

3.00 – ÉQUIPEMENT ET UNIFORMES

- 3.01 La balle
- 3.02 Le bâton
- 3.03 L'uniforme des joueurs
- 3.04 La mitaine du receveur
- 3.05 Le gant de premier but
- 3.06 Les gants de joueur
- 3.07 Le gant du lanceur
- 3.08 Les casques protecteurs
- 3.09 Commercialisation induite
- 3.10 Rapporter l'équipement du terrain de jeu

3.01 La balle

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

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

PÉNALITÉ: L'arbitre doit se faire remettre la balle et expulser le coupable du jeu. De plus, le coupable sera automatiquement suspendu pour dix (10) parties. Pour les règles concernant le lanceur défigurant une balle, voir les articles 6.02(c)(2) à (6).

Règle 3.01 Commentaire : Si une balle venait à se défaire en morceaux au cours d'une partie, elle demeure au jeu jusqu'à ce que le jeu soit complété.

3.02 Le bâton

(a) Le bâton doit être rond et lisse, avoir un diamètre maximum de 2,75 pouces à son point le plus épais et avoir une

longueur maximale de 42 pouces. Le bâton doit être fait d'une seule pièce de bois.

REMARQUE: Aucun bâton contre-plaqué ou expérimental ne pourra être utilisé au cours d'une partie professionnelle,

qu'il s'agisse d'une partie régulière ou d'exhibition, à moins que le fabricant n'ait d'abord obtenu l'approbation de son

concept et de ses méthodes de fabrication auprès du Comité des règles de jeu.

(b) Bâtons ayant une cavité. Il est permis d'utiliser un bâton dont le bout présente une cavité à condition que cette

cavité ait une profondeur maximale de un pouce et un quart et mesure au moins un pouce et pas plus de deux pouces de diamètre. Cette cavité doit être de forme arrondie et ne doit contenir aucune substance étrangère.

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

retrait du bâton pour la partie en cours.

REMARQUE: Si un arbitre découvre qu'un bâton n'est pas conforme aux conditions stipulées au paragraphe (c), que

ce soit au moment ou après l'utilisation d'un tel bâton au cours d'une partie, une telle utilisation ne pourra être utilisée

pour déclarer le frappeur retiré ou expulsé de la partie.

Règle 3.02(c) Commentaire : Si la résine excède la limitation de 18 pouces, alors l'arbitre, de son initiative ou alerté par l'équipe adverse,

pourra ordonner au frappeur d'utiliser un autre bâton. Le frappeur pourra utiliser ce bâton plus tard dans la partie seulement si la

substance qui excède est enlevée. Si aucune objection n'est soulevée avant l'utilisation du bâton, alors une violation de la règle

3.02(c) sur ce jeu ne pourra annuler toute action ou jeu sur le terrain.

(d) Aucun bâton de couleur ne peut être utilisé durant une partie professionnelle sans avoir obtenu l'approbation du

Comité des règles de jeu.

3.03 L'uniforme des joueurs

- (a) Tous les joueurs d'une équipe doivent revêtir des uniformes identiques en couleur, coupe et style et ces uniformes devront être numérotés dans le dos avec des chiffres d'au moins six pouces de haut.
- (b) Toute partie visible du maillot de corps doit être d'une couleur unie, cette couleur devant être la même pour tous les joueurs d'une équipe. Tout joueur autre que le lanceur peut porter des numéros, lettres ou insignes sur les manches de son maillot de corps.
- (c) Aucun joueur dont l'uniforme n'est pas identique à ceux de ses coéquipiers ne sera autorisé à participer à une partie.
- (d) Une ligue peut stipuler que chaque équipe revêt en tout temps un uniforme unique et distinctif ou, chaque équipe possède deux jeux d'uniformes, un blanc pour les parties locales et un de couleur différente pour les parties à l'extérieur.
- (e) La longueur des manches peut varier d'un joueur à l'autre, mais les deux manches du gilet de chaque joueur doivent être approximativement de la même longueur, et nul joueur ne peut avoir des manches en lambeaux, effrangées ou déchirées. **Aucun lanceur ne peut porter des manches de couleur blanche, grise, ou encore au jugement de l'arbitre, qui serait de nature distrayante**
- (f) Nul joueur ne peut attacher à son uniforme des bandes adhésives ou autres matériels d'une couleur différente de celle de son uniforme.
- (g) Aucune partie de l'uniforme ne doit porter un dessin qui rappelle ou suggère la forme d'une balle de baseball.
- (h) Les boutons de verre et le métal poli sont prohibés sur l'uniforme.
- (i) Nul joueur ne peut ajouter quelque pièce que ce soit aux talons ou au-devant de ses chaussures autres que les pièces construites spécifiquement pour un tel usage. Les chaussures portant des crampons en pointe, similaires aux crampons de golf ou de piste et pelouse ne sont pas permises.
- (j) Aucune partie de l'uniforme ne doit porter de pièces ou motifs reliés à une quelconque publicité commerciale.
- (k) Une ligue peut exiger que le nom de famille de chaque joueur apparaisse au dos de l'uniforme. L'inscription de tout nom autre que le nom de famille du joueur doit recevoir l'approbation du président de la ligue. Lorsqu'une ligue adopte cette règle, chaque uniforme doit inclure le nom de famille du joueur.

