

REGLES OFFICIELLES DU BASEBALL

Éditées par
Fédération Française de Baseball et Softball

SOMMAIRE

1.00 - OBJECTIFS DU JEU.....	2
2.00 - DEFINITIONS DES TERMES.....	11
3.00 - PRELIMINAIRES A LA RENCONTRE.....	20
4.00 - DEBUT ET FIN DE LA RENCONTRE.....	26
5.00 - MISE EN JEU DE LA BALLE, BALLE « MORTE » ET BALLE EN JEU....	35
6.00 - LE BATTEUR.....	38
7.00 - LE COUREUR.....	49
8.00 - LE LANCEUR.....	59
9.00 - L'ARBITRE.....	66
10.00 - LE SCOREUR OFFICIEL (Règles du Scorage).....	70
INDEX POUR LES REGLES DE 1.00 A 9.00.....	95

1.00 - OBJECTIFS DU JEU

1.01

Le Baseball est un jeu entre deux équipes de neuf joueurs chacune, sous la direction d'un manager, pratiqué sur un terrain clos selon les présents règlements et sous la juridiction d'un ou plusieurs arbitres.

1.02

L'objectif de chaque équipe est de gagner en marquant plus de points que l'équipe adverse.

1.03

Le vainqueur de la rencontre est l'équipe qui a marqué, en respectant ces règlements, le plus grand nombre de points à la fin d'une rencontre réglementaire.

1.04 TERRAIN DE JEU

Le terrain doit être disposé suivant les instructions données ci-dessous, complétées des diagrammes N° 1, N° 2 et N° 3 des pages suivantes.

Toutes les dimensions et poids ont été convertis à partir du système anglo-saxon.

Le champ intérieur (infield) est un carré de 27,43 mètres de côté. Le champ extérieur (outfield) est la surface comprise entre deux lignes de fausses balles qui sont le prolongement de deux côtés du carré, comme indiqué dans le diagramme N°1. La distance séparant la plaque de but (ou marbre) de la plus proche clôture, tribune ou de tout autre obstacle sur le territoire des bonnes balles doit être de 76,20 mètres au minimum. Il est préférable que la distance soit de 98 mètres minimum au niveau des lignes de fausses balles et de 122 mètres en direction du champ centre. Le champ intérieur doit être aménagé de façon à ce que les lignes de jeu et la plaque de but soient au même niveau.

La plaque du lanceur est à 25,4 centimètres au-dessus du niveau de la plaque de but. La pente du monticule commence à 15,2 centimètres devant la plaque du lanceur et se prolonge sur une longueur de 1,83 mètre en direction de la plaque de but. L'inclinaison est de 2,54 centimètres tous les 30,5 centimètres et doit être uniforme.

Les champs intérieur et extérieur, incluant les lignes de jeu, constituent le territoire des bonnes balles. Toute autre surface constitue le territoire des fausses balles.

Il est préférable que la ligne passant par la plaque de but, la plaque du lanceur et la deuxième base soit orientée Est - Nord-est.

Il est recommandé que la distance entre la plaque de but et l'écran arrière (backstop), et entre les lignes de jeu et la plus proche clôture, tribune ou de tout autre obstacle dans le territoire des fausses balles soit au moins de 18,30 mètres.

Voir diagramme N° 1

Lorsque l'emplacement de la plaque de but est défini, on mesure dans la direction choisie la distance de 38,79 mètres pour déterminer l'emplacement de la deuxième base. De la plaque de but, on mesure 27,43 mètres en direction de la première base ; de la deuxième base, on mesure 27,43 mètres en direction de la première base ; l'intersection de ces lignes marque l'emplacement de la première base. De la plaque de but, on mesure 27,43 mètres en direction de la troisième base ; de la deuxième base, on mesure 27,43 mètres en direction de la troisième base ; l'intersection de ces lignes marque l'emplacement de la troisième base. La distance entre les première et troisième bases est de 38,79 mètres.

Toutes les mesures depuis la plaque de but doivent être prises du point d'intersection des lignes de première base et de troisième base.

Les rectangles du receveur, des batteurs, des coaches, la ligne de 0,91 mètre pour la première base et les cercles d'attente des batteurs doivent être tracés en suivant les indications des diagrammes N°1 et N° 2. Les lignes du jeu et toutes les autres lignes indiquées sur les diagrammes par des lignes noires continues doivent être tracées soit à la peinture, soit à la chaux inerte, soit à la craie non-toxique et non-brûlante, ou avec toute autre matière blanche.

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

1.05

La plaque de but est marquée au sol par une plaque de caoutchouc blanc à cinq côtés. La plaque est, en fait, un carré de 43,18 cm de côté dont on enlève deux coins de façon à ce que l'un des côtés mesure 43,18 cm, les deux côtés adjacents mesurent 21,6 cm et les deux côtés restants, qui forment la pointe d'un triangle, mesurent 30,5 centimètres. La plaque de but doit être fixée au sol, la pointe du triangle constituant l'intersection des lignes des première et troisième bases, le côté de 43,18 cm faisant face à la plaque du lanceur, et les deux côtés de 30,5 centimètres coïncidant avec les lignes de première base et de troisième base. Les rebords supérieurs de la plaque de but sont biseautés et la plaque est fixée dans le sol, de niveau avec la surface du terrain (voir dessin D du diagramme N° 2).

1.06

Les première, deuxième et troisième bases sont marquées par un coussin recouvert de toile blanche ou de caoutchouc blanc, solidement fixé au sol (voir diagramme N°2). Les première et troisième bases se trouvent entièrement à l'intérieur du champ intérieur. La deuxième base doit être centrée sur le point indiquant la deuxième base. Les bases doivent être des carrés de 38,1 centimètres de côté, d'une épaisseur de 7,6 à 12,7 centimètres et être bourrées de matériau souple.

1.07

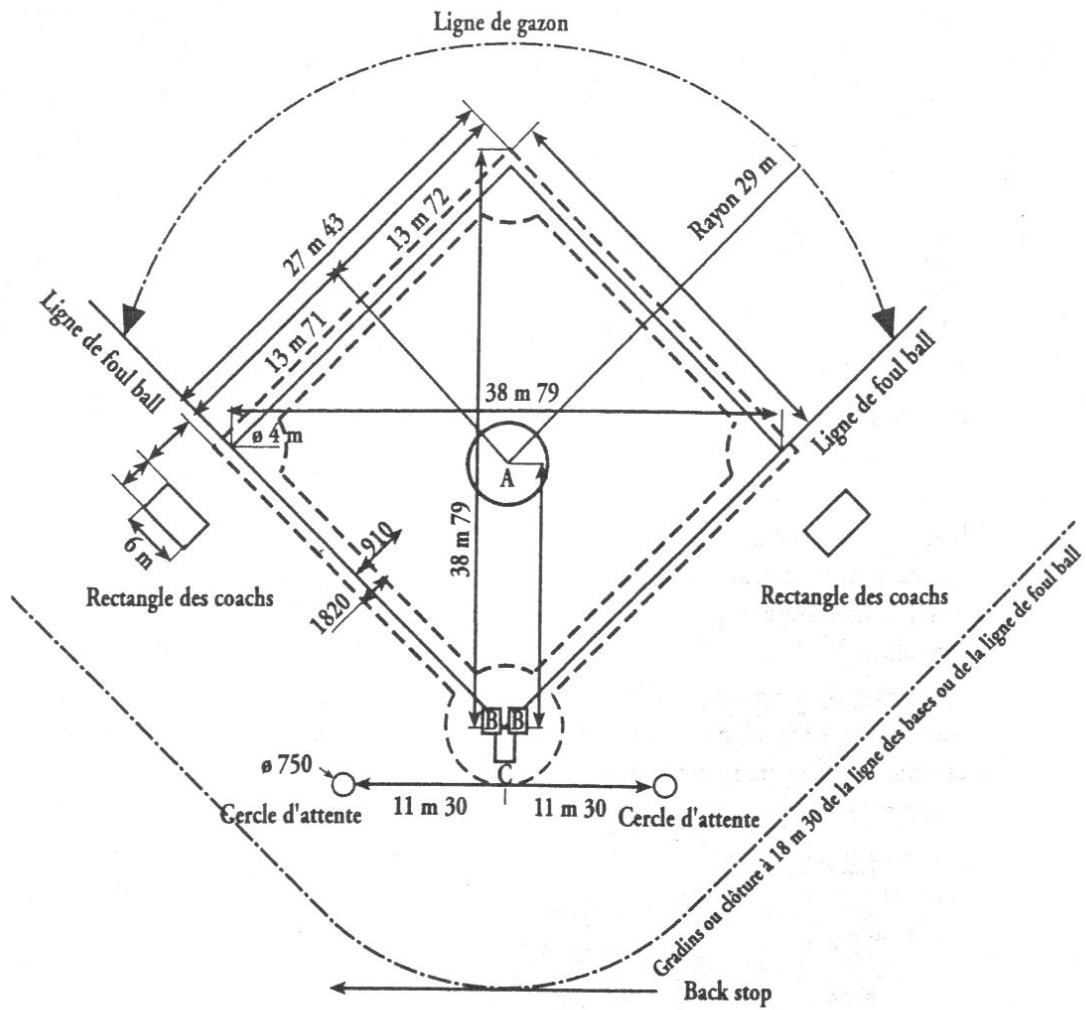
La plaque du lanceur est une plaque rectangulaire de caoutchouc blanc, longue de 61 centimètre et large de 15,2 centimètres. Elle est fixée au sol comme indiqué dans les diagrammes N° 1 et N° 2, afin que la distance entre la plaque du lanceur et le point arrière de la plaque de but soit de 18,44 mètres.

1.08

L'équipe qui reçoit doit fournir les bancs des joueurs, un pour chaque équipe. Ces bancs ne doivent pas être à moins de 7,62 mètres des lignes de jeu. Ils doivent être couverts et enclos à l'arrière et aux extrémités.

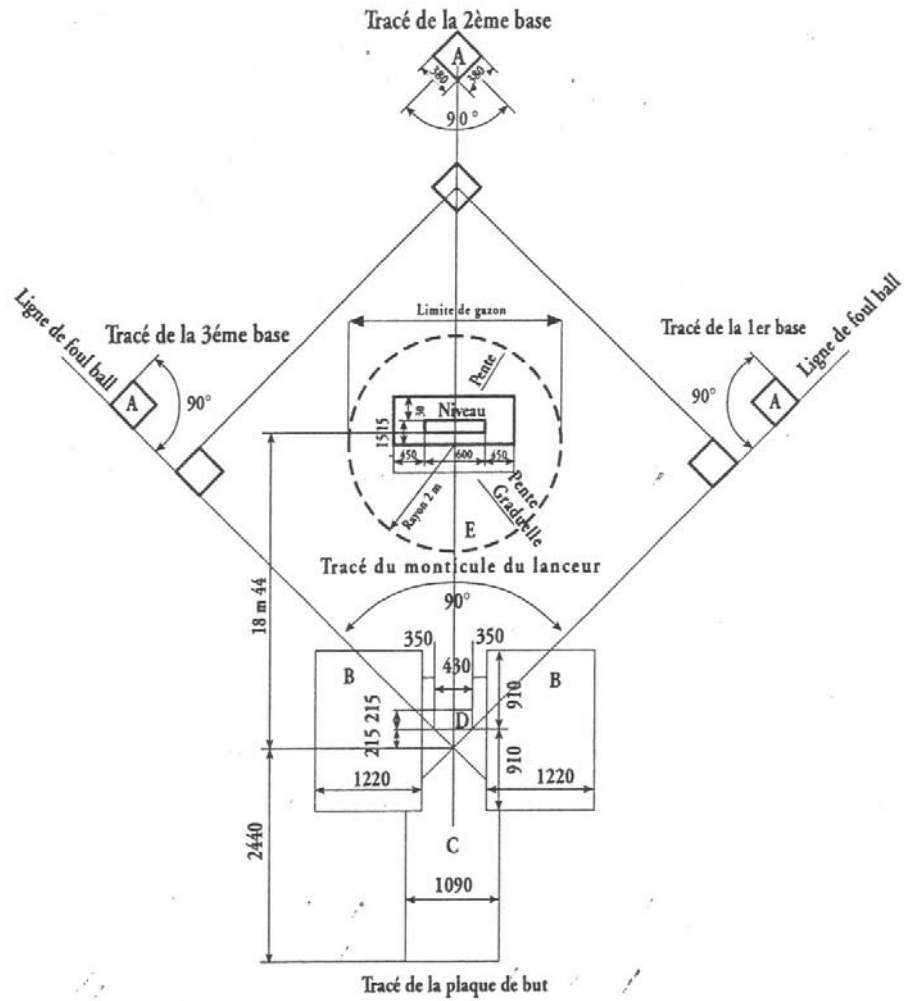
1.09

La balle est une sphère formée par un fil enroulé autour d'un petit noyau de liège, de caoutchouc ou d'un matériau similaire, et recouverte de deux bandes blanches en peau de cheval ou de bœuf solidement cousues ensemble. La balle doit peser de 141,75 grammes au minimum à 148,84 grammes au maximum. Sa circonférence doit être de 22,9 centimètres minimum à 23,5 centimètre au maximum.



- A Plaque du lanceur
- B Rectangle du batteur
- C Rectangle du receveur
- Ligne de Foul ball, rectangle des coachs
- Cercle d'attente du batteur
- Lignes des bases
- .-.- Ligne de gazon

DIAGRAMME N° 1

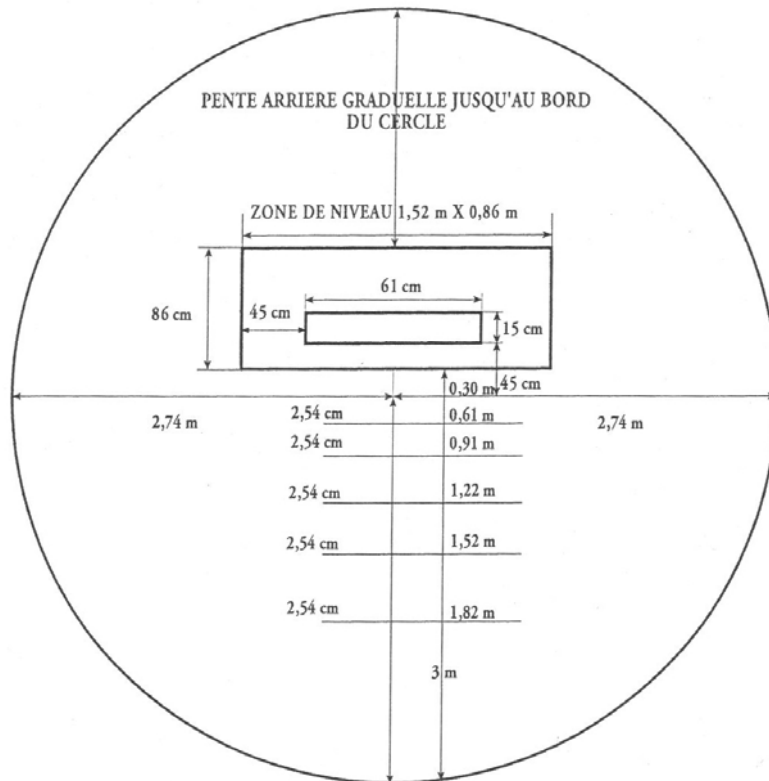


- A – 1^{ère}, 2^{ème}, 3^{ème} bases
- B – Rectangle du batteur
- C – Rectangle du receveur
- D – Plaque de but (ou Marbre)
- E – Monticule du lanceur

DIAGRAMME N° 2

Tracé suggéré du monticule du lanceur

Cette Figure complète la figure n° 2 et en cas de différence la remplace



La pente, à partir d'un point situé à 15 centimètres devant la plaque du lanceur jusqu'à un point situé à 1,82 mètre en direction de la plaque de but, sera de 2,54 centimètres pour 30,5 centimètres et uniforme.

Monticule du lanceur : Cercle de 5,48 mètres de diamètre dont le centre est situé à 17,98 mètre de la pointe arrière de la plaque de but.

Le devant de la plaque du lanceur est situé à 45 centimètres derrière le centre du monticule.

La distance entre le rebord avant de la plaque du lanceur et la pointe arrière de la plaque de but est de : 18,44 mètres.

L'inclinaison débute à 15 centimètres du bord avant de la plaque du lanceur.

La zone de niveau qui entoure la plaque du lanceur sera de 15 centimètres devant le caoutchouc, de 45 centimètres de chaque côté de ce dernier et de 56 centimètres derrière celui-ci. Sa surface totale sera de 1,52 mètre X 0,86 mètre.

DIAGRAMME N° 3

1.10

- (a) La batte doit être ronde et lisse, avoir un diamètre de 6,63 centimètres au plus à sa partie la plus épaisse et avoir une longueur maximum de 1,06 mètre au plus. La batte sera une pièce de bois plein et solide.

Elle peut être de toute autre matière autorisée par la Fédération en application des règlements internationaux.

- (b) Batte évidée : un évidement au bout de la batte de 2,54 centimètres en profondeur est autorisé. Il ne peut être large de plus de 5,08 centimètres et pas moins de 2,54 centimètres de diamètre. L'évidement doit être courbe et ne comporter aucune substance étrangère à l'intérieur.
- (c) Sur une longueur de 45 centimètres à partir de l'extrémité, le manche de la batte peut être recouvert ou traité avec un matériau améliorant la prise. Tout matériau qui dépasse la limite des 45 centimètres occasionnera le retrait de la batte de la rencontre.

REMARQUE : L'arbitre découvrant une batte en infraction au point (c) ci-dessus, au moment ou après qu'elle ait été utilisée, ne peut déclarer le batteur retiré ou expulsé du jeu pour ce motif.

Règle 1.10(c), Commentaire : Si la résine (pine tar) dépasse la limite de 45 centimètres, l'arbitre peut, de son propre chef ou s'il est alerté par l'équipe adverse, ordonner au batteur d'utiliser une autre batte. Le batteur pourra utiliser la batte plus tard au cours de la rencontre si l'excès de résine a été enlevé. Si aucune objection n'est émise avant l'utilisation de la batte, alors le non respect de la Règle 1.10(c) n'entraînera pas la nullité des jeux et aucun protêt relatif à cette règle ne pourra être déposé.

1.11

- (a) (1) Tous les joueurs d'une équipe doivent revêtir des uniformes identiques en couleur, coupe et style. Tous les uniformes des joueurs doivent porter un numéro d'une taille minimum de 15 centimètres dans le dos.
- (2) Toute partie visible de l'undershirt doit être d'une couleur unie et uniforme pour tous les joueurs d'une même équipe. Tout joueur autre que le lanceur peut avoir des numéros, lettres ou insignes sur les manches de son undershirt.
- (3) Aucun joueur dont l'uniforme n'est pas identique à ceux de ses coéquipiers ne peut être autorisé à participer à une rencontre.
- (b) La Fédération peut stipuler que :
- (1) Chaque équipe doit revêtir un uniforme qui lui est propre en tout temps, ou
- (2) Que chaque équipe possède deux jeux d'uniformes, un blanc pour les rencontres à domicile et un autre de couleur différente pour les rencontres à l'extérieur.
- (c) (1) La longueur des manches peut varier d'un joueur à un autre, mais les deux manches 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 d'autres matériaux d'une couleur différente de celle de son uniforme.
- (e) Aucune partie de l'uniforme ne doit rappeler ou suggérer la forme d'une balle de Baseball.
- (f) Les boutons de verre ou de métal sont interdits sur l'uniforme.

- (g) Nul joueur ne peut rien attacher d'autre aux talons ou pointes de ses chaussures que les plaques prévues à cet usage. Des chaussures avec des pointes semblables aux chaussures de golf ou de course ne sont pas autorisées.
- (h) La Fédération autorise que les uniformes de certaines équipes qui la composent comportent les noms des joueurs dans le dos. Le cas échéant, tous les uniformes d'une équipe donnée doivent porter les noms des joueurs. Tout autre nom que le nom de famille doit être approuvé par la Fédération.

1.12

Le receveur peut porter un gant de cuir. Ce gant doit avoir une circonférence maximale de 96 centimètres et mesurer au plus et 39 centimètres de haut en bas. Ces dites limites comprennent tout laçage, bande de cuir ou rebord attaché au bord extérieur du gant. La distance entre le pouce et les autres doigts ne peut excéder 15 centimètres au sommet du gant et 10 centimètres au niveau de l'articulation du pouce. Le panier ne doit pas mesurer plus de 17,8 centimètres de largeur au sommet et plus de 15 centimètres de son sommet à la base de l'articulation du pouce. Le panier peut être un treillis ou un lacet passé dans le gant, ou un morceau de cuir placé au milieu de la paume, attaché au gant par un lacet et construit de façon à ne pas dépasser les dimensions maxima données ci-dessus.

1.13

Le joueur de première base peut porter un gant de cuir dont la longueur de haut en bas ne peut excéder 30,5 centimètres et dont la largeur de l'articulation du pouce à l'extérieur de la paume ne peut excéder 20 centimètres. L'espace entre le pouce et les autres doigts ne peut excéder 10 centimètres au sommet et 9 centimètres à la base de l'articulation. Le gant doit être fabriqué de façon à ce que cette distance ne puisse être modifiée, élargie ou agrandie par l'utilisation de matériaux ou procédés divers. Le panier du gant ne peut dépasser 13 centimètres du sommet à la base de l'articulation du pouce. Le panier peut être un treillis ou un lacet passé dans le gant, ou un morceau de cuir placé au milieu de la paume, attaché au gant par un lacet et fait de façon à ne pas dépasser les dimensions maximales données ci-dessus. Le panier ne peut être construit ou approfondi de façon à constituer une sorte de piège ou de trappe. Le poids du gant n'est pas réglementé.

1.14

Tous les joueurs autres que le joueur de 1^{ère} base et le receveur peuvent porter un gant de cuir dont les dimensions seront prises : soit sur la face avant, soit sur le côté du gant qui reçoit la balle. On placera l'appareil de mesure en contact avec la surface de l'objet mesuré dont il devra suivre tous les contours. Le gant ne pourra dépasser 30,5 centimètres 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 poche. Le gant ne pourra mesurer plus de 19 centimètres de large, à partir de la couture intérieure à la base de l'index, le long de la base des autres doigts, 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 une pièce en cuir. Cette pièce peut être faite de deux morceaux de cuir recouvrant entièrement cette région de la main, ou bien elle peut être faite d'une série de filets de cuir, ou d'une série de plaques de cuir enroulées, ou enveloppées de façon à en faire une nasse. Lorsque la pièce est faite pour couvrir la région entière du panier, elle peut être faite de façon à ce qu'elle demeure 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 la suite de la courbure des bords des sections. La pièce sera faite pour contrôler l'ouverture du panier. Cette ouverture ne pourra dépasser 11 centimètres au sommet et 9 centimètres de large à la base, ni avoir plus de 15 centimètres de profondeur. L'ouverture du panier ne pourra dépasser 11 centimètres à n'importe quel point au-dessous du sommet. La pièce 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 position initiale. Le poids du gant n'est pas réglementé (voir diagramme N° 4)

1.15

- (a) Le gant du lanceur ne peut être de couleur blanche ou grise ni, selon l'avis de l'arbitre, distraire l'attention de quelque façon que ce soit.

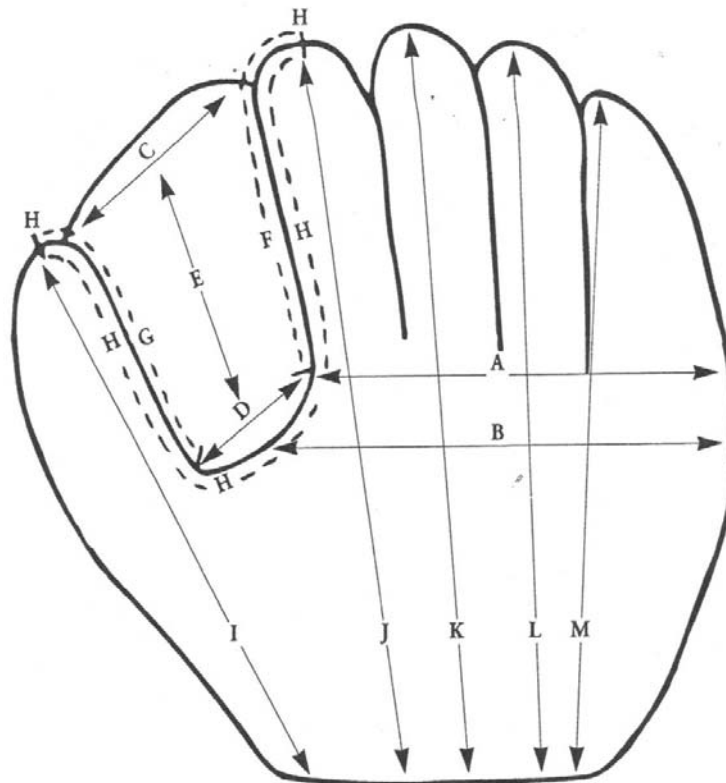
- (b) Nul lanceur ne peut attacher à son gant un élément étranger d'une couleur différente du gant.
- (c) L'arbitre en chef doit retirer du jeu un gant qui ne respecte pas les règles 1.15(a) ou 1.15 (b), de son propre chef, sur recommandation d'un autre arbitre ou suite à une plainte du manager adverse qu'il estime justifiée.

1.16

La Fédération adopte les règlements suivants sur le port du casque protecteur :

- (a) Tous les joueurs licenciés à la Fédération doivent porter un casque protecteur à double oreillette lorsqu'ils sont à la batte ou qu'ils progressent sur base.
- (b) Tous les receveurs doivent porter un casque de protection lorsqu'ils jouent à cette position.
- (c) Elle peut exiger que tous les coachs de base portent un casque de protection lorsqu'ils sont en fonction.
- (d) Tous les ramasseurs de battes et balles doivent porter un casque de protection à double oreillette lorsqu'ils sont en fonction.

Règle 1.16, Commentaire : Si l'arbitre s'aperçoit du non respect de l'une ou l'autre des clauses de cette règle, il doit rectifier la situation. Si celle-ci ne l'est pas, après un délai qu'il juge raisonnable, l'arbitre devra expulser de la partie le fautif qui refuse de se conformer à cette règle.



A	Largeur de la paume à la naissance des doigts	19,7 cm
B	Largeur de la paume	20,3 cm
C	Ouverture au sommet du panier	11,4 cm
D	Ouverture à la base du panier	8,9 cm
E	Hauteur du panier, du sommet à la base	14,6 cm
F	Couture du panier à l'index	14 cm
G	Couture du panier au pouce	14 cm
H	Couture du panier	34,9 cm
I	Bord du pouce, du sommet à la base	19,7 cm
J	Bord de l'index, du sommet à la base	30,5 cm
K	Bord du majeur, du sommet à la base	29,8 cm
L	Bord de l'annulaire, du sommet à la base	27,3 cm
M	Bord de l'auriculaire, du sommet à la base	22,9 cm

DIAGRAMME N° 4

2.00 - DEFINITIONS DES TERMES

Toutes les définitions sont données dans l'ordre alphabétique

ABRI DES JOUEURS (banc des joueurs, bench, dugout) : Endroit réservé aux joueurs, remplaçants, coachs, manager ou autres membres en uniforme d'une équipe quand ils ne participent pas au jeu proprement dit.

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

APPEL : Un défenseur demande à l'arbitre de prendre une décision car il croit que l'équipe en attaque a violé une règle de jeu.

ATTAQUANT : Joueur membre de l'équipe qui est à la batte.

ATTRAPE (catch) : Un défenseur prend fermement possession d'une balle alors qu'elle est en vol avec sa main ou son gant et la contrôle sans se servir de sa casquette, de son plastron, de sa poche ou de toute autre partie de son uniforme.

Il n'y a pas d'attrapé si, au moment ou immédiatement après avoir saisi la balle, un joueur entre en contact avec un autre joueur ou un mur ou s'il tombe et qu'il laisse échapper la balle.

Il n'y a pas d'attrapé si un défenseur touche la balle qui ensuite ricoche sur un attaquant ou un arbitre et est alors attrapée par un autre défenseur.

Pour démontrer la validité de l'attrapé, le joueur doit tenir la balle suffisamment longtemps pour montrer qu'il a le contrôle complet de celle-ci et que sa sortie du gant est volontaire et intentionnelle.

Si un défenseur a bien attrapé la balle et qu'il la laisse échapper au moment où il la relance, l'attrapé est bien validé.

Règle 2 (attrapé), Commentaire : Un attrapé est régulier si après avoir été jonglée par un joueur, la balle, avant qu'elle ne touche le sol, est finalement attrapée par celui-ci ou par tout autre défenseur. Les coureurs peuvent quitter leur base au moment où le premier joueur touche la balle. Un défenseur peut étendre le bras au-dessus de la clôture ou de toute autre démarcation pour attraper la balle. Il peut sauter sur une palissade ou une bâche qui peut se trouver dans le territoire des fausses balles. On ne décrète aucune interférence quand un défenseur étend le bras par-dessus une clôture, une palissade, une corde ou même les gradins pour attraper une balle. Il le fait à ses propres risques.

Si un défenseur, tentant un attrapé au bord de l'abri des joueurs, est maintenu pour éviter sa chute par un ou des joueurs de l'une ou l'autre équipe et que la balle est bien attrapée, cet attrapé doit être validé.

BALLE : C'est un lancer qui ne passe pas dans la zone de strike (en vol) et que le batteur ne tente pas de frapper.

Règle 2 (balle), Commentaire : Si la balle lancée touche le sol et rebondit dans la zone de strike, c'est une balle. Si un tel lancer touche le batteur, celui-ci à droit à la première base.

Si le batteur tente de frapper une telle balle après deux strikes, la balle ne peut être considérée comme attrapée pour l'application des règles 6.05 (c) et 6.09 (b). Si le batteur frappe un tel lancer, le résultat sera le même que s'il frappe la balle en vol.

BALLE EN JEU (live ball) : Toute balle en jeu.

BALLE MORTE : Une balle est morte lorsque le jeu est arrêté régulièrement et temporairement.

BALK (feinte irrégulière) : Action irrégulière commise par le lanceur lorsqu'un ou plusieurs coureurs sont sur les bases, donnant le droit à tous les coureurs d'avancer d'une base.

BASE : L'un des quatre endroits que doit toucher le coureur dans l'ordre pour marquer un point ; désigne plus généralement les coussins et la plaque de but qui servent à marquer ces 4 emplacements.

BASE SUR BALLE (base on balls) : La première base est accordée au batteur qui, lors de son passage à la batte, reçoit quatre lancers en dehors de la zone de strike et ne tente pas de les frapper.

BATTERIE : Désigne l'ensemble formé par le lanceur et le receveur.

BATTEUR : Joueur de l'équipe offensive qui prend place dans le rectangle des batteurs.

BATTEUR COUREUR : Joueur de l'équipe offensive qui vient de terminer son passage à la batte et qui est appelé ainsi jusqu'au moment où il est retiré ou jusqu'au moment où le jeu au cours duquel il est devenu un coureur est terminé.

BONNE BALLE (fair ball) : Une balle frappée qui

- (1) Entre la plaque de but et la première base ou entre la plaque de but et la troisième base, s'arrête au sol dans le territoire des bonnes balles, ou
- (2) En rebondissant vers le champ extérieur, au-delà de la première ou de la troisième base, se trouve sur ou au dessus du territoire des bonnes balles, ou
- (3) Touche la première, la deuxième ou la troisième base, ou
- (4) En passant au champ extérieur derrière les premières et troisièmes bases tombe d'abord dans le territoire des bonnes balles, ou
- (5) Dans le territoire des bonnes balles touche en vol ou au sol un arbitre ou un joueur, ou
- (6) Dans le territoire des bonnes balles quitte le terrain de jeu en vol.

Un fly (chandelle) est jugé dans les limites des bonnes balles en tenant compte des positions relatives de la balle et de la ligne de jeu, y compris le poteau de ligne de jeu, et non en tenant compte de la position du joueur défensif, qu'il soit ou non dans les limites des bonnes balles au moment où il touche la balle.

Règle 2 (bonne balle), Commentaire : Si un fly retombe dans le champ intérieur entre la plaque de but et la première base, ou entre la plaque de but et la troisième base, et rebondit ensuite en territoire des fausses balles, sans toucher un joueur quelconque ou l'arbitre, et avant de passer la première ou la troisième base, c'est une foul ball ; ou si la balle s'arrête en territoire des fausses balles, ou si un joueur la touche pendant qu'elle se trouve en territoire des fausses balles, c'est une foul ball. Si une foul ball retombe sur la première ou la troisième base ou au-delà de ces dernières, et rebondit ensuite en territoire des fausses balles, c'est une bonne balle.

Les équipes érigent de plus en plus de hauts poteaux sur la ligne de clôture avec un filet métallique s'étendant en territoire des bonnes balles par-dessus la clôture, permettant ainsi à l'arbitre de distinguer avec plus de précision une bonne balle d'une foul ball.

CHOIX DEFENSIF (fielder's choice) : Un défenseur s'empare de la balle au sol et, au lieu de la relayer vers la première base pour provoquer l'élimination du batteur coureur, la relaie vers une autre base pour essayer de retirer un coureur précédent. L'expression est aussi utilisée par les scoreurs :

- (a) pour enregistrer l'avance d'un batteur coureur d'une ou plusieurs bases, lorsqu'un défenseur tente de retirer un coureur précédent après avoir attrapé la balle ;
- (b) pour enregistrer l'avance d'un coureur (autrement que par une base volée ou erreur) alors qu'un défenseur tente de retirer un autre coureur ;

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

CLUB : Association de personnes physiques ayant pour but commun la pratique du Baseball au sein de la Fédération.

COACH (entraîneur) : Membre en uniforme d'une équipe, désigné par le manager pour accomplir diverses tâches indiquées par ce dernier, tâches similaires mais non limitées à celle d'un coach de base.

COACH DE BASE : Membre en uniforme d'une équipe qui dirige les batteurs et coureurs de son équipe depuis le rectangle du coach de la première ou troisième base.

COUREUR : Joueur de l'équipe offensive qui avance vers une base, la touche ou y retourne.

DECISION : Jugement rendu par l'arbitre.

DEFENSE : Equipe, ou tout joueur de celle-ci, occupant le champ intérieur et/ou le champ extérieur.

DEFENSEUR : Joueur de l'équipe en défense.

DOUBLE JEU (double play) : Jeu au cours duquel l'équipe défensive retire consécutivement deux attaquants dans la continuité de l'action, 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 forcé renversé est un jeu au cours duquel le premier retrait est un jeu forcé et le deuxième retrait est effectué sur un coureur qui n'est plus forcé à cause du premier retrait.

Exemple de double jeu forcé renversé : Un coureur est en première base et il y a un retrait ; le batteur frappe une balle roulante au joueur de première base qui touche sa base (1^{er} retrait) et relaie la balle au joueur de deuxième base pour le second retrait (joueur à toucher) ;

Autre exemple : Bases pleines, aucun retrait ; le batteur frappe une balle roulante au joueur de troisième base qui touche la 3^{ème} base (premier retrait) puis relaie au receveur pour le deuxième retrait (joueur à toucher).

EFFORT ORDINAIRE : Effort qu'un défenseur d'habileté moyenne à une position, dans un championnat ou à un niveau de compétition donné, devrait faire lors d'un jeu, eu égard à l'état du terrain et aux conditions météorologiques.

Règle 2 (effort ordinaire), Commentaire : Cette norme, énoncée plusieurs fois dans les Règles Officielles du Scoring (par exemple, Règles 10.05(a)(3), 10.05(a)(4), 10.05(a)(6), 10.05(b)(3) (Coups Sûrs) ; 10.08(b) (Sacrifices) ; 10.12(a)(1) Commentaire, 10.12 (d)(2) (Erreurs) ; et 10.13(a), 10.13(b) (Lancers Fous et Balles Passées)) ainsi que dans les Règles Officielles du Baseball (par exemple, la Règle 2.00 (Infield fly), est une norme objective applicable à tous les défenseurs. Autrement dit, même si un défenseur fait tout ce qu'il peut (effort maximum) dans une situation donnée, si cet effort ne correspond pas à ce qu'un défenseur moyen à cette position et à ce niveau de compétition est capable de faire, alors le scoreur officiel doit considérer une erreur de la part du défenseur.

EN DANGER (in jeopardy) : Lorsque la balle est encore en jeu et qu'un joueur offensif peut être retiré.

EN VOL (in flight) : Une balle frappée, relayée ou lancée qui n'a pas encore touché le sol ou tout autre objet à l'exception d'un joueur défensif.

EQUIPE RECEVANTE (home team) : Equipe sur le terrain duquel la rencontre est jouée, ou si la rencontre a lieu sur terrain neutre, équipe désignée par la Commission Sportive concernée.

FEDERATION : Elle veille à l'application des règles du jeu, inflige des amendes et/ou des suspensions à l'encontre de tout joueur, coach, manager ou arbitre pour toute violation de ces règles de jeu ; résout tout différent relatif aux règles de jeu ou statue sur tout match disputé sous protêt.

FLY BALL (chandelle) : Balle frappée qui monte haut dans les airs.

FORFAIT : Rencontre déclarée terminée par l'arbitre en chef pour violation d'un ou plusieurs règlements, l'équipe non fautive gagne la rencontre par le score de 9 à 0.

FOUL BALL (fausse balle) : Une balle frappée qui

- (1) S'arrête en territoire des fausses balles entre la plaque de but et la première base ou entre la plaque de but et la troisième base, ou
- (2) Rebondit au-delà de la première ou de la troisième base sur ou au-dessus du territoire des fausses balles, ou
- (3) Tombe en premier en territoire des fausses balles au-delà de la première ou de la troisième base, ou,
- (4) Alors qu'elle est en territoire des fausses balles ou au-dessus de ce territoire, touche un arbitre, un joueur, ou quelque objet que ce soit, étranger au terrain naturel.

La nature d'un fly en territoire des fausses balles est déterminée par les positions relatives de la balle et de la ligne de jeu, poteaux compris, et non par la position du défenseur, que celui-ci soit en territoire des fausses balles ou non, au moment où il touche la balle.

Règle 2 (foul ball), Commentaire : Une balle frappée qui n'est pas touchée par un défenseur, heurte la plaque du lanceur et rebondit en territoire des fausses balles, entre la plaque de but et la première base ou entre la plaque de but et la troisième base est une foul ball.

GLISSER AU DELA (overslide) : c'est l'action d'un attaquant qui glisse vers une base, la dépasse et perd le contact avec celle-ci ; sauf lorsqu'il s'agit d'avancer de la plaque de but vers la première base.

INFIELD FLY (chandelle intérieure) : C'est un fly (chandelle) en territoire des bonnes balles (à l'exception d'un line drive ou d'un amorti) qui peut être attrapé par un joueur de champ intérieur avec un effort ordinaire, alors que la première et la seconde base ou la première, la seconde et la troisième base sont occupées, avant qu'il n'y ait deux retraits. Le lanceur, le receveur et tout joueur de champ extérieur qui se trouve dans le champ intérieur lors de ce jeu est considéré comme un joueur de champ intérieur pour l'application de ce règlement.

