

5.06 Le coureur

- (a) Occuper un but
- (b) Avancer sur les buts
- (c) Balles mortes

(a) Occuper un but

- (1) Un coureur obtient le droit d'occuper un but précédemment inoccupé s'il le touche avant d'être retiré. Il conserve ce droit jusqu'à ce qu'il soit retiré ou qu'il soit obligé de le quitter en faveur d'un autre coureur qui se voit accorder ce but de façon régulière.
Règle 5.06(a)/5.06(c) Commentaire : Lorsqu'un coureur acquiert régulièrement le droit d'occuper un but et que le lanceur prend sa position de lanceur, le coureur ne peut retourner au but précédemment occupé.
- (2) Deux coureurs ne peuvent occuper un même but, mais si alors que la balle est au jeu, deux coureurs occupent le même but, le coureur arrière est retiré lorsqu'il est touché par un joueur défensif en possession de la balle. Le premier coureur a droit au but, à moins que la règle 5.06(b)(2) ne s'applique.

(b) Avancer sur les buts

(1) En avançant, un coureur doit toucher dans l'ordre le premier but, le deuxième but, le troisième but et le marbre.

S'il est obligé de revenir en arrière, il doit retoucher tous les buts dans l'ordre inverse à moins que la balle ne soit déclarée morte en vertu d'une condition quelconque de la règle 5.06(c). Dans un tel cas, le coureur peut se rendre directement à son but de départ.

(2) Si un coureur est forcé d'avancer du fait que le frappeur devient un coureur et que deux coureurs occupent un but auquel le coureur suivant est forcé, le coureur suivant a droit au but et le coureur précédant sera retiré lorsque touché ou lorsqu'un joueur défensif en possession de la balle touche le but duquel le coureur précédant est forcé d'avancer.

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

(A) Une feinte irrégulière est commise;

(B) L'avance du frappeur sans risque d'être retiré oblige le coureur à libérer son but ou lorsque le frappeur frappe une bonne balle qui touche un autre coureur ou l'arbitre avant que cette balle n'ait été touchée par ou n'ait passé un joueur défensif, ceci si le coureur est forcé d'avancer;

Règle 5.06(b)(3)(B) Commentaire : Un coureur forcé d'avancer sans risque d'être retiré peut avancer au-delà du but auquel il a droit, mais il le fait à ses propres risques. Si un tel coureur forcé d'avancer est retiré pour le troisième retrait avant qu'un coureur précédent également forcé d'avancer ne touche le marbre, le point sera accordé.

JEU: Deux retraits, tous les buts sont occupés. Le frappeur reçoit un but sur balles, mais le coureur du deuxième but contourne le

troisième but en direction du marbre et est retiré par un relais du receveur. Bien qu'il devienne le troisième retrait, le point serait accordé puisque théoriquement, le point a été marqué par un but sur balles qui forçait tous les coureurs à avancer et que tout ce que les coureurs avaient à faire était d'avancer et de toucher au prochain but.

(C) Un joueur défensif qui après avoir attrapé un ballon, met le pied ou tombe dans une aire hors-limite ;

Règle 5.06(b)(3)(C) : Si après avoir régulièrement complété l'attrapé, le joueur défensif met le pied ou tombe dans une aire hors-limite, la balle est morte et les coureurs avancent d'un but, sans risque d'être retiré, à partir du dernier but légalement touché au moment où le joueur défensif est tombé dans une aire hors-limite.

(D) Le coureur tente de voler un but alors que le frappeur est gêné par le receveur ou tout autre joueur défensif.

REMARQUE: Quand un coureur se voit accorder un but sans risque d'être retiré alors que la balle est en jeu ou en

vertu d'une règle prévoyant que la balle demeure en jeu après que le coureur ait atteint le but auquel il a droit et que

le coureur néglige de toucher au but auquel il a droit avant de tenter d'atteindre un autre but, le coureur perd son immunité et il peut être retiré si un joueur défensif en possession de la balle le touche ou touche au but qu'il a manqué avant qu'il n'y retourne;

(E) Un joueur défensif touche volontairement un lancer avec sa casquette, son masque ou toute portion de son uniforme détachée de sa personne. La balle est en jeu et l'octroi est fait à partir de la position du coureur au moment

où la balle a été touchée.

