

6.01 Interférence, obstruction et collision au marbre

- (a) Interférence du frappeur ou du coureur
- (b) Libérer l'espace au joueur défensif
- (c) Interférence du receveur
- (d) Interférence involontaire
- (e) Interférence du spectateur
- (f) Interférence de l'instructeur de but ou de l'arbitre
- (g) Interférence lors d'un jeu risque-tout ou vol du marbre
- (h) Obstruction
- (i) Collision au marbre
- (j) Glissade sur les buts lors d'une tentative de double-jeu

(a) Interférence du frappeur ou du coureur

Une interférence est commise par un frappeur ou un coureur lorsque:

(1) Suite à une troisième prise qui n'est pas captée par le receveur, le frappeur-coureur gêne délibérément le receveur qui tente d'attraper la balle; ce frappeur-coureur est retiré, la balle est morte et tous les autres coureurs retournent au dernier but occupé au moment du lancer.

Règle 6.01(a)(1) Commentaire : Si le lancer dévie sur le receveur ou l'arbitre et conséquemment atteint le frappeur-coureur, ce n'est pas considéré comme une interférence à moins que, au jugement de l'arbitre, le frappeur-coureur gêne délibérément le receveur dans sa tentative de capter la balle.

(2) Il fait volontairement dévier une fausse balle de quelque façon que ce soit;

(3) Avant deux retraits et un coureur au troisième but, il gêne un joueur défensif qui tente d'effectuer un jeu au marbre; le coureur est alors retiré;

(4) Un ou plusieurs membres de l'équipe offensive se tiennent ou se réunissent près d'un but vers lequel un coureur

avance dans le but de confondre, gêner ou ajouter aux difficultés de l'équipe défensive. Ce coureur est retiré sur décision de l'arbitre en raison de l'interférence commise par un ou plusieurs coéquipiers;

(5) Un frappeur ou un coureur qui vient d'être retiré, ou un coureur qui a croisé le marbre gêne ou empêche un jeu

d'être effectué sur un autre coureur. Ce dernier est retiré en raison de l'interférence commise par son coéquipier (voir

la règle 6.01(j)).

Règle 6.01(a)(5) Commentaire : Si un frappeur ou un coureur continue de courir, de revenir ou tente de revenir au dernier but légalement atteint après avoir été retiré, ce seul geste ne pourra être considéré comme étant une intention de confondre, gêner ou empêcher la défensive de faire un jeu.

(6) Au jugement de l'arbitre, un coureur interfère intentionnellement et délibérément avec une balle frappée ou nuit

à un joueur défensif s'apprêtant à attraper la balle dans le but évident de briser un double-jeu. La balle est morte.

L'arbitre doit retirer le coureur pour interférence de même que le frappeur-coureur par suite du geste de son coéquipier. Aucun coureur ne peut avancer ou marquer à la suite d'un tel geste d'un coureur (voir la règle 6.01(j));

(7) Au jugement de l'arbitre, le frappeur-coureur interfère intentionnellement et délibérément avec une balle frappée

ou gêne un joueur défensif s'apprêtant à attraper la balle dans le but évident de briser un double-jeu. La balle est

morte. L'arbitre doit retirer le frappeur-coureur pour interférence de même que le coureur le plus près du marbre

par suite du geste de son coéquipier, ceci sans égard à l'endroit où le double-jeu aurait été possible. Aucun coureur

ne peut avancer ou marquer à la suite d'un tel geste d'un frappeur-coureur (voir la règle 6.01(j));

(8) Au jugement de l'arbitre, un instructeur au premier ou au troisième but touche ou retient un coureur ou l'assiste

physiquement dans sa tentative de revenir ou de quitter le premier ou le troisième but;

(9) Avec un coureur au troisième but, l'instructeur quitte son rectangle et pose quelque geste que ce soit dans le but

d'attirer un relais de la défensive;

(10) Il n'évite pas un joueur défensif tentant d'attraper une balle frappée ou nuit volontairement à un relais.

