

5.00 – DÉBUT DE LA PARTIE

- 5.01 Débuter la partie (« Au jeu ! »)
- 5.02 Positions en défensive sur le terrain
- 5.03 Instructeur de but
- 5.04 Le frappeur
- 5.05 Lorsque le frappeur devient un coureur
- 5.06 Le coureur
 - (a) Occuper un but
 - (b) Avancer sur les buts
 - (c) Balles mortes
- 5.07 Le lanceur
 - (a) Positions régulières d'un lanceur
 - (1) Mouvement sans arrêt
 - (2) Mouvement avec arrêt
 - (b) Lancers d'exercice
 - (c) Délais pour lancer au frappeur
 - (d) Relais vers un but
 - (e) Effet de retirer le pied pivot de la plaque
 - (f) Lanceur ambidextre
- 5.08 Mode de pointage
- 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
- 5.10 Substitutions et changement de lanceurs (incluant visite au monticule)
- 5.11 Règle du frappeur désigné
- 5.12 Appeler un « Arrêt » de jeu et balles mortes

5.01 Débuter la partie (« Au jeu ! »)

(a) À l'heure prévue pour le début de la partie, les joueurs de l'équipe locale doivent prendre leurs positions défensives; le premier frappeur de l'équipe visiteuse doit prendre place dans le rectangle du frappeur, puis l'arbitre

crie «au jeu» et la partie commence.

(b) Après que l'arbitre ait crié «au jeu», la balle est au jeu et le demeure jusqu'à ce pour une raison valable ou jusqu'à ce qu'un arbitre annonce un «arrêt» pour suspendre le jeu alors que la balle devient morte.

(c) Le lanceur doit effectuer le lancer au frappeur qui a le choix de tenter de frapper la balle ou de la laisser passer.

5.02 Positions en défensive sur le terrain

Quand la balle est mise au jeu au début de la partie ou pendant celui-ci, tous les joueurs défensifs, autres que le receveur, doivent être dans le territoire des bonnes balles.

(a) Le receveur doit se placer directement derrière le marbre. Il peut quitter sa position à tout moment pour attraper

un lancer ou faire un jeu sauf lorsque le frappeur est gratifié d'un but sur balles intentionnel. 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.

PÉNALITÉ: Feinte irrégulière.

(b) Alors qu'il est en train de lancer la balle au frappeur, le lanceur doit prendre sa position réglementaire.

(c) À l'exception du lanceur et du receveur, tous les joueurs défensifs peuvent se placer n'importe où dans le territoire des bonnes balles.

5.03 Instructeur de but

(a) Alors qu'elle est au bâton, l'équipe offensive doit placer deux instructeurs de buts sur le terrain, l'un près du premier but, l'autre près du troisième but.

(b) Le nombre des instructeurs de buts est limité à deux et ceux-ci doivent (1) revêtir l'uniforme de l'équipe.

(c) Les instructeurs de buts doivent demeurer en permanence dans le rectangle des instructeurs conformément à cette règle, toutefois un entraîneur peut quitter son rectangle pour signaler au coureur de glisser, d'avancer ou demeurer à son but lorsqu'un jeu survient à son but, dans la mesure où l'instructeur ne gêne d'aucune manière le jeu

en cours. Autrement que pour reprendre une pièce d'équipement, tous les instructeurs de buts ne devraient physiquement toucher les coureurs, plus spécifiquement lorsque des signes sont donnés.

PÉNALITÉ: Si un instructeur s'est positionné plus près du marbre que son rectangle ou plus près du territoire des bonnes balles avant qu'une balle frappée ne le dépasse, l'arbitre devra, après une plainte du gérant adverse, mettre

en application la règle. L'arbitre devra avertir l'instructeur et lui signifier de rester dans son rectangle. Si l'instructeur

ne retourne pas dans son rectangle, il pourra être exclu de la partie. Au surplus, les instructeurs qui ne respectent

pas cette règle pourront faire l'objet de mesures disciplinaires par le Président de Ligue.

5.04 Le frappeur

(a) Ordre des frappeurs

(1) Chaque joueur de l'équipe offensive doit se présenter au bâton dans l'ordre où son nom apparaît sur l'ordre des

frappeurs de son équipe.

(2) L'ordre des frappeurs doit être suivi pendant toute la partie à moins qu'un joueur soit substitué à un autre. Dans ce cas, le substitut prend la place du joueur remplacé dans l'ordre des frappeurs.

(3) Après la première manche, le premier frappeur de chaque manche subséquente doit être le joueur dont le nom

suit celui du dernier joueur à avoir régulièrement complété sa présence au bâton lors de la manche précédente.

(b) Rectangle du frappeur

(1) Le frappeur doit promptement prendre position dans le rectangle du frappeur quand vient son tour au bâton.

(2) Le frappeur ne doit pas quitter sa position dans le rectangle des frappeurs après que le lanceur se soit mis en position d'arrêt ou qu'il commence à effectuer son élan.

PÉNALTÉ: Si le lanceur lance la balle, l'arbitre doit annoncer une balle ou une prise selon le cas.

Règle 5.04(b)(2) Commentaire : Le frappeur quitte le rectangle au risque de voir une prise servie et appelée à moins qu'il ne demande à l'arbitre de déclarer un arrêt. Le frappeur n'a pas la prérogative d'entrer et de sortir à volonté du rectangle du frappeur.

Dès que le frappeur a pris position dans le rectangle du frappeur, il ne lui sera pas permis d'en sortir pour se servir de la résine ou de la serviette de goudron à moins qu'il n'y ait un délai dans le déroulement de la partie ou qu'au jugement des arbitres, les conditions climatiques justifient une exception.

Les arbitres n'accorderont pas d'arrêt à la demande d'un frappeur ou de tout autre membre de son équipe après que le lanceur ait commencé sa motion ou se soit mis en position d'arrêt même si le frappeur prétend qu'il a de la poussière dans les yeux, que ses verres sont embués, qu'il n'a pas capté le signal ou pour toute autre raison. Les arbitres peuvent accepter une demande d'arrêt de jeu si le frappeur est dans son rectangle, mais ils doivent éliminer les promenades sans raison hors du rectangle du frappeur. Si les arbitres ne sont pas indulgents, les frappeurs comprendront qu'ils sont dans le rectangle et qu'ils doivent y demeurer jusqu'à ce que la balle soit lancée. Voir la règle 5.04(b)(4). Si le lanceur est responsable du délai alors que le frappeur est dans le rectangle et que l'arbitre croit que le délai n'est pas justifié, il peut permettre au frappeur de sortir momentanément du rectangle. Si le lanceur a commencé sa motion sans arrêt ou est en position d'arrêt avec un ou des coureurs sur les buts et qu'il ne peut effectuer son lancer parce que le frappeur, par inadvertance, a causé l'arrêt de la motion du lanceur, aucune feinte irrégulière ne pourra être appelée. Le frappeur et le lanceur sont tous deux en faute et l'arbitre doit décréter un "arrêt" et recommencer le jeu à neuf. Le paragraphe suivant est du matériel additionnel concernant la règle 5.04(b)(2) Commentaire, pour l'Association Nationale : Si le lanceur a commencé sa motion sans arrêt ou est en position d'arrêt avec un ou des coureurs sur les buts et qu'il ne peut effectuer son lancer parce que le frappeur s'est retiré de son rectangle, aucune feinte irrégulière ne pourra être appelée. Une telle action par le frappeur doit être traitée comme une infraction à la règle du rectangle des frappeurs et sera soumise aux pénalités prévues à la règle 5.04(b)(4)(A).

