

(c) Jeux d'appels

Tout coureur sera retiré sur appel lorsque:

(1) Après un attrapé, il néglige de retoucher au but qu'il occupait avant que lui-même ou que le but qu'il occupait ne soit touché;

Règle 5.09(c)(1) Commentaire : Dans cette règle, «retoucher» signifie toucher et partir d'un contact avec le but après que la balle soit attrapée. Il n'est pas permis au coureur de prendre un départ en course à partir d'une position derrière le but. Un tel coureur peut être retiré sur un jeu d'appel.

(2) La balle étant en jeu et qu'il avance ou retourne vers un but, il néglige de toucher chaque but dans l'ordre avant

que lui ou un but manqué ne soit touché;

INTERPRÉTATION APPROUVÉE: (A) Nul coureur ne peut retourner toucher un but manqué après qu'un coureur suivant ait marqué un point.

(B) Lorsque la balle est morte, nul coureur ne peut retourner toucher un but manqué ou un but qu'il a quitté après avoir avancé et touché un but situé au-delà du but manqué.

Règle 5.09(c)(2) Commentaire :

JEU (A): Le frappeur frappe un coup de circuit à l'extérieur du terrain ou se voit accorder un double automatique en raison d'un règlement de terrain de sorte que la balle soit morte, mais il omet de toucher au premier but. Il peut revenir toucher au premier but pour corriger son erreur, mais s'il touche au deuxième but, il ne peut revenir toucher au premier but et si la défensive fait appel, il sera déclaré retiré au premier but.

JEU (B): Le frappeur frappe un roulant à l'arrêt-court qui, en relayant au premier but, lance la balle dans les estrades causant ainsi une balle morte. Le frappeur-coureur omet de toucher au premier but. Même si l'arbitre lui a accordé le deuxième but, il doit d'abord retoucher au premier but avant de se rendre au deuxième but sans quoi il pourra être retiré sur appel. Ces jeux sont des jeux d'appel.

(3) Il dépasse ou glisse au-delà du premier but et néglige d'y revenir immédiatement; il est retiré si lui ou le but est

touché par un joueur défensif avant que le coureur ne retourne au premier but;

(4) Il néglige de toucher au marbre et ne fait aucun effort pour y revenir; il est retiré si un joueur défensif touche le marbre en possession de la balle;

Tout appel selon la présente règle doit être fait avant le prochain lancer, jeu ou tentative de jeu. Si l'infraction est commise sur un jeu qui met fin à une demi-manche, l'appel doit être fait avant que l'équipe défensive ne quitte le terrain.

Un appel ne doit pas être interprété comme un jeu ou une tentative de jeu. On ne peut faire des appels successifs

sur un même coureur à un même but.

Si l'équipe défensive commet une faute lors du premier appel, l'arbitre ne permettra pas un deuxième appel contre le

même coureur au même but. (Le terme «faute» dans cette règle signifie que l'équipe défensive a lancé la balle hors limites en faisant un appel. Par exemple, si en tentant un appel au premier but, le lanceur a lancé la balle dans les

estrades, l'arbitre ne pourra accepter un deuxième appel.)

Les jeux d'appel peuvent forcer un arbitre à reconnaître la possibilité d'un «quatrième» retrait. Si le troisième retrait

est effectué lors d'un jeu durant lequel un appel est accordé sur un autre coureur, la décision du jeu d'appel prime

pour déterminer le retrait. Si plus d'un appel est effectué au cours d'un jeu qui met fin à une demi-manche, l'équipe à

la défensive peut choisir le retrait qui l'avantage. Dans l'application de cette règle, l'équipe défensive «a quitté le terrain» quand le lanceur et tous les joueurs d'intérieur ont quitté le territoire des bonnes balles pour se rendre à leur

abri ou leur vestiaire.

Règle 5.09(c) Commentaire : Si deux coureurs arrivent au marbre presque en même temps, le premier manquant le marbre, mais le

deuxième y touchant de façon régulière, le premier coureur sera retiré sur appel. S'il y a deux retraits et que le premier coureur est touché alors qu'il tente de revenir au but ou est retiré sur appel, il sera lors considéré comme ayant été retiré avant que le deuxième coureur ne marque et constituera le troisième retrait. Le point compté par le 2e coureur ne sera pas compté comme le veut la règle 5.09(d). Si un lanceur commet une feinte irrégulière en effectuant un appel, ceci constituera un jeu. Un appel doit être clairement indiqué comme tel, soit verbalement, soit d'une façon qui ne peut être interprétée d'aucune autre façon par l'arbitre. Un joueur défensif qui touche accidentellement à un but alors qu'il est en possession de la balle ne fait pas un jeu d'appel. Il ne peut y avoir de «temps d'arrêt» durant un appel.

Révision #1

Créé 3 mars 2023 19:13:47 par Baseball Québec

Mis à jour 3 mars 2023 19:15:00 par Baseball Québec