec un pointage égal, le match sera déclaré un «match nul». Un match nul doit être repris au complet, à moins que le président de la ligue détermine qu'il n'est pas nécessaire de jouer le match car il n'a aucun impact sur le championnat de la ligue ; ou

(iii) que le match n'est pas réglementaire, le match sera considéré comme n'ayant pas eu lieu. Dans de tel cas, le match doit être repris au complet, à moins que le président de la ligue détermine qu'il n'est pas nécessaire de jouer le match car il n'a aucun impact sur le championnat de la ligue.

(c) 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.

Article 4.12 Commentaire : 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.

- (d) 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

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

4.15

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 «au jeu» 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 «au jeu»;
- (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

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

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

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 PROTÈTS

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 de la ligue 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.

*Article 4.19 Commentaire : Chaque fois qu'un gérant dépose un protêt alléguant une mauvaise application des règles de jeu, le protêt ne sera pas reconnu à moins que les arbitres n'en soient avisés dès le moment où le jeu en cause survient et avant le prochain lancer, **jeu ou tentative de jeu**. Un protêt survenant suite à un jeu mettant fin à un match peut être déposé au bureau de la ligue jusqu'à midi le lendemain du match.*

5.00 – MISE AU JEU DE LA BALLE – BALLE AU JEU

5.01

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

5.02

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

Article 5.02 Commentaire : 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

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

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

5.05

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

5.06

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

Article 5.06 Commentaire : Un point régulièrement marqué ne peut être annulé par une action ultérieure du coureur, par exemple, mais non limité à une tentative de revenir au troisième but croyant qu'il a quitté le but avant l'attrapé d'un ballon.

5.07

Quand trois joueurs offensifs sont régulièrement retirés, cette équipe passe à la défensive et l'équipe adverse devient l'équipe offensive.

5.08

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

5.09

La balle devient morte et les coureurs avancent d'un but ou reviennent à leurs buts 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 buts;
- (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)]**

Article 5.09(f) Commentaire : Si une bonne balle bondit à côté ou par-dessus le lanceur et touche à un arbitre posté dans le champ intérieur, la balle est morte. Si une balle frappée est déviée dans le territoire régulier par un joueur défensif et touche un coureur ou un arbitre lorsqu'elle est encore en vol pour être ensuite attrapée par un joueur défensif, cela ne constitue pas un attrapé et la balle demeurera au jeu.

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 dévié 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'un but; **[6.05 (b),(c); 6.09 (b); 7.05 (l)]**

Article 5.09(g) Commentaire : Si un ricochet frappe l'arbitre et est attrapé au rebond par un joueur défensif, la balle est morte et le frappeur ne peut pas être retiré. La même chose s'applique lorsqu'un ricochet se loge dans le masque ou l'équipement de l'arbitre.

Si une troisième prise, mais non un ricochet, passe derrière le receveur et frappe un arbitre, la balle est au jeu. Si la balle rebondit et est attrapée par un joueur défensif avant d'avoir touché le sol, le frappeur n'est pas retiré par un tel attrapé mais la balle demeure au jeu et le frappeur peut être retiré au premier but ou touché avec la balle pour le retrait.

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

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

5.10

La balle devient morte lorsqu'un arbitre crie «arrêt». L'arbitre en chef doit crier «arrêt» 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), (l)]**
 - (1) Si un coureur est empêché par suite d'un accident de se rendre à un but auquel il a droit, par exemple lors d'un coup de circuit à l'extérieur du terrain ou la gratification de un ou plusieurs buts, un coureur substitut pourra être autorisé à compléter le jeu.
- (d) Un gérant demande un «arrêt» 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 un ballon, 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 «arrêt» lorsque le jeu est en cours.

5.11

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

6.00 – LE FRAPPEUR

6.01

- (a) Chaque joueur de l'équipe offensive doit se présenter au bâton dans l'ordre où son nom apparaît sur l'ordre des frappeurs de son équipe. **[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 au bâton lors de la manche précédente. **[6.07]**

6.02

- (a) Le frappeur doit promptement prendre position dans le rectangle du frappeur quand vient son tour au bâton.
- (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)]**

PÉNALTÉ: Si le lanceur lance la balle, l'arbitre doit annoncer une balle ou une prise selon le cas.

Article 6.02(b) Commentaire : Le frappeur quitte le rectangle au risque de voir une prise servie et appelée à moins qu'il ne demande à l'arbitre de déclarer un arrêt. Le frappeur n'a pas la prérogative d'entrer et de sortir à volonté du rectangle du frappeur.

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

Les arbitres n'accorderont pas d'arrêt à la demande d'un frappeur ou de tout autre membre de son équipe après que le lanceur ait commencé sa motion ou se soit mis en position d'arrêt même si 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 buts 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 "arrêt" et recommencer le jeu à neuf.

- (c) Si le frappeur refuse de prendre position dans le rectangle du frappeur au cours de sa présence au bâton, l'arbitre annoncera une "prise" au frappeur. La balle est morte et aucun coureur ne peut avancer. Après la pénalité, le frappeur peut reprendre sa position normale et le compte régulier des balles et prises se poursuivra. Si le frappeur ne reprend pas sa position avant qu'une troisième prise ne soit appelée, il sera déclaré retiré.
- (d) La règle expérimentale suivante sera utilisée par toutes les ligues de l'Association nationale en 2006 :
 - (1) Le frappeur doit garder au moins un pied dans le rectangle du frappeur durant sa présence au bâton, à moins qu'une des exceptions suivantes ne s'applique, permettant au frappeur de quitter le rectangle du frappeur sans lui permettre de quitter le cercle entourant l'aire du marbre :
 - (i) Le frappeur s'élanche sur un lancer ;
 - (ii) Le frappeur est forcé de quitter le rectangle par un lancer ;
 - (iii) Un membre d'une des deux équipes demande et obtient un arrêt du jeu ;
 - (iv) Un joueur défensif tente un jeu sur un coureur à n'importe quel but ;
 - (v) Le frappeur tente un amorti ;
 - (vi) Le lanceur fait un mauvais lancer ou il y a une balle passée ;
 - (vii) Le lanceur reçoit la balle et quitte le monticule ; ou
 - (viii) Le receveur quitte son rectangle pour donner des signaux défensifs.

Nonobstant l'article 6.02(c), si le frappeur quitte intentionnellement le rectangle du frappeur causant un délai au match et qu'aucune des exceptions décrites à l'article 6.02(d) (1) (i) à (viii) ne s'applique, l'arbitre doit déclarer une prise sans qu'un lancer ne soit effectué. La balle demeure en jeu. L'arbitre doit déclarer des prises additionnelles, sans qu'un lancer ne soit effectué, si le frappeur demeure à l'extérieur du rectangle du frappeur causant un retard additionnel à la rencontre.

- (2) Le frappeur peut quitter le rectangle du frappeur et le cercle entourant l'aire du marbre si un arrêt du jeu est appelé pour :

- (i) faire une substitution ; ou
- (ii) une conférence par une des deux équipes.

Article 6.02(d) Commentaire : Les arbitres doivent encourager le frappeur dans le cercle d'attente de prendre position dans le rectangle des frappeurs rapidement après que le frappeur précédent se soit rendu sur les buts ou est déclaré retiré.

6.03

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

Un frappeur a régulièrement complété sa présence au bâton lorsqu'il est retiré ou lorsqu'il devient coureur.

6.05

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;

Article 6.05(a) Commentaire : Un joueur défensif peut allonger le bras dans l'abri, mais ne peut y faire un pas, pour faire un attrapé et s'il retient la balle, l'attrapé sera accordé. Pour faire un attrapé sur une fausse balle près de l'abri ou près de toute aire hors-limite (tel que les estrades), un joueur défensif doit avoir un ou les deux pieds sur ou au dessus de la surface de jeu (incluant le rebord de l'abri) et aucun des ses pieds au sol à l'intérieur de l'abri ou de toute aire hors-limite. La balle est en jeu, à moins que le joueur défensif, après avoir régulièrement complété l'attrapé, tombe dans l'abri ou dans l'aire hors-limite, dans de tel cas, la balle est morte. Le statut des coureurs est décrit à l'article 7.04(c) Commentaire.

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

Article 6.05(b) Commentaire : «Régulièrement attrapée» veut dire que la balle se retrouve dans la mitaine du receveur avant de toucher le sol. Il n'y a pas d'attrapé régulier si la balle se loge dans son uniforme ou son équipement ou si elle touche l'arbitre et est attrapé au rebond par le receveur.

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

- (c) Une troisième prise n'est pas attrapée par le receveur alors que le premier but est occupé avec moins de deux retraits; **[6.09 (b)]**

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

- (e) Une «chandelle intérieure» est déclarée; **[2.00; 6.05 (l)]**

- (f) Il tente de frapper une troisième prise 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 un coup retenu, son bâton touche la balle une deuxième fois dans le territoire des bonnes balles. La balle est morte et nul coureur ne peut avancer. Si le frappeur-coureur laisse tomber son bâton, que la balle roule contre son bâton en territoire des bonnes balles et qu'au jugement de l'arbitre il n'y avait aucune intention de causer une interférence, la balle est au jeu. **[7.07 (b)]**

Article 6.05(h) Commentaire : Si un bâton se brise et qu'une portion en territoire des bonnes balles est touchée par une balle frappée ou encore, qu'une portion touche un coureur ou un joueur défensif, la balle demeure au jeu et aucune interférence ne sera décrétée. Si la balle frappée touche une portion du bâton en territoire des fausses balles, il s'agit d'une fausse balle.

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

Dans les situations où un casque protecteur est accidentellement touché par une balle frappée ou un relais, la balle demeure au jeu comme si elle n'avait pas touché le casque. Lorsqu'une balle frappée touche un casque protecteur ou tout autre objet étranger au terrain en territoire des fausses balles, il s'agit d'une fausse balle et la balle est morte.

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

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

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

- (k) En courant la dernière moitié de la distance entre le marbre et le premier but alors qu'un joueur défensif tente d'effectuer un jeu au premier but, il court à l'extérieur (à droite) de la ligne de trois pieds ou à l'intérieur (à gauche) de la ligne de démarcation et qu'au jugement de l'arbitre, il gêne le joueur défensif tentant d'attraper la balle au premier but ; dans un tel cas, la balle est morte. Il peut cependant courir à droite de la ligne de trois pieds ou à gauche de la ligne de démarcation pour éviter un joueur tentant de jouer une balle frappée. **[7.09 (c), (e), (g), (j), (k)]**

Article 6.05(k) Commentaire : Les lignes délimitant le corridor de trois pieds font partie du corridor et le frappeur-coureur doit avoir les deux pieds à l'intérieur du corridor ou tout au plus sur les lignes délimitant le corridor.

- (l) Un joueur défensif échappe volontairement une chandelle ou une flèche au champ intérieur alors que le premier, le premier et le deuxième, le premier et le troisième ou le premier, le deuxième et le troisième buts sont occupés avec moins de deux retraits. La balle est morte et le ou les coureurs retournent au but originalement occupé;

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

- (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 (e)]**

Article 6.05(m) Commentaire : L'objectif de cette règle est de pénaliser l'équipe offensive pour un geste délégué, inexécutable et antisportif du coureur qui quitte sa ligne de façon évidente pour frapper un joueur défensif qui effectue un pivot au lieu d'essayer de tenter d'atteindre le but. Il s'agit évidemment d'un jeu faisant appel au jugement de l'arbitre.

- (n) Avec deux retraits, un coureur au troisième but et deux prises contre le frappeur, le coureur tentant de voler le marbre sur un lancer régulier et que la balle le touche dans la zone des prises. L'arbitre annonce une troisième prise, le frappeur est retiré et le point n'est pas marqué. Avec moins de deux retraits, l'arbitre annonce une troisième prise, la balle est morte et le point est marqué. **[5.09 (h)]**

6.06

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;

Article 6.05(a) Commentaire : Lorsqu'un frappeur frappe une bonne ou une fausse balle alors qu'il est en dehors du rectangle du frappeur, il doit être déclaré retiré. Les arbitres doivent porter une attention particulière à la position des pieds du frappeur lorsque ce dernier tente de frapper une balle alors qu'on le gratifie d'un but sur balles intentionnel. Le frappeur ne peut sauter ou marcher hors du rectangle pour frapper la balle.

- (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), (c)]**

Article 6.05(c) Commentaire : Si le frappeur crée de l'interférence au receveur, l'arbitre au marbre doit annoncer «interférence». Le frappeur est retiré et la balle est morte. Aucun joueur ne peut avancer lors d'une telle interférence offensive et tous les coureurs doivent retourner au but qui, au jugement de l'arbitre, avait été régulièrement touché au moment de l'interférence.

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

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

- (d) Il se sert ou tente de se servir d'un bâton qui au jugement de l'arbitre, a été modifié de quelque façon pour améliorer le facteur distance ou contribuer à une réaction anormale de la balle. Ceci inclut les bâtons qui ont été alourdis, aplatis, cloués, allégés ou recouverts 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.

Article 6.06(d) Commentaire : Un frappeur est considéré comme ayant utilisé ou tenté d'utiliser un bâton illégal s'il amène un tel bâton dans le rectangle du frappeur.

6.07 FRAPPER HORS SÉQUENCE

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

- (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 prises 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 au premier but à la suite d'un coup sûr, d'une erreur, d'un but sur balle, parce qu'il a été touché par un lancer ou pour toute autre raison.

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

- (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 au bâton deviennent réguliers.
- (d) (1) Quand le frappeur légitime est déclaré retiré parce qu'il n'a pas pris son tour au bâton, le prochain frappeur est celui dont le nom suit celui du frappeur retiré;
- (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.

Article 6.07 Commentaire : L'arbitre ne doit jamais attirer l'attention de quelque personne que ce soit à la présence d'un frappeur irrégulier dans le rectangle du frappeur. Cette règle est écrite de façon à exiger une vigilance constante de la part des joueurs et gérants des deux équipes.

Il y a deux principes fondamentaux à retenir: (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 au bâton en atteignant un but ou en étant retiré et que l'appel n'est pas logé avant le prochain lancer effectué au frappeur suivant ou avant tout jeu ou tentative de jeu, le frappeur irrégulier est considéré comme ayant frappé à son tour et il établit ainsi l'ordre des frappeurs à suivre.

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 au bâton avec un compte de 2 balles et 1 prise. (a) L'équipe offensive découvre l'erreur, ou (b) l'équipe défensive fait appel. DÉCISION: Dans les deux cas, Allard remplace Bégin et le compte devient deux balles et une prise contre lui.

JEU NO 2: Bégin est au bâton et frappe un double. L'équipe défensive fait appel (a) immédiatement, ou (b) après un lancer à Carpentier. DÉCISION: (a) Allard est retiré et Bégin est le frappeur régulier; (b) Bégin demeure au deuxième but 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 au bâton à la place de Daniel. Pendant qu'il est au bâton, Allard compte et Carpentier se rend au deuxième but sur un mauvais lancer. Edouard est retiré sur un roulant qui permet à Carpentier d'avancer au troisième but. L'équipe défensive fait appel (a) immédiatement, ou (b) après un lancer à Daniel. DÉCISION: (a) Le point de Allard est accordé et Carpentier a droit de passer au deuxième but parce que ces avances n'ont pas été effectuées à cause du frappeur irrégulier frappant une balle ou avançant au premier but. Carpentier doit retourner au deuxième but parce que son avance au troisième but résulte de l'action du frappeur irrégulier frappant la balle. Daniel est retiré et Edouard est le frappeur régulier. (b) Le point de Allard est accordé et Carpentier demeure au troisième but. Le frappeur régulier est François.

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

JEU NO 5: Après le jeu no 4 (b) ci-haut, Guérin continue au bâton. (a) Hamelin est pris à contre-pied au troisième but pour le troisième retrait, ou (b) Guérin frappe un ballon et est retiré pour le troisième retrait sans qu'aucun appel ne soit fait. Qui est le frappeur régulier à commencer dans la deuxième manche? DÉCISION: (a) Isabelle. Il est devenu le frappeur légitime dès que le premier lancer à Guérin a régularisé le triple de Hamelin. (b) Hamelin. Quand aucun appel n'a été fait, le premier lancer au premier frappeur de l'équipe adverse a régularisé la présence de Guérin au bâton.

JEU NO 6: Daniel reçoit un but sur balles et Allard se présente au bâton. Daniel était frappeur irrégulier et si un appel est fait avant le premier lancer à Allard, Allard est retiré, Daniel doit quitter le but et Bégin est le frappeur régulier. Cependant il n'y a pas d'appel et un lancer est effectué à Allard. Le but sur balles de Daniel est maintenant régularisé et 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 au bâton. 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 au deuxième but. Qui est le frappeur régulier? DÉCISION: Le frappeur régulier est Edouard. Lorsque le frappeur régulier est sur un but, son tour est passé et le frappeur suivant devient le frappeur régulier.

6.08

Le frappeur devient coureur et a droit au premier but sans danger d'être retiré à condition d'avancer vers et de toucher le premier but lorsque: **[6.09; 7.04 (d); 7.05 commentaires; 8.05]**

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

Article 6.08(a) Commentaire : Un frappeur qui a droit d'occuper le premier but en raison d'un but sur balles doit se rendre toucher au premier but avant que les autres coureurs ne soient forcés d'avancer. Ceci s'applique lorsque les buts sont remplis ainsi que lorsqu'un coureur suppléant entre dans le jeu.

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

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

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

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

- (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 au premier but par suite d'un coup sûr, d'une erreur, d'un but sur balle, pour avoir été touché par un lancer ou pour toute autre raison et que tous les autres coureurs avancent d'au moins un but, le jeu continue sans tenir compte de l'interférence. **[6.09; 7.07]**

Article 6.08(c) Commentaire : Lorsqu'une interférence du receveur est déclarée alors qu'un jeu est en cours, l'arbitre permettra au jeu de se poursuivre puisque le gérant de l'équipe offensive peut choisir de prendre le jeu. Si le frappeur-coureur omet de toucher au premier but ou qu'un coureur omet de toucher au but suivant, on doit considérer qu'il a avancé d'un but tel que le stipule la remarque de la règle **7.04 (d)**.

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

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

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

Si un coureur tente de compter du troisième but sur un vol de but ou un amorti-suicide, prendre note de la pénalité additionnelle définie à l'article 7.07.

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 «arrêt» et le jeu est repris à nouveau. **[7.04 (d); 7.05 (a), (f) 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 lorsque:

- (a) Il frappe une balle dans le territoire des bonnes balles; **[6.08]**

- (b) La troisième prise annoncée par l'arbitre n'est pas attrapée à condition que:

- (1) le premier but ne soit pas occupé, ou
 (2) le premier but soit occupé avec deux retraits: **[6.05 (b), (c); 7.08 (a)]**

Article 6.09 Commentaire : Un frappeur qui ne se rend pas compte de sa situation sur une troisième prise échappée et qui n'est pas en course vers le premier but, sera déclaré retiré dès qu'il quitte le cercle entourant l'aire du marbre.

- (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 250 pieds du marbre. Un tel coup accorde un coup de circuit au frappeur à condition de toucher tous les buts régulièrement. Une bonne balle qui quitte le terrain à moins de 250 pieds du marbre limite l'avance du frappeur au deuxième but; **[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-dessous d'un tableau de pointage, à travers ou sous les arbustes ou vignes à la clôture où dans de tels cas, le frappeur et les coureurs auront droit à une avance de deux buts; **[7.05 (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 buts; **[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 buts;
- (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 buts. Si la balle en vol est déviée dans les estrades ou au-dessus d'une clôture en territoire des bonnes balles, le frappeur aura alors droit à un coup de circuit. Cependant si une telle bonne balle est déviée à un point situé à moins de 250 pieds du marbre, l'avance du frappeur sera alors limitée à deux buts.

6.10

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 au bâton 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 à la défensive continuant à frapper à la même position dans l'ordre des frappeurs alors que le lanceur devra frapper à la place du joueur défensif remplacé à moins qu'une substitution multiple ne soit effectuée ce qui obligera alors le gérant à indiquer la position des joueurs substitués dans l'ordre des frappeurs.

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 au bâton.

7.00 – LE COUREUR

7.01

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

Article 7.01 Commentaire : Lorsqu'un coureur acquiert régulièrement le droit d'occuper un but et que le lanceur prend sa position de lanceur, le coureur ne peut retourner au but précédemment occupé.