(3) Si le frappeur refuse de prendre position dans le rectangle du frappeur au cours de sa présence au bâton, l'arbitre annoncera une "prise" au frappeur. La balle est morte et aucun coureur ne peut avancer. Après la pénalité, le

frappeur peut reprendre sa position normale et le compte régulier des balles et prises se poursuivra. Si le frappeur ne

reprend pas sa position avant qu'une troisième prise ne soit appelée, il sera déclaré retiré.

Règle 5.04(b)(3) Commentaire : L'arbitre doit donner au frappeur un délai raisonnable pour prendre position dans le rectangle de frappeur après que l'arbitre ait appelé une prise suivant la règle 5.04(b)(3) et avant que l'arbitre appelle une autre prise suivant la règle 5.04(b)(3).

(4) Règle du rectangle du frappeur

(A) Le frappeur doit garder au moins un pied dans le rectangle du frappeur durant sa présence au bâton, à moins qu'une des exceptions suivantes ne s'applique, permettant au frappeur de quitter le rectangle du frappeur sans lui

permettre de quitter le cercle entourant l'aire du marbre :

- (i) Le frappeur s'élance sur un lancer ;
- (ii) Un appel de demi-élan est demandé à l'arbitre des buts ;
- (iii) Le frappeur est forcé d'être en déséquilibre ou de quitter le rectangle par un lancer ;
- (iv) Un membre d'une des deux équipes demande et obtient un arrêt du jeu ;
- (v) Un joueur défensif tente un jeu sur un coureur à n'importe quel but ;
- (vi) Le frappeur tente un amorti ;
- (vii) Le lanceur fait un mauvais lancer ou il y a une balle passée ;
- (viii) Le lanceur reçoit la balle et quitte le monticule ; ou
- (ix) Le receveur quitte son rectangle pour donner des signaux défensifs.

Si le frappeur quitte intentionnellement le rectangle du frappeur causant un délai à la partie et qu'aucune des exceptions décrites à la règle 5.04(b)(4)(A)(i) à (ix) ne s'applique, l'arbitre doit donner un avertissement au frappeur

lors de sa première infraction à cette règle dans la partie. Pour une seconde ou toute infraction subséquente, le président de la ligue pour délivrer une sanction appropriée. Dans les parties de l'Association Nationale, pour une seconde ou toute infraction subséquente de cette règle dans la partie par le frappeur, l'arbitre doit accorder une prise

au frappeur sans que le lanceur n'effectue de lancer. La balle est morte et les coureurs ne peuvent avancer.

(B) Le frappeur peut quitter le rectangle du frappeur et le cercle entourant l'aire du marbre si un arrêt du jeu est appelé pour :

- (i) une blessure ou potentielle blessure ;
- (ii) faire une substitution ; ou
- (iii) une conférence par une des deux équipes.

Règle 5.04(b)(4)(B) Commentaire : Les arbitres doivent encourager le frappeur dans le cercle d'attente de prendre position dans le rectangle des frappeurs rapidement après que le frappeur précédent se soit rendu sur les buts ou est déclaré retiré.

(5) (6.03) La position régulière du frappeur demande qu'il ait les deux pieds dans le rectangle des frappeurs.

INTERPRÉTATION APPROUVÉE: Les lignes délimitant le rectangle du frappeur sont incluses dans le rectangle.

(c) Compléter sa présence au bâton

Un frappeur a régulièrement complété sa présence au bâton lorsqu'il est retiré ou lorsqu'il devient coureur

5.05 Lorsque le frappeur devient un coureur

a) Le frappeur devient un coureur lorsque:

(1) Il frappe une balle dans le territoire des bonnes balles;

Règle 5.05(a) Commentaire : Si le frappeur frappe un lancer qui touche d'abord le sol, le résultat sera le même que s'il l'avait frappé en vol.

(2) La troisième prise annoncée par l'arbitre n'est pas attrapée à condition que le premier but ne soit pas occupé, ou

le premier but est occupé avec deux retraits;

Règle 5.05(a)(2) Commentaire : Un frappeur qui ne se rend pas compte de sa situation sur une troisième prise échappée et qui n'est pas en course vers le premier-but sera déclaré retiré dès qu'il quitte le cercle entourant l'aire du marbre.

(3) Lorsqu'un lancer touche le sol et rebondit à travers la zone des prises, c'est une «balle». Si un tel lancer touche

le frappeur, ce dernier se verra accorder le premier but. Si le frappeur s'élance sur un tel lancer après un compte de

deux prises, la balle ne peut être considérée attrapée aux fins des règles 5.05(b) et 5.09(a)(3).

(4) Une bonne balle qui après avoir passé un joueur défensif autre que le lanceur ou après avoir touché un joueur

défensif incluant le lanceur, touche un arbitre ou un coureur en territoire des bonnes balles;

(5) Une bonne balle est frappée au-dessus d'une clôture ou dans les estrades à plus de 250 pieds du marbre. Un tel coup accorde un coup de circuit au frappeur à condition de toucher tous les buts régulièrement. Une bonne balle

qui quitte le terrain à moins de 250 pieds du marbre limite l'avance du frappeur au deuxième but;

(6) Une bonne balle qui après avoir touché le sol rebondit dans les estrades ou passe à travers, au-dessus ou en dessous d'une clôture, à travers ou au-dessous d'un tableau de pointage, à travers ou sous les arbustes ou vignes à

la clôture où dans de tels cas, le frappeur et les coureurs auront droit à une avance de deux buts;

(7) Toute bonne balle qui soit en vol, soit après avoir touché le sol, passe à travers ou en dessous d'une clôture, à

travers ou en dessous d'un tableau de pointage, à travers ou en dessous de toute ouverture dans la clôture ou un

tableau de pointage, à travers ou en dessous d'arbustes ou vignes à la clôture ou se coince dans la clôture ou un tableau de pointage où dans de tels cas, le frappeur et les coureurs auront droit à une avance de deux buts;

(8) Toute bonne balle ayant touché le sol est déviée par un joueur défensif dans les estrades, au-dessus ou en dessous d'une clôture dans le territoire des bonnes ou des fausses balles où dans de tels cas, le frappeur et les coureurs auront droit à une avance de deux buts;

(9) Toute bonne balle en vol est déviée par un joueur défensif dans les estrades ou au-dessus d'une clôture dans le

territoire des fausses balles alors que le frappeur aura droit à une avance de deux buts. Si la balle en vol est déviée

dans les estrades ou au-dessus d'une clôture en territoire des bonnes balles, le frappeur aura alors droit à un coup

de circuit. Cependant si une telle bonne balle est déviée à un point situé à moins de 250 pieds du marbre, l'avance

du frappeur sera alors limitée à deux buts.

(b) Le frappeur devient coureur et a droit au premier but sans danger d'être retiré à condition d'avancer vers et de toucher le premier but lorsque:

(1) Quatre balles ont été annoncées par l'arbitre;

Règle 5.05(b)(1) Commentaire : Un frappeur qui a droit d'occuper le premier but en raison d'un but sur balles,

incluant un premier but accordé au frappeur par l'arbitre suivant un signal par un gérant, doit se rendre toucher au premier but avant que les autres coureurs ne soient forcés d'avancer. Ceci s'applique lorsque les buts sont remplis ainsi que lorsqu'un coureur suppléant entre dans le jeu. Si en avançant, un coureur croit qu'il y a un jeu possible et glisse au-delà du but avant ou après y avoir touché, il peut être retiré par un joueur défensif qui le touche. S'il néglige de toucher le but auquel il a droit d'avancer et essaye d'avancer au-delà du but, il peut être retiré si on lui touche ou on touche au but manqué.

