

# 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 \***

---

Révision #1

Créé 3 mars 2023 19:15:38 par Baseball Québec

Mis à jour 3 mars 2023 19:19:29 par Baseball Québec