7.02

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

7.03

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

7.04

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

- (a) Une feinte irrégulière est commise;
- (b) L'avance du frappeur sans risque d'être retiré oblige le coureur à libérer son but ou lorsque le frappeur frappe une bonne balle qui touche un autre coureur ou l'arbitre avant que cette balle n'ait été touchée par ou n'ait passé un joueur défensif, ceci si le coureur est forcé d'avancer;
Article 7.04(b) Commentaire : Un coureur forcé d'avancer sans risque d'être retiré peut avancer au-delà du but auquel il a droit mais il le fait à ses propres risques. Si un tel coureur forcé d'avancer est retiré pour le troisième retrait avant qu'un coureur précédent également forcé d'avancer ne touche le marbre, le point sera accordé.

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

- (c) Un joueur défensif qui après avoir attrapé un ballon, 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); 6.05 (a) ; 7.05 (g); 7.11]**

Article 7.04(c) Commentaire : Si après avoir régulièrement complété l'attrapé, le joueur défensif tombe dans les estrades ou parmi les spectateurs ou dans l'abri des joueurs ou dans toute aire hors-limite, alors qu'il est en possession de la balle après avoir fait un attrapé régulier, ou qu'il tombe alors qu'il est dans l'abri des joueurs après avoir fait un attrapé régulier, la balle est morte et les coureurs avancent d'un but, sans risque d'être retiré, à partir du dernier but légalement touché au moment où le joueur défensif est tombé dans une aire hors-limite.

- (d) Le coureur tente de voler un but 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 un but sans risque d'être retiré alors que la balle est en jeu ou en vertu d'une règle prévoyant que la balle demeure en jeu après que le coureur ait atteint le but auquel il a droit et que le coureur néglige de toucher au but auquel il a droit avant de tenter d'atteindre un autre but, le coureur perd son immunité et il peut être retiré si un joueur défensif en possession de la balle le touche ou touche au but qu'il a manqué avant qu'il n'y retourne. **[7.04; 7.07; 7.10 (b); 8.05 Pénalité]**

7.05

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

- (a) Jusqu'au marbre et marquer un point si une bonne balle quitte le terrain en vol et qu'il touche tous les buts régulièrement; si une bonne balle qui, au jugement de l'arbitre, aurait quitté le terrain en vol mais a été déviée par un joueur offensif lançant son gant, sa casquette ou toute autre pièce d'équipement;
- (b) De trois buts si un joueur défensif touche volontairement une bonne balle avec sa casquette, son masque ou toute autre pièce d'équipement détachée de sa position normale sur sa personne. La balle est en jeu et le frappeur peut avancer vers le marbre à ses propres risques, la balle est en jeu;
- (c) De trois buts si un joueur défensif lance délibérément son gant vers une bonne balle et la touche. La balle est en jeu et le frappeur peut avancer vers le marbre à ses propres risques;
- (d) De deux buts si un joueur défensif touche volontairement un relais avec sa casquette, son masque ou toute autre pièce d'équipement détachée de sa position normale sur sa personne. La balle est en jeu;
- (e) De deux buts si un joueur défensif lance délibérément son gant vers un relais et le touche. La balle est en jeu;
Article 7.05(e) Commentaire : 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 buts si une bonne balle bondit ou est déviée dans les estrades le long des lignes de démarcation des premier et troisième buts ou si la balle passe au travers ou en dessous d'une clôture, au travers ou en dessous d'un tableau de pointage, au travers ou en dessous d'arbustes ou de vignes à la clôture ou encore, si la balle se coince dans une clôture, un tableau de pointage, des arbustes ou des vignes; **[6.09 (e), (h)]**
- (g) De deux buts lorsque, alors qu'il n'y a pas de spectateurs sur le terrain, un relais va dans les estrades où dans un abri que la balle revienne ou non sur le terrain, au travers, au-dessus ou en dessous d'une clôture, sur la partie inclinée de l'écran arrière ou reste coincée dans les mailles d'un grillage de protection des spectateurs. La balle est morte. Quand ce mauvais relais est le premier jeu d'un joueur d'intérieur, l'arbitre en accordant les buts, basera sa décision sur la position des coureurs au moment où le lancer a été effectué; dans tous les autres cas, sa décision sera basée sur la position des coureurs au moment où le mauvais relais a été effectué. **[7.05 (i) (Commentaire)]**

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

Article 7.05(g) Commentaire : Dans certaines circonstances, il est impossible d'accorder deux buts à un coureur. **EXEMPLE:** Coureur au premier but, le frappeur frappe un ballon peu profondément au champ droit. Le coureur demeure entre le premier et le deuxième but et le frappeur contourne le premier but et vient s'arrêter près du coureur. La balle tombe au sol et le voltigeur tentant de retirer le frappeur-coureur au premier but lance la balle dans les estrades.

INTERPRÉTATION APPROUVÉE: Étant donné qu'aucun coureur ne peut avancer au-delà du but auquel il a droit lorsque la balle est morte, le coureur du premier but se rend au troisième but et le frappeur-coureur doit s'arrêter au deuxième but.

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

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

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

JEU: Coureur au premier but. Le frappeur frappe la balle à l'arrêt-court qui relâche trop tard au deuxième but et ce dernier envoie le relais vers le premier but après que le frappeur ait atteint le premier but. DÉCISION: Le coureur au deuxième but marque. (Sur ce jeu, le frappeur-coureur se voit accorder le troisième but seulement s'il avait atteint le premier but au moment où le relais a été fait.)

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

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

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

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

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

Article 7.05(i) Commentaire : Le fait qu'un coureur se voit accorder un ou plusieurs buts sans risque d'être retiré ne lui enlève pas la responsabilité de toucher le ou les buts qui lui sont accordés. Par exemple, un frappeur frappe un roulant à un joueur d'intérieur qui relaie la balle dans les estrades. Le frappeur-coureur ne touche pas le premier but. Il peut être déclaré retiré sur appel après que la balle ait été mise au jeu même s'il avait droit au deuxième but.

*Si un coureur est forcé de revenir à un but suite à un attrapé, il doit retoucher à son but original même si, en raison d'un règlement de terrain ou toute autre règle, il a droit à des buts additionnels. Il peut retoucher pendant que la balle est morte et, par la suite, on lui accordera les buts à partir du but original. **[7.10 (b)(2)]***

- (j) Un but, si un joueur défensif touche volontairement un lancer 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 but sera accordé à partir de la position du coureur au moment où la balle a été touchée.

7.06

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

Article 7.06(a) Commentaire : Lorsqu'un jeu est fait sur un coureur et que celui-ci est victime d'obstruction, l'arbitre doit signaler l'obstruction de la même façon qu'il signale un «arrêt», c'est-à-dire les deux mains au-dessus de la tête. La balle devient morte dès le moment où le signal est donné. Cependant si un relais était en vol avant que l'obstruction ne soit appelée par l'arbitre et que ce relais se rende hors-limites, l'arbitre accordera les buts aux coureurs comme si l'obstruction n'avait pas eu lieu. Au cours d'un jeu où un coureur serait pris en souricière entre le deuxième et le troisième but, qu'une obstruction est commise par le troisième but alors que le coureur se dirige vers le troisième, que la balle soit relayée par le joueur d'arrêt-court et que ce relais se rende dans l'abri des joueurs, le coureur entravé se verra accorder le marbre. Tout autre coureur se trouvant sur les buts à ce moment se verra également accorder deux buts à partir du but régulièrement occupé avant l'obstruction.

- (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 «arrêt» et impose les pénalités qui selon lui, vont annuler les effets de l'obstruction.

Article 7.06(b) Commentaire : 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 du but auquel, au jugement de l'arbitre, il aurait eu droit suite à l'obstruction, il le fait à ses propres risques et peut être retiré. Ceci est une décision de jugement.

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

7.07

Si, alors qu'un coureur au troisième but tente de marquer sur un jeu risque-tout ou un vol du marbre, le receveur ou tout autre joueur défensif marche sur ou devant le marbre sans être en possession de la balle, ou encore touche le frappeur ou son bâton, le lanceur sera débité d'une feinte irrégulière, le frappeur se verra accorder le premier but et la balle est morte. **[6.08 (c); 7.04 (d)]**

7.08

Un coureur est retiré lorsque:

- (a) (1) Il s'écarte de plus de trois pieds d'une ligne droite entre les buts 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 le premier but, il quitte la ligne des buts cessant de toute évidence ses efforts pour toucher le prochain but. **[7.08 (c), (j); 7.10 (c)]**

Article 7.08(a) Commentaire : Tout coureur qui, après avoir atteint le premier but, quitte la ligne des buts 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 le prochain but. 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 au premier but et le frappeur cogne un coup de circuit à l'extérieur du terrain pour le point gagnant. Le coureur touche et dépasse le deuxième but et, croyant que le coup de circuit donne automatiquement la victoire, il coupe à travers le losange vers son banc des joueurs pendant que le frappeur continue sa course autour des buts. Dans un tel cas, le coureur est retiré parce qu'il «a visiblement abandonné tout effort de toucher au prochain but» et l'arbitre permet au frappeur-coureur de poursuivre sa course pour valider son coup de circuit. S'il y avait eu deux retraits, le coup de circuit n'aurait pas été valide en vertu de la règle 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 au premier ou au troisième but se dirige vers son abri des joueurs et s'éloigne d'une distance raisonnable indiquant ainsi qu'il croit vraiment être retiré. Ce coureur doit être déclaré retiré pour avoir abandonné sa course autour des buts.

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

Article 7.08(b) Commentaire : Un coureur qui est reconnu ayant gêné un joueur défensif tentant de faire un jeu sur une balle frappée est retiré, que son geste ait été intentionnel ou non.

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

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

- (c) Il est touché alors que la balle est au jeu et qu'il ne touche pas à son but. **EXCEPTION:** Un frappeur-coureur ne peut être touché pour un retrait après avoir dépassé ou glissé au-delà du premier but à condition d'y retourner immédiatement. **[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 le but sans être retiré.

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

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

Article 7.08(d) Commentaire : Les coureurs ne sont pas obligés de retoucher à leurs buts après un ricochet. Ils peuvent voler un but suite à un ricochet. Si le ricochet n'est pas capté, il devient une fausse balle ordinaire et les coureurs retournent alors à leurs buts.

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

Article 7.08(e) Commentaire : JEU: Un coureur au premier but et trois balles au frappeur. Le coureur vole le deuxième but sur le prochain lancer qui est une quatrième balle mais dépasse ou glisse au-delà du deuxième but après l'avoir touché. Le relais du receveur le surprend avant qu'il ne revienne au but. Le coureur sera alors retiré puisque le jeu forcé n'existe plus.

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

- (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 son but 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)]**

Article 7.08(f) Commentaire : Si deux coureurs sont touchés par une même bonne balle, seul le premier est retiré parce que la balle est aussitôt morte.

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

- (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)]**

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

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

Article 7.08(i) Commentaire : Si un coureur touche un but inoccupé et pense alors que la balle a été attrapée ou est leurrée par la défensive vers le but précédemment occupé, il peut être retiré alors qu'il retourne à ce but mais s'il atteint le but précédemment occupé sans être retiré, il ne peut être retiré lorsqu'il est en contact avec ce but.

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

Article 7.08(j) Commentaire : Le coureur qui touche le premier but, le dépasse et est déclaré «sauvé» par l'arbitre a «atteint le premier but» 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 au but 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)]**

Article 7.08(k) Commentaire : Cette règle s'applique seulement si le coureur se dirige vers son abri et que le receveur doit le poursuivre. Elle ne s'applique pas lors d'un jeu ordinaire où le coureur manque le marbre et tente immédiatement d'y revenir avant d'être touché. Dans un tel cas, le coureur doit être touché.

7.09

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

- (a) Suite à une troisième prise, il gêne le receveur qui tente d'attraper la balle; **[6.06 (a); 7.08 (d), (g)]**
- (b) Il fait volontairement dévier une fausse balle de quelque façon que ce soit; **[6.05 (i)]**
- (c) Avant deux retraits et un coureur au troisième but, il gêne un joueur défensif qui tente d'effectuer un jeu au marbre; le coureur est alors retiré; **[6.05 (k); 7.08 (g); 7.09 (e), (g)]**

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

- (e) 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 (c), (g), (j)]**

Article 7.09(e) Commentaire : Si un frappeur ou un coureur continue de courir après avoir été retiré, ce seul geste ne pourra être considéré comme étant une intention de confondre, gêner ou empêcher la défensive de faire un jeu.

- (f) Au jugement de l'arbitre, un coureur interfère intentionnellement et délibérément avec une balle frappée ou nuit à un joueur défensif s'appêtant 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 (e)]**

- (g) Au jugement de l'arbitre, le frappeur-coureur interfère intentionnellement et délibérément avec une balle frappée ou gêne un joueur défensif s'appêtant 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 (c), (e), (g), (j)]**

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

- (i) Avec un coureur au troisième but, l'instructeur quitte son rectangle et pose quelque geste que ce soit dans le but d'attirer un relais de la défensive; **[4.06 (a)(3)]**

- (j) 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;

Article 7.09(j) Commentaire : Lorsque le receveur et le frappeur-coureur se dirigent tous deux vers le premier but et qu'il y a contact alors que le receveur tente de jouer la balle, il n'y a généralement pas d'infraction et aucune décision ne devrait être donnée. Une «obstruction» par un joueur défensif tentant de jouer la balle ne doit être déclarée que dans les situations très flagrantes et violentes puisque les règles de jeu lui donnent le droit de passage. Ce droit ne lui accorde cependant pas la permission, par exemple, de faire trébucher le coureur même en jouant la balle. Lorsque le receveur joue la balle et que le lanceur ou le premier but entrave le coureur dans sa course vers le premier but, une obstruction doit être appelée et le coureur a alors droit au premier but.

- (k) Une bonne balle touche à un coureur en territoire des bonnes balles avant d'être touchée par un joueur défensif. Si une bonne balle passe à proximité d'un joueur défensif et touche un coureur immédiatement derrière lui ou touche le coureur après avoir été dévié 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

Tout coureur sera retiré sur appel lorsque:

- (a) Après un attrapé, il néglige de retoucher au but qu'il occupait avant que lui-même ou que le but qu'il occupait ne soit touché; **[7.08 (d)]**

Article 7.10(a) Commentaire : Dans cette règle, «retoucher» signifie toucher et partir d'un contact avec le but après que la balle soit attrapée. Il n'est pas permis au coureur de prendre un départ en course à partir d'une position derrière le but.

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

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

Article 7.10(b) Commentaire : JEU (a) : Le frappeur frappe un coup de circuit à l'extérieur du terrain ou se voit accorder un double automatique en raison d'un règlement de terrain de sorte que la balle soit morte, mais il omet de toucher au premier but. Il peut revenir toucher au premier but pour corriger son erreur mais s'il touche au deuxième but, il ne peut revenir toucher au premier but et si la défense fait appel, il sera déclaré retiré au premier but.

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

Ces jeux sont des jeux d'appel.

(c) Il dépasse ou glisse au-delà du premier but et néglige d'y revenir immédiatement; il est retiré si lui ou le but est touché par un joueur défensif; **[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 commentaires]**

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

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

On ne peut faire des appels successifs sur un même coureur à un même but. Si l'équipe défensive commet une faute lors du premier appel, l'arbitre ne permettra pas un deuxième appel contre le même coureur au même but.

Le terme «aute» dans cette règle signifie que l'équipe défensive a lancé la balle hors-limites en faisant un appel. Par exemple, si en tentant un appel au premier but, le lanceur a lancé la balle dans les estrades, l'arbitre ne pourra accepter un deuxième appel.

Les jeux d'appel peuvent forcer un arbitre à reconnaître la possibilité d'un «quatrième» retrait. Si le troisième retrait est effectué lors d'un jeu durant lequel un appel est accordé sur un autre coureur, la décision du jeu d'appel prime pour déterminer le retrait. Si plus d'un appel est effectué au cours d'un jeu qui met fin à une demi-manche, l'équipe à la défensive peut choisir le retrait qui l'avantage. Dans l'application de cette règle, l'équipe défensive «a quitté le terrain» quand le lanceur et tous les joueurs d'intérieur ont quitté le territoire des bonnes balles pour se rendre à leur abri ou leur vestiaire.

Article 7.10(d) Commentaire : Si deux coureurs arrivent au marbre presque en même temps, le premier manquant le marbre mais le deuxième y touchant de façon régulière, le premier coureur sera retiré sur appel. S'il y a deux retraits et que le premier coureur est touché alors qu'il tente de revenir au but ou est retiré sur appel, il sera lors considéré comme ayant été retiré avant que le deuxième coureur ne marque et constituera le troisième retrait. Le point compté par le 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 à un but alors qu'il est en possession de la balle ne fait pas un jeu d'appel. Il ne peut y avoir de «temps d'arrêt» durant un appel. **[8.01; 8.05]**

7.11

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

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 omettrait de toucher ou retoucher à un but. Si par suite d'un appel le coureur précédent devient le troisième retrait, nul coureur qui le suit ne peut marquer un point. Si un tel troisième retrait est le résultat d'un jeu forcé, ni les coureurs précédents, ni les coureurs suivants ne peuvent marquer. **[4.09 (a)]**

8.00 – LE LANCEUR

8.01

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.

Article 8.01 Commentaire : Les lanceurs peuvent enlever leur pied de la plaque après avoir accepté le signal mais ils ne peuvent y replacer le pied rapidement et lancer. Un tel geste peut être considéré comme un «retour rapide» par l'arbitre. Lorsque le lanceur dégage la plaque, il doit laisser tomber ses mains de chaque côté de son corps.

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

RÈGLEMENTS OFFICIELS DU BASEBALL

(a) La position sans arrêt. Le lanceur devra se tenir face au frappeur, le pied pivot en contact avec la plaque et l'autre pied demeurant libre. De cette position, tout mouvement naturel associé à la livraison du lancer au frappeur l'oblige à 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 en contact avec la plaque et l'autre pied libre, il sera considéré comme étant dans la position sans arrêt. **[8.01 (c)]**

Article 8.01(a) Commentaire : Dans la position sans arrêt, le lanceur peut avoir son pied libre sur la plaque, en avant de la plaque derrière la plaque ou sur le côté de la plaque.

De la position sans arrêt, le lanceur peut:

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

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

Article 8.01(b) Commentaire : Avec aucun coureur sur les buts, le lanceur n'est pas requis de faire un arrêt complet lorsqu'il utilise la position avec arrêt. Si, cependant, selon le jugement de l'arbitre, le lanceur effectue un lancer dans le but évident de prendre le frappeur en défaut, ce lancer sera considéré comme un retour rapide, pour lequel la pénalité est une balle. Voir article 8.05(e) Commentaire.

(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 un but quelconque à condition de se faire un pas directement vers ce but avant de relayer la balle.

Article 8.01(c) Commentaire : Le lanceur doit faire son pas avant de relayer au but. Un tir rapide du poignet suivi d'un pas en direction du but est une feinte irrégulière.

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

Article 8.01(d) Commentaire : Une balle qui glisse des mains du lanceur et traverse la ligne des fausses balles doit être appelée «balle», sinon l'arbitre doit annoncer «pas de lancer». Avec des coureurs sur les buts, un tel geste est une feinte irrégulière. **[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)]**

Article 8.01(e) Commentaire : Alors qu'il n'est pas sur la plaque, un lanceur peut relayer la balle vers n'importe quel but. S'il effectue un mauvais relais, ce relais est celui d'un joueur d'intérieur et est traité selon les règles relatives aux mauvais relais effectués par un joueur défensif.

8.02

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 18 pieds 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 le premier but suite à un coup sûr, une erreur, pour avoir été touché par le lanceur ou pour toute autre raison et qu'aucun coureur ne soit retiré avant d'atteindre le prochain but, le jeu se poursuivra sans tenir compte de l'infraction. Le président de la ligue pourra imposer une amende aux récidivistes.

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

RÈGLEMENTS OFFICIELS DU BASEBALL

- (3) Frotter la balle contre son gant, sa personne ou ses vêtements;
- (4) Appliquer une substance quelconque sur la balle;
- (5) Détériorer la balle d'une façon quelconque; ou
- (6) Lancer une balle défigurée d'une manière décrite à l'article 8.02(a) (2) à (5) ou ce qu'on appelle communément une balle luisante, une balle mouillée, une balle boueuse ou une balle sablée. Le lanceur a le droit de frotter une balle dans ses mains nues.