Cependant si deux ou plusieurs joueurs défensifs tentent d'attraper une balle frappée et que le coureur vient en contact avec l'un d'eux, l'arbitre doit déterminer quel joueur doit bénéficier de l'application de cette règle et ne doit pas

retirer le coureur pour être venu en contact avec un joueur défensif autre que celui qui, à son jugement, était en droit

d'attraper cette balle. L'arbitre devra retirer le coureur en concordance avec la règle 5.09(b)(3). S'il appert que le frappeur-coureur n'a pas gêné le joueur défensif tentant d'effectuer un jeu sur une balle frappée, et si l'interférence

du coureur est jugée non-intentionnelle, le frappeur-coureur se verra octroyer le premier but;

Règle 6.01(a)(10) Commentaire : Lorsque le receveur et le frappeur-coureur se dirigent tous deux vers le premier but et qu'il y a contact alors que le receveur tente de jouer la balle, il n'y a généralement pas d'infraction et aucune décision ne devrait être donnée. Une « obstruction » par un joueur défensif tentant de jouer la balle ne doit être déclarée que dans les situations très flagrantes et violentes puisque les règles de jeu lui donnent le droit de passage.

Ce droit ne lui accorde cependant pas la permission, par exemple, de faire trébucher le coureur même en jouant la balle. Lorsque le receveur joue la balle et que le lanceur ou le premier but entrave le coureur dans sa course vers le premier but, une obstruction doit être appelée et le coureur a alors droit au premier but.

(11) Une bonne balle touche à un coureur en territoire des bonnes balles avant d'être touchée par un joueur défensif.

Si une bonne balle passe à proximité d'un joueur défensif et touche un coureur immédiatement derrière lui ou touche

le coureur après avoir été déviée par un joueur défensif, l'arbitre ne doit pas retirer le coureur pour avoir été touché

par une balle frappée. En prenant cette décision, l'arbitre doit avoir la certitude que la balle est passée à proximité

immédiate du joueur défensif et qu'aucun autre joueur d'intérieur ne pouvait effectuer un jeu sur la balle. Si au jugement de l'arbitre, le coureur volontairement et délibérément frappe cette balle sur laquelle le joueur d'intérieur n'a

pu effectuer un jeu, le coureur devra alors être retiré pour interférence.

PÉNALITÉ POUR INTERFÉRENCE: Le coureur est retiré et la balle est morte.

Si l'arbitre déclare un frappeur, un frappeur-coureur ou un coureur retiré en raison d'une interférence, tous les autres

coureurs doivent retourner au dernier but qui, au jugement de l'arbitre, a été régulièrement touché au moment de l'interférence à moins qu'une règle de jeu contraire ne s'applique.

Dans les cas où le frappeur-coureur n'a pas atteint le premier but, tous les coureurs doivent retourner au dernier but

occupé au moment du lancer. Toutefois, si lors d'un jeu au marbre où un coureur marque avec moins de 2 retraits, et

que le frappeur-coureur est retiré pour une interférence alors qu'il est à l'extérieur du corridor de 3 pieds, le coureur

est sauf et le point marque.

Règle 6.01(a) Pénalité pour interférence Commentaire : Un coureur qui est reconnu ayant gêné un joueur défensif tentant de faire un jeu sur une balle frappée est retiré, que son geste ait été intentionnel ou non.

Cependant si le coureur est en contact avec un but régulièrement occupé lorsqu'il gêne le joueur défensif, il ne sera pas déclaré retiré à moins que, de l'avis de l'arbitre, ce geste ait été volontaire, peu importe qu'il survienne en territoire des bonnes ou des fausses balles. Si l'arbitre déclare le geste volontaire, la pénalité suivante est imposée: avec moins de deux retraits, le coureur et le frappeur sont déclarés retirés; avec deux retraits, le frappeur est déclaré retiré.