Quand il semble apparent qu'une balle frappée sera un infield fly, l'arbitre doit immédiatement crier « infield fly » au bénéfice des coureurs. Si la balle est proche des lignes de jeu, l'arbitre doit crier « infield fly, if fair ».

La balle est en jeu et les coureurs peuvent : soit avancer au risque de voir la balle attrapée, soit retoucher la base et avancer après que la balle soit touchée, comme s'il s'agissait d'un fly ordinaire.

Si la balle tombe en territoire des fausses balles, elle devient une foul ball et traitée comme telle.

Si un infield fly annoncé tombe au sol sans avoir été touché et rebondit en territoire des fausses balles avant la première base ou la troisième base, c'est une foul ball.

Si un infield fly annoncé tombe sur le territoire des fausses balles sans avoir été touché et rebondit en territoire des bonnes balles avant la première base ou la troisième base, c'est un infield fly.

Règle 2 (infield fly), Commentaire : Pour l'application de cette règle, l'arbitre doit décider si la balle peut être attrapée, sans difficulté, par un joueur de champ intérieur et ne pas se fier à des limites précises comme le gazon ou des lignes entre les bases tracées sur le terrain. L'arbitre doit aussi faire

appliquer cette règle si un joueur de champ extérieur attrape la balle, s'il juge qu'un joueur de champ intérieur aurait pu le faire aisément.

L'infield fly ne peut, en aucun cas, être considéré comme un jeu d'appel. C'est le jugement de l'arbitre qui doit prévaloir dans l'application de la règle et la décision doit être connue immédiatement.

Quand un infield fly est appelé, les coureurs peuvent avancer à leurs propres risques. Si lors d'un infield fly, le défenseur laisse intentionnellement tomber une bonne balle, celle-ci reste en jeu en dépit des dispositions de la règle 6.05 (l). La règle de l'infield fly a la préséance.

INTERFERENCE :

- (a) Une interférence offensive est commise par l'équipe à la batte lorsqu'elle gêne, entrave, obstrue ou trouble la progression d'un défenseur pour l'empêcher d'accomplir un jeu. Si l'arbitre retire un batteur, un batteur coureur ou un coureur pour interférence, tous les autres coureurs doivent retourner à la dernière base régulièrement touchée selon l'arbitre, au moment de l'interférence, à moins qu'un règlement contraire ne s'applique.

Règle 2 (interférence (a)), Commentaire : Au cas où le batteur coureur n'a pas atteint la première base, tous les coureurs doivent retourner à la dernière base qu'ils occupaient au moment du lancer.

- (b) Une interférence défensive est commise par un défenseur lorsqu'il gêne un batteur pour l'empêcher de frapper un lancer.

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

- (1) celui-ci gêne ou empêche un receveur de lancer la balle afin d'empêcher un vol de base ou de tenter de surprendre un coureur (pick-off), ou
- (2) lorsqu'une bonne balle touche un arbitre dans le territoire des bonnes balles avant de dépasser un joueur défensif.

Règle 2 (interférence (c)), Commentaire : Une interférence de l'arbitre peut être aussi appelée pour une gêne lors du relais du receveur au lanceur.

- (d) Une interférence des spectateurs est commise si l'un deux, quittant les tribunes ou allant sur le terrain de jeu,

- (1) touche une balle en jeu, ou
- (2) touche un joueur et empêche ainsi un jeu sur une balle en jeu.

Sur toute interférence la balle est morte.

IRREGULIER ou IRREGULIEREMENT : Tout ce qui est contraire au présent règlement.

JEU FORCE (force play) : Lorsqu'un coureur perd régulièrement le droit d'occuper une base parce que le batteur devient coureur.

Règle 2 (jeu forcé), Commentaire : La confusion quant à ce type de jeu est évitée en se souvenant que la situation de « jeu forcé » disparaît fréquemment au cours du jeu.

Exemple : Coureur en première base, un retrait, la balle est frappée sur le joueur de première base qui touche la base, le batteur coureur est alors retiré. A ce moment là, la situation forcée cesse d'exister et le coureur qui avance vers la deuxième base doit être touché.

S'il y avait eu un coureur sur la troisième base ou sur la deuxième base et que l'un ou l'autre de ces coureurs ait marqué avant le retrait en deuxième base, le point compte.

Si le défenseur de la première base avait relayé en deuxième base et que la balle ait été renvoyée en première base, le jeu en seconde base aurait été forcé pour le deuxième retrait et le retour de la balle en première base aurait constitué le troisième retrait. Dans ce cas, aucun point n'est marqué.

Exemple de jeu non forcé : Un retrait, un coureur en première base, un coureur en troisième base. Le batteur est retiré sur un fly. Deux retraits. Le coureur sur la troisième base touche sa base et marque après l'attrapé, le coureur de première base essaie de retourner à la première base mais le relais du défenseur y parvient avant lui. Trois retraits. Si dans l'opinion de l'arbitre, le coureur de troisième base a touché la plaque de but avant que la balle ait atteint le joueur de première base, le point compte.

JOUEUR DE CHAMP INTERIEUR (infielder) : Défenseur en position dans le champ intérieur.

JOUEUR DE CHAMP EXTERIEUR (outfielder) : Défenseur en position dans le champ extérieur, celui-ci étant la partie de l'aire de jeu la plus éloignée de la plaque de but.

LANCER (pitch) : Balle lancée au batteur par le lanceur.

Règle 2 (lancer), Commentaire : Tout lancer d'un défenseur à un autre défenseur est un relais (throw).

LANCER FOU (wild pitch) : Lancer trop haut, trop bas ou trop à côté de la plaque de but pour être attrapé par le receveur avec un effort ordinaire.

LANCER IRREGULIER (illegal pitch) : C'est

- (1) Un lancer au batteur effectué alors que le lanceur n'a pas le pied pivot en contact avec la plaque du lanceur ;
- (2) Un lancer rapide de la balle effectué sans permettre au batteur de se préparer.

Un lancer irrégulier effectué avec un ou des coureurs sur bases est un balk (feinte irrégulière).

LANCER RAPIDE (dit parfois « RETOUR RAPIDE ») : Lancer effectué avec l'intention de prendre le frappeur par surprise ou en déséquilibre. C'est un lancer irrégulier.

LANCEUR (pitcher) : Défenseur désigné pour effectuer les lancers au batteur. Le **PIED PIVOT** du lanceur est le pied en contact avec la plaque du lanceur au moment du lancer.

LINE DRIVE (balle directe) : C'est une balle frappée qui va directement et rapidement de la batte à un défenseur sans toucher le sol.

MANAGER : Toute personne désignée par le club et qui est responsable des actions de l'équipe sur le terrain. Il représente l'équipe auprès de l'arbitre et de l'équipe adverse. Un joueur peut être manager.

- (a) Le club doit désigner son manager à la Fédération ou à l'arbitre en chef au moins 30 minutes avant l'heure fixée pour le début de la rencontre.
- (b) Le manager peut aviser l'arbitre qu'il a délégué certaines responsabilités prévues par les règles du jeu à un coach ou à un joueur et que les actes dudit délégué seront considérés comme officiels. Le manager est toujours responsable de la conduite des membres de l'équipe, en ce qui concerne l'observation des règles du jeu et l'attitude envers les arbitres.
- (c) Si un manager quitte le terrain, il doit désigner un joueur ou un coach pour le remplacer et tout remplaçant ainsi désigné a les mêmes pouvoirs, devoirs et responsabilités que le manager. Si le manager néglige ou refuse de désigner son remplaçant avant de quitter le terrain, l'arbitre en chef doit désigner un membre de l'équipe comme manager remplaçant.

MANCHE (inning) : Période d'une rencontre au cours de laquelle les deux équipes alternent à l'offensive et la défensive et au cours de laquelle chaque équipe retire trois joueurs de l'équipe adverse. Chaque période au cours de laquelle une équipe est à la batte constitue une demi-manche.

OBSTRUCTION : Action par laquelle un défenseur, n'étant pas en possession de la balle ni en position pour attraper une balle, gêne la progression d'un coureur.

Règle 2 (obstruction), Commentaire : Si un défenseur est sur le point de recevoir un relais et si la balle est en vol dans sa direction et suffisamment près de lui, de telle manière qu'il doive occuper cette position pour recevoir la balle, il doit être considéré comme étant en position pour attraper la balle.

L'interprétation de « en position pour attraper la balle » est laissée au seul jugement de l'arbitre. Toutefois, après qu'un défenseur ait tenté d'attraper une balle et qu'il l'ait manquée, il ne peut demeurer plus longtemps en « position pour attraper la balle ».

Par exemple, un joueur de champ intérieur plonge pour arrêter une balle au sol, la rate et continue de rester étendu sur le sol tout en nuisant à la course du coureur, il commet alors clairement une obstruction aux dépens du coureur.

OUT (RETIRE) : L'un des trois éliminés de l'équipe offensive pendant son temps à la batte.

PENALITE : Application des présents règlements 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.

PLAY (en jeu) : Ordre de l'arbitre pour commencer la rencontre ou reprendre le jeu après chaque arrêt lorsque la balle est morte.

POINT (run ou score) : Tout point marqué par un attaquant qui de batteur devient coureur et qui touche les bases dans l'ordre : première base, deuxième base, troisième base et plaque de but.

PROGRAMME DOUBLE (double header) : Lorsque deux rencontres prévues ou reportées ont lieu à la suite l'une de l'autre.

RECEVEUR (catcher) : C'est le défenseur qui prend position derrière la plaque de but.

RECTANGLE DU BATTEUR (batter's box) : Espace où doit se trouver le batteur lors de sa présence à la batte.

RECTANGLE DU RECEVEUR (catcher's box) : Espace où doit se trouver le receveur jusqu'au moment où la balle quitte la main du lanceur.

REGULIER ou REGULIEREMENT : Tout ce qui est en accord avec ces règlements.

RELAIS (throw) : 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 du lancer.

RENCONTRE INTERROMPUE (called game) : Rencontre à laquelle l'arbitre en chef met fin pour quelque raison que ce soit.

RENCONTRE NULLE (tie game) : Rencontre réglementaire qui est interrompue alors que les deux équipes sont à égalité de points.

RENCONTRE REGLEMENTAIRE : Voir Règles 4.10 et 4.11.

RENCONTRE SUSPENDUE : Rencontre interrompue par l'arbitre qui doit être continuée à une date ultérieure.

RETOUCHER : Action d'un joueur qui retourne toucher une base en observation des règles.

RICOCHET (foul tip) : Balle frappée qui se dirige rapidement et directement de la batte aux mains du receveur et qui est régulièrement attrapée. Ce n'est pas un ricochet si elle n'est pas attrapée. Tout

ricochet attrapé est un strike et la balle est en jeu. On ne peut considérer comme attrapée la balle qui rebondit, à moins qu'elle n'ait touché la main ou le gant du receveur en premier.

ROULANT (ground ball) : C'est une balle frappée qui roule ou rebondit au sol.

SAUF (safe) : Déclaration de l'arbitre selon laquelle un coureur a droit à la base qu'il tentait d'atteindre.

SCOREUR OFFICIEL : Voir règle 10.00

SET POSITION (position avec arrêt) : Une des deux positions régulières du lanceur.

SOURICIÈRE (run-down) : Action de la défense pour tenter de retirer un coureur entre deux bases.

SQUEEZE PLAY (jeu suicide) : Stratégie offensive qui consiste, avec un coureur en troisième base, à tenter de marquer un point alors que le batteur essaie d'effectuer un amorti.

STRIKE (prise) : Lancer régulier, annoncé ainsi par l'arbitre, lorsque :

- (a) Le batteur tente sans succès de frapper la balle ;
- (b) Le batteur ne tente pas de frapper la balle bien que tout ou partie de celle-ci passe dans la zone de strike ;
- (c) Le batteur, qui compte moins de deux strikes contre, lui frappe une foul ball ;
- (d) Le batteur frappe un amorti dans le territoire des fausses balles ;
- (e) La balle touche le batteur alors que celui-ci essaie de la frapper ;
- (f) La balle en vol touche le batteur dans la zone de strike ;
- (g) La balle devient un ricochet.

TERRITOIRE DES BONNES BALLEES (fair territory) : Partie du terrain comprise entre les lignes des première et troisième bases, allant de la plaque de but au fond du terrain ou à la clôture et tout espace à la verticale de la zone ainsi décrite. Les lignes de jeu sont incluses dans le territoire des bonnes balles.

TERRITOIRE DES FAUSSES BALLEES (foul territory) : Tout espace autre que le territoire des bonnes balles.

TIME (arrêt de jeu) : Annonce, par l'arbitre, d'un arrêt régulier et momentané du jeu pendant lequel la balle est morte.

TOUCHER (tag) :

- (a) Action effectuée par un défenseur lors d'un jeu forcé en touchant une base avec une partie de son corps tout en tenant fermement la balle dans sa main ou son gant.
- (b) Action effectuée par un défenseur qui touche un coureur de la main ou du gant dans lequel se trouve la balle tenue fermement.

Ce n'est pas un toucher si le défenseur, simultanément ou immédiatement après avoir touché la base ou le coureur, perd le contrôle de la balle. Le défenseur doit tenir la balle suffisamment longtemps afin de montrer qu'il a le total contrôle de celle-ci.

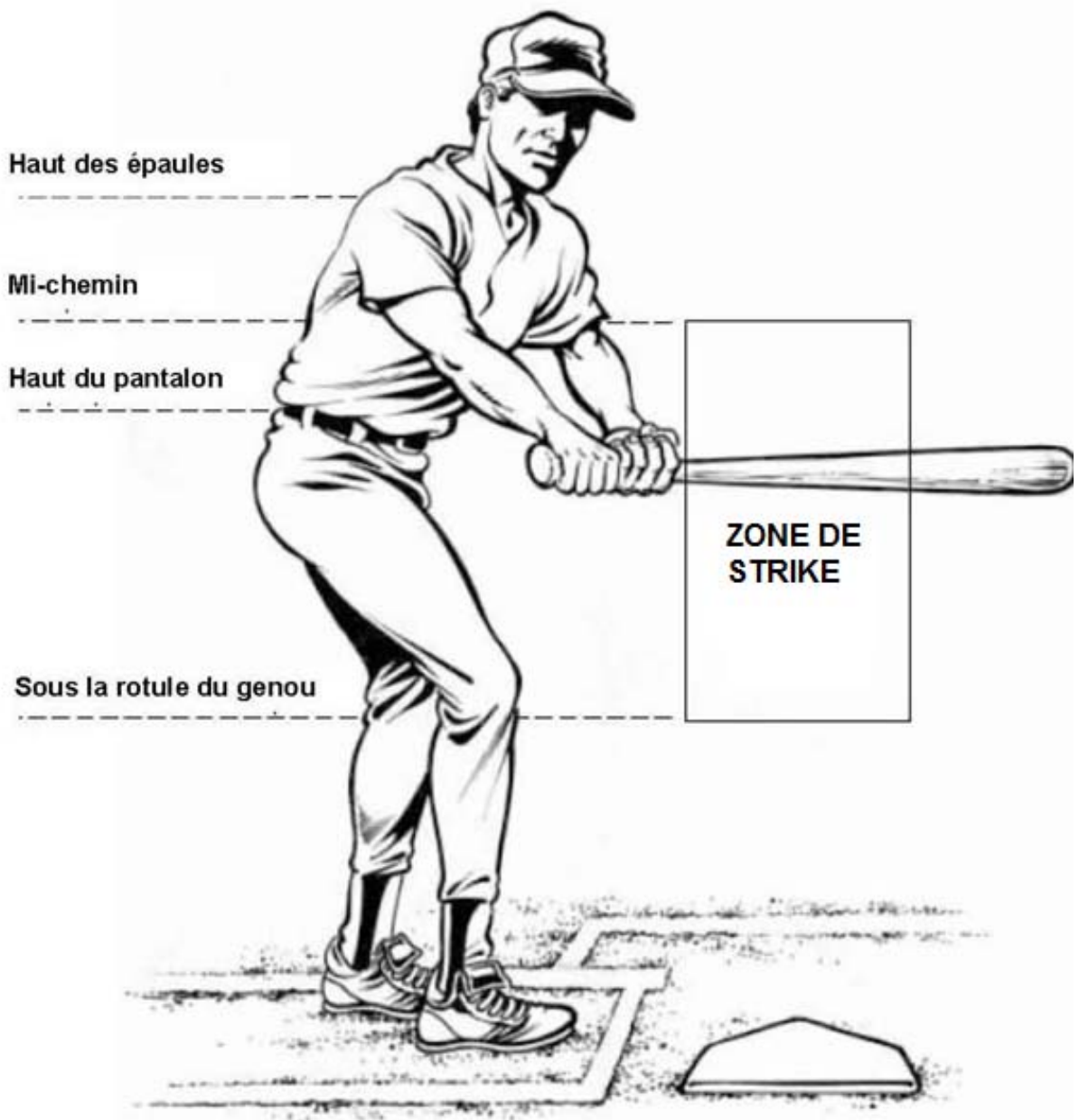
Si le défenseur a effectué un toucher et perd le contrôle de la balle lorsqu'il apprête à la relayer par la suite, alors le toucher doit être validé.

TOUCHER UN JOUEUR OU UN ARBITRE : Action de toucher le corps, l'uniforme ou l'équipement d'un joueur ou d'un arbitre.

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

WIND UP POSITION : Une des deux positions régulières du lanceur.

ZONE DE STRIKE (zone de prise) : C'est le volume situé au-dessus de la plaque de but dont la limite supérieure est une ligne horizontale comprise entre le haut des épaules et le haut de la ceinture du pantalon, et la limite inférieure est une ligne horizontale située sous la rotule du genou. La zone de prise est évaluée par rapport à la position du batteur lorsqu'il est prêt à s'élancer sur une balle lancée (voir diagramme ci-dessous).



3.00 - PRELIMINAIRES A LA RENCONTRE

3.01

Avant le début de la rencontre l'arbitre doit :

- (a) Exiger l'observation stricte des règlements régissant les accessoires de jeu et les équipements des joueurs ;
- (b) S'assurer que toutes les lignes de jeu (lignes continues des diagrammes N° 1 et N° 2) soient tracées à la chaux inerte, à la craie ou avec toute autre matière blanche et soient facilement visibles sur le sol ou l'herbe ;
- (c) Obtenir du club qui reçoit une provision de balles de Baseball réglementaires dont le nombre et la (ou les) marque(s) doivent avoir été préalablement notifiés au club recevant par la Fédération. L'arbitre doit inspecter les balles pour s'assurer qu'elles sont réglementaires et que le lustre en est enlevé. L'arbitre est le seul juge de l'acceptabilité des balles pour la rencontre ;
- (d) Recevoir l'assurance par le club recevant qu'au moins une douzaine de balles réglementaires est en réserve et immédiatement disponible 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, selon ses besoins, tout au long de la rencontre. Les dites balles de remplacement sont mises en jeu quand :
 - (1) Une balle a été frappée hors du terrain de jeu ou dans les tribunes réservées aux spectateurs ;
 - (2) Une balle perd sa couleur ou devient inutilisable ;
 - (3) Le lanceur demande une balle de remplacement.

Règle 3.01(e), Commentaire : L'arbitre ne donnera pas de balle de remplacement au lanceur avant que le jeu ne soit terminé et la balle précédente morte.

Après qu'une balle relayée ou frappée soit sortie du terrain de jeu, la rencontre ne devra pas être reprise avec une balle de remplacement tant que les coureurs n'auront pas atteint les bases auxquelles ils ont le droit.

Après un coup de circuit (home run), l'arbitre ne doit pas donner au lanceur ou au receveur une nouvelle balle tant que le batteur qui a frappé le coup de circuit n'a pas croisé la plaque de but.

- (f) S'assurer qu'un sac de résine réglementaire est placé sur le sol derrière la plaque de lanceur avant le début de chaque rencontre.

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 émeri ou toute autre substance étrangère.

PENALITE : L'arbitre se fait remettre la balle et expulse le coupable du jeu. Ce dernier sera convoqué, par l'arbitre en chef, devant la Commission Fédérale de Discipline.

Pour les règles concernant le lanceur détériorant une balle voir les règles 8.02(a)(2) à (6).

3.03

Un ou plusieurs joueurs peuvent être remplacés à tout moment de la rencontre lorsque la balle est morte.

Un joueur remplaçant prend la place à la batte du joueur qu'il remplace, dans l'ordre des batteurs de l'équipe.

Une fois retiré de la partie, un joueur ne peut à nouveau y participer.

Si un joueur qui a déjà été remplacé tente de revenir ou revient en jeu, l'arbitre en chef doit ordonner au manager de ce joueur de le faire sortir du terrain immédiatement après l'avoir constaté ou après qu'un autre arbitre ou manager l'ait fait remarquer.

Si l'injonction de retirer le joueur déjà remplacé du terrain est faite avant que le jeu ne reprenne, alors le remplaçant peut entrer en jeu.

Si cette injonction de retirer le joueur déjà remplacé du terrain est faite après que le jeu ait repris avec le joueur déjà remplacé sur le terrain, alors le remplaçant annoncé doit être considéré comme ayant été également remplacé (en plus du joueur initialement remplacé qui doit aussi quitter le terrain) et ne peut entrer en jeu.

Si un remplaçant prend la place d'un joueur-manager, le manager peut alors se mettre en position le long des lignes de coach s'il le désire.

Lorsque deux ou plusieurs joueurs remplaçants de l'équipe défensive pénètrent en même temps sur le terrain, le manager doit indiquer à l'arbitre en chef leurs positions respectives dans l'ordre des batteurs de l'équipe avant qu'ils ne prennent leur position de joueur de champ ; l'arbitre en chef doit informer le scoreur officiel des dites positions des batteurs. Si ces renseignements ne sont pas immédiatement communiqués à l'arbitre en chef, celui-ci peut décider de l'ordre à la batte des joueurs remplaçants.

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

On devra accorder cinq relais d'échauffement à tout joueur, autre que le lanceur, qui entre en jeu à la place d'un joueur blessé (voir Règle 8.03 pour les lanceurs).

Tout jeu qui se déroule avec la présence sur le terrain d'un joueur précédemment remplacé doit être pris en considération. Si, selon l'arbitre, le joueur qui est revenu dans la rencontre savait qu'il avait déjà été remplacé, alors l'arbitre peut exclure le manager de la partie.

3.04

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

Règle 3.04, Commentaire : Ce règlement a pour but d'éliminer la pratique de l'emploi de coureurs de courtoisie. Aucun joueur prenant part au jeu ne pourra agir en tant que coureur de courtoisie à la place d'un coéquipier. Aucun joueur qui a pris part au jeu et a été remplacé, ne pourra reprendre le jeu en tant que coureur de courtoisie. Tout joueur qui n'est pas dans l'ordre à la batte et qui agit en tant que coureur sera considéré comme un remplaçant.

3.05

- (a) Le lanceur dont le nom est inscrit sur la liste des batteurs remise à l'arbitre en chef comme prévu par les règlements 4.01(a) et 4.01(b) doit lancer au premier batteur ou à tout autre remplaçant jusqu'à ce que le dit batteur soit retiré ou atteigne la première base, à moins que le lanceur ne soit blessé ou ne souffre d'un malaise qui, selon l'arbitre en chef, l'empêche de lancer.
- (b) Si le lanceur est remplacé, le lanceur remplaçant doit lancer au batteur alors à la batte, ou à tout autre remplaçant alors à la batte, jusqu'à ce que le dit batteur soit retiré ou atteigne la première base ou jusqu'à ce que l'équipe offensive soit retirée, à moins que le lanceur remplaçant ne soit blessé ou ne souffre d'un malaise qui, selon l'arbitre en chef, l'empêche de continuer à lancer.

- (c) Si le remplacement du lanceur est incorrect, l'arbitre demande au lanceur régulier de revenir en jeu jusqu'à ce que les conditions prévues par ces règlements soient respectées. Si le lanceur irrégulier est autorisé à lancer, tout jeu qui en découle est régulier. Le lanceur illégitime devient lanceur légitime au moment où il effectue son premier lancer vers le batteur, ou dès qu'un coureur est retiré.

Règle 3.05(c), Commentaire : Si un manager essaie de faire un changement de lanceur et qu'il enfreint l'article 3.05(c), l'arbitre doit notifier au manager qu'il ne peut faire ce changement. Si, par hasard, l'arbitre en chef a annoncé, par inadvertance, la venue irrégulière d'un lanceur, il pourra encore corriger la situation avant que le lanceur irrégulier n'ait effectué un lancer. Toutefois, dès qu'un lanceur irrégulier effectue un lancer, il devient alors lanceur régulier.

3.06

Le manager doit informer immédiatement l'arbitre en chef de tout remplacement, ainsi que de la place du remplaçant dans l'ordre des batteurs.

Règle 3.06, Commentaire : Les joueurs qui ont été remplacés peuvent demeurer avec leur équipe sur le banc ou peuvent aider à l'échauffement des lanceurs. Si le manager se fait remplacer par un joueur, il peut continuer à diriger son équipe à partir du banc ou du rectangle des coachs. Les arbitres ne doivent pas permettre aux joueurs qui ont été remplacés, et qui ont été admis à demeurer sur le banc, d'adresser une remarque quelconque aux joueurs adverses, au manager adverse ou aux arbitres.

3.07

L'arbitre en chef, après avoir été informé, doit immédiatement annoncer ou faire annoncer chaque remplacement.

3.08

- (a) Si un remplacement n'est pas annoncé, le remplaçant est considéré comme étant entré en jeu lorsque :

- (1) Comme lanceur, il prend contact avec la plaque du lanceur ;
- (2) Comme batteur, il prend place dans le rectangle du batteur ;
- (3) Comme défenseur, il prend la place habituellement occupée par le défenseur qu'il remplace et que le jeu commence ;
- (4) Comme coureur, il prend la place du coureur qu'il remplace sur base.

- (b) Tout jeu effectué par, ou sur, un des joueurs remplaçants non annoncés mentionnés ci-dessus est régulier.

3.09

Aucun joueur en uniforme ne doit adresser la parole aux spectateurs, ni se mêler à eux, ni s'asseoir dans les tribunes avant, pendant ou après la rencontre. Nul manager, coach ou joueur ne doit adresser la parole à un spectateur avant ou pendant la partie. Les joueurs d'équipes adverses ne doivent pas fraterniser pendant tout le temps qu'ils sont en uniforme.

3.10

- (a) Le manager de l'équipe recevante est le seul à pouvoir décider qu'une rencontre ne doit pas être débutée en raison de mauvaises conditions météorologiques ou du mauvais état du terrain de jeu, sauf lorsqu'il s'agit de la deuxième rencontre d'un double programme.

EXCEPTION : La Fédération peut donner l'autorisation permanente à son Président de suspendre l'application de ce règlement pendant les dernières semaines de la saison du championnat, afin d'assurer que le championnat revienne chaque année au club le plus méritant.

Quand le report, voire l'annulation, d'une rencontre entre deux équipes lors des phases finales d'un championnat peut affecter le classement final, le Président, à la demande d'un club quelconque, peut assumer l'autorité donnée au manager de l'équipe recevante par ce règlement.

- (b) L'arbitre en chef de la première rencontre d'un programme double est le seul à juger si la seconde rencontre peut ou non être commencée en raison des conditions météorologiques ou de l'état du terrain.

3.11

Entre les rencontres d'un programme double, ou lorsqu'une rencontre est suspendue à cause du mauvais état du terrain, l'arbitre en chef dirige les personnes chargées du terrain et leurs assistants pour effectuer la remise en état du terrain.

PENALITE : En cas de violation de ce règlement, l'arbitre peut accorder le bénéfice de la rencontre à l'équipe visiteuse (forfait).

3.12

Quand l'arbitre suspend le jeu, il annonce « TIME ». A l'annonce de l'arbitre en chef « PLAY », la suspension est levée et le jeu reprend. Entre les annonces « TIME » et « PLAY » la balle est morte.

3.13

Le manager de l'équipe recevante doit aviser l'arbitre en chef et le manager de l'équipe adverse de l'ensemble des règlements propres au terrain concernant les précautions prises afin d'éviter l'irruption du public sur le terrain, les balles frappées ou relayées dans le dit public, ou toute autre éventualité. Si ces règlements sont jugés acceptables par le manager de l'équipe adverse alors ils doivent être appliqués. Si ces règlements sont jugés comme inacceptables par le manager de l'équipe adverse, l'arbitre en chef détermine et applique tout règlement de terrain qu'il juge nécessaire en fonction du terrain, sans que ces règlements ne puissent être contraires aux règles officielles du jeu.

3.14

Les membres de l'équipe offensive doivent porter tous les gants et tout autre équipement hors du terrain, dans l'abri des joueurs lorsque leur équipe est à la batte. Aucun équipement ne peut être laissé sur le terrain, en territoire des bonnes balles comme en territoire des fausses balles.

3.15

Personne ne peut pénétrer sur le terrain de jeu pendant une rencontre à l'exception des joueurs et des coachs en uniforme, des managers, des photographes de presse autorisés par l'équipe recevante, des arbitres, des agents de police en uniforme et des veilleurs ou autres employés de l'équipe recevante. Si une interférence est commise involontairement au cours du jeu par une personne autorisée à se trouver sur le terrain (exception faite des membres de l'équipe offensive participant à la rencontre ou d'un coach dans le rectangle qui lui est réservé - l'un de ceux-ci interférant avec un défenseur tentant d'attraper une balle frappée ou un relais -, ou d'un arbitre), la balle est en jeu. Si l'interférence est volontaire, le jeu est arrêté au moment de l'interférence et l'arbitre inflige les pénalités qui, à son avis, vont annuler les effets de l'interférence.

Règle 3.15, Commentaire : Concernant l'interférence avec un défenseur tentant d'attraper une balle frappée ou relayée par les membres de l'équipe en attaque ou les coachs de base, qui constituent des exceptions quant à la règle 3.15, voir règle 7.11.

Voir aussi les règles 5.09(b), 5.09(f) et 6.08(d), qui couvrent l'interférence d'un arbitre, et la règle 7.08(b), qui couvre l'interférence d'un coureur.

L'interférence intentionnelle ou non intentionnelle devra être basée sur l'action de la personne concernée. Par exemple : un ramasseur de batte ou de balles ou un policier essaie d'éviter d'être touché par une balle frappée ou relayée mais n'y parvient pas, il s'agit d'une interférence non intentionnelle. Cependant, s'il frappe du pied de façon volontaire ou prend la balle ou la pousse, on doit considérer le geste comme intentionnel, peu importe qu'il y ait préméditation ou non.

JEU : Le batteur frappe la balle en direction de l'arrêt court. Celui-ci l'arrête mais effectue un mauvais relais en première base. Pour éviter d'être atteint par la balle, le coach de première base tombe au sol et le première base, tentant de reprendre la balle, entre en contact avec le coach. Le batteur coureur atteint la troisième base à la fin du jeu. La question posée : l'arbitre doit-il appeler l'interférence contre le coach ? Même s'il s'agit d'une question de jugement, l'arbitre prendra en considération l'effort du coach. S'il lui apparaît que tout a été fait pour éviter le contact, il n'y aura pas d'interférence. Dans le cas contraire l'interférence s'applique.

3.16

Quand un spectateur interfère avec une quelconque balle relayée ou frappée, 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.

INTERPRETATION APPROUVEE : Si l'interférence commise par un spectateur empêche nettement un joueur défensif d'attraper un fly l'arbitre retire le batteur.

Règle 3.16, Commentaire : Il existe une différence entre une balle qui a été relancée ou frappée dans les tribunes, touchant ainsi un spectateur se trouvant en dehors du terrain de jeu, même si elle revient sur le terrain, et un spectateur qui va sur le terrain ou qui étend la main au-dessus, au-dessous ou à travers une barrière pour toucher une balle en jeu ou commettre une interférence avec un joueur. Dans le dernier cas, c'est nettement intentionnel et l'action doit être traitée comme une interférence intentionnelle comme le stipule la règle 3.15. Le batteur 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 sert de guide dans ce cas.

Aucune interférence ne peut être accordée lorsqu'un défenseur étend le bras au-dessus de la clôture, de toute autre démarcation ou même des tribunes pour attraper une balle. Il le fait à ses propres risques. Cependant, si un spectateur étend le bras au-dessus de la clôture ou de toute autre démarcation et empêche clairement le défenseur de prendre la balle, le batteur doit être retiré à cause de l'interférence du spectateur.

Exemple : Un coureur en troisième base, un retrait et le batteur frappe un long fly dans le champ extérieur, peu importe la position de la balle. Un spectateur intervient et empêche clairement le joueur de champ extérieur d'attraper le fly. L'arbitre décrète que le batteur est retiré par cette interférence du spectateur. La balle est morte au moment de l'appel. L'arbitre décide alors qu'à cause de la distance du fly le coureur de troisième base aurait marqué un point après l'attrapé, aussi il permet au coureur de marquer ce point. Toutefois il aurait pu empêcher le coureur de marquer s'il avait jugé que le fly était à une distance plus proche de la plaque de but.

3.17

Les joueurs et remplaçants des deux équipes doivent se cantonner aux bancs de leurs équipes, à moins de participer activement au jeu ou d'être sur le point de rentrer dans le jeu, ou être coach de première ou de troisième base. Personne à l'exception des joueurs, des remplaçants, des managers, des coaches, des préparateurs physiques et des ramasseurs de battes et de balles, ne peut occuper un banc pendant la rencontre.

PENALITE : En cas de violation de ce règlement, l'arbitre peut, après mise en garde, exclure le fautif du terrain.

Règle 3.17, Commentaire : Les joueurs sur la liste des blessés peuvent participer aux entraînements d'avant rencontre et s'asseoir sur le banc des joueurs pendant la rencontre. Toutefois, ils ne peuvent prendre part à aucune activité de la rencontre comme l'échauffement d'un lanceur et ne peuvent en tout temps et pour quelque raison que ce soit aller sur le terrain durant la rencontre.

3.18

L'équipe recevante doit fournir un service d'ordre adéquat. Si une ou plusieurs personnes pénètrent sur le terrain pendant le déroulement d'une rencontre et gênent le déroulement de celle-ci d'une façon quelconque, l'équipe visiteuse peut refuser de jouer jusqu'à ce que le terrain soit dégagé.

PENALITE : Si le terrain n'est pas dégagé dans un délai raisonnable, qui ne peut en aucun cas être inférieur à quinze minutes après le refus de l'équipe visiteuse de jouer, l'arbitre peut accorder la rencontre, par forfait, à l'équipe visiteuse.

4.00 - DEBUT ET FIN DE LA RENCONTRE

4.01

A moins que le club recevant n'ait préalablement annoncé que la rencontre a été reportée ou que son début est retardé, le ou les arbitres doivent pénétrer sur le terrain cinq minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre et se diriger directement vers la plaque de but où ils doivent rencontrer les managers des équipes adverses. Dans l'ordre :

- (a) D'abord, le manager de l'équipe recevante, ou son délégué, donne l'ordre des batteurs de son équipe à l'arbitre en chef, en deux exemplaires.
- (b) Ensuite, le manager de l'équipe visiteuse, ou son délégué, donne l'ordre des batteurs de son équipe à l'arbitre en chef, en deux exemplaires.
- (c) Chaque ordre des batteurs (lineup) présenté à l'arbitre en chef doit :
 - Indiquer la position en défense, de chaque batteur ;
 - Préciser si un batteur est utilisé comme batteur désigné (voir règle 6.10(b)) ;
 - Indiquer les remplaçants. Mais le fait de ne pas mentionner un remplaçant ne l'interdit pas de rentrer en jeu.
- (d) L'arbitre en chef s'assure que les deux copies des ordres de batteurs respectifs sont identiques et puis remet une copie de chaque ordre des batteurs au manager adverse. La copie conservée par l'arbitre en chef est l'ordre officiel des batteurs. La remise par l'arbitre de l'ordre des batteurs consacre ledit ordre et aucun remplacement ne peut ensuite être effectué par l'un ou l'autre des managers, à l'exception des cas prévus par ces règlements.
- (e) Dès que l'ordre des batteurs de l'équipe recevante est remis à l'arbitre en chef, les arbitres sont chargés du terrain de jeu et sont les seuls à décider si une rencontre doit être interrompue, suspendue ou reprise, en fonction des conditions météorologiques ou de l'état du terrain. L'arbitre en chef ne doit pas annoncer la fin de la rencontre moins de 30 minutes après avoir suspendu le jeu. La suspension peut durer aussi longtemps que l'arbitre en chef estime que la rencontre aura une chance d'être reprise.

Règle 4.01, Commentaire : Lorsque l'arbitre en chef constate des erreurs évidentes dans l'ordre des batteurs de l'une ou l'autre des équipes avant le début de la rencontre, il doit aviser le manager ou le capitaine de l'équipe concernée de façon à ce que les modifications puissent être faites avant le début de la rencontre. Par exemple, si un manager a placé seulement huit joueurs dans l'ordre des batteurs ou bien a placé deux joueurs portant le même nom mais sans initiales pour les différencier, et que l'arbitre a connaissance de ces erreurs, il doit pouvoir faire corriger ces erreurs avant le début de la rencontre. Les équipes ne doivent pas être pénalisées pour des erreurs évidentes et faites de façon non intentionnelle pouvant être corrigées avant la rencontre.

L'arbitre en chef essaiera toujours de terminer une rencontre. Sa décision de faire reprendre le jeu après une ou plusieurs suspensions d'au moins 30 minutes chacune ne peut être remise en cause et il n'arrêtera la rencontre que s'il semble impossible de la terminer.

La Fédération peut décider de ne pas appliquer la règle 4.01(e) pour certaines « séries » de rencontres de fin de saison ou en cas de rencontre visant à départager deux équipes ex-æquo en terme de classement.

4.02

Les joueurs de l'équipe recevante doivent prendre leurs positions défensives, le premier batteur de l'équipe visiteuse doit prendre position dans le rectangle du batteur, l'arbitre annonce « PLAY » et la rencontre commence.

4.03

Quand la balle est mise en jeu, au début ou pendant la rencontre, tous les joueurs défensifs autres que le receveur doivent être sur le territoire des bonnes balles.

- (a) Le receveur doit se placer directement derrière la plaque de but. Il peut quitter à tout moment sa position pour attraper un lancer ou faire un jeu, sauf lorsque le batteur est gratifié d'une base sur balles intentionnelle. 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.

PENALITE : Balk (feinte irrégulière).

- (b) Le lanceur, alors qu'il est en train de lancer la balle au batteur, doit garder sa position réglementaire ;
- (c) A l'exception du lanceur et du receveur, tous les défenseurs peuvent se placer n'importe où dans le territoire des bonnes balles.