PÉNALITÉ: Pour toute infraction à une partie quelconque de la règle **8.02(a) (2) à (6)** :

- (a) Le lanceur doit être immédiatement expulsé du match et être suspendu automatiquement pour 10 matchs.
- (b) Si un jeu survient après l'infraction signalée par l'arbitre, le gérant de l'équipe offensive peut aviser l'arbitre du marbre qu'il accepte le jeu. Ce choix doit être effectué dès la fin du jeu. Cependant si le frappeur atteint le premier but suite à un coup sûr, une erreur, un but sur balles, pour avoir été touché par un lanceur ou pour toute autre raison et qu'aucun coureur n'est retiré avant d'avoir atteint le prochain but, le jeu se poursuit comme si l'infraction n'avait pas eu lieu.
- (c) Même si l'équipe offensive choisit d'accepter le jeu, l'infraction devra être reconnue et les pénalités prévues en (a) demeureront applicables.
- (d) L'arbitre sera le seul juge d'une infraction possible à l'une ou l'autre partie de cette règle.

Article 8.02(a) (2) à 8.02(a) (6) Commentaire : Si un lanceur enfreint soit l'article 8.02 (a) (2) ou l'article 8.02(a)(3) et que, selon le jugement de l'arbitre, le lanceur n'avait pas l'intention, par son geste, d'altérer les caractéristiques de la balle lancée, alors l'arbitre peut, à sa discrétion, avvertir le lanceur au lieu d'appliquer la pénalité prescrite pour une infraction aux articles 8.02 (a) (2) à 8.02 (a) (6). Cependant, si le lanceur continue à enfreindre une de ces règles, l'arbitre devra alors appliquer la pénalité.

Article 8.02(a) Commentaire : Si la balle touche le sac de résine à quelque moment que ce soit, elle demeure en jeu. En cas de pluie ou de sol mouillé, l'arbitre peut demander au lanceur de conserver le sac dans la poche arrière de son pantalon. Le lanceur peut utiliser le sac de résine pour frotter sa ou ses mains nues. Ni le lanceur ou ni tout autre joueur ne peut saupoudrer la balle de résine et de plus, ni le lanceur ou ni tout autre joueur ne peut enduire son gant de résine ou saupoudrer une partie quelconque de son uniforme avec de la résine.

- (b) Avoir sur lui ou en sa possession une substance étrangère quelconque. Pour toute infraction à la section (b), la pénalité sera l'expulsion immédiate du match. De plus, le lanceur sera automatiquement suspendu pour 10 matchs.
- (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.)

Article 8.02(d) Commentaire : 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

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 doit lui accorder autant de lancers d'exercice que l'arbitre juge nécessaires. **[3.05; 3.08]**

8.04

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

La période de 12 secondes débute lorsque le lanceur est en possession de la balle et que le frappeur est dans son rectangle, prêt à frapper la balle. La période se termine lorsque la balle quitte la main du lanceur.

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

8.05

Alors qu'un ou plusieurs coureurs sont sur les buts, 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)]**
Article 8.05(a) Commentaire : Lorsque l'élan du pied libre d'un lanceur gaucher ou droitier dépasse l'arête arrière de la plaque, le lanceur doit alors lancer au frappeur sauf s'il relaie au deuxième but pour tenter de prendre un coureur en défaut.
- (b) Alors qu'il touche la plaque, le lanceur simule un relais vers le premier but et néglige de compléter ce relais;
- (c) Alors qu'il touche la plaque, le lanceur néglige de faire un pas en direction du but avant d'effectuer un relais à ce but;
Article 8.05(c) Commentaire : Cette règle exige que le lanceur, lorsqu'en contact avec la plaque, fait un pas directement vers un but avant de relayer à ce but. Si le lanceur tourne ou se supporte sur son pied pivot sans effectivement prendre un pas ou s'il tourne le corps et relaie avant de faire un pas, il s'agit d'une feinte irrégulière.

Un lanceur doit prendre un pas en direction du but avant de relayer à ce but mais le fait de prendre un ou des pas ne l'oblige pas à relayer sauf si ce relais est en direction du premier but. Avec des coureurs aux premier et troisième buts, il est possible pour un lanceur de faire un pas vers le troisième but et de ne pas y tirer dans le but de forcer le coureur à y retourner puis, voyant le coureur du premier but partir en direction du deuxième, de tourner et relayer vers le premier but. Ceci est régulier. Cependant si dans la même situation, le lanceur en contact avec la plaque fait un pas en direction du troisième but puis immédiatement et, effectivement dans la même motion, se tourne et relaie au premier but, il s'agit d'une tentative évidente de décevoir le coureur au premier but car il est pratiquement impossible de faire un pas en direction du premier but 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 un but inoccupé sauf pour y effectuer un jeu;
- (e) Le lanceur effectue un lancer irrégulier; **[2.00; 8.01 (d)]**
Article 8.05(e) Commentaire : Un retour rapide est un lancer irrégulier. Les arbitres doivent juger qu'il y a un retour rapide lorsque le lancer est effectué avant que le frappeur n'ait raisonnablement pris sa position dans son rectangle. Avec des coureurs sur les buts, il s'agit d'une feinte irrégulière; sans coureur, il s'agit d'une balle. Les retours rapides sont dangereux et doivent être prohibés.
- (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) Lanceur retarde inutilement le déroulement du match; **[8.02 (c); 8.04]**
Article 8.05 (h) Commentaire : L'article 8.05 (h) ne s'applique pas lorsqu'un avertissement est donné conformément à l'article 8.02(c) (lequel interdit de retarder volontairement la partie en lançant à des joueurs autres que le receveur sauf pour tenter de retirer un coureur). Si un lanceur est expulsé en vertu de l'article 8.02(c) pour avoir continué à retarder la partie, la pénalité à l'article 8.05(h) doit aussi être appliquée. L'article 8.04 (qui détermine un temps limite pour effectuer un lancer avec aucun coureur sur les buts) s'applique seulement lorsqu'il n'y a pas de coureurs sur les buts.
- (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 un but;
- (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'un but sans risque d'être retiré à moins que le frappeur n'atteigne le premier but suite à un coup sûr, une erreur, un but sur balles, pour avoir été touché par le lanceur ou pour toute autre raison et que tous les coureurs n'aient avancé d'au moins un but où, dans un tel cas, le jeu se poursuivra sans référence à la feinte irrégulière

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

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

Article 8.05(m) Commentaire : Les arbitres doivent constamment se rappeler que l'objectif principal de la règle de la feinte irrégulière est d'empêcher le lanceur de volontairement décevoir les coureurs. S'il y a un doute dans l'esprit de l'arbitre, «l'intention» du lanceur doit prendre préséance. Cependant certains points spécifiques doivent être retenus:

- (1) 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;
- (2) Avec un coureur au premier but, un lanceur peut faire un tour complet sur lui-même sans hésiter vers le premier but et lancer au deuxième but. Ce geste ne doit pas être interprété comme un relais vers un but inoccupé.

8.06

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

- (a) Cette règle limite le nombre de visites que peut faire un gérant ou un instructeur à un même lanceur au cours d'une même manche.
- (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 instructeur ne peuvent effectuer une deuxième visite au lanceur alors que le même frappeur est au bâton.
- (d) Cependant si un frappeur substitut est inséré dans le match pour ce frappeur, le gérant ou l'instructeur pourra alors effectuer une deuxième visite mais le lanceur devra être remplacé.

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

Article 8.06 Commentaire : Lorsque le gérant ou l'instructeur va voir le receveur ou un joueur d'intérieur et que ce joueur se rend ensuite au monticule ou que le lanceur vient rencontrer ce joueur à sa position avant qu'un lancer ou tout autre jeu ne soit effectué, ce geste sera considéré de la même façon que si le gérant ou l'instructeur s'était lui-même rendu au monticule.

Toute tentative d'éviter ou de contourner la règle en se servant du receveur ou d'un joueur d'intérieur pour passer un message au lanceur doit être comptée comme une visite au lanceur. Lorsque l'instructeur se rend au monticule et change de lanceur et que par la suite, le gérant se rend au monticule pour parler au nouveau lanceur, ceci constitue une première visite au nouveau lanceur pour cette manche.

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 le premier but 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.

9.00 – L'ARBITRE

9.01

- (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 responsables 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 instructeur, un gérant, un officiel d'équipe ou un employé de faire ou de s'abstenir de faire tout acte qui affecte l'application de ces règles et doit appliquer les pénalités prévues.
- (c) Chacun des arbitres a le droit de rendre décision sur toute question non prévue dans les règles de jeu.
- (d) Chacun des arbitres a l'autorité de disqualifier et d'expulser du terrain tout joueur, instructeur, gérant ou substitut qui refuse d'accepter une décision, manque d'esprit sportif ou utilise un langage grossier. Lorsqu'un arbitre expulse un joueur alors que le jeu est en cours, cette expulsion ne prendra effet que lorsque 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

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

Article 9.02(a) Commentaire : Il n'est pas permis aux joueurs de quitter leur position au champ ou sur les buts de même qu'aux gérants ou instructeurs de quitter le banc ou leur rectangle pour discuter des décisions de «BALLES ET PRISES». Ils doivent être avertis au moment de se diriger vers le marbre. S'ils poursuivent leur marche, ils doivent être expulsés 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.

Article 9.02(c) Commentaire : Le gérant ou le receveur peut demander à l'arbitre du marbre d'obtenir l'aide de son partenaire lorsqu'une «balle» est annoncée lors d'un demi-élan du frappeur. Aucun appel ne peut être fait lorsque la décision est une «prise». Le gérant ne peut pas se plaindre que l'arbitre ait rendu une mauvaise décision mais simplement du fait qu'il n'avait pas demandé l'aide d'un confrère. Les arbitres des buts doivent être aux aguets d'une telle demande de l'arbitre du marbre et y répondre promptement. Les gérants ne peuvent protester la décision de «balle» ou «prise» sous le prétexte qu'ils ne faisaient que demander une information concernant un demi-élan.

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

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

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

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

9.03

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

9.04

- (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 prises;
- (3) Appeler les bonnes et fausses balles sauf celles qui sont habituellement appelées par les arbitres des buts;
- (4) Rendre toutes les décisions concernant le frappeur;
- (5) Rendre toutes les décisions sauf celles habituellement réservées aux arbitres des buts;
- (6) Décider à quel moment 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 buts pourra prendre toute position sur le terrain qui lui permettra de rendre un jugement équitable sur les buts. Ses fonctions consistent à:

- (1) Rendre toutes les décisions sur les buts à l'exception de celles qui sont spécifiquement réservées à l'arbitre en chef;
- (2) En collaboration avec l'arbitre en chef, appeler les «arrêts», les feintes irrégulières, les lancers irréguliers, la détérioration ou la décoloration de la balle par les joueurs;
- (3) De toutes les façons possibles, aider l'arbitre en chef à faire observer les règles de jeu et à l'exception qu'il ne peut accorder le bénéfice d'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

- (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 instructeur ou d'un joueur et des raisons de cette décision.
- (b) Lorsqu'un soigneur, un gérant, un instructeur ou un joueur a été expulsé pour une infraction grave telle l'emploi de langage grossier ou de gestes indécentes, d'un assaut physique sur un arbitre, un soigneur, un gérant, un instructeur 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 instructeur ou d'un joueur, le président de la ligue imposera les sanctions qui lui semblent justifiées et informera la personne visée par ces sanctions ainsi que le gérant de l'équipe dont elle est membre. Si la sanction prévoit une amende, la personne sanctionnée devra acquitter cette amende dans les cinq jours de la réception de l'avis de sanction. 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 instructeurs et ne pas s'adresser à l'instructeur en fonction.

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

Soyez toujours courtois envers les officiels d'équipe ; évitez les visites dans les bureaux des équipes ainsi que les familiarités avec les officiels d'équipe et les employés des équipes en présence. Dès votre arrivée, à un stade ou parc, votre seul devoir est d'arbitrer 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-vous 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 commettez sans doute des erreurs mais n'essayez jamais de «vous rattraper» lorsque vous en commettez une. Prenez toutes vos décisions comme vous devez croire le faire et oubliez laquelle des équipes est locale et laquelle visite.

Ne perdez jamais la balle de vue aussi longtemps qu'elle est en jeu. Il est beaucoup plus important de savoir où est tombée une balle frappée ou à quel endroit un relais s'est retrouvé que de savoir qu'un coureur a manqué un but. Ne jugez pas le jeu trop rapidement et ne vous tournez pas trop vite lorsqu'un joueur défensif relaie la balle pour compléter un double-jeu. Faites attention aux balles échappées après que vous ayez déclaré un retrait. N'effectuez jamais un appel en mouvement et surtout pas avec le bras en haut ou sur les côtés pour indiquer un «retrait» ou un «sauvé». Attendez que le jeu soit complété avant de faire un mouvement avec le bras.

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

Une des règles fondamentales d'un bon arbitre est «DE TOUJOURS ÊTRE EN POSITION POUR VOIR TOUTS 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.

10.00 – LE MARQUEUR OFFICIEL

INDEX

Aides : 10.11
Balles passées : 10.15
Buts sur balles : 10.16
Buts volés : 10.08
Championnats individuels : 10.23
Coups sûrs : 10.05 – 10.06 – 10.07
Erreurs : 10.13 – 10.14
Lanceur gagnant / perdant : 10.19
Marqueur officiel : 10.01
Match sauvé/gardé : 10.20

Mauvais lancers : 10.15
Moyennes : 10.22
Points mérités : 10.18
Points produits : 10.04
Pris à voler : 10.08
Retraits : 10.18
Retraits au bâton : 10.17
Sacrifices : 10.09
Sommaire des matchs : 10.02 – 10.03
Valeur des coups sûrs : 10.07

10.01

- (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 au premier but est le résultat d'un coup sûr ou d'une erreur. Il doit communiquer sa décision à la galerie de la presse et à la cabine de diffusion électronique par signaux de la main ou par haut-parleurs et, si demande lui en est faite, à l'annonceur-maison.
- 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 est 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 prises sur le frappeur.
- Article 10.01 Commentaire : 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 au bâton.
- (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

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

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

- (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.
- Article 10.02 Commentaire : En calculant le nombre de manches lancées, calculez chaque retrait comme valant un tiers de manche. Lorsqu'un lanceur débutant est remplacé après un retrait en sixième manche, considérez que ce lanceur a lancé pendant 5 manches et 1/3. Si un lanceur débutant est remplacé alors qu'il n'y a aucun retrait en sixième manche, considérez qu'il a lancé 5 manches et notez qu'il a fait face à ___ frappeurs en sixième manche. Si un lanceur de relève retire deux frappeurs et est ensuite remplacé, considérez qu'il a lancé 2/3 de manche.*
- (2) Le nombre total de frappeurs auxquels il a fait face.
 - (3) Le nombre total d'apparitions officielles au bâton tel que calculé selon les conditions prévues à la règle 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 sacrifiés accordés.
 - (9) Le nombre de ballons sacrifiés accordés.
 - (10) Le nombre total de buts sur balles accordés.
 - (11) De façon séparée, le nombre de buts sur balles intentionnels accordés.
 - (12) Le nombre de frappeurs touchés par un lancer.
 - (13) Le nombre de retraits sur trois prises.
 - (14) Le nombre de mauvais lancers.
 - (15) Le nombre de feintes irrégulières.
- (d) Les statistiques additionnelles suivantes:
- (1) Le nom du lanceur gagnant.
 - (2) Le nom du lanceur perdant.
 - (3) Le nom du lanceur débutant et finissant de chaque équipe.
 - (4) Le nom du lanceur étant crédité d'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 buts par chaque équipe. Ce total devra inclure tous les joueurs qui se sont rendus sur les buts de quelque façon que ce soit mais qui n'ont pas marqué et n'ont pas été retirés. On doit inclure à ce total le frappeur-coureur dont la balle frappée a causé le retrait d'un autre coureur pour un troisième retrait.
- (h) Le nom des frappeurs ayant réussi un coup de circuit alors que les buts étaient remplis.
- (i) Le nom des frappeurs ayant frappé dans un double-jeu forcé et un double-jeu forcé et renversé.
- (j) Le nom des coureurs pris à voler un but.
- (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 du premier but, l'arbitre du deuxième but et l'arbitre du troisième but.
- (n) La durée du match en y soustrayant les délais causés par la température ou une panne d'éclairage.

10.03

- (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 au bâton.
- Article 10.03 Commentaire : Le marqueur n'a pas à inscrire une nouvelle position lorsqu'un joueur défensif n'échange pas sa position avec un autre mais simplement, se place différemment pour un frappeur quelconque.*
EXEMPLES: (1) Le joueur de deuxième est posté au champ extérieur pour y agir comme quatrième voltigeur. (2) Le joueur de troisième but vient se placer entre le joueur d'arrêt-court et le joueur de deuxième but.

- (b) Tout joueur qui participe 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 au bâton.
- EXEMPLES: a - A réussi un simple à la place de _____ à la troisième manche; b - A frappé un ballon à la place de _____ à la sixième manche; c - 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.

COMMENT VALIDER LE RAPPORT DE MATCH

- (c) Un rapport de match est balancé ou validé lorsque le total des apparitions au bâton d'une équipe, les buts sur balles reçus, les frappeurs touchés par un lancer, les coups retenus et les ballons sacrifiés ainsi que les avances au premier but par suite d'une interférence ou d'une obstruction égale le total des points marqués par cette équipe, le nombre de coureurs laissés sur les buts ainsi que le nombre de retraits effectués par l'équipe adverse.

LORSQU'UN FRAPPEUR FRAPPE HORS-SÉQUENCE

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

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

MATCHS ÉCOURTÉS OU FORFAITS

- (e) (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.

POINTS PRODUITS

10.04

- (a) Créditez un point produit au frappeur pour chaque point compté en raison d'un coup sûr du frappeur, d'un coup retenu ou d'un ballon sacrifié, 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 le premier but avec les buts remplis, soit par un but sur balles, soit pour avoir été touché par un lancer ou soit en raison d'une interférence ou d'une obstruction.
- (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 buts 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 au troisième but 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 au premier but 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 un mauvais but. De façon générale, lorsque le coureur n'arrête pas sa course, le marqueur accorde le point produit; cependant si le coureur arrête et reprend sa course lorsqu'il prend conscience du mauvais jeu, le marqueur indique que le point a été marqué sur un jeu optionnel.
- (e) Point produit gagnant: le point produit qui donne à une équipe l'avance qu'elle ne perd plus.

COUPS SURS

10.05

Un coup sûr sera enregistré dans les cas suivants:

- (a) Lorsqu'un frappeur se rend au premier ou tout autre but subséquent parce qu'une bonne balle touche ou s'arrête sur le terrain ou touche à la clôture avant d'être touchée par un joueur défensif ou encore, parce que la balle traverse la clôture;
- (b) Lorsqu'un frappeur atteint le premier but parce que la balle a été frappée avec une telle force ou tellement lentement que tout joueur défensif n'a aucune chance de faire un jeu;
Article 10.05(e) Commentaire : Un coup sûr sera enregistré si le joueur défensif qui tente de jouer la balle ne peut faire un jeu, même si ce joueur a fait dévier la balle ou l'a empêchée d'être jouée par un autre joueur défensif qui, lui, aurait eu un jeu possible.
- (c) Lorsque le frappeur atteint le premier but 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 tout autre but incluant le marbre avant d'être touchée par un joueur défensif et fait un bond tel que la balle ne peut être jouée avec un effort ordinaire;
- (d) Lorsqu'un frappeur atteint le premier but suite à une balle frappée qui n'est pas touchée par un joueur défensif et qui se trouve dans le territoire des bonnes balles lorsqu'elle parvient au champ extérieur à moins que, de l'avis du marqueur, un joueur défensif 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 au premier but par un jeu ordinaire.

Article 10.05(f) Commentaire : 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 défensive ne réussit pas à le retirer.

10.06

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 défensive;
- (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 le premier but vers lequel il avance et est retiré sur appel. Dans ce cas, inscrivez une présence au bâton au frappeur mais n'enregistrez pas le coup sûr;
- (c) Lorsque le lanceur, le receveur ou un joueur d'intérieur joue une balle frappée et retire un coureur précédent qui tente d'avancer au prochain but ou tente de revenir à son but original ou encore, qu'un tel coureur aurait facilement été retiré n'eut été d'une erreur de la défensive. Dans ce cas, inscrivez une présence au bâton au frappeur mais n'enregistrez pas le coup sûr;
- (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 au premier but;
Article 10.06 Commentaire : Cette section ne s'applique pas lorsque le joueur défensif ne fait que regarder vers ou feindre un relais à un autre but avant de tenter le retrait au premier but.
- (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.

