

(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).

Révision #1

Créé 3 mars 2023 19:06:37 par Baseball Québec

Mis à jour 3 mars 2023 19:09:17 par Baseball Québec