(2) Il est touché par un lancer qu'il n'essaye pas de frapper à moins que (A) la balle ne soit dans la zone des prises

quand elle le touche, ou (B) il ne fait aucun effort pour éviter d'être touché par le lancer;

Si la balle est dans la zone des prises quand elle touche le frappeur, elle est appelée prise, que le frappeur essaye

ou non de l'éviter. Si la balle est à l'extérieur de la zone des prises quand elle touche le frappeur, elle est appelée balle si le frappeur ne fait aucun effort pour éviter d'être touché.

INTERPRÉTATION APPROUVÉE: Lorsque le frappeur est touché par un lancer qui ne lui donne pas droit au premier

but, la balle est morte et nul coureur ne peut avancer.

Règle 5.02(b)(2) Commentaire : Un frappeur n'est pas considéré avoir été atteint si le lancer ne touche seulement qu'à toute pièce de bijoux porté par le joueur (chaines, bracelets, etc.).

(3) Le receveur ou un joueur défensif le gêne. Si un jeu suit l'interférence, le gérant de l'équipe offensive peut aviser

l'arbitre du marbre qu'il choisit d'ignorer la pénalité pour l'interférence et d'accepter le jeu. Cependant si le frappeur se

rend au premier but par suite d'un coup sûr, d'une erreur, d'un but sur balle, pour avoir été touché par un lancer ou

pour toute autre raison et que tous les autres coureurs avancent d'au moins un but, le jeu continue sans tenir compte

de l'interférence.

Règle 5.05(b)(3) Commentaire : Lorsqu'une interférence du receveur est déclarée alors qu'un jeu est en cours, l'arbitre permettra au jeu de se poursuivre puisque le gérant de l'équipe offensive peut choisir de prendre le jeu. Si le frappeur-coureur omet de toucher au premier but ou qu'un coureur omet de toucher au but suivant, on doit considérer qu'il a avancé d'un but tel que le stipule la remarque de la règle 5.06(e)(4).

Exemples de jeux où le gérant peut choisir d'accepter le jeu:

1. Coureur au troisième but, un retrait. Le frappeur frappe un ballon qui est attrapé au champ extérieur à la suite duquel le coureur

compte, mais où il y avait également une interférence du receveur. Le gérant de l'équipe au bâton peut choisir le jeu, c'est-à-dire un point compté et un deuxième retrait, ou un coureur au troisième but, le frappeur au premier but, un retrait et pas de point.

2. Coureur au deuxième but. Le receveur commet une interférence alors que le frappeur dépose un coup retenu qui fait avancer le

coureur au troisième-but, mais où il est lui-même retiré au premier but. Le gérant peut faire le choix d'avoir un coureur au troisième but et un retrait plutôt qu'aucun retrait avec des coureurs au premier et deuxième but.

Si un coureur tente de compter du troisième but sur un vol de but ou un amorti-suicide, prendre note de la pénalité additionnelle définie à la règle 6.01(g).

Si le receveur commet une interférence à l'endroit du frappeur avant que le lanceur effectue son lancer, il ne s'agira pas d'une interférence contre le frappeur tel qu'entendu par la règle 5.03(i)(3). Dans de telles situations, l'arbitre déclare un «arrêt» et le jeu est repris à nouveau.

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

Si une bonne balle touche un arbitre après avoir passé un joueur défensif autre que le lanceur ou après avoir touché

un joueur défensif incluant le lanceur, la balle est au jeu.

5.06 Le coureur

(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.

5.07 Le lanceur

(a) Positions régulières d'un lanceur

Il existe deux positions possibles depuis lesquelles un lancer régulier peut-être effectué soit le «mouvement sans arrêt» et le «mouvement avec arrêt» et l'une ou l'autre peut être utilisée en tout temps.

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

Règle 5.07(a) Commentaire : Les lanceurs peuvent enlever leur pied de la plaque après avoir accepté le signal, mais ils ne peuvent y

replacer le pied rapidement et lancer. Un tel geste peut être considéré comme un "retour rapide" par l'arbitre.

Lorsque le lanceur dégage la plaque, il doit laisser tomber ses mains de chaque côté de son corps.

Un second pas du lanceur vers le marbre doit être considéré comme un lancer irrégulier sans coureurs sur les buts.

L'arbitre ne devra permettre aux lanceurs de se dégager de la plaque après avoir accepté chaque signal.

Le lanceur ne peut prendre un second pas vers le marbre avec l'un ou l'autre de ses pieds, ou repositionner son pied pivot dans son mouvement de lancer au frappeur. S'il y a un ou des coureurs sur les buts, c'est une feinte irrégulière selon la règle 6.02(a) ; si les buts sont inoccupés, c'est un lancer irrégulier selon la règle 6.02(b).

(1) Mouvement sans arrêt

Le lanceur devra se tenir face au frappeur, le pied pivot en contact avec la plaque et l'autre pied demeurant libre. De

cette position, tout mouvement naturel associé à la livraison du lancer au frappeur l'oblige à effectuer ce lancer sans

interruption ou modification. Le lanceur ne pourra lever un ou l'autre pied du sol sauf qu'au moment où il lance la balle au frappeur, il lui sera permis de faire un pas vers l'arrière et un pas vers l'avant avec le pied libre.

Lorsque le lanceur tient la balle avec les deux mains devant son corps, le pied pivot en contact avec la plaque et l'autre pied libre, il sera considéré comme étant dans la position sans arrêt.

Règle 5.07(a)(1) Commentaire : Dans la position sans arrêt, le lanceur peut avoir son pied libre sur la plaque, en avant de la plaque

derrière la plaque ou sur le côté de la plaque.

De la position sans arrêt, le lanceur peut:

(A) Lancer au frappeur;

(B) Faire un pas et relayer la balle vers un but pour tenter de retirer un coureur; ou

(C) Se dégager complètement de la plaque (dans ce dernier cas, il doit laisser tomber les bras de chaque côté du corps). Lorsqu'il se dégage de la plaque, le lanceur doit faire le premier pas avec le pied pivot et non le pied libre.

De cette position, le lanceur ne peut adopter la position « avec arrêt ». S'il le fait, il commet une feinte irrégulière.

(2) Mouvement avec arrêt

On reconnaît cette position lorsque le lanceur fait face au frappeur, son pied pivot en contact avec la plaque et l'autre

pied placé en avant de la plaque, tenant la balle de ses deux mains devant son corps et parvenant à un arrêt complet. À partir d'une telle position, il peut lancer la balle au frappeur, relayer vers un but ou faire un pas en arrière

de la plaque avec son pied pivot. Avant de prendre la position avec arrêt, le lanceur a le choix d'effectuer tout mouvement naturel préliminaire communément connu sous le terme «d'étirement». Mais s'il le fait, il doit prendre la

position d'arrêt avant de lancer au frappeur. Après avoir adopté la position avec arrêt, tout mouvement naturellement

associé au lancer de la balle vers le frappeur l'oblige à effectuer ce lancer sans interruption ou modification.

