



Ajouts à l'interprétation des règlements

TABLE DES MATIÈRES

AJOUTS À L'INTERPRÉTATION DES RÈGLEMENTS	1
TABLE DES MATIÈRES	2
L'OFFENSIVE	3
POSITION DU FRAPPEUR DANS LE RECTANGLE DU FRAPPEUR	3
LE FRAPPEUR-COUREUR RETRAITE VERS LE MARBRE	3
LA DÉFENSIVE	3
JEUX D'APPEL.....	3
<i>Le frappeur ne frappe pas à son tour</i>	3
<i>La balle est en jeu</i>	3
FEINTES IRRÉGULIÈRES	4
LANCER AU JOUEUR DE PREMIER BUT ÉLOIGNÉ DU COUSSIN.....	4
LANCER AU JOUEUR DE DEUXIÈME BUT OU D'ARRÊT-COURT ÉLOIGNÉ DU COUSSIN.....	4
LA BALLE ATTEINT UN OISEAU OU UN AUTRE ANIMAL	5
CHANDELLE INTÉRIEURE	5
LA BALLE EST DÉVIÉE HORS JEU	5
BALLE DÉVIÉE INTENTIONNELLEMENT	5
BALLE DÉVIÉE INTENTIONNELLEMENT PAR UN JOUEUR EN DÉFENSIVE AUTRE QUE LE RECEVEUR	6
VISITES AU MONTICULE	6
DÉBUT D'UNE VISITE	6
RÈGLEMENTS PARTICULIERS POUR LE LANCEUR	6
LE LANCEUR AMBIDEXTRE	6
EXPULSION D'UN LANCEUR	7
QUAND UN LANCEUR RETOURNE AU MONTICULE APRÈS AVOIR OCCUPÉ UN AUTRE POSTE EN DÉFENSIVE	7

L'OFFENSIVE

Position du frappeur dans le rectangle du frappeur

- 6.03 La position réglementaire du frappeur exige qu'il ait les deux pieds à l'intérieur du rectangle du frappeur.

INTERPRÉTATION APPROUVÉE : Les lignes délimitant le rectangle du frappeur font partie du rectangle.

Aucune partie d'un pied ou de l'autre du frappeur ne doit dépasser les lignes qui délimitent le rectangle du frappeur lorsqu'il s'y installe. Il n'y a aucune sanction autre que l'arbitre doit rappeler au frappeur de s'y installer correctement.

Le frappeur-coureur retraite vers le marbre

- 7.08 (i) Après qu'il occupe un coussin de façon réglementaire, il décide de courir les buts dans l'ordre inversé dans le but de semer de la confusion parmi les joueurs en défensive ou qu'il agit de façon à ridiculiser le jeu. L'arbitre décrètera immédiatement un temps d'arrêt et déclarera le coureur retiré ;

Lorsque le frappeur-coureur est en course vers le premier but, il peut retraire vers le marbre dans le but d'éviter d'être retiré par un joueur en défensive. Une fois qu'il aura retraité de l'autre côté de l'extrémité du marbre, il sera déclaré retiré. La balle est toujours en jeu en ce qui concerne les autres coureurs.

LA DÉFENSIVE

Jeux d'appel

Le frappeur ne frappe pas à son tour

- 6.07 (b) Lorsqu'un frappeur hors d'ordre devient un coureur ou qu'il est retiré et que l'équipe en défensive en appelle à l'arbitre avant qu'un autre lancer ne soit effectué vers le frappeur suivant de l'une ou l'autre équipe ou qu'un jeu soit exécuté ou tenté, l'arbitre devra : (1) déclarer le frappeur qui aurait dû frapper retiré ; et (2) annuler toute avance des coureurs ou tout point marqué en raison d'une balle frappée par le frappeur hors d'ordre ou en raison de la présence du frappeur hors d'ordre au premier coussin par suite d'un coup sûr, d'une erreur, d'un but sur balles, d'un frappeur atteint ou autrement.

Tout appel en raison d'un frappeur qui a frappé hors d'ordre en vertu du règlement 6,07 lorsqu'un frappeur hors d'ordre devient un coureur ou est déclaré retiré, doit être fait avant qu'un lancer ne soit effectué à un autre frappeur d'une ou l'autre des équipes, ou qu'un jeu ne soit tenté ou exécuté.