COMMENT DÉTERMINER LA VALEUR DES COUPS SÛRS

10.07

Afin de déterminer si un coup sûr doit être enregistré comme étant un simple, un double, un triple ou un coup de circuit lorsque 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 au premier but, un double s'il arrête au deuxième but, un triple s'il arrête au troisième but et un coup de circuit s'il touche à tous les buts et marque un point.

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

Article 10.07(b) Commentaire : N'accordez pas un triple au frappeur lorsque le coureur précédent a été retiré au marbre ou l'aurait été si la défensive n'avait pas commis d'erreur. N'accordez pas un double au frappeur lorsque le coureur du premier but est retiré au troisième but ou l'aurait été si la défensive n'avait pas commis d'erreur. Cependant et à l'exception des cas mentionnés ci-haut, ne tenez pas de déterminer la valeur d'un coup sûr par le nombre de buts qu'un frappeur précédent a réussi à atteindre. Un frappeur peut s'être mérité un double même si le coureur précédent n'a avancé que d'un but ou même qu'il n'a pas avancé du tout. De la même façon, un frappeur peut ne se mériter qu'un simple même s'il se retrouve au deuxième but et que le coureur ait avancé de deux buts.

EXEMPLES: (1) Un coureur au premier but. Le frappeur frappe un coup sûr au champ droit et le voltigeur tente sans succès de retirer le coureur au troisième but alors que le frappeur se rend au deuxième but. Dans un tel cas, accordez un simple au frappeur. (2) Un coureur au deuxième but. Le frappeur frappe une chandelle. Le coureur ralentit sa course pour voir si la chandelle sera attrapée et, de ce fait, n'avance qu'au troisième but alors que le frappeur se rend au deuxième but. Accordez un double au frappeur. (3) Un coureur au troisième but. Le frappeur frappe une haute chandelle. Après avoir quitté son but, le coureur y revient croyant que la chandelle sera attrapée. La balle tombe en lieu sûr mais le coureur ne peut finalement avancer au marbre alors que le frappeur se rend au deuxième but. Accordez un double au frappeur.

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

Article 10.07(c) Commentaire : Si un coureur dépasse le deuxième ou le troisième but alors qu'il est en course, il sera crédité du dernier but qu'il a régulièrement atteint. S'il dépasse le deuxième but, précédemment atteint en courant, et est retiré alors qu'il tente d'y revenir, il sera crédité d'un double. De la même façon, s'il dépasse le troisième but en course et est retiré en tentant d'y revenir, il sera crédité d'un triple.

- (d) Lorsque le frappeur est retiré sur appel pour avoir omis de toucher un but, le dernier but régulièrement touché déterminera s'il sera crédité d'un simple, d'un double ou d'un triple. S'il est retiré pour ne pas avoir touché le marbre, il sera crédité d'un triple. S'il est retiré pour avoir manqué le troisième but, il sera crédité d'un double. S'il est retiré pour avoir manqué le deuxième but, il sera crédité d'un simple. S'il est retiré pour avoir manqué le premier but, une présence au bâton sera inscrite mais le coup sûr ne lui sera pas crédité.
- (e) Lorsqu'un frappeur se voit accorder le deuxième but, le troisième but ou le marbre selon les règles 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 buts requis par le coureur marquant le point gagnant. Ceci ne s'applique que si le frappeur a couru le même nombre de buts que le coureur ayant marqué le point gagnant.
Article 10.07(f) Commentaire : Appliquez cette règle même le frappeur a théoriquement droit d'avancer d'un ou plusieurs buts en raison d'une des conditions énoncées à la règle 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.

BUTS VOLÉS

10.08

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

- (a) Lorsqu'un coureur est en course vers le prochain but avant que le lanceur n'effectue son lancer et que ce lancer devienne un mauvais lancer ou une balle passée, accordez un but volé au coureur et ignorez le mauvais jeu.
EXCEPTION: Si par suite du mauvais jeu, le coureur avance au-delà du but qu'il tentait d'atteindre ou si un autre coureur avance également sur le jeu, enregistrez le mauvais lancer ou la balle passée aussi bien que le vol de but.
- (b) Lorsqu'un coureur tente de voler un but et que le receveur après avoir capté le lancer, effectue un mauvais relais en tentant de retirer le coureur, accordez un but volé. N'inscrivez pas l'erreur à moins que le mauvais relais ne permette au coureur d'obtenir un ou plusieurs buts au-delà de celui qu'il tentait de voler ou encore, que ce mauvais relais ne permette à un autre coureur d'avancer. Dans de tels cas, accordez le but volé au coureur et débitez le receveur d'une erreur.
- (c) Lorsque le coureur tente de voler un but ou évite d'être retiré après avoir été pris à contre-pied et que suite à la souricière qui s'ensuit, il atteint le prochain sans qu'aucune erreur ne soit commise, accordez un but volé au coureur. Si un autre coureur avance lors d'un tel jeu, accordez un but volé à chacun des coureurs. Lorsqu'un coureur avance alors qu'un autre coureur est pris dans une souricière et revient à son but original, accordez le but volé au coureur qui a avancé.

- (d) Lorsqu'une équipe tente un double ou triple vol de but et qu'un coureur est retiré avant d'atteindre et demeurer au but qu'il tentait de voler, nul coureur ne pourra être crédité d'un but volé.
- (e) Lorsqu'un coureur est touché après avoir glissé au-delà du but et en tentant d'y revenir ou d'avancer au prochain but, aucun but volé ne lui sera crédité.
- (f) Lorsque de l'avis du marqueur, un coureur tentant de voler un but est déclaré sauf parce qu'un relais a été échappé, n'accordez pas un but volé. Créditez le joueur défensif ayant effectué le relais d'une aide, débitez celui qui a reçu la balle d'une erreur et indiquez que le coureur a été «pris à voler».
- (g) Le marqueur ne devra pas accorder un but volé à un coureur qui parvient au prochain but simplement parce que la défensive a totalement ignoré sa tentative. Dans un tel cas, le jeu devient un jeu optionnel.

PRIS À VOLER

- (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 défensive lorsque:
 - (1) il tente de voler un but;
 - (2) il est pris à contre-pied à un but et tente d'avancer vers le prochain but. Tout mouvement vers le prochain but sera considéré comme une tentative d'avancer ;
 - (3) il glisse au-delà du but qu'il tente de voler.

Article 10.08 Commentaire : Dans les situations où un lancer échappe au receveur mais où le coureur est retiré en tentant d'avancer au prochain but, le coureur ne doit pas être considéré comme ayant été "pris à voler." Un coureur qui se voit accorder un but par suite d'une obstruction ne peut être "pris à voler".

SACRIFICES

10.09

- (a) Inscrivez un coup retenu sacrifice lorsque avec moins de deux retraits, le frappeur fait avancer un ou plusieurs coureurs à l'aide d'un coup retenu et qu'il est lui-même retiré au premier ou l'aurait été n'eut été d'une erreur de la défensive.
- (b) Inscrivez un coup retenu sacrifice lorsque avec moins de deux retraits, la défensive manipule un coup retenu sans pouvoir retirer un coureur précédent qui tente d'avancer d'un but pourvu qu'aucune erreur n'ait été commise.

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 au premier but, ce dernier se verra alors accorder un simple et non un coup retenu sacrifice.

- (c) N'inscrivez pas de coup retenu sacrifice lorsqu'un coureur précédent est retiré en tentant d'avancer au prochain but suite à un coup retenu. Inscrivez cependant une présence au bâton au frappeur.
- (d) N'inscrivez pas un coup retenu sacrifice lorsque de l'avis du marqueur, le frappeur effectue un coup retenu dans le but évident d'obtenir un coup sûr et non de faire avancer les coureurs. Inscrivez une présence au bâton au frappeur.

Article 10.09(d) Commentaire : En appliquant cette règle, accordez toujours le bénéfice du doute au frappeur.

- (e) Inscrivez un ballon sacrifice lorsque avec moins de deux retraits, le frappeur frappe un ballon ou une flèche maniée par un voltigeur ou un joueur d'intérieur courant au champ extérieur 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.

Article 10.09(e) Commentaire : Accordez un ballon 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.

RETRAITS

10.10

Un retrait sera inscrit à la fiche du joueur défensif qui (1) attrape un ballon ou une flèche qu'il s'agisse d'une bonne ou d'une fausse balle; (2) attrape un relais qui retire un frappeur ou un coureur; ou (3) touche un coureur qui ne touche pas au but 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 un coup retenu en territoire des fausses balles et qu'il s'agissait d'une troisième prise, 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 au premier but après avoir reçu un but sur balles; et
- (7) Lorsqu'un coureur est retiré pour avoir refusé d'avancer du troisième but 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 buts en sens inverse, accordez le retrait au joueur défensif couvrant le but d'où le coureur est parti;
- (6) Lorsqu'un coureur est retiré pour avoir commis une interférence aux dépens d'un joueur défensif, accordez le retrait au joueur défensif qui a été gêné à moins que l'interférence n'ait été causée alors que le joueur défensif tentait de relayer la balle. Dans un tel cas, accordez le retrait au joueur à qui la balle était relayée et accordez une aide au joueur dont le relais a été gêné;
- (7) Lorsque le frappeur-coureur est retiré en raison d'une interférence commise par un coureur précédent telle que décrite à la règle 6.05 (m), accordez le retrait au joueur de premier but. Si le joueur gêné tentait de relayer la balle, accordez lui une aide, mais n'accordez qu'une seule aide lors de tout jeu couvert par la règle **10.10 (b) (6) et (7)**

LES AIDES

10.11

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 défensive.

Article 10.11 Commentaire Un contact accidentel et sans conséquence avec la balle ne sera pas considéré comme une aide. Une «déviation» doit être considérée comme un contact ayant pour effet de ralentir la balle ou de la faire changer de direction aidant ainsi nettement à retirer un frappeur ou un coureur.

- (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 prises. EXCEPTION: Accordez une aide si le lanceur manipule une troisième prise non attrapée 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 à contre-pied, retire un coureur tentant de voler un but 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.

DOUBLES-JEUX – TRIPLES-JEUX

10.12

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.

Article 10.12 Commentaire : Il faut également accorder la mention lorsqu'un appel est effectué après que la balle soit revenue en possession du lanceur et que cet appel résulte en un retrait additionnel.

ERREURS

10.13

Une erreur sera débitée à chaque fois qu'une bévue (mauvaise manipulation, échappé ou mauvais relais) prolonge la durée de la présence au bâton du frappeur, prolonge la durée d'un coureur ou permet à un coureur d'avancer d'un ou plusieurs buts.

Article 10.13 Commentaire : (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.

(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.

(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 un ballon en territoire des fausses balles ce qui a pour effet de prolonger la présence au bâton du frappeur, que celui-ci atteigne le premier but par la suite ou soit retiré.
- (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 le premier but 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 le but ou le coureur.
- (d) (1) Une erreur sera débitée à tout joueur défensif dont le mauvais relais permet à un coureur d'atteindre un but lorsque de l'avis du marqueur, un bon relais aurait permis de retirer le coureur. EXCEPTION: Aucune erreur ne sera débitée selon cette règle lorsque le mauvais relais est effectué dans une tentative d'empêcher un vol de but.
- (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'un ou plusieurs buts au-delà de celui (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 un but ou la plaque du lanceur, touche un coureur, un autre joueur défensif ou un arbitre permettant ainsi à n'importe quel coureur d'avancer.

Article 10.13(d) Commentaire : Utilisez cette règle même si elle semble causer une injustice au joueur défensif dont le relais semblait en bonne direction. Tout but atteint par un coureur doit être comptabilisé.

- (4) Ne débitez qu'une seule erreur pour un même mauvais relais sans égard au nombre de buts atteints 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 au deuxième but, le marqueur devra déterminer qui, entre le deuxième but et l'arrêt-court, avait la responsabilité d'arrêter le relais et débitera l'erreur au joueur responsable.
- Article 10.13(e) Commentaire : Si de l'avis du marqueur, il n'y avait pas de raison d'effectuer un relais, l'erreur sera débitée au joueur défensif ayant effectué le relais.

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

Article 10.13(f) Commentaire : N'inscrivez pas d'erreur si de l'avis du marqueur, l'obstruction n'a pas affecté le résultat final du jeu.

10.14

Aucune erreur ne sera débitée dans les situations suivantes:

- (a) Aucune erreur ne sera débitée au receveur lorsque après avoir capté un lanceur, il effectue un mauvais relais alors qu'il tente d'empêcher un but volé à moins qu'un tel mauvais relais ne permette au coureur tentant de voler ou à tout autre coureur d'avancer d'un ou plusieurs buts supplémentaires.
- (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 du but 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 du but qu'il aurait atteint n'eut été du mauvais relais.
- Article 10.14 Commentaire : Lorsqu'un joueur défensif échappe un relais qui, eut-il été attrapé, aurait complété un double ou un triple-jeu, débitez l'erreur au joueur ayant échappé le relais et accordez une aide au joueur défensif ayant effectué le relais.
- (d) Aucune erreur ne sera débitée à un joueur défensif qui après avoir mal joué un roulant ou échappé un ballon, une flèche ou un relais, reprend contrôle de la balle et retire un coureur forcé d'avancer à un ou quelconque.
- (e) Aucune erreur ne sera débitée à un joueur défensif qui permet à un ballon de tomber en territoire des fausses balles sans être touché alors qu'il y a moins de deux retraits et avec un coureur au troisième but 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 enregistrée.

- (1) Aucune erreur ne sera débitée lorsque le frappeur se voit accorder le premier but en raison d'un but sur balles, pour avoir été touché par un lanceur ou encore, atteint le premier but suite à un mauvais lancer ou une balle passée.
- (i) Lorsqu'une troisième prise est également un mauvais lancer qui permet au coureur d'atteindre le premier but, enregistrez le retrait sur trois prises et le mauvais lancer.
- (ii) Lorsqu'une troisième prise est également une balle passée qui permet au coureur d'atteindre le premier but, inscrivez le retrait sur trois prises et la balle passée.
- (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 du premier but; (b) un coureur forcé d'avancer suite au but sur balles avance de plus d'un but; ou (c) un coureur qui n'est pas forcé d'avancer avance quand même d'un ou plusieurs buts, inscrivez le but sur balles et le mauvais lancer ou la balle passée selon le cas.
- (ii) Lorsque le receveur reprend contrôle de la balle suite à un mauvais lancer ou une balle passée suite à une troisième prise, qu'il relai la balle au premier but pour le retrait ou touche au frappeur-coureur mais qu'un autre coureur avance d'un ou plusieurs buts, inscrivez le retrait sur trois prises ainsi que le retrait et les aides et notez que l'avance des autres coureurs est survenue durant le jeu.

MAUVAIS LANCERS – BALLE PASSÉES

10.15

- (a) Un mauvais lancer sera enregistré lorsqu'un lancer régulier est tellement haut, tellement bas ou tellement à l'extérieur que le receveur ne peut facilement arrêter et contrôler la balle permettant ainsi à un ou des coureurs d'avancer.
- Un mauvais lancer sera enregistré lorsqu'un lancer régulier touche le sol avant d'atteindre le marbre et n'est pas contrôlé par le receveur permettant ainsi à un ou des coureurs d'avancer.
- (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.

BUTS SUR BALLE

10.16

- (a) Un but sur balles sera enregistré lorsqu'un frappeur se voit accorder le premier but parce que quatre lancers ont été effectués hors de la zone des prises. Cependant lorsque la quatrième balle touche au frappeur, le jeu sera enregistré comme un «lancer ayant touché au frappeur». (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 des prises mais lance intentionnellement la balle au receveur à l'extérieur de son rectangle.
- Lorsqu'un frappeur s'étant vu accorder un but sur balles est retiré pour avoir refusé d'avancer au premier but, n'enregistrez pas le but sur balles mais inscrivez une présence au bâton.

RETRAITS SUR TROIS PRISES

10.17

- (a) Un retrait sur trois prises sera enregistré lorsque:
- (1) un frappeur est retiré par une troisième prise attrapée par le receveur;
- (2) un frappeur est retiré par une troisième prise qui n'est pas attrapée par le receveur alors que le premier but est occupé avec moins de deux retraits;
- (3) un frappeur devient un coureur parce qu'une troisième prise n'a pas été attrapée;
- (4) avec deux prises à son compte, un frappeur frappe un coup retenu en territoire des fausses balles. EXCEPTION: Lorsqu'un tel coup retenu est attrapé en vol dans le territoire des fausses balles, n'enregistrez pas le retrait sur trois prises mais inscrivez le retrait à la fiche du joueur défensif ayant réussi l'attrapé.
- (b) Lorsqu'un frappeur quitte le match avec deux prises à son compte et que le frappeur suppléant est retiré sur trois prises, inscrivez la présence au bâton et le retrait sur trois prises à la fiche du frappeur original. Lorsque le frappeur suppléant complète la présence de toute autre façon incluant un but sur balles, enregistrez le jeu à la fiche du frappeur suppléant.

POINTS MÉRITÉS

10.18

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

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

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

- (b) Un point ne peut être mérité lorsque le coureur a atteint le premier but (1) suite à un coup sûr ou de toute autre façon après que sa présence au bâton ait été prolongée par un ballon échappé en territoire des fausses balles; (2) en raison d'une interférence ou d'une obstruction; ou (3) en raison d'une erreur de la défensive.
- (c) Un point ne peut être mérité lorsque marqué par un coureur dont le séjour sur les buts a été prolongé par une erreur lorsqu'un tel coureur aurait été retiré n'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 quel but les coureurs se seraient rendus n'eut été de l'erreur.
- (g) Lorsque survient un changement de lanceurs au cours d'une manche, le lanceur de relève ne sera pas débité des points, mérités ou non, marqués par un coureur se trouvant déjà sur les buts à son arrivée, de même que des points marqués par tout coureur se rendant sur les buts au cours d'un jeu optionnel qui retire un coureur qui s'y était précédemment rendu lors du séjour du lanceur précédent.

Article 10.18(g) Commentaire : Le but de cette règle est de débiter chaque lanceur du nombre de points équivalent au nombre de coureurs qu'il a placés sur les buts et non pas nécessairement des points marqués par des individus. Lorsqu'un lanceur place des coureurs sur les buts, il devrait être débité de tous les points marqués par la suite jusqu'à et incluant le nombre de coureurs qui se trouvaient sur les buts au moment où il a quitté le match, à moins que ces coureurs n'aient été retirés sans intervention du frappeur comme par exemple, être pris à voler, pris à contre-pied ou être déclaré retiré pour interférence alors que le frappeur ne se rend pas au premier but. EXCEPTION: Voir l'exemple (7) ci-bas.

- (1) P1 accorde un but sur balles à A puis est relevé par P2. B est retiré sur un roulant qui fait avancer A au deuxième but, C est retiré sur un ballon et D frappe un simple qui fait marquer A. Débitez le point à P1.
- (2) P1 accorde un but sur balles à A puis est relevé par P2. B frappe dans un optionnel qui retire A au deuxième but, C est retiré sur un roulant qui fait avancer B au deuxième but et D frappe un simple qui fait marquer B. Débitez le point à P1.
- (3) P1 accorde un but sur balles à A puis est relevé par P2. B frappe un simple qui fait avancer A au troisième but. C frappe un roulant à l'arrêt-court et A est retiré au marbre sur le jeu alors que B avance au deuxième but. D est retiré sur un ballon et E frappe un simple qui fait marquer B. Débitez le point à P2.
- (4) P1 accorde un but sur balles à A puis est relevé par P2. B reçoit un but sur balles, C est retiré sur un ballon, A est pris à contre-pieds au deuxième but et D frappe un double qui fait marquer B du premier but. Débitez le point à P2.
- (5) P1 accorde un but sur balles à A puis est relevé par P2. P2 accorde un but sur balles à B puis est relevé par P3. C frappe un optionnel qui retire A au troisième but. D frappe un optionnel qui retire B au troisième but. E frappe un coup de circuit qui fait marquer trois points. Débitez un point à P1, un point à P2 et un point à P3.
- (6) P1 accorde un but sur balles à A puis est relevé par P2. P2 accorde un but sur balles à B. C frappe un simple qui remplit les buts. D frappe un optionnel qui retire A au marbre. E frappe un simple qui fait marquer B et C. Débitez un point à P1 et un point à P2.
- (7) P1 accorde un but sur balles à A puis est relevé par P2. P2 accorde un simple à B mais A est retiré en tentant de se rendre jusqu'au troisième but et B se rend au deuxième sur le relais. C frappe un simple qui fait marquer B. Débitez le point à P2.
- (h) Un lanceur de relève ne sera pas tenu responsable lorsque le premier frappeur auquel il fait face se rend au premier but sur un but sur balles et que ce frappeur avait un net avantage dans le compte de balles et prises au moment où le lanceur a été remplacé.

