

5.09 Effectuer un retrait

- (a) Retirer un frappeur
- (b) Retirer un coureur
- (c) Jeux d'appels
- (d) Effet qu'un coureur précédant omet de toucher un but
- (e) Fin d'une demi-manche

(a) Retirer un frappeur

Un frappeur est retiré lorsque:

(1) Son coup frappé dans les airs (autre qu'un ricochet) frappé dans le territoire des bonnes ou des fausses balles

est régulièrement attrapé par un joueur défensif;

Règle 5.09(a)(1) Commentaire : Un joueur défensif peut allonger le bras dans l'abri, mais ne peut y faire un pas, pour faire un attrapé et s'il retient la balle, l'attrapé sera accordé. Pour faire un attrapé sur une fausse balle près de l'abri ou près de toute aire hors-limite (tel que les estrades), un joueur défensif doit avoir un ou les deux pieds sur ou au-dessus de la surface de jeu (incluant le rebord de l'abri) et aucun des ses pieds au sol à l'intérieur de l'abri ou de toute aire hors-limite. La balle est en jeu, à moins que le joueur défensif, après avoir régulièrement complété l'attrapé, mette le pied ou tombe dans l'abri ou dans l'aire hors-limite, dans de tels cas, la balle est morte. Le statut des coureurs est décrit à l'article 5.06(b)(3)(C) Commentaire.

Un attrapé est un geste par lequel un joueur défensif prend possession d'une balle en vol avec ses mains, sa mitaine

ou son gant, pourvu qu'il ne se serve pas de sa casquette, de son protecteur ou de toute autre partie de son uniforme

en prenant possession de cette balle. Cependant on ne considère pas la balle comme attrapée si, au moment même

ou immédiatement après le contact avec la balle, un joueur vient en collision avec un autre joueur, avec un mur ou s'il

trébuche et, résultant de cette collision ou chute, il échappe la balle. Ce n'est pas un attrapé si un joueur défensif touche une balle frappée en ballon qui ensuite ricoche sur un joueur offensif ou un arbitre pour enfin être captée par

un autre joueur défensif. Pour établir la validité d'un attrapé, le joueur défensif doit tenir la balle assez longtemps pour

prouver qu'il la contrôle et que le relais de balle est volontaire et intentionnel. Si un joueur défensif a complété l'attrapé et qu'il échappe la balle au moment où il la relaie, on doit considérer la balle attrapée.

Attrapé Commentaire : Un attrapé est régulier si la balle est finalement en possession d'un joueur défensif quelconque même s'il la jongle ou se trouve en possession d'un autre joueur défensif avant qu'elle ne touche le sol. Les coureurs peuvent quitter leur but dès le moment où le premier joueur touche la balle. Un joueur défensif peut étendre le bras au-dessus d'une clôture, barricade, corde 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 joueur défensif étend le bras par-dessus une clôture, une barricade, une corde ou dans les gradins pour attraper une balle. Il le fait à ses propres risques. Lorsque dans une tentative d'attraper la balle au bord de l'abri des joueurs, le joueur défensif est supporté par un ou des joueurs de l'une ou l'autre des équipes dans le but de prévenir une chute apparente, l'attrapé sera accordé s'il est réussi.

(2) Une troisième prise est régulièrement attrapée par le receveur;

Règle 5.09(a)(2) Commentaire : «Régulièrement attrapée» veut dire que la balle se retrouve dans la mitaine du receveur avant de toucher le sol. Il n'y a pas d'attrapé régulier si la balle se loge dans son uniforme ou son équipement ou si elle touche l'arbitre et est attrapée au rebond par le receveur.

Si un ricochet frappe d'abord toute partie du corps du receveur ou son équipement et est attrapé avec la main ou le gant contre son corps ou son équipement avant de toucher le sol, c'est une prise et s'il s'agit d'une troisième prise, le frappeur est retiré.