Si au cours d'un jeu de souricière entre le troisième but et le marbre, le coureur suivant a avancé et occupe le troisième but lorsque le coureur pris en souricière est retiré pour une interférence offensive, l'arbitre doit renvoyer le coureur occupant le troisième but au deuxième but.

Le même principe s'applique lors d'une souricière entre le deuxième et le troisième but et que le coureur suivant avance et occupe le deuxième but (le raisonnement étant qu'aucun coureur ne peut avancer sur une interférence et qu'un coureur est considéré comme l'occupant d'un but jusqu'à ce qu'il atteigne régulièrement le prochain but).

(b) Libérer l'espace au joueur défensif

Les joueurs, gérants ou tout autre membre de l'équipe au bâton doivent libérer tout espace - incluant les abris des joueurs et enclos de releveurs - nécessaire à un joueur défensif qui tente d'attraper une balle frappée ou un relais. Si un membre de l'équipe au bâton (autre qu'un coureur) gêne la tentative d'un joueur défensif d'attraper ou de jouer une balle frappée, la balle est morte, le frappeur est déclaré retiré et tous les coureurs doivent retourner au but occupé au moment du lancer. Si un membre de l'équipe au bâton (autre qu'un coureur) gêne la tentative d'un joueur défensif de capter un relais, la balle est morte, le coureur sur qui la tentative de jeu est effectuée, devra être retiré et tous les coureurs retournés au dernier but légalement occupé au moment de l'interférence.

Règle 6.01(b) Commentaire : Une interférence défensive est commise par un joueur défensif lorsqu'il gêne ou empêche un frappeur de frapper un lancer.

(c) Interférence du receveur

Le frappeur devient coureur et a droit au premier but sans danger d'être retiré à condition d'avancer vers et de toucher le premier but lorsque le receveur ou un joueur défensif le gêne. Si un jeu suit l'interférence, le gérant de l'équipe offensive peut aviser l'arbitre du marbre qu'il choisit d'ignorer la pénalité pour l'interférence et d'accepter le

jeu. Cependant si le frappeur se rend au premier but par suite d'un coup sûr, d'une erreur, d'un but sur balle, pour avoir été touché par un lancer ou pour toute autre raison et que tous les autres coureurs avancent d'au moins un but,

le jeu continue sans tenir compte de l'interférence.

Règle 6.01(c) Commentaire : Lorsqu'une interférence du receveur est déclarée alors qu'un jeu est en cours, l'arbitre permettra au jeu de se poursuivre puisque le gérant de l'équipe offensive peut choisir de prendre le jeu. Si le frappeur-coureur omet de toucher au premier but ou qu'un coureur omet de toucher au but suivant, on doit considérer qu'il a avancé d'un but tel que le stipule la remarque de la règle 5.06(b)(3)(d).

Exemples de jeux où le gérant peut choisir d'accepter le jeu:

1. Coureur au troisième but, un retrait. Le frappeur frappe un ballon qui est attrapé au champ extérieur à la suite duquel le coureur compte, mais où il y avait également une interférence du receveur. Le gérant de l'équipe au bâton peut choisir le jeu, c'est-à-dire un point compté et un deuxième retrait, ou un coureur au troisième but, le frappeur au premier but, un retrait et pas de point.

2. Coureur au deuxième but. Le receveur commet une interférence alors que le frappeur dépose un coup retenu qui fait avancer le

coureur au troisième but mais où il est lui-même retiré au premier but. Le gérant peut faire le choix d'avoir un coureur au troisième but et un retrait plutôt qu'aucun retrait avec des coureurs au premier et deuxième but.

Si un coureur tente de compter du troisième but sur un vol de but ou un amorti-suicide, prendre note de la pénalité additionnelle définie à la règle 6.01(g).

Si le receveur commet une interférence à l'endroit du frappeur avant que le lanceur effectue son lancer, il ne s'agira pas d'une interférence contre le frappeur tel qu'entendu par la règle 5.05(b)(3). Dans de telles situations, l'arbitre déclare un «arrêt» et le jeu est repris à nouveau.

