

# 4.00 - PRÉLIMINAIRES

- 4.01 Responsabilités de l'arbitre
- 4.02 Gérant
- 4.03 Échange des ordres de frappeur
- 4.04 Condition atmosphérique et état du terrain
- 4.05 Règles de jeu propre au terrain
- 4.06 Aucune fraternisation
- 4.07 Sécurité
- 4.08 Programmes doubles

# 4.01 Responsabilités de l'arbitre

Avant le début de la partie, l'arbitre doit:

- (a) Exiger la stricte observation des règles de jeu régissant les accessoires de jeu et les équipements des joueurs;
- (b) S'assurer que toutes les lignes de jeu (lignes continues des annexes 1 et 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) Recevoir du club receveur une provision de balles réglementaires dont la qualité et la marque de commerce doivent être certifiées au club receveur par le président de la ligue. L'arbitre doit inspecter les balles et s'assurer qu'elles sont réglementaires et qu'elles sont frottées pour en enlever le lustre. L'arbitre est le seul juge de l'admissibilité des balles pour la partie;
- (d) Recevoir l'assurance du club receveur qu'au moins douze balles réglementaires sont en réserve et immédiatement disponibles si le besoin s'en fait sentir;
- (e) Avoir en sa possession au moins deux balles de remplacement et exiger le maintien d'une telle réserve de balles de remplacement tout au long de la partie selon les besoins. Lesdites balles de remplacement sont mises au jeu quand:
  - (1) une balle a été frappée hors du terrain de jeu ou dans les estrades réservées aux spectateurs;
  - (2) une balle perd sa couleur ou devient inutilisable; ou
  - (3) un lanceur demande une balle de remplacement.

Règle 4.01(e) Commentaire : L'arbitre ne remettra pas de balle de remplacement au lanceur avant que le jeu en cours ne soit complété et que la balle précédemment utilisée ne soit morte. Après qu'une balle relayée ou frappée soit sortie du terrain de jeu, la partie ne devra pas être reprise avec une balle de remplacement jusqu'à ce que les coureurs aient atteint les buts auxquels ils ont droit. Après un coup de circuit frappé à l'extérieur du terrain, l'arbitre ne doit pas remettre une nouvelle balle au receveur ou au lanceur avant que le frappeur ayant réussi le coup de circuit n'ait croisé le marbre.

- (f) L'arbitre en chef doit s'assurer qu'un sac de résine réglementaire est placé sur le sol derrière la plaque du lanceur avant le début de chaque partie.
- (g) L'arbitre en chef doit demander la mise en fonction du système d'éclairage lorsqu'à son avis, la poursuite du jeu à la lumière du jour devient dangereuse.

## 4.02 Gérant

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

# 4.03 Échange des ordres de frappeur

À moins que le club receveur n'ait préalablement annoncé que la partie a été reportée ou retardée, le ou les arbitres doivent se rendre sur le terrain cinq minutes avant l'heure prévue pour le début de la partie et se diriger directement vers le marbre où ils doivent rencontrer les gérants des équipes en lice. Dans l'ordre:

- (a) Le gérant de l'équipe locale ou son désigné remet deux exemplaires de l'ordre des frappeurs de son équipe à l'arbitre en chef;
- (b) Ensuite, le gérant de l'équipe qui visite ou son désigné remet deux exemplaires de l'ordre des frappeurs de son équipe à l'arbitre en chef;
- (c) En guise de courtoisie, chaque alignement présenté à l'arbitre en chef devrait inclure les positions occupées en défensive pour chaque joueur de l'ordre des frappeurs. Si on utilise un frappeur désigné, l'alignement doit indiquer quel frappeur sera le frappeur désigné. Voir la règle 5.11(a). En guise de courtoisie, les joueurs substitués devraient également être indiqués sur l'alignement, mais l'omission d'indiquer un joueur substitué ne devra pas faire en sorte que ce joueur ne soit inéligible à prendre part à la partie;
- (d) L'arbitre en chef s'assure que les deux copies des ordres des frappeurs respectifs sont identiques puis remet une copie de chaque ordre des frappeurs au gérant adverse. La copie conservée par l'arbitre en chef devient l'ordre officiel des frappeurs. La remise de l'ordre des frappeurs par l'arbitre en chef consacre cet ordre et aucune substitution ne peut ensuite être effectuée par l'un ou l'autre des gérants à l'exception des cas prévus par ces règles ;

Dès que l'ordre des frappeurs de l'équipe locale est remis à l'arbitre en chef, les arbitres deviennent responsables du terrain. À partir de cet instant précis, l'arbitre en chef est le seul à pouvoir décider si une partie doit être terminée, suspendue ou continuée en raison des conditions atmosphériques ou de l'état du terrain. L'arbitre en chef ne devra pas décider de l'issue de la partie avant au moins 30 minutes après avoir suspendu la partie en cours. L'arbitre en chef peut maintenir la suspension de la partie tant qu'il ne considère pas pouvoir poursuivre la partie. Aucune disposition de cette règle ne vise à affecter la capacité d'une équipe à suspendre ou poursuivre une partie conformément à une politique régissant les conditions climatiques violentes, les menaces climatiques importantes, la sécurité relative à la foudre qui a été déposée au bureau de la ligue avant la saison de championnat.