4.04

L'ordre des batteurs doit être suivi pendant toute la rencontre à moins qu'un joueur ne soit remplacé par un autre. Dans ce cas, le remplaçant prend la place du joueur remplacé dans l'ordre des batteurs.

4.05

- (a) L'équipe offensive doit placer deux coachs de base sur le terrain pendant son passage à la batte, un près de la première base et l'autre près de la troisième base.

- (b) Le nombre de coachs de base est limité à deux et ceux-ci doivent :

- (1) Revêtir l'uniforme de l'équipe ;
- (2) Demeurer dans le rectangle des coachs en permanence.

PENALITE : Le coach de base fautif est exclu de la rencontre et doit quitter le terrain de jeu.

Règle 4.05, Commentaire : C'est devenu une pratique courante, depuis quelques années, pour certains coachs d'avoir un pied à l'extérieur du rectangle, ou de se tenir sur les lignes du rectangle, ou d'être quelque peu à l'extérieur du rectangle. Tant qu'une balle frappée n'a pas dépassé un coach, il n'est pas permis aux coachs de se tenir en dehors du rectangle du coach, afin d'être plus près de la plaque de but ou du territoire des bonnes balles. Autrement, un coach n'est pas considéré en dehors de son rectangle tant qu'il n'y a pas de plainte de la part du manager adverse. Dans un tel cas, l'arbitre demande aux coachs des deux équipes de demeurer en tout temps dans le rectangle qui leur est réservé. C'est aussi une autre pratique courante pour un coach qui a un jeu se déroulant près de sa base que de quitter son rectangle pour faire signe à son coureur de glisser, d'avancer ou de retourner à une base. Cette pratique est acceptée pourvu que le coach ne commette, en aucune manière, d'interférence avec le jeu en cours.

4.06

- (a) Nul manager, joueur, remplaçant, coach, préparateur physique, ramasseur de battes ou de balles, ne peut, à aucun moment, à partir du banc, du rectangle de coach, du terrain de jeu ou d'ailleurs :

- (1) Provoquer, ou essayer de provoquer par la parole ou le geste une démonstration des spectateurs ;
- (2) En aucune façon, parler ou critiquer les joueurs adverses, un arbitre ou un spectateur quelconque ;

(3) Crier « TIME » ou tout autre mot ou expression ou effectuer un geste quelconque lorsque la balle est en jeu avec l'intention évidente de faire commettre un balk (feinte irrégulière) au lanceur ;

(4) Faire contact intentionnellement avec l'arbitre de façon quelconque.

(b) Nul défenseur ne peut se placer dans le champ de vision du batteur, ni agir de façon à distraire le batteur d'une manière délibérément contraire à l'esprit sportif.

PENALITE : Le coupable doit être exclu de la rencontre et doit sortir du terrain de jeu, et si un balk est commis, il est annulé.

4.07

Quand un manager, un joueur, un coach ou un préparateur physique est expulsé d'une rencontre, il doit quitter le terrain immédiatement et ne plus participer à la rencontre. Il doit se cantonner au vestiaire du club ou se mettre en costume de ville et, soit quitter le stade, soit s'asseoir dans la tribune loin du banc de son équipe ou de l'enclos de pratique des lanceurs (bullpen) de celle-ci.

Règle 4.07, Commentaire : Si un manager, un coach ou un joueur est sous le coup d'une suspension, il ne peut s'asseoir dans l'abri des joueurs ou la galerie de presse durant la rencontre.

4.08

Quand les occupants d'un banc de joueurs protestent bruyamment contre la décision d'un arbitre, l'arbitre doit d'abord exiger un retour au calme, mais si la protestation continue, la **PENALITE** suivante est infligée : l'arbitre envoie les coupables du banc au vestiaire. S'il ne peut savoir qui sont les coupables, il peut dégager le banc de tous les joueurs remplaçants. Le manager de l'équipe fautive ne pourra rappeler sur le terrain de jeu que seuls les joueurs nécessaires aux remplacements lors de la rencontre.

4.09

COMMENT MARQUER LES POINTS

(a) Un point est marqué chaque fois qu'un coureur avance régulièrement et touche les première, deuxième, troisième bases et la plaque de but avant que trois joueurs ne soient retirés pour terminer la manche.

EXCEPTION : Le point n'est pas alloué même si le coureur touche la plaque de but si le troisième retrait du jeu est effectué aux dépens :

(1) du batteur coureur avant qu'il ne touche la première base ;

(2) d'un coureur lors d'un jeu forcé ;

(3) d'un coureur précédent qui est déclaré retiré parce qu'il n'a pas touché une des bases.

(b) Quand le point gagnant est marqué dans la dernière demi-manche d'une rencontre réglementaire ou dans la deuxième moitié d'une manche supplémentaire par suite d'une base sur balles, d'un lancer touchant le batteur ou de tout autre jeu avec les bases pleines ce qui oblige le coureur de troisième base à avancer, l'arbitre n'annonce pas la fin de la rencontre avant que le coureur obligé de quitter la troisième base ne touche la plaque de but et que le batteur ne touche la première base.

Règle 4.09(b), Commentaire : Une exception est prévue si les spectateurs envahissent le terrain et empêchent physiquement le coureur de toucher la plaque de but ou le batteur d'atteindre la première base. Dans de telles situations, l'arbitre devra accorder au coureur la base vers laquelle il se dirigeait à cause de l'obstruction des spectateurs.

PENALITE : Si le coureur de la troisième base refuse d'avancer et de toucher la plaque de but dans un délai raisonnable, l'arbitre doit annuler le point ; le joueur est retiré sur décision de l'arbitre et la rencontre continue. Si, après deux retraits, le batteur coureur refuse d'avancer et de toucher la première base, l'arbitre doit annuler le point, décider d'éliminer le joueur fautif et faire continuer la rencontre. Si, avant deux retraits, le batteur coureur refuse d'avancer et de toucher la première base, le point est compté mais le joueur fautif est retiré sur décision de l'arbitre.

Règle 4.09, Commentaire :

INTERPRETATION APPROUVEE : Aucun point ne peut être marqué lors d'un jeu où le troisième retrait a lieu sur le batteur coureur avant qu'il ne touche la première base.

Exemple : Un retrait, Christophe est en deuxième base, David en première base. Le batteur Eric frappe un coup sûr. Christophe marque, David est retiré sur un relais à la plaque de but. Deux retraits. Mais Eric n'a pas touché la première base et est déclaré retiré sur un jeu d'appel. Trois retraits. Comme Christophe a touché la plaque de but durant un jeu au cours duquel le batteur coureur est devenu le troisième retrait avant de toucher la première base, le point de Christophe ne compte pas.

INTERPRETATION APPROUVEE : Les coureurs suivants ne sont pas affectés par la prestation d'un coureur précédent à moins qu'il n'y ait deux retraits.

Exemple : Un retrait, Christophe en deuxième base, David en première base et Eric frappe un coup de circuit à l'intérieur du terrain. Christophe néglige de toucher la troisième base en se dirigeant vers la plaque de but, David et Eric marquent. La défense relaie la balle en troisième base et sur appel, Christophe est retiré. Les points de David et Eric comptent.

INTERPRETATION APPROUVEE : Deux retraits. Christophe est en deuxième base, David en première base. Le batteur Eric frappe un coup de circuit dans les limites du terrain. Les trois coureurs touchent la plaque de but, mais Christophe n'a pas touché la troisième base et est retiré sur appel. Trois retraits. Les points de David et Eric ne comptent pas. Aucun point n'est marqué.

INTERPRETATION APPROUVEE : Un retrait. Christophe à la troisième base. David en seconde base. Le batteur Eric est retiré sur un fly au centre. Cela donne deux retraits. Christophe marque après l'attrapé et David marque sur un mauvais relais à la plaque de but. Mais Christophe sur appel est jugé avoir quitté la troisième base avant que la balle ne soit attrapée, et est retiré. Cela donne trois retraits. Aucun point n'est marqué.

INTERPRETATION APPROUVEE : Deux retraits, bases pleines, le batteur frappe un coup de circuit par dessus la clôture. Le batteur, sur appel, est retiré pour avoir manqué la première base. Trois retraits. Aucun point n'est marqué.

Considération générale :

- (a) *Lorsqu'un coureur rate une base et qu'un défenseur en possession de la balle touche cette base ratée et fait appel, le coureur est retiré quand l'arbitre appuie l'appel.*
- (b) *Lorsqu'un défenseur en possession de la balle touche une base libérée prématurément avant qu'un fly ne soit attrapé et que ce joueur fait appel, le coureur est retiré quand l'arbitre appuie l'appel.*

Tous les coureurs peuvent tenter de marquer, mais il faut savoir qu'avec deux retraits, un coureur étant considéré comme retiré au moment où il manque la base si un appel est fait, cela influe sur les coureurs suivants.

INTERPRETATION APPROUVEE : Un retrait. Christophe sur la troisième base, David sur la première base et Eric est retiré sur un fly au champ droit. Deux retraits. Christophe retouche sa base et marque après l'attrapé. David essaie de revenir en première base mais le relais du champ droit le devance pour faire l'appel. Trois retraits. Mais Christophe a marqué avant que le relais pour éliminer David n'ait atteint la première base. Aussi, le point de Christophe compte. Ce n'était pas un jeu forcé.

4.10

(a) Une rencontre réglementaire consiste en neuf manches, à moins d'être prolongée en cas d'égalité, ou d'être raccourcie parce que :

(1) l'équipe recevante n'a pas besoin de la totalité ou n'a besoin que d'une fraction de la moitié de la neuvième manche, ou

(2) l'arbitre annonce la fin de la rencontre.

EXCEPTION : La Fédération peut adopter un règlement prévoyant que l'une ou les deux rencontres d'un programme double ne durent que sept manches. Lors des dites rencontres tout règlement s'appliquant à la neuvième manche doit s'appliquer à la septième manche.

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

(1) l'équipe visiteuse ait marqué plus de points au total que l'équipe recevante à la fin d'une manche complète, ou

(2) l'équipe recevante marque le point gagnant lors d'une manche en cours.

(c) Une rencontre interrompue est réglementaire :

(1) Si cinq manches ont été terminées ;

(2) Si l'équipe recevante compte plus de points en quatre demi-manches ou en quatre demi-manches et une fraction de demi-manche que l'équipe visiteuse en cinq demi-manches complètes ;

(3) Si l'équipe recevante marque un ou plusieurs points dans sa moitié de la cinquième manche pour égaliser le compte.

(d) Si une rencontre réglementaire est interrompue sur un score à égalité, elle devient une rencontre suspendue. Voir règle 4.12.

(e) Si la rencontre est interrompue avant de devenir réglementaire, l'arbitre en chef doit la déclarer comme n'ayant pas eu lieu (No Game).

(f) Aucune rencontre interrompue par la pluie ne sera rejouée si au moment de l'interruption les conditions de l'article 4.10 (c) ont été atteintes ou dépassées.

4.11

Le score d'une rencontre réglementaire est le nombre total des points marqués par chaque équipe au moment où la rencontre se termine.

(a) La rencontre se termine quand l'équipe visiteuse complète sa moitié de la neuvième manche, si l'équipe recevante mène au compte.

(b) La rencontre se termine à la fin de la neuvième manche si l'équipe visiteuse mène au compte.

(c) Si l'équipe recevante marque le point gagnant dans la moitié de la neuvième manche (ou dans la moitié d'une manche supplémentaire), la rencontre se termine immédiatement lorsque le point gagnant est marqué.

EXCEPTION : Si le dernier batteur d'une rencontre frappe un coup de circuit hors du terrain de jeu, le batteur coureur et tous les coureurs sur les bases peuvent marquer des points, selon les règlements de course sur les bases et la rencontre se termine quand le batteur coureur atteint la plaque de but.

INTERPRETATION APPROUVEE : Le batteur frappe un coup de circuit hors du terrain de jeu pour gagner la rencontre dans la seconde moitié de la neuvième manche ou d'une manche supplémentaire, mais est retiré sur décision de l'arbitre pour avoir doublé un coureur précédent : la rencontre se termine immédiatement quand le point gagnant est marqué, à moins qu'il n'y ait deux retraits et que le coureur ne double le coureur précédent avant que le point gagnant ne soit marqué. Dans ce cas, la manche est terminée et seuls les points marqués avant le dépassement comptent.

- (d) Une rencontre interrompue finit au moment où l'arbitre met fin au jeu, à moins que la rencontre ne devienne suspendue conformément à la règle 4.12 (a)

4.12 RENCONTRES SUSPENDUES

- (a) Une rencontre est considérée comme suspendue et doit donc être poursuivie à une date ultérieure si elle est ajournée pour l'une des raisons suivantes :
- (1) Un couvre feu imposé par la loi ;
 - (2) Une limite de temps autorisée par les règlements de la Fédération ;
 - (3) Une panne d'éclairage ou un mauvais fonctionnement d'appareil mécanique employé sur le terrain et dont le fonctionnement est assuré par l'équipe locale (l'équipement mécanique inclut les bâches automatiques ou les appareils servant au drainage du terrain) ;
 - (4) L'obscurité parce que, à cause d'une loi quelconque, on ne peut se servir de l'éclairage ;
 - (5) Les conditions météorologiques, si la rencontre est interrompue lorsqu'une manche est en cours et avant qu'elle ne soit complétée, et que l'équipe visiteuse a marqué un ou plusieurs points pour prendre l'avantage et que l'équipe recevante n'a pas repris l'avantage ; ou
 - (6) Une rencontre réglementaire est interrompue alors que les deux équipes sont à égalité.

Aucune rencontre déclarée interrompue suite à un couvre-feu (article 4.12(a) (1)), aux conditions météorologiques (article 4.12(a) (5)), à une limite de temps (article 4.12(a) (2)), ou avec un score à égalité (article 4.12(a) (6)) ne peut être considérée comme une rencontre suspendue à moins qu'elle ne soit suffisamment avancée pour être une rencontre réglementaire tel que défini à l'article 4.10(c).

Une rencontre déclarée interrompue au regard des articles 4.12(a) (3) ou 4.12(a) (4) est une rencontre suspendue quel que soit le moment de son interruption.

REMARQUE : Les conditions météorologiques ou similaires, telles que décrites dans les règles 4.12 (a)(1) à (5), prévalent lorsqu'il s'agit de déterminer si une rencontre interrompue doit être considérée comme suspendue. Si une rencontre est interrompue par les conditions météorologiques et que, par la suite, une panne électrique ou un couvre-feu ou une durée limite ou une heure limite empêche sa reprise, la rencontre ne sera pas une rencontre suspendue. Si une rencontre est interrompue par une panne électrique et que les conditions météorologiques ou les conditions du terrain empêche sa reprise, la rencontre ne sera pas une rencontre suspendue. Une rencontre ne peut être considérée comme suspendue que pour une des six raisons décrites à l'article 4.12(a).

- (b) Une rencontre suspendue doit être reprise et terminée comme suit :
- (1) Immédiatement avant la prochaine rencontre simple du calendrier entre les deux équipes sur le même terrain ; ou

- (2) Immédiatement avant le prochain programme double prévu entre les deux équipes sur le même terrain, si le calendrier ne prévoit pas d'autre rencontre simple ; ou
- (3) Si la rencontre suspendue est la dernière rencontre prévue au calendrier dans cette ville, la reprise est effectuée sur le terrain de l'équipe adverse, si possible :
 - I. Immédiatement avant la prochaine rencontre simple du calendrier, ou
 - II. Immédiatement avant le prochain programme double si le calendrier ne prévoit plus de rencontre simple.
- (4) Une rencontre suspendue et non complétée avant la dernière journée du calendrier régulier de deux équipes sera considérée comme interrompue.

Si une telle rencontre devient une rencontre interrompue et

- I. qu'elle est suffisamment avancée pour être réglementaire et qu'une équipe a l'avantage, cette dernière sera déclarée gagnante ;
 - II. qu'elle est suffisamment avancée pour être réglementaire et que le score est à égalité, le match sera déclaré un « match nul » ; ou
 - III. qu'elle n'est pas suffisamment avancée pour être réglementaire, elle doit être considérée comme n'ayant pas eu lieu (No Game). Dans un tel cas, elle doit être intégralement rejouée, à moins que la Commission Sportive concernée détermine que ce n'est pas nécessaire, cette rencontre n'ayant aucun impact sur le championnat.
- (c) Une rencontre suspendue doit être reprise au point exact où la rencontre originale a été suspendue. La suite d'une rencontre suspendue est la continuation de la rencontre originale. L'alignement et l'ordre des batteurs de chaque équipe doivent être exactement les mêmes qu'au moment de la suspension en tenant compte des règlements concernant les remplacements.

Tout joueur peut être remplacé par un joueur qui n'a pas participé à la rencontre avant la suspension. Nul joueur remplacé avant la suspension ne peut refaire partie de l'alignement.

Un joueur qui n'était pas avec le club quand la rencontre fut suspendue peut être utilisé comme remplaçant, même s'il a pris la place d'un joueur qui n'est plus avec le club et qui n'aurait pas été qualifiable pour avoir été remplacé dans l'alignement avant la suspension de la rencontre.

Règle 4.12, Commentaire : Si, juste avant la décision de suspendre la rencontre, un lanceur de relève a été annoncé mais n'est pas encore arrivé sur le monticule ou n'a pas lancé jusqu'à ce que le batteur devienne coureur, il n'est pas obligé de commencer à lancer lors de la reprise de la rencontre. Toutefois, s'il ne revient pas au jeu à ce moment, il est considéré comme ayant été remplacé et ne peut plus revenir au jeu pour le reste de la rencontre.

4.13 REGLES REGISSANT LES PROGRAMMES DOUBLES

- (a) (1) Seulement deux rencontres de championnat peuvent être disputées dans la même journée. La poursuite d'une rencontre suspendue ne doit pas entraver ce règlement
- (2) Si deux rencontres sont prévues dans la même journée avec une seule possibilité de rencontre, la première est celle qui est normalement prévue pour cette date.
- (b) Dès qu'une première rencontre d'un programme double a été commencée, elle doit être terminée avant que la seconde rencontre ne puisse commencer.
- (c) La seconde rencontre d'un programme double doit commencer vingt minutes après la fin de la première rencontre, à moins qu'un intervalle plus long (qui ne peut excéder trente minutes) ne soit

annoncé par l'arbitre en chef et que celui-ci en informe les managers adverses à la fin de la première rencontre.

EXCEPTION : Si la Fédération a approuvé une demande de l'équipe qui reçoit sollicitant un intervalle plus long pour un événement spécial quelconque entre les rencontres, l'arbitre en chef doit annoncer le dit intervalle prolongé et en informer les managers adverses. L'arbitre en chef de la première rencontre doit être la personne chargée du contrôle de l'intervalle entre les rencontres.

- (d) Chaque fois que c'est possible, l'arbitre fait débiter la seconde rencontre d'un programme double et le jeu se continue aussi longtemps que l'état du terrain, les restrictions d'horaires locales ou les conditions météorologiques le permettent.
- (e) Quand le début d'un programme double du calendrier est retardé pour une raison quelconque, la rencontre qui est commencée est la première rencontre du programme double.
- (f) Quand une rencontre dont la date a été modifiée fait partie d'un programme double, la première rencontre est celle normalement prévue au calendrier pour cette date, la seconde étant la rencontre reportée.

4.14

L'arbitre en chef ordonne l'allumage des projecteurs du terrain quand il pense que l'obscurité rend la poursuite du jeu à la lumière du jour dangereuse.

4.15

Le bénéfice d'une rencontre peut être accordé, sur forfait, à l'équipe adverse quand une équipe :

- (a) Ne se présente pas sur le terrain ou, étant sur le terrain, refuse de commencer la rencontre dans les cinq minutes après que l'arbitre ait annoncé « PLAY » à l'heure prévue pour le début de la rencontre, à moins qu'une telle absence ou un tel refus ne soit justifiable pour l'arbitre ;
- (b) Emploie des tactiques évidemment conçues pour retarder ou raccourcir la rencontre ;
- (c) Refuse de continuer à jouer lors d'une rencontre, à moins que le jeu n'ait été suspendu ou arrêté par l'arbitre en chef ;
- (d) Ne reprend pas le jeu, après une suspension, moins d'une minute après que l'arbitre en Chef ait annoncé « PLAY » ;
- (e) Après une mise en garde de l'arbitre, persiste à violer volontairement le règlement de jeu ;
- (f) Refuse d'obtempérer dans un délai raisonnable à l'ordre de retirer un joueur de la rencontre ;
- (g) Ne se présente pas pour la deuxième rencontre d'un programme double dans les vingt minutes après la fin de la première rencontre, à moins que l'arbitre de la première rencontre n'ait étendu la période de repos.

4.16

Le bénéfice d'une rencontre doit être accordé à l'équipe visiteuse (forfait) si, après suspension de la rencontre, les ordres donnés par l'arbitre aux responsables du terrain, pour remise en état de ce dernier préalablement à la reprise du jeu, ne sont pas respectés.

4.17

Le bénéfice d'une rencontre doit être accordé à l'équipe adverse (forfait) lorsqu'une équipe est incapable ou refuse de placer neuf joueurs sur le terrain.

4.18

Si l'arbitre en chef accorde le bénéfice d'une rencontre (forfait) à une équipe, il doit transmettre un rapport écrit à la Fédération dans les 24 heures suivantes, mais un manquement à la dite transmission n'affecte pas cette décision.

4.19 RENCONTRES SUJETTES A PROTESTATION (PROTETS)

La Fédération adopte des règlements prévoyant une procédure pour les protêts lorsqu'un manager affirme que la décision de l'arbitre est en violation des présents règlements. Nulle protestation ne peut être permise, en aucun cas, si elle concerne une décision faisant appel au jugement de l'arbitre. Dans le cas d'un protêt, la Commission Sportive concernée décidera de l'issue du match.

Même s'il est vrai que la décision contestée va à l'encontre des règles du jeu, il ne sera pas demandé de rejouer une rencontre, à moins que, de l'avis de la Commission Sportive concernée, la violation reprochée diminue les chances de l'équipe protestataire de gagner la partie.

Règle 4.19, Commentaire : Chaque fois qu'un manager proteste une rencontre à cause de la mauvaise application des règles de jeu, le protêt ne sera reconnu comme valable que s'il est porté à la connaissance des arbitres au moment de l'action de jeu concernée par ce protêt et avant qu'un lancer, un jeu ou une tentative de jeu ne soit fait.

5.00 - MISE EN JEU DE LA BALLE, BALLE « MORTE » ET BALLE EN JEU

5.01

A l'heure prévue pour le début de la rencontre, l'arbitre doit crier « PLAY ».

5.02

Après que l'arbitre ait annoncé « PLAY », la balle est en jeu et le reste jusqu'à ce que, pour une cause régulière ou parce que l'arbitre a annoncé « TIME », le jeu soit arrêté. Lorsque le jeu est arrêté, aucun joueur ne peut être retiré, aucun coureur ne peut gagner une base, aucun point ne peut être marqué, mais des coureurs peuvent avancer d'une ou plusieurs bases si c'est le résultat d'actions commises pendant que la balle était en jeu (tel, mais ce n'est pas exhaustif, qu'un balk, un relais hors limites, une interférence, un coup de circuit ou un autre coup sûr hors du terrain de jeu).

Règle 5.02, Commentaire : Même si la balle se détériore ou se déchire, elle est en jeu jusqu'à ce que le jeu soit terminé.

5.03

Le lanceur doit effectuer le lancer au batteur qui peut choisir de frapper ou non la balle, comme il le désire.

5.04

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

5.05

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

5.06

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

Règle 5.06, Commentaire : Un point régulièrement marqué ne peut pas être annulé par une action ultérieure du coureur, tel qu'un effort pour revenir en troisième base croyant qu'il a quitté la base avant un attrapé. Cet exemple n'est pas limitatif.

5.07

Quand trois joueurs de l'équipe offensive 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 coach de base ou qu'un lanceur ou un relais touche un arbitre, la balle reste en jeu. Cependant, si le coach a interféré avec une balle relayée, le coureur est retiré.

5.09

Le jeu est arrêté (la balle est morte) et les coureurs avancent d'une base ou retournent à leurs bases sans pouvoir être retirés quand :

- (a) Un lancer touche un batteur ou ses vêtements, alors qu'il est en position régulière de batteur, les coureurs qui sont forcés avancent ;
- (b) L'arbitre à la plaque de but interfère avec le relais du receveur tentant d'empêcher un vol de base ou de surprendre un coureur (pick-off). Les coureurs ne peuvent avancer.

REMARQUE : On ignorera l'interférence si le relais du receveur retire le coureur.

Règle 5.09(b), Commentaire : Une interférence de l'arbitre peut également se produire lorsque le receveur renvoie la balle au lanceur.

- (c) Un balk est commis ; les coureurs avancent (voir pénalité 8.05).
- (d) Une balle est frappée irrégulièrement ; les coureurs retournent.
- (e) Une foul ball n'est pas attrapée ; les coureurs retournent. L'arbitre ne doit pas remettre la balle en jeu avant que tous les coureurs n'aient retouché leurs bases.
- (f) Une bonne balle touche un coureur ou un arbitre en territoire des bonnes balles avant de toucher un joueur de champ intérieur y compris le lanceur, ou touche un arbitre avant de passer un joueur de champ intérieur autre que le lanceur ; les coureurs avancent s'il sont forcés.

Si une bonne balle passe un joueur de champ intérieur, qu'aucun autre joueur de champ intérieur ne peut effectuer de jeu sur la balle, et que la balle touche un coureur immédiatement derrière ce joueur de champ intérieur, l'arbitre ne doit pas retirer le coureur. Si une bonne balle touche un coureur après avoir été déviée par un joueur de champ intérieur, la balle est en jeu et le coureur ne doit pas être retiré.

Règle 5.09(f), Commentaire : Si une bonne balle, après qu'elle ait rebondi, passe à côté ou au-dessus du lanceur, touche un arbitre situé dans le champ intérieur, c'est une balle morte. Si une balle frappée est déviée dans le territoire des bonnes balles par un joueur défensif et touche un coureur ou un arbitre lorsqu'elle est encore en vol pour être ensuite saisie en vol par un joueur défensif, cela ne constitue pas un attrapé et la balle doit demeurer en jeu.

- (g) Un lancer se loge dans le masque du receveur ou de l'arbitre ou dans tout autre équipement et demeure hors-jeu, les coureurs avancent d'une base ;

Règle 5.09(g), Commentaire : Si un ricochet frappe l'arbitre et est attrapé au rebond par un défenseur, la balle est morte et le batteur ne peut pas être retiré. La même chose s'applique pour tout ricochet qui se loge dans le masque de l'arbitre ou tout autre équipement de ce dernier.

Si un troisième strike (pas un ricochet) passe derrière le receveur et touche un arbitre, la balle est en jeu. Sur un tel jeu, si le rebond de la balle est pris par un défenseur avant qu'elle ne touche le sol, le batteur n'est pas retiré par cet attrapé mais la balle demeure en jeu et le batteur peut être retiré en première base ou en étant touché avec la balle.

Si un lancer se loge dans le masque du receveur ou de l'arbitre ou dans tout autre équipement et demeure hors-jeu, lors d'un troisième strike ou d'une quatrième balle, le batteur se voit octroyer alors la première base et tous les coureurs avancent d'une base. Si le compte du batteur est de moins de trois balles, les coureurs avancent d'une base.

- (h) Tout lancer régulier qui touche un coureur en train d'essayer de marquer ; les coureurs avancent.

5.10

Le jeu est arrêté et la balle est morte quand un arbitre annonce « TIME ».

L'arbitre en chef doit annoncer « TIME » :

- (a) Quand il pense que les conditions météorologiques, l'obscurité ou des conditions similaires rendent la continuation du jeu impossible dans l'immédiat ;
- (b) Quand une panne d'électricité a pour conséquence de rendre difficile ou impossible la tâche des arbitres ;
- (c) Quand un accident empêche un joueur ou un arbitre de participer au jeu ;

Si un coureur est empêché par suite d'un accident de rejoindre une base à laquelle il a droit, lors d'un coup de circuit hors du terrain de jeu ou d'une gratification d'une ou plusieurs bases, un coureur remplaçant doit être autorisé à compléter le jeu.

- (d) Quand un manager demande un « TIME » pour un remplacement ou pour parler avec l'un de ses joueurs.
- (e) Quand un arbitre désire examiner la balle ou consulter l'un des manager, ou pour toute autre raison similaire.
- (f) Quand un joueur de champ, après avoir attrapé un fly, tombe dans un abri de joueurs ou dans les tribunes, ou tombe par-dessus une corde dans la foule quand celle-ci est sur le terrain.

En ce qui concerne les coureurs, les dispositions de l'article 7.04(c) prévaudront.

Si un défenseur après avoir attrapé une balle, monte sur un banc mais ne tombe pas, la balle est en jeu et les coureurs peuvent courir à leurs risques et périls.

- (g) Quand un arbitre ordonne à un joueur ou à toute autre personne de quitter le terrain de jeu.
- (h) Sauf dans les cas cités aux paragraphes (b) et (c) de ce règlement, nul arbitre ne peut annoncer « TIME » lorsqu'un jeu est en cours.

5.11

Le jeu étant arrêté, il doit être repris quand le lanceur prend sa position réglementaire sur la plaque du lanceur avec une nouvelle balle ou la même balle en sa possession et quand l'arbitre en chef annonce « PLAY ».

L'arbitre en chef doit annoncer « PLAY » aussitôt que le lanceur, en possession de la balle prend sa position réglementaire sur la plaque du lanceur.

6.00 - LE BATTEUR

6.01

- (a) Chaque joueur de l'équipe offensive doit passer à la batte dans l'ordre où son nom est inscrit sur l'ordre des batteurs de son équipe.
- (b) Après la première manche, le premier batteur de chaque manche doit être le joueur dont le nom suit celui du dernier joueur à avoir régulièrement complété son temps à la batte lors de la manche précédente.

6.02

- (a) Le batteur doit prendre position dans le rectangle du batteur promptement quand c'est à son tour d'être batteur.
- (b) Le batteur ne doit pas quitter sa position dans le rectangle du batteur après que le lanceur se soit mis en position d'arrêt (set position), ou qu'il commence à effectuer son élan (wind up position).

PENALITE : Si le lanceur lance la balle, l'arbitre doit annoncer « balle » ou « strike » selon le cas.

Règle 6.02(b), Commentaire : Le batteur quitte son rectangle au risque de se voir délivrer un strike par le lanceur, à moins qu'il ne demande un « TIME » à l'arbitre. Le batteur n'a pas la liberté de sortir et d'entrer dans la boîte de frappe à son gré.

Lorsqu'un batteur a pris position dans son emplacement, il ne lui sera pas permis d'en sortir, pour prendre de la résine ou du « pinetar » à moins que cela ne se fasse pendant un délai dans le déroulement du jeu ou que, selon les arbitres, les conditions climatiques le justifient.

Les arbitres n'appelleront pas de « TIME » à la demande du batteur ou de tout autre membre de son équipe à partir du moment où le lanceur a commencé sa mise en élan (ou motion) « wind up » ou s'il est venu en position d'arrêt (set position), quand bien même le batteur le réclame pour de « la poussière dans les yeux », « des lunettes embuées », « une mauvaise prise de signaux » ou pour toute autre raison.

Les arbitres peuvent accepter la demande de « TIME » d'un batteur lorsque celui-ci a pris place dans son rectangle, mais ils ne doivent pas permettre aux batteurs de quitter leur emplacement à tout bout de champ, sans raison valable.

Si les arbitres ne sont pas indulgents, les batteurs comprendront qu'ils sont dans leur rectangle et qu'ils doivent y rester jusqu'à ce que la balle soit lancée. Voir règle 6.02(d).

Règle 6.02(b), Commentaire : Avec un coureur sur base, si le lanceur a commencé sa mise en élan (wind up), ou s'il est venu en position d'arrêt (set position) et qu'il ne peut compléter son lancer du fait de la sortie du batteur de son emplacement, un balk ne peut être appelé. L'arbitre appellera un strike automatique si la règle 6.02 (d)(1) doit s'appliquer.

- (c) Si le batteur refuse de prendre position dans le rectangle du batteur lors de son passage à la batte, l'arbitre doit appeler un strike. La balle est morte et aucun coureur ne peut avancer. Suite à cette pénalité, le batteur peut prendre sa position normale et le compte régulier des balles et des strikes doit continuer. Si le batteur ne prend pas sa position normale avant que trois strikes ne soient annoncés, il est retiré.

Règle 6.02(c), Commentaire : L'arbitre doit laisser au batteur l'opportunité raisonnable de prendre sa place dans le rectangle du batteur après avoir appelé un strike conformément à la règle 6.02(c) et avant d'appeler un autre strike au titre de cette règle 6.02(c).

(d) Les règles suivantes sont à utiliser par les fédérations nationales :

(1) Le batteur doit garder au moins un pied dans le rectangle du batteur durant son passage à la batte à moins qu'une des exceptions ci-dessous ne s'applique, auquel cas il est autorisé à quitter le rectangle du batteur sans pour autant sortir du cercle de terre entourant l'aire de la plaque de but :

- (i) Le batteur s'élance sur un lancer ;
- (ii) Le batteur est forcé de sortir du rectangle du batteur suite à un lancer ;
- (iii) Un membre d'une équipe demande un arrêt de jeu et l'obtient ;
- (iv) Un défenseur tente un jeu sur un coureur à n'importe quelle base ;
- (v) Le batteur fait une tentative d'amorti ;
- (vi) Il y a un lancer fou ou une balle passée ;
- (vii) Le lanceur reçoit la balle et sort du monticule ; ou
- (viii) Le receveur sort de sa boîte pour donner des signaux défensifs.

Si le batteur sort du rectangle du batteur et retarde le jeu alors qu'aucune des exceptions notées ci-dessus (règles 6.02(1)(i) à (viii)) ne s'applique, l'arbitre doit alors appeler un strike sans que le lanceur n'ait à lancer la balle. La balle est morte et aucun coureur ne peut avancer. L'arbitre appellera des strikes supplémentaires, sans qu'il n'y ait de lancer, si le batteur reste en dehors du rectangle du batteur et continue de retarder le jeu.

Règle 6.02(d)(1), Commentaire : L'arbitre peut, à sa discrétion, donner un avertissement au batteur et ne pas appeler un strike automatique si c'est sa première violation de la règle 6.02 (d)(1) dans le match et qu'il juge que c'est bref et involontaire.

L'arbitre doit laisser le temps au batteur de reprendre sa place dans le rectangle du batteur suite à l'appel d'un strike au regard de la règle 6.02(d)(1), avant d'appeler des strikes supplémentaires au regard de cette même règle.

(2) Le batteur peut quitter le rectangle du batteur et l'aire autour de la plaque de but quand un arrêt de jeu « Time » est annoncé pour :

- (i) faire un changement de joueur ; ou
- (ii) une conférence de l'une des deux équipes.

Règle 6.02(d)(2), Commentaire : Les arbitres doivent encourager les batteurs en attente à prendre position dans le rectangle du batteur rapidement après que le batteur précédent ait complété son passage à la batte.

6.03

La position régulière du batteur demande qu'il ait les deux pieds dans le rectangle du batteur.

INTERPRETATION APPROUVEE : Les lignes délimitant le rectangle sont incluses dans le rectangle.

6.04

Un batteur a régulièrement complété son passage à la batte lorsqu'il est retiré ou lorsqu'il devient coureur.

6.05

Un batteur est retiré quand :

- (a) Son fly, en territoire des bonnes ou fausses balles (autre qu'un ricochet), est régulièrement attrapé par un défenseur ;

Règle 6.05(a), Commentaire : Un défenseur peut étendre le bras dans l'abri des joueurs mais ne peut y faire un pas pour faire un attrapé. S'il maîtrise la balle, c'est alors un attrapé.

Pour faire un attrapé sur une balle en territoire des fausses balles près de l'un des abris des joueurs ou sur une surface hors limites de jeu (tel que les tribunes), un défenseur doit avoir un ou deux pieds sur ou au-dessus de la surface de jeu (incluant les rebords de l'abri) et aucun pied sur le sol de l'abri des joueurs ou de la surface hors-limites de jeu. La balle est en jeu, à moins que le défenseur, après avoir fait un attrapé régulier, tombe dans l'abri ou dans la surface hors limites de jeu : la balle est alors morte. Le statut des coureurs est décrit dans la règle 7.04 (c).

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

Règle 6.05(b), Commentaire : «Régulièrement attrapé» veut dire dans le gant du receveur avant que la balle ne touche le sol.

Elle n'est pas attrapée régulièrement si elle se loge dans son uniforme ou toute autre partie de son équipement ou, qu'après avoir touché l'arbitre, elle est saisie au rebond par le receveur.

Si un ricochet touche le gant du receveur, continue sa course et est attrapé à deux mains contre son corps ou son plastron avant que la balle ne touche le sol, c'est un strike, et si c'est un troisième strike, le batteur est retiré. Bloquée contre son corps ou le plastron du receveur, la balle est considérée comme régulièrement attrapée si elle a touché auparavant son gant ou sa main.

- (c) Un troisième strike n'est pas attrapé par le receveur quand la première base est occupée avant deux retraits ;

- (d) Avec deux strikes à son compte, il fait une tentative d'amorti, et place sa balle en territoire des fausses balles ;

- (e) La balle qu'il a frappée est annoncée « infield fly » ;

- (f) Il tente de frapper un troisième strike et que la balle le touche ;

- (g) Sa « bonne balle » le touche avant de toucher un joueur défensif. Si le batteur est en position régulière dans le rectangle du batteur, voir règle 6.03, et, si au jugement de l'arbitre, il n'a pas l'intention d'interférer avec la trajectoire de la balle, une frappe qui touche sa personne ou sa batte doit être appelée « foul ball » ;

- (h) Après avoir frappé ou amorti une balle en territoire des bonnes balles, sa batte retouche la balle dans ce territoire. Le jeu est arrêté et nul coureur ne peut avancer. Si le batteur laisse tomber sa batte et que la balle roule contre celle-ci en territoire des bonnes balles, elle reste en jeu si l'arbitre estime qu'il n'y avait pas intention d'interférer avec la course de la balle.

Règle 6.05(h), Commentaire : Si une batte se brise et qu'une balle frappée touche une partie de cette batte en territoire des bonnes balles, ou qu'une partie de la batte brisée frappe un coureur ou un défenseur, le jeu doit continuer et aucune interférence ne doit être appelée. Si la balle frappée touche une partie de la batte brisée en territoire des fausses balles, c'est une foul ball.

Si une batte entière est envoyée sur le territoire des bonnes balles et qu'elle empêche un défenseur d'effectuer un jeu, une interférence doit être appelée, que ce geste soit volontaire ou non.

Lorsqu'un casque de batteur est touché accidentellement par une balle frappée dans ou au dessus du territoire des bonnes balles, ou par une balle relayée, la balle demeure en jeu comme si elle n'avait pas heurté le casque.

Lorsqu'une balle touche un casque ou tout autre objet étranger au terrain, dans le territoire des fausses balles, c'est une foul ball et la balle est morte.