- (1) Si au moment où le lanceur est remplacé, le compte est:
2 balles, aucune prise,
2 balles, 1 prise,
3 balles, aucune prise,
3 balles, 1 prise, ou
3 balles, 2 prises
et que le frappeur reçoit un but sur balles, inscrivez ce frappeur et le but sur balles à la fiche du premier lanceur et non au lanceur de relève.
- (2) Tout autre geste du frappeur dans un tel cas, comme se rendre au premier but sur un coup sûr, une erreur, un optionnel, un jeu forcé ou pour avoir été atteint par un lancer exigera que son geste soit porté à la fiche du lanceur de relève.

Article 10.18(h) Commentaire : 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 prises,
1 balle, 2 prises,
1 balle, 1 prise,
1 balle, aucune prise,
aucune balle, 2 prises, ou
aucune balle, 1 prise,
inscrivez ce frappeur et les résultats de sa présence à la fiche du lanceur de relève.

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

Article 10.18(i) Commentaire : 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.

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

LANCEUR GAGNANT ET LANCEUR PERDANT

10.19

- (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) Lorsque 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 ou 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.

MATCHS SAUVEGARDES PAR LES LANCEURS DE RELÈVE

10.20

Créditez un match sauvé par la fiche d'un lanceur qui rencontre les trois conditions suivantes:

- (a) Il est le lanceur qui termine un match gagné par son équipe; et
- (b) Il n'est pas le lanceur gagnant; et
- (c) Il se qualifie selon l'une des conditions suivantes:
 - (1) Il se joint au match alors que son équipe a une avance d'au plus trois points et lance au moins une manche; ou
 - (2) Sans égard au compte, il se joint au match alors que le joueur représentant le point égalisateur se trouve soit sur les buts, soit au bâton, soit dans le cercle d'attente, c'est-à-dire que le point égalisateur possible se trouve déjà sur les buts ou est l'un des deux premiers frappeurs à lui faire face; ou
 - (3) Il lance efficacement pour au moins trois manches.
Un seul lanceur peut se voir accorder un match sauvé par la fiche pour un même match.

STATISTIQUES

10.21

Le président de la ligue devra désigner un statisticien officiel. Le statisticien devra conserver un dossier cumulatif de toutes les statistiques au bâton, à la défensive, à titre de coureur et comme lanceur 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 crédités 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.

COMMENT DÉTERMINER LES POURCENTAGES

10.22

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 au bâton, diviser le nombre de coups sûrs (et non le nombre total de buts) par le nombre d'apparitions officielles au bâton telles que définies à la règle 10.02 (a);
- (c) La moyenne de puissance, diviser le nombre total de buts réussis lors de coups sûrs par le nombre d'apparitions officielles au bâton telles que définies dans la règle 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;
Article 10.22(e) Commentaire : 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 buts, diviser le total des coups sûrs, de tous les buts sur balles et des touchers par un lancer, par le total des présences officielles au bâton, de tous les buts sur balles, des touchers par un lancer et des ballons sacrifiés.
Article 10.23(h) Commentaire : Aux fins de ce calcul, ignorer le nombre de fois qu'un frappeur s'est rendu au premier but suite à une interférence ou une obstruction.

NORMES DE QUALIFICATION À UN CHAMPIONNAT INDIVIDUEL

10.23

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

- (a) Le championnat individuel des frappeurs et des lanceurs de puissance sera accordé au joueur détenant la plus haute moyenne au bâton ou de puissance pourvu qu'il cumule au moins autant de présences totales au bâton dans les matchs de championnat que le nombre de matchs cédulés 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 au bâton présenterait quand même une moyenne au bâton supérieure s'il était crédité du nombre minimum requis de présences ou d'apparitions officielles, un tel joueur se verrait alors attribuer le championnat des frappeurs ou de puissance.
Article 10.23 Commentaire : Si une ligue majeure prévoit 162 matchs au calendrier de chaque équipe, 502 apparitions au marbre sont requises (162 x 3,1 = 502). Si une ligue de l'Association nationale prévoit un calendrier de 140 matchs au calendrier de ses équipes, 378 apparitions au marbre sont requises (140 x 2,7 = 378).

Le total des présences au bâton inclura les présences officielles au bâton, les buts sur balles, les touchers par un lancer, les coups retenus et les ballons sacrifiés ainsi que le nombre de fois que le premier but a été accordé 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 cédulés 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 cédulés pour chaque équipe dans cette ligue pour cette saison.
- (c) Les championnats individuels en défensive seront attribués pour chaque position aux joueurs ayant conservé la meilleure moyenne défensive à cette position pourvu que:
 - (1) Un receveur ait participé à titre de receveur à au moins la moitié des matchs cédulés pour chaque équipe de sa ligue durant cette saison;
 - (2) Un joueur d'intérieur ou un voltigeur ait joué à sa position dans au moins les deux tiers des matchs cédulés 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 matchs cédulés 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.

GUIDE DE COMPILATION DES RECORDS «SANS INTERRUPTION»

10.24

- (a) SÉRIE CONSÉCUTIVE DE COUPS SÛRS.
Une série consécutive de coups sûrs ne peut être brisée si la présence au bâton résulte en un but sur balles, un toucher par un lancer, une interférence défensive ou un coup retenu sacrifice. Cependant un ballon sacrifice met fin à la série.
- (b) SÉRIE DE MATCHS CONSÉCUTIFS AVEC UN COUP SÛR.
Une série de matchs consécutifs avec un coup sûr ne peut être brisée si toutes les présences au bâton du joueur (une ou plusieurs) résultent en un but sur balles, un toucher par un lancer, une interférence défensive ou un coup retenu sacrifice. La série sera cependant complétée si le frappeur obtient un ballon 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 défensive ou complète au moins une présence au bâton en se rendant au premier but ou en étant retiré. Une simple participation à titre de coureur suppléant ne permet pas de poursuivre la série. Si un joueur est expulsé 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.

Baseball Canada Calendrier des événements 2008

12 janvier	Gala et levée de fonds des équipes nationales	Toronto, Ont.
7 - 15 mars	Qualification olympique	Taiwan
10 - 20 avril	Camp d'entraînement printanier - équipe nationale Junior (Disney's Wide World of Sports)	Orlando, Flo.
21 - 30 mai	Tournée estivale de l'équipe nationale Junior	République Dominicaine
6 - 8 juin	Assemblée générale annuelle de Baseball Canada	Toronto, Ont.
25 Juillet - 3 Août	Championnat du monde Junior	Edmonton, Alb.
4 - 28 août	XXIX Jeux olympiques	Pékin, Chine
7 - 10 août	Championnat Bantam féminin Championnat Midget	Mascouche, Qc. Halifax, NE
13 - 17 août	Coupe Baseball Canada	Medecine hat, Alb.
14 - 17 août	Championnat Bantam masculin Championnat Junior	Mascouche, Qc Charlottetown, IPE
21 - 24 août	Championnat Pee-Wee masculin Championnat Senior masculin	Vaughan, Ont. Brandon, Man.
19 - 22 septembre	Camp de développement Mizuno Élite	Centre Rogers Toronto, Ont.
À déterminer	Camp automnal de l'équipe nationale Junior (Disney's Wide World of Sports)	Orlando, Flo.
13 - 16 novembre	Congrès annuel de Baseball Canada	À déterminer, Ont.

RÈGLEMENTS POUR LES CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA

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

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

Tout membre peut proposer des amendements à ces règlements au moins 120 jours avant la date prévue pour l'assemblée générale annuelle ou assemblée spéciale pour les membres. Ces propositions doivent être envoyées au directeur général de la corporation. Le directeur général doit, au moins 60 jours avant la date prévue de l'assemblée générale annuelle ou de l'assemblée spéciale pour ses membres, publier et communiquer tous les amendements proposés aux membres actifs. Tout nouveau règlement entrera en vigueur l'année suivant son adoption. À tout moment, les membres actifs présents à l'assemblée peuvent ne pas tenir compte de l'avis ci-haut par un vote unanime.

PARTIE I – LES ÉQUIPES

- 1.1** **Garanties:**
- 1.1.1** **Responsabilité financière:**
Chaque association provinciale de baseball doit faire en sorte que le bureau de Baseball Canada à Ottawa ait la lettre de responsabilité financière couvrant toutes les équipes prenant part aux championnats. Cette lettre restera en force d'une année à l'autre à moins d'un avis écrit. La lettre de responsabilité financière rend l'association provinciale responsable financièrement pour tout dommage ou autre coût causé par l'équipe de la province en question.
- 1.1.2** **Présence:**
Chaque année, le ou avant le 30 novembre, chaque association provinciale doit aviser Baseball Canada par écrit de son intention de participer ou non aux différents championnats de Baseball Canada l'année suivante. À défaut d'aviser Baseball Canada, les décisions par défaut suivantes seront prises par Baseball Canada. Les provinces ont maintenant l'option de participer à tous les championnats mais doivent participer obligatoirement à ceux mentionnés ci-bas:
- Dans le cas de la Colombie britannique, Ontario et Québec :
 - Ils participeront à tous les championnats à l'exception du Senior, car ils doivent respecter ces exigences;
 - Ils ne participeront pas au Senior alors qu'ils ne sont pas obligés d'y participer.
 - Dans le cas du Nouveau Brunswick, Terre-Neuve, Nouvelle-Écosse et l'Île-du-Prince-Édouard :
 - Ils participeront aux championnats Pee Wee, Bantam et Coupe Baseball Canada et,
 - Ils ne participeront pas au championnat Senior.
 - Baseball Atlantic sera avisée qu'ils doivent envoyer une équipe aux championnats Midget et Junior.
 - Dans le cas de l'Alberta, Manitoba et Saskatchewan :
 - Ils participeront aux championnats Pee Wee, Bantam et Coupe Baseball Canada et,
 - Ils ne participeront pas au championnat Senior.
 - L'Association Western Canada Baseball sera avisée qu'ils devront envoyer une équipe aux championnats Midget et Junior.
- Toute Province/Région se qualifiant/confirmand mais ne se présentant pas à un championnat de Baseball Canada recevra une amende de \$1,000.
Le championnat Senior de Baseball Canada sera tenu annuellement avec une participation provinciale sur une base volontaire.
- 1.1.3** **Éligibilité d'une équipe:**
L'alignement, signé par le président provincial et envoyé par courriel par le président provincial ou par le bureau provincial sera le seul document requis comme preuve d'éligibilité pour représenter la province à un championnat de Baseball Canada.
- 1.2** **Règlements d'éligibilité:**
- 1.2.1** **Athlètes:**
- (a) Seuls les athlètes amateurs ont accès aux championnats sanctionnés de Baseball Canada.
- (i) Un joueur de baseball amateur est défini par son implication ne constituant pas sa source première de revenus.
- (ii) Un ex-athlète professionnel qui retrouve son statut amateur* peut participer à un championnat de Baseball Canada.
- *NOTE: C'est la responsabilité du Gérant Opérations Baseball de Baseball Canada de réintégrer un athlète comme amateur. Tout professionnel voulant retrouver son statut amateur doit compléter le formulaire à cet effet fourni par Baseball Canada. Le formulaire doit ensuite être soumis au plus tard le 1er juillet de l'année courante, à l'association provinciale concernée et ensuite au Gérant Opérations Baseball de Baseball Canada qui prendra la décision finale. Pour être éligible à la réinstallation, un individu doit avoir été libéré par ou avoir pris sa retraite d'une équipe professionnelle et être sans contrat professionnel pour une période d'au moins 30 jours. La copie de la libération doit être envoyée à Baseball Canada par l'équipe professionnelle. La décision du gérant des opérations baseball est finale et ne peut être portée en appel.*
- (b) Un athlète participant à un championnat de Baseball Canada doit être citoyen canadien ou être un résident à temps complet au Canada pour 12 mois consécutifs avant le 1^{er} juin de l'année en cours. Un joueur ne peut pas être inscrit dans deux provinces en même temps. Tout joueur qui déménage vers une autre province après le 1^{er} juin doit obtenir une libération de sa province originale avant de devenir éligible pour sa nouvelle province.
En plus des exigences mentionnées ci-haut, un athlète, autre qu'un joueur de la catégorie Senior ou d'un étudiant, doit résider au 1^{er} juin de l'année courante dans la province de l'équipe avec laquelle il participera.
Un joueur Senior doit seulement faire la preuve de la citoyenneté canadienne et doit être enregistré comme joueur de l'association provinciale que son équipe représente tout en respectant les exigences d'enregistrement de la province.
Un étudiant allant à l'école dans une province autre que celle de leur résidence permanente peut représenter sa province natale ou la province de sa résidence temporaire. L'individu impliqué doit choisir sa province au plus tard le 1^{er} juin de l'année en cours. Cela est sujet à l'approbation de l'association provinciale impliquée et Baseball Canada. L'équipe n'est PAS impliquée dans la décision.
- (c) Un athlète doit être enregistré comme joueur de l'association provinciale que son équipe représente.
- (d) Critères spécifiques:
Senior masculin: Catégorie ouverte.
Senior féminin: Catégorie ouverte.
Junior: 21 ans et moins et n'atteint pas l'âge de 22 ans pendant de l'année de calendrier en cours.
Jeux du Canada: 19 ans et moins et n'atteint pas l'âge de 20 ans pendant l'année de calendrier en cours.
Midget: 18 ans et moins et n'atteint pas l'âge de 19 ans pendant de l'année de calendrier en cours.

	Coupe Baseball Canada: 17 ans et moins et n'atteint pas l'âge de 18 ans pendant l'année de calendrier en cours. TN, NE, NB et IPE peuvent inscrire 2 joueurs qui n'ont pas atteint l'âge de 19 ans pendant l'année de calendrier en cours. Bantam masculin: 15 ans et moins et n'atteint pas l'âge de 16 ans pendant l'année de calendrier en cours. Bantam féminin: 16 ans et moins et n'atteint pas l'âge de 17 ans pendant l'année de calendrier en cours. Pee Wee masculin: 13 ans et moins et n'atteint pas l'âge de 14 ans pendant l'année de calendrier en cours. Pee Wee féminin: 13 ans et moins et n'atteint pas l'âge de 14 ans pendant l'année de calendrier en cours.	1.4.6	<u>Tabac:</u> L'utilisation des produits du tabac, incluant le tabac à chiquer par les participants sur le terrain (joueurs, entraîneurs, gérants, arbitres etc.) est interdite à toutes les compétitions sanctionnées par Baseball Canada. Toute offense à ce règlement amène l'expulsion de la partie.
		1.4.7	<u>Blesser ou tenter de blesser:</u> Tout participant expulsé d'une partie pour avoir blessé ou tenter de blesser un autre participant est automatiquement suspendu pour trois (3) parties.
1.2.2	<u>Entraîneurs:</u> (a) Seuls les entraîneurs avec la pleine certification du niveau 1 du PNCE (Technique 1, Pratique 1, Théorie 1 dans l'ancien PNCE), plus le niveau 2 technique du PNCE tel qu'attesté par leur numéro de certification d'entraîneurs du PNCE (# cc) inclus dans l'alignement électronique seront éligibles pour agir comme entraîneur pendant le championnat. Pour 2008, tout entraîneur qui complète le module en-ligne et les 4 modules de l'entraîneur régional du nouveau PNCE sera également éligible pour le championnat. Cet entraîneur devra également compléter l'évaluation en-ligne de prise de décisions éthiques. Le stage multi-sports Partie A donnera l'équivalence du niveau 1 théorique alors que la Partie B donnera l'équivalence du niveau 2 théorique. <i>Exceptions: Pour la Coupe Baseball Canada, les entraîneurs doivent être certifiés au niveau 2 et avoir le niveau 3 technique. Pour les Jeux du Canada, tous les entraîneurs doivent être pleinement certifiés du niveau 3.</i> (b) Les noms des entraîneurs avec le numéro de certification du PNCE (# cc), doit être inclus dans l'alignement envoyé par courriel. (c) Le chef de mission est obligatoire et doit être assigné par la Fédération provinciale. Un chef doit être assigné par la province et ne doit pas être un entraîneur ou un gérant. Tout chef doit être assigné aux tâches administratives et servira de lien avec le représentant de Baseball Canada. Le chef de mission doit inspecter toutes les chambres au moment de l'arrivée et informer le responsable de tout dommage existant. Au moment du départ, le chef de mission doit également inspecter les chambres en compagnie du responsable afin de confirmer le statut des chambres.	1.4.8	<u>Lancer à un frappeur:</u> Tout joueur ou entraîneur qui est expulsé de la partie pour avoir lancé à un frappeur est automatiquement suspendu pour une (1) partie.
		1.4.9	<u>Amendes aux équipes</u> (Les provinces seront facturées \$100 pour ceci) inclus ce qui suit : - Incapacité de soumettre l'alignement partant en temps. - Incapacité d'assister à la réunion pré-championnat. - Incapacité d'assister au banquet d'ouverture - Incapacité de participer aux cérémonies d'ouverture/fermeture - Incapacité de respecter les règlements concernant l'accès à l'abri des joueurs et personnel. - Incapacité d'informer le comité organisateur de tout changement à l'itinéraire de voyage. - Tout manque de comportement collectif ou individuel. Pour ce type d'infractions, avant qu'une amende ne soit imposée aux provinces, le représentant de Baseball Canada peut donner un avertissement dans le but de permettre à l'équipe de régler la situation.
1.2.3	<u>Alignements:</u> (a) Les alignements finaux des équipes doivent être approuvés par la fédération provinciale et envoyés de l'ordinateur de la fédération ou de celui du Président, par courriel seulement, au bureau de Baseball Canada à Ottawa neuf (9) jours avant la première partie prévue au calendrier du championnat. (b) À défaut de se soumettre au paragraphe (a), l'association provinciale est sujette à une amende de \$500 payable à Baseball Canada. (c) L'alignement doit inclure les numéros de certification de tous les entraîneurs participants. (#cc). (d) Les associations provinciales doivent soumettre une liste de joueurs suspendus à Baseball Canada avant le 1 ^{er} avril. Une liste à jour doit être soumise avant le 1 ^{er} août.		<u>Livraison des avis</u> Le représentant de Baseball Canada livrera les amendes et/ou la communication du jugement personnellement aux parties impliquées. Le destinataire devra accuser réception en indiquant son nom de même que la date et l'heure de la livraison. Une copie de l'amende sera aussi envoyée à la fédération provinciale suivant le championnat. <u>Appels</u> Les appels peuvent être présentés au plus tard sept (7) jours après la conclusion du championnat. Tous les appels doivent être envoyés au bureau de Baseball Canada. C'est la responsabilité de l'appelant de fournir le matériel nécessaire à son appel. Une fois l'appel reçu, Baseball Canada aura alors quatorze (14) jours pour donner une décision. NOTES: La fédération provinciale de baseball est entièrement responsable de tous les dommages causés par tout membre de sa délégation aux installations où ils sont logés, aux stades de baseball, aux unités de transport ou de tout autre endroit.
1.2.4	<u>Modifications de dernière minute à l'alignement:</u> Aucune modification à l'alignement envoyé par l'association provinciale selon 1.2.3 sera approuvée à la réunion pré-championnat à l'exception des cas suivants : (a) Un joueur est blessé et ne peut participer au championnat, tel que stipulé par un certificat de médecin. (b) Un joueur est changé suivant un fax envoyé par l'association provinciale ou par son président au représentant de Baseball Canada avant la première partie. (c) Après vérification de certification par Baseball Canada, un entraîneur peut être sur le terrain si l'association inclut une confirmation écrite.		<u>Pouvoir de décision:</u> (a) Le conseil d'administration de Baseball Canada a le pouvoir de prendre des décisions sur tout point qui n'est pas couvert spécifiquement dans ces Règlements. (b) Au cours du championnat, le comité organisateur et le représentant de Baseball Canada ont le pouvoir de prendre des décisions sur tout point qui n'est pas couvert spécifiquement dans ces Règlements. Le représentant de Baseball Canada a le dernier mot sur tous les aspects du championnat.
1.3	<u>Publicité:</u> Information publicitaire: Avec les alignements, les équipes doivent fournir aux comités organisateurs, le plus d'informations possibles sur l'équipe (promotion pré-championnat, programmes, etc.) Cela peut aussi prendre la forme de photos, numéros d'uniformes, statistiques.	1.5	<u>Réunion pré-championnat:</u> 1.6 À un moment convenable avant la première partie du championnat, la réunion pré-championnat devrait avoir lieu. Le président du comité organisateur, le représentant de Baseball Canada et le superviseur des arbitres doivent assister à la réunion. 1.6.2 Le représentant de Baseball Canada préside la réunion. 1.6.3 Chaque équipe doit envoyer un représentant qui doit avoir l'autorité de parler au nom de l'équipe et de prendre des décisions concernant l'équipe. À la réunion, des annonces seront faites concernant différents aspects du championnat. Une absence à la réunion ne peut être une excuse pour ne pas respecter les règles. 1.6.4 Le comité organisateur peut, pour une raison valable, limiter le nombre de représentants de chaque équipe sachant qu'au moins deux (2) membres ont la permission d'assister. 1.6.5 Les alignements complets doivent être distribués à chaque équipe avant le début du championnat et autant que possible avant la tenue de la réunion pré-championnat. Toute contestation de l'éligibilité d'un joueur doit être adressée à ce moment. Les alignements finaux doivent être approuvés par l'organisme provincial et envoyés selon la règle 1.2.3. 1.6.6 Aucune contestation d'éligibilité ne doit être considérée après la conclusion de la réunion. Cependant, si des informations subséquentes indiquent que des joueurs inéligibles ont été utilisés, le Conseil de Baseball Canada a l'autorité d'investiguer et si nécessaire, de prendre les actions nécessaires pour pénaliser l'association provinciale de l'équipe concernée. 1.6.7 Le règlement de la conduite contraire à l'esprit sportif sera mis en force par le représentant de Baseball Canada et par les arbitres qui conduira à une expulsion – premièrement le gérant et ensuite les joueurs. La conduite contraire à l'esprit sportif se définit par une tentative d'allonger ou de raccourcir volontairement la durée de la partie ou de manipuler le pointage de la partie par n'importe quel moyen se traduisant par des joueurs ne jouant pas pour gagner. Cela inclut les frappeurs ou coureurs qui tentent délibérément de faire des retraits, des lanceurs qui tentent de manquer la zone de prises ou de joueurs tentant délibérément de faire des erreurs.
1.4	<u>Discipline des équipes:</u>	1.6.8	<u>Ordre du jour de la réunion pré-championnat:</u> (a) Revue des règlements. (b) Tous les règlements et procédures reliés au championnat, conditions du terrain etc. (c) Éligibilité des athlètes, entraîneurs (PNCE), etc. (d) Calendrier du championnat, détermination des équipes locales et visiteurs. (e) Limites de points. (f) Procédures de protêt. (g) Discipline des équipes et des joueurs. (h) Conduite contraire à l'esprit sportif. (i) Événements et cérémonies spéciales. (j) Cérémonies de fermeture et mentions spéciales. (k) Période de questions.
1.4.1	<u>Discipline des équipes:</u> La discipline des équipes est la responsabilité des équipes et leurs entraîneurs et gérants. Ils doivent être responsables du maintien de la discipline et de la bonne conduite des individus. Tout manque de discipline que ce soit sur le terrain ou hors du terrain, doit être adressé au comité organisateur et au représentant de Baseball Canada.	1.7	<u>Calendrier du championnat</u>
1.4.2	<u>Code vestimentaire:</u> Les équipes sont vêtues d'uniformes semblables d'un standard acceptable. Tous les uniformes, incluant ceux des entraîneurs et gérants doivent être semblables et numérotés. Aucune duplication de numéro d'uniformes est permise à moins de circonstances hors du contrôle (ex. Perte de bagages, uniforme brisé etc). Les équipes doivent annoncer les couleurs de leurs uniformes locales et visiteurs lors de la réunion pré-championnat. S'ils ont seulement un uniforme, ils doivent le mentionner à ce moment.	1.7.1	<u>Approbation du calendrier:</u> (a) Baseball Canada détermine le calendrier pour chaque championnat en consultation avec le comité organisateur. Baseball Canada approuve tous les calendriers.
1.4.3	<u>Personnel sur la surface de jeu:</u> Seul le personnel autorisé pourra occuper une place sur le banc des joueurs. Dix-huit (18) joueurs ou vingt (20) joueurs à la Coupe Baseball Canada ou vingt et un (21) joueurs dans le cas du Senior, trois (ou quatre) entraîneurs, un soigneur et un préposé au bâton en uniforme sont du personnel autorisé. Un chef de mission sera considéré comme un entraîneur s'il prend place dans l'abri des joueurs et devra remplir des exigences de certification des entraîneurs.		
1.4.4	<u>Expulsions:</u> Un joueur expulsé pour une partie sera expulsé de la partie en cours seulement à moins que cette expulsion ne survienne à la fin de la partie. Un joueur recevra une suspension d'une (1) partie pour sa seconde expulsion durant le championnat et trois (3) parties pour sa troisième expulsion. Tous les entraîneurs, joueurs et autre membre du personnel doivent savoir qu'une seconde expulsion durant un championnat, peu importe la raison, peut entraîner l'exclusion automatique du fautif pour toutes les parties restantes de son équipe lors du championnat. De plus, les sanctions appropriées, tel que définies aux articles 1.4.5, 1.4.7 et 1.4.8 seront appliquées et devront être purgées par le fautif. Les parties infligées pour la suspension pourront être purgées à même les parties restantes de l'équipe lors du championnat. Dans le cas où la suspension n'est pas purgée complètement lors du championnat, elle devra être complétée lors de la prochaine partie du fautif dans sa province.		
1.4.5	<u>Toucher un arbitre:</u> Bousculer, pousser ou entrer en contact avec un arbitre amène une expulsion automatique de la partie. D'autres sanctions peuvent être appliquées à la discrétion du représentant de Baseball Canada. Toute sanction doit être annoncée avant la prochaine partie prévue de l'équipe au calendrier du championnat.		

