

(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.

Révision #1

Créé 3 mars 2023 18:59:31 par Baseball Québec

Mis à jour 3 mars 2023 19:01:13 par Baseball Québec