Avant d'adopter la position avec arrêt, le lanceur doit avoir au moins une main sur le côté du corps; ensuite, il devra

adopter la position avec arrêt telle que définie dans la règle 5.07(a)(2) sans interruption et dans un mouvement continu.

Après s'être étiré, le lanceur doit (a) tenir la balle dans ses deux mains en avant de son corps et (b) parvenir à un arrêt complet. Ces points doivent être particulièrement observés. Les arbitres doivent surveiller cela très attentivement. Les lanceurs tentent constamment de «contourner la règle» pour retenir les coureurs à leurs buts. Dans les cas où le lanceur néglige de faire un arrêt complet tel que défini dans ces règles, l'arbitre doit immédiatement annoncer une feinte irrégulière.

Règle 5.07(a)(2) Commentaire : Avec aucun coureur sur les buts, le lanceur n'est pas requis de faire un arrêt complet lorsqu'il utilise la position avec arrêt. Si, cependant, selon le jugement de l'arbitre, le lanceur effectue un lancer dans le but évident de prendre le frappeur en défaut, ce lancer sera considéré comme un retour rapide, pour lequel la pénalité est une balle. Voir la règle 6.02(a)(5) Commentaire. Avec un ou des coureurs sur les buts, le lanceur sera présumé lancer du mouvement avec arrêt si son pied pivot est en contact et parallèle à la plaque du lanceur et sa jambe libre devant la plaque du lanceur, à moins qu'avant la présence au bâton du frappeur, il signifie à l'arbitre que dans cette situation il lancera du mouvement sans arrêt. On permettra au lanceur d'avertir l'arbitre qu'il lancera du mouvement sans arrêt durant une présence au bâton seulement dans l'éventualité d'une (i) substitution par l'équipe offensive, ou (ii) immédiatement suivant l'avance d'un ou plusieurs coureurs (c'est-à-dire, après qu'un ou plusieurs coureurs aient avancé sur les buts, mais avant le prochain lancer au frappeur.

(b) Lancers d'exercice

Lorsqu'un lanceur prend position au début de chaque manche ou lorsqu'il remplace un autre lanceur, il peut prendre des lancers d'exercice vers son receveur au cours desquels la partie est suspendue. Une ligue peut, de son propre chef, limiter le nombre de lancers d'exercice accordés à un lanceur et/ou limiter le temps accordé aux lancers d'exercice. Si une urgence quelconque force un lanceur à se présenter dans la partie sans avoir pu se mettre en train, l'arbitre en chef doit lui accorder autant de lancers d'exercice que l'arbitre juge nécessaires.

(c) Délais pour lancer au frappeur

Lorsque les buts sont inoccupés, le lanceur doit lancer la balle au frappeur dans les douze secondes après avoir reçu la balle. Chaque fois que le lanceur retarde la partie en commettant une infraction à cette règle, l'arbitre devra annoncer une «balle». La période de 12 secondes débute lorsque le lanceur est en possession de la balle et que le frappeur est dans son rectangle, prêt à frapper la balle. La période se termine lorsque la balle quitte la main du lanceur. Le but de cette règle est d'éviter tout délai inutile. L'arbitre doit insister auprès du receveur pour qu'il retourne promptement la balle au lanceur et que le lanceur prenne position sans délai sur la plaque. Tout délai volontaire de la part du lanceur doit être instantanément pénalisé par l'arbitre.

(d) Relais vers un but

À n'importe quel moment de ses mouvements préliminaires et jusqu'au moment où sa motion naturelle l'oblige à lancer vers le marbre, le lanceur peut relayer la balle vers un but quelconque à condition de se faire un pas directement vers ce but avant de relayer la balle.

Règle 5.07(d) Commentaire : Le lanceur doit faire son pas avant de relayer au but. Un tir rapide du poignet suivi d'un pas en direction du but est une feinte irrégulière.

(e) Effet de retirer le pied pivot de la plaque

Lorsque le lanceur enlève le pied pivot de la plaque en faisant un pas vers l'arrière avec ce pied, il devient alors un joueur d'intérieur et s'il effectue un relais hors-limites à partir de cette position, il sera considéré comme tout autre relais hors-limites effectué par tout autre joueur d'intérieur.

Règle 5.07(e) Commentaire : Alors qu'il n'est pas sur la plaque, un lanceur peut relayer la balle vers n'importe quel but. S'il effectue un mauvais relais, ce relais est celui d'un joueur d'intérieur et est traité selon les règles relatives aux mauvais relais effectués par un joueur défensif.

(f) Lanceur ambidextre

Un lanceur doit indiquer visuellement à l'arbitre en chef, au frappeur et à tout coureur sur les buts son intention de

l'usage de sa main gauche ou droite pour lancer. Cela peut être fait en portant son gant dans la bonne main au moment de toucher la plaque du lanceur. Le lanceur ne pourra pas utiliser son autre main pour lancer jusqu'à ce que

le frappeur ne soit retiré, qu'il ne devienne un coureur, la manche se termine, le frappeur est substitué par un autre

ou si le lanceur subit une blessure. Dans l'éventualité où un lanceur change de main pendant une présence au bâton

suite à une blessure, le lanceur ne peut pas, pour le reste de la partie, revenir à lancer avec l'autre main. Le lanceur

ne peut recevoir de lancer préparatoire s'il décide de changer de main. Tout changement de main doit clairement être

indiqué à l'arbitre en chef

5.08 Mode de pointage

(a) Un point sera marqué chaque fois qu'un coureur avance régulièrement et touche le premier, deuxième et troisième but ainsi que le marbre avant que trois joueurs ne soient retirés pour terminer la manche.

EXCEPTION: Le point n'est pas alloué si le coureur croise le marbre au cours d'un jeu durant lequel le troisième retrait est effectué aux dépens (1) du frappeur-coureur avant qu'il ne touche le premier but; (2) d'un coureur retiré lors

d'un jeu forcé; ou (3) d'un coureur précédent qui est déclaré retiré parce qu'il n'a pas touché un des buts.

Règle 5.08(a) Commentaire : Un point légalement marqué ne pourra être annulé par une action subséquente du coureur, tel que, mais sans se limiter à un effort de retourner au troisième but en croyant qu'il a quitté le but avant qu'un ballon ne soit capté.

(b) Quand le point gagnant est marqué dans la dernière demi-manche d'une partie réglementaire ou dans la deuxième demie d'une manche supplémentaire par suite d'un but sur balles, d'un lancer touchant le frappeur ou de

tout autre jeu avec les buts remplis obligeant ainsi le frappeur et tous les autres coureurs d'avancer sans risque d'être

retiré, l'arbitre ne peut déclarer la partie terminée avant que le coureur obligé de quitter le troisième but ne touche au

marbre et que le frappeur-coureur ne touche le premier but.

Règle 5.08(b) Commentaire : Une exception est prévue lorsque les spectateurs envahissent le terrain et empêchent physiquement le coureur de toucher le marbre ou le frappeur d'atteindre le premier but. Dans de telles situations, l'arbitre devra accorder au coureur le but vers lequel il se dirigeait en raison de l'interférence des spectateurs.