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

(A) Jusqu'au marbre et marquer un point si une bonne balle quitte le terrain en vol et qu'il touche tous les buts régulièrement; si une bonne balle qui, au jugement de l'arbitre, aurait quitté le terrain en vol, mais a été déviée par un

joueur offensif lançant son gant, sa casquette ou toute autre pièce d'équipement;

(B) De trois buts si un joueur défensif touche volontairement une bonne balle avec sa casquette, son masque ou toute autre pièce d'équipement détachée de sa position normale sur sa personne. La balle est en jeu et le frappeur

peut avancer vers le marbre à ses propres risques, la balle est en jeu;

(C) De trois buts si un joueur défensif lance délibérément son gant vers une bonne balle et la touche. La balle est en

jeu et le frappeur peut avancer vers le marbre à ses propres risques;

(D) De deux buts si un joueur défensif touche volontairement un relais avec sa casquette, son masque ou toute autre pièce d'équipement détachée de sa position normale sur sa personne. La balle est en jeu;

(E) De deux buts si un joueur défensif lance délibérément son gant vers un relais et le touche. La balle est en jeu;

Règle 5.06(b)(4)(B) à (E) Commentaire : Dans l'application (B-C-D-E), l'arbitre doit s'assurer que le gant lancé, le masque ou la casquette détachée a bel et bien touché à la balle. Il n'y a pas de pénalité si la balle n'est pas touchée. Selon (C-E), cette pénalité ne sera pas appliquée contre le joueur défensif dont le gant est arraché par la force d'une balle frappée ou relayée ou dont le gant lui échappe en faisant un effort évident pour faire un attrapé légitime.

(F) De deux buts si une bonne balle bondit ou est déviée dans les estrades le long des lignes de démarcation des

premier et troisième buts ou si la balle passe au travers ou en dessous d'une clôture, au travers ou en dessous d'un

tableau de pointage, au travers ou en dessous d'arbustes ou de vignes à la clôture ou encore, si la balle se coince

dans une clôture, un tableau de pointage, des arbustes ou des vignes;

(G) De deux buts lorsque, alors qu'il n'y a pas de spectateurs sur le terrain, un relais va dans les estrades ou dans

un abri (que la balle revienne ou non sur le terrain), au travers, au-dessus ou en dessous d'une clôture, sur la partie

inclivée de l'écran arrière ou reste coincée dans les mailles d'un grillage de protection des spectateurs. La balle est

morte.

Quand ce mauvais relais est le premier jeu d'un joueur d'intérieur, l'arbitre en accordant les buts basera sa décision

sur la position des coureurs au moment où le lancer a été effectué; dans tous les autres cas, sa décision sera basée

sur la position des coureurs au moment où le mauvais relais a été effectué.

INTERPRÉTATION APPROUVÉE: Si tous les coureurs incluant le frappeur-coureur ont avancé d'au moins un but

lorsque le joueur d'intérieur effectue un mauvais relais sur le premier jeu après le lancer, la position des coureurs au

moment où le mauvais relais a été effectué déterminera les buts qui doivent être accordés.

Règle 5.06(b)(4)(G) Commentaire : Dans certaines circonstances, il est impossible d'accorder deux buts à un coureur. EXEMPLE: Coureur au premier but, le frappeur frappe un ballon peu profondément au champ droit. Le coureur demeure entre le premier et le deuxième but et le frappeur contourne le premier but et vient s'arrêter près du coureur. La balle tombe au sol et le voltigeur tentant de retirer le frappeur-coureur au premier but lance la balle dans les estrades.