(d) Interférence involontaire

Si une interférence est commise involontairement par une personne autorisée à se trouver sur le terrain (à l'exception de membres de l'équipe au bâton participant à la partie, un instructeur de but, quiconque gêne un joueur défensif qui tente de capter une balle frappée ou un relais ; ou un arbitre), la balle est au jeu. Si l'interférence est volontaire, le jeu est arrêté au moment de l'interférence et l'arbitre inflige les pénalités qui, à son avis, vont annuler les effets de l'interférence.

Règle 6.01(d) Commentaire : Pour une interférence sur un joueur défensif tentant de capter une balle frappée ou un relais par un membre de l'équipe au bâton ou un instructeur de but, dont on définit l'exception à la règle 6.01(d), voir la règle 6.01(b). Également les règles 5.06(c)(2), 5.06(c)(6) et 5.05(b)(4), qui couvrent l'interférence par un arbitre, ainsi que la règle 5.09(b)(3) qui couvre l'interférence par un coureur.

Le jugement de l'intention ou non devra être basé sur le geste de la personne impliquée. Par exemple, un préposé aux bâtons ou aux balles, ou un policier essaie d'éviter d'être touché par une balle frappée ou relayée, mais ne réussit pas, il s'agit alors d'une interférence non intentionnelle. Par contre, s'il ramasse la balle, capte la balle ou touche la balle en la poussant ou en la frappant intentionnellement du pied, on doit considérer le geste comme une interférence intentionnelle.

JEU: Le frappeur frappe un roulant au joueur d'arrêt-court. Celui-ci capte la balle, mais effectue un mauvais relais au premier but. Afin d'éviter d'être touché par la balle, l'instructeur au premier but se couche au sol et le joueur de premier but, en tentant de reprendre la balle, entre en contact avec cet instructeur. À la fin du jeu, le frappeur-coureur atteint le 3e but. Que l'arbitre appelle ou non une interférence de la part de l'instructeur relève du jugement de l'arbitre et si l'arbitre juge que l'instructeur a tout fait pour éviter le contact, il ne décrètera pas d'interférence. Si, au jugement de l'arbitre, il lui apparaît que l'instructeur tente de démontrer qu'il fait semblant d'éviter l'interférence, celle-ci doit être appelée.

(e) Interférence du spectateur

Lorsqu'un spectateur interfère avec toute balle frappée ou relayée, le jeu est arrêté au moment de l'interférence et

l'arbitre inflige les pénalités qui, à son avis, annulent les effets de l'interférence.

INTERPRÉTATION APPROUVÉE: Si l'interférence commise par un spectateur empêche nettement un joueur défensif d'attraper un ballon, l'arbitre retire le frappeur.

Règle 6.01(e) Commentaire : Il existe une différence entre une balle frappée ou lancée dans les estrades touchant un spectateur par le fait même hors-limites, même si cette balle devait revenir sur le terrain et un spectateur qui va sur le terrain ou qui déborde au-dessus, au travers ou au-dessous d'une clôture ou barrière pour toucher une balle en jeu ou commettre une interférence avec un joueur défensif.

Dans ce dernier cas, c'est nettement intentionnel et le geste doit être traité comme une interférence intentionnelle comme le stipule la règle 6.01(d). Le frappeur et les coureurs doivent être placés là où ils auraient dû être s'il n'y avait pas eu d'interférence, le jugement de l'arbitre servant de guide dans ce cas.

Aucune interférence ne doit être accordée lorsqu'un joueur défensif étend le bras au-dessus d'une clôture, barricade, corde ou estrade pour attraper une balle. Il le fait à ses propres risques. Par contre, si un spectateur devait étendre le bras du côté du terrain au-dessus d'une telle clôture, barricade, corde ou estrade et empêche nettement un joueur défensif de capter la balle, le frappeur doit être retiré à cause de l'interférence du spectateur.