PÉNALITÉ: Si le coureur du troisième but refuse d'avancer et de toucher le marbre dans un délai raisonnable, l'arbitre doit annuler le point, déclarer le coureur retiré et ordonner la poursuite de la partie. Si avec deux retraits, le

frappeur-coureur refuse d'avancer et de toucher le premier but, l'arbitre doit annuler le point, déclarer le joueur fautif

retiré et ordonner la poursuite de la partie. Si avec moins de deux retraits, le frappeur-coureur refuse d'avancer et de

toucher au premier but, le point est marqué, mais le joueur fautif est retiré.

Règle 5.08 Commentaire :

INTERPRÉTATION APPROUVÉE: Aucun point ne peut être compté au cours d'un jeu où le troisième retrait est effectué par le frappeur-coureur qui ne réussit pas à atteindre le premier but. EXEMPLE: Un retrait, Samson est au deuxième but, Bédard est au premier but. Le frappeur Lebrun frappe un coup sûr. Samson compte et Bédard est retiré sur un relais au marbre pour le deuxième retrait. Le frappeur Lebrun a omis de toucher au premier but et est déclaré retiré sur un jeu d'appel pour le troisième retrait. Comme Samson a croisé le marbre durant un jeu au cours duquel le frappeur-coureur est devenu le troisième retrait avant de toucher le premier but, le point de Samson ne compte pas.

INTERPRÉTATION APPROUVÉE: Le statut des coureurs suivants n'est pas affecté par un coureur précédent à moins qu'il n'y ait deux retraits.

EXEMPLE: Un retrait, Samson au deuxième but, Bédard au premier but et Lebrun frappe un circuit à l'intérieur du terrain. Alors qu'il est en course vers le marbre, Samson néglige de toucher le troisième but alors que Bédard et Lebrun comptent. La défense retourne la balle au troisième but et, sur appel, Samson est retiré. Les points de Bédard et Lebrun sont valides.

INTERPRÉTATION APPROUVÉE: Deux retraits, Samson est au deuxième but, Bédard au premier but et Lebrun frappe un circuit à

l'intérieur du terrain. Tous les coureurs croisent le marbre, mais Samson a négligé de toucher au troisième but et est déclaré retiré sur appel pour le troisième retrait. Les points de Bédard et Lebrun sont annulés et aucun point n'est marqué.

INTERPRÉTATION APPROUVÉE: Un retrait, Samson au troisième but, Bédard au deuxième but. Le frappeur Lebrun frappe un ballon au champ centre pour le deuxième retrait. Après l'attrapé, Samson marque de même

que Bédard sur un mauvais relais au marbre.

Cependant sur appel, Samson est déclaré retiré pour avoir quitté son but trop vite. Trois retraits et aucun point ne sont marqués.

INTERPRÉTATION APPROUVÉE: Deux retraits, les buts sont remplis. Le frappeur frappe un coup de circuit à l'extérieur du terrain. Sur

appel, le frappeur est déclaré retiré pour avoir manqué le premier but. Trois retraits, aucun point n'est marqué.

Ce qui suit est une considération de caractère général qui stipule:

Lorsqu'un ballon est attrapé, qu'un coureur rate un but et qu'un joueur défensif en possession de la balle sur un but raté ou sur le but précédemment occupé par le coureur fait appel à l'arbitre pour une décision, le coureur est retiré au moment où l'arbitre accorde l'appel. Tous les coureurs peuvent marquer si possible sauf qu'avec deux retraits, le coureur est retiré au moment où il manque le coussin à condition qu'il y ait appel. Si accordé, l'appel affecte alors les coureurs suivants.

INTERPRÉTATION APPROUVÉE: Un retrait, Samson au troisième but, Bédard au premier but. Le frappeur Lebrun frappe un ballon au

champ droit pour le deuxième retrait. Samson retouche son but après l'attrapé et marque un point. Bédard tente de revenir au premier but mais le relais du voltigeur arrive avant lui au but pour le troisième retrait. Cependant Samson a marqué avant que le relais n'arrive au premier but donc son point est valide parce qu'il ne s'agit pas d'un jeu forcé.

5.09 Effectuer un retrait

(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. Dépasser ou glisser 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 frappeurcoureur 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.

5.10 Substitutions et changement de lanceurs (incluant visite au monticule)

(a) Un ou plusieurs joueurs peuvent être remplacés à tout moment de la partie pourvu que la balle soit morte. Un joueur substitut prend la place du joueur qu'il remplace dans l'ordre des frappeurs.

(b) Le gérant doit immédiatement aviser l'arbitre en chef de toute substitution et lui signaler la place du substitut dans l'ordre des frappeurs.

Règle 5.10(b) Commentaire : Afin d'éviter toute confusion, le gérant devra donner le nom du substitut, sa position dans l'ordre des

frappeurs et sa position en défensive. Lorsque deux ou plusieurs joueurs substituts prennent part à la partie au même moment, le gérant doit, immédiatement avant que les joueurs ne prennent position en défensive, indiquer à l'arbitre en chef la position des joueurs dans l'ordre des frappeurs, et l'arbitre en chef doit l'indiquer au marqueur officiel. Si cette information n'est pas immédiatement transmise à l'arbitre en chef, l'arbitre en chef aura l'autorité pour désigner l'ordre des frappeurs des substituts.

Si une double substitution est effectuée, le gérant ou l'instructeur devra d'abord informer l'arbitre du marbre.

L'arbitre en chef doit être informé de la substitution multiple et des changements dans l'ordre des frappeurs avant que le gérant ne demande un nouveau lanceur (indépendamment que le gérant ou l'instructeur annonce la double substitution avant de traverser la ligne de fausses-balles). Signaler sinon faire un geste vers l'enclos des releveurs sera considéré comme une substitution officielle pour le nouveau lanceur. Ce n'est pas permis pour le gérant de se rendre au monticule, réclamer un nouveau lanceur, et ensuite informer l'arbitre d'une substitution multiple avec l'intention de modifier l'ordre des frappeurs.

Les joueurs qui ont été remplacés peuvent demeurer avec leur équipe sur le banc ou participer à l'échauffement des lanceurs. Si un joueur-gérant se fait remplacer par un joueur, il peut continuer à diriger son équipe à partir du banc des joueurs ou du rectangle des instructeurs. Les arbitres ne permettront pas à des joueurs qui ont été remplacés et qui sont autorisés à demeurer sur le banc d'adresser des remarques quelconques aux joueurs, gérants ou instructeurs adverses de même qu'aux arbitres.

(c) Après avoir été avisé, l'arbitre en chef doit immédiatement annoncer ou faire annoncer chaque substitution.

(d) Une fois retiré de la partie, un joueur ne peut y participer à nouveau. Si un joueur qui a été retiré de la partie tente d'entrer, ou réentrer dans la partie de quelque façon, l'arbitre en chef s'adressera au gérant du joueur afin

de le retirer du jeu immédiatement dès qu'il remarquera sa présence ou dès qu'il sera informé de sa présence illégale

par un autre arbitre ou un autre gérant. Si la directive d'exclure le joueur préalablement substitué se produit avant que le jeu ne débute avec le joueur fautif, alors un joueur substitut pourra le remplacer. Si la directive d'exclure le joueur préalablement substitué se produit après que le jeu n'ait débuté avec le joueur fautif, alors le joueur substitut

du joueur fautif devra être retiré de la partie (en plus de retirer le joueur fautif) et ils ne pourront revenir dans la partie.