(3) Une troisième prise n'est pas captée par le receveur et que le premier but est occupé avec deux retraits ou moins;

(4) Il frappe un coup retenu en territoire des fausses balles pour une troisième prise;

(5) Une «chandelle intérieure» est déclarée;

(6) Il tente de frapper une troisième prise et le lancer le touche;

(7) La balle frappée en territoire des bonnes balles le touche avant de toucher un joueur défensif. Si le frappeur est

légalement dans son rectangle de frappeur, voir la règle 5.04(b)(5), et, au jugement de l'arbitre, il n'y avait aucune

intention de modifier la trajectoire de la balle, une balle frappée qui atteint le frappeur ou son bâton sera déclarée fausse balle;

(8) Après avoir frappé une bonne balle ou un coup retenu, son bâton touche la balle une deuxième fois dans le territoire des bonnes balles. La balle est morte et nul coureur ne peut avancer. Si le frappeur-coureur laisse tomber

son bâton, que la balle roule contre son bâton en territoire des bonnes balles et qu'au jugement de l'arbitre il n'y avait

aucune intention de causer une interférence, la balle est au jeu. Si le frappeur est légalement dans son rectangle de

frappeur, voir la règle 5.04(b)(5), et, au jugement de l'arbitre, il n'y avait aucune intention de modifier la trajectoire de

la balle, une balle frappée qui atteint le frappeur ou son bâton sera déclarée fausse balle;

Règle 5.09(a)(8) Commentaire : Si un bâton se brise et qu'une portion en territoire des bonnes balles est touchée par une balle frappée ou encore, qu'une portion touche un coureur ou un joueur défensif, la balle demeure au jeu et aucune interférence ne sera décrétée. Si la balle frappée touche une portion du bâton en territoire des fausses balles, il s'agit d'une fausse balle.

Si le bâton entier est envoyé dans le territoire des bonnes ou fausses balles et empêche un joueur défensif de faire un jeu, une

interférence doit être déclarée qu'elle soit intentionnelle ou non.

Dans les situations où un casque protecteur est accidentellement touché par une balle frappée ou un relais, la balle demeure au jeu

comme si elle n'avait pas touché le casque.

Lorsqu'une balle frappée touche un casque protecteur ou tout autre objet étranger au terrain en territoire des fausses balles, il s'agit d'une fausse balle et la balle est morte. Si de l'avis de l'arbitre, un coureur tentait

intentionnellement de causer une interférence envers une balle frappée ou un relais en échappant ou tirant son casque protecteur vers la balle, le coureur sera alors retiré, la balle sera morte et les autres coureurs retournent au dernier but régulièrement occupé.

(9) Après avoir frappé la balle ou un coup retenu en territoire des fausses balles, il fait volontairement dévier la balle

de sa course d'une façon quelconque alors qu'il court vers le premier but. Balle morte, nul coureur ne peut avancer;

(10) Après une troisième prise ou après avoir frappé une bonne balle, lui ou le premier but est touché avant qu'il ne

touche au premier but;

(11) En courant la dernière moitié de la distance entre le marbre et le premier but alors qu'un joueur défensif tente

d'effectuer un jeu au premier but, il court à l'extérieur (à droite) de la ligne de trois pieds ou à l'intérieur (à gauche) de

la ligne de démarcation et qu'au jugement de l'arbitre, il gêne le joueur défensif tentant d'attraper la balle au premier

but ; dans un tel cas, la balle est morte. Il peut cependant courir à droite de la ligne de trois pieds ou à gauche de la

ligne de démarcation pour éviter un joueur tentant de jouer une balle frappée.

Règle 5.09(a)(11) Commentaire : Les lignes délimitant le corridor de trois pieds font partie du corridor et le frappeur-coureur doit avoir les deux pieds à l'intérieur du corridor ou tout au plus sur les lignes délimitant le corridor. On permet au frappeur-coureur de quitter le corridor de trois pieds d'une distance d'un pas, d'une enjambée, d'une portée de bras ou de glissade dans le voisinage immédiat du premier but avec l'unique intention de toucher le premier but.

(12) Un joueur défensif échappe volontairement une chandelle ou une flèche au champ intérieur alors que le premier,

le premier et le deuxième, le premier et le troisième ou le premier, le deuxième et le troisième but sont occupés avec

moins de deux retraits. La balle est morte et le ou les coureurs retournent au but originalement occupé;

INTERPRÉTATION APPROUVÉE: Dans un tel cas, le frappeur n'est pas retiré si le joueur défensif laisse intentionnellement tomber la balle au sol sans y toucher à moins que la règle de la chandelle intérieure ne s'applique.

(13) Au jugement de l'arbitre, un coureur précédent gêne volontairement un joueur défensif qui tente d'attraper une

balle relayée ou qui tente de relayer une balle pour compléter un jeu quelconque;

Règle 5.09(a)(13) Commentaire : L'objectif de cette règle est de pénaliser l'équipe offensive pour un geste délibéré, inexcusable et

antisportif du coureur qui quitte sa ligne de façon évidente pour frapper un joueur défensif qui effectue un pivot au lieu d'essayer de tenter d'atteindre le but. Il s'agit évidemment d'un jeu faisant appel au jugement de l'arbitre.