Si, selon l'arbitre, le coureur tente volontairement de créer une interférence avec une balle frappée ou relayée en laissant tomber son casque ou en le jetant contre la balle, ce coureur est retiré, la balle est morte et les coureurs doivent retourner à la dernière base régulièrement occupée.

- (i) Après avoir frappé ou amorti la balle en territoire des fausses balles, il fait volontairement dévier la balle de sa course d'une façon quelconque alors qu'il court vers la première base. Le jeu est arrêté et nul coureur ne peut avancer ;
- (j) Après un troisième strike ou après avoir frappé une bonne balle, il est touché ou la première base est touchée par un défenseur en possession de la balle, avant qu'il ne touche lui-même la première base ;
- (k) En courant la dernière moitié de la distance séparant la plaque de but de la première base alors qu'un défenseur tente d'effectuer un jeu à la première base, il passe à droite de la ligne des 91 centimètres ou à gauche de la ligne de jeu et que, selon l'arbitre, il gêne le défenseur tentant d'attraper un relais en première base. Dans ce cas, la balle est morte. Toutefois, il peut courir à droite de la ligne des 91 centimètres ou à gauche de la ligne de jeu pour éviter un défenseur essayant de jouer une balle frappée ;

Règle 6.05(k), commentaire : Les lignes délimitant le couloir font partie intégrante de celui-ci et le batteur-coureur doit avoir les deux pieds à l'intérieur ou sur ces lignes.

Il est permis au batteur-coureur de quitter le couloir des 91 centimètres en faisant un pas, une foulée, un plongeon ou une glissade dans la toute proximité de la première base et dans le seul but de toucher la première base.

- (l) Un joueur de champ intérieur laisse tomber intentionnellement un fly ou un line drive alors que la première, la première et la seconde, la première et la troisième ou la première, seconde et troisième bases sont occupées avant deux retraits.

La balle est morte et le coureur ou les coureurs doivent retourner à leurs bases d'origine ;

INTERPRETATION APPROUVEE : dans cette situation, le batteur n'est pas retiré si le joueur de champ intérieur laisse tomber la balle au sol sans la toucher, à moins que ne s'applique la règle de l'infield fly.

- (m) Un coureur précédent gêne volontairement, selon l'arbitre, un défenseur qui essaye d'attraper un relais ou de relayer une balle pour tenter de compléter un jeu quelconque ;

Règle 6.05(m), Commentaire : L'objectif de cette règle est de pénaliser l'équipe attaquante pour un geste injustifié et délibérément antisportif du coureur quittant son couloir, dans le but évident de casser le double jeu, en venant heurter le joueur pivot, au lieu de tenter d'atteindre la base. C'est bien évidemment un jugement de l'arbitre.

- (n) Avec deux retraits et deux strikes au compte du batteur, si le coureur en troisième base, essaye de voler la plaque de but lors d'un lancer régulier et que la balle le touche dans la zone de strike, l'arbitre annonce « troisième strike », le batteur est retiré et le point n'est pas marqué ; avant deux retraits l'arbitre annonce « troisième strike », la balle est morte et le point compte.
- (o) Un membre de l'équipe du batteur (autre qu'un coureur) gêne un défenseur tentant d'attraper ou de jouer une balle frappée. Voir règle 7.11. Pour une interférence d'un coureur, voir règle 7.08(b).

6.06

Un batteur est retiré pour action irrégulière quand :

- (a) Il frappe une balle avec un ou deux pieds touchant le sol complètement à l'extérieur du rectangle du batteur.

Règle 6.06(a), Commentaire : Si un batteur frappe une balle, bonne ou mauvaise, lorsqu'il est en dehors du rectangle du batteur, il doit être déclaré retiré.

Les arbitres doivent apporter une attention spéciale aux pieds du batteur lorsque ce dernier tente de frapper une balle alors qu'il est gratifié d'une base sur balle intentionnelle.

Un batteur ne peut sauter ou marcher hors du rectangle du batteur pour frapper une balle.

- (b) Il passe d'un rectangle de batteur à l'autre alors que le lanceur est en position de lancer ;
- (c) Il gêne le jeu du receveur quand celui-ci attrape ou relaie la balle en sortant du rectangle du batteur ou en l'empêchant autrement de compléter son jeu à la plaque de but.

EXCEPTION : Le batteur n'est pas retiré si un coureur essayant d'avancer est retiré, ou si un coureur essayant de marquer est retiré sur décision de l'arbitre par suite d'une interférence du batteur.

Règle 6.06(c), Commentaire : Si le batteur commet une interférence sur le receveur, l'arbitre de plaque doit annoncer « interférence ». Le batteur est retiré, la balle est morte.

Aucun joueur ne peut avancer lors de ce type d'interférence (interférence offensive) et tous les coureurs doivent retourner à la base qu'ils avaient, au jugement de l'arbitre, légalement atteinte au moment de l'interférence.

Cependant, si le receveur effectue le jeu et retire le coureur qui tentait d'avancer, l'interférence n'est pas prise en compte, le coureur est retiré, pas le batteur. Tout autre coureur peut avancer puisque l'interférence n'est pas prise en compte lorsqu'un coureur est retiré. Dans ce cas précis, le jeu continue comme si aucune violation n'avait été décrétée.

Lorsqu'un batteur s'élance si fort qu'en ratant la balle, sa batte, opérant un arc de cercle complet, vient toucher par derrière le receveur, ou la balle, avant que ce dernier n'ait pu contrôler complètement cette balle, et que selon l'arbitre cela n'est pas intentionnel, seul un strike est appelé (pas une interférence). Cependant, la balle est morte et aucun coureur ne peut avancer sur ce jeu.

- (d) Il utilise ou tente d'utiliser une batte qui, selon l'arbitre, a été modifiée de quelque façon que ce soit pour améliorer la distance de frappe ou causer des réactions inhabituelles sur la balle. Ceci inclut les battes qui ont été alourdies, aplanies, allégées ou couvertes d'une substance telle que paraffine, cire, etc.

Aucune avance sur base ne sera permise. Par contre, le ou les retraits effectués pendant ce jeu seront valables.

En plus d'être retiré, le batteur fautif devra être expulsé du jeu et sera susceptible d'encourir d'autres sanctions qui seront déterminées par la Commission fédérale ad hoc.

Règle 6.06(d), Commentaire : Un batteur sera considéré comme ayant utilisé ou ayant tenté d'utiliser un bâton modifié s'il en amène un dans le rectangle du batteur.

6.07 NON RESPECT DE L'ORDRE DES BATTEURS

- (a) Un batteur est retiré sur appel lorsqu'il ne prend pas son tour à la batte, à sa place normale et qu'un autre batteur complète un passage à la batte à sa place.

- (1) Le batteur légitime peut prendre position dans le rectangle du batteur n'importe quand avant que le batteur irrégulier ne devienne un coureur ou ne soit retiré. Toutes balles et strikes doivent être portées au compte du batteur légitime.
- (b) Quand un batteur irrégulier devient coureur ou est retiré et que l'équipe défensive en appelle à l'arbitre avant le premier lancer au batteur suivant de l'une ou l'autre équipe, ou avant un jeu ou une tentative de jeu quelconque l'arbitre doit :
- (1) déclarer le batteur régulier retiré, et
 - (2) annuler toute avance effectuée ou point marqué sur une balle frappée par le batteur irrégulier ou suite à l'avance à la première base du batteur irrégulier, à la suite d'un coup sûr, d'une erreur, d'une base sur balles ou parce que le batteur a été touché par un lancer ou pour toute autre raison.

REMARQUE : Si un coureur avance, alors que le batteur irrégulier est à la batte, sur une base volée, un balk, un lancer fou ou une balle passée, cette avance est légale.

- (c) Quand un batteur irrégulier devient coureur ou est retiré et qu'un lancer est effectué vers le prochain batteur de l'une ou de l'autre équipe avant qu'un appel ne soit effectué auprès de l'arbitre, le batteur irrégulier devient alors batteur régulier et les résultats de sa présence à la batte deviennent réguliers.
- (d) (1) Quand le batteur légitime est retiré par l'arbitre parce qu'il n'a pas pris son tour à la batte comme il aurait dû le faire, le prochain batteur est celui dont le nom suit celui du batteur légitime ainsi retiré ;
- (2) Quand un batteur irrégulier devient batteur régulier parce qu'aucun appel n'a été effectué avant le premier lancer au batteur suivant, le batteur suivant est le batteur dont le nom suit celui du batteur ainsi régularisé. Dès l'instant où les actes d'un batteur irrégulier sont régularisés, l'ordre des batteurs reprend avec le nom suivant celui du batteur régularisé.

Règle 6.07, Commentaire : L'arbitre ne doit pas faire remarquer la présence d'un batteur irrégulier dans le rectangle du batteur. Cette règle exige une vigilance constante des joueurs et managers des deux équipes.

Il y a deux principes fondamentaux à garder à l'esprit :

- Lorsqu'un batteur est déclaré irrégulier, c'est le batteur régulier qui doit être retiré.

- Lorsqu'un batteur irrégulier frappe ou est retiré et qu'aucun appel n'est effectué avant le premier lancer au batteur suivant, ou avant qu'aucun jeu ou tentative de jeu ne soit effectué, ce batteur irrégulier est considéré comme ayant frappé à son tour, établissant ainsi l'ordre des batteurs à suivre.

INTERPRETATION APPROUVEE

Pour illustrer certaines situations se produisant lorsque l'ordre de batte n'est pas respecté, supposez un ordre de batte de première manche comme suit : Albert, Bernard, Christophe, David , Eric, Franck, Gérald, Hugo et Ivan .

JEU (1) : Bernard est à la batte. Le compte étant de deux balles et un strike : (a) l'équipe offensive découvre l'erreur ou (b) l'équipe défensive fait appel.

DECISION : Dans les deux cas, Albert remplace Bernard, le compte contre lui devenant deux balles et un strike.

JEU (2) : Bernard est à la batte et frappe un double. L'équipe défensive fait appel : (a) immédiatement ou (b) après un lancer à Christophe.

DECISION : (a) Albert est retiré sur décision de l'arbitre et Bernard est le batteur régulier ; (b) Bernard reste à la deuxième base et Christophe est le batteur régulier.

JEU (3) : Albert reçoit une base sur balles. Bernard reçoit une base sur balles. Christophe frappe un roulant et Bernard est retiré sur un jeu forcé. Eric est à la batte à la place de David. Alors qu'Eric est à la batte, Albert marque un point et Christophe va en deuxième base sur un lancer fou. Eric est retiré sur un roulant faisant avancer Christophe en troisième base. L'équipe défensive fait appel (a) immédiatement ou (b) après un lancer à David.

DECISION :

- (a) Le point d'Albert compte et Christophe a le droit de rester en deuxième base parce que ces avances n'ont pas été effectuées à cause de la frappe du batteur irrégulier ou de son avance en première base. Christophe doit retourner à la deuxième base parce que son avance à la troisième base résulte de la frappe du batteur irrégulier. David est retiré et Eric est le batteur régulier,*
- (b) Le point de Albert compte et Christophe reste en troisième base, le batteur régulier est Franck.*

JEU (4) : Avec toutes les bases occupées et deux retraits, Hugo est à la batte à la place de Franck et frappe un triple faisant rentrer trois points. L'équipe défensive fait appel (a) immédiatement ou (b) après un lancer à Gérald.

DECISION

- (a) Franck est retiré et aucun point n'est marqué. Gérald est le batteur régulier qui commence la manche suivante ;*
- (b) Hugo reste en troisième base et les trois points comptent. Ivan est batteur régulier.*

JEU (5) : Après le jeu 4(b) ci-dessus, Gérald continue à la batte.

- (a) Hugo est retiré en troisième base (pick off) et constitue le troisième retrait, ou*
- (b) Gérald frappe un fly et est retiré pour le troisième retrait de la manche sans qu'aucun appel ne soit fait.*

Qui est le batteur régulier à commencer la seconde manche ?

DECISION :

- (a) Ivan. Il est devenu le batteur régulier dès que le premier lancer à Gérald a régularisé le triple de Hugo*
- (b) Hugo. Comme aucun appel n'a été fait, le premier lancer au premier batteur de l'équipe adverse a régularisé la présence de Gérald à la batte.*

JEU (6) : David obtient une base sur balles et Albert vient à la batte. David était un batteur irrégulier et, si un appel est fait avant le premier lancer à Albert, Albert est retiré, David est retiré de la base et Bernard est le batteur régulier. Il n'y a pas d'appel, et un lancer est effectué à Albert. La base sur balles de David est maintenant régularisée et Eric devient donc le batteur régulier. Eric peut remplacer Albert n'importe quand avant que ce dernier ne soit retiré ou ne devienne coureur. Il ne le fait pas ; Albert est retiré sur fly et Bernard vient à la batte. Albert était un batteur irrégulier et, si un appel est fait avant le premier lancer à Bernard, Eric est retiré et Franck est le batteur régulier. Il n'y a pas d'appel et un lancer est effectué à Bernard. Le retrait d'Albert est maintenant régularisé et le batteur régulier est Bernard. Bernard reçoit une base sur balles. Christophe est le batteur régulier. Christophe est retiré sur un fly. Maintenant David est le batteur régulier, mais il est en deuxième base.

Qui est le batteur régulier ?

DECISION : le batteur régulier est Eric. Quand le batteur régulier est en base, il est passé, et le batteur le suivant dans l'ordre de batte devient le batteur régulier.

6.08

Le batteur devient coureur et a le droit à la première base sans danger d'être retiré (à condition qu'il avance vers et touche la première base) quand :

- (a) quatre balles ont été annoncées par l'arbitre ;

Règle 6.08(a), Commentaire : Un batteur qui se voit octroyer la première base à la suite d'une base sur balles doit aller en première base et la toucher avant que les autres coureurs ne soient forcés d'avancer. Ceci s'applique aussi bien lorsque les bases sont pleines que lorsqu'un coureur de remplacement rentre en jeu. Si en avançant, le coureur pensant qu'il y a un jeu, glisse au-delà de la base, il peut être touché et retiré par un joueur défensif. S'il néglige de toucher la base à laquelle il a le droit et qu'il tente d'avancer au-delà de celle-ci, il peut être retiré si un défenseur le touche ou touche la base à laquelle il avait le droit.

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

- (1) que la balle ne soit dans la zone de strike quand elle le touche, ou
- (2) qu'il n'essaye pas d'éviter d'être touché par la balle ;

Si la balle est dans la zone de strike quand elle touche le batteur, elle est appelée strike, que le batteur essaye ou non de l'éviter. Si la balle est hors de la zone de strike quand elle touche le batteur, elle est appelée balle s'il n'essaye pas d'éviter d'être touché.

INTERPRETATION APPROUVEE : Quand le batteur est touché par un lancer qui ne lui donne pas droit à la première base, la balle est morte et aucun coureur ne peut avancer.

(c) le receveur ou un défenseur quelconque le gêne. Si un jeu suit l'interférence, le manager de l'équipe offensive peut aviser l'arbitre de plaque qu'il choisit de décliner la pénalité pour interférence et qu'il accepte le jeu. Ce choix doit être fait immédiatement à la fin du jeu. Cependant si le batteur se rend à la première base sur un coup sûr, une erreur, une base sur balles, parce qu'il a été touché par la balle ou de toute autre manière et que tous les autres coureurs avancent au moins d'une base, le jeu continue sans qu'il ne soit tenu compte de l'interférence.

Règle 6.08(c), Commentaire : Si une interférence du receveur est annoncée, l'arbitre permettra au jeu de continuer puisque le manager peut choisir de prendre le jeu. Si le batteur coureur rate la première base ou qu'un coureur rate sa base suivante, il doit être considéré comme ayant atteint sa base, ainsi que décrit la règle 7.04 (d).

Exemples de jeu que le manager peut choisir :

- (1) *Coureur en troisième base, un retrait, le batteur frappe un fly au champ extérieur et permet au coureur de marquer mais il y avait une interférence commise par le receveur. Le manager de l'équipe offensive peut choisir le jeu, c'est-à-dire un point et le batteur retiré ou bien avoir son coureur de nouveau en troisième base tandis que son batteur se voit accorder la première base.*
- (2) *Coureur en seconde base. Le receveur commet une interférence sur le batteur alors que celui-ci effectue un amorti qui permet au coureur d'atteindre la troisième base. Le manager peut choisir entre avoir son coureur en trois avec un retrait ou un coureur en deuxième et en première base.*

Si un coureur tente de marquer sur un vol ou un squeeze play depuis la troisième base, voir les pénalités dans la règle 7.07.

Si un receveur interfère sur un batteur avant que le lancer ne soit fait, cela ne doit pas être considéré comme une interférence sur le batteur telle que décrite par la règle 6.08(c). Dans une telle action, l'arbitre doit appeler « Time » et faire reprendre le jeu en négligeant l'action.

(d) Une bonne balle touche un arbitre ou un coureur dans le territoire des bonnes balles avant de toucher un défenseur.

Si une bonne balle touche un arbitre après qu'elle ait passé un défenseur autre que le lanceur, ou après avoir touché un défenseur y compris le lanceur, la balle est en jeu.

6.09

Le batteur devient coureur quand :

- (a) Il frappe une bonne balle,
- (b) Le troisième strike annoncé par l'arbitre n'est pas attrapé, à condition que :
 - (1) la première base soit inoccupée, ou
 - (2) la première base soit occupée avec deux retraits ;

Règle 6.09(b), Commentaire : Lorsqu'un batteur ne réalise pas que le troisième strike n'est pas attrapé et qu'il ne se dirige pas vers la première base, il doit être déclaré retiré dès qu'il quitte l'aire autour de la plaque de but.

- (c) Une bonne balle, après qu'elle ait passé un défenseur autre que le lanceur ou après avoir été touchée par un défenseur y compris le lanceur, touche un arbitre ou un coureur en territoire des bonnes balles ;
- (d) Une balle est frappée en territoire des bonnes balles au-dessus d'une clôture ou dans les tribunes à 76,20 mètres ou plus de la plaque de but. Cette frappe permet au batteur d'être crédité d'un coup de circuit à partir du moment où il touche toutes les bases de façon régulière. Une balle frappée en territoire des bonnes balles qui sort du terrain à moins de 76,20 mètres de la plaque de but ne donne droit au batteur qu'à deux bases ;
- (e) Une bonne balle, après avoir touché le sol, rebondit dans les tribunes ou passe au travers, au-dessus ou en dessous d'une clôture ou à travers ou sous un tableau d'affichage, ou au travers ou sous les arbustes ou espaliers de la clôture, le batteur et les coureurs ont le droit d'avancer de deux bases ;
- (f) Toute bonne balle, avant ou après avoir touché le sol, passe au travers ou en dessous d'une clôture, ou au travers ou en dessous de toute ouverture dans la clôture, ou du tableau d'affichage, ou au travers ou en dessous d'arbustes ou espaliers de la clôture, ou se coince dans la clôture ou le tableau d'affichage, le batteur et les coureurs ont droit à deux bases ;
- (g) Toute bonne balle en train de rebondir est déviée par le défenseur dans les tribunes, ou au-dessus ou en dessous d'une clôture en territoire des bonnes balles comme des fausses balles, le batteur et tous les coureurs ont droit d'avancer de deux bases ;
- (h) Toute balle frappée en l'air en territoire des bonnes balles est déviée par le défenseur dans les tribunes, ou au-dessus de la clôture en territoire des fausses balles, le batteur a droit d'avancer à la deuxième base.

Mais si le fly est dévié dans les tribunes ou au-dessus de la clôture du champ extérieur en territoire des bonnes balles, le batteur se voit créditer d'un coup de circuit.

Toutefois, si ce fly est dévié dans les tribunes ou au-dessus de la clôture du champ extérieur, à une distance inférieure à 76,20 mètres de la plaque de but, deux bases seulement sont accordées au batteur.

6.10

Toute Ligue peut choisir d'utiliser la REGLE DU « BATTEUR DESIGNÉ » (Règle 6.10(b)).

- (a) Lors d'une compétition interligue entre une équipe de ligue utilisant le batteur désigné et une équipe de ligue ne l'utilisant pas, la règle à suivre est la suivante :
 - (1) Pour une rencontre amicale, l'application de la règle sera déterminée par l'équipe recevante.

- (2) Lors d'une rencontre de sélections de ligues, le batteur désigné ne sera utilisé qu'en accord avec les deux ligues.

(b) L'utilisation du batteur désigné (DH pour Designated Hitter) se fait comme suit :

- (1) Un batteur peut être désigné pour remplacer à la frappe le lanceur qui commence la rencontre (lanceur partant) ainsi que tous les lanceurs qui pourraient se succéder au cours de la rencontre sans pour autant affecter le statut du ou des lanceurs au cours de la rencontre.

Le batteur désigné doit, le cas échéant, être choisi avant le début de la rencontre et doit être inscrit dans l'ordre des batteurs remis à l'arbitre en chef. Si un manager mentionne 10 joueurs dans son ordre des batteurs mais qu'il a oublié d'en indiquer un comme le batteur désigné et que l'oubli est constaté par un arbitre ou l'un des managers (ou remplaçant participant à la conférence à la plaque de but) avant que l'arbitre en chef n'appelle « PLAY » pour débiter la rencontre, l'arbitre en chef doit demander au manager responsable de l'omission d'indiquer lequel des neuf joueurs, autre que le lanceur, sera le batteur désigné.

Règle 6.10(b)(1), Commentaire : L'oubli d'indiquer un batteur désigné alors que 10 joueurs sont présents sur l'ordre des batteurs est une erreur « évidente » qui peut être rectifiée avant que la rencontre commence. Voir commentaire de la règle 4.01.

- (2) Le batteur désigné au début de la rencontre doit passer au moins une fois à la batte à moins que l'équipe adverse ne change de lanceur.
- (3) Il n'est pas obligatoire pour une équipe d'utiliser un batteur désigné mais si elle ne le fait pas au début de la rencontre, elle ne pourra plus le faire durant le reste de la rencontre.
- (4) Les batteurs d'urgence (pinch hitters) peuvent servir de batteur désigné. Tout remplaçant du batteur désigné devient alors le batteur désigné. Un batteur désigné sorti du jeu ne pourra plus y revenir.
- (5) Le batteur désigné peut être utilisé en défense. Il continue de frapper à la même position dans l'ordre à la batte, mais cela implique que le lanceur doit alors frapper à la place du défenseur ainsi remplacé, à moins que plus d'un remplacement ne soit effectué. Le manager doit alors indiquer les positions des joueurs dans l'ordre des batteurs.
- (6) Un coureur peut remplacer le batteur désigné et assurer le rôle de batteur désigné. Un batteur désigné ne peut servir de coureur d'urgence (pinch runner).
- (7) La position du batteur désigné est fixée dans l'ordre des batteurs. Il est interdit d'effectuer des changements multiples entraînant une modification de la position du batteur désigné dans l'ordre des batteurs.
- (8) Dès que le lanceur quitte le monticule pour occuper une position défensive, le rôle du batteur désigné prend fin pour le reste de la rencontre.
- (9) Dès qu'un batteur d'urgence (pinch hitter) frappe pour un quelconque joueur inscrit dans l'ordre des batteurs et qu'ensuite il prend position en tant que lanceur, le rôle de batteur désigné est terminé pour le reste de la rencontre.
- (10) Lorsque le lanceur frappe à la place du batteur désigné, ceci met fin pour le reste de la rencontre au rôle de batteur désigné. Le lanceur ne peut servir de batteur d'urgence que pour le batteur désigné.
- (11) Si un manager donne un alignement (lineup) de 10 joueurs sans indiquer qui est le batteur désigné et que le manager opposé le fait remarquer à l'arbitre en chef après que la rencontre ait commencé, alors :

- (i) le lanceur devra frapper pour le joueur qui n'a pas assumé de poste défensif, si l'équipe a commencé en défense, ou
- (ii) si l'équipe n'a pas encore pris son rôle en défense, le lanceur sera placé dans l'ordre à la batte à la place de n'importe quel joueur choisi par le manager de l'équipe.

Dans les deux cas, le joueur remplacé par le lanceur dans l'ordre à la batte doit être considéré comme ayant été remplacé et donc sorti du jeu. L'utilisation du batteur désigné est alors terminée, pour cette équipe, jusqu'à la fin de la rencontre. Tout jeu effectué avant que cette violation de règle soit portée à l'attention de l'arbitre en chef sera pris en compte, et sujet à l'application de la règle 6.07 (Non respect de l'ordre des batteurs).

- (12) Dès que le batteur désigné prend une position défensive, son rôle en tant que batteur désigné prend fin automatiquement pour le reste de la rencontre.
- (13) Il n'est pas nécessaire d'annoncer le remplaçant du batteur désigné avant que son tour à la batte n'intervienne.
- (14) Si un joueur de champ vient remplacer le lanceur, ce remplacement indique la fin de l'utilisation du batteur désigné pour cette équipe jusqu'à la fin de la rencontre.
- (15) Un batteur désigné ne peut prendre place dans l'enclos des lanceurs, si ce n'est pour servir de receveur pour l'échauffement des lanceurs.

7.00 - LE COUREUR

7.01

Un coureur se voit accorder une base inoccupée s'il la touche avant d'être retiré. Il est alors autorisé à la conserver jusqu'à ce qu'il soit retiré ou obligé de la libérer pour un autre coureur qui se voit accorder cette base de façon régulière.

Règle 7.01, Commentaire : Lorsqu'un coureur acquiert régulièrement le droit d'occuper une base et que le lanceur prend sa position de lanceur, le coureur ne peut retourner à la base précédemment occupée.

7.02

En avançant, un coureur doit toucher les première, deuxième, troisième bases et la plaque de but dans cet ordre. S'il est obligé de revenir en arrière, il doit retoucher toutes les bases dans l'ordre inverse, à moins que le jeu ne soit arrêté en vertu d'une condition quelconque de la règle 5.09. Auquel cas, le coureur peut retourner directement à sa base de départ.

7.03

- (a) Deux coureurs ne peuvent occuper une même base, mais si, alors que la balle est en jeu, deux coureurs touchent une même base, le deuxième d'entre eux est retiré lorsqu'il est touché par un joueur défensif en possession de la balle. Le premier coureur a droit à la base à moins que la règle 7.03(b) ne s'applique.
- (b) Si un coureur est dans l'obligation d'avancer suite à un jeu permettant au batteur de devenir coureur et que, ce faisant, deux coureurs touchent la base vers laquelle le coureur suivant est forcé d'aller, le coureur suivant est titulaire de la base, et le coureur précédent sera retiré si un joueur défensif en possession de la balle le touche ou touche la base vers laquelle le coureur précédent était forcé d'aller.

7.04

Chaque coureur, autre que le batteur, peut, sans risque d'être retiré, avancer d'une base quand :

- (a) Il y a balk ;
- (b) Le batteur avance sans risque d'être retiré et oblige le coureur à libérer sa base ou quand le batteur frappe une bonne balle qui touche un autre coureur ou l'arbitre avant que ladite balle ait été touchée par, ou ait dépassé un défenseur, si le coureur est forcé d'avancer ;

Règle 7.04(b), Commentaire : Un coureur forcé d'avancer sans danger d'être retiré peut, à ses propres risques, dépasser la base à laquelle il a le droit. Si ayant pris le risque, un tel coureur est retiré et représente le troisième retrait avant qu'un coureur précédant étant lui aussi obligé d'avancer d'une base, touche la plaque de but, le point est néanmoins accordé.

Exemple : Deux retraits, bases pleines, le batteur se voit créditer d'une base sur balles. Le coureur de seconde dépasse la troisième base et est retiré (par un toucher) sur le relais du receveur. Quand bien même ce coureur représente le 3^{ème} retrait, le point marqué sur le jeu forcé est valable, selon la règle qui stipule que le point est marqué par un joueur obligé d'avancer du fait de la base sur balles et que tous les coureurs se doivent d'atteindre la base suivante.

- (c) Un défenseur, après avoir attrapé un fly, tombe dans une tribune ou sur un banc, ou tombe dans la foule par dessus une corde lorsqu'il y a des spectateurs sur le terrain ;

Règle 7.04(c), Commentaire : Si un joueur effectue un attrapé régulier et tombe, en possession de la balle, dans une tribune, dans des spectateurs, dans l'abri des joueurs ou sur tout autre surface

hors limites de jeu, la balle est morte et tous les coureurs peuvent alors progresser d'une base, à partir de la dernière base occupée au moment de la chute du joueur, sans pouvoir être retiré.

- (d) Alors qu'il essaye de voler une base, le batteur est gêné par le receveur ou tout autre défenseur ;

REMARQUE : Quand un coureur se voit accorder une base sans qu'il risque d'être retiré alors que la balle est en jeu, ou selon un règlement quelconque prévoyant que la balle est en jeu après que le coureur ait atteint la base à laquelle il a le droit, et que le coureur ne touche pas la base à laquelle il a le droit avant d'essayer d'avancer vers la base suivante, le coureur perd son immunité et il peut être retiré si un défenseur en possession de la balle touche la base que le coureur n'a pas touchée, ou le coureur, avant qu'il ne retourne à cette base.

- (e) Un défenseur touche délibérément une balle lancée avec sa casquette, son masque ou une partie quelconque de son équipement retirée de sa position normale sur sa personne. La balle est en jeu et la base accordée est définie par la position du coureur au moment où la balle a été touchée.

7.05

Chaque coureur, y compris le batteur coureur, peut sans risque d'être retiré avancer :

- (a) Jusqu'à la plaque de but, marquant un point, si une bonne balle sort en vol du terrain de jeu et qu'il touche toutes les bases régulièrement, ou si une bonne balle qui, selon l'arbitre, serait sortie en vol du terrain de jeu est déviée par un défenseur en lançant son gant, sa casquette ou toute autre partie de son équipement ;
- (b) De trois bases si un défenseur touche volontairement une bonne balle avec sa casquette, son masque ou une partie quelconque de son uniforme retirée de sa position normale sur sa personne. La balle est en jeu et le batteur peut progresser vers la plaque de but à ses risques ;
- (c) De trois bases si un défenseur jette délibérément son gant vers une bonne balle et la touche. La balle est en jeu et le batteur peut avancer vers la plaque de but à ses propres risques ;
- (d) De deux bases si un défenseur touche délibérément une balle relayée avec sa casquette, son masque ou toute partie de son uniforme retirée de sa place normale sur sa personne. La balle est en jeu ;
- (e) De deux bases si un défenseur jette délibérément son gant vers une balle relayée et la touche. La balle est en jeu ;

Règles 7.05(b) à 7.05(e), Commentaire : En appliquant ces règles (b-c-d-e), l'arbitre doit décider que la balle a véritablement été touchée. Sinon aucune pénalité ne doit être appliquée.

Règles (c) et (e) : Aucune pénalité ne doit être appliquée lorsque le gant d'un défenseur est arraché de sa main par la force de l'impact d'une balle frappée ou relayée ou bien lorsque son gant quitte sa main ou cours d'un effort évident pour effectuer un attrapé régulier.

- (f) De deux bases si une bonne balle rebondit ou est déviée dans les tribunes, à l'extérieur des lignes de jeu des première et troisième bases ; ou si la balle passe au travers ou en dessous d'une clôture, ou au travers ou en dessous d'un tableau d'affichage, ou au travers ou en dessous d'arbustes ou espaliers de la clôture, ou si la balle se coince dans ladite clôture, ledit tableau d'affichage, ou lesdits arbustes ou espaliers ;
- (g) De deux bases quand, sans qu'il y ait de spectateurs sur le terrain de jeu, une balle relayée va dans les tribunes, ou dans un abri (que la balle rebondisse ou non sur le terrain), ou au-dessus ou en dessous ou au travers d'une clôture, ou sur la partie inclinée au-dessus de l'écran arrière, ou reste coincée dans les mailles du grillage de protection des spectateurs. La balle est morte. Quand ledit mauvais relais est le premier jeu d'un joueur de champ intérieur, l'arbitre, en accordant lesdites bases, doit prendre en considération la position des coureurs au moment où le lancer a été effectué, dans tous les autres cas, l'arbitre doit être guidé par la position des coureurs au moment où le mauvais relais a été effectué ;

INTERPRETATION APPROUVEE : Si tous les coureurs, y compris le batteur coureur, ont avancé d'au moins une base quand un joueur de champ intérieur effectue un mauvais relais comme premier jeu après le lancer, la position des coureurs au moment où le mauvais relais a été effectué indique l'avance qui doit être accordée.

Règle 7.05(g), Commentaire : Dans certaines conditions, il est impossible de donner deux bases à un coureur.

Exemple : Coureur en première, le batteur frappe un court fly au champ droit. Le coureur de première se place à mi-chemin entre la première et la seconde bases tandis que le coureur contourne la première base et s'arrête derrière lui. La balle tombe dans le territoire des bonnes balles sans être rattrapée. Le champ extérieur, en relayant en première base, relaie la balle dans les tribunes.

INTERPRETATION APPROUVEE : Puisque, lorsque la balle est morte, aucun coureur ne peut aller au-delà de la base à laquelle il a droit, le coureur de première base va en troisième base tandis que le coureur obtient la seconde base.

L'expression « lorsque le mauvais relais est effectué » doit être comprise dans le sens « lorsque la balle quitte la main du défenseur » et non pas « lorsque la balle relayée qui touche le sol passe un défenseur ou se loge dans les tribunes ».

La position du batteur coureur au moment où le mauvais relais quitte la main du relayeur doit être le point de référence dans l'attribution des bases. Si le batteur coureur n'a pas atteint la première base, c'est d'après la position au moment du lancer du lanceur que l'attribution de deux bases s'effectue. Décider si le batteur coureur a atteint la première base avant le relais est une décision de l'arbitre.

Au cours d'un jeu, peu fréquent, où la balle est relayée dans les tribunes ou l'abri des joueurs sans que le batteur ne devienne coureur (tel un relais du receveur tentant un retrait sur un coureur en troisième base essayant de marquer sur une balle passée ou un lancer fou) les deux bases sont accordées d'après la position des coureurs au moment du relais (au titre de la règle 7.05(g), qui considère le receveur comme un joueur de champ intérieur).

JEU : Coureur en première base, frappe sur l'arrêt court qui relaie trop tard en seconde base pour retirer le premier coureur. Le seconde base relaie la balle vers la première base après que le batteur coureur ait touché la première base.

DECISION : Le coureur en seconde base marque le point. Sur ce jeu, le batteur coureur se voit accorder la troisième base, seulement s'il a atteint la première base au moment où la balle a quitté la main du seconde base.

- (h) D'une base, si une balle, lancée au batteur, ou relayée par le lanceur depuis sa position sur la plaque du lanceur vers une base pour retirer un coureur, va dans les tribunes ou dans l'abri des joueurs, ou au-dessus ou au travers d'une clôture ou de l'écran arrière. La balle est morte ;

INTERPRETATION APPROUVEE : Quand un lancer fou ou une balle passée dépasse le receveur, ou ricoche sur lui et va directement dans l'abri des joueurs, les tribunes ou dans tout territoire où la balle est déclarée morte, une base est attribuée aux coureurs. Une base est également attribuée aux coureurs si, en contact avec la plaque du lanceur, ce dernier effectue un relais sur une base et que la balle va directement dans les tribunes ou dans tout territoire où la balle est déclarée morte.

Si, dans les deux cas précédents, la balle reste sur la surface de jeu, mais se trouve ultérieurement « shootée » ou déviée dans les abris des joueurs, les tribunes ou tout territoire où la balle est déclarée morte, deux bases sont accordées aux coureurs en tenant compte de la position qu'ils occupaient au moment du lancer ou du relais.

- (i) D'une base si le batteur devient coureur à la quatrième balle ou au troisième strike quand le lancer passe le receveur et se loge dans le masque de l'arbitre ou une autre partie de son équipement.

Si le batteur devient coureur sur un lancer fou qui donne droit aux coureurs d'avancer d'une base, le batteur coureur se voit accorder la première base seulement.

Règle 7.05(i), Commentaire : Le fait de se voir accorder une ou plusieurs bases sans risque de se faire retirer ne dispense pas le coureur de toucher effectivement et dans l'ordre lesdites bases. Par exemple : Le batteur frappe un roulant qu'un joueur de champ intérieur relaie dans les tribunes. Le batteur néglige de toucher la première base. Il peut être retiré sur appel après que la balle soit remise en jeu pour avoir négligé de toucher la première base quand bien même il s'était vu accorder la seconde base.

Si un coureur est obligé de retourner sur sa base après un arrêt de volée, il doit retoucher cette base même si, pour quelque règle particulière de terrain, ou pour toute autre règle, il se voit accorder une ou des bases supplémentaires. Il peut retoucher sa base de départ lorsque la balle est morte. C'est de cette base qu'il se verra accorder les bases supplémentaires.

7.06

Quand une obstruction est commise, l'arbitre doit annoncer ou signaler « obstruction ».

- (a) Si un jeu est effectué contre le joueur victime de l'obstruction, ou si le batteur coureur est gêné avant d'atteindre la première base, le jeu est arrêté et tous les coureurs peuvent avancer sans risque d'être retirés et jusqu'aux bases qu'ils auraient atteintes, selon l'arbitre, s'il n'y avait pas eu obstruction. Le coureur gêné par l'obstruction se voit accorder au moins une base en plus de celle qu'il avait régulièrement touchée avant l'obstruction. Tous les coureurs précédents, forcés d'avancer par la gratification des bases comme pénalité pour l'obstruction, avancent sans risque d'être retirés.

Règle 7.06(a), Commentaire : Lorsqu'un jeu est effectué sur un coureur et qu'il y a obstruction, l'arbitre doit signaler l'obstruction de la même manière qu'il appelle un « TIME » (avec les deux mains tendues au-dessus de la tête). La balle est morte immédiatement après le signal. Si la balle relayée est en vol avant que l'obstruction ne soit signalée par l'arbitre, les coureurs se voient accorder les bases conformément aux règlements sur les « mauvais relais » sans prendre en considération l'obstruction. Lors d'un jeu où un coureur fait l'objet d'une souricière entre la seconde et la troisième base et qu'une obstruction est commise sur lui, alors qu'il se dirige vers la troisième base, le coureur se voit accorder la plaque de but si l'obstruction est commise alors que la balle, relayée par l'arrêt court est en vol et qu'elle atterrit dans l'abri des joueurs. Tous les coureurs présents sur les bases se voient accorder deux bases à partir de celles qu'ils avaient légalement acquises avant que l'obstruction ne soit signalée.

- (b) Si aucun jeu n'est effectué contre le joueur victime de l'obstruction, le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il soit impossible de continuer. L'arbitre crie alors « TIME » et inflige les pénalités qui, selon lui, vont annuler les effets de l'obstruction.

Règle 7.06(b), Commentaire : Conformément à l'article 7.06(b), quand la balle n'est pas déclarée morte sur une obstruction et que le coureur victime de cette obstruction dépasse la base qui, selon l'arbitre, lui aurait été attribuée suite à l'obstruction, il le fait à ses propres risques et peut, par conséquent, être retiré sur un toucher. Ceci est une décision de l'arbitre au regard de son jugement.