Si un substitut remplace un joueur-gérant, le gérant peut, à sa discrétion, agir comme instructeur de but. Lorsque deux joueurs substituts ou plus de l'équipe défensive se joignent à la partie en même temps, le gérant doit, avant même que ces joueurs prennent leur position au champ, informer l'arbitre en chef de leur position dans l'ordre des

frappeurs après quoi, l'arbitre en avisera le marqueur officiel. À défaut de communiquer immédiatement ces renseignements à l'arbitre en chef, ce dernier a l'autorité de désigner la position qu'occuperont ces substituts dans

l'ordre des frappeurs.

Règle 5.10(d) Commentaire : Un lanceur peut jouer à une autre position qu'une seule fois au cours de la même manche, c'est-à-dire qu'il ne sera pas permis au lanceur d'occuper une position autre que celle de lanceur plus

d'une fois dans la même manche.

On devra accorder cinq relais de réchauffement à tout joueur autre qu'un lanceur qui se joint à la partie en remplacement d'un joueur blessé. (Voir la règle 5.07(b) pour les lanceurs).

Tout jeu qui se produit lorsqu'un joueur revient dans la partie après avoir été substitué demeure. Si, au jugement de l'arbitre, le joueur revient dans la partie en sachant qu'il avait été retiré au préalable, l'arbitre pourra expulser le gérant.

(e) Un joueur dont le nom est sur la liste des frappeurs de son équipe ne peut devenir coureur substitut pour un coéquipier.

Règle 5.10(e) Commentaire : Cette règle de jeu a pour but d'éliminer la pratique de l'emploi de coureurs de courtoisie. Aucun joueur prenant part à la partie ne pourra agir à titre de coureur de courtoisie pour un coéquipier. Aucun joueur ayant pris part à la partie et ayant été remplacé par un substitut ne pourra revenir au jeu à titre de coureur de courtoisie. Tout joueur non inscrit dans l'ordre des frappeurs et qui agit en tant que coureur sera considéré comme remplaçant.

(f) Le lanceur dont le nom est inscrit dans l'ordre des frappeurs remis à l'arbitre en chef comme prévu dans les règles de jeu 4.02(a) et 4.02(b) doit lancer au premier frappeur ou à tout frappeur substitut jusqu'à ce que ledit frappeur soit retiré ou atteigne le premier but à moins que le lanceur ne subisse une blessure ou souffre d'un malaise

qui, au jugement de l'arbitre en chef, l'empêche de lancer.

(g) Si le lanceur est remplacé, le lanceur substitut doit lancer au frappeur alors au bâton ou à tout frappeur substitut

alors au bâton jusqu'à ce que ledit frappeur soit retiré ou atteigne le premier but ou encore, jusqu'à ce que l'équipe

offensive soit retirée, à moins que le lanceur substitut subisse une blessure ou souffre d'un malaise qui, au jugement

de l'arbitre en chef, l'empêche de lancer.

Uniquement pour l'Association Nationale, le lanceur partant ou tout lanceur substitut doit affronter un minimum de trois frappeurs consécutifs, incluant le frappeur actuellement au bâton (ou tout frappeur substitut) jusqu'à ce que ces

frappeurs soient retirés ou atteignent le premier but, ou jusqu'à ce que l'équipe offensive ne soit retirée, à moins que le

lanceur partant ou lanceur substitut ne subisse une blessure ou un malaise selon lequel, au jugement de l'arbitre en

chef, ne lui permet de poursuivre en tant que lanceur.

* NE S'APPLIQUE PAS AU BASEBALL AMATEUR CANADIEN *

(h) Si la substitution du lanceur est incorrecte, l'arbitre devra exiger que le lanceur légitime revienne au jeu jusqu'à

ce que les conditions prévues par les présentes règles de jeu soient respectées. Si le lanceur illégitime est autorisé à

lancer, tout jeu subséquent est régulier. Le lanceur illégitime devient le lanceur légitime au moment où il effectue son

premier lancer au frappeur ou dès qu'un coureur est retiré.

Règle 5.10(h) Commentaire : Si un gérant tente de faire un changement de lanceur contrevenant ainsi à la règle 5.10(h), l'arbitre devra l'aviser qu'il ne peut effectuer ce changement. Si par inadvertance, l'arbitre en chef a annoncé la venue irrégulière du nouveau lanceur, il pourra encore corriger la situation avant que le lanceur irrégulier ne lance. Toutefois, dès qu'un lanceur irrégulier a effectué un lancer, il devient le lanceur régulier.

(i) Si un lanceur déjà dans la partie traverse la ligne des fausses balles en direction de la plaque du lanceur pour débiter une manche, il doit affronter le premier frappeur jusqu'à ce que ce frappeur soit retiré ou atteigne le premier

but, à moins que le frappeur ne soit substitué, ou que le lanceur ne se blesse ou soit incommodé au point où, au jugement de l'arbitre, il sera dans l'incapacité d'affronter le frappeur. Si le lanceur termine la manche précédente sur

les buts ou au bâton et qu'il ne retourne pas dans l'abri après que la manche soit complétée, le lanceur n'a pas l'obligation d'affronter le premier frappeur de la manche jusqu'à ce qu'il fasse contact avec la plaque du lanceur pour

ses lancers d'échauffements.

(j) Si la substitution n'a pas été annoncée, le substitut est considéré comme étant entré dans la partie au moment où:

(1) comme lanceur, il prend place sur la plaque du lanceur;

- (2) comme frappeur, il prend place dans le rectangle du frappeur;
- (3) comme joueur défensif, il prend la place habituellement occupée par le joueur défensif qu'il remplace et que le jeu commence;
- (4) comme coureur, il prend la place du coureur.

Tout jeu effectué par, ou sur, un joueur substitut non annoncé dont il est fait mention ci-haut est un jeu régulier.

(k) Les joueurs et substituts des deux équipes doivent se cantonner et demeurer au banc de leur équipe à moins de

participer activement à la partie ou d'être sur le point d'y participer ou encore d'être instructeur au premier ou troisième but. Aucune autre personne à l'exception des joueurs, des substituts, des gérants, des instructeurs, des soigneurs et des préposés aux bâtons et aux balles ne peut occuper un banc au cours d'une partie.

PÉNALITÉ: Pour une infraction, l'arbitre peut, après une mise en garde, expulser le fautif du terrain.

Règle 5.10(k) Commentaire : Les joueurs sur la liste des blessés peuvent participer aux exercices d'avant-partie et s'asseoir sur le banc des joueurs durant une partie. Toutefois, ils ne peuvent participer à aucune activité de la partie comme l'échauffement d'un lanceur. Les joueurs sur la liste des blessés ne peuvent se rendre sur le terrain en aucun temps et pour quelque raison que ce soit.

(l) Visite au monticule obligeant le retrait du lanceur de la partie

Une ligue professionnelle doit adopter la règle suivante concernant les visites du gérant ou de l'instructeur au lanceur:

(1) Cette règle limite le nombre de visites que peut faire un gérant ou un instructeur à un même lanceur au cours d'une même manche.

(2) Une deuxième visite au même lanceur au cours de la même manche entraîne le retrait automatique de ce lanceur.

(3) Un gérant ou un instructeur ne peuvent effectuer une deuxième visite au lanceur alors que le même frappeur est au bâton.

(4) Cependant si un frappeur substitut est inséré dans la partie pour ce frappeur, le gérant ou l'instructeur pourra alors effectuer une deuxième visite, mais le lanceur devra être remplacé.

On doit considérer que le gérant ou l'instructeur a terminé sa visite au lanceur lorsqu'il quitte le cercle de dix-huit pieds entourant la plaque du lanceur.