(Voir la règle 6.01(j)).

(14) Avec deux retraits, un coureur au troisième but et deux prises contre le frappeur, le coureur tentant de voler le

marbre sur un lancer régulier et que la balle le touche dans la zone des prises. L'arbitre annonce une troisième prise,

le frappeur est retiré et le point n'est pas marqué. Avec moins de deux retraits, l'arbitre annonce une troisième prise,

la balle est morte et le point est marqué.

(15) Un membre de son équipe (autre qu'un coureur) gêne la tentative d'un joueur défensif d'attraper ou de jouer une

balle frappée. Voir la règle 6.01(b). Pour l'interférence par un coureur, voir la règle 5.09(b)(3).

(b) Retirer un coureur

Un coureur est retiré lorsque:

(1) Il s'écarte de plus de trois pieds de sa ligne de course dans le but d'éviter d'être touché sauf si ce geste est posé dans le but d'éviter une interférence avec le joueur défensif tentant d'attraper une balle frappée. La ligne de course d'un coureur est établie lorsque la tentative de toucher le coureur survient et est une ligne droite entre le coureur et le but qu'il tente d'atteindre; ou

(2) Après avoir atteint et touché le premier but, il quitte la ligne de course cessant de toute évidence ses efforts pour toucher le prochain but.

Règle 5.09(b)(1) et (2) Commentaire : Tout coureur qui, après avoir atteint le premier but, quitte la ligne de course pour se diriger vers son abri ou sa position croyant qu'il n'y a aucun autre jeu possible peut être déclaré retiré si l'arbitre juge que le geste du coureur n'indique aucun effort de rejoindre le prochain but. Même si un retrait résulte d'un tel jeu, la balle demeure au jeu pour tous les autres coureurs. Cette règle s'applique également au jeu suivant et autres jeux similaires: Moins de deux retraits, pointage égal dans la deuxième moitié de la neuvième manche, un coureur au premier but et le frappeur cogne un coup de circuit à l'extérieur du terrain pour le point gagnant. Le coureur touche et dépasse le deuxième but et, croyant que le coup de circuit donne automatiquement la victoire, il coupe à travers le losange vers son banc des joueurs pendant que le frappeur continue sa course autour des buts. Dans un tel cas, le coureur est retiré parce qu'il «a visiblement abandonné tout effort de toucher au prochain but» et l'arbitre permet au frappeur-coureur de poursuivre sa course pour valider son coup de circuit. S'il y avait eu deux retraits, le coup de circuit n'aurait pas été valide en vertu de la règle 5.09(d). Il ne s'agit pas d'un jeu d'appel.

JEU: Un coureur croyant avoir été retiré par un toucher au premier ou au troisième but se dirige vers son abri des joueurs et s'éloigne d'une distance raisonnable indiquant ainsi qu'il croit vraiment être retiré. Ce coureur doit être déclaré retiré pour avoir abandonné sa course autour des buts.

(3) Il commet volontairement une interférence avec un relais ou gêne un joueur défensif tentant d'effectuer un jeu sur une balle frappée (voir la règle 6.01(j));

PÉNALTÉ : Pour les pénalités s'appliquant à l'interférence intentionnelle d'un coureur avec un relais ou sur l'entrave

envers un joueur défensif qui tente un jeu sur une balle frappée, voir la règle 6.01(a) PÉNALTÉ POUR INTERFÉRENCE Commentaire.

(4) Il est touché alors que la balle est au jeu et qu'il ne touche pas à son but.

EXCEPTION: Un frappeur-coureur ne peut être touché pour un retrait après avoir dépassé ou glissé au-delà du premier but à condition d'y retourner immédiatement.

INTERPRÉTATION APPROUVÉE (A): Si l'impact d'un coureur sur un coussin déloge celui-ci de sa position, aucun

jeu ne peut être fait sur ce coureur s'il avait atteint le but sans être retiré.

INTERPRÉTATION APPROUVÉE (B): Si un but est déplacé de sa position au cours d'un jeu, tout coureur suivant au

cours du même jeu est considéré comme touchant ou occupant le but si, au jugement de l'arbitre, il touche ou occupe

l'emplacement normal du but.

