

(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 frappeur-coureur est retiré. Le premier but qui voit que le coureur au deuxième n'est pas à son but relaie à nouveau au deuxième but où le coureur est touché pour le retrait. Pendant ce temps, des coureurs ont croisé le marbre. La question qui se pose: S'agit-il d'un jeu forcé? Le jeu forcé a-t-il été supprimé par le retrait du frappeur-coureur au premier but? Est-ce que les points marqués par les coureurs au cours du jeu avant le troisième retrait et avant que le coureur au deuxième but ne soit retiré sont valides? RÉPONSE: Les points sont valides, car le troisième retrait n'était plus un jeu forcé, mais un jeu de toucher.

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

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

Si un coureur est touché par une chandelle intérieure alors qu'il n'est pas en contact avec son but, le coureur et le

frappeur sont tous deux retirés.

Si un coureur est touché par une chandelle intérieure alors qu'il n'est pas en contact avec son but, et avant que la balle n'ait dépassé un joueur d'intérieur et qu'aucun autre joueur n'aura la chance de pouvoir effectuer un jeu sur la

balle, le coureur et le frappeur sont tous deux retirés. Sans égard au fait que le coureur est en contact ou non avec

son but lorsqu'atteint par une chandelle intérieure avant que la balle n'ait dépassé un joueur d'intérieur et qu'aucun

autre joueur n'aura la chance de pouvoir effectuer un jeu sur la balle, la balle est morte, aucun coureur ne peut marquer et aucun coureur ne peut avancer à moins d'être forcé de le faire.

(8) Il tente de marquer un point sur un jeu où le frappeur commet de l'interférence avec le jeu au marbre avec moins

de deux retraits. Avec deux retraits, l'interférence entraîne le retrait du frappeur et aucun point n'est marqué.

(9) Il dépasse un coureur précédent avant que ce coureur ne soit retiré.

Règle 5.09(b)(9) Commentaire : Un coureur sera réputé avoir dépassé un coureur précédant (au-devant) basé sur ses actions ou les

actions d'un coureur précédant.

JEU : Coureurs au deuxième et troisième but et un retrait. Le coureur du troisième but (coureur devant) tente de se rendre au marbre et est pris en souricière entre le troisième but et le marbre. Croyant que ce coureur sera retiré, le coureur au deuxième but (coureur suivant) avance au troisième but. Avant d'être touché, le coureur devant retraite et dépasse le troisième but vers le champ gauche. À ce moment, le coureur suivant a dépassé le coureur devant par les actions de ce coureur. Comme résultat, le coureur suivant est retiré et le troisième but est inoccupé. Le coureur devant a droit au troisième but s'il y retourne et le touche avant d'être retiré, voir la règle

5.06(a)(1), à moins qu'il ne soit retiré pour avoir abandonné les buts.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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