Règle 5.10(l) Commentaire : Lorsque le gérant ou l'instructeur va voir le receveur ou un joueur d'intérieur et que ce joueur se rend ensuite au monticule ou que le lanceur vient rencontrer ce joueur à sa position avant qu'un lancer ou tout autre jeu ne soit effectué, ce geste sera considéré de la même façon que si le gérant ou l'instructeur s'était lui-même rendu au monticule.

Toute tentative d'éviter ou de contourner la règle en se servant du receveur ou d'un joueur d'intérieur pour passer un message au lanceur doit être comptée comme une visite au lanceur.

Lorsque l'instructeur se rend au monticule et change de lanceur et que par la suite, le gérant se rend au monticule pour parler au nouveau lanceur, ceci constitue une première visite au nouveau lanceur pour cette manche.

Un gérant ou instructeur ne sera pas considéré avoir mis un terme à sa visite au monticule s'il quitte temporairement le cercle de 18 pieds entourant la plaque du lanceur dans le but de signaler à l'arbitre qu'une substitution ou double substitution est effectuée. Dans le cas où le gérant a fait une première visite au lanceur et retourne une deuxième fois dans la même manche avec le même lanceur et le même frappeur alors qu'il a été averti par l'arbitre qu'il ne pouvait le faire, le gérant doit être expulsé de la partie, le lanceur doit continuer à lancer au même frappeur jusqu'à ce que celui-ci soit retiré ou ait atteint le premier but puis le lanceur doit quitter la partie. Le gérant doit être avisé que son lanceur devra quitter la partie après avoir lancé au frappeur de façon à ce que le nouveau lanceur puisse se préparer. Dans une telle circonstance, le lanceur substitut aura à autant de temps pour effectuer ses lancers d'exercice, au jugement de l'arbitre, en fonction des circonstances. Aux fins de la règle 5.10(l), substituer un lanceur constitue une visite à ce lanceur au cours de la manche, sans égard au fait que le gérant ou l'instructeur ne décide de se rendre au monticule, ou sans égard au fait que le lanceur ne demeure dans la partie à une position différente en défensive. * NE S'APPLIQUE PAS AU BASEBALL AMATEUR CANADIEN *

(m) Limitation sur le nombre de visites au monticule

Les règles suivantes s'appliquent aux parties de Baseball Majeur. Les ligues de l'Association Nationale peuvent adopter une règle limitant le nombre de visites au monticule dans une partie ou aucune limitation de visites au monticule.

(1) Les visites au monticule sans effectuer de changement de lanceur sont limitées à cinq par équipe, par partie de

neuf manches. Pour chaque manche supplémentaire disputée, chaque équipe pourra effectuer une visite au

monticule sans changer son lanceur.

*** NE S'APPLIQUE PAS AU BASEBALL AMATEUR CANADIEN ***

(2) Aux fins de la règle 5.10(m), une visite au monticule par le gérant ou un instructeur pour rencontrer le lanceur constitue une visite. Un joueur quittant sa position pour discuter avec le lanceur, incluant un lanceur quittant sa position pour discuter avec un joueur défensif constitue également une visite, sans égard à l'endroit de la visite ou le

temps de la visite. Un gérant, un instructeur ou un joueur qui joint une visite déjà en cours ne doit pas être considéré

comme une visite indépendante. Au surplus, les situations suivantes ne constituent pas une visite :

*** NE S'APPLIQUE PAS AU BASEBALL AMATEUR CANADIEN ***

(A) Les discussions entre le lanceur et un joueur défensif qui surviennent entre les frappeurs dans le cours normal

d'une partie et qui n'impliquent pas un déplacement du lanceur ou d'un joueur défensif ;

(B) Visite au monticule d'un joueur défensif afin de nettoyer ses crampons, pourvu qu'il ne discute pas avec le lanceur ;

(C) Visite au monticule en raison d'une blessure ou potentielle blessure au lanceur ;

(D) Visite d'un joueur défensif au monticule après l'annonce d'une substitution offensive, mais avant un lancer ou jeu subséquent ;

(E) Visite d'un joueur défensif au monticule qui survient durant un arrêt de jeu suivant l'appel de l'arbitre d'un « arrêt » (suivant une blessure à un arbitre ou un joueur, la présence d'un spectateur, objet ou membre de l'équipe

d'entretien sur le terrain ; une demande du gérant d'obtenir une reprise vidéo, etc.), pourvu que la visite au monticule

ne cause pas de délai au retour du jeu ;

(F) Visite d'un joueur défensif au monticule après un circuit, pourvu que le joueur défensif retourne à sa position avant que le frappeur ne croise le marbre ; et

(G) Visite d'un joueur défensif au monticule durant un arrêt de jeu ou la substitution d'un lanceur, pourvu que la visite au monticule n'empêche pas le lanceur à respecter les limites d'arrêt de jeu ou limite de temps relative à la substitution du lanceur.

(3) Confusion dans les signaux. Dans l'éventualité qu'une équipe a atteint la limite des visites au monticule allouée

au cours d'une partie (ou dans les manches supplémentaires) et que l'arbitre du marbre juge que le receveur et le

lanceur ne se sont pas compris dans la localisation du tir ou du type de lancer ayant été demandé par le receveur (en

référence à « confusion »), l'arbitre du marbre peut, sur demande du receveur, allouer une brève visite du receveur

au lanceur. Cependant, toute visite au monticule résultant d'une « confusion » avant qu'une équipe ait atteint la limite

de visite comptera au total des visites allouées pour une équipe.

*** NE S'APPLIQUE PAS AU BASEBALL AMATEUR CANADIEN ***

(4) Application de la limite de visite au monticule. Un gérant ou instructeur qui traverse la ligne de fausse-balle en direction du monticule après que son équipe ait épuisé la limite de visite doit procéder à un changement de lanceur, à

moins que ce soit durant la présence au bâton du premier frappeur d'un lanceur substitut, dans un tel cas, le lanceur

substitué pourra seulement continuer à lancer jusqu'à la fin de la présence au bâton en concordance avec la règle

5.10(g). Si un gérant ou un instructeur croit qu'une exception à la limite de visite au monticule s'applique, il doit s'en

assurer auprès de l'arbitre avant de traverser la ligne. Dans le cas où une équipe est forcée de faire un changement

de lanceur en regard de cette règle, et qu'il n'y a pas de lanceur dans l'enclos de releveur, le gérant ou l'instructeur

qui ne se conforme pas à la règle en excédant le nombre limite de visites permises au monticule sera sujet à une expulsion de la partie. L'arbitre pourra accorder du temps supplémentaire au lanceur substitut afin d'effectuer son réchauffement. Si un joueur défensif effectue une visite au monticule après que son équipe ait excédé le nombre limite de visites permises au monticule, il sera sujet à être expulsé pour ne pas être retourné à sa position

lorsqu'avisé par l'arbitre ; toutefois une visite non permise par un joueur défensif n'entraîne pas une substitution forcée du lanceur.

* NE S'APPLIQUE PAS AU BASEBALL AMATEUR CANADIEN *

5.11 Règle du frappeur désigné

Toute ligue peut choisir d'utiliser la règle 5.11(a), qui est celle du «frappeur désigné».