(5) Il néglige de retoucher à son but après l'attrapé régulier d'une bonne ou d'une fausse balle avant que lui ou son

but ne soit touché par un joueur défensif. Il ne peut être retiré pour avoir négligé de retoucher à son but après le premier lancer suivant ou suite à tout jeu ou tentative de jeu. Il s'agit d'un jeu d'appel.

Règle 5.09(b)(5) Commentaire : Les coureurs ne sont pas obligés de retoucher à leurs buts après un ricochet. Ils peuvent voler un but suite à un ricochet. Si le ricochet n'est pas capté, il devient une fausse balle ordinaire et les coureurs retournent alors à leurs buts.

(6) Il n'atteint pas le but suivant avant qu'un joueur défensif en possession ne lui touche ou touche le but alors

qu'il est forcé d'avancer par le frappeur qui devient coureur. Cependant si un coureur suivant est retiré sur un jeu forcé, le coureur précédent n'est plus forcé et doit être touché pour être retiré. Le jeu forcé n'existe plus dès que le coureur atteint le but auquel il est forcé d'avancer et s'il dépasse ou glisse au-delà du but, il doit être touché pour être retiré. Par contre, si le coureur forcé d'avancer atteint le but auquel il est forcé et, pour une raison quelconque, revient vers le but précédemment occupé, le jeu redevient un jeu forcé et le coureur peut être retiré en étant touché par un joueur défensif ou en touchant au but auquel il est forcé d'avancer.

Règle 5.09(b)(6) Commentaire : JEU: Un coureur au premier but et trois balles au frappeur. Le coureur vole le deuxième but sur le prochain lancer qui est une quatrième balle, mais dépasse ou glisse au-delà du deuxième but après l'avoir touché. Le relais du receveur le surprend avant qu'il ne revienne au but. Le coureur sera alors retiré puisque le jeu forcé n'existe plus. Dépassement ou glissement au-delà d'un but déjà atteint peut survenir ailleurs qu'au premier but. Par exemple, avec moins de deux retraits et des coureurs aux premier et deuxième buts ou aux premier, deuxième et troisième buts, le frappeur frappe un roulant à un joueur d'intérieur qui choisit de tenter un double-jeu. Le coureur du premier but devance le relais au deuxième, mais glisse au-delà du but. Le relais est effectué au premier but où le frappeur-coureur est retiré. Le premier but qui voit que le coureur au deuxième n'est pas à son but relaie à nouveau au deuxième but où le coureur est touché pour le retrait. Pendant ce temps, des coureurs ont croisé le marbre. La question qui se pose: S'agit-il d'un jeu forcé? Le jeu forcé a-t-il été supprimé par le retrait du frappeur-coureur au premier but? Est-ce que les points marqués par les coureurs au cours du jeu avant le troisième retrait et avant que le coureur au deuxième but ne soit retiré sont valides? RÉPONSE: Les points sont valides, car le troisième retrait n'était plus un jeu forcé, mais un jeu de toucher.

(7) Il est touché par une bonne balle en territoire des bonnes balles avant que la balle n'ait dépassé un joueur d'intérieur et qu'aucun autre joueur n'aura la chance de pouvoir effectuer un jeu sur la balle. La balle est morte, aucun coureur ne peut marquer et aucun coureur ne peut avancer à moins d'être forcé de le faire. EXCEPTION: Si un coureur est en contact avec son but alors qu'il est touché par une chandelle intérieure, il n'est pas retiré bien que le frappeur le soit.

Règle 5.09(b)(7) Commentaire : Si deux coureurs sont touchés par une même bonne balle, seul le premier est retiré parce que la balle est aussitôt morte.

Si un coureur est touché par une chandelle intérieure alors qu'il n'est pas en contact avec son but, le coureur et le frappeur sont tous deux retirés.

Si un coureur est touché par une chandelle intérieure alors qu'il n'est pas en contact avec son but, et avant que la balle n'ait dépassé un joueur d'intérieur et qu'aucun autre joueur n'aura la chance de pouvoir effectuer un jeu sur la balle, le coureur et le frappeur sont tous deux retirés. Sans égard au fait que le coureur est en contact ou non avec son but lorsqu'atteint par une chandelle intérieure avant que la balle n'ait dépassé un joueur d'intérieur et qu'aucun autre joueur n'aura la chance de pouvoir effectuer un jeu sur la balle, la balle est morte, aucun coureur ne peut marquer et aucun coureur ne peut avancer à moins d'être forcé de le faire.

