

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.