- (b) Tous les championnats de Baseball Canada seront du jeudi (mercredi pour la Coupe Baseball Canada) au dimanche inclusivement et lundi sera la journée de reprise en cas de pluie. Il est attendu que toutes les équipes demeurent disponibles pour jouer lors de la journée de pluie. Pour les équipes voyageant en autobus et désireuses de quitter après la compétition, elles doivent attendre la confirmation de la part du représentant de Baseball Canada.
- 1.7.2 **Partie éliminatoire**
Toute partie éliminatoire parmi des équipes à égalité pour déterminer quelle équipe avancera à la ronde des médailles sera jouée le dimanche (dernier jour de l'événement). Ceci ne s'applique pas à la Coupe Baseball Canada.
- 1.7.3 **Début de la partie**
Une partie ne pourra commencer après 10:00pm pour toutes parties du championnat Bantam et Pee-Wee de Baseball Canada à moins qu'elle ne soit nécessaire pour compléter l'événement.
- 1.7.4 **Moins de 8 équipes:**
(a) Les équipes participent dans 1 division jouant dans un tournoi à la ronde qui voit chaque équipe jouer contre chacune des autres équipes.
(b) Suivant le tournoi à la ronde, les parties suivantes de la ronde des médailles seront jouées:
(1) Médaille d'or: 2e place contre la 1ère place
(2) Médaille de bronze: 3e place contre la 4e place
(c) Une partie pour la 5e place (5e vs 6e) est aussi jouée dans le cas d'un championnat à 7 équipes et doit être jouée dans tous les autres cas.
- 1.7.5 **Huit ou neuf équipes:**
(a) Les équipes participent dans 2 divisions établies par Baseball Canada selon les critères suivants:
• La structure suivante doit être suivie (1,4,5,8 dans une section et 2,3,6,7 dans l'autre section) basée sur les résultats de l'année précédente.
• L'équipe hôte et l'équipe de la province hôte ne doivent pas être dans la même section.
• Si les sections sont de nombre inégal d'équipes, l'équipe hôte doit être dans la division avec le plus d'équipes.
(b) Les équipes doivent participer à un tournoi à la ronde dans leur division seulement alors que chaque équipe rencontre chaque autre équipe de leur division une fois.
(c) Suivant le tournoi à la ronde, les parties de ¼ de finale suivantes sont jouées :
• QF-1: 3^e Division A vs 2^e Division B
• QF-2: 3^e Division B vs 2^e Division A
Avec les gagnants qui avancent à la ronde des médailles et avec les perdants se dirigeant à la ronde consolation.
(d) Les parties suivantes de la ronde des médailles sont jouées:
• Demi-finale:
Gagnant QF-1 vs 1^{er} division A
Gagnant QF-2 vs 1^{er} division B
• Médaille de bronze:
Perdants des demi-finales
Médaille d'or:
Gagnants des demi-finales
(e) Les parties de consolation suivantes sont jouées.
• Demi-finale consolation :
Perdant QF-1 vs 4^e division B
Perdant QF-2 vs 4^e division A
• Partie pour la 7e place :
Perdants demi-finales
• Partie de 5e place:
Gagnants des demi-finales
- 1.7.6 **Dix équipes:**
(a) Cette section ne s'applique pas pour la Coupe Baseball Canada.
(b) Les équipes participent dans 2 divisions définies par Baseball Canada selon les critères suivants:
• La structure suivante doit être suivie (1,4,5,8,9 dans une section et 2,3,6,7,10 dans l'autre section) basée sur les résultats de l'année précédente.
• L'équipe hôte et l'équipe de la province hôte ne doivent pas être dans la même section.
• Si les divisions sont de nombre inégal, l'équipe hôte doit être dans la division ayant le plus d'équipes.
(c) Les équipes participent à un tournoi à la ronde dans leur division alors que chaque équipe rencontre chaque autre équipe à une occasion.
(d) Les parties suivantes de la ronde des médailles seront jouées:
• Demi-finale:
2e Division B vs 1er Division A
2e Division A vs 1er Division B
• Médaille de bronze:
Perdants des demi-finales
• Médaille d'or:
Gagnants des demi-finales
(e) Les parties de placement suivantes sont jouées :
• Partie pour la 5e place: 3A vs 3B
• Partie pour la 7e place: 4A vs 4B
• Partie pour la 9e place: 5A vs 5B
- 1.7.7 **Onze équipes:**
(a) Cette section ne s'applique pas pour la Coupe Baseball Canada.
(b) Les équipes participent dans 2 divisions définies par Baseball Canada selon les critères suivants:
• La structure suivante doit être suivie (1,4,5,8,9 dans une section et 2,3,6,7,10 dans l'autre section) basée sur les résultats de l'année précédente.
• L'équipe hôte et l'équipe de la province hôte ne doivent pas être dans la même section.
• Si les divisions sont de nombre inégal, l'équipe hôte doit être dans la division ayant le plus d'équipes.
(c) Les équipes participent à un tournoi à la ronde dans leur division alors que chaque équipe rencontre chaque autre équipe à une occasion.

- (d) Les parties suivantes de la ronde des médailles seront jouées:
• **Quart-de-finale**
3^e Division B vs 2^e Division A
3^e Division A vs 2^e Division B
• **Demi-finale:**
Gagnant 3B/2A vs 1er Division B
Gagnant 3A/2B vs 1er Division A
• **Médaille de bronze:**
Perdants des demi-finales
• **Médaille d'or:**
Gagnants des demi-finales
(e) **Les parties de placement suivantes sont jouées :**
• **Partie pour la 5e place: Perdant 3B/2A vs Perdant 3A/2B**
• **Partie pour la 7e place: 4A vs 4B**
• **Partie pour la 9e place: 5A vs 5B**

1.7.8

Coupe Baseball Canada:

- (a) Cette section s'applique seulement pour la Coupe Baseball Canada.
(b) Les équipes participent dans 2 divisions définies par Baseball Canada selon les critères suivants:
• Les résultats des trois (3) années précédentes servent à déterminer la composition des divisions.
• **Les trois (3) premières équipes de la division A et les deux premières équipes de la division B se qualifient pour la ronde des médailles.**
• Les deux premières équipes de la division A avancent directement à la demi-finale.
(c) Les équipes participent à un tournoi à la ronde dans leur division avec chaque équipe rencontrant chaque autre équipe une fois dans la division B et deux fois dans la division A.
(d) Suivant le tournoi à la ronde, les parties de la ronde de médaille seront jouées de cette façon :
• Quart-de-finale : **3A vs 2B**
• Demi-finale: **1B vs 1A et Gagnant de 3A/2B vs 2A**
• Médaille de bronze: Perdants des demi-finales
• Médaille d'or: Gagnants des demi-finales
(e) Suivant le tournoi à la ronde, les parties de placement suivantes seront jouées:
• **5^e place : Perdant 3A/2B vs 4A**
• 7^e place: 4B vs 3B
• 9^e place: 6B vs 5B

Afin de favoriser la compréhension des règles pour la Coupe de Baseball Canada, veuillez trouver un exemple de la façon de constituer les divisions (basé sur les résultats de 2006):

<u>Division A</u>	<u>Division B</u>
CB	Alberta
Ontario	Nouveau Brunswick
Quebec	N-Écosse
Saskatchewan	Terre-Neuve
	IPE
	Manitoba

Si ces équipes finissent dans cet ordre après le tournoi à la ronde, la ronde des médailles se déroulera de la façon suivante:

- **Quart-de-finale : Québec vs Nouveau Brunswick**
- **Demi-finale A : Gagnant de Q-F A vs Ontario**
- **Demi-finale B : CB vs Alberta**
- Médaille d'or : Gagnant D-F A vs Gagnant D-F B
- Médaille de bronze : Perdant D-F A vs Perdant D-F B
- **Partie 5^e place : Perdant Q-F vs Saskatchewan**
- **Partie 7^e place : Terre-Neuve vs Nouvelle-Écosse**
- **Partie 9e place : Manitoba vs IPE**

Dans le but de déterminer le placement des équipes dans les divisions pour la saison suivante, l'ordre dans lequel les équipes terminent le championnat sera considéré. Terminer 1^{er} donnera 10 points, 2^e 9 points et ainsi de suite. La moyenne des trois dernières années sera toujours utilisée pour classer les équipes pour la saison suivante.

1.8

Détermination de l'équipe locale et visiteuse:

1.8.1

Tournoi à la ronde:

- (a) Dans les divisions de 4 équipes, l'équipe locale est déterminée par Baseball Canada lorsque le calendrier sera fait. Chaque équipe recevra 1 ou 2 parties locales. L'équipe hôte recevra seulement 1 partie locale.
(b) Dans les divisions de 5 équipes, chaque équipe aura 2 parties comme équipe locale et 2 parties comme équipe visiteuse lorsque le calendrier est fait par Baseball Canada.
(c) Dans les divisions de 6 équipes, l'équipe locale est déterminée par Baseball Canada au moment de la confection du calendrier. Chaque équipe recevra 2 ou 3 parties locales alors que l'équipe hôte recevra seulement 2 parties locales.
(d) Dans le cas d'un championnat à 7 équipes, chaque équipe aura 3 parties locales et 3 parties comme équipe visiteuse lorsque le calendrier est fait par Baseball Canada.

1.8.2

Parties de la ronde des médailles:

- (a) Cette section ne s'applique pas à la Coupe Baseball Canada.
(b) Lorsqu'une équipe rencontre une équipe ayant terminé plus bas lors du tournoi à la ronde (dans la même division ou dans l'autre division), l'équipe ayant terminé plus haut aura le choix d'être l'équipe locale ou visiteuse.
(c) Lorsque 2 équipes se rencontrent alors qu'ils ont terminé au même rang dans leur division respective, le choix de l'équipe locale et visiteuse sera déterminé par un tirage au sort fait par le représentant de Baseball Canada à un moment déterminé par celui-ci.

1.8.3

Coupe Baseball Canada:

- (a) Cette section s'applique uniquement à la Coupe Baseball Canada.
(b) La détermination de l'équipe locale et visiteuse pour la ronde des médailles, qualification et placement sera fait par un tirage au sort. Le gagnant aura le choix d'être l'équipe locale ou visiteuse.
(c) Le tirage au sort sera fait par le représentant de Baseball Canada à un moment déterminé par celui-ci.

**PARTIE II – PARTIES ET PROCÉDURES
DE PROTÉT**

- 2.1 Règlements de jeu:**
2.1.1 Règlements officiels de jeu:
Toutes les parties des championnats de Baseball Canada sont gouvernées par les règlements officiels de baseball de Baseball Canada.
- 2.1.2 Casque protecteur:
(a) Dans toutes les catégories, tous les joueurs doivent porter le casque protecteur à 2 oreilles lorsqu'au cercle d'attente, au bâton et sur les buts.
(b) Les règlements de Baseball Canada requièrent que le receveur, dans toutes les catégories, porte le casque protecteur et le masque lorsqu'il œuvre comme receveur.
NOTE: Ceci inclut la pratique et les situations d'échauffement telles que dans l'enclos et entre les manches. Les joueurs et entraîneurs doivent au moins porter le masque lors de toutes situations de pratique et d'échauffement.
(c) Tout préposé(e) doit porter le casque protecteur à 2 oreilles.
- 2.1.3 Frappeur désigné:
Le frappeur désigné peut être utilisé dans la catégorie Senior, Junior, Midget et Coupe Baseball Canada.
- 2.1.4 Coureur désigné ou de courtoisie:
Aucun coureur de courtoisie ne sera permis pour le receveur.
- 2.1.5 Durée des parties:
Toutes les parties des championnats Pee Wee, Bantam, Midget, Coupe Baseball Canada, Junior et Senior seront de sept (7) manches complètes (6 ½ manches si l'équipe locale est en avance) ou jusqu'à ce qu'un gagnant soit déclaré. Si une partie est retardée par un couvre-feu, la noirceur, une panne d'électricité ou toute autre condition atmosphérique à n'importe quel moment pendant le championnat, la partie doit recommencer du point de l'arrêt de la partie.
- 2.1.6 "Mercy Rule":
Le "mercy rule" de 10 points s'applique après la 5e manche ou 4 manches et demi si l'équipe locale est en avance. Lors d'une partie où le "mercy rule" est appliqué, l'équipe gagnante se verra créditer 7 manches défensives alors que l'équipe perdante se verra accorder le nombre de manches jouées.
- 2.1.7 Règlement de retour au jeu
Dans les parties des championnats Pee-Wee et Bantam, tout joueur de l'alignement partant peut être substitué et peut revenir au jeu à une seule occasion durant la partie. Il/elle doit retourner à la même position dans l'alignement des frappeurs. Tout lanceur, si retiré d'une partie, peut revenir au jeu mais non à la position de lanceur. Toute autre substitution ne peut empêcher le droit de retour au jeu pour un joueur de l'alignement partant. Tout joueur de l'alignement partant revenant au jeu peut agir comme lanceur s'il/elle n'a pas été utilisé à cette position auparavant.
- 2.1.8 **À moins de circonstances atténuantes acceptées par le représentant de baseball Canada, une équipe ne se présentant pas pour toute partie de n'importe quel championnat de Baseball Canada recevra une amende de 1000 \$ et le gérant de l'équipe sera suspendu pour les 2 prochaines parties. Si l'incident survient au cours des deux dernières parties de l'équipe, le gérant devra purger sa suspension dans sa province.**
- 2.2 Procédures de partie:**
2.2.1 Abri des joueurs:
L'équipe locale utilisera l'abri des joueurs du côté du 3^e but alors que l'équipe visiteuse utilisera l'abri des joueurs du côté du 1^{er} but.
- 2.2.2 Temps entre deux parties:
Si une équipe est prévue pour jouer deux parties consécutives, elle aura droit à une période de repos de 1 heure dès la fin de la première partie. Cependant, selon entente avec l'entraîneur, le représentant de Baseball Canada peut réduire cette période de repos.
- 2.2.3 Procédures d'avant partie:
(a) Les équipes doivent arriver au terrain désigné au moins quarante-cinq minutes avant le début de l'heure prévue pour le début de la partie.
(b) Commencant vingt-cinq minutes avant l'heure prévue pour le début de la partie, l'équipe locale prendra le terrain pour une période de dix (10) minutes pour la pratique défensive.
(c) L'équipe visiteuse aura le terrain pour une période de dix (10) minutes pour la pratique défensive.
(d) Suite à la pratique de l'équipe visiteuse, la réunion des entraîneurs-chefs et des arbitres se déroulera au marbre.
NOTE: L'heure prévue de la partie signifie l'heure indiquée sur le calendrier du championnat déterminé à l'avance. L'heure désignée de la partie signifie l'heure déterminée par le représentant de Baseball Canada dans le cas de délais causés par la mauvaise température, durée de la partie précédente ou autres facteurs.
(e) L'alignement partant incluant tous les substituts disponibles doit être soumis au marqueur officiel au moins trente (30) minutes avant le début de la partie. L'alignement doit inclure le nom de chaque joueur, entraîneur et gérant de même que le numéro de l'uniforme. Ce numéro doit être inscrit à la gauche de chaque nom et la position jouée à la droite de chaque nom.
(f) Quarante-cinq minutes avant de remettre l'alignement à l'arbitre, le gérant de l'équipe avise son adversaire de l'utilisation d'un lanceur gaucher ou droitier pour le début de la partie.
- 2.2.4 Procédures d'après partie:
(a) À la conclusion de la partie, les équipes doivent se rendre au marbre pour la traditionnelle poignée de mains.
(b) Suite à la poignée de mains, sur demande du comité organisateur (aviser l'équipe avant la partie) les équipes doivent prendre place sur leurs lignes respectives pour la présentation des mentions spéciales.
(c) Suivant toute cérémonie d'après partie, les équipes doivent quitter l'abri des joueurs dans un délai raisonnable afin de ne pas retarder les parties suivantes.
- 2.3 Procédures de protêt:**
(a) Le comité organisateur doit soumettre à Baseball Canada le nom des membres du comité de protêt au moins deux (2) semaines avant le championnat.
(b) Le représentant de Baseball Canada approuvera le comité de protêt pour le championnat.
(c) Le comité de protêt est composé d'un nombre suffisant de membres pour s'assurer que trois membres seront présents à chaque partie du championnat.
(d) Le nom des membres du comité de protêt doit être connu par les équipes lors de la réunion pré-championnat. Le représentant de Baseball Canada siègera sur le comité de protêt.
(e) Pour être entendu, un protêt doit être accompagné d'un dépôt monétaire de 100\$. Dans le cas où l'équipe protestante gagne le protêt, le dépôt sera remboursé.
(f) Lorsqu'un incident se produit, l'entraîneur chef de l'équipe qui dépose le protêt doit, avant le prochain jeu, informer l'arbitre en chef qu'il loge un protêt.