(8) Il tente de marquer un point sur un jeu où le frappeur commet de l'interférence avec le jeu au marbre avec moins de deux retraits. Avec deux retraits, l'interférence entraîne le retrait du frappeur et aucun point n'est marqué.

(9) Il dépasse un coureur précédent avant que ce coureur ne soit retiré.
Règle 5.09(b)(9) Commentaire : Un coureur sera réputé avoir dépassé un coureur précédant (au-devant) basé sur ses actions ou les actions d'un coureur précédant.

JEU : Coureurs au deuxième et troisième but et un retrait. Le coureur du troisième but (coureur devant) tente de se rendre au marbre et est pris en souricière entre le troisième but et le marbre. Croyant que ce coureur sera retiré, le coureur au deuxième but (coureur suivant) avance au troisième but. Avant d'être touché, le coureur devant retraite et dépasse le troisième but vers le champ gauche. À ce moment, le coureur suivant a dépassé le

coureur devant par les actions de ce coureur. Comme résultat, le coureur suivant est retiré et le troisième but est inoccupé. Le coureur devant a droit au troisième but s'il y retourne et le touche avant d'être retiré, voir la règle 5.06(a)(1), à moins qu'il ne soit retiré pour avoir abandonné les buts.

(10) Après avoir régulièrement pris possession d'un but, il refait le trajet en sens inverse afin de semer la confusion

chez l'équipe défensive ou de ridiculiser la partie. L'arbitre doit immédiatement décréter un «arrêt» et retirer le coureur;

Règle 5.09(b)(10) Commentaire : Si un coureur touche un but inoccupé et pense alors que la balle a été attrapée ou est leurré par la

défensive vers le but précédemment occupé, il peut être retiré alors qu'il retourne à ce but, mais s'il atteint le but précédemment occupé sans être retiré, il ne peut être retiré lorsqu'il est en contact avec ce but.

(11) Il ne retourne pas immédiatement au premier but après l'avoir dépassé en courant ou en glissant. S'il essaye de

rejoindre le deuxième but, il est retiré s'il est touché par la défensive. Si après avoir dépassé ou glissé au-delà du premier but, il se dirige vers son abri ou sa position et néglige de revenir immédiatement au premier but, il est retiré

sur appel lorsqu'il est touché ou que le but est touché par un joueur défensif.

Règle 5.09(b)(11) Commentaire : Le coureur qui touche le premier but, le dépasse et est déclaré «sauf» par l'arbitre a «atteint le premier but» aux fins de la règle 5.08(a) et tout point compté lors d'un tel jeu est bon même si le coureur est ensuite retiré pour le troisième retrait parce qu'il a négligé de revenir immédiatement au but comme le veut la règle 5.09(b)(11).

(12) En courant ou en glissant vers le marbre, il le manque et ne tente pas d'y retourner et qu'un joueur défensif en

possession de la balle touche le marbre et fait appel à l'arbitre pour sa décision.

Règle 5.09(b)(12) Commentaire : Cette règle s'applique seulement si le coureur se dirige vers son abri et que le receveur doit le

poursuivre. Elle ne s'applique pas lors d'un jeu ordinaire où le coureur manque le marbre et tente immédiatement d'y revenir avant d'être touché. Dans un tel cas, le coureur doit être touché.

(13) Un jeu est effectué sur le joueur et un membre de l'équipe (autre qu'un coureur) gêne la tentative d'un joueur défensif de capter un relais. Voir la règle 5.09(b)(3). Pour l'interférence par un coureur, voir la règle 5.09(b)(3).

(c) Jeux d'appels

Tout coureur sera retiré sur appel lorsque:

(1) Après un attrapé, il néglige de retoucher au but qu'il occupait avant que lui-même ou que le but qu'il occupait ne soit touché;

Règle 5.09(c)(1) Commentaire : Dans cette règle, «retoucher» signifie toucher et partir d'un contact avec le but après que la balle soit attrapée. Il n'est pas permis au coureur de prendre un départ en course à partir d'une position derrière le but. Un tel coureur peut être retiré sur un jeu d'appel.

(2) La balle étant en jeu et qu'il avance ou retourne vers un but, il néglige de toucher chaque but dans l'ordre avant

que lui ou un but manqué ne soit touché;

INTERPRÉTATION APPROUVÉE: (A) Nul coureur ne peut retourner toucher un but manqué après qu'un coureur suivant ait marqué un point.

(B) Lorsque la balle est morte, nul coureur ne peut retourner toucher un but manqué ou un but qu'il a quitté après avoir avancé et touché un but situé au-delà du but manqué.