INTERPRÉTATION APPROUVÉE: Étant donné qu'aucun coureur ne peut avancer au-delà du but auquel il a droit lorsque la balle est

morte, le coureur du premier but se rend au troisième but et le frappeur-coureur doit s'arrêter au deuxième but.

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

du terrain. La position du frappeur-coureur au moment où le mauvais relais quitte la main du joueur détermine

l'octroi des buts. Si le frappeur-coureur n'avait pas atteint le premier but, la décision serait d'accorder deux buts à tous les coureurs selon leurs positions au moment du lancer. La décision déterminant si le frappeur-coureur avait

ou non atteint le premier but est une décision de jugement de l'arbitre. Si un jeu inusité survient où le premier

relais d'un joueur d'intérieur se rend dans les estrades ou un abri des joueurs, mais où le frappeur n'est pas

devenu coureur (tel un receveur qui tirerait la balle dans les estrades en tentant de retirer un coureur au marbre

suite à un mauvais lancer ou une balle passée), l'arbitre devra alors accorder deux buts aux coureurs selon leurs positions au moment du relais.

(Dans l'interprétation de la règle 5.06(b)(4)(G), le receveur est considéré un joueur d'intérieur.)

JEU: Coureur au premier but. Le frappeur frappe la balle à l'arrêt-court qui relaie trop tard au deuxième but et ce dernier envoie le relais vers le premier but après que le frappeur ait atteint le premier but.

DÉCISION: Le coureur au deuxième but marque. (Sur ce jeu, le frappeur-coureur se voit accorder le troisième but seulement s'il avait atteint le premier but au moment où le relais a été fait.)

(H) D'un but si un lancer au frappeur ou un relais vers un but par le lanceur pour tenter de retirer un coureur alors que le lanceur est en contact avec la plaque, va dans les estrades ou dans un abri des joueurs ou passe au-dessus

ou en dessous d'une clôture ou de l'écran arrière. La balle est morte.

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

avec la plaque lance vers un but et que ce relais se rend directement dans les estrades ou à tout endroit hors-limites.

Cependant si le lancer ou le relais passe au-delà du receveur ou d'un joueur défensif et demeure dans les limites du

terrain pour ensuite être dévié dans un abri des joueurs, les estrades ou tout autre endroit hors-limites, l'arbitre accordera deux buts à partir de la position des coureurs au moment du lancer ou du relais.

(I) D'un but si le frappeur devient coureur suite à une quatrième balle ou une troisième prise alors que le lancer passe le receveur et se loge dans le masque ou l'équipement de l'arbitre.

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

Règle 5.06(b)(4)(I) Commentaire : Le fait qu'un coureur se voit accorder un ou plusieurs buts sans risque d'être retiré ne lui enlève pas la responsabilité de toucher le ou les buts qui lui sont accordés. Par exemple, un frappeur frappe un roulant à un joueur d'intérieur qui relaie la balle dans les estrades. Le frappeur-coureur ne touche pas le premier but. Il peut être déclaré retiré sur appel après que la balle ait été mise au jeu même s'il avait droit au deuxième but. Si un coureur est forcé de revenir à un but suite à un attrapé, il doit retoucher à son but original même si, en raison d'un règlement de terrain ou toute autre règle, il a droit à des buts additionnels. Il peut retoucher pendant que la balle est morte et, par la suite, on lui accordera les buts à partir du but original.

(c) Balles mortes

La balle devient morte et les coureurs avancent d'un but ou reviennent à leurs buts sans risque d'être retirés lorsque:

(1) Un lancer touche un frappeur ou ses vêtements alors qu'il est en position régulière de frappeur; s'ils sont forcés,

les coureurs avancent;

(b) L'arbitre au marbre gêne le receveur alors qu'il tente d'effectuer un relais pour prévenir un but volé ou une tentative de prise-à-contrepied; les coureurs ne peuvent avancer;

REMARQUE: L'interférence est ignorée si le relais du receveur retire le coureur.