La balle est en jeu

- 7.10 Tout coureur sera déclaré retiré, par suite d'un appel, lorsque :
- (a) Après qu'un ballon est capté, il néglige de toucher à nouveau le coussin qu'il occupait avant qu'un joueur en défensive, en possession de la balle, lui touche ou touche le coussin qu'il occupait ;
 - (b) Alors que la balle est en jeu, il dépasse un coussin en courant, glissant ou plongeant et néglige de revenir immédiatement à ce but et un joueur en défensive, en possession de la balle, lui touche ou touche le coussin ;

- (c) Il dépasse en courant ou plongeant le premier coussin et néglige d'y revenir immédiatement et qu'un joueur en défensive en possession de la balle lui touche ou touche le coussin;
- (d) Il omet de toucher le marbre et ne fait aucun effort pour revenir vers celui-ci et un joueur en défensive, en possession de la balle, touche le marbre.

Tout appel logé en vertu de ce règlement doit être fait avant qu'un lancer suivant soit effectué ou qu'un jeu subséquent soit tenté ou amorcé. Si la violation du règlement survient durant un jeu qui met fin à une demi-manche, l'appel doit être logé avant que l'équipe en défensive ait quitté le terrain.

INTERPRÉTATION APPROUVÉE: (1) Aucun coureur ne peut retourner toucher à un coussin qu'il a omis de toucher si un coureur qui le suivait a marqué un point en touchant le marbre. (2) Lorsque la balle est déclarée morte, aucun coureur ne peut retourner toucher un coussin qu'il a omis de toucher ou un coussin qu'il a abandonné après qu'il ait progressé vers et touché un coussin situé au-delà du coussin qu'il a omis de toucher.

Si une balle est lancée hors ligne pendant qu'un appel est en train d'être logé, un tel geste sera interprété comme étant un jeu tenté en ce qui concerne la légalité d'un appel et aucun autre appel subséquent ne sera permis.

En ce qui concerne un appel logé, l'équipe défensive ne peut inclure que le lanceur et les joueurs d'avant-champ qui traversent les lignes de démarcation ainsi que le receveur qui quitte son poste près du marbre.

FEINTES IRRÉGULIÈRES

Lancer au joueur de premier but éloigné du coussin

- 8.05 (b) Le lanceur, tout en étant en contact avec la plaque du monticule, feint de remettre la balle au premier but et ne complète pas son relais.

Il y aura feinte irrégulière si un lanceur, tout en étant en contact avec la plaque du monticule, effectue un relais vers le joueur de premier but qui est, soit devant, soit derrière le premier coussin, et qu'il n'agit pas de façon évidente pour tenter de retirer le coureur ou la coureuse. Il n'y aura pas de feinte irrégulière, advenant que le lanceur fasse son relais directement vers le coussin, même si le joueur de premier but ne s'y trouve pas pour capter la balle. Ceci s'applique exclusivement pour une tentative au premier but, mais pas au deuxième ou au troisième coussin. Le joueur de premier but devrait être posté à au moins un pas ou à portée de bras du coureur ou de la coureuse qu'il tente de retirer.

Lancer au joueur de deuxième but ou d'arrêt-court éloigné du coussin.

- 8.05 (c) Le lanceur, tout en étant en contact avec la plaque du lanceur, néglige de faire un pas directement dans la direction d'un coussin avant d'effectuer un relais vers celui-ci;

8.05 (c) Commentaire: Le lanceur a l'obligation, lorsqu'il touche la plaque du monticule, de faire un pas directement vers un coussin avant de faire un relais vers celui-ci. Si un lanceur tourne ou pivote sur son pied qui n'est pas en contact avec la plaque sans actuellement faire un pas vers le coussin ou s'il tourne le corps et fait son relais avant de faire un pas vers le coussin, c'est une feinte irrégulière. Un lanceur doit faire un pas directement vers un coussin avant de faire un relais vers celui-ci, mais il n'a pas l'obligation de compléter son relais (sauf vers le premier but) bien qu'il ait fait un pas vers le coussin.

Il n'y a pas de feinte irrégulière si le lanceur, tentant de surprendre un coureur au deuxième but, réalise que ni le joueur de deuxième but, ni l'arrêt-court ne sont près du coussin et qu'il effectue son relais vers l'un ou l'autre. Ni l'un ou l'autre de ces joueurs en défensive n'est requis de se trouver près du coussin ou de tenter de retirer le coureur. Pourvu que le lanceur ait fait un pas vers le coussin avant d'effectuer son relais.

LA BALLE ATTEINT UN OISEAU OU UN AUTRE ANIMAL

2.00 EN VOL signifie une balle frappée, lancée ou relayée qui n'a pas encore touché le sol ou tout autre objet, autre qu'un joueur en défensive.