- (g) Si l'arbitre en chef pense que la demande est légitime, il doit suspendre le jeu et informer le gérant adverse et le comité de protêt.
NOTE: Aucun protêt ne peut être fait sur un jugement.
- (h) Le comité de protêt, le gérant de l'équipe déposant le protêt et l'arbitre en chef doivent se retirer dans un endroit privé, loin des équipes, spectateurs et autres personnes.
- (i) Le comité de protêt doit écouter et questionner dans l'ordre suivant:
• L'arbitre en chef de la partie,
• Le gérant de l'équipe qui proteste, et
• Le gérant de l'équipe adverse (si nécessaire).
Le comité de protêt peut exclure n'importe laquelle de ces personnes lorsqu'il parle à une autre.
- (j) Le gérant et l'arbitre en chef doivent ensuite quitter alors que le comité de protêt discute du protêt.
- (k) Avant de prendre une décision, le comité de protêt peut demander l'assistance de toute autre personne pouvant aider à rendre la décision.
- (l) Le comité de protêt doit prendre une décision sur le protêt et informer l'arbitre en chef qui avisera ensuite les 2 gérants pour ensuite reprendre le jeu.
- (m) L'arbitre en chef doit s'assurer que la décision est effective immédiatement et ordonner la reprise du jeu au moment de l'interruption.
- (n) Aucun autre argument ou commentaire sur le protêt ne devra être fait.
- (o) La décision du comité de protêt est finale. Il n'y a pas d'appel à un autre niveau.

PARTIE III - ARBITRES

- 3.1 Assignations:**
Le superviseur des arbitres et l'assistant superviseur des arbitres (si nécessaire) pour les championnats de Baseball Canada sont assignés par Baseball Canada. Pour un championnat à 6 équipes, neuf arbitres et 1 superviseur sont assignés. Pour un championnat à 10 équipes, 12 arbitres, 1 superviseur et 1 assistant superviseur sont assignés. Pour un championnat à 11 équipes, 15 arbitres, 1 superviseur et 1 assistant superviseur doivent être assignés.

Les superviseurs provinciaux des arbitres doivent soumettre le nom des arbitres pour les championnats de Baseball Canada au comité des arbitres de Baseball Canada avec approbation des présidents provinciaux. Le comité des arbitres de Baseball Canada assignera les arbitres pour chaque championnat.

- 3.2 Réunion des arbitres:**
À un moment adéquat avant la réunion pré-championnat décrit antérieurement, le personnel d'arbitres, le superviseur des arbitres, le président du comité organisateur et le représentant de Baseball Canada doivent se rencontrer. Les discussions doivent inclure les règlements de terrain, les groupes d'arbitres et tout autre sujet voulant être discuté par les arbitres afin de clarifier un règlement ou une procédure.

- 3.3 Infractions aux arbitres:**
(Les fédérations provinciales seront facturées \$100 pour ceci) :
- Incapacité de suivre le code vestimentaire proposé.
Pour ce type d'infractions, avant qu'une amende ne soit imposée à l'arbitre, le représentant de Baseball Canada peut donner un avertissement dans le but de permettre à l'arbitre de régler la situation.

PARTIE IV – FORMULE DE BRIS D'ÉGALITÉ POUR LES CHAMPIONNATS DE BASEBALL CANADA

- 4.1 Prière de lire ce qui suit avant d'aller à la formule de bris d'égalité.**
4.1.2 **Lors d'un championnat incluant 11 équipes, la formule du bris d'égalité sera seulement utilisée pour classer les équipes dans les divisions. Aucune partie de bris d'égalité ne sera jouée pour tout championnat incluant 11 équipes.**
- 4.1.3 Lors d'une égalité multiple résolue en partie seulement, le restant des égalités sera résolu en continuant avec les priorités jusqu'à ce que les 4 priorités soient épuisées. À ce moment seulement les autres équipes retourneront à la priorité No. 1 et repasseront à travers l'ordre.
- 4.1.4 Lors d'une égalité à trios équipes pour la première place, seulement une (1) équipe se verra accordée la première place en utilisant la formule de bris. Les équipes de 2^e et de 3^e place joueront une partie où le gagnant avancera à la ronde de championnat avec l'équipe de 1^{ère} place (ne s'applique pas à la Coupe Baseball Canada).
- 4.1.5 Dans tout scénario d'égalité pour la 2e place après le tournoi à la ronde, les équipes seront placées en utilisant la procédure de bris d'égalité et les équipes en 2e et 3e place joueront une partie pour déterminer quelle équipe avancera à la ronde des médailles (ne s'applique pas à la Coupe Canada).
- 4.1.6 Lors d'un "mercy rule" l'équipe gagnante aura le crédit de 7 manches défensives alors que l'équipe perdante aura le crédit pour le nombre de manches jouées.
- 4.2 Si l'équipe a une égalité entre les provinces, le rang dans la division sera dicté selon les priorités suivantes:**
1. L'équipe avec la meilleure fiche victoires-défaites dans la (les) partie(s) entre ou parmi les équipes à égalité sera placée plus haut dans le rang.
2. Si l'égalité persiste, la position des équipes sera dictée par la proportion de nombre de points accordés par rapport aux manches défensives pour les parties entre ou parmi les équipes originales qui sont à égalité.
3. Si l'égalité persiste, le placement des équipes sera dicté par la proportion des points marqués par rapport aux manches offensives pour les parties entre ou parmi les équipes originales qui sont à égalité.
Note: Lors du calcul du nombre de manches offensives et défensives on utilise une base fractionnaire.
4. Si l'égalité persiste, l'équipe qui a la meilleure fiche victoires-défaites dans les parties contre l'équipe placée au rang le plus haut n'étant pas dans l'égalité, suivie par une comparaison contre l'équipe placée la deuxième plus haute, etc. sera placée plus haut dans le rang.

Exemple:

La Colombie-Britannique (CB), Ontario (ON) et Terre-Neuve (TN) sont toutes à égalité après le tournoi à la ronde.

- **Priorité 1:**
CB défait ON par 6 - 3
TN défait CB par 6 - 4
ON défait TN par 10 - 8

- **Aucune solution à l'égalité, passer à la priorité #2.**

- **Priorité 2:**

CB 9 points accordés en 14 manches (9/14) = .643

ON 14 points accordés en 14 manches (14/14) = 1.000

TN 14 points accordés en 14 manches (14/14) = 1.000

- CB est établie au 1er rang mais ON et TN restent à égalité et doivent aller à la prochaine priorité.

- **Priorité #3:**

ON 13 points marqués en 14 manches (13/14) = .929

TN 14 points marqués en 14 manches (14/14) = 1.000

- Terre-Neuve se retrouve au 2e rang

Exemples de scénarios de manches fractionnées:**Scénario #1**

Si l'équipe locale gagne la partie à la fin de la 7e manche en comptant 1 point sans aucun retrait, le résultat de la manche sera :

Équipe visiteuse: 7 manches offensives et 6 manches défensives

Équipe locale: 6 manches offensives et 7 manches défensives

Scénario #2

Si l'équipe locale remporte la partie à la fin de la 7e manche en marquant 1 point avec 1 retrait, le résultat de la manche sera:

Équipe visiteuse: 7 manches offensives et 6 1/3 manches défensives

Équipe locale: 6 1/3 manches offensives et 7 manches défensives

Scénario #3

La même application de la règle est employée dans une situation où la partie se termine avec une différence de points (mercy rule). Si

l'équipe locale gagne la partie par une différence de points après 2 retraits à la fin de la 5^{ème} manche, le résultat de la manche sera :

Équipe visiteuse: 5 manches offensives, 4 2/3 manches défensives

Équipe locale: 4 2/3 manches offensives, 7 manches défensives.

Coupe Canada seulement

Dans la division "A" de la Coupe Baseball Canada, si des équipes terminent avec la même fiche, la formule du bris d'égalité sera utilisée. Si, dans la division "B" du championnat de la Coupe Baseball Canada, trois équipes terminent égales en 1ère place avec une fiche de 4 victoires et 1 défaite, la formule du bris d'égalité sera utilisée pour déterminer l'équipe qui finira en 1^{ère} place et qui avancera aux **demi-finales**. Une partie suicide sera alors jouée entre les 2 autres équipes afin de déterminer quelle équipe avancera au quart de finale (gagnant de cette partie) et laquelle jouera la partie 3B vs 4B (équipe qui perdra la partie). Pour tout autre scénario d'égalité dans la division "B", la formule de bris d'égalité sera utilisée.

LE CONTENU CANADIEN**1. Les catégories d'âge – Baseball Canada**

Pee Wee masculin	13 ans ou moins et qui n'atteint pas son 14 ^e anniversaire durant l'année courante
Pee Wee féminin	13 ans ou moins et qui n'atteint pas son 14 ^e anniversaire durant l'année courante
Bantam masculin	15 ans ou moins et qui n'atteint pas son 16 ^e anniversaire durant l'année courante
Bantam féminin	16 ans ou moins et qui n'atteint pas son 17 ^e anniversaire durant l'année courante
Coupe Canada	17 ans ou moins et qui n'atteint pas son 18 ^e anniversaire durant l'année courante TN, NE, NB et ÎPE peuvent inscrire 2 joueurs qui n'ont pas atteint l'âge de 19 ans pendant l'année de calendrier en cours.
Midget masculin	18 ans ou moins et qui n'atteint pas son 19 ^e anniversaire durant l'année courante
Midget féminin	21 ans ou moins et qui n'atteint pas son 22 ^e anniversaire durant l'année courante
Jeux du Canada Junior	19 ans ou moins et qui n'atteint pas son 20 ^e anniversaire durant l'année courante
Senior masculin	21 ans ou moins et qui n'atteint pas son 22 ^e anniversaire durant l'année courante
Senior féminin	Catégorie d'âge ouverte
	Catégorie d'âge ouverte

2. Interprétation des règlements selon Baseball Canada

- 1.04** Effacer « chaux », maintenir « craie ou toute autre matière blanche ».
- 1.10** Les bâtons faits d'aluminium, de fibre de verre, de magnésium ou autre matériel fourni par un manufacturier approuvé sont permis. Pour le championnat de la division Bantam, seulement les bâtons Moins 3 (différentiel longueur-poids) avec un baril d'un diamètre maximum de 2 5/8 seront permis. Le baton doit clairement montrer la marque ORIGINALE du bâton (différentiel longueur-poids). Sinon, le bâton sera considéré comme étant illégal. La règle 6.06 (d) sera appliquée en conséquence. La règle s'applique pour les bâtons autre qu'en bois seulement. Pour les divisions Coupe Canada, Jeux du Canada, Senior, Junior et Midget, seuls les bâtons de bois seront permis.
- 1.11** Tous les uniformes doivent avoir le numéro sur l'endos du chandail. **Les couvre-têtes religieux qui répondent aux exigences de sécurité et de code vestimentaire de Baseball Canada sont permis.**
- 1.16** Tous les joueurs doivent porter un casque protecteur à double oreille lors de leur présence au bâton, sur le cercle d'attente et sur les sentiers des buts et ceci dans toutes les catégories d'âge. Les bretelles pour le menton sur les casques des frappeurs sont obligatoires pour les catégories Pee Wee et inférieures.
- 1.17** Les règlements de la Fédération canadienne de baseball amateur requièrent que les receveurs dans toutes les catégories d'âge portent le masque et casque protecteur. NOTE : Cela inclut les pratiques et périodes de réchauffement telles que l'enclos d'exercice ou pendant les pratiques entre les manches. Les entraîneurs doivent porter au moins un masque pendant toutes les pratiques et situation de réchauffement. Les protecteurs de gorge doivent être obligatoires pour tous receveurs et arbitres. Les masques avec extension sont acceptables pourvu que la superficie de la gorge soit suffisamment couverte en conjonction avec le protecteur de poitrine.
- 1.18** Il est recommandé que tous les joueurs portent un protecteur athlétique avec coquille (ou un protège pubis pour les femmes).
- 3.02** L'arbitre doit se faire remettre la balle et expulser le coupable du jeu. De plus, le lanceur peut être sujet à plus de représailles selon l'investigation du représentant de Baseball Canada. Pour les règles concernant le lanceur défigurant la balle, voir les articles 8.02 (a) (2) à (6).
- 4.06.1** QUE l'usage de tout produit de tabac, incluant tabac à mâcher, par tous les participants (joueurs, entraîneurs, responsables, arbitres, etc.) soit prohibé à tous les tournois sanctionnés par la BCBA. PÉNALITÉ : renvoi automatique du jeu.
- 6.05** Règlement sur le contact :
- Les coureurs doivent obligatoirement glisser ou tenter d'éviter de faire contact avec le joueur de champ. Un joueur qui entre intentionnellement en contact avec un autre joueur sera retiré (à moins qu'il n'ait marqué un point avant de commettre l'infraction) et sera automatiquement expulsé qu'il soit déclaré sauf ou retiré.
 - Le contact est considéré malicieux s'il en résulte d'une force excessive intentionnelle et / ou si le contact a été fait dans l'intention de blesser.
 - Le contact malicieux est puni, qu'il soit commis par un joueur offensif ou défensif.
 - Il incombe à l'arbitre de déterminer si le contact avait pu être évité ou non. C'est-à-dire que si le coureur essayait de se rendre au but ou s'il tentait de faire échapper la balle au joueur de champ.
 - Si le coureur
 - avait pu éviter le joueur de champ pour se rendre au but ou;
 - a tenté de faire échapper la balle, le coureur est retiré même si le joueur de champ a perdu possession de la balle. La balle est morte et tous les autres coureurs doivent retourner au dernier but occupé de façon réglementaire au moment du contact.
 - Si le joueur bloque le sentier, le coureur peut glisser et atteindre ou entrer en collision avec le joueur de champ à condition que celui-ci soit réellement en train de tenter d'atteindre le but. Si la collision est flagrante, le coureur est retiré et expulsé. La balle est morte. Si le joueur défensif bloque le sentier sans avoir la possession de la balle, il y a obstruction. Le coureur est sauf et la balle est une balle morte retardée. Si le coureur entre en collision flagrante, il est déclaré sauf à cause de l'obstruction, mais celui-ci est néanmoins expulsé et la balle est morte.
- 6.10** Le frappeur désigné peut être employé dans tout match d'exhibition, match de ligue, finale de tournoi, tournois et championnats de division Midget, divisions Senior et Junior et Coupe Canada.
- 8.02 (a) 2 à 6** Le lanceur doit être expulsé immédiatement de la partie et peut être sujet à plus de représailles selon l'investigation du représentant de Baseball Canada.
- 8.06 (b)** « Une deuxième visite au monticule pour le même lanceur dans la même manche aura pour effet de retirer le joueur de la position de lanceur. »
Si un lanceur est retiré du monticule au cours d'une partie, comme résultat de l'application du règlement 8.06 b), mais qu'il soit retenu pour une autre position dans la partie, IL NE DOIT PAS ÊTRE AUTORISÉ À REVENIR COMME LANCEUR DANS LA MÊME PARTIE.

11.00 DIVISION MINEURE**RÈGLES DE JEU POUR LA DIVISION MOUSTIQUE**

(Pour les joueurs de 11 ans ou moins qui n'atteignent pas leur 12^e anniversaire durant l'année courante).

1.0 Terrain de jeu : dimensions, équipement

- 1.04** Le terrain de jeu aura les dimensions suivantes :
- la distance entre tous les buts sera soixante (60) pieds;
 - la distance entre le marbre et le bord avant de la plaque du lanceur sera de quarante-quatre (44) pieds;

- c) le rectangle du frappeur aura 6 X 3 pieds et s'étendra à trois (3) pieds devant le centre du marbre et à la même distance à l'arrière de celui-ci. La ligne intérieure sera de quatre pouces du marbre;
- d) le monticule du lanceur s'élèvera en pente douce jusqu'à une hauteur de six (6) pouces au-dessus du niveau des sentiers des buts. Ceci est facultatif pour les ligues mais obligatoire pour les championnats interprovinciaux.
- e) le rectangle de l'instructeur aura 8 pieds sur 12 pieds et sera à une distance d'au moins 10 pieds des lignes de jeu;
- f) l'arrêt du terrain, derrière le marbre, sera éloigné de ce dernier de vingt-cinq (25) pieds au moins et de quarante pieds au plus;
- g) les distances recommandées pour la clôture du terrain sont : lignes de gauche et de droite (180 pieds minimum, et 200 pieds suggéré), centre 200 pieds minimum, suggéré 225 pieds).

1.10 LE BÂTON

Le bâton sera rond et tout entier en bois ou fait d'un matériau approuvé; il ne mesurera pas plus de trente-deux pouces (32") de long, ni plus de 2 pouces ¼ de diamètre à sa partie la plus épaisse. On peut enrouler un ruban adhésif autour du bâton jusqu'à une distance ne dépassant pas seize (16) pouces à partir de la poignée.

1.11 CHAUSSURES

Les chaussures à crampons métalliques sont interdites. On permet l'emploi de crampons en caoutchouc durci ou celui de chaussures de course. **Les couvre-têtes religieux qui répondent aux exigences de sécurité et de code vestimentaire de Baseball Canada sont permis.**

4.10 4.00 Début et fin d'une partie

Le nombre de manches prévu pour la division Moustique est de six (6).
VEUILLEZ NOTER : voir les règlements généraux au sujet de la fin d'une partie.

6.09 (b) 6.00 Le frappeur

Le frappeur ne peut pas devenir coureur sur une 3^e prise échappée du receveur. La troisième prise, appelée ou avec élan, ne doit pas nécessairement être attrapée par le receveur. Le frappeur est AUTOMATIQUÉMENT RETIRÉ. Cependant la balle est au jeu.