3.04 La mitaine du receveur

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

3.05 Le gant de premier but

Le joueur de premier but peut utiliser un gant ou une mitaine de cuir dont la longueur du haut au bas ne peut excéder treize pouces (13) et dont la largeur de la base de l'articulation à l'extérieur de la paume ne peut excéder huit pouces. L'espace entre le pouce et les autres doigts ne peut excéder quatre pouces au sommet et trois pouces et demi à la base de l'articulation. La mitaine doit être fabriquée de façon à ce que cette distance soit permanente et ne puisse être modifiée, éloignée ou étendue par l'utilisation de matériaux ou procédés divers. Le panier de la mitaine ne peut dépasser cinq pouces du sommet à la base de l'articulation du pouce. Le panier peut être un treillis en lacet ou encore un morceau de cuir placé au milieu de la paume, attaché à la mitaine par un lacet et construit de façon à ne pas dépasser les dimensions maxima données ci-dessus. Le panier ne peut être construit ou approfondi de façon à constituer une sorte de piège ou trappe. Le poids du gant n'est pas réglementé.

3.06 Les gants de joueur

Tous les joueurs, autres que le receveur, peuvent porter et utiliser un gant de cuir. Les dimensions du gant seront prises sur la face avant ou côté du gant qui reçoit la balle. On placera l'appareil de mesure en contact avec la surface de l'objet ou de la portion spécifique à mesurer et il devra en suivre tous les contours. Le gant ne pourra dépasser treize pouces (13) à partir de l'extrémité de n'importe lequel des quatre doigts jusqu'au bord de la partie inférieure du gant en passant par la paume. Le gant ne pourra mesurer plus de 7,75 pouces de large à partir de la couture intérieure de l'index, le long de la base des autres doigts et jusqu'à la partie extérieure du petit doigt du gant. L'espace compris entre le pouce et l'index appelé "panier" peut être rempli par un laçage ou une palme en cuir. Cette palme peut être faite de deux morceaux de cuir recouvrant entièrement cette région de la main, ou elle peut être faite d'une série de filets de cuir, une série de plaques de cuir enroulées ou d'une série de lacets. Le panier du gant ne peut être construit de laçage enroulé ou enveloppé de façon à constituer une sorte de piège ou trappe. Lorsque la palme est faite pour couvrir la région entière du panier, elle peut être faite de façon à demeurer souple. Lorsqu'elle est faite en sections, ces dernières doivent être maintenues ensemble. Il ne faut pas que ces sections permettent que se forme une poche par suite de la courbure des bords des sections. La palme sera construite de façon à contrôler l'ouverture du panier. Cette ouverture ne pourra dépasser 4,5 pouces au sommet et 3,5 pouces de large à la base, ni avoir plus de 5,75 pouces de profondeur. L'ouverture du "panier" ne pourra dépasser 4,5 pouces à n'importe quel point au-dessous du sommet. La palme sera fixée de chaque côté du "panier" ainsi qu'au sommet et à son extrémité inférieure. La fixation se fera au moyen de lacets en cuir. S'ils se détendent ou se défont, il faudra les ramener à la condition voulue. Le poids du gant n'est pas réglementé. Voir l'annexe 4 pour le diagramme des dimensions du gant.

3.07 Le gant du lanceur

- (a) Le gant du lanceur ne peut être, sauf pour les cordons, de couleur blanche ou grise ni, selon le jugement de l'arbitre, distraire de quelque façon. Aucun joueur, indépendamment de sa position en défensive, ne peut utiliser un gant qui est plus pâle que la clé de couleur PANTONE de série 14.
- (b) Nul lanceur ne peut attacher à son gant un matériel étranger de couleur différente de son gant.
- (c) L'arbitre en chef devra retirer de la partie un gant qui contrevient aux règles 3.07(a) ou (b) de son propre chef, suite à la recommandation d'un autre arbitre ou suite à une plainte du gérant de l'équipe adverse avec qui l'arbitre en chef est en accord.

3.08 Les casques protecteurs

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

(a) Tous les joueurs doivent porter un casque protecteur quelconque au cours de leur présence au bâton.

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

(c) Tous les joueurs des Ligues Majeures doivent porter un casque protecteur muni d'au moins une oreillette (ou au

choix du joueur, un casque protecteur à double oreillette).

(d) Tous les receveurs devront porter un casque protecteur et un masque de receveur lorsqu'ils reçoivent un lancer.

(e) Tous les instructeurs de buts doivent porter un casque protecteur lorsqu'ils sont en fonction.

(f) Tous les préposé(e)s aux bâtons et aux balles devront porter un casque protecteur lorsqu'ils sont en fonction.

Règle 3.08 Commentaire : Lorsque l'arbitre note une infraction à l'une de ces règles, il doit voir à corriger la situation. Lorsque de l'avis de l'arbitre, l'infraction n'est pas corrigée dans un délai raisonnable, l'arbitre devra, à son jugement, expulser le fautif de la partie. D'autres sanctions pourront être imposées à un tel fautif.

3.09 Commercialisation induite

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

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

3.10 Rappporter l'équipement du terrain de jeu

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

(b) L'utilisation sur le terrain de tout type de marqueurs qui peut apporter un système tangible de référence sur le terrain est interdite.