Advenant qu'une balle frappée ou lancée atteigne un oiseau en vol ou tout autre animal sur la surface de jeu, la balle sera toujours en jeu, tout comme si elle n'avait pas touché à cet animal. Donc, il est possible qu'une balle soit captée pour un retrait pourvu qu'elle n'ait jamais touché le sol, puisqu'elle est toujours en vol.

Advenant qu'une balle lancée (par un lanceur) atteigne un oiseau en vol, le lancer est annulé et le jeu reprendra selon le compte précédent du frappeur.

CHANDELLE INTÉRIEURE

7.08 (f) Tout coureur est retiré lorsqu'il – est touché par une balle en jeu avant que cette balle n'ait touché ou dépassé un joueur d'avant-champ. La balle est morte, aucun coureur ne peut marquer un point ou progresser, sauf le ou les coureurs qui le doivent par la force des choses.

Si un coureur ou une coureuse est touché(e) par un ballon jugé «retrait automatique à l'avant-champ», alors qu'il (elle) n'occupe pas son coussin, et le coureur (coureuse) et le frappeur sont retirés.

La balle est morte et les coureurs ne peuvent avancer.

LA BALLE EST DÉVIÉE HORS JEU

7.05 (h) Un but, si une balle lancée au frappeur ou lancée par le lanceur alors qu'il a un pied sur la plaque du lanceur, vers un coussin pour prendre un coureur en défaut, se retrouve dans les gradins ou dans un abri ou par-dessus ou à travers une clôture ou un écran. La balle est morte;

INTERPRÉTATION APPROUVÉE : Lorsqu'un mauvais lancer ou une balle passée échappe au receveur ou ricoche contre le receveur et se retrouve directement dans un abri ou dans les gradins ou dans tout secteur où la balle est morte, le ou les coureurs auront droit d'avancer d'un but. Même situation lorsqu'un lanceur, étant en contact avec la plaque du lanceur, lance la balle vers un coussin et que son relais se retrouve directement dans les gradins ou tout autre secteur où la balle est morte.

Si toutefois, la balle lancée ou relayée échappe au receveur ou à un joueur en défensive et reste dans le territoire des balles en jeu et que par la suite elle est déviée ou poussée dans un abri ou dans les gradins ou dans tout secteur où la balle est morte, les coureurs auront droit à deux buts depuis la position qu'ils occupaient au moment où le lancer ou le relais a été effectué.

Balle déviée intentionnellement

Si, selon le jugement d'un arbitre, un joueur en défensive ait fait dévier ou donner un coup de pied sur la balle pour qu'elle se retrouve hors jeu, la sanction sera permettre

au(x) coureur(s) d'avancer de deux buts depuis la position qu'il(s) occupai(en)t au moment de l'infraction.

Une déviation intentionnelle survient lorsque le mouvement du joueur en défensive occasionne qu'une balle se retrouve hors jeu. Par exemple, une balle s'est arrêtée dans le territoire des balles en jeu et elle est déviée ou poussée dans le territoire des balles hors jeu.

Si l'arbitre juge que la balle se serait retrouvée dans le territoire des balles hors jeu bien qu'elle ait été déviée à cet endroit alors qu'un joueur tentait de la récupérer avant, la sanction sera d'un seul but à compter du moment où la balle a été lancée ou de deux buts à compter du moment où elle a été relayée.

Balle déviée intentionnellement par un joueur en défensive autre que le receveur

Si une balle relayée touche un joueur en défensive et se retrouve directement dans le territoire des balles hors jeu, la sanction sera de deux buts à compter du moment où la balle a été lancée, s'il s'agit du jeu initial tenté par un joueur d'avant-champ, autrement la sanction serait de deux buts à compter du moment où la balle a été lancée.

Si un joueur est en possession d'une balle frappée ou lancée et que par la suite il la fait dévier dans le territoire des balles hors jeu, la sanction sera de deux buts depuis la position des coureurs au moment où la balle aura été déviée ou poussée hors jeu à l'aide de son pied.

Si un joueur est en possession d'une balle frappée ou relayée et que subséquemment cette balle lui échappe et se retrouve hors jeu, la sanction sera de deux buts à compter du moment où la balle aura échappé au joueur.

VISITES AU MONTICULE

Début d'une visite

- 8.06 La visite d'un gérant ou d'un instructeur au monticule sera considérée comme terminée dès qu'il aura quitté le cercle de 18 pieds qui entoure la plaque du monticule.

Une visite au monticule commence et se termine lorsque le gérant ou l'instructeur pénètre ou quitte le cercle de 18 pieds qui entoure la plaque du monticule.