Règle 4.03 Commentaire : Lorsque l'arbitre en chef constate des erreurs évidentes dans l'ordre des frappeurs de l'une ou l'autre des équipes avant le début proprement dit de la partie, il doit aviser le gérant ou le capitaine de l'équipe concernée de façon à ce que les corrections puissent être apportées avant le début de la partie. Par exemple, si un gérant a placé seulement huit joueurs dans l'ordre des frappeurs ou bien a placé deux joueurs portant le même nom de famille sans y ajouter d'initiales distinctives et que l'arbitre constate ces erreurs avant le début de la partie, il doit voir à faire corriger ces erreurs avant le début de la partie. Il faut éviter que les équipes soient piégées au cours de la partie pour des erreurs évidentes et non intentionnelles qui peuvent facilement être corrigées avant la partie. L'arbitre en chef devrait tenter en tout temps de compléter la partie. Il possède l'entière autorité de poursuivre le jeu après une ou plusieurs interruptions de 30 minutes chacune et il pourra mettre fin à la partie seulement s'il semble qu'il n'y a aucune possibilité de compléter la partie. Les ligues majeures ont déterminé que la règle 4.03 (e) ne s'applique pas aux parties du meilleur deuxième, aux séries de division, séries de

championnat, série mondiale ou à toute partie de bris d'égalité en vue du championnat des ligues majeures.

# 4.04 Condition atmosphérique et état du terrain

(a) Le gérant de l'équipe receveur est le seul à décider si une partie peut être commencée en raison des conditions

atmosphériques ou de l'état du terrain sauf s'il s'agit d'une deuxième partie d'un programme double conventionnel ou

en alternance. Aucune disposition de cette règle ne vise à affecter la capacité d'une équipe à suspendre ou poursuivre une partie conformément à une politique régissant les conditions climatiques violentes, les menaces climatiques importantes, la sécurité relative à la foudre qui a été déposée au bureau de la ligue avant la saison de championnat.

EXCEPTION: Toute ligue peut donner l'autorisation permanente à son président de suspendre l'application de cette

règle à l'endroit de cette ligue pendant les dernières semaines de la saison régulière afin d'assurer que le championnat reviendra chaque année au club le plus méritant. Quand la remise d'une partie ou la possibilité de ne

pas jouer une partie entre deux équipes quelconques lors de la dernière série de la saison régulière peut affecter le

classement final de toute équipe de la ligue, le président peut, à la demande de n'importe quelle équipe, assumer l'autorité donnée au gérant par cette règle.

(b) L'arbitre en chef de la première partie d'un programme double conventionnel ou en alternance est le seul autorisé à juger si la seconde partie peut ou ne peut pas être commencée en raison des conditions atmosphériques

ou de l'état du terrain.

(c) Une partie remise sera considérée comme « N'ayant pas eu lieu » et sera considérée au même titre qu'une partie déclarée terminée avant d'être une partie réglementaire en conformité avec la règle 7.01(e)

# 4.05 Règles de jeu propre au terrain

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

## 4.06 Aucune fraternisation

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

# 4.07 Sécurité

(a) Personne ne peut pénétrer sur le terrain pendant une partie à l'exception des joueurs et instructeurs en uniforme, des gérants, des photographes de presse autorisés par l'équipe locale, des arbitres, des agents de la paix

en uniforme et des veilleurs ou autres employés de l'équipe locale

(b) L'équipe locale doit fournir un service d'ordre adéquat. Si une ou plusieurs personnes pénètrent sur le terrain durant le déroulement d'une partie et nuisent au jeu d'une façon quelconque, l'équipe qui visite peut refuser de jouer

jusqu'à ce que le terrain soit dégagé.

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

# 4.08 Programmes doubles

(a) (1) Seulement deux parties de championnat peuvent être disputées dans la même journée.

La continuation et la fin d'une partie suspendue ne violent pas cette règle, à l'exception des parties de Ligues de l'Association Nationale. Voir le Commentaire à la règle 7.02(b).

(2) Si deux parties sont prévues dans la même journée pour un seul prix d'entrée, la première partie est celle qui est normalement prévue pour cette date.

(b) Dès que la première partie d'un programme double conventionnel ou en alternance est entreprise, elle doit être

complétée avant que la seconde partie ne puisse commencer.

(c) La seconde partie d'un programme double doit commencer trente minutes après que la première partie soit complétée, à moins qu'un intervalle plus long (ne pouvant excéder quarante-cinq minutes) ne soit annoncé par l'arbitre en chef aux gérants adverses à la fin de la première partie.

EXCEPTION: Si le président de la ligue a approuvé une demande de l'équipe locale sollicitant un intervalle plus long

pour un événement spécial quelconque, l'arbitre en chef doit annoncer ledit intervalle et en aviser les gérants adverses. L'arbitre en chef de la première partie est responsable du chronométrage de l'intervalle entre les deux parties.

(d) Chaque fois que possible, l'arbitre doit entreprendre la seconde partie d'un programme double et la poursuivre

aussi longtemps que l'état du terrain, les restrictions horaires locales et les conditions atmosphériques le permettent.

(e) Quand le début d'un programme double prévu au calendrier est retardé pour une raison quelconque, la partie qui est commencée est la première partie du programme double.

(f) Lorsqu'une partie précédemment remise est incluse dans un programme double, cette partie devient la deuxième du programme double et la partie originalement prévue au calendrier est la première partie du programme double.

(g) Entre les parties d'un programme double ou lorsqu'une partie est suspendue en raison du mauvais état du terrain, l'arbitre en chef aura le contrôle des préposés au terrain et leurs assistants afin de remettre le terrain en état.

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