REMARQUE : Le receveur, sans être en possession de la balle, n'a pas le droit de bloquer le passage d'un coureur tentant de marquer. Le couloir de course appartient au coureur et le receveur ne peut s'y trouver que pour y jouer une balle ou lorsqu'il est déjà en possession de la balle.

7.07

Si, avec un coureur à la troisième base essayant de marquer sur un squeeze play (jeu suicide) ou un vol de base, le receveur, ou tout autre joueur défensif, marche sur la plaque de but ou devant celle-ci sans être en possession de la balle, ou touche le batteur ou sa batte, le lanceur doit être pénalisé d'un balk, le batteur se voit accorder la première base pour interférence et le jeu est arrêté (la balle est morte).

7.08

Tout coureur est retiré quand :

- (a) (1) il s'écarte de plus de 91 centimètres de sa ligne de course entre les bases pour éviter d'être touché, à moins que ce ne soit pour éviter de gêner un défenseur essayant d'attraper une balle frappée. La ligne de course du coureur, établie à partir du moment où un touché est possible, est la ligne droite entre lui et la base qu'il tente d'atteindre ; ou

(2) après avoir touché la première base, il quitte la ligne des bases cessant de toute évidence ses efforts pour toucher la base suivante ;

Règle 7.08(a), Commentaire : Tout coureur, après avoir atteint la première base se dirigeant vers son abri de joueurs ou sa position, supposant qu'il n'y a plus de jeu, peut être retiré par l'arbitre considérant que, ce faisant, le coureur abandonne tout effort pour courir autour des bases. Quand ce type de retrait est effectué, la balle reste en jeu en regard des autres coureurs.

Cette règle est applicable pour toute situation similaire : moins de deux retraits, égalité fin de la neuvième manche. Coureur en première, le batteur effectue un coup de circuit (home run) marquant ainsi le point gagnant. Le coureur de première passe la seconde et coupe le champ intérieur sans passer par la troisième base, estimant que le coup de circuit fait automatiquement rentrer le point gagnant. Dans ce cas, le coureur est retiré selon la règle « d'abandon de l'effort pour toucher la base suivante », le batteur coureur peut continuer sa course pour valider le point. S'il y avait eu deux retraits, le coup de circuit n'aurait pas été validé (voir règle 7.12). Ceci n'est pas un jeu d'appel.

JEU : Un coureur croyant qu'il est retiré par un touché en première ou en troisième base, part vers le banc de joueurs et progresse suffisamment pour que cette action le mette en position d'être retiré. Il doit être retiré pour abandon de base.

- (b) Il commet volontairement une interférence avec un relais, ou gêne un défenseur essayant d'effectuer un jeu sur une balle frappée ;

Règle 7.08(b), Commentaire : Un coureur, qui est reconnu avoir empêché un défenseur d'effectuer un jeu sur une balle frappée, est retiré, que ce soit intentionnel ou non.

Cependant, si le coureur touche une base régulièrement occupée au moment où il gêne le défenseur, il ne sera pas retiré, à moins que dans l'opinion de l'arbitre, une telle gêne, qu'elle ait lieu en territoire des bonnes ou fausses balles, ne soit intentionnelle. Si l'arbitre décide que la gêne est intentionnelle, les pénalités suivantes doivent être appliquées :

- Avec moins de deux retraits, l'arbitre retirera le coureur et le batteur.
- Avec deux retraits, l'arbitre retirera le batteur.

Si, dans une souricière entre la plaque de but et la troisième base, le coureur suivant a atteint la troisième base qu'il occupe et que le coureur de la souricière est retiré sur interférence offensive, l'arbitre doit renvoyer le coureur se tenant en troisième base, en seconde base. Le même principe s'applique lors d'une souricière entre les deuxième et troisième bases, si le coureur suivant a rejoint la seconde base (la raison est qu'aucun coureur ne peut avancer au cours d'une interférence et qu'il est considéré comme occupant une base tant qu'il n'a pas atteint régulièrement la suivante).

- (c) Il est touché alors que la balle est en jeu, et qu'il n'est pas en contact avec sa base.

EXCEPTION : Un batteur coureur ne peut être retiré pour avoir été touché après avoir dépassé ou glissé au-delà de la première base s'il y retourne immédiatement ;

INTERPRETATION APPROUVEE (1) : Si l'impact d'un coureur sur une base déplace celle-ci, aucun jeu ne peut être effectué contre lui, à cette base, s'il l'avait atteinte sans être retiré.

INTERPRETATION APPROUVEE (2) : Si une base est déplacée de sa position lors d'un jeu, tout coureur suivant, lors du même jeu, est considéré comme touchant ou occupant cette base si, selon l'arbitre, il touche ou occupe l'emplacement normal de la base.

- (d) Il ne retouche pas sa base, après l'arrêt de volée d'une bonne balle ou d'une foul ball régulièrement attrapée avant qu'il ne soit touché, ou que sa base ne soit touchée, par un défenseur en possession de la balle. Il ne peut être retiré pour avoir omis de retoucher sa base après le premier lancer suivant, ou tout jeu ou tentative de jeu. Ceci est un jeu d'appel ;

Règle 7.08(d), Commentaire : Les coureurs ne sont pas obligés de retoucher leur base après un ricochet. Ils peuvent voler une base sur un ricochet. Si le ricochet n'est pas attrapé par le receveur, il devient une foul ball ordinaire. Les coureurs retournent à leur base.

- (e) Il n'atteint pas la base suivante, après avoir été forcé d'avancer par le batteur devenu coureur, avant qu'un défenseur en possession de la balle ne le touche ou ne touche la base suivante. Cependant, si un coureur qui le suit est retiré sur un jeu forcé, le premier coureur n'est plus forcé et doit, lui, être touché pour être retiré. Le coureur cesse d'être forcé dès qu'il touche la base vers laquelle il était forcé d'avancer et s'il la dépasse ou glisse au-delà, il doit être touché pour être retiré. Cependant, si le joueur forcé, après avoir touché la base suivante, bat en retraite pour une raison quelconque vers la base qu'il occupait précédemment, le jeu est forcé à nouveau et le coureur peut à nouveau être retiré si un joueur de l'équipe défensive touche la base vers laquelle il est forcé ;

Règle 7.08(e), Commentaire, JEU : Coureur en première base et trois balles au compte du batteur. Sur le lancer suivant qui est une balle, le coureur vole la seconde base et la dépasse en courant ou en glissant. Le relais du receveur le surprend avant qu'il ne puisse retourner sur la base. La règle veut que ce coureur soit retiré (il n'y a plus de jeu forcé).

Glisser ou courir au-delà d'une base peut se produire ailleurs qu'en première base. Par exemple, avant deux retraits, et des coureurs en première et en deuxième base, ou en première, deuxième et troisième bases, lors d'une frappe sur un joueur de champ intérieur qui tente un double jeu. Le coureur de première base arrive en seconde avant le relais mais glisse au-delà de celle-ci. Un relais est effectué alors vers la première base, retirant le batteur-coureur. Le joueur de première base, voyant que le coureur en seconde n'est pas sur la base, relaie au seconde base qui retire ce coureur en le touchant alors qu'il n'est pas en contact avec sa base. Pendant ce temps, les coureurs précédents ont touché la plaque de but. La question est : est-ce un jeu forcé ? Le jeu forcé fut-il supprimé après l'élimination du batteur coureur en première base ? Les points marqués pendant ce jeu et avant le troisième retrait effectué en seconde base comptent-ils ? Réponse : Ces points comptent. Il ne s'agit plus d'un jeu forcé mais d'un jeu de toucher.

- (f) Il est touché par une bonne balle en territoire des bonnes balles avant que la balle ne touche ou ne passe un joueur de champ intérieur. Le jeu est arrêté et nul coureur ne peut ni marquer un point ni avancer, à l'exception des coureurs forcés d'avancer ;

EXCEPTION : Si un coureur touche sa base quand il est touché par un infield fly, il n'est pas retiré bien que le batteur le soit.

Règle 7.08(f), Commentaire : Si deux coureurs sont touchés par la même balle frappée, seul le premier est retiré puisque la balle est morte instantanément.

Si un coureur est touché par un infield fly alors qu'il ne touche pas sa base, le coureur et le batteur sont tous deux retirés.

- (g) Il essaye de marquer un point lors d'un jeu durant lequel le batteur commet une interférence avec le jeu à la plaque de but avant deux retraits. Avec deux retraits, l'interférence commise entraîne le retrait du batteur et aucun point n'est marqué.
- (h) Il dépasse un coureur qui le précède avant que ledit coureur ne soit retiré ;

- (i) Après avoir pris régulièrement possession d'une base, il refait le trajet des bases en sens contraire afin de semer la confusion dans les rangs de l'équipe défensive ou de rendre la partie ridicule. L'arbitre annonce immédiatement « TIME » et retire le coureur ;

Règle 7.08(i), Commentaire : Si un coureur touche une base inoccupée et pense que la balle frappée a été attrapée, ou leurré par un défenseur, retourne à la base qu'il occupait précédemment, il peut être retiré en retournant à cette base, mais s'il l'atteint sauf, il ne peut être retiré tant qu'il reste en contact avec elle.

- (j) Il ne retourne pas immédiatement à la première base après l'avoir dépassée en courant ou en glissant. S'il essaye de rejoindre la deuxième base, il est retiré quand il est touché par un défenseur en possession de la balle. Si, après avoir dépassé la première base en courant ou en glissant, il démarre vers l'abri des joueurs ou vers sa position, et ne retourne pas immédiatement vers la première base, il est retiré sur appel quand il est touché ou que la base est touchée par un défenseur en possession de la balle ;

Règle 7.08(j), Commentaire : Un coureur qui touche la première base, la dépasse, et qui est déclaré « safe » par l'arbitre est considéré, au regard de l'article 4.09(a), comme ayant « atteint la première base ». Tout point marqué lors de ce jeu est valable même si le troisième retrait est effectué ultérieurement sur le coureur négligeant de retourner directement et immédiatement vers la première base comme précisé à la règle 7.08 (j).

- (k) En courant ou en glissant vers la plaque de but, il la manque et n'essaye pas d'y retourner quand un défenseur qui a la balle en main, et qui touche la plaque de but, fait appel à l'arbitre pour la décision.

Règle 7.08(k), Commentaire : Cette règle s'applique seulement si le coureur se dirige vers son banc et que le receveur doit le poursuivre. Elle ne doit pas être appliquée lors d'un jeu normal où le coureur manque la plaque de but et fait immédiatement un effort pour toucher celle-ci, avant d'être touché par un défenseur en possession de la balle. (Dans ce cas, le joueur doit être touché).

- (l) Un jeu est effectué à son encontre et un membre de son équipe (autre qu'un coureur) empêche un défenseur d'attraper une balle relayée. Voir règle 7.11. Pour l'interférence d'un coureur, voir la règle 7.08(b).

7.09

Une interférence est commise par un batteur ou un coureur quand :

- (a) Après un troisième strike, il gêne le receveur lorsque ce dernier essaye d'attraper la balle ;
- (b) Il dévie volontairement une foul ball de quelque manière ;
- (c) Avant deux retraits et avec un coureur à la troisième base, le batteur gêne un défenseur qui effectue un jeu à la plaque de but ; le coureur est alors retiré ;
- (d) Un ou plusieurs membres quelconques de l'équipe offensive se trouvent ou se rassemblent autour d'une base quelconque vers laquelle un coureur avance, pour confondre, gêner ou créer des difficultés supplémentaires aux défenseurs. Ledit coureur est retiré sur décision de l'arbitre pour interférence commise par un ou plusieurs de ses coéquipiers ;
- (e) Un batteur ou un coureur quelconque qui vient d'être retiré ou qui vient de marquer un point, gêne ou empêche un jeu suivant d'être effectué sur un coureur. Ce dernier est retiré sur une décision de l'arbitre pour interférence commise par son coéquipier ;

Règle 7.09(e), Commentaire : Si le batteur ou le coureur continue à avancer après qu'il ait été retiré, ce seul geste ne devra pas être considéré comme un acte qui gêne, interfère, ou provoque une confusion vis-à-vis des défenseurs.

- (f) Selon l'arbitre, un coureur sur les bases interfère volontairement et délibérément avec une balle frappée ou un défenseur alors que celui-ci est en train d'attraper une balle frappée, dans le but évident d'interrompre un double-jeu. Le jeu est arrêté (la balle est morte). L'arbitre retire le coureur pour interférence de même que le batteur coureur par suite de l'action de son coéquipier. En aucune circonstance, des bases ou points ne peuvent être accordés à la suite d'une telle action par un coureur.
- (g) Selon l'arbitre, un batteur-coureur commet volontairement et délibérément une interférence contre une balle frappée ou un défenseur essayant d'attraper une balle frappée, avec l'intention évidente d'interrompre un double-jeu. La balle est morte. L'arbitre retire le batteur-coureur pour interférence et aussi le coureur qui s'est avancé le plus près de la plaque de but quel que soit l'endroit où le double-jeu eût été possible. En aucune circonstance les joueurs ne peuvent gagner de base par suite de la dite interférence.
- (h) Selon l'arbitre, le coach de première ou de troisième base aide physiquement le coureur, en le touchant ou le retenant, à retourner vers ou à quitter la troisième ou la première base.
- (i) Avec un coureur à la troisième base, le coach quitte son rectangle et agit de façon à attirer un relais d'un défenseur ;
- (j) Il n'évite pas un défenseur qui essaye d'attraper une balle frappée, ou commet volontairement une interférence sur un relais. Cependant, si deux défenseurs ou plus tentent d'attraper une balle frappée, et que le coureur entre en collision avec un ou plusieurs d'entre eux, l'arbitre doit déterminer quel défenseur reçoit le bénéfice de l'application de ce règlement, et ne doit pas retirer le coureur pour être entré en collision avec un défenseur autre que celui qui, selon l'arbitre, était en droit d'attraper ladite balle ;

Règle 7.09(j), Commentaire : Quand un receveur et un batteur-coureur se dirigeant vers la première base rentrent en contact alors que le receveur tente de jouer la balle, il n'y a généralement pas de violation de la règle et aucune décision ne doit être prise. Une obstruction, par d'un défenseur essayant de jouer la balle, ne doit être appelée que dans les situations très flagrantes et très violentes puisque les règles lui permettent de prendre tout l'espace nécessaire. Cependant, ce droit ne doit pas lui servir à faire trébucher un coureur même en jouant la balle. Si le receveur joue la balle, et que la première base ou le lanceur fait obstruction à un coureur allant en première base, une obstruction doit être appelée et la première base accordée au coureur.

- (k) Une bonne balle le touche en territoire des bonnes balles avant de toucher un défenseur. Si une bonne balle passe à proximité d'un joueur de champ intérieur et touche un coureur immédiatement derrière lui, ou touche le coureur après avoir été déviée par un défenseur, l'arbitre ne retire pas le coureur pour avoir été touché par une balle frappée. En prenant une telle décision, l'arbitre doit avoir la certitude que la balle est passée à proximité immédiate du joueur de champ intérieur et qu'aucun autre joueur de champ intérieur ne pouvait effectuer un jeu sur la balle. Si, selon l'arbitre, le coureur volontairement et délibérément pousse du pied ladite balle frappée sur laquelle le défenseur n'a pu effectuer un jeu, le coureur est retiré sur décision de l'arbitre pour interférence.

PENALITE POUR INTERFERENCE : le coureur est retiré et le jeu est arrêté (la balle est morte).

7.10

Tout coureur est retiré, sur appel, quand :

- (a) Après l'attrapé d'un fly, il a négligé de retoucher la base qu'il occupait avant qu'un défenseur en possession de la balle ne le touche ou ne touche cette base ;

Règle 7.10(a), Commentaire : « Retoucher » dans cette règle signifie toucher la base et en partir après que la balle ne soit attrapée. Un coureur n'est pas autorisé à prendre son élan d'un point situé en arrière de sa base.

- (b) Alors que la balle est en jeu, et qu'il avance ou retourne vers une base, il ne touche pas chaque base dans l'ordre avant que lui ou une base manquée ne soit touchée.

INTEPRETATION APPROUVEE :

- (1) Nul coureur ne peut retourner toucher une base manquée après qu'un coureur suivant ait marqué un point.
- (2) Quand le jeu est arrêté, nul coureur ne peut retourner toucher une base qu'il a manquée ou qu'il a quittée après avoir touché une base située au-delà de celle qu'il a manquée.

Règle 7.10(b), Commentaire :

JEU (a) : Un batteur sort la balle du stade sur un coup de circuit ou obtient un double au regard des règles de terrain. Il omet de toucher la première base (la balle est morte). Il peut retourner toucher cette base pour corriger son erreur avant d'atteindre la seconde base. Toutefois, s'il a touché la seconde base, il ne peut revenir à la première base et si la défense fait appel, il est retiré à la première base.

JEU (b) : le batteur frappe sur l'arrêt court qui effectue un relais dans les tribunes (la balle est morte). Le batteur-coureur manque la première base en se voyant accorder la seconde base par l'arbitre en raison du mauvais relais. Même si l'arbitre lui accorde la seconde base, le coureur doit toucher la première base avant d'avancer vers la seconde base.

Ce sont des jeux d'appel.

- (c) Il dépasse en courant ou en glissant la première base et n'y retourne pas immédiatement. Il est retiré si lui ou la base est touché par un défenseur en possession de la balle ;
- (d) Il ne touche pas la plaque de but et n'essaye pas d'y retourner. Il est retiré si la plaque de but est touchée par un défenseur en possession de la balle.

Tout appel fait en vertu de ce règlement doit être effectué avant le prochain lancer, ou prochain jeu ou tentative de jeu. Si la faute est commise lors d'un jeu qui termine une demi-manche, l'appel doit être fait avant que l'équipe défensive ne quitte le terrain.

Un appel ne doit pas être assimilé à un jeu ou une tentative de jeu.

On ne peut faire des appels successifs sur un même coureur à une même base. Si l'équipe défensive commet une erreur lors de son premier appel, l'arbitre ne permettra pas qu'un deuxième appel soit effectué sur le même coureur sur la même base (le terme « commettre une erreur » signifie que, lors de son appel, l'équipe défensive lance la balle en territoire des balles mortes. Par exemple, si le lanceur lors de l'appel lance la balle vers la première base et l'expédie dans les tribunes, un second appel ne sera pas autorisé).

Les jeux d'appels peuvent amener un arbitre à admettre la possibilité d'un « quatrième retrait ». Si le troisième retrait est effectué lors d'un jeu durant lequel un jeu d'appel est accordé sur un autre coureur, la décision faisant suite au jeu d'appel prime pour déterminer le retrait. S'il y a plus d'un appel pendant un jeu qui termine une demi-manche, l'équipe défensive peut choisir le retrait qui l'avantage le plus. Pour l'application de ce règlement, l'équipe défensive a « quitté le terrain » quand le lanceur et tous les joueurs de champ intérieur ont quitté le territoire des bonnes balles en se rendant à leur banc ou à leur vestiaire.

Règle 7.10, Commentaire : Si deux coureurs arrivent à la plaque de but presque en même temps, le premier manquant la plaque de but tandis que le second la touche de façon régulière, et si le premier coureur est touché en tentant de venir toucher la plaque de but ou est retiré sur appel, alors il doit être considéré comme ayant été retiré avant que le deuxième coureur ne marque. S'il y avait déjà deux retraits, le point du second coureur, au regard de la règle 7.12, ne compte pas.

Si un lanceur commet un balk lors d'un jeu d'appel, cela doit être considéré comme un jeu. Un appel doit être clairement indiqué comme étant un appel soit par une demande verbale, soit par une action qui ne laisse aucun doute à l'arbitre. Un joueur se tenant par inadvertance sur une base en possession de la balle ne constitue pas un appel. Il n'y a pas arrêt de jeu lors d'un « jeu d'appel ».

7.11

Les joueurs, coachs ou tout membre d'une équipe offensive doivent libérer tout espace (y compris l'abri des joueurs ou l'espace d'échauffement des lanceurs) nécessaire à un défenseur qui tente d'attraper une balle frappée ou relayée.

Si un membre de l'équipe en attaque (autre qu'un coureur) gêne une tentative d'attrapé sur une balle frappée, la balle est morte, le batteur est retiré et tous les coureurs retournent vers la base occupée au moment du lancer.

Si un membre de l'équipe en attaque (autre qu'un coureur) gêne une tentative d'attrapé sur une balle relayée, la balle est morte, le coureur sur lequel le jeu aurait pu être fait est retiré et tous les coureurs retournent vers la base occupée au moment de l'interférence.

7.12

A moins qu'il n'y ait deux retraits, le statut d'un coureur suivant n'est pas affecté par le manquement d'un joueur précédent à toucher ou retoucher une base. Si, sur appel, le coureur précédent est le troisième retrait, nul coureur le suivant ne peut marquer un point. Si ledit troisième retrait est le résultat d'un jeu forcé, ni les coureurs précédents ni les coureurs suivants ne peuvent marquer.

8.00 - LE LANCEUR

8.01 POSITIONS REGULIERES DE LANCER

Il y a deux positions possibles pour effectuer un lancer régulier :

- la position WIND UP (mouvement sans arrêt) et
- la position SET (mouvement avec arrêt).

Les deux positions sont régulières à tout moment.

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

Règle 8.01, Commentaire : Le lanceur peut se retirer de la plaque après avoir pris ses signaux mais ne peut prendre contact rapidement avec la plaque et lancer. Ceci peut être considéré comme un « lancer rapide » par l'arbitre. Quand il se dégage de la plaque il doit laisser tomber ses mains de chaque côté de son corps.

Il ne sera pas permis au lanceur de se désengager de la plaque après avoir pris chaque signal.

- (a) WIND UP position (mouvement sans arrêt) : Le lanceur est debout face au batteur, son pied pivot en contact avec la plaque du lanceur et l'autre pied libre. A partir de cette position, tout mouvement naturel associé avec le lancer de la balle au batteur l'oblige à effectuer ce lancer sans interruption ou altération. Il ne peut lever un pied ou l'autre du sol, sauf lorsqu'il lance la balle au batteur, il peut faire un pas en arrière et un pas en avant avec son pied libre.

Quand un lanceur tient la balle avec les deux mains devant son corps, le pied pivot en contact avec la plaque du lanceur et l'autre pied libre, il doit être considéré comme étant en position WIND UP (mouvement sans arrêt).

Règle 8.01(a), Commentaire : en position WIND UP (mouvement sans arrêt), le lanceur peut avoir son pied libre sur, devant, derrière ou sur le côté de la plaque du lanceur.

De la position de mouvement sans arrêt (WIND UP), le lanceur peut :

- (1) lancer au batteur, ou
- (2) faire un pas et envoyer la balle vers une base pour tenter de retirer un coureur (pick off),
- (3) se dégager complètement de la plaque (s'il le fait il doit laisser tomber ses mains sur ses côtés).

Quand il se dégage de la plaque, le lanceur doit le faire, en premier, avec son pied pivot et non avec son pied libre.

De la position sans arrêt (WIND UP), il ne peut se placer en position avec arrêt (SET) ou en position en extension. S'il fait cela, c'est un balk.

- (b) SET Position (mouvement avec arrêt) : on reconnaît cette position lorsque le lanceur fait face au batteur, son pied pivot étant en contact avec la plaque du lanceur et l'autre pied étant en avant de la plaque de lanceur, tient la balle des deux mains placées devant son corps et parvient à un arrêt complet. A partir de cette position avec arrêt, il peut lancer la balle au batteur, la relayer vers une base ou faire un pas en arrière de la plaque du lanceur avec son pied pivot. Avant de prendre cette position avec arrêt, le lanceur peut choisir d'effectuer tout mouvement naturel préliminaire, tel que celui de l'extension. Mais s'il agit ainsi, il doit reprendre la position avec arrêt, avant de lancer la balle au batteur. Après avoir pris cette position, tout mouvement naturel associé avec le lancer de la balle au batteur l'oblige à lancer sans altération ou interruption.

Avant de venir en position avec arrêt, le lanceur doit avoir une main à son côté. De cette position, il doit venir en position avec arrêt telle que définie par la règle 8.01 (b) sans interruption et dans un mouvement continu.

Suite à son extension, le lanceur doit :

- (a) tenir la balle dans ses deux mains en avant de son corps et
- (b) effectuer un arrêt complet. Ceci doit être respecté par les lanceurs. Les arbitres doivent y être très attentifs car les lanceurs, dans leur souci de garder les coureurs près des bases, tentent constamment d'enfreindre cette règle. Dans le cas où le lanceur néglige de faire un arrêt complet tel qu'il est défini dans les règles, l'arbitre doit immédiatement appeler un « Balk ».

Règle 8.01(b), Commentaire : Sans coureur sur base, le lanceur n'est pas tenu de faire un arrêt complet s'il utilise la position avec arrêt (SET). Si, selon le jugement de l'arbitre, le lanceur effectue un lancer dans le but évident de prendre le batteur en défaut, ce lancer sera considéré comme un lancer rapide et sera pénalisé d'une balle. Voir règle 8.05(e), commentaire.

- (c) N'importe quand, pendant qu'il effectue son mouvement préparatoire et jusqu'à ce que son mouvement naturel l'oblige à lancer vers le batteur, le lanceur peut envoyer la balle vers une base à condition de faire un pas directement vers celle-ci avant de relayer la balle.

Règle 8.01(c), Commentaire : Le lanceur doit faire un pas avant de relayer. Un coup de poignet suivi d'un pas en direction de la base est un balk.

- (d) Si le lanceur commet un lancer irrégulier alors que les bases sont inoccupées, il s'agit d'une balle à moins que le batteur n'atteigne la première base sur un coup sûr, une erreur, une base sur balles, parce qu'il est touché par la balle ou de toute autre manière.

Règle 8.01(d), Commentaire : Une balle qui échappe de la main du lanceur et traverse la ligne des fausses balles doit être appelée « balle » ; autrement elle est considérée comme n'ayant pas été lancée. Avec des coureurs sur bases, ceci est considérée comme un balk.

- (e) Si le lanceur enlève son pied pivot de la plaque en faisant un pas en arrière avec ce pied, il devient alors un joueur de champ intérieur et s'il effectue un mauvais relais à partir de cette position, le relais est considéré comme un mauvais relais de n'importe quel joueur de champ intérieur.

Règle 8.01(e), Commentaire : Le lanceur, lorsqu'il n'est plus en contact avec la plaque, peut lancer à n'importe quelle base. S'il effectue un mauvais relais, celui-ci doit être considéré comme le relais d'un joueur de champ intérieur et, en tant que tel, est régi par les règles concernant les relais effectués par les défenseurs.

- (f) Le lanceur doit indiquer à l'arbitre en chef, au batteur et aux coureurs, de façon claire la main qu'il va utiliser pour lancer la balle, et ce en ayant mis son gant à l'autre main quand il est en contact avec la plaque. Le lanceur ne pourra changer de main de lancer et ce jusqu'à ce que le batteur soit retiré, le batteur devienne un coureur, la manche se termine, le batteur soit remplacé par un batteur d'urgence ou le lanceur se blesse. Si, en raison d'une blessure, le lanceur change de main pour lancer, il ne pourra plus lancer, jusqu'à la fin de la rencontre, de la main dont il vient de cesser de lancer. Le lanceur ne sera pas autorisé à s'échauffer en cas de changement de main. Chaque changement de main lanceuse doit être clairement indiqué à l'arbitre en chef.

8.02

Le lanceur ne doit pas :

(a)

- (1) Alors qu'il est dans le cercle de 5,48 m de diamètre autour du monticule, toucher la balle après avoir porté ses doigts à sa bouche ou à ses lèvres, ni toucher sa bouche ou ses lèvres alors qu'il est contact avec la plaque du lanceur.

Le lanceur doit clairement essuyer les doigts de sa main lanceuse afin qu'ils soient secs avant de toucher la balle ou d'être en contact avec la plaque du lanceur.

EXCEPTION : Avec l'accord des deux managers, l'arbitre peut permettre, au début d'une rencontre jouée par temps froid, que les lanceurs soufflent dans leurs mains pour les réchauffer.

PENALITE : En cas de violation de ce règlement, les arbitres doivent immédiatement appeler une balle. Cependant, si le lancer est effectué et que le batteur atteint la première base sur un coup sûr, une erreur, parce qu'il est touché par la balle ou de toute autre manière, et qu'aucun autre coureur n'est éliminé avant d'avoir avancé au moins d'une base, le jeu continue sans que l'on tienne compte de la faute.

- (2) Cracher sur la balle, dans l'une ou l'autre de ses mains ou sur son gant ;
- (3) Frotter la balle contre son gant, sa personne ou ses vêtements ;
- (4) Appliquer une substance étrangère quelconque sur la balle ;
- (5) User la balle d'une façon quelconque ; ou
- (6) Lancer une balle altérée comme cela est proscrit dans les règles 8.02(a)(2) à (5) ou ce que l'on appelle communément une balle « luisante », une balle « mouillée », une balle « boueuse » ou une balle « sablée ». Le lanceur, bien sûr, peut frotter la balle dans ses deux mains nues.

PENALITE : en cas de violation de la règle 8.02(a)(2) à (6) :

- (a) Le lanceur doit être immédiatement expulsé du match et convoqué, par l'arbitre en chef, devant la Commission Fédérale de Discipline.
- (b) Si un jeu survient après l'infraction appelée par l'arbitre, le manager de l'équipe offensive peut aviser l'arbitre en chef qu'il accepte le jeu. Ce choix doit survenir immédiatement après la fin du jeu. Cependant, si le batteur atteint la première base sur un coup sûr, une erreur, une base sur balles, ou qu'il a été touché par un lancer, ou autrement et qu'aucun autre coureur n'ait été retiré avant d'avoir avancé d'au moins une base, le jeu doit continuer sans référence à l'infraction.
- (c) Même si l'équipe offensive choisit le jeu, l'infraction doit être reconnue et les pénalités prévues en (a) demeureront applicables.
- (d) Si le manager de l'équipe à la batte choisit de ne pas accepter le jeu, l'arbitre en chef appellera automatiquement une balle et, s'il y a un ou des coureurs sur base, un balk.
- (e) L'arbitre reste le seul juge pour décider d'une infraction à toute partie de cette règle.

Règle 8.02(a)(2) à 8.02(a)(6), Commentaire : Si un lanceur enfreint soit la règle 8.02(a)(2) soit la règle 8.02(a)(3) et que, selon le jugement de l'arbitre, le lanceur n'avait pas l'intention, en le faisant, d'altérer les caractéristiques de la balle lancée, alors l'arbitre peut, à sa discrétion, avertir le lanceur au lieu d'appliquer les pénalités prévues en cas de violation des règles 8.02(a)(2) à 8.02(a)(6).

Cependant si le lanceur persiste à enfreindre l'une ou l'autre de ces règles, alors les pénalités seront appliquées.

Règle 8.02(a), Commentaire : Si, à quelque moment que ce soit, la balle touche le sac de résine, elle demeure en jeu. En cas de pluie ou de sol mouillé, l'arbitre peut demander au lanceur de placer 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 ni tout autre joueur ne peut saupoudrer la balle de résine. De même, ni le lanceur 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 ce règlement (b), le lanceur est immédiatement expulsé du match et convoqué, par l'arbitre en chef, devant la Commission Fédérale de Discipline.
- (c) Retarder volontairement la rencontre en envoyant la balle en direction des joueurs autres que le receveur quand le batteur est en position, sauf si c'est pour essayer de retirer un coureur.

PENALITE : Si, après avertissement de l'arbitre, ladite action commise pour retarder la rencontre est répétée, le lanceur est exclu du jeu.

- (d) Lancer intentionnellement sur un batteur.

Si, selon l'arbitre, une telle infraction est commise, il peut soit :

- (1) Expulser le lanceur, ou le manager et le lanceur, de la rencontre, soit
- (2) Avertir le lanceur et les managers des deux équipes qu'un autre lancer similaire sera suivi de l'expulsion immédiate de ce lanceur (ou de tout lanceur lui succédant auteur d'un tel lancer) et du manager.

Si, selon l'arbitre, des circonstances particulières l'exigent, les deux équipes peuvent être averties avant la rencontre où à n'importe quel moment de celle-ci.

Règle 8.02(d), Commentaire : Aucun membre de l'équipe dont le lanceur a été averti, au titre de la règle 8.02(d), ne doit entrer sur le terrain de jeu pour discuter ou contester cet avertissement. Si un manager, un coach ou un joueur quitte le banc des joueurs ou sa position pour venir contester un avertissement, il sera averti qu'il doit s'arrêter. S'il persiste, il sera éjecté.

Lancer à la tête d'un batteur est non seulement antisportif mais extrêmement dangereux. Cela devrait, et c'est le cas, être condamné par tout le monde. Les arbitres ne doivent pas hésiter à appliquer cette règle.

8.03

Quand un lanceur prend position, au début de chaque manche ou quand il remplace un autre lanceur, il peut effectuer jusqu'à 8 lancers d'échauffement vers son receveur, le jeu étant arrêté pour cela. La Fédération peut elle-même limiter le nombre de lancers d'échauffement à un nombre inférieur à 8. Lesdits lancers d'échauffement ne doivent pas prendre plus d'une minute de temps. Si une urgence amène le lanceur à entrer en jeu sans qu'il n'ait eu l'opportunité de s'échauffer, l'arbitre en chef doit lui accorder autant de lancers qu'il juge nécessaire.

8.04

Quand les bases sont inoccupées, le lanceur doit lancer la balle au batteur dans les 12 secondes après avoir reçu la balle. Chaque fois que le lanceur retarde la rencontre en commettant une infraction à ce règlement, l'arbitre doit annoncer « Balle ».

Les 12 secondes commencent dès que le lanceur est en possession de la balle et que le batteur est dans le rectangle du batteur, prêt à frapper. Le décompte s'arrête dès que la balle a quitté la main du lanceur.

Le but de ce règlement est d'éviter tout délai inutile. L'arbitre doit insister auprès du receveur pour qu'il renvoie la balle sans délai au lanceur et que celui-ci prenne également position sans délai sur la plaque du lanceur. Tout délai volontaire de la part du lanceur devrait entraîner instantanément qu'il soit pénalisé par l'arbitre.

8.05

Alors qu'un ou plusieurs coureurs sont sur les bases, il y a balk quand :

- (a) Le lanceur, alors qu'il touche la plaque du lanceur, accomplit un mouvement quelconque naturellement associé avec son lancer et qu'il n'effectue pas son lancer ;

Règle 8.05(a), Commentaire : Si un lanceur gaucher ou droitier dépasse, avec son pied libre, le plan délimité par la projection verticale du bord arrière de la plaque, il doit lancer vers le batteur, excepté s'il effectue une tentative de retrait en seconde base (pick off).

- (b) Le lanceur, alors qu'il touche la plaque, simule un relais vers la première base et ne complète pas ce relais ;
- (c) le lanceur, alors qu'il touche sa plaque, ne fait pas un pas directement en direction d'une base avant de relayer vers celle-ci ;

Règle 8.05(c), Commentaire : Il est obligatoire, pour le lanceur qui touche la plaque, de faire un pas en direction de la base avant de relayer vers celle-ci. Si un lanceur tourne ou fait pivoter son pied libre sans réellement faire un pas, ou s'il tourne son corps et relaie avant de faire un pas, c'est un balk.

Un lanceur doit faire un pas en direction de la base avant de relayer vers celle-ci mais, excepté pour la première base, il n'est pas obligé de relayer parce qu'il a effectué ce pas.

Il est possible, avec des coureurs en première et troisième base, de faire un pas vers la troisième base et de feinter le relais vers celle-ci pour obliger le coureur en troisième base à revenir vers elle ; puis voyant le coureur de première base se diriger vers la seconde base, le lanceur peut se retourner, faire un pas en direction de la première base et relayer vers celle-ci. Ceci est légal.

Cependant, si avec des coureurs en première et troisième base, le lanceur en contact avec sa plaque fait un pas vers la troisième base et qu'immédiatement et dans le même mouvement, il pivote et relaie en première base, cela représente de façon évidente une tentative de leurrer le coureur de première base. De plus, avec un tel mouvement, il est pratiquement impossible de faire un pas en direction de la première base avant d'y relayer la balle. Un tel mouvement doit donc être considéré comme un balk.

Evidemment, si le lanceur n'est plus en contact avec la plaque du lanceur et qu'après il effectue un tel mouvement, ce n'est pas un balk.

- (d) Le lanceur, alors qu'il touche la plaque du lanceur, relaie ou simule un relais vers une base inoccupée, sauf si c'est pour y effectuer un jeu ;
- (e) Le lanceur effectue un lancer irrégulier ;

Règle 8.05(e), Commentaire : un lancer rapide est un lancer irrégulier. Les arbitres doivent considérer un lancer comme un lancer rapide lorsqu'il est effectué avant que le batteur ne soit raisonnablement en place dans le rectangle du batteur. Avec des coureurs sur bases, la pénalité est un balk ; sans coureur c'est une balle. Les lancers rapides sont dangereux et doivent être prohibés.

- (f) Le lanceur lance la balle en direction du batteur alors qu'il ne fait pas face au batteur ;
- (g) Le lanceur effectue un mouvement quelconque naturellement associé avec son lancer alors qu'il ne touche pas la plaque du lanceur ;
- (h) Le lanceur retarde inutilement le déroulement de la rencontre ;

Règle 8.05(h), Commentaire : La règle 8.05(h) ne s'applique pas lorsqu'un avertissement est donné conformément à la règle 8.02(c) (laquelle interdit de retarder volontairement la partie en lançant à des joueurs autres que le receveur sauf pour tenter de retirer un coureur). Si un lanceur est expulsé, en vertu de la règle 8.02(c), pour avoir continué à retarder le déroulement de la partie, la pénalité de la règle 8.05(h) doit aussi être appliquée.

La règle 8.04 (qui détermine un temps limite pour effectuer un lancer sans coureur sur les bases) s'applique seulement lorsqu'il n'y a pas de coureurs sur les bases.

- (i) Le lanceur, sans être en possession de la balle, se tient sur la plaque de lanceur ou l'enjambe, ou encore, ne touchant pas la plaque, simule un lancer ;
- (j) Le lanceur, après avoir pris une position régulière de lancer, enlève une main de la balle autrement que pour véritablement lancer vers la plaque de but ou pour relayer vers une base ;
- (k) Le lanceur, alors qu'il touche la plaque du lanceur, laisse tomber la balle volontairement ou accidentellement ;
- (l) Le lanceur, alors qu'il donne une base sur balles intentionnelle, lance quand le receveur n'est pas dans le rectangle du receveur ;
- (m) Le lanceur lance, à partir de la position avec arrêt (SET), sans parvenir à un arrêt complet.

PENALITE : le jeu est arrêté, et chaque coureur avance d'une base sans pouvoir être retiré à moins que le batteur n'atteigne la première base sur un coup sûr, une erreur, une base sur balles, parce qu'il est touché par la balle ou de toute autre manière, et que tous les autres coureurs avancent au moins d'une base, auquel cas le jeu continue sans que l'on ne tienne compte du balk.