(a) Les modalités d'utilisation de la règle sont les suivantes:

(1) Un frappeur pourra être désigné pour frapper à la place du lanceur débutant et tous les autres lanceurs subséquents sans pour autant affecter le statut des lanceurs dans la partie. Un frappeur désigné pour le lanceur doit

être choisi avant le début de la partie et doit être inclus dans l'ordre des frappeurs présenté à l'arbitre en chef.

Si un gérant utilise 10 joueurs dans son ordre des frappeurs, mais ne spécifie pas quel joueur sera le frappeur désigné, et que l'arbitre ou l'autre gérant (ou celui qui présente l'ordre des frappeurs) note l'omission avant que l'arbitre en chef s'écrie « Au jeu » pour débiter la partie, l'arbitre en chef devra demander au gérant ayant fait l'omission qui des neuf joueurs, autres que le lanceur, sera le frappeur désigné.

Règle 5.11(a)(1) Commentaire : Une correction de l'omission d'indiquer un frappeur désigné lorsque 10 joueurs apparaissent dans l'ordre des frappeurs est une erreur flagrante qui peut être corrigée avant le début de la partie.

Voir la règle 4.03 Commentaire.

(2) Le frappeur désigné inscrit dans l'ordre des frappeurs doit venir au bâton au moins une fois sauf si l'équipe adverse change de lanceur.

(3) Une équipe n'est pas obligée de désigner un frappeur désigné pour le lanceur. Cependant une équipe désirant

utiliser le privilège d'un frappeur désigné doit le faire avant la partie sans quoi elle perd ce privilège pour toute la durée de la partie.

(4) Un frappeur suppléant peut être utilisé à la place d'un frappeur désigné. Un tel frappeur suppléant devient alors

le frappeur désigné. Un frappeur désigné ayant été remplacé ne peut d'aucune façon revenir dans la partie.

(5) Le frappeur désigné peut être utilisé à la défensive continuant à frapper à la même position dans l'ordre des frappeurs alors que le lanceur devra frapper à la place du joueur défensif remplacé à moins qu'une substitution multiple ne soit effectuée ce qui obligera alors le gérant à indiquer la position des joueurs substitués dans l'ordre des frappeurs.

(6) Un coureur suppléant peut remplacer un frappeur désigné et il devient alors le frappeur désigné. Un frappeur désigné ne peut assumer le rôle d'un coureur suppléant.

(7) La position du frappeur désigné dans l'ordre des frappeurs ne peut aucunement être changée. Nulle substitution

multiple ayant pour effet de modifier la position du frappeur désigné dans l'ordre des frappeurs ne peut être effectuée.

(8) Dès que le lanceur quitte le monticule pour occuper une position défensive, le rôle du frappeur désigné prend fin

pour tout le reste de la partie.

(9) Dès qu'un frappeur suppléant est utilisé pour un autre joueur inscrit dans l'ordre des frappeurs et que ce frappeur se présente ensuite pour lancer, le rôle du frappeur désigné prend fin pour tout le reste de la partie.

(10) Dès que le lanceur en poste frappe ou cours pour le frappeur désigné, le rôle de ce dernier prend fin pour le reste de la partie. Le lanceur en poste ne peut assumer le rôle de frappeur suppléant ou coureur suppléant que pour

le frappeur désigné.

(11) Si un gérant utilise 10 joueurs dans son ordre des frappeurs, mais ne spécifie pas quel joueur sera le frappeur

désigné, et que le gérant adverse note l'omission d'indiquer le frappeur désigné et le porte à l'attention de l'arbitre en

chef une fois que la partie a débuté, alors :

(A) le lanceur devra aller frapper dans l'ordre des frappeurs à la place du joueur qui n'a pas assumé de position en

défensive, si l'équipe est en défensive, ou

(B) si l'équipe n'a pas encore été en défensive, le lanceur devra aller frapper dans l'ordre des frappeurs à la

place

de tout joueur, tel que choisi par le gérant de l'équipe adverse.

Dans tous les cas, le joueur que le lanceur remplace sera considéré avoir été substitué, il sera retiré de la partie et le

rôle du frappeur désigné pour cette équipe prendra fin pour le restant de la partie. Tout jeu survenu avant que l'omission ne soit portée à l'attention de l'arbitre en chef demeure, sujet à la règle 6.03(b).

(12) Dès que le frappeur désigné assume une position défensive, son rôle de frappeur désigné prend automatiquement fin pour le reste de la partie.

(13) Un substitut au frappeur désigné n'a pas à être annoncé avant que ce dernier ne retourne au bâton.

(14) Si un joueur en défensive se rend au monticule (dans le but de remplacer le lanceur), cela mettra fin au rôle du

frappeur désigné de cette équipe pour le restant de la partie.

(15) Un frappeur désigné ne pourra se tenir dans l'enclos des releveurs à moins de servir de receveur dans l'enclos.

(b) Lors d'une compétition interligues entre des équipes d'une ligue utilisant la règle du frappeur désigné et des équipes d'une ligue ne l'utilisant pas, la procédure sera la suivante:

(1) Lors de partie hors concours ou série mondiale, la règle sera utilisée ou non selon la coutume de l'équipe locale.

(2) Lors des parties d'étoiles, la règle ne sera utilisée que si les deux équipes et les deux ligues sont consentantes.

5.12 Appeler un « Arrêt » de jeu et balles mortes

(a) Lorsqu'un arbitre suspend le jeu, il crie «arrêt». Lorsque l'arbitre crie «au jeu», la suspension est levée et le jeu

reprend. Entre les cris de «arrêt» et «au jeu», la balle est morte.

(b) La balle devient morte lorsqu'un arbitre crie «arrêt». L'arbitre en chef doit crier «arrêt» lorsque:

(1) Il juge que les conditions atmosphériques, l'obscurité ou d'autres conditions similaires rendent la poursuite de la

partie impossible dans l'immédiat;

(2) Une panne d'éclairage rend difficile ou impossible la tâche des arbitres;

REMARQUE: Une ligue peut adopter ses propres règlements concernant les parties interrompues par une panne d'éclairage.

(3) Un accident empêche un joueur ou un arbitre de participer au jeu;

(A) Si un coureur est empêché par suite d'un accident de se rendre à un but auquel il a droit, par exemple lors d'un

coup de circuit à l'extérieur du terrain ou la gratification d'un ou plusieurs buts, un coureur substitut pourra être autorisé à compléter le jeu.

(4) Un gérant demande un «arrêt» pour une substitution ou une conférence avec un de ses joueurs;

(5) Un arbitre désire examiner la balle, consulter un des gérants ou pour toute autre raison similaire;

(6) Après avoir attrapé un ballon, un joueur défensif met le pied ou tombe dans une aire hors-limite. Tous les autres

coureurs se voient octroyer un but, sans risque d'être retiré, à partir du dernier but légalement atteint au moment où

le joueur défensif a pénétré cette aire hors-limite.

(7) Un arbitre ordonne à un joueur ou à toute autre personne de quitter le terrain.

(8) Sauf dans les cas prévus aux sections (2) et (3) (A) de cette règle, un arbitre ne doit pas crier «arrêt» lorsque le

jeu est en cours.

Suite à un arrêt du jeu, le jeu sera repris quand le lanceur prend sa position réglementaire avec une nouvelle balle ou

la même balle en sa possession et que l'arbitre du marbre crie «au jeu». L'arbitre du marbre crie «au jeu» dès que le

lanceur a pris sa position réglementaire au monticule en ayant la balle en sa possession.