Règle 5.09(c)(2) Commentaire :

JEU (A): Le frappeur frappe un coup de circuit à l'extérieur du terrain ou se voit accorder un double automatique en raison d'un règlement de terrain de sorte que la balle soit morte, mais il omet de toucher au premier but. Il peut revenir toucher au premier but pour corriger son erreur, mais s'il touche au deuxième but, il ne peut revenir toucher au premier but et si la défensive fait appel, il sera déclaré retiré au premier but.

JEU (B): Le frappeur frappe un roulant à l'arrêt-court qui, en relayant au premier but, lance la balle dans les estrades causant ainsi une balle morte. Le frappeur-coureur omet de toucher au premier but. Même si l'arbitre lui a accordé le deuxième but, il doit d'abord retoucher au premier but avant de se rendre au deuxième but sans quoi il pourra être retiré sur appel. Ces jeux sont des jeux d'appel.

(3) Il dépasse ou glisse au-delà du premier but et néglige d'y revenir immédiatement; il est retiré si lui ou le but est

touché par un joueur défensif avant que le coureur ne retourne au premier but;

(4) Il néglige de toucher au marbre et ne fait aucun effort pour y revenir; il est retiré si un joueur défensif touche le marbre en possession de la balle;

Tout appel selon la présente règle doit être fait avant le prochain lancer, jeu ou tentative de jeu. Si l'infraction est commise sur un jeu qui met fin à une demi-manche, l'appel doit être fait avant que l'équipe défensive ne quitte le terrain.

Un appel ne doit pas être interprété comme un jeu ou une tentative de jeu. On ne peut faire des appels successifs

sur un même coureur à un même but.

Si l'équipe défensive commet une faute lors du premier appel, l'arbitre ne permettra pas un deuxième appel contre le

même coureur au même but. (Le terme «faute» dans cette règle signifie que l'équipe défensive a lancé la balle hors limites en faisant un appel. Par exemple, si en tentant un appel au premier but, le lanceur a lancé la balle dans les estrades, l'arbitre ne pourra accepter un deuxième appel.)

Les jeux d'appel peuvent forcer un arbitre à reconnaître la possibilité d'un «quatrième» retrait. Si le troisième retrait

est effectué lors d'un jeu durant lequel un appel est accordé sur un autre coureur, la décision du jeu d'appel prime

pour déterminer le retrait. Si plus d'un appel est effectué au cours d'un jeu qui met fin à une demi-manche, l'équipe à

la défensive peut choisir le retrait qui l'avantage. Dans l'application de cette règle, l'équipe défensive «a quitté le terrain» quand le lanceur et tous les joueurs d'intérieur ont quitté le territoire des bonnes balles pour se rendre à leur

abri ou leur vestiaire.

Règle 5.09(c) Commentaire : Si deux coureurs arrivent au marbre presque en même temps, le premier manquant

le marbre, mais le

deuxième y touchant de façon régulière, le premier coureur sera retiré sur appel. S'il y a deux retraits et que le premier coureur est touché alors qu'il tente de revenir au but ou est retiré sur appel, il sera lors considéré comme ayant été retiré avant que le deuxième coureur ne marque et constituera le troisième retrait. Le point compté par le 2e coureur ne sera pas compté comme le veut la règle 5.09(d). Si un lanceur commet une feinte irrégulière en effectuant un appel, ceci constituera un jeu. Un appel doit être clairement indiqué comme tel, soit verbalement, soit d'une façon qui ne peut être interprétée d'aucune autre façon par l'arbitre. Un joueur défensif qui touche accidentellement à un but alors qu'il est en possession de la balle ne fait pas un jeu d'appel. Il ne peut y avoir de «temps d'arrêt» durant un appel.

(d) Effet qu'un coureur précédant omet de toucher un but

À moins qu'il n'y ait deux retraits, le statut d'un coureur suivant n'est pas affecté du fait qu'un coureur précédent omettrait de toucher ou retoucher à un but. Si par suite d'un appel le coureur précédent devient le troisième retrait, nul coureur qui le suit ne peut marquer un point. Si un tel troisième retrait est le résultat d'un jeu forcé, ni les coureurs précédents ni les coureurs suivants ne peuvent marquer.

(e) Fin d'une demi-manche

Quand trois joueurs offensifs sont régulièrement retirés, cette équipe passe à la défensive et l'équipe adverse devient l'équipe offensive.