RÈGLEMENTS PARTICULIERS POUR LE LANCEUR

Le lanceur ambidextre

- 3.05 (b) Si le lanceur doit être remplacé, son remplaçant doit affronter le frappeur qui était au bâton à ce moment-là ou son substitut, jusqu'à ce que ce frappeur soit retiré ou atteigne le premier but ou que son équipe ait subi trois retraits à moins que le lanceur substitut ne se blesse ou ne soit victime d'un malaise qui, de l'avis de l'arbitre-en-chef, le rend incapable de continuer à lancer.

Le lanceur doit visuellement indiquer à l'arbitre, au frappeur et au(x) coureur(s) de quelle façon il désire affronter le frappeur. Le fait de poser le pied sur la plaque du monticule, portant le gant sur l'une de ses deux mains représente une intention définitive du bras qu'il désire utiliser pour lancer la balle au frappeur. Le frappeur choisira ensuite de quel côté du marbre il souhaite affronter le lanceur.

Le lanceur doit effectuer au moins un lancer au frappeur avant qu'un changement par l'un ou l'autre ne soit permis.

Une fois un lancer effectué, le lanceur ou le frappeur pourra changer une fois sa position durant une même présence au bâton. Par exemple, si le lanceur décide de lancer de la gauche au lieu de la droite et que le frappeur s'installe de l'autre côté du marbre, les deux joueurs devront compléter le tour au bâton du frappeur ainsi installé, (à moins que l'équipe en attaque ne décide d'utiliser un frappeur suppléant. À compter de ce moment-là, chacun des joueurs pourra modifier sa position une seule fois).

Tout changement (par le lanceur ou le frappeur) doit être clairement indiqué à l'arbitre.

Aucun lancer de réchauffement ne sera permis advenant que le lanceur ne décide de changer (de gaucher à droitier ou vice versa) sa position au monticule.

Si le lanceur invoque une blessure pour changer sa position comme lanceur, il ne pourra revenir à sa position précédente et ce pour le reste du match.

Expulsion d'un lanceur

8.03 Lorsqu'un lanceur se rend à son poste en début d'une manche ou lorsqu'il se présente au monticule en relève d'un autre lanceur, il a le droit d'effectuer un maximum de huit lancers de réchauffement à son receveur et durant ce temps, le jeu est suspendu. Une ligue peut toutefois décider de réduire le nombre des lancers de réchauffement. Le temps accordé pour ces huit lancers de réchauffement ne doit pas dépasser une minute au total. Si dans un cas d'urgence, un lanceur doit s'amener dans le match sans avoir eu l'occasion d'effectuer des lancers de réchauffement le long des lignes, l'arbitre-en-chef lui accordera le nombre de lancers de réchauffement qu'il juge nécessaires.

Si un lanceur est expulsé durant le déroulement d'une manche, son releveur bénéficiera du temps jugé nécessaire par l'arbitre pour se réchauffer comme c'est le cas pour une substitution en raison d'une blessure.

Quand un lanceur retourne au monticule après avoir occupé un autre poste en défensive

8.03 Lorsqu'un lanceur se rend à son poste en début d'une manche ou lorsqu'il se présente au monticule en relève d'un autre lanceur, il a le droit d'effectuer un maximum de huit lancers de réchauffement à son receveur et durant ce temps, le jeu est suspendu. Une ligue peut toutefois décider de réduire le nombre des lancers de réchauffement. Le temps accordé pour ces huit lancers de réchauffement ne doit pas dépasser une minute au total. Si dans un cas d'urgence, un lanceur doit s'amener dans le match sans avoir eu l'occasion d'effectuer des lancers de réchauffement le long des lignes, l'arbitre-en-chef lui accordera le nombre de lancers de réchauffement qu'il juge nécessaires.

6.10 (b) Le joueur qui remplit le rôle de frappeur suppléant peut être utilisé en défensive et continuer d'occuper le même rang dans le rôle offensif de son équipe. Toutefois, le lanceur devra dorénavant occuper, dans la formation offensive, le rang du joueur ainsi remplacé, à moins que plus d'une substitution ne soit annoncée et le gérant doit indiquer clairement le rang de chacun des joueurs dans sa formation offensive.

Un lanceur peut être muté à une autre position en défensive une seule fois dans le déroulement d'une manche. Ceci éliminerait le rôle du frappeur de choix s'il était permis de le faire plus souvent. Lorsqu'il reprend son rôle de lanceur au cours d'une même manche, le lanceur aura droit à huit lancers d'échauffement.