INTERPRETATION APPROUVEE : Lorsque le lanceur commet un balk et effectue un lancer fou vers la plaque de but ou un relais hors cible vers une base, la balle ne quittant pas la surface de jeu, le ou les coureurs peuvent avancer au-delà de la base à laquelle il ou ils avaient droit, mais ils le font à leurs propres risques.

INTERPRETATION APPROUVEE : Un coureur qui manque la première base vers laquelle il progresse et qui est ainsi retiré sur appel est considéré comme ayant avancé d'une base pour l'application de ce règlement.

Règle 8.05, Commentaire : Les arbitres doivent garder à l'esprit que le but de la règle des balks a pour objet d'empêcher le lanceur de leurrer les coureurs. S'il y a un doute dans l'esprit de l'arbitre, l'intention du lanceur doit le guider.

Cependant, certains cas spécifiques méritent une attention particulière :

- (a) *Le fait pour un lanceur d'enjambrer sa plaque sans être en possession de la balle doit être interprété comme une volonté de leurrer le coureur et être sanctionné par un balk.*
- (b) *Avec un coureur en première base, le lanceur peut faire un tour complet sans hésitation vers la première base, et relayer en deuxième base. Ce geste ne doit pas être interprété comme un relais vers une base inoccupée.*

8.06

La Fédération a adopté le règlement suivant concernant les visites du manager ou des coachs au lanceur :

- (a) Ce règlement limite le nombre de visites que le manager ou les coachs peuvent effectuer à un même lanceur dans la même manche ;
- (b) Une deuxième visite au même lanceur au cours d'une même manche entraîne le retrait automatique, de la rencontre, dudit lanceur ;

- (c) Le manager ou le coach ne sont pas autorisés à faire une deuxième visite au monticule alors que le même batteur est à la batte ;
- (d) Cependant si ce batteur est remplacé par un batteur d'urgence, le manager ou le coach peut se rendre à nouveau au monticule pour une deuxième visite, le lanceur devra toutefois être remplacé et retiré de la rencontre.

Un manager ou un coach est considéré comme ayant terminé sa visite au monticule lorsqu'il quitte le cercle des 5,48 mètres qui entoure la plaque du lanceur.

Règle 8.06, Commentaire : Si le manager ou un coach va parler au receveur ou à un joueur de champ intérieur et que ces derniers vont vers le monticule pour dialoguer ou bien que le lanceur va les rencontrer à leur position avant qu'un lancer ou tout autre jeu ne soit effectué, ceci doit être considéré comme une visite au monticule.

Toute manière de contourner le règlement en se servant du receveur ou d'un joueur de champ intérieur doit être considérée comme une visite au monticule.

Si le coach se rend au monticule pour effectuer un changement de lanceur et que le manager se rend à son tour sur le monticule pour parler au nouveau lanceur, cela sera considéré comme une visite à l'égard de ce nouveau lanceur dans cette manche.

Dans le cas où le manager ayant effectué une première visite en fait une deuxième avec le même lanceur et le même batteur alors qu'il a été averti par l'arbitre qu'il ne pouvait en effectuer une deuxième, le manager doit être expulsé de la rencontre et le lanceur doit continuer de lancer au batteur jusqu'à ce que celui-ci soit retiré ou ait atteint une base. Après que le batteur soit retiré ou qu'il devienne coureur, le lanceur doit alors être retiré de la rencontre. Le manager doit être averti que son lanceur sera retiré de la rencontre après que le batteur soit retiré ou qu'il ne devienne coureur, afin de pouvoir échauffer un lanceur remplaçant.

Le lanceur remplaçant se verra accorder 8 lancers d'échauffement à moins que l'arbitre, en fonction de circonstances qu'il juge particulières, ne lui en accorde d'avantage.

9.00 - L'ARBITRE

9.01

- (a) La Fédération doit désigner un ou plusieurs arbitres pour chaque rencontre de championnat. Durant une rencontre, les arbitres sont responsables de la conduite du jeu, conformément aux règles officielles et doivent faire respecter la discipline et l'ordre sur le terrain durant la rencontre.
- (b) Tout arbitre est le représentant légal de la Fédération et a le privilège et la responsabilité de faire respecter les règles de jeu. Tout arbitre a le pouvoir d'ordonner à un joueur, un coach, un manager, un responsable ou un employé de club de s'abstenir de tout acte contraire à l'application de ces règles et doit appliquer les pénalités prévues.
- (c) Tout arbitre a autorité pour rendre une décision sur tout point non spécifiquement mentionné dans ces règles.
- (d) Tout arbitre peut disqualifier ou expulser tout joueur, coach, manager ou remplaçant qui refuse d'accepter une décision, manque d'esprit sportif ou utilise un langage grossier ou disgracieux sur le terrain. Si un arbitre disqualifie un joueur au cours d'un jeu, la disqualification ne peut entrer en vigueur que lorsque le jeu en cours a été complété.
- (e) Tout arbitre peut, à sa discrétion, expulser du terrain : (1) toute personne ayant accès au terrain à cause de son travail, tels que les membres de l'équipe d'entretien, les placiers, les photographes, les journalistes, les membres de la radiodiffusion, etc. et (2) tout spectateur ou autre personne non autorisée sur le terrain.

9.02

- (a) Toute décision de l'arbitre qui implique son jugement est sans appel. Par exemple et sans que ces exemples soient limitatifs : si une balle frappée est bonne ou foul ball, si un lancer constitue un strike ou une balle, ou si un coureur est safe ou retiré. Aucun joueur, manager, coach ou remplaçant ne peut s'opposer à une telle décision de l'arbitre.

Règle 9.02(a), Commentaire : Il n'est pas permis aux joueurs de quitter leur position en attaque ou en défense ni aux managers ou coaches de quitter l'abri des joueurs ou leur rectangle d'entraîneur pour contester les BALLEES OU LES STRIKES. Ils doivent en être avertis au moment de se diriger vers la plaque de but. S'ils persistent, ils doivent être expulsés de la rencontre.

- (b) Si il y a un doute raisonnable que la décision de l'arbitre aille à l'encontre des règles, le manager peut faire « appel » de la décision et demander la correcte application des règles. Une telle demande ne doit être faite qu'à l'arbitre qui a rendu la décision initiale.
- (c) Si un « appel » est interjeté quant à une telle décision, l'arbitre en question peut demander l'avis d'un autre arbitre avant de prendre une décision définitive. Aucun arbitre ne doit critiquer, tenter de renverser la décision prise par un autre arbitre ou de s'y opposer à moins d'être sollicité par l'arbitre l'ayant prise.

Si les arbitres se consultent après un jeu et changent une décision qui avait été initialement prise, alors ils ont autorité pour prendre, à leur discrétion, toutes les mesures qu'ils jugent, nécessaires pour supprimer les effets et conséquences de la décision initiale modifiée : placer les coureurs à l'endroit où ils pensent qu'ils auraient dû être suite au jeu, dans l'hypothèse où la nouvelle décision eut été la décision initiale, ne pas tenir compte d'une interférence ou d'une obstruction qui a pu se produire dans le jeu, ne pas tenir compte de l'absence de « retoucher » leur base par les coureurs au regard de l'appel initial pris sur le terrain, ne pas tenir compte de coureurs passant d'autres coureurs ou manquant des bases, etc. Le tout étant à la discrétion des arbitres.

Aucun joueur, manager ou coach ne peut être autorisé à contester les décisions prises, à leur discrétion, par les arbitres pour rétablir la situation et toute personne qui conteste est susceptible d'être expulsée.

Règle 9.02(c), Commentaire : Il est admis qu'un manager demande aux arbitres des explications quant au jeu et comment les arbitres ont procédé, à leur discrétion, pour supprimer les effets et les conséquences de la décision initiale qui a été modifiée. Une fois que les arbitres ont expliqué comment ils ont procédé, il n'est permis à personne de critiquer ou d'argumenter qu'ils auraient dû agir différemment.

Le manager ou le receveur peuvent demander à l'arbitre en chef d'obtenir de l'aide de son partenaire, lors d'un demi-élan du batteur, lorsqu'il a annoncé que le lancer est une « balle », mais pas lorsque le lancer est annoncé « strike ». Le manager ne peut pas se plaindre d'une mauvaise décision de l'arbitre mais juste qu'il n'ait pas demandé d'aide à son partenaire. Les arbitres de bases doivent être vigilants et répondre rapidement à la demande de l'arbitre de plaque. Les managers ne peuvent protester contre la décision d'appel de balle ou strike sous prétexte qu'ils ne demandaient qu'un avis sur un demi-élan.

Les appels sur un demi-élan ne peuvent être faits que sur une décision de « balle ». Lorsque de tels appels sont effectués, l'arbitre de plaque requiert la décision d'un arbitre de base pour son jugement sur le demi-élan du batteur. Si l'arbitre de base appelle un « strike », cette décision prévaut.

Les coureurs doivent être prudents car sur une requête de l'arbitre de plaque à un arbitre de base, la décision de balle peut être transformée en décision de strike, dans cette éventualité, les coureurs sont en danger sur un relais du receveur. Le receveur doit aussi être vigilant sur les possibilités de vol de base lors d'un changement de décision, de balle en strike, d'un arbitre de base sur requête de l'arbitre de plaque.

La balle est en jeu pendant l'appel d'un demi-élan du batteur.

Lors d'un demi-élan, le manager venant discuter la décision de l'arbitre de troisième ou de première base peut être expulsé de la partie s'il persiste, malgré un avertissement, pour avoir argumenté sur la décision de balle ou de strike.

- (d) Aucun arbitre ne peut être remplacé pendant une rencontre à moins que celui-ci n'ait été blessé ou ne soit malade.

9.03

- (a) Si un seul arbitre a été assigné, il a toute autorité pour faire respecter les règles du jeu. Il peut prendre toute position qui lui permettra de remplir sa fonction (habituellement derrière le receveur, mais quelque fois derrière le lanceur s'il y a des coureurs). Il doit être considéré comme l'arbitre en chef.
- (b) S'il y a deux ou plusieurs arbitres sur le terrain, l'un d'eux sera désigné arbitre en chef et les autres, arbitres de base.

9.04

- (a) L'arbitre en chef doit se tenir derrière le receveur. Il s'appelle usuellement l'arbitre de plaque. Ses fonctions consistent à :
- (1) Prendre l'entière responsabilité du bon déroulement de la rencontre ;
 - (2) Appeler et compter les balles et les strikes ;
 - (3) Appeler les balles frappées : bonne ou foul, sauf celles qui sont habituellement appelées par les arbitres de base ;
 - (4) Rendre toutes les décisions concernant le batteur ;
 - (5) Rendre toutes les décisions, sauf celles que rendent habituellement les arbitres de base ;

- (6) Accorder le bénéfice d'une rencontre gagnée par forfait ;
 - (7) Si la durée de la rencontre est déterminée, l'annoncer, ainsi que ladite durée déterminée, avant le début de la rencontre ;
 - (8) Informer le scoreur officiel, à sa demande, de l'ordre officiel des batteurs et de tout changement survenu dans l'alignement ou l'ordre des batteurs ;
 - (9) Annoncer, à sa discrétion, toute règle spéciale de terrain.
- (b) L'arbitre de base peut prendre toute position qui lui permettra de rendre un jugement équitable sur les bases. Ses fonctions consistent à :
- (1) Rendre toutes les décisions sur les bases, sauf celles qui relèvent de l'arbitre en chef ;
 - (2) En collaboration avec l'arbitre en chef, appeler les arrêts de jeu (« Time »), les balks (feintes irrégulières), les lancers irréguliers ou annoncer la détérioration ou la décoloration de la balle par les joueurs ;
 - (3) Aider de toutes les façons l'arbitre en chef à faire observer les règles du jeu. Bien que n'ayant pas le pouvoir d'accorder à une équipe le bénéfice d'une rencontre gagnée par forfait, il possède le même pouvoir que l'arbitre en chef pour faire respecter les règles de jeu et maintenir la discipline.
- (c) Si au cours d'un jeu des décisions divergentes sont rendues par différents arbitres, l'arbitre en chef appellera les arbitres en consultation hors de la présence des managers ou des joueurs. Après consultation, l'arbitre en chef déterminera quelle décision prévaudra en prenant en compte quel arbitre était en meilleure position et quelle décision était « vraisemblablement » la bonne. La rencontre continuera comme si seule la décision définitive avait été prise.

9.05

- (a) L'arbitre doit rendre compte (rapport de match) à la Fédération (Commission Sportive concernée) dans les quarante-huit heures qui suivent la fin de la rencontre, de toute violation des règles ou tout autre incident qui mérite des observations, y compris l'expulsion d'un préparateur physique, d'un manager, d'un coach ou d'un joueur, et les raisons de cette décision.
- (b) Quand un préparateur physique, un manager, un coach ou un joueur a été expulsé pour une offense flagrante, telle que l'utilisation d'un langage grossier ou indécent, ou en cas d'agression sur un arbitre, un préparateur physique, un manager, un coach ou un joueur, l'arbitre doit informer la Fédération (Commission Fédérale de Discipline) le plus rapidement après la fin de la rencontre.
- (c) Après avoir reçu le rapport d'arbitre relatif à l'expulsion d'un préparateur physique, d'un manager, d'un coach ou d'un joueur, la Fédération (Commission ad' hoc) doit le sanctionner conformément aux règlements en vigueur et notifier la sanction à l'intéressé ainsi qu'au président du club auquel il appartient.

INSTRUCTIONS GENERALES DESTINEES AUX ARBITRES

Les arbitres, sur le terrain, ne doivent pas converser avec les joueurs. Ils doivent rester en dehors des rectangles des coachs et ne doivent pas leur adresser la parole lorsque ceux-ci sont en activité.

Conservez votre tenue en bon état. Sur le terrain, soyez actifs et vigilants.

Restez toujours courtois avec les officiels des équipes ; évitez d'entrer dans les bureaux et d'avoir des relations familières avec les officiels ou les employés des équipes en présence.

Lorsque vous pénétrez sur le terrain, votre seul devoir est d'arbitrer une rencontre de baseball en tant que représentant de ce sport.

Ne permettez pas aux critiques de vous empêcher d'étudier une situation délicate qui pourrait entraîner une rencontre protestée. Assurez-vous d'avoir un manuel des règles du jeu facilement disponible. Il est préférable d'arrêter une rencontre une dizaine de minutes pour consulter les règles du jeu, afin de résoudre un problème difficile, que de la rejouer après son annulation sur protêt.

Donnez du rythme au jeu. Le déroulement d'une rencontre est souvent amélioré par l'attitude énergique et sérieuse des arbitres.

Vous êtes les seuls représentants officiels de la Fédération sur le terrain. Cette position est souvent délicate et exige une bonne dose de patience et un bon jugement, mais n'oubliez pas que la première chose à faire pour sortir d'une situation délicate est de garder votre sang froid.

Vous commettrez sans doute des erreurs, mais n'essayez jamais de « vous rattraper » lorsque vous en avez commise une. Prenez toute décision comme vous croyez devoir le faire et oubliez laquelle des équipes est l'équipe recevante et laquelle est la visiteuse.

Ne perdez jamais la balle de vue tant qu'elle est en jeu. Il est plus important de savoir où est tombé un fly, ou à quel endroit s'est retrouvé un relais, que de savoir si un coureur a manqué une base. N'appellez pas trop vite le jeu et ne vous tournez pas trop vite lorsqu'un joueur de défense relaie pour compléter un double jeu. Faites attention aux balles relâchées après que vous ayez déclaré un joueur retiré.

Ne courez pas le bras en l'air ou les bras vers le bas indiquant un retrait ou un « safe ». Attendez que le jeu soit terminé avant de faire un mouvement quelconque avec les bras.

Chaque équipe arbitrale devrait établir un système simple de signaux afin de permettre à l'arbitre en charge du jeu de pouvoir corriger une décision manifestement erronée. Si vous êtes sûr de votre décision, ne vous laissez pas influencer par les joueurs qui vous conseillent de « demander à un autre ». En revanche, dans l'incertitude, demandez de l'aide à vos collègues. Il ne faut cependant pas que ceci se produise trop souvent, soyez vigilants et prenez la responsabilité de vos propres décisions. Mais souvenez vous que votre principale responsabilité est de rendre de bonnes décisions ! Dans le doute, n'hésitez pas à consulter votre collègue. La dignité de l'arbitre est importante mais pas autant que le fait de rendre la bonne décision.

Une des règles les plus importantes pour les arbitres est « D'ETRE EN POSITION POUR VOIR TOUS LES JEUX ». Quand bien même votre décision est à cent pour cent juste, il y aura toujours des joueurs qui la contesteront s'ils ont l'impression que vous n'étiez pas en position pour voir le jeu de façon claire et parfaite.

Enfin, soyez courtois, impartial et ferme. Vous mériterez ainsi le respect de tous.

10.00 – LE SCOREUR OFFICIEL

INDEX

Appel d'une décision de scorage, 10.01 (a)
Assistances, 10.10
Balles passées, 10.13
Bases sur Balles, 10.14
Bases volées, 10.07
Blanchissages (Shutouts), 10.18
Championnats individuels, comment les déterminer, 10.22
Choix défensifs, 2.00, 10.12(f) (2)
Compte-rendu, 10.02, 10.03
Coups sûrs, 10.05, 10.06
Coups sûrs de fin de partie, 10.06(f), 10.06(g)
Déterminer la valeur des coups sûrs, 10.06
Directives pour la tenue des performances cumulatives, 10.23
Doubles jeux, 10.11
Effort ordinaire, définition, 2.00
Erreurs, 10.12
Fédération, définition, 2.00
Glisser au-delà, définition, 2.00
Indifférence défensive, 10.07(g)
Lancers fous, 10.13
Lanceur gagnant et perdant, 10.17
Passage hors ordre à la batte, 10.01(b) (4), 10.03(d)
Points accordés, 10.16
Points mérités, 10.16
Points produits, 10.04
Pourcentages, comment les déterminer, 10.21
Remplaçants, 10.03(b)
Rencontre forfait, 10.03(e)
Rencontre interrompue, 10.03(e)
Rencontre protestée, 10.01(b) (3)
Rencontre suspendue, 10.01(b) (3), 10.23(d)
Retraits sur tentative de vol, 10.07(h)
Retraits, 10.09
Sacrifices, 10.08
Sauvetages pour lanceurs de relève, 10.19
Scoreur officiel, 10.01
Séries de performances, comment les déterminer, 10.22
Statistiques, 10.20
Strikes out (Retraits sur strike), 10.15
Remplaçants, 10.03(b)
Tableaux de scores, 10.02, 10.03(b)
Tableaux de scores, comment les valider, 10.03(c)
Triples jeux, 10.11

10.01 LE SCOREUR OFFICIEL (Généralités)

- (a) Le Président de la Commission concernée doit désigner un scoreur officiel pour chaque rencontre de championnat. Celui-ci doit observer la rencontre en se tenant dans la tribune de presse.

Il constitue l'autorité suprême lorsqu'une décision de jugement impliquant les dispositions de l'article 10 doit être prise. Par exemple, c'est au scoreur qu'incombe la responsabilité de décider si l'avance d'un batteur en première base constitue un coup sûr (hit) ou une erreur.

Il doit communiquer sa décision à la tribune de presse et à la cabine de radiodiffusion par signaux de la main ou par haut-parleurs et, si nécessaire, en aviser l'annonceur.

Le scoreur officiel doit rendre toutes les décisions de jugement dans les 24 heures après qu'une rencontre ait été terminée ou suspendue. Un joueur ou club peut demander que le Président de la commission concernée revienne sur un jugement pris par un scoreur officiel durant une rencontre auquel a participé ce joueur ou ce club, par écrit ou par courriel certifié dans les 24 heures de la fin ou de la suspension de la dite rencontre ; ou dans les 24 heures qui suivent un jugement du scoreur officiel, dans l'éventualité où le scoreur officiel change sa décision dans les 24 heures après un match terminé ou suspendu, comme prévu dans la règle 10.01(a).

La partie qui demande la révision doit présenter au Président de la commission concernée, avant la clôture du deuxième jour ouvrable suivant la demande d'examen, toute explication écrite ou autres preuves (comme des bandes vidéo ou médias numériques) que le joueur ou le club souhaite que le Président de la commission concernée prenne en considération dans l'examen de la demande. Le Président de la commission concernée ne doit pas examiner les preuves soumises au-delà du temps imparti pour la présentation de preuves énoncée dans la présente règle 10.01 (a). Le Président de la commission concernée, après avoir pris en compte les preuves déposées et toute autre preuve qu'il souhaite considérer, peut demander que le scoreur officiel change son jugement ou, lorsqu'il conclut que le jugement du scoreur officiel a été clairement erroné, il peut ordonner un changement du jugement. Aucun jugement de litige ne peut être changé par la suite. La commission concernée peut imposer une amende raisonnable pour la partie demandant l'examen dans le cas où le jugement du scoreur officiel est maintenu.

Après chaque rencontre y compris les rencontres gagnées par forfait et les rencontres interrompues, le scoreur officiel doit préparer un rapport sur un formulaire distribué par la Fédération sur lequel seront indiqués, la date de la rencontre, l'endroit où elle fût jouée, le nom des clubs participants, ceux des arbitres, le score total de la rencontre et la fiche de chaque joueur calculé selon le système défini dans la règle 10. Il doit remettre ce rapport, au bureau de la commission, dès que possible après la fin de la rencontre. Il doit remettre un rapport pour chaque rencontre interrompue, dès que possible après que cette dernière ait été complétée, ou après qu'elle devienne une rencontre interrompue, parce qu'elle ne peut être complétée, selon la règle 4.12(b) (4).

Règles 10.01 (a) Commentaire : Le scoreur officiel doit transmettre la feuille officielle de score au statisticien du championnat. En cas de divergence dans les données tenues par un statisticien et les décisions d'un scoreur officiel, le rapport du scoreur officiel doit être contrôlé. Les Statisticiens et les scoreurs officiels doivent se consulter pour résoudre les divergences.

- (b) (1) Dans tous les cas, le scoreur officiel ne doit pas prendre une décision de notation en contradiction avec la règle 10 ou toute autre règle officielle de Baseball. Il doit se conformer strictement aux règles de codification énoncées dans la Règle 10. Il ne doit prendre aucune décision contradictoire à la décision d'un arbitre. Il a autorité pour statuer sur tout point non spécifiquement couvert par ces règles. Le président de la commission doit ordonner de changer toute décision d'un scoreur officiel qui contredit les règles de notation énoncés dans la Règle 10 et doit prendre toutes les mesures correctives qui peuvent être nécessaires pour corriger toutes les statistiques qui ont besoin de correction à la suite de la décision de scorage erronée.

(2) Lorsque les équipes changent de côté avant que trois joueurs ne soient retirés, le scoreur officiel doit immédiatement avertir l'arbitre en chef de l'erreur commise.

(3) Lorsque le jeu est protesté ou suspendu, le scoreur officiel prendra note de l'exacte situation telle qu'elle se présente au moment du protêt ou de la suspension, y compris le nombre de points, le nombre de retraits, la position occupée par tous les coureurs, les balles et les strikes comptés au batteur, l'alignement de chaque équipe et le nom des joueurs qui ont été sortis de la rencontre pour chaque équipe.

Règle 10.01 (b) (3) Commentaire : Il faut qu'une rencontre suspendue soit reprise exactement dans la même situation qu'au moment où elle a été suspendue. S'il faut reprendre une rencontre protestée, on devra la reprendre en reprenant exactement les mêmes situations qui existaient au moment du jeu protesté.

(4) le scoreur officiel ne doit pas attirer l'attention d'un arbitre ou d'un autre membre d'une équipe sur le fait qu'un joueur ne frappe pas à son tour.

(c) Le scoreur officiel est un représentant officiel de la Fédération et il a droit au respect que lui confère la dignité de sa fonction. Il est sous l'entière protection de la Fédération. Le scoreur officiel rapportera à la Fédération tout affront qu'il aura pu subir dans l'exercice de ses fonctions ou comme résultat de ces dernières, de la part d'un manager, d'un joueur, d'un employé ou de l'officiel du club.

10.02 LA FEUILLE DE SCORE OFFICIELLE

La feuille officielle de score préparée par le scoreur officiel doit respecter le format prescrit par la Fédération et doit comprendre :

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

(1) le nombre de présence à la batte. Excepté que l'on ne compte pas une présence lorsque le batteur :

(i) frappe un amorti sacrifice ou un sacrifice fly,

(ii) avance en première base sur quatre balles,

(iii) est atteint par un lancer, ou

(iv) avance en première base sur une obstruction ou une interférence.

(2) le nombre de points marqués,

(3) le nombre de coups sûrs (hit),

(4) le nombre de points produits,

(5) le nombre de coups sûrs de 2 bases (double),

(6) le nombre de coups sûrs de 3 bases (triple),

(7) le nombre de coups de circuit (home runs),

(8) le nombre total de bases sur coup sûrs,

(9) le nombre de bases volées,

(10) le nombre d'amortis sacrifices,

(11) le nombre de sacrifices flies,

(12) le total de bases sur balles,

- (13) une liste séparée pour les bases sur balles intentionnelles,
- (14) le nombre de fois qu'il a été atteint par un lancer (hit by pitched ball),
- (15) le nombre de fois où il a avancé en première base sur une interférence ou une obstruction,
- (16) le nombre de strike-outs,
- (17) le nombre de doubles jeux forcés et de doubles jeux inversés au cours desquels le batteur à frappé un roulant, et

Règle 10.02 (a) (17) Commentaire ; Le scoreur officiel ne doit pas créditer le batteur sur une frappe roulante entraînant un double jeu si le batteur-coureur est déclaré retiré suite à une interférence d'un précédent coureur.

- (18) Le nombre de fois où il est pris sur tentative de vol de base.

(b) Les statistiques suivantes pour chaque défenseur :

- (1) le nombre de retraits,
- (2) le nombre d'assistances,
- (3) le nombre d'erreurs,
- (4) le nombre de doubles jeux auxquels il a participé, et
- (5) le nombre de triples jeux auxquels il a participé.

(c) Les statistiques suivantes pour chaque lanceur :

- (1) le nombre de manches lancées,

Règles 10.02 (c) (1) Commentaire : Dans le calcul des manches lancées, compter chaque retrait comme un tiers de manche. Si le lanceur partant est remplacé à la 6^{ème} manche alors qu'il y a un retrait dans la 6^{ème} manche, créditer ce lanceur de 5 manches 1/3. Si un lanceur partant est remplacé alors qu'il n'y a aucun retrait dans la 6^{ème} manche, on doit créditer ce lanceur de 5 manches, et on note le nombre de batteurs auxquels il a fait face dans la sixième manche. Si un lanceur remplaçant retire deux batteurs et est remplacé, on doit créditer ce lanceur de 2/3 de manche. Si un lanceur remplaçant entre en jeu et que son équipe fait un jeu d'appel qui occasionne un retrait, le scoreur officiel accordera 1/3 de manche au lanceur remplaçant.

- (2) le nombre total de batteurs affrontés,
- (3) le nombre total de batteur officiellement à la batte contre le lanceur, selon 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 circuits (home runs) accordés,
- (8) le nombre d'amortis sacrifices accordés,
- (9) le nombre de sacrifices flies accordés,

- (10) le nombre de bases sur balles accordés,
 - (11) Une liste séparée de toutes les bases sur balles intentionnelles accordées,
 - (12) Le nombre de batteurs atteints par des lancers (hit by pitched ball),
 - (13) Le nombre de retraits à la batte,
 - (14) Le nombre de lancers fous, et
 - (15) Le nombre de balks (feintes irrégulières).
- (d) Les renseignements supplémentaires suivants :
- (1) le nom du lanceur gagnant,
 - (2) le nom du lanceur perdant,
 - (3) le nom du lanceur partant ainsi que le nom du lanceur qui a fini la rencontre pour chaque équipe,
 - (4) le nom du lanceur crédité d'un sauvetage.
- (e) Le nombre de balles passées accordées, pour chaque receveur.
- (f) Le nom des joueurs participant à des doubles et triples jeux.
- Règle 10.02 (f) Commentaire : par exemple, on notera : double jeu : Samson, Bédard, Lebrun (2).
Triple jeu : Dupont et Charrette.*
- (g) Le nombre de coureurs laissés sur les bases pour chaque équipe. Ce total doit comprendre tous les coureurs qui vont sur base, quel qu'en soit le moyen, et qui ne marquent pas et ne sont pas retirés. On doit inclure à ce total le batteur-coureur qui, en frappant la balle, a occasionné le 3^{ème} retrait contre un autre coureur.
- (h) Le nom des batteurs qui exécutent des coups de circuit (home runs) avec les bases pleines.
- (i) Le nombre de retraits au moment où le point gagnant a été marqué, si la rencontre a été gagnée à la deuxième moitié de la dernière manche.
- (j) Le nombre de points par manche pour chaque équipe.
- (k) Les noms des arbitres, dans l'ordre suivant : arbitre de plaque, arbitre de première base, arbitre de deuxième base, arbitre de troisième base, arbitre de champ gauche (s'il y en a) et arbitre de champ droit (s'il y en a).
- (l) Le temps écoulé pour le déroulement de la rencontre, en déduisant les arrêts à cause des mauvaises conditions atmosphériques, de panne d'éclairage, de panne technique, sans lien avec le déroulement de la rencontre.
- Règle 10.02(l) Commentaire : Un arrêt pour soigner un joueur, un manager, un entraîneur ou un arbitre doit être comptabilisé dans le temps de jeu.*
- (m) Le nombre de spectateurs comme indiqué par le club recevant.

10.03 LA FEUILLE DE SCORE (Règles additionnelles)

- (a) Dans son rapport officiel de scorage, le scoreur officiel doit inscrire le nom de chaque joueur et sa ou ses positions défensives dans l'ordre dans lequel le joueur a frappé ou aurait frappé si la rencontre ne s'était pas terminée avant qu'il ne se présente.

Règle 10.03 (a) Commentaire : Lorsqu'un joueur ne change pas de position avec un autre joueur défensif mais est seulement placé à un endroit différent pour un batteur particulier (par exemple, si la seconde base va en champ extérieur pour créer un champ extérieur à quatre joueurs, ou si un troisième base va à une position entre l'arrêt-court et la seconde base), ne pas noter cela comme nouvelle position.

- (b) Le scoreur officiel doit identifier, sur la feuille de score officielle dans l'ordre à la batte, par un symbole spécial qui fait référence à un dossier distinct des batteurs et coureurs remplaçants, tout joueur qui entre dans la rencontre comme batteur ou coureur remplaçant, que ce joueur continue ou non à jouer après. Le dossier de batteur remplaçant doit décrire ce que le remplaçant a fait. Le dossier de coureur et batteur remplaçant doit comprendre le nom de tout remplaçant qui est annoncé, mais qui est sorti pour un autre remplaçant avant qu'il ne rentre dans la rencontre. Un tel second remplacement doit être enregistré comme battant ou courant pour le premier remplaçant annoncé.

Règle 10.03 (b) Commentaire : Les lettres minuscules sont recommandées en tant que symboles pour les batteurs de remplacement et les chiffres sont recommandés en tant que symboles pour les coureurs de remplacement. Par exemple, la feuille officielle doit être notée comme suit : «a - Simple à la place d'Albert dans la 3^{ème} manche ; b - Retiré sur un fly à la place de Bernard dans la 6^{ème} manche ; c - Retrait forcé sur une frappe à la place de Charles dans la 7^{ème} manche ; d - Retiré sur un roulant à la place de Daniël dans la 9^{ème} manche ; 1 - A couru à la place d'Edouard dans la 9^{ème} manche». Si le nom d'un remplaçant est annoncé mais que le remplaçant soit retiré au profit d'un autre remplaçant avant qu'il rentre réellement en jeu, la feuille officielle doit enregistrer le changement, par exemple, comme suit : «e - Annoncé comme remplaçant de Frank dans la septième manche».

- (c) COMMENT VERIFIER LE SCORAGE :

Le scorage est équilibré (vérifié) quand le total des présences à la batte d'une équipe, des bases sur balles reçues, des batteurs atteints par un lancer, des amortis sacrifices, des sacrifices flies, et des batteurs qui ont atteint la première base sur une interférence ou une obstruction, est égal au total des points marqués par cette équipe, du nombre des joueurs laissés sur bases et du nombre de retraits de l'équipe adverse.

- (d) LORSQU'UN JOUEUR NE FRAPPE PAS DANS L'ORDRE INDIQUE :

Lorsqu'un joueur ne frappe pas dans l'ordre et est retiré et que le batteur régulier est retiré avant que la balle ne soit lancée au batteur suivant, le scoreur officiel attribue une présence à la batte au batteur régulier et enregistre le retrait et toutes les assistances, comme si l'ordre des batteurs avait été respecté. Si le batteur irrégulier devient coureur et que le batteur régulier est retiré sur un appel pour avoir manqué son tour à la batte, inscrire une présence à la batte au batteur régulier, créditer le retrait au receveur et ne pas tenir compte de ce qui a permis au batteur irrégulier de se rendre sur base. Si plus d'un batteur frappent sans observer l'ordre des batteurs, enregistrer tous les jeux dans l'ordre, en ignorant la présence du ou des joueurs qui, au départ, n'ont pas frappé dans l'ordre.

- (e) RENCONTRE INTERROMPUE ET FORFAIT :

- (1) Lorsqu'une rencontre régulière est interrompue, le scoreur officiel complète la fiche de tous les joueurs et des équipes jusqu'au moment où la rencontre prend fin telle que définie dans les règles 4.10 et 4.11. Lorsque la rencontre est nulle, ne pas indiquer le lanceur gagnant ou perdant.
- (2) Lorsqu'une rencontre régulière est déclarée forfait, le scoreur officiel complète la fiche de tous les joueurs et des équipes jusqu'au moment du forfait. Si l'équipe gagnante par forfait est en tête au moment du forfait, inscrire comme perdants et gagnants les lanceurs qui se

seraient qualifiés si la rencontre avait été interrompue au moment du forfait. Si l'équipe gagnante par forfait est menée aux points ou si la rencontre était nulle au moment du forfait, n'inscrire ni lanceur gagnant, ni lanceur perdant. Si la rencontre est déclarée forfait avant de devenir régulière, le scoreur officiel n'établit pas de statistiques et indique seulement qu'elle a été déclarée forfait.

10.04 POINTS PRODUITS

Un point produit est une statistique créditée au bénéfice du batteur qui permet par son action à la batte à un ou plusieurs coureurs de marquer, comme indiqué dans la règle 10.04.

- (a) Le scoreur officiel accordera un point produit au batteur à chaque fois qu'un point est marqué :
- (1) sans l'aide d'une erreur et grâce à une action débutée par le batteur, lors d'un coup sûr (incluant son propre point en cas de coup de circuit), un amorti sacrifice, un sacrifice fly, un retrait dans le champ intérieur ou un choix défensif, à moins que la règle 10.04(b) ne s'applique,
 - (2) alors que le batteur devient coureur avec les bases pleines (sur une base sur balles, atteint par un lancer [hit by pitch], sur une interférence ou une obstruction), ou
 - (3) quand, avant qu'il y ait deux retraits, une erreur est commise sur un jeu pendant lequel un coureur aurait pu normalement marquer un point depuis la troisième base.
- (b) Le scoreur officiel n'accordera pas de point produit :
- (1) lorsque le batteur frappe un roulant dans un double-jeu forcé ou un double-jeu forcé inversé, ou
 - (2) lorsqu'un joueur de champ se voit attribuer une erreur en effectuant un mauvais relais en première base en voulant compléter un double-jeu.
- (c) Le jugement du scoreur officiel doit déterminer si un point produit doit être accordé lorsqu'un point est marqué alors qu'un joueur de champ retient la balle ou relaie sur la mauvaise base. Habituellement, si le coureur continue à courir, le scoreur officiel devra attribuer un point produit, si le coureur s'arrête et repart alors qu'il constate le mauvais jeu, le scoreur officiel indiquera que le point a été marqué sur un choix défensif.

10.05 COUPS SURS OU HITS

Un coup sûr (hit) est une statistique créditée à un batteur lorsqu'il atteint la première base sans se faire retirer, comme indiqué dans la règle 10.05.

- (a) Le scoreur officiel accordera un coup sûr quand :
- (1) le batteur atteint la première base sans danger (ou l'une des bases suivantes) après avoir frappé une bonne balle qui s'immobilise au sol, qui touche une clôture avant d'être touchée par un joueur défensif ou qui franchit une clôture,
 - (2) le batteur atteint la première base sans danger sur une bonne balle frappée d'une telle force, ou si lentement, que tout joueur qui tente de faire un jeu avec la balle n'a aucune opportunité de faire un retrait,
- Règle 10.05(a)(2) Commentaire : Le scoreur officiel accordera un coup sûr si le joueur défensif essayant d'attraper la balle ne peut effectuer un jeu, même s'il dévie la balle hors de portée d'un autre joueur défensif qui aurait pu retirer un coureur.*
- (3) le batteur atteint la première base sans danger, sur une bonne balle qui rebondit de façon si inattendue qu'aucun joueur défensif ne peut l'attraper en faisant un effort ordinaire, ou sur

une balle qui touche la plaque du lanceur ou tout autre base (la plaque de but incluse) avant d'être touchée par un joueur défensif et qui rebondit de telle sorte qu'aucun joueur de champ ne puisse l'attraper en faisant un effort ordinaire,

- (4) le batteur atteint la première base sans danger, sur une bonne balle qu'aucun joueur ne touche avant qu'elle n'atteigne le champ extérieur en territoire des bonnes balles à moins que, selon le jugement du scoreur, elle aurait pu être attrapée en faisant un effort ordinaire,
- (5) une bonne balle qui n'a pas été touchée par un joueur défensif, touche un coureur ou un arbitre, à moins qu'un coureur ne soit retiré pour avoir été touché par un infield fly, auquel cas le scoreur officiel ne devra pas accorder de coup sûr, ou
- (6) un joueur défensif tente sans succès de retirer un coureur précédent et, que selon le jugement du scoreur, le batteur n'aurait pas été retiré en première base à la suite d'un effort ordinaire.

Règle 10.05 (a) Commentaire : Pour l'application de la Règle 10.05(a), le scoreur officiel devra toujours donner le bénéfice du doute au batteur. Une bonne façon de procéder est de compter un coup sûr, lorsque, même en jouant de façon exceptionnelle le retrait n'est pas réalisé.