6.10 Le règlement du frappeur désigné n'est pas permis dans cette catégorie d'âge.

7.00 (Le coureur) Règlements spéciaux concernant le départ des buts, dans la division Moustique

- a) Lorsqu'un lanceur est en contact avec la plaque du lanceur et qu'il est en possession de la balle avant de lancer et le receveur est dans son rectangle prêt à recevoir la balle lancée, les joueurs qui sont sur les buts ne peuvent pas quitter les buts avant que la balle lancée ait atteint le frappeur;
- b) lorsqu'un coureur quitte le but AVANT que la balle lancée ait atteint le frappeur et que ce dernier ne frappe pas la balle, le coureur peut continuer. Si un jeu est fait sur lui et il est déclaré retiré... le retrait sera maintenu. Cependant s'il est sauf au but sans être retiré, le jeu est arrêté et il doit revenir au but qu'il occupait avant le lancer au frappeur.
- c) quand un coureur quitte son but avant que la balle lancée ait atteint le frappeur et que le dernier frappe la balle, le coureur devra revenir au but qu'il a quitté (si le frappeur est retiré sur une chandelle ou sur tout autre jeu) ou il doit revenir à un but inoccupé le plus près de celui qu'il a quitté, selon l'avance du frappeur qui, dans ce cas, ne devra pas avancer au-delà du premier but sur un simple, du deuxième but sur un double, ou du troisième but sur un triple;
- d) quand un coureur quitte son but avant que la balle lancée ait atteint le frappeur, et que ce dernier frappe la balle ou frappe un coup retenu pour l'envoyer à un joueur de champ intérieur, qui, selon le jugement de l'arbitre, aurait pu, en faisant un effort raisonnable, effectuer un retrait sur le coureur si l'infraction ne s'était pas produite, AUCUN COUREUR ne marquera de point ou ne pourra avancer (à moins d'un jeu forcé) et tous les coureurs demeureront à leur place. S'il y a trois coureurs sur les buts et le frappeur atteint le premier but sans être retiré sur une action similaire du joueur de champ intérieur et un coureur quelconque enfreint le règlement concernant le départ des buts, CELUI QUI SE TROUVERA LE PLUS PRÈS DE MARQUER UN POINT SERA RETIRÉ.
- e) au cas où plus d'un coureur sont jugés avoir enfreint le règlement concernant le départ des buts, celui qui se trouvera le plus près de marquer un point sera retiré;

Exception : si à la fin de la partie il y a un but inoccupé, on applique les alinéas b) et c).

- f) L'INFRACTION COMMISE PAR UN SEUL COUREUR AFFECTERA TOUS LES AUTRES COUREURS.

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

- (1) Le coureur sur le premier but quitte son but trop tôt... le frappeur atteint le premier but sur un simple... le coureur ne peut pas dépasser le deuxième but.
 - (2) Coureurs au deuxième et au troisième but, l'un ou l'autre quitte trop tôt... le frappeur frappe un seul coup... LES COUREURS DOIVENT REVENIR À LEURS BUTS RESPECTIFS.
 - (3) Coureurs au premier et au troisième but, l'un ou l'autre quitte leur but trop tôt. Le frappeur frappe un double. Le coureur sur le troisième but marquerait un point... le coureur sur le deuxième but ne peut pas aller au-delà du troisième but.
 - (4) Tous les coureurs sur les buts (si un coureur quitte trop tôt) pourront marquer si le frappeur frappe un triple évident ou un circuit.
 - (5) Les buts sont pleins... le coureur sur le troisième but quitte trop tôt, le frappeur frappe un amorti ou frappe la balle tout simplement à un joueur du champ intérieur ce qui aurait dû, selon le jugement de l'arbitre, résulter en un retrait si l'infraction ne s'était pas produite... Le coureur qui fait l'infraction est déclaré retiré... les coureurs avancent... plaçant le frappeur-coureur sur le premier but... En tous cas dans cette instance, un retrait est fait à l'un ou l'autre du premier, deuxième ou troisième but... le coureur ne marquant pas (pas permis) reviendra au troisième... les autres coureurs reviendront.
- NOTE : Les arbitres du champ doivent assumer la responsabilité d'indiquer une première infraction en lâchant un drapeau signal (ou mouchoir) sur la détection de l'offensive.

Règlements régissant le lanceur

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

Avec l'entrée en vigueur du contrôle de lanceurs dans la catégorie Pee-Wee, Baseball Canada recommande ce qui suit pour la division Moustique

- 8.01 a) Tout joueur sur l'équipe est éligible pour lancer et il n'y a aucune restriction sur le nombre de lanceurs qui peuvent être utilisés au cours d'une même partie.

- b) Un lanceur ne peut lancer 3 journées consécutives.
- c) Les lanceurs et entraîneurs devraient suivre les lignes directrices suivantes :
1-20 lanceurs : Aucun repos requis
21-30 lanceurs : 1 jour de repos
31-44 lanceurs : 2 jours de repos
45-54 lanceurs : 3 jours de repos
55-70 lanceurs : 4 jours de repos
Le maximum de lanceurs possible dans une journée est de 70 lanceurs.

- d) Le marqueur officiel fera le calcul de nombre de lanceurs effectués pendant la journée de calendrier et déterminera le temps de récupération requis en commençant avec le prochain jour de calendrier. Les athlètes ne doivent pas dépasser le nombre maximum de lanceurs pendant la journée.
- e) Un joueur ne pourra agir comme lanceur et comme receveur au cours d'une même partie.
- f) Un lanceur pourra terminer son frappeur s'il atteint le nombre maximum de lanceurs pendant qu'il l'affronte.
- g) Les buts sur balles intentionnels sont inclus dans le calcul des lanceurs
- h) Le repos nécessaire doit être défini en « jours » débutant à 12h 01 am et se terminant à 11h 59pm le jour de calendrier suivant.
- i) Un lanceur retiré du monticule au cours d'une partie ne pourra revenir au jeu comme lanceur pendant cette même partie et ce, même si le lanceur reste dans la partie pour jouer à une autre position.

RÈGLES DE JEU POUR LA DIVISION PEE WEE

(Pour les joueurs de 13 ans ou moins qui n'atteignent pas leur 14^e anniversaire durant l'année courante)

1.0 Terrain de jeu : dimensions, équipement

- 1.04 Le terrain de jeu aura les dimensions suivantes :
 - a) la distance entre tous les buts sera soixante-dix (70) pieds;
 - b) la distance entre le marbre et le bord avant de la plaque du lanceur sera de quarante-huit (48) pieds;
 - c) le monticule du lanceur s'élèvera en pente douce jusqu'à une hauteur de six (6) pouces au-dessus du niveau des sentiers des buts. Ceci est facultatif pour les matchs de ligues mais obligatoire pour les championnats interprovinciaux;
 - d) le rectangle de l'instructeur aura 8 pieds sur 12 et sera à une distance d'au moins 10 pieds des lignes de jeu;
 - e) l'arrêt balle du terrain, derrière le marbre, sera éloigné de ce dernier de trente-cinq (35) pieds au moins et de quarante-cinq (45) pieds au plus;
- NOTE : il est recommandé que la distance entre la clôture et les sentiers des buts soit de vingt-cinq (25) pieds.
f) les distances recommandées pour la clôture du terrain sont : lignes de gauche et de droite (200 pieds min., 225 pieds suggéré), Champ centre (225 pieds min., 260 pieds suggéré).

1.11 CHAUSSURES

Les chaussures qui ont des crampons métalliques sont interdites. On permet l'emploi de crampons en caoutchouc durci ou celui de chaussures de course. **Les couvre-têtes religieux qui répondent aux exigences de sécurité et de code vestimentaire de Baseball Canada sont permis.**

3.03 RETOUR AU JEU

Dans les parties des championnats Pee-Wee et Bantam, tout joueur de l'alignement partant peut être substitué et peut revenir au jeu à une seule occasion durant la partie. Il/elle doit retourner à la même position dans l'alignement des frappeurs. Tout lanceur, si retiré d'une partie, peut revenir au jeu mais non à la position de lanceur. Toute autre substitution ne peut empêcher le droit de retour au jeu pour un joueur de l'alignement partant. Tout joueur de l'alignement partant revenant au jeu peut agir comme lanceur s'il/elle n'a pas été utilisé à cette position auparavant.

4.00 Début et fin de la partie

C'est une partie régulière quand le nombre de manches prévu pour la division Pee Wee est sept (7) manches.
NOTE : Voir les règlements généraux de baseball au sujet de la fin d'une partie.

6.10 6.00 Le frappeur

Le règlement du frappeur désigné n'est pas permis dans cette catégorie d'âge.

7.00 Le coureur

TOUS LES COUREURS PEUVENT QUITTER LEUR BUT. Tous les coureurs sont soumis aux règlements normaux du baseball en ce qui concerne les actions de course sur les buts.

Règlements régissant le lanceur

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

- 8.01 a) Tout joueur sur l'équipe est éligible pour lancer et il n'y a aucune restriction sur le nombre de lanceurs qui peuvent être utilisés au cours d'une même partie.
- b) Un lanceur ne peut lancer 3 journées consécutives.
- c) Les lanceurs et entraîneurs devraient suivre les lignes directrices suivantes :
1-25 lanceurs : Aucun repos requis
26-35 lanceurs : 1 jour de repos
36-54 lanceurs : 2 jours de repos
55-64 lanceurs : 3 jours de repos
65-80 lanceurs : 4 jours de repos
Le maximum de lanceurs possible dans une journée est de 80 lanceurs.
- d) Le marqueur officiel fera le calcul de nombre de lanceurs effectués pendant la journée de calendrier et déterminera le temps de récupération requis en commençant avec le prochain jour de calendrier. Les athlètes ne doivent pas dépasser le nombre maximum de lanceurs pendant la journée.
- e) Un joueur ne pourra agir comme lanceur et comme receveur au cours d'une même partie.
- f) Un lanceur pourra terminer son frappeur s'il atteint le nombre maximum de lanceurs pendant qu'il l'affronte.
- g) Les buts sur balles intentionnels sont inclus dans le calcul des lanceurs
- h) Le repos nécessaire doit être défini en « jours » débutant à 12h 01 am et se terminant à 11h 59pm le jour de calendrier suivant.
- i) Un lanceur retiré du monticule au cours d'une partie ne pourra revenir au jeu comme lanceur pendant cette même partie et ce, même si le lanceur reste dans la partie pour jouer à une autre position.

RÈGLES DE JEU POUR LA DIVISION BANTAM

(Pour les joueurs de 15 ans ou moins qui n'atteignent pas leur 16^e anniversaire durant l'année courante)

1.0 Terrain de jeu : Dimensions, équipement

- 1.04** Le terrain de jeu aura les dimensions suivantes :
- La distance entre tous les buts sera quatre-vingts (80) pieds.
 - La distance entre le marbre et le bord avant de la plaque du lanceur sera de cinquante-quatre (54) pieds.
 - Le monticule du lanceur s'éleva en pente douce jusqu'à une hauteur de six (6) pouces au-dessus du niveau des sentiers des buts. Ceci est facultatif pour les matchs de ligues mais obligatoire pour les championnats interprovinciaux;
 - Les rectangles des instructeurs seront de 8 pieds sur 12 et seront à une distance d'au moins 10 pieds des lignes de jeu.
 - L'arrêt balle du terrain, derrière le marbre, sera éloigné de ce dernier de quarante (40) pieds au moins et de cinquante (50) pieds au plus.
 - Les distances recommandées pour la clôture du terrain sont : lignes de gauche et de droite (225 pieds min., 240 pieds suggéré). Champ centre (260 pieds min., 280 pieds suggéré).

3.03 RETOUR AU JEU

Dans les parties des championnats Pee-Wee et Bantam, tout joueur de l'alignement partant peut être substitué et peut revenir au jeu à une seule occasion durant la partie. Il/elle doit retourner à la même position dans l'alignement des frappeurs. Tout lanceur, si retiré d'une partie, peut revenir au jeu mais non à la position de lanceur. Toute autre substitution ne peut empêcher le droit de retour au jeu pour un joueur de l'alignement partant. Tout joueur de l'alignement partant revenant au jeu peut agir comme lanceur s'il/elle n'a pas été utilisé à cette position auparavant.

4.00 Début et fin de la partie

- 4.10** C'est une partie régulière quand le nombre de manches prévu pour la division Bantam est sept (7) manches.
NOTE : Voir les règlements généraux de baseball au sujet de la fin d'une partie.

6.00 Le frappeur

- 6.10** Le règlement du frappeur désigné n'est pas permis dans cette catégorie d'âge.

Règlements régissant le lanceur

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

- 8.01**
- Tout joueur de l'équipe est admissible à lancer et AUCUNE restriction n'est prévue concernant le nombre de lanceurs qui peuvent être employés au cours d'une partie.
 - Un lanceur ne doit pas assumer plus de sept (7) manches au cours d'une journée.
 - Un joueur ne lancera pas plus que 14 manches pendant un championnat ou dans une période de sept jours consécutifs.
 - Un lanceur retiré bien qu'il demeure dans le jeu dans une autre position ne pourra lancer à nouveau dans la même partie.
 - Un joueur qui lance pendant 5 manches ou plus dans une journée ne sera pas permis de lancer à nouveau durant cette journée et la journée suivante. Autrement dit, ce joueur doit avoir deux nuits pleines de repos avant d'avoir l'autorisation de lancer à nouveau.
 - Si un lanceur effectue un lancer dans une manche, on doit lui assigner une manche au cours de laquelle il a assumé cette position.

RENSEIGNEMENT IMPORTANT AU SUJET DU LANCEUR POUR TOUTES LES DIVISIONS MINEURES

Pour les divisions Bantam et Midget, la règle du contrôle des lancers devrait entrer en vigueur pour les championnats de la saison 2009.

L'infraction à tout règlement du lanceur peut avoir pour résultat le forfait de la partie au cours de laquelle s'est produit le manquement au règlement. Lorsqu'il est évident que le lanceur n'est pas admissible, ou est sur le point de le devenir, il faut que le marqueur ou tout autre officiel en avise immédiatement le gérant de l'équipe fautive de sorte qu'il puisse apporter les corrections immédiatement.

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

On inscrit un retrait au dossier du lanceur seulement au cours de son activité comme tel. Bien que tous les coureurs qui peuvent se trouver sur les buts au moment du retrait du lanceur puissent être inscrits au dossier de ce dernier pour déterminer la fiche des victoires et des défaites, tous les retraits desdits coureurs seront inscrits au dossier du lanceur remplaçant lorsque se produisent les retraits.

Aucun lanceur ne sera pénalisé s'il dépasse la limite des retraits dû à l'erreur d'un marqueur officiel ou si la limite était dépassée sur un double ou un triple jeu au cours du dernier retrait de ce lanceur.

NOTE : Les retraits supplémentaires que les circonstances peuvent amener dans les séries de jeu multiple ne sont pas à mettre au dossier du lanceur suivant. Les marqueurs doivent inscrire au dossier des lanceurs tous les retraits supplémentaires résultant d'un double ou d'un triple jeu.

Comité des arbitres de Baseball Canada

Interprétations de règlements / Études de cas

1) Obstruction avant le 1er but.

Situation:

Sur un ballon frappé sur la ligne du champ droit et avec un coureur au 3e but, le frappeur-coureur subit une obstruction lors de sa course vers le 1^{er} but. Le voltigeur de droite attrape la balle alors que C3 retouche son but pour marquer.

Règlement 7.06 a): Lorsqu'un frappeur-coureur subit une obstruction avant qu'il touche le 1er but, la balle est morte et les coureurs avancent sans risque d'être retiré au but qu'ils auraient atteint, au jugement de l'arbitre; s'il n'y avait pas eu d'obstruction.

Interprétation: Comme le frappeur est retiré sur un ballon et qu'il n'aurait pas atteint le 1er but en étant sauf, le frappeur est déclaré retiré et le jeu continue sans référence à l'obstruction.

2) Coureur volant un but sur une 4e balle:

Situation:

Avec un coureur au 1er but et un compte de 3-1 au frappeur, le coureur tente de voler le 2e but sur le lancer et l'arbitre déclare le coureur retiré. Une 4^e balle est appelée au frappeur. Le coureur, ayant été déclaré retiré, est alors hors du but et touché à nouveau.

Interprétation: Parce que le coureur a droit au 2e but suite à une 4e balle et qu'il est déclaré retiré par erreur, l'arbitre demande un temps d'arrêt et place le coureur au 2^e but.

3) Substitutions multiples impliquant le frappeur désigné

Situation:

Le lanceur est retiré du monticule et il joue maintenant à l'arrêt-court, le nouveau lanceur entre dans la partie à partir de l'enclos des releveurs.

Règlement: 6.10 mentionne que le lanceur de la partie peut seulement être frappeur suppléant pour le frappeur désigné. *Ce qui veut dire que le nouveau lanceur devra frapper à la position qui était occupée par le frappeur désigné.*

Interprétation: Ceci est une substitution multiple et le gérant peut choisir où il veut que ses joueurs frappent. Si le gérant ne le spécifie pas, le nouveau lanceur frappera à la place occupée par le frappeur désigné.

4) Obstruction avec action continue

Situation:

Buts remplis, le frappeur frappe un double et C3 et C2 marquent. C1 subit une obstruction en contournant le 3e but et est retiré au marbre. Le frappeur, sur le lancer au marbre, tente de se rendre au 3^e but et est déclaré retiré.

Règlement 7.06 b) Si aucun jeu n'est fait sur le coureur subissant l'obstruction, (au moment de l'obstruction) le jeu continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'actions possibles. L'arbitre doit arrêter le jeu et imposer les sanctions. Dans cette situation, C1 est déclaré sauf sur l'obstruction et le frappeur est déclaré retiré.

Interprétation: Sur une obstruction, la balle est morte lorsque le jeu est fait sur le coureur ayant subi l'obstruction. Donc, lorsque le coureur se fait retirer au marbre, le temps d'arrêt est appelé, le coureur est déclaré sauf sur l'obstruction et le frappeur retourne au 2e but.

5) Feinte irrégulière suivie d'un relais

Situation:

C1 vole le 2e but. Le lanceur commet une feinte irrégulière en lançant au premier but. Le joueur de 1^{er} but attrape la balle et la lance au joueur d'arrêt-court qui touche le coureur qui dépasse le 2e but et est déclaré retiré.

Sanction au règlement 8.05. La balle est morte et chaque coureur avance d'un but sans risque d'être retiré à moins que tous les coureurs n'aient avancé d'au moins un but, dans un tel cas, le jeu se poursuivra sans référence à la feinte irrégulière.

Interprétation: Une feinte irrégulière est appelée et comme le joueur de 1er but a attrapé la balle, (et non un mauvais lancer tel qu'indiqué sous le règlement approuvé de la sanction), un temps d'arrêt est appelé et le coureur se voit accordé le 2^e but.

6) Interférence du receveur avec C3 qui vole le marbre

Situation:

1^{er} retrait avec coureurs au 2e et 3e buts. C3 tente de voler le marbre, C2 demeure au 2e but. Le receveur interfère avec le frappeur et une fausse balle est frappée.

Règlement 6.08 c). Si le receveur interfère avec le frappeur, celui-ci se voit accordé le 1er but. Si, lors d'une telle interférence, un coureur essayant de marquer sur un vol ou amorti suicide du 3e but, la balle est morte et le coureur du 3e but marque et le frappeur se voit accordé le 1er but. Les coureurs n'essayant pas de voler ou n'étant pas forcés d'avancer, restent au but occupé au moment de l'interférence.

Règlement 7.07. Si, avec un coureur au 3e but et essayant de marquer sur un amorti suicide ou un vol de but, le receveur marche sur le marbre ou devant le marbre sans possession de la balle, ou touche le frappeur ou son bâton, le lanceur sera crédité d'une feinte irrégulière et le frappeur se verra accordé le 1^{er} but sur l'interférence. La balle est morte.

Interprétation: La feinte irrégulière est appliquée. Tous les coureurs avancent d'un but et le frappeur se voit accorder le 1^{er} but sur l'interférence du receveur.

7) Jeu / Tentative de jeu

Interprétation: Un jeu ou une tentative de jeu doivent être définis selon l'une des cinq situations suivantes:

- > Toucher ou tentative de toucher un coureur pour le retirer
- > Toucher ou tentative de toucher un but
- > Lancer d'un autre joueur défensif dans la tentative d'avoir un retrait
- > Souricière
- > Feinte irrégulière

8) Joueur entraîneur et visites au monticule

Interprétation: Un joueur entraîneur est la personne désignée par l'équipe et est reconnue selon les exigences de l'alignement.

1) Un joueur (ou joueur entraîneur) peut visiter un lanceur avec la permission de l'arbitre qu'un temps d'arrêt soit donné ou non. Ceci ne sera pas considéré comme une visite au monticule.

2) Un joueur entraîneur qui quitte sa position pour parler au lanceur, qu'un temps mort soit accordé ou non, est sujet aux mêmes règlements qu'un entraîneur non joueur. Donc, une visite sera créditée au lanceur.