Lorsque la balle est morte, aucun joueur ne peut être retiré, aucun coureur ne peut avancer et aucun point ne peut

être marqué sauf que les coureurs peuvent avancer d'un ou plusieurs buts par suite d'actions survenues pendant que

la balle était en jeu (actions telles que par exemple, et de façon non restrictive, une feinte irrégulière, un relais hors

des limites du terrain, une interférence, un coup de circuit ou une balle frappée à l'extérieur des limites du terrain).

Règle 5.06(c)(2) Commentaire : Une interférence de l'arbitre peut aussi survenir l'arbitre gêne ou empêche un receveur de retourner la balle au lanceur.

(3) Une feinte irrégulière est commise; les coureurs avancent; (Voir la pénalité à la règle 6.0a(a).

(4) Une balle est frappée irrégulièrement; les coureurs retournent;

(5) Une fausse balle n'est pas attrapée; les coureurs retournent. L'arbitre ne doit pas remettre la balle en jeu avant

que tous les coureurs n'aient à nouveau touché à leurs buts;

(6) Une bonne balle touche un coureur ou un arbitre en territoire des bonnes balles avant de toucher un joueur défensif incluant le lanceur, ou touche à un arbitre avant de dépasser un joueur défensif autre que le lanceur, les coureurs avancent, si forcés. Si une bonne balle dépasse un joueur d'intérieur, qu'aucun autre joueur d'intérieur ne

pouvait capter cette balle et qu'elle touche un coureur immédiatement derrière le joueur que la balle a dépassé, la

balle est au jeu et l'arbitre ne doit pas déclarer le coureur retiré. Si une bonne balle touche un coureur après avoir été

déviée par un joueur d'intérieur, la balle est au jeu et l'arbitre ne doit pas déclarer le coureur retiré.

Règle 5.06(c)(6) Commentaire : Si une bonne balle bondit à côté ou par-dessus le lanceur et touche à un arbitre posté dans le champ intérieur, la balle est morte. Si une balle frappée est déviée dans le territoire régulier par un joueur défensif et touche un coureur ou un arbitre lorsqu'elle est encore en vol pour être ensuite attrapée par un joueur défensif, cela ne constitue pas un attrapé et la balle demeurera au jeu.

(7) une balle lancée se loge dans le masque de l'arbitre ou du receveur ou son équipement et demeure hors-limite,

les coureurs avancent d'un but;

Règle 5.06(c)(7) Commentaire : Si un ricochet frappe l'arbitre et est attrapé au rebond par un joueur défensif, la balle est morte et le

frappeur ne peut pas être retiré. La même chose s'applique lorsqu'un ricochet se loge dans le masque ou l'équipement de l'arbitre. Si une troisième prise (mais non un ricochet) passe derrière le receveur et frappe un arbitre, la balle est au jeu. Si la balle rebondit et est attrapée par un joueur défensif avant d'avoir touché le sol, le frappeur n'est pas retiré par un tel attrapé, mais la balle demeure au jeu et le frappeur peut être retiré au premier but ou touché avec la balle pour le retrait. Si un lancer se loge dans le masque ou l'équipement du receveur ou de l'arbitre et y demeure coincé et hors-limite suite à une troisième prise ou une quatrième balle, le frappeur se voit octroyer le premier but et tous les coureurs avancent d'un but chacun. Si le compte au frappeur est de moins de trois balles, les coureurs avancent d'un but.

Si une balle est intentionnellement déposée à l'intérieur de l'uniforme d'un joueur (par exemple, la poche du pantalon) dans le but de décevoir un coureur, l'arbitre doit déclarer un « arrêt ». L'arbitre placera tous les coureurs d'un but supplémentaire (ou plus si requis, au jugement de l'arbitre, dans le but d'annuler l'effet de la balle hors-limite) à partir du but originalement occupé.

(8) Un lancer régulier touche un coureur essayant de marquer; les coureurs avancent.