(b) Le scoreur officiel ne doit pas accorder de coup sûr quand :

- (1) un coureur est retiré sur un jeu forcé ou l'aurait été si une erreur n'avait pas été commise ;
- (2) un batteur frappe apparemment un coup sûr et qu'un coureur forcé de courir parce que le batteur est devenu coureur, est retiré sur appel pour ne pas avoir touché la première base vers laquelle il courrait. Le scoreur officiel créditera une présence à la batte mais pas de coup sûr,
- (3) le lanceur, le receveur ou tout autre joueur de champ saisit une balle frappée et retire un coureur précédent qui tente d'avancer d'une base ou de retourner à la base qu'il occupait ou aurait pu retirer ce coureur en faisant un effort ordinaire excepté pour une erreur commise au champ. Le scoreur officiel créditera une présence à la batte mais non un coup sûr ;
- (4) un joueur de champ échoue dans sa tentative de retirer un coureur précédent et si, selon le jugement du scoreur, le batteur-coureur aurait pu être retiré en première base ; ou

Règle 10.05(b) Commentaire : La Règle 10.05(b) ne s'applique pas si le joueur de champ ne fait que regarder vers une autre base ou feint de s'y rendre avant de tenter le retrait en première base.

- (5) un coureur est retiré pour interférence envers un joueur de champ qui tente d'attraper une balle frappée, à moins que selon le jugement du scoreur, le batteur-coureur aurait été sauf s'il n'y avait pas eu d'interférence.

10.06 LA VALEUR DES COUPS SURS

Le scoreur officiel retranscrit une balle frappée comme un simple, un double, un triple ou un coup de circuit lorsqu'il n'en résulte aucune erreur ou retrait, comme suit :

- (a) Conformément aux règles 10.06 (b) et (c), la frappe constitue un simple si le batteur arrête sa course en première base, un double s'il s'arrête en deuxième base, un triple s'il s'arrête en troisième base et un coup de circuit s'il touche toutes les bases et marque un point
- (b) Lorsqu'il y a un, ou plusieurs coureurs sur les bases, le batteur gagne plus d'une base sur un coup sûr, alors que l'équipe défensive tente de retirer un coureur précédent, le scoreur officiel doit déterminer si le batteur a véritablement frappé un double ou un triple ou si le batteur-coureur a avancé au-delà de la première base sur un choix défensif.

Règle 10.06 : Commentaire : Le scoreur officiel n'accordera pas un triple au batteur lorsqu'un coureur précédent est retiré à la plaque de but ou l'aurait été si aucune erreur n'avait été commise. Ne pas

accorder un double au batteur lorsqu'un coureur précédent, depuis la première base, est retiré en troisième base ou l'aurait été si aucune erreur n'avait été commise. Cependant, sauf pour les cas mentionnés ci-dessus, le scoreur officiel ne déterminera pas le nombre de bases pour un coup sûr par le nombre de bases gagnées par un coureur précédent. Un batteur peut mériter un double même si le coureur précédent ne gagne qu'une base ou n'avance pas ; il peut ne mériter qu'un simple même s'il atteint la deuxième base et même si le coureur précédent avance de deux bases.

Exemples :

- (1) un coureur en première, le batteur frappe au champ droit qui relaie en troisième base sans pouvoir retirer le coureur. Le batteur atteint la deuxième base. Accorder un simple au batteur.
 - (2) un coureur en deuxième base, le batteur frappe un fly. Le coureur attend de savoir si la balle est attrapée, puis n'avance que jusqu'à la troisième base alors que le batteur gagne la deuxième base. Accorder un double au batteur.
 - (3) un coureur en troisième base, le batteur frappe un fly très haut. Le coureur avance puis retourne toucher sa base, croyant que la balle sera attrapée. La balle tombe en territoire des bonnes balles mais le coureur ne peut marquer tandis que le batteur gagne la deuxième base. Accorder un double au batteur.
- (c) Lorsque le batteur tente de faire un double ou un triple en glissant, il doit continuer de toucher la dernière base vers laquelle il s'est avancé. S'il glisse au-delà et est retiré avant de pouvoir revenir la toucher, il ne sera crédité que des bases qu'il avait atteintes en étant sauf. S'il, glisse au-delà de la deuxième base et est retiré, le scoreur officiel lui accordera un simple. S'il glisse au-delà de la troisième base et est retiré, il sera crédité d'un double.

Règle 10.06 (c) Commentaire : Si le batteur court au-delà de la deuxième ou de la troisième base et est retiré en tentant d'y retourner, lui accorder la dernière base touchée. S'il dépasse la deuxième base après l'avoir touchée et est retiré en tentant d'y retourner, lui accorder un double. S'il dépasse la troisième base en courant après l'avoir touchée et est retiré en tentant d'y retourner, lui accorder un triple.

- (d) Lorsque le batteur, après avoir frappé un coup sûr, est retiré sur un appel pour ne pas avoir touché une base, la dernière base atteinte déterminera si le scoreur officiel doit lui accorder un simple, un double ou un triple. Si un batteur-coureur est retiré sur un appel après avoir raté la plaque de but, on lui accordera un triple. S'il est retiré pour avoir raté la troisième base, on lui accordera un double. S'il est retiré pour avoir raté la deuxième base, on lui accordera un simple. S'il est retiré pour avoir raté la première base, aucun coup sûr ne lui sera accordé mais le scoreur officiel inscrira une présence à la batte
- (e) Lorsqu'un batteur-coureur obtient deux bases, trois bases ou un coup de circuit conformément aux règles 7.05 ou 7.06 (a), le scoreur officiel le créditera d'un double, d'un triple ou d'un coup de circuit, selon le cas
- (f) Sous réserve des dispositions de la règle 10.06 (g), lorsqu'un batteur termine la rencontre par un coup sûr qui fait marquer suffisamment de points pour que son équipe gagne, le scoreur officiel lui accordera uniquement le nombre de bases gagnées par le coureur qui a marqué le point gagnant, à la condition qu'il ait lui-même avancé d'autant de bases que ce coureur.

Règle 10.06 (f) Commentaire : Le scoreur officiel appliquera cette règle même si théoriquement le batteur a droit « automatiquement » à une base additionnelle conformément aux règles 6.09 et 7.05.

Le scoreur officiel accordera au batteur la base atteinte dans le cours naturel du jeu, même si le point de la victoire est marqué quelques instants avant sur le même jeu. Par exemple, en fin de neuvième manche, le score étant à égalité avec un coureur en deuxième base, le batteur frappe un coup sûr dans le champ extérieur. Le coureur marque après que le batteur ait touché la première base et continué sa course vers la deuxième base, mais très peu de temps avant que le batteur-

coureur ait atteint la deuxième base. Si le batteur-coureur atteint la deuxième base, le scoreur officiel lui accordera un double.

- (g) Lorsqu'un batteur termine la rencontre avec un coup de circuit à l'extérieur du terrain, lui et les autres coureurs sur bases ont droit de marquer.

10.07 – BASES VOLEES ET RETRAITS SUR TENTATIVES DE VOL

Le scoreur officiel doit accorder une base volée au coureur à chaque fois qu'il gagne une base sans l'intervention d'un coup sûr, d'un retrait, d'une erreur, d'un retrait forcé, d'un choix défensif, d'un retrait forcé, d'une balle passée, d'un lancer fou ou d'un balk, compte tenu de ce qui suit :

- (a) Lorsqu'un coureur commence sa course vers la base suivante avant que le lanceur ne délivre la balle et que ce lancer ne soit inscrit comme lancer fou ou une balle passée, le scoreur officiel accordera au coureur une base volée et ne tiendra pas compte du mauvais jeu, à moins qu'à cause de ce jeu, le voleur de base avance d'une base supplémentaire ou qu'un autre coureur avance aussi, auquel cas le scoreur officiel inscrira le lancer fou ou la balle passée ainsi que la base volée.
- (b) Quand un coureur essaye de voler une base, et que le receveur, après avoir reçu le lancer, fait un mauvais relais en essayant d'empêcher le vol de base, le scoreur officiel créditera un vol de base au coureur. Le scoreur officiel ne doit pas inscrire une erreur au receveur, à moins que ce mauvais relais ne permette au voleur d'avancer d'une ou plusieurs bases supplémentaires, ou ne permette à un autre coureur d'avancer. Dans ce cas, inscrire une base volée au crédit du coureur et une erreur au receveur.
- (c) Lorsqu'un coureur, qui essaie de voler une base, ou après avoir été surpris en dehors de celle-ci, échappe au retrait en courant entre les bases et gagne la suivante sans l'aide d'une erreur, le scoreur officiel doit inscrire une base volée au coureur. Si un autre coureur avance aussi sur ce jeu, le scoreur officiel doit créditer les deux coureurs d'une base volée. Si un coureur avance lorsqu'un autre coureur, tentant de voler et, pris en souricière, échappe au retrait en courant entre les bases et retourne sauf, sans l'aide d'une erreur, à la base qu'il occupait à l'origine, le scoreur officiel doit inscrire une base volée à la fiche du coureur qui a avancé.
- (d) Lorsque qu'une double ou triple tentative de vol est tentée, et qu'un coureur est retiré avant d'avoir atteint et touché la base qu'il essayait de voler, aucun autre coureur ne doit être crédité d'une base volée.
- (e) Lorsqu'un coureur est retiré pour avoir été touché après avoir glissé au-delà d'une base, alors qu'il tentait de retourner à cette base ou de gagner la base suivante, le scoreur officiel ne doit pas inscrire une base volée.
- (f) Lorsque d'après le jugement du scoreur officiel, un coureur qui essaie de voler est sauf à la suite d'un relais mal attrapé, le scoreur officiel ne doit pas inscrire une base volée. Il doit accorder une assistance au joueur défensif qui a exécuté le relais, inscrire une erreur au joueur de champ qui n'a pas contrôlé ce relais et créditer le coureur d'un : « Retrait sur tentative de vol ».
- (g) Le scoreur officiel ne doit pas accorder de base volée lorsqu'un coureur avance en raison de l'indifférence de l'équipe défensive. Le scoreur officiel doit scorer ce jeu comme un choix défensif.

Règle 10.07 (g) Commentaire : Le scoreur officiel doit considérer, pour déterminer si la défense a été indifférente à l'avance du coureur, l'ensemble des circonstances, ce qui inclut la manche et le score de la rencontre, si la défense avait retenu le coureur sur base, si le lanceur avait tenté des pickoffs sur ce coureur avant qu'il n'avance, si le joueur de défense qui couvre habituellement la base vers laquelle le coureur a avancé a fait un mouvement pour couvrir cette base, si la défense avait un intérêt stratégique à laisser avancer le coureur ou si la défense a peut-être tenté d'empêcher le coureur de se voir accorder un vol de base. Par exemple, avec des coureurs en première et troisième bases, le scoreur officiel accordera habituellement un vol de base au coureur qui avance en deuxième base si, selon son jugement, la défense a un intérêt stratégique à ne pas empêcher l'avance en deuxième base, c'est-à-dire empêcher que le coureur de troisième base ne marque sur le relais en deuxième base. Le scoreur officiel peut déduire que l'équipe défensive a

tenté d'empêcher le coureur de se voir créditer un vol de base, si par exemple la défense ne tente pas d'empêcher l'avance d'un coureur qui se rapproche d'un record en championnat ou en carrière ou d'une récompense à l'occasion d'un championnat.

(h) Le scoreur officiel doit créditer un coureur d'un "Retrait sur tentative de vol" s'il est retiré, ou aurait été retiré s'il n'y avait pas eu erreur, alors que ce coureur :

- (1) essaie de voler une base,
- (2) est surpris en dehors de sa base par un retour rapide de la balle sur celle-ci (pickoff) et tente d'avancer (tout mouvement vers la base suivante doit être considéré comme une tentative d'avancer), ou
- (3) glisse au-delà d'une base qu'il est en train de voler.

Règle 10.07 (h) Commentaire : Dans le cas où la balle lancée passe loin du receveur et que le coureur est retiré en tentant d'avancer, aucun retrait sur tentative de vol ne doit être inscrit. Le scoreur officiel ne doit pas accorder de retrait sur tentative de vol lorsqu'un coureur avance du fait d'une obstruction ou lorsque le coureur est retiré en raison de l'interférence du batteur. Il n'accordera pas de retrait sur tentative de vol au coureur si il n'aurait pas accordé de vol de base au cas où le coureur aurait été sauf (par exemple, lorsque le receveur retire le coureur sur un relais alors que le coureur essayait d'avancer après qu'un lancer soit passé loin du receveur).

10.08 SACRIFICES

Le scoreur officiel doit :

(a) Inscrire un amorti sacrifice lorsque, avant deux retraits, le batteur fait avancer un ou plusieurs coureurs avec un amorti et est retiré en première base ou aurait été retiré s'il n'y avait pas eu une erreur défensive, à moins que selon le jugement du scoreur officiel, le batteur exécute l'amorti pour réussir un coup sûr d'une base plutôt que pour faire avancer un ou plusieurs coureurs. Inscrire une présence à la batte dans ce cas.

Règle 10.08 (a) Commentaire : Pour déterminer si le batteur a sacrifié volontairement sa chance d'atteindre la première base pour permettre l'avance d'un coureur, le scoreur officiel devra accorder le bénéfice du doute au batteur. Le scoreur officiel devra prendre en considération les circonstances de cette présence à la batte, ce qui inclut la manche, le nombre de retraits et le score.

(b) Inscrire un amorti sacrifice lorsque, avant deux retraits, les joueurs défensifs contrôlent un amorti sans commettre d'erreur, et essayent sans succès de retirer un coureur précédent qui avance d'une base, à moins qu'une tentative sur un amorti sacrifice n'échoue, et que, selon le jugement du scoreur officiel, un effort ordinaire n'aurait pas permis de retirer le batteur en première base, on doit créditer le batteur d'un coup sûr et non un sacrifice.

(c) Ne pas inscrire un amorti sacrifice lorsqu'un coureur est retiré en tentant d'avancer à une base sur un amorti. Inscrire seulement une présence à la batte, et

(d) Inscrire un sacrifice fly, quand avec moins de deux retraits, le batteur frappe un fly ou un line drive en direction d'un joueur de champ extérieur, ou d'un joueur de champ intérieur courant dans le champ extérieur dans le territoire des bonnes ou des mauvaises balles qui :

- (1) est attrapé, et qu'un coureur marque après l'attrapé où,
- (2) est échappé, et qu'un coureur marque un point si, selon le jugement du scoreur officiel, le coureur aurait pu marquer après l'attrapé,

Règle 10.08 (d) Commentaire : Le scoreur officiel doit inscrire un sacrifice fly dans le respect de la règle 10.08 (d) (2) même si un autre coureur est retiré sur un jeu forcé parce que le batteur devient coureur.

10.09 RETRAITS

Un retrait est une statistique portée au crédit d'un joueur défensif dont l'action entraîne le retrait du batteur-coureur ou d'un coureur, comme énoncé dans la présente règle 10.09 :

(a) Le scoreur officiel accordera un retrait à chaque joueur défensif qui :

- (1) attrape une balle en vol, que ce soit en territoire des bonnes balles ou en territoire des fausses balles,
- (2) attrape une balle lancée ou relayée et touche sa base pour retirer un batteur ou un coureur, ou

Règle 10.09 (a) (2) Commentaire : Le scoreur officiel accordera un retrait au joueur défensif qui attrape un relais ou touche une base pour permettre un retrait sur jeu d'appel.

- (3) touche un coureur qui est hors la base qu'il occupe de façon régulière.

(b) Le scoreur officiel doit porter au crédit du receveur un retrait automatique lorsque :

- (1) le batteur est retiré sur strikes,
- (2) le batteur est retiré pour avoir frappé irrégulièrement,
- (3) le batteur est retiré pour un amorti en territoire des fausses balles sur un troisième strike,

Règle 10.09 (b) (3) Commentaire : Voir l'exception à la règle 10.15(a) (4).

- (4) le batteur est retiré pour avoir été touché par sa propre balle frappée,
 - (5) le batteur est retiré pour interférence envers le receveur,
 - (6) le batteur est retiré pour ne pas avoir frappé à son tour,
- Règle 10.09(b) (6) Commentaire : Voir la règle 10.03(d).*
- (7) le batteur est retiré pour avoir refusé de toucher la première base après avoir reçu une base sur balles, ou
 - (8) un coureur est retiré pour avoir refusé d'avancer de la troisième base à la plaque de but.

(c) Le scoreur officiel doit créditer les retraits automatiques comme suit : (et ne doit pas inscrire d'assistance sur ces jeux à moins d'indications contraires).

- (1) lorsque le batteur est retiré sur appel sur un infield fly non attrapé, il doit attribuer le retrait au joueur défensif qui, selon son jugement, aurait pu faire l'attrapé,
- (2) lorsqu'un coureur est retiré pour avoir été touché par une bonne balle (y compris un infield fly), il doit attribuer le retrait au joueur défensif le plus proche de la balle,
- (3) lorsqu'un coureur est retiré pour avoir couru en dehors du couloir afin d'éviter d'être touché, il doit attribuer le retrait au joueur défensif qu'évitait le coureur,
- (4) lorsqu'un coureur est retiré pour avoir dépassé un autre coureur, il doit attribuer le retrait au joueur défensif le plus proche de l'endroit du dépassement,
- (5) lorsqu'un coureur est retiré pour avoir couru en sens inverse des bases, il doit attribuer le retrait au joueur défensif qui couvre la base laissée par le coureur lorsque ce coureur a commencé sa course inversée,

- (6) lorsqu'un coureur est retiré pour avoir créé une interférence sur un joueur défensif, il doit accorder le retrait à ce joueur défensif ; à moins que le joueur défensif n'ait été gêné au moment où il effectuait un relais, auquel cas, il doit accorder le retrait au joueur défensif à qui le relais était destiné et accorder une assistance au joueur défensif qui a été gêné dans son relais, ou
- (7) lorsqu'un batteur-coureur est retiré à cause d'une interférence de la part d'un coureur précédent, conformément à la règle 6.05(m), il doit attribuer le retrait au joueur de première base. Si le joueur défensif contre qui l'interférence a été commise effectuait un relais, il doit lui attribuer une assistance ; on ne peut inscrire plus d'une assistance sur tout jeu conformément aux règles 10.09(c) (6) et 10.09(c) (7).

10.10 ASSISTANCES

Une assistance est une statistique attribuée à un joueur défensif qui contribue par son action au retrait du batteur-coureur ou d'un coureur, comme énoncé dans cette règle 10.10.

(a) Le scoreur officiel accordera une assistance à chaque joueur défensif qui :

- (1) relaie ou fait dévier une balle frappée ou relayée provoquant ou qui aurait provoqué un retrait, n'eut été l'erreur d'un joueur de champ. Une seule assistance doit être créditée à chaque joueur de champ qui lance ou fait dévier la balle lors d'un jeu de souricière qui a pour résultat un retrait ou qui aurait pu en occasionner un, si une erreur n'avait été commise, ou

Règle 10.10(a)(1) Commentaire : un contact inefficace avec la balle ne doit pas être considéré comme une assistance. Le terme « dévier » signifie ralentir la balle ou en changer la direction de façon à aider efficacement au retrait d'un batteur ou d'un coureur. Si le retrait est effectué sur un jeu d'appel qui est réalisé dans le cours naturel du jeu, le scoreur officiel accordera une assistance à chaque joueur défensif qui a contribué à ce jeu, à l'exception du joueur qui réalise le retrait. Si le jeu d'appel résulte d'un relais du lanceur vers un joueur après la fin du jeu précédent, le scoreur officiel accordera une assistance uniquement au lanceur.

- (2) relaie ou fait dévier la balle au cours d'un jeu ou un coureur est retiré sur interférence ou pour avoir couru en dehors du couloir.

(b) Le scoreur officiel n'accordera pas d'assistance :

- (1) au lanceur sur un retrait sur strikes, à moins qu'il attrape un troisième strike échappé et que son relais occasionne un retrait,
- (2) au lanceur lorsque, à la suite d'un lancer au receveur, ce dernier retire un coureur lorsque celui-ci est surpris en dehors de sa base, qu'il essaie de voler une base ou touche un coureur qui essaie de marquer, ou
- (3) au joueur défensif qui permet à un coureur d'avancer sur un mauvais relais même si le coureur est ensuite retiré dans la continuité de ce jeu. Un jeu qui fait suite à un mauvais jeu (que ce soit une erreur ou non) constitue un nouveau jeu, et le joueur défensif qui exécute un mauvais jeu ne peut mériter une assistance à moins de prendre part au nouveau jeu.

10.11 DOUBLES JEUX – TRIPLES JEUX

Le scoreur officiel doit attribuer une participation à un double ou à un triple jeu à tout joueur défensif qui mérite un retrait ou une assistance lorsque deux ou trois joueurs offensifs sont retirés depuis le moment du lancer jusqu'à ce que la balle soit déclarée morte ou soit en possession du lanceur en position de lancer, à moins qu'il ait une erreur ou un mauvais jeu entre les retraits.

Règle 10.11 Commentaire : Le scoreur officiel doit créditer d'un double ou triple jeu, si un jeu d'appel, une fois que la balle est en possession du lanceur, entraîne un retrait supplémentaire.

10.12 ERREURS

Une erreur est une statistique inscrite à l'encontre du joueur défensif dont l'action a aidé l'équipe offensive, comme énoncé dans cette règle 10.12.

(a) Le scoreur officiel devra inscrire une erreur à l'encontre du joueur défensif :

- (1) dont le mauvais jeu (échappé, relais raté ou mauvais relais) prolonge la présence d'un batteur à la batte ou d'un coureur sur les sentiers ou qui permet à un coureur d'avancer d'une ou plusieurs bases, **à moins que selon le jugement du scoreur officiel, le joueur défensif ait délibérément laissé tomber le fly en territoire des fausses balles, alors qu'il y a moins de deux retraits et qu'un coureur est en troisième base, afin d'empêcher ce coureur en troisième base de marquer après l'attrapé.**

Règle 10.12(a) (1) Commentaire : Le fait de manipuler la balle lentement, sans qu'il y ait un mauvais jeu de la part du joueur, ne constitue pas une erreur. Par exemple, le scoreur officiel ne doit pas inscrire d'erreur au joueur défensif qui attrape proprement un roulant mais ne relaie pas en première base à temps pour retirer le batteur. Il n'est pas nécessaire que le joueur défensif touche la balle pour qu'une erreur soit inscrite. Si un roulant passe entre les jambes d'un joueur de champ ou si un fly tombe sans être touché par un joueur de champ qui, selon son jugement, aurait pu être attrapé avec un effort ordinaire par ce joueur, le scoreur officiel peut attribuer une erreur. Par exemple, le scoreur officiel doit attribuer une erreur au joueur de champ intérieur lorsqu'un roulant passe d'un côté ou de l'autre du joueur si, selon son jugement, un joueur occupant cette position et faisant un effort ordinaire aurait pu attraper la balle et retirer un coureur. Le scoreur officiel doit attribuer une erreur à l'encontre d'un joueur de champ extérieur laissant retomber au sol un fly si, selon son jugement, un joueur de champ extérieur occupant la même position et faisant un effort ordinaire, aurait pu attraper le fly. Si un relais est bas, loin ou haut, ou touche le sol et que le coureur atteint une base alors qu'il aurait pu être retiré par ce relais, le scoreur officiel doit attribuer une erreur au joueur qui a effectué le relais.

Le scoreur officiel ne doit pas inscrire les erreurs mentales ou les erreurs de jugement comme erreurs sauf si une règle spécifique l'impose. Une erreur mentale qui conduit à un mauvais jeu, par exemple lancer la balle dans les tribunes ou la faire rouler vers le monticule du lanceur en pensant à tord qu'il y a trois retraits, permettant à un ou plusieurs coureurs d'avancer, ne doit pas être considéré comme une mauvaise décision et le scoreur officiel doit attribuer une erreur à l'encontre du joueur défensif dans un tel cas. Le scoreur officiel ne doit pas attribuer d'erreur à l'encontre du lanceur qui ne vient pas couvrir la première base sur un jeu, permettant ainsi à un batteur-coureur d'être sauf en première base. Il ne doit pas inscrire d'erreur à un joueur défensif qui lance à tord vers la mauvaise base sur un jeu.

Le scoreur officiel doit attribuer une erreur au joueur défensif qui provoque le mauvais jeu d'un autre joueur en défense, par exemple en faisant ressortir la balle du gant d'un joueur en le percutant. Sur un tel jeu, lorsque le scoreur officiel attribue une erreur au joueur défensif qui vient interférer sur le jeu, il ne doit pas inscrire une erreur au joueur défensif qui a été gêné.

- (2) qui rate un fly en territoire des fausses balles prolongeant ainsi la présence d'un batteur à la batte, que le batteur atteigne ensuite la première base ou qu'il soit retiré.
- (3) qui attrape une balle relayée ou un roulant à temps pour retirer le batteur-coureur et néglige de toucher la première base ou le batteur-coureur.
- (4) qui attrape une balle relayée ou un roulant à temps pour retirer un coureur sur un choix défensif au cours d'un jeu forcé et néglige de toucher la base ou le coureur.

- (5) dont le mauvais relais permet à un coureur d'atteindre sauf une base lorsque, selon le jugement du scoreur officiel, un bon relais aurait permis le retrait du coureur, à moins que le mauvais relais n'ait été exécuté pour essayer d'empêcher un vol de base.
- (6) dont le mauvais relais pour tenter d'empêcher un coureur d'avancer, permet à ce coureur ou tout autre coureur d'avancer d'une ou plusieurs bases supplémentaires à celle qu'il aurait atteinte s'il n'y avait pas eu ce mauvais relais.
- (7) dont la balle relayée rebondit de façon anormale ou touche une base ou la plaque du lanceur, un coureur, un joueur défensif ou un arbitre, permettant ainsi à un coureur d'avancer, ou

Règle 10.12(a) (7) Commentaire : Le scoreur officiel devra suivre cette règle même si elle paraît injuste envers le joueur défensif dont le relais était précis. Par exemple, le scoreur officiel devra attribuer une erreur au joueur de champ extérieur dont le relais précis en direction du deuxième base touche la base et revient dans le champ extérieur permettant à un ou plusieurs coureurs d'avancer. Toute base gagnée par un coureur doit être justifiée.

- (8) qui n'attrape pas ou n'essaye pas d'attraper un relais correctement effectué permettant à un coureur d'avancer, à condition que ce relais ait été effectué avec raison. Si un tel relais est fait vers la deuxième base, le scoreur officiel doit déterminer qui du deuxième base ou de l'arrêt court devait attraper la balle, et attribuer l'erreur au joueur négligent.

Règle 10.12(a) (8) Commentaire : Si, selon le jugement du scoreur officiel, il n'y avait aucune raison de relayer, il attribuera l'erreur au joueur de champ qui a relayé la balle.

- (b) Le scoreur officiel ne doit attribuer qu'une erreur sur tout mauvais relais sans tenir compte du nombre de bases gagnées par un ou des coureurs.
- (c) Lorsqu'un arbitre accorde au batteur ou à tout autre coureur une ou plusieurs bases à la suite d'interférence ou d'obstruction, le scoreur officiel attribuera une erreur au compte du joueur défensif qui a commis cette interférence ou obstruction, quel que soit le nombre de bases que le batteur, le coureur ou les coureurs ont gagnés.

Règle 10.12(c) Commentaire : Le scoreur officiel ne doit attribuer d'erreur si, selon son jugement, l'obstruction ne change pas le jeu.

- (d) Le scoreur officiel ne doit pas attribuer d'erreur à l'encontre :

- (1) du receveur lorsque ce dernier, après avoir reçu un lancer, exécute un mauvais relais en essayant d'empêcher un vol de base, à moins que ce mauvais relais ne permette au coureur-voleur de gagner une ou plusieurs bases supplémentaires ou à un autre coureur de gagner une ou plusieurs bases.
- (2) d'un joueur défensif qui exécute un mauvais relais si, selon son jugement, le coureur n'aurait pas pu être retiré sur un relais précis et avec un effort ordinaire, à moins qu'un tel mauvais relais ne permette à un coureur d'avancer au-delà de la base qu'il aurait dû atteindre si le relais n'avait pas été mal exécuté.
- (3) d'un joueur défensif qui exécute un mauvais relais en tentant de compléter un double ou un triple jeu, à moins qu'un tel mauvais relais ne permette à un coureur d'avancer au-delà de la base qu'il aurait dû atteindre si le relais n'avait pas été mal exécuté.

Règle 10.12 (d) Commentaire : lorsqu'un joueur défensif manque un relais qui, attrapé aurait complété un double ou un triple jeu, le scoreur officiel doit attribuer une erreur au joueur défensif qui a manqué la balle et une assistance au joueur défensif qui a exécuté le relais.

- (4) d'un joueur défensif lorsque, après avoir manqué un roulant, un fly ou un relais, reprend la balle à temps pour retirer un coureur forcé à n'importe quelle base, ou

(5) d'un joueur défensif lorsqu'un lancer fou ou une balle passée est attribuée.

- (e) Le scoreur officiel ne doit pas attribuer d'erreur lorsque le batteur gagne la première base sur quatre balles, lorsqu'il est atteint par un lancer fou ou lorsqu'il atteint la première base sur un lancer fou ou une balle passée.

Règle 10.12(e) Commentaire : Voir la Règle 10.13 pour les informations complémentaires relatives aux lancers fous et balles passées.

- (f) Le scoreur officiel ne doit pas attribuer d'erreur lorsqu'un ou plusieurs coureurs avancent sur une balle passée, un lancer fou ou un balk.

(1) lorsque la quatrième balle appelée est un lancer fou ou une balle passée et que :

- (i) le batteur-coureur se rend au-delà de la première base,
- (ii) un coureur forcé d'avancer en raison d'une base sur balles gagne plus d'une base,
- (iii) un coureur, non forcé d'avancer, gagne une ou plusieurs bases, le scoreur officiel doit accorder une base sur balles et aussi, un lancer fou ou une balle passée, selon le cas.

(2) lorsque le receveur reprend la balle après un lancer fou ou une balle passée sur un troisième strike, et relaie en première base pour retirer le batteur-coureur ou touche le batteur-coureur, mais qu'un ou plusieurs coureurs avancent, le scoreur officiel doit attribuer le retrait à la batte, le retrait et les assistances, s'il y a lieu, et créditer l'avance du ou des coureurs comme si elle avait eu lieu au cours de ce jeu.

Règle 10.12(f) Commentaire : Voir la Règle 10.13 pour les informations complémentaires relatives aux lancers fous et balles passées.

10.13 LANCERS FOUS ET BALLE PASSEES

Le lancer fou est défini dans la Règle 2.00 (Lancer fou). Une balle passée est une statistique attribuée au receveur dont l'action est responsable de l'avance d'un ou plusieurs coureurs, comme énoncé dans cette règle 10.13.

- (a) Le scoreur officiel doit attribuer un lancer fou lorsque la balle lancée de façon réglementaire est soit si haute, si éloignée, ou si basse que le receveur ne peut l'arrêter et la contrôler avec un effort ordinaire, permettant ainsi à un ou plusieurs coureurs d'avancer. Il doit attribuer un lancer fou lorsqu'une balle lancée de façon réglementaire, touche le sol ou la plaque de but avant d'atteindre le receveur et n'est pas attrapée par ce dernier, permettant à un ou plusieurs coureurs d'avancer. Lorsque le troisième strike est un lancer fou, permettant au batteur d'atteindre la première base, le scoreur officiel doit inscrire un strike out et un lancer fou.
- (b) Le scoreur officiel doit attribuer une balle passée au compte du receveur lorsqu'il ne peut attraper ou contrôler une balle lancée de façon réglementaire qui aurait pu être attrapée ou contrôlée, avec un effort ordinaire, permettant ainsi à un ou plusieurs coureurs d'avancer. Lorsque le troisième strike est une balle passée, permettant au batteur d'atteindre la première base, il doit inscrire un strike out et une balle passée.

Règle 10.13 Commentaire : Le scoreur officiel ne doit pas attribuer de lancer fou ou de balle passée si l'équipe en défense réalise un retrait avant l'avance de n'importe quel coureur. Par exemple, si un lancer touche le sol et échappe au receveur avec un coureur en première base, mais que le receveur récupère la balle et relaie en deuxième base à temps pour retirer le coureur, le scoreur officiel ne doit pas attribuer de lancer fou. Le scoreur officiel attribue l'avance des autres coureurs comme un choix défensif. Si un receveur échappe un lancer, par exemple, avec un coureur en première base, mais que le receveur récupère la balle et relaie en deuxième base à temps pour retirer le coureur, le scoreur officiel ne doit pas créditer le receveur d'une balle passée. Il doit inscrire l'avance des autres coureurs comme un choix défensif.

Voir les Règles 10.07(a), 10.12(e) et 10.12(f) pour les informations complémentaires relatives aux lancers fous et balles passées.

10.14 BASE SUR BALLE

La base sur balles est définie dans la règle 2.00 (Base sur balles).

- (a) Le scoreur officiel doit accorder une base sur balles toutes les fois qu'un batteur gagne la première base suite à quatre lancers en dehors de la zone de strike ; cependant, lorsque la quatrième balle touche le batteur, cela doit être enregistré comme « Atteint par un lancer ».

Règle 10.14 (a) Commentaire : (voir règlement 10.16 (h) Si plus d'un lanceur ont accordé la même base sur balles : voir aussi le règlement 10.15 (b) relatif aux batteurs remplaçants qui reçoivent la même base sur balles.

- (b) Le scoreur officiel doit accorder une base sur balles intentionnelle lorsqu'un lanceur n'essaye pas de lancer son dernier lancer dans la zone de strike, mais volontairement lance la balle loin du receveur qui se tient en dehors de son rectangle.
- (c) Lorsqu'un batteur, à qui le scoreur officiel a accordé une base sur balles, est retiré pour avoir refusé de se rendre en première base, le scoreur officiel ne doit pas accorder une base sur balles mais attribuer une présence à la batte.

10.15 STRIKE OUT (RETRAIT SUR TROIS STRIKES ou PRISES)

Un strike out est une statistique attribuée au lanceur et au batteur lorsque l'arbitre annonce un troisième strike sur un batteur, comme énoncé dans cette règle 10.15.

- (a) Le scoreur officiel doit attribuer un strike out à chaque fois que le batteur :
- (1) est retiré sur un troisième strike attrapé par le receveur,
 - (2) est retiré sur un troisième strike non attrapé, lorsqu'un coureur occupe la première base et qu'il y a moins de deux retraits,
 - (3) devient coureur parce que le troisième strike n'est pas attrapé, ou
 - (4) frappe un amorti en territoire des fausses balles, sur un troisième strike, à moins qu'un tel amorti sur un troisième strike ne soit attrapé en fly dans le territoire des fausses balles par n'importe quel joueur défensif, dans ce cas le scoreur officiel ne doit pas accorder un strike out et doit attribuer un retrait au joueur défensif qui a attrapé cette balle.
- (b) Lorsqu'un batteur quitte la rencontre alors que le compte est de deux strikes contre lui et que le batteur remplaçant est retiré à la batte, le scoreur officiel doit attribuer le retrait et la présence à la batte au premier batteur. Si le batteur remplaçant complète sa présence à la batte de quelque autre façon que ce soit, il doit attribuer le résultat au remplaçant.

10.16 POINTS MERITES ET POINTS ACCORDES

Un point mérité est un point pour lequel le lanceur est tenu pour responsable. Pour déterminer les points mérités, le scoreur officiel doit reconstituer chaque manche sans erreurs (ce qui exclu les interférences du receveur) et les balles passées ; le bénéfice du doute allant toujours au lanceur pour établir quelles bases auraient été atteintes par les coureurs lors d'un jeu sans erreur. Dans le but de déterminer les points mérités, une base sur balles intentionnelle, peu importe les circonstances, doit être perçue de la même manière que les autres base sur balles.

- (a) Le scoreur officiel doit accorder un point mérité chaque fois qu'un coureur atteint la plaque de but à l'aide de coups sûrs, d'amortis sacrificiels, d'un sacrifice fly, de bases volées, de retraits, de choix défensifs, de bases sur balles, de batteurs atteints par un lancer, de balks, ou de lancers fous (y

compris un lancer fou sur un troisième strike permettant au batteur de se rendre en première base) avant que l'équipe défensive n'ait eu l'occasion de retirer l'équipe offensive. En fonction de cette règle, une pénalité pour interférence défensive sera comptée comme une opportunité de retrait. Un lancer fou est de l'entière responsabilité du lanceur et contribue à un point mérité comme une base sur balles ou un balk.

Règle 10.16(a) Commentaire : Ce qui suit sont des exemples de points mérités imputés à un lanceur :

(1) Albert lance et retire Bernard et Christophe, les deux premiers batteurs de la manche. David atteint la première base sur l'erreur d'un joueur défensif. Eric frappe un home run. Gérald frappe un home run. Albert retire Frank pour terminer la manche. Trois points ont été marqués, mais aucun point mérité n'est attribué à Albert, parce que David aurait dû être le troisième retrait de la manche, en reconstituant la manche sans l'erreur.

(2) Albert lance et retire Bernard. Christophe frappe un triple. Alors que David est à la batte, Albert effectue un lancer fou qui permet à Bernard de marquer. Albert retire Eric et Gérald. Un point a été marqué, c'est un point mérité pour Albert, parce que le lancer fou fait partie des avances au débit du lanceur.

Dans une manche où le batteur-coureur atteint la première base sur une interférence du receveur, si ce batteur marque par la suite, son point ne sera pas mérité. Le scoreur officiel ne peut présumer cependant que le batteur-coureur aurait été retiré sans l'interférence du receveur (contrairement par exemple aux situations dans lesquelles le batteur-coureur atteint la première base sur un mauvais jeu d'un joueur défensif inscrit comme une erreur). Comme ce batteur n'a pas eu la possibilité de compléter son tour de batte, il est impossible de savoir ce qui ce serait passé pour lui sans l'interférence du receveur. Comparer les exemples suivants :

(3) Avec deux retraits, Bernard atteint la première base sur une erreur d'attrapé d'un roulant par l'arrêt-court. Christophe frappe un coup de circuit. David est strike out. Deux points ont été marqués, mais aucun n'est mérité parce que Bernard aurait dû être le troisième retrait de la manche, en reconstituant la manche sans l'erreur.

(4) Avec deux retraits, Bernard atteint la première base sur une interférence du receveur. Christophe frappe un coup de circuit. David est strike out. Deux points ont été marqués, mais un seul (celui de Christophe) est mérité, car le scoreur officiel ne peut présumer que Bernard aurait été le troisième retrait de la manche, sans l'interférence du receveur.

(b) Aucun point ne sera mérité lorsqu'il sera par un coureur qui atteint la première base :

(1) sur un coup sûr ou autrement, alors que son temps à la batte a été prolongé par un fly en territoire des fausses balles non attrapé par un joueur défensif,

(2) à cause d'une interférence ou d'une obstruction, ou

(3) à cause de n'importe quelle erreur de défense.

(c) Aucun point ne sera mérité lorsqu'il sera marqué par un coureur dont la présence sur les sentiers aura été prolongée par une erreur, si ce coureur aurait pu être retiré sans cette erreur

(d) Aucun point ne sera attribué lorsque l'avance du coureur marquant le point est le résultat d'une erreur, d'une balle passée, d'une interférence ou d'une obstruction de la part de la défense, si selon le jugement du scoreur officiel, le point n'aurait pas été marqué sans l'aide de ce mauvais jeu.

(e) Une erreur commise par le lanceur est traitée exactement de la même façon que toute autre erreur commise par n'importe quel joueur défensif pour la recherche des points mérités.

(f) Lorsqu'une erreur défensive est commise sur une frappe, on doit accorder le bénéfice du doute au lanceur pour déterminer quelle base aurait atteint tout coureur, si l'équipe défensive n'avait commis cette erreur

- (g) Lorsqu'il y a changement de lanceur au cours d'une manche, le scoreur officiel ne doit pas rendre le lanceur de relève responsable du point (mérité ou non) marqué par un coureur qui était sur une base au moment de l'entrée en jeu du lanceur de relève, ni d'aucun point marqué par tout coureur qui atteint une base sur un choix défensif permettant de retirer un coureur laissé sur une base par le lanceur précédent

Règle 10.16 (g) Commentaire : Le but de la règle 10.13 (g) est de rendre le lanceur responsable du nombre de coureurs qu'il a mis sur les bases, plutôt que de considérer les coureurs de façon individuelle. Lorsqu'un lanceur met des coureurs sur base et est relevé, un tel lanceur doit être crédité de tous les points marqués par la suite par ces coureurs à concurrence du nombre de coureurs laissés sur les sentiers, à moins que ces coureurs n'aient été retirés sans action du batteur (sur tentative de vol de base, pickoff en dehors de leurs bases ou sur interférence alors que le batteur-coureur n'a pas atteint la première base sur ce jeu).

Par exemple :

- (1) Albert est le lanceur. Bernard atteint la première base par base sur balles. Roger relève Albert. Christophe est retiré sur un roulant, faisant avancer Bernard en deuxième base. David est retiré sur un fly. Daniel frappe un simple, faisant marquer Bernard. Le point de Bernard est mérité pour Albert.*
 - (2) Albert est le lanceur. Bernard atteint la première base par base sur balles. Roger relève Albert. Christophe occasionne le retrait forcé de Bernard en deuxième base. David est retiré sur un roulant, faisant avancer Christophe en deuxième base. Daniel frappe un simple, faisant marquer Christophe. Le point de Christophe est mérité pour Albert.*
 - (3) Albert est le lanceur. Bernard atteint la première base par base sur balles. Roger relève Albert. Christophe frappe un simple, permettant à Bernard d'avancer à la troisième base. Eric frappe un roulant à l'arrêt court, Bernard est retiré à la plaque de but et Christophe avance jusqu'en deuxième base. David est retiré sur un fly. Edward frappe un simple et fait marquer Christophe. Le point de Christophe est mérité pour Albert.*
 - (4) Albert est le lanceur. Bernard atteint la première base par base sur balles. Roger relève Peter. Christophe reçoit une base sur balles. David est retiré sur un fly. Bernard est retiré sur pickoff en deuxième base. Daniel frappe un double et permet à Christophe de marquer un point. Le point de Christophe est mérité pour Roger.*
 - (5) Albert est le lanceur. Bernard atteint la première base par base sur balles. Roger relève Albert. Christophe reçoit une base sur balles. Edouard remplace Roger. David occasionne le retrait forcé de Bernard en troisième base. Daniel occasionne le retrait forcé de Christophe en troisième base. Edward frappe un coup de circuit, faisant marquer 3 points. Le scoreur officiel doit attribuer un point pour Albert, un point pour Roger et un point pour Edouard.*
 - (6) Albert est le lanceur. Bernard atteint la première base par base sur balles. Roger relève Albert. Christophe reçoit une base sur balles. David frappe un simple qui remplit les bases. Daniel occasionne le retrait forcé de Bernard à la plaque de but. Edward frappe un simple faisant marquer Christophe et David. Le scoreur officiel doit attribuer un point à Albert et un point à Roger.*
 - (7) Albert est le lanceur. Bernard atteint la première base par base sur balles. Roger relève Albert. Christophe frappe un simple, mais Bernard est retiré en essayant d'atteindre la troisième base et Christophe avance en deuxième base sur le relais. David frappe un simple faisant marquer Christophe. Le point de Christophe est mérité pour Roger.*
- (h) Un lanceur de relève n'est pas responsable du premier batteur à qui il lance si celui-ci atteint la première base sur quatre balles et si ce batteur avait un avantage décisif en fonction des balles et des strikes au moment du changement de lanceur.

(1) si, lors du changement de lanceur le compte est de :

2 balles, aucun strike,

2 balles, un strike,

3 balles, aucun strike,

3 balles, 1 strike,

3 balles, 2 strikes,

et si le batteur reçoit une base sur balles, le scoreur officiel doit inscrire le batteur et la base sur balles au compte du lanceur précédent, et non à celui de relève.

(2) tout autre jeu d'un tel batteur, tel qu'atteindre une base sur un coup sûr, une erreur, un choix défensif, un retrait forcé ou pour avoir été touché par un lancer, doit être porté au compte du lanceur de relève.

Règle 10.16(h) Commentaire : le règlement 10.16 (h) (2) ne doit pas être interprété comme affectant ni contredisant le règlement 10.16 (g).

(3) si, au moment du changement de lanceur le compte est de :

2 balles, 2 strikes,

1 balle, 2 strikes,

1 balle, 1 strike,

1 balle, aucun strike,

Aucune balle, 2 strikes,

Aucune balle, 1 strike,

Le scoreur officiel doit inscrire le batteur et les actions du batteur au compte du lanceur de relève.

(i) Lorsqu'il y a changement de lanceur au cours d'une manche, le lanceur de relève ne doit pas bénéficier des précédentes opportunités de retraits non réalisées, pour déterminer les points mérités.

Règle 10.16(i) Commentaire : Il est dans l'intention de la règle 10.16(i) que soient portés au compte des lanceurs de relève les points mérités dont ils sont seuls responsables. Dans certains cas, les points attribués comme mérités contre le lanceur de relève, peuvent être accordés comme non mérités contre l'équipe.

Par exemple :

(1) Avec deux retraits et Albert lanceur, Bernard obtient une base sur balles. Christophe se rend en première base sur une erreur. Roger relève Albert. David frappe un coup de circuit, faisant marquer trois points. Le scoreur officiel doit accorder deux points non mérités à Albert, un point mérité à Roger et trois points non mérités à l'équipe (parce que la manche aurait dû se terminer avec le troisième retrait lorsque Christophe a frappé et qu'une erreur a été commise).

(2) Avec deux retraits et Albert lanceur, Bernard et Christophe obtiennent une base sur balles. Albert est remplacé par Roger. David se rend en première base sur une erreur. Daniel frappe un coup de circuit, faisant marquer quatre points. Le scoreur officiel doit attribuer deux points non

mérités à Albert et deux points non mérités à Roger (parce que la manche aurait dû se terminer avec le troisième retrait lorsque David a frappé et qu'une erreur a été commise).

- (3) *Aucun retrait et Albert lanceur, Bernard obtient une base sur balles. Christophe se rend en première base sur une erreur. Roger relève Albert. David frappe un coup de circuit, faisant marquer trois points. Daniel et Edward sont strikes out. Frank atteint la première base sur une erreur. George frappe un coup de circuit, faisant marquer deux points. Le scoreur officiel doit attribuer deux points dont un mérité à Albert ; attribuer trois points dont un mérité à Roger ; et attribuer cinq points à l'équipe dont deux mérités (car seulement Bernard et David auraient marqué si on reconstitue la manche sans les erreurs).*

10.17 LANCEUR GAGNANT ET LANCEUR PERDANT

- (a) Le scoreur officiel attribuera la victoire au lanceur dont l'équipe aura pris la tête alors que ce dernier était sur le monticule, ou lors du passage à l'attaque durant la manche au cours de laquelle le lanceur est remplacé, et qu'elle n'est pas rejointe par la suite à moins que :

- (1) ce lanceur ait débuté la rencontre et que la Règle 10.17(b) ne s'applique, ou que
- (2) la Règle 10.17(c) ne s'applique.

Règle 10.17(a) Commentaire : A chaque fois que le score est à égalité, la rencontre devient une nouvelle rencontre concernant l'attribution de la victoire au lanceur. Dès que l'équipe adverse reprend l'avantage, tous les lanceurs qui ont lancé jusque là et ont été remplacés sont exclus de l'attribution de la victoire. Si le lanceur contre lequel l'équipe adverse reprend l'avantage continue de lancer jusqu'à ce que son équipe mène à nouveau et conserve la tête jusqu'à la fin de la rencontre, il sera le lanceur gagnant.

- (b) Lorsque le lanceur de l'équipe qui prend la tête alors qu'il est sur le monticule ou lors du passage à l'attaque durant la manche au cours de laquelle ce lanceur est remplacé et qu'elle n'est pas rejointe au score, si ce lanceur est le lanceur partant et qu'il n'a pas complété :

- (1) cinq manches dans une rencontre comportant au moins six manches défensives, ou
- (2) quatre manches dans une rencontre comportant cinq manches défensives,

alors le scoreur officiel attribuera la victoire au lanceur de relève s'il n'y en a qu'un, ou au lanceur de relève qui, selon son jugement a été le plus efficace, s'il y a plus d'un lanceur de relève.

Règle 10.17(b) Commentaire : Le but de la Règle 10.17(b) est que le lanceur de relève lance au moins une manche complète ou lance au moment où un retrait crucial est réalisé, en fonction du contexte de la rencontre (en prenant en compte le score) pour pouvoir lui attribuer la victoire. Si le premier lanceur de relève lance de manière efficace, le scoreur officiel ne doit pas lui attribuer la victoire de manière présomptive parce que la règle stipule que la victoire doit être attribuée au lanceur le plus efficace, un lanceur suivant pouvant être plus efficace. Le scoreur officiel, pour déterminer quel lanceur a été le plus efficace, doit prendre en compte le nombre de points, de points mérités et le nombre de coureurs laissés sur bases pour chaque lanceur de relève ainsi que le contexte de jeu au moment de l'entrée en jeu de chaque lanceur de relève. Si plusieurs lanceurs de relèves ont eu une efficacité similaire, le scoreur officiel devra de préférence accorder la victoire au joueur étant intervenu le plus tôt dans la rencontre.

- (c) Le scoreur officiel ne devra pas attribuer la victoire à un lanceur de relève qui est inefficace lors d'une courte présence au monticule, lorsqu'au moins un lanceur de relève qui lui succède a été plus efficace pour aider son équipe à maintenir son avance. Dans ce cas, le scoreur officiel attribuera la victoire au lanceur de relève qu'il juge le plus efficace.

Règle 10.17(c) Commentaire : Le scoreur officiel devrait généralement, mais pas nécessairement, considérer que la relève d'un lanceur a été inefficace et brève si un tel lanceur lance moins d'une manche et accorder plusieurs points mérités (même s'ils sont attribués au lanceur précédent). Le

commentaire de Règle 10.17(b) fournit une aide pour choisir le lanceur gagnant parmi les lanceurs de relève.

- (d) Le lanceur perdant est le lanceur responsable du point qui permet à l'équipe gagnante de prendre la tête et de ne pas être rejointe au score.

Règle 10.17(d) Commentaire : A chaque fois que le score est à égalité, la rencontre devient une nouvelle rencontre concernant la détermination du lanceur perdant.

- (e) La Fédération peut organiser une rencontre hors championnat (par exemple, un all-star game) pour laquelle les règles 10.17(a) (1) et 10.17(b) ne s'appliqueront pas. Dans de tels rencontres, le scoreur officiel doit attribuer la victoire au lanceur de l'équipe qui est en tête au moment où ce lanceur est au monticule, ou durant une manche offensive au cours duquel ce lanceur est remplacé, et qui conserve son avance, on attribue d'ordinaire la victoire au lanceur au monticule, à moins qu'un tel lanceur ne soit remplacé après que l'équipe gagnante détienne un net avantage, et que, de l'avis du scoreur officiel, le mérite de la victoire revienne à un lanceur suivant.

10.18 BLANCHISSAGE (SHUTOUT)

Un blanchissage (shutout) est une statistique attribuée au lanceur qui n'accorde aucun point dans une rencontre. Aucun lanceur ne doit être crédité d'un blanchissage à moins qu'il ne lance une rencontre complète ou qu'il n'entre en jeu à la première manche avant qu'il n'y ait eu de retrait et avant que l'équipe adverse n'ait marqué ; et qu'il retire alors l'équipe adverse avant qu'elle ne marque, en lançant le reste de la rencontre. Lorsque deux ou plusieurs lanceurs participent à un blanchissage, le scoreur officiel doit faire une mention à cet effet dans le bulletin officiel de statistiques des lanceurs.

10.19 SAUVETAGES PAR LES LANCEURS DE RELEVE

Un sauvetage (ou save) est une statistique attribuée au lanceur comme énoncé dans cette règle 10.19.

Le scoreur officiel doit accorder un sauvetage au lanceur quand se présentent les 4 conditions suivantes réunies :

- (a) le lanceur est celui qui finit la rencontre gagnée par son équipe,
- (b) le crédit de la victoire ne lui est pas attribué,
- (c) le lanceur lance au moins un tiers de manche,
- (d) le lanceur remplit une des conditions suivantes :
 - (1) il entre en jeu au moment où son équipe a une avance de trois points au maximum et lance au moins une manche, ou
 - (2) il entre en jeu, quelque soit le compte, avec le point égalisateur potentiel sur base, ou à la batte, ou dans le cercle d'attente des batteurs (le point égalisateur potentiel est déjà présent sur base, ou est l'un des deux premiers batteurs à qui il fait face), ou
 - (3) il lance au moins 3 manches

10.20 STATISTIQUES

La Fédération doit disposer d'un statisticien officiel. Ce dernier doit selon le règlement 10.02, conserver un dossier cumulatif des données offensives, défensives, de course et de lancer pour chaque joueur qui participent à une rencontre comptant pour la saison régulière ou les phases finales des championnats.

A la fin de la saison, le statisticien doit préparer un rapport sous forme de tableau, comprenant toutes les données individuelles et par équipe pour chaque rencontre comptant pour les championnats, et doit soumettre ce rapport à la Fédération. Ce rapport doit identifier chaque joueur par son prénom et son

nom de famille, et doit indiquer pour chaque batteur s'il frappe droitier, gaucher ou ambidextre, et pour tout joueur défensif ou lanceur, s'il est droitier ou gaucher.

Quand un joueur, inscrit sur l'ordre à la batte d'une équipe visiteuse, est remplacé avant de jouer en défense, il ne doit pas être crédité de statistiques défensives, à moins qu'il ne joue réellement à cette position pendant la rencontre. Tout joueur dans ce cas doit être crédité d'une rencontre jouée (dans les statistiques offensives) dès qu'il est annoncé dans la rencontre ou inscrit sur l'ordre à la batte (line up).

Règle 10.20 Commentaire : Le scoreur officiel doit créditer une rencontre au joueur défensif qui est sur le terrain pendant au moins un lancer ou un jeu. Si une rencontre est interrompue (à cause de la pluie par exemple) après qu'un remplaçant soit entré en jeu, mais avant qu'il y ait eu un lancer ou un jeu, le scoreur officiel doit accorder à ce joueur une rencontre dans les statistiques offensives de ce joueur mais aucune statistique défensive. Si une rencontre est interrompue (à cause de la pluie par exemple) après l'entrée en jeu d'un lanceur de relève mais avant qu'il y ait eu un lancer ou un jeu, le scoreur officiel doit accorder à ce lanceur une rencontre dans les statistiques offensives mais pas une rencontre en tant que lanceur.

Toute rencontre servant à départager deux équipes doit être incluse dans les statistiques de la saison régulière.

10.21 COMMENT DETERMINER LES MOYENNES

Pour calculer :

- (a) Le pourcentage des rencontres gagnées et perdues : diviser le nombre de rencontres gagnées par le total de rencontres gagnées et perdues,
- (b) La moyenne de régularité à la batte : diviser le nombre total de coups sûrs (non pas le total des bases gagnées sur coup sûrs) par le nombre total de présence à la batte, tel que défini au règlement 10.02 (a).
- (c) La puissance à la batte : diviser le total de bases gagnées sur coups sûrs par le nombre total de présence à la batte tel que défini dans le règlement 10.02 (a).
- (d) La moyenne défensive : diviser le total de retraits et d'assistances par le nombre total de retraits, d'assistances et d'erreurs (qui sera appelé opportunité).
- (e) La moyenne des points mérités du lanceur : multiplier le total de points mérités encaissés par le lanceur par 9, et diviser le résultat par le nombre total de manches qu'il a lancé, y compris les fractions de manches.

Règle 10.21(e) Commentaire : Par exemple, 9 manches 1/3 lancées et 3 points mérités donneront une moyenne de points mérités de 2.89 (3 points mérités multipliés par 9 et divisés par 9 1/3 égale 2.89).

- (f) La moyenne d'arrivée en base : diviser le nombre total de coups sûrs, de bases sur balles et de « Batteurs atteints par un lancer » par le total de présences à la batte, de bases sur balles, de « Batteurs atteints par un lancer » et de sacrifices flies.

Règle 10.21(f) Commentaire : pour calculer cette moyenne, ne pas prendre en considération les premières bases accordées pour interférence ou obstruction.

10.22 NORMES MINIMALES POUR LES CHAMPIONS INDIVIDUELS

En vue d'assurer une uniformité pour déterminer les meilleurs batteurs, lanceurs et joueurs défensifs les champions doivent atteindre les normes suivantes pour la catégorie 19 ans et plus en programme simple. Une adaptation sera faite pour les compétitions jeunes en fonction du nombre de manches des rencontres concernées :

- (a) Le batteur champion en frappe, puissance et arrivée sur base doit être celui qui a obtenu la moyenne la plus élevée à la batte, en puissance et arrivée sur base, pourvu que le nombre total de présences à la batte dans les rencontres comptant pour le championnat du batteur soit égal ou supérieur au nombre de rencontre au programme de la saison multiplié par 2.7. Le nombre total de présences à la batte (total at plate) comprend les présences officielles à la batte, plus les bases sur balles, plus les batteurs atteints par un lancer, plus les amortis sacrifices, plus les sacrifices flies, plus le nombre de premières bases accordées pour interférence ou obstruction. Si un joueur a un nombre de présence à la batte inférieur à celui exigé et si sa moyenne demeure la plus élevée en lui attribuant le nombre de présences requises à la batte, ce joueur doit avoir le titre de champion de frappe, de puissance ou d'arrivée sur base.

Règle 10.22(a) Commentaire : Si la Fédération programme 50 rencontres dans son championnat, $(50 \times 2,7) = 135$ présences à la batte qualifieront le candidat pour le titre de champion. Les fractions de présence à la batte doivent être arrondies en plus ou en moins suivant le chiffre rond le plus proche.

Par exemple, $(162 \times 3.1) = 502,2$, ce qui est arrondi à 502. Si Bernard a le plus haut Batting Average parmi ceux avec 502 présences à la batte avec une moyenne à la frappe de .362 (181 pour 500 At Bat), et Christophe a 490 présences à la batte, 440 At Bat et 165 Coups sûrs pour une moyenne à la frappe de .375, Christophe doit être champion, parce qu'en additionnant 12 At Bat supplémentaire à Christophe lui donnerait toujours une moyenne à la frappe supérieure à Bernard : .365 (165 Coups sûrs en 452 At Bat).

- (b) Le lanceur champion sera celui qui aura la plus petite moyenne de points mérités, pourvu qu'il ait lancé au moins autant de manches que 80% du nombre de rencontres inscrites au programme du championnat pour chaque équipe au cours de la saison.

Règle 10.22(b) Commentaire : Par exemple, si la Fédération programme 50 rencontres dans son championnat, 40 manches qualifient un lanceur pour un titre de champion. Les fractions de manches lancées doivent être arrondies en plus ou en moins suivant le chiffre rond le plus proche.

- (c) Le champion joueur défensif sera celui qui aura atteint la moyenne de défense la plus élevée pour chacune des fonctions suivantes :

(1) un receveur doit avoir pris part à la moitié au moins du nombre de rencontres au programme de chaque équipe dans le championnat pour la saison,

(2) un joueur de champ intérieur ou extérieur doit avoir pris part à au moins deux tiers du nombre des rencontres au programme de chaque équipe dans le championnat pour la saison, et

(3) un lanceur doit avoir lancé au moins autant de manches qu'il y a de rencontres au programme de chaque équipe dans le championnat pour la saison à moins qu'un autre lanceur ait une moyenne défensive égale ou plus élevée, et a eu un plus grand nombre d'opportunités défensives en un nombre plus petit de manches, ce dernier lanceur sera considéré comme champion.

10.23 DIRECTIVES POUR LA TENUE DES PERFORMANCES CUMULATIVES

- (a) Record des coups sûrs consécutifs. Une série de coups sûrs consécutifs ne sera pas interrompue si la présence à la batte (total at plate) se conclut par une base sur balles, un batteur atteint par un lancer, une interférence défensive, une obstruction ou un amorti sacrifice. Par contre un sacrifice fly arrêtera la série.
- (b) Record de rencontres consécutives avec un retrait. Une série consécutive de rencontres avec un coup sûr ne doit pas être arrêtée si tous les passages (un ou plus) à la batte du batteur lors d'une rencontre donnent une base sur balles, un batteur atteint par un lancer, une interférence défensive, une obstruction ou un amorti sacrifice. La série prend fin si le joueur a un sacrifice fly et aucun coup sûr.

Un record individuel de rencontres consécutives avec un coup sûr doit être déterminé par les rencontres consécutives dans lesquels un tel joueur apparaît et n'est pas déterminée par les rencontres de son club.

- (c) Record des rencontres consécutives jouées. Une série de rencontres consécutives est prolongée si le joueur joue la moitié d'une manche en défense ou s'il complète sa présence à la batte en atteignant la première base ou en étant retiré. Une présence seulement comme coureur remplaçant ne prolongera pas la série. Si un joueur est expulsé d'une rencontre par un arbitre avant qu'il ne puisse remplir les conditions de cette règle 10.23(c), sa série continuera.
- (d) Rencontres suspendues. Comme énoncé dans cette règle 10.23, toutes les performances appartenant au complément de la rencontre suspendue seront considérées comme ayant lieu à la date pour laquelle la rencontre avait été prévue à l'origine.

INDEX POUR LES REGLES DE 1.00 A 9.00

Note : pour toutes données non mentionnées et de plus amples informations, voir définitions de la Règle 2.00.

Abandonner tout effort pour courir les bases	6.08 ; 6.09(b) Commentaire ; 7.08(a)(2), 7.08(j) ; 7.10(c)
Abri des joueurs	1.08 ; 2.00
Balle en jeu déviée dans	7.05(h)
Equipement	3.14
Occupants	3.06 Commentaire ; 3.17 ; 4.06 ; 4.07 ; 4.08 ; 9.05(c)
Tentative d'attrapé ou de jeu	2.00 (Arrêt de volée, Commentaire) ; 5.10(f) ; 6.05(a) Commentaire ; 7.04 (c) ; 7.11
Accident d'un joueur ou d'un arbitre	5.10(c ; h)
Ambidextre (lanceur)	8.01(f)
Appels	6.07 ; 7.04(d) Remarque ; 7.05(i) Commentaire ; 7.08(d ; j-k) ; 7.10 ; 9.02(c)
Attrapé	2.00 ; 6.05(a-b)
Arbitre	9.00
Décision modifiée après consultation	9.02(c) ; 9.02(c) Commentaire
Dirige l'équipe d'entretien du terrain	3.11
Eclairage du terrain	4.14 ; 5.10(a-b)
Incapable de prendre part au jeu	5.10 (c ; h)
Juge des conditions de jeu	3.10(b) ; 4.01(e) ; 5.10(a)
Obligations d'avant-match	3.01
Touché par un lancer ou un relais	5.08 ; 5.09(g) ; 6.05(b) Commentaire, 7.05(i)
Rapports écrits à la Fédération	4.18 ; 9.05
Balk (ou feinte irrégulière)	4.03(a) ; 7.07 ; et « infractions » diverses dans la règle 8.00
Pénalité	5.09(c) ; 7.04(a) ; 8.05
Balle (de Baseball)	1.09
Balles officielles	3.01 (c-e)

Endommagée	3.02 ; 8.02(a)
Balle frappée irrégulièrement	5.09(d) ; 6.06(a)
Balle laissée tomber intentionnellement	6.05(l)
Balle morte (« Time ») et reprise du jeu	3.12 ; 5.02 ; 5.10 ; 5.11 ; 6.02(b) Commentaire
Banc des joueurs	Voir « Abri des joueurs »
Base	1.04 ; 1.06 ; 2.00
Déplacée	7.08(c) Interprétations approuvées 1 et 2
Bases accordées	
Interférence d'un spectateur	3.16 Commentaire
Lancer ou relais erratique du lanceur	7.05(g ; h ; i) ; 8 ; 01(e)
Obstruction	7.06(a) Commentaire
Règles de terrain	3.13
Relais erratique en territoire des balles mortes	7.05(g)
Base ou plaque de but manquée	7.05(i) Commentaire ; 7.08(k) ; 7.10(b ; d) Voir aussi « Appels » et « Coureur (obligations de toucher les bases) »
Batte	1.10
Modifiée	6.06(d)
Batte irrégulière	1.10 ; 6.06(d)
Batteur/Batteur coureur	
Atteint par un lancer	5.09(a) ; 6.05(f) ; 6.08(b) ; 2.00 (Balle ; Strike)
Gêne avec sa batte, sans que cela ne soit intentionnel, le receveur en fin d'élan (backswing)	6.06(c)
Interférence du batteur	6.05(g-i ; k) ; 6.06(c), 7.08(g) ; 7.09
Ne se dirige pas vers la première base	6.08 ; 6.09(b)
Position dans le rectangle du batteur	2.00 ; 6.02 ; 6.03 ; 6.06
Touché par une balle frappée	5.09(f) ; 6.05(g) ; 7.09(k)
Victime d'une interférence	6.08(c) ; 7.04(d)
Batteur/Coureur d'urgence (ou remplaçant)	Voir « Remplacements »
Batteur désigné	6.10
Batteur hors ordre à la batte	6.07

Bonne balle	2.00
Déviée en dehors de la surface de jeu	6.09(g-h) ; 7.05(a ; f)
Laisée tomber intentionnellement	6.05(l)
Rebondit en dehors de la surface de jeu	6.09(e-g) ; 7.05 (f)
Touche un coureur ou un arbitre	5.09(f) Commentaire ; 6.08(d) ; 6.09(c) ; 7.04(b) ; 7.08(f) ; 7.09(k)
Casque	1.16 ; 6.05(h) Commentaire
Choix défensif	2.00 ; 10.12(f)(2)
Coach	2.00 ; 2.00 (Manager (b)), 3.15 Commentaire ; 4.05 ; 5.08 ; 7.09(h-i) ; 7.11
Coachs de base	4.05
Casque	1.16(c)
Interférence	3.15 ; 5.08 ; 7.09(h-i) ; 7.11
Restrictions	3.17 ; 4.06(a)
Conditions météorologique et conditions de jeu	3.10 ; 3.13 ; 4.01(e) ; 4.12(a) ; 4.13(d) ; 5.10(a) ; 6.02(b) Commentaire ; 8.02(a)(1)
La météo prévaut	4.12(a) Remarque
Conférence d'avant-match	4.01
Coup de circuit (home run)	6.09(d) ; 7.05(a)
Coureur	Voir aussi « Batteur coureur »
Abandonne tout effort pour courir les bases	6.08 ; 6.09(b) Commentaire ; 7.08(a)(2), 7.08(j) ; 7.10(c)
Base régulièrement occupée	7.01 ; 7.03 ; 7.08(b) Commentaire
Blessé	5.10(c)(1)
Course sur bases en sens inverse interdite	7.08(i)
Dépasse un coureur précédent	7.08(h)
Interfère après avoir marqué	7.09(e)
Obligation de retoucher	2.00 (Infield fly ; Retoucher) ; 5.09(e) ; 7.08(d) ; 7.05(i) Commentaire ; 7.10(a)
Obligation de toucher les bases	7.02 ; 7.08(c) Interprétation approuvée 2
Quitte sa ligne de courses entre les bases pour éviter d'être touché	7.08(a)(1)
Retour non autorisé	5.06 Commentaire ; 7.01 Commentaire ; 7.10(b)

Touché par une balle frappée (après avoir passé un défenseur)	5.09(f) ; 7.09(k)
Touché par une balle lancée	5.09(h) ; 6.05(n)
Couvre feu	4.12(a)(1) ; 4.12(a) Remarque
Défenseur	
Jette son gant ou un autre équipement détaché sur la balle	7.04(e) ; 7.05(a-e)
Manches	1.11(c)
Positionnement sur le terrain	4.03
Tombe en dehors de la surface de jeu	5.10(f) ; 7.04(c)
Demi-élan (Checked Swing)	9.02(c) Commentaire.
Dépasser/Glisser au-delà	
Plaque de but	7.08(k) ; 7.10(d)
Première base	7.08 (c ; j) ; 7.10(c)
Déplacements au monticule	8.06
Endommager, décolorer la balle	3.02 ; 8.02(a)
Equipement	
Balle	1.09
Banc	1.08
Base	1.06
Batte	1.10
Casque	1.16
Gant	1.12 ; 1.13 ; 1.14 ; 1.15
Plaque de but (ou marbre)	1.05
Plaque du lanceur	1.04 ; 1.07
Uniformes	1.11
Equipement détaché, qui touche irrégulièrement une balle en jeu	7.04(e) ; 7.05(a-e)
Expulsion	4.06 ; 4.07 ; 4.08 ; 9.01 ; 9.02 ; 9.05.
Fédération	1.11(i) ; 2.00 ; 2.00 (Manager) ; 3.01(c) ; 4.12(b)(4) ; 4.13(c)
Arbitres	9.01(a) ; 9.04(c) ; 9.05

Batte irrégulière	6.06(d)
Infractions du lanceur	8.02(a) ; 8.02(d)
Protêt	4.18 ; 4.19
Feinte irrégulière	Voir « Balk »
Forfait	3.11 ; 3.18 ; 4.15 ; 4.16 ; 4.17 ; 9.04(a)(6) ; 10.03(e)
Formulaire d'ordre à la batte (lineup)	4.01 ; 6.10(b)(1) ; 6.10(b)(11)
Foul ball	2.00 ; 5.09(e) ; 6.05(h)
Fraternisation	3.09
Gant	1.12 ; 1.13 ; 1.14 ; 1.15
Touche irrégulièrement une balle en jeu	7.05 (a ; c ; e)
Home Run (coup de circuit)	Voir « Coup de circuit »
Infield fly	2.00 ; 6.05(e ; l) ; 7.08(f) Exception
Interférence	Voir aussi « coachs de base », « Batteur » et « Receveur »
Arbitre	2.00 ; 5.09(b ; f) ; 6.08(d)
Défensive	2.00 ; 3.15 ; 6.08(c) ; 7.04(d) ; 7.07
Du batteur	6.05(h) ; 6.06(c) ; 7.08(g) ; 7.09(c)
D'un coach	3.15 Commentaire ; 5.08 ; 7.09(h)
Du receveur	6.08(c) ; 7.04(d) ; 7.07
Intentionnelle (situation de double jeu)	6.05(m) ; 7.08(b) Commentaire ; 7.09(f) ;
Offensive	2.00 ; 3.15 ; 5.09(f-g) ; 6.05(h-i ; m-o) ; 6.06(c) ; 6.08(d) ; 7.08(b ; f-g ; l) ; 7.09 ; 7.11
Personnes autorisées sur le terrain	3.15
Spectateurs	2.00 (Interférence(d)) ; 3.16
Sur le receveur, par le batteur à la fin de son élan (backswing)	6.06(c)
Jeu forcé/Retrait sur jeu forcé	2.00 ; 7.08(e)
Rétabli	7.08(e)
Joueur ou arbitre incapable de prendre part au jeu	5.10 (c ; h)
Joueurs sur la liste des blessés	3.17 Commentaire
Lancer	

FEDERATION FRANCAISE DE BASEBALL ET SOFTBALL
Règles Officielles du Baseball (2012)

Balle	2.00
Intentionnel sur le batteur	8.02(d)
Se loge dans l'équipement du receveur ou de l'arbitre	5.09(g) ; 7.05(i)
Sort de la surface de jeu	7.05(h)
Strike	2.00
Touche le batteur	2.00 (Balle ; Strike) ; 5.09(a) ; 6.05(f) ; 6.08(b)
Touche un coureur essayant de marquer	5.09(h) ; 6.05(h)
Lancer irrégulier	2.00 (Lancer irrégulier ; Retour rapide) ; 8.01(b) Commentaire ; 8.01(d) ; 8.05(e)
Lancer rebondissant	2.00 (Balle)
Lancer rapide	Voir « Lancer irrégulier »
Lanceur	
Ambidextre	8.01(f)
Balle altérée	8.02(a)(6)
Blessé	3.03 Commentaire ; 3.05 (a-b) ; 8.01 (f) ; 8.03
Devient un joueur de champ intérieur	8.01(e)
En possession d'objet ou de substance étrangère	8.02(b)
Envoie la balle en dehors de la surface de jeu depuis sa position sur la plaque du lanceur	7.05(h)
Lance intentionnellement sur le batteur	8.02(d)
Lancers d'échauffement	8.03 ; 8.06 Commentaire
Manches	1.11(c)
Porter les doigts à la bouche en étant sur le monticule	8.02(a)(1)
Position régulière	8.01(a-b)
Pied pivot	2.00 ; 8.01 (a-b ; e)
Visite du manager ou d'un coach	8.06
Marquer des points	4.09 ; 5.06 ; 6.05(n) ; 7.04(b) Commentaire ; 7.07 ; 7.08(g) ; 7.10 Commentaire ; 7.12
Appel pour un « quatrième retrait »	7.10
Match retardé	

Forfait pour retard	4.15
Par le batteur	6.02(c-d)
Par le lanceur	6.02(b) Commentaire ; 8.02(c) ; 8.04 ; 8.05(h)
Ligne des 91 centimètres (3 pieds)	1.04 ; 6.05(k)
Limite de temps	4.12(a)(2) ; 4.12(a) Remarque ; 9.04(a)(7)
Non respect de l'ordre des batteurs	6.07
Obscurité/Eclairage de terrain	4.12(a)(4) ; 4.12(a) Remarque ; 4.14 ; 5.10 (a-b)
Obstruction	2.00 ; 7.06 ; 7.09(j) Commentaire
Par les spectateurs	4.09(b)
Ordre des batteurs	3.03 ; 3.04 ; 3.05 ; 3.06 ; 3.07 ; 3.08 ; 4.01 ; 4.04 ; 6.01, 9.04(a)(8)
Panne d'éclairage	4.12 (a-b) ; 5.10(b)
Plaque du lanceur	1.04 ; 1.07
Préposés au terrain	3.11 ; 4.01(e) ; 4.16
Programme double	4.13
Quatrième Retrait	7.10
Ramasseur/Ramasseuse de battes (Bat Boy/Girl)	1.16(d) ; 3.15 ; 3.17
Receveur	
Interférence du receveur	2.00 (Interférence (b)) ; 6.08(c) ; 7.04(d) ; 7.07
Interférence sur le receveur	2.00 (Interférence (c)) ; 5.09(b) ; 6.06(c) ; 7.08(g)
Lancer coincé dans l'équipement	5.09(g) ; 7.05(i)
Position	4.03
Rectangle du batteur	1.04 ; 2.00 ; 6.02 ; 6.03 ; 6.06
Rectangle du receveur	1.04 (Diagramme 2) ; 2.00 ; 4.03(a) ; 8.05(l)
Règles de terrain	3.13 ; 9.04(a)(9)
Règles du Scorage (Scoreur Officiel)	Règle 10.00
Relais	2.00 (Lancer, Commentaire ; Relais)
Lanceur	8.01(a-c ; e), 8.02(c), 8.05(a-d ; j) ; Interprétation approuvée ; Commentaire (b)
Interférence avec un relais	5.08 ; 5.09(b) ; 6.05(h ; k ; m) ; 6.06(c) ; 7.05(e) ; 7.08(b) ; 7.09(j) ; 7.11

Relais hors de l'aire de jeu	3.01(e) Commentaire ; 7.05(g-i) ; 8.01(e)
Lors d'un appel	7.10
Lorsqu'il y a une obstruction	7.06(a) Commentaire
Règles de terrain	3.13
Interférence des spectateurs	3.16 Commentaire
Remplacements	3.0 3-3.08 ; 4.04
Rencontre nulle	2.00 ; 4.10(d) ; 4.12
Rencontre protestée	4.19 ; 9.02(b)
Rencontre réglementaire	1.03 ; 4.10 ; 4.11
Rencontre en 7 manches	4.10(a) Exception
Rencontre suspendue	4.10(d) ; 4.12
Responsabilité quant à l'ajournement d'une rencontre	3.10
Restrictions pour les joueurs	
Cantonnés au banc	3.17
Conduite générale	3.06 Commentaire ; 4.06 ; 4.07 ; 4.08
Fraternisation	3.09
Interdits de tribunes	3.09
Retards dus à la pluie	4.01(e) ; 4.01 Commentaire
Retoucher (Tagging Up)	2.00 (Infield fly ; retoucher) ; 5.09(e) ; 7.05(i) Commentaire ; 7.08(d)
Ricochet (Foul tip)	2.00 ; 5.09(g) ; 6.05(b) Commentaire ; 7.08(d) Commentaire
Sac de résine	3.01(f) ; 8.02(a)
Score de la rencontre	4.11
Scoreur Officiel	3.03 ; 9.04(a)(8) <i>Voir aussi la Règle 10.00</i>
Service d'ordre	3.18
Set position	8.01(b)
Situations de troisième strike	2.00 (Balle) ; 5.09(g) Commentaire ; 6.05 (b-d ; f ; j ; n) ; 6.09(b) ; 7.09(a)

FEDERATION FRANCAISE DE BASEBALL ET SOFTBALL
Règles Officielles du Baseball (2012)

Spectateurs	3.09 ; 3.13 ; 3.15 ; 3.18 ; 4.06(a)(1-2) ; 5.10(f) ; 7.04(c) ; 9.01(e)(2)
Interférence	2.00 (Interférence(d)) ; 3.16
Strike/Zone de strike	2.00 ; 6.08(b)
Terrain de jeu	1.04
Toucher	2.00 ; 7.08 (c ; e)
Après avoir dépassé la première base	7.08(c ; j) ; 7.10(c)
Après avoir manqué la plaque de but	7.08(k) Commentaire ; 7.10 Commentaire
Après l'octroi d'une base (balle en jeu)	6.08(a) ; 7.04(b)
Lorsque deux coureurs touchent la même base	7.03
Troisième strike non attrapé	2.00 (Balle) ; 5.09(g) Commentaire ; 6.05(b-d ; f ; j ; n) ; 6.09(b) ; 7.09(a)
Uniformes	1.11
Visite du manager ou du coach au lanceur	8.06
Wind up position	8.01(a)