EXEMPLE: Un retrait, coureur au troisième but, le frappeur cogne un long ballon profondément au champ extérieur, peu importe la position de la balle. Un spectateur intervient et empêche nettement le voltigeur de capter le ballon. L'arbitre décrète que le frappeur est retiré par cette interférence du spectateur. La balle est morte au moment de l'interférence. L'arbitre décide qu'en raison de la distance du ballon, le coureur aurait réussi à marquer un point même si le voltigeur avait attrapé la balle. On permet alors au coureur de marquer un point. Cette décision pourrait être différente si l'interférence du spectateur avait été commise à une distance nettement plus courte du marbre.

(f) Interférence de l'instructeur de but ou de l'arbitre

Si un relais touche accidentellement un instructeur de but ou un lanceur ou relais touche à un arbitre, la balle est au jeu. Cependant si l'instructeur interfère avec un relais, le coureur est retiré. Règle 6.01(f) Commentaire : Une interférence de l'arbitre est commise lorsque (1) l'arbitre gêne ou empêche un receveur de relayer la balle alors que ce dernier tente d'empêcher un vol de but; ou (2) une bonne balle touche un arbitre dans le territoire des bonnes balles avant de dépasser un joueur défensif. Une interférence de l'arbitre peut également survenir lorsque l'arbitre gêne le receveur alors qu'il retourne la balle au lanceur.

(g) Interférence lors d'un jeu risque-tout ou vol du marbre

Si, alors qu'un coureur au troisième but tente de marquer sur un jeu risque-tout ou un vol du marbre, le receveur ou tout autre joueur défensif marche sur ou devant le marbre sans être en possession de la balle, ou encore touche le frappeur ou son bâton, le lanceur sera débité d'une feinte irrégulière, le frappeur se verra accorder le premier but et la balle est morte.

(h) Obstruction

Lorsque survient une obstruction, l'arbitre doit signaler ou appeler «obstruction».

(1) Si un jeu est effectué sur le coureur victime de l'obstruction ou si le frappeur-coureur est entravé avant d'atteindre le premier but, la balle est morte et tous les coureurs peuvent avancer sans risque d'être retirés jusqu'aux

but qu'ils auraient atteints, au jugement de l'arbitre, s'il n'y avait pas eu d'obstruction. Le coureur ainsi entravé aura

droit à au moins un but au-delà de celui qu'il avait régulièrement touché avant l'obstruction. Tous les coureurs précédents forcés d'avancer par l'octroi de buts résultant de l'obstruction le font sans risque d'être retirés.

Règle 6.01(h)(1) Commentaire : Lorsqu'un jeu est fait sur un coureur et que celui-ci est victime d'obstruction, l'arbitre doit signaler l'obstruction de la même façon qu'il signale un «arrêt», c'est-à-dire les deux mains au-dessus de la tête. La balle devient morte dès le moment où le signal est donné. Cependant si un relais était en vol avant que l'obstruction ne soit appelée par l'arbitre et que ce relais se rende hors-limites, l'arbitre accordera les buts aux coureurs comme si l'obstruction n'avait pas eu lieu. Au cours d'un jeu où un coureur serait pris en souricière entre le deuxième et le troisième but, qu'une obstruction est commise par le troisième but alors que le coureur se dirige vers le troisième, que la balle soit relayée par le joueur d'arrêt-court et que ce relais se rende dans l'abri des joueurs, le coureur entravé se verra accorder le marbre. Tout autre coureur se trouvant sur les buts à ce moment se verra également accorder deux buts à partir du but régulièrement occupé avant l'obstruction.

(2) Si aucun jeu n'est effectué sur le coureur entravé, le jeu se poursuivra jusqu'à ce que tout autre jeu soit impossible. L'arbitre déclare alors un «arrêt» et impose les pénalités qui selon lui, vont annuler les effets de l'obstruction.

Règle 6.01(h)(2) Commentaire : En vertu de la règle 6.01(h)(2), lorsque la balle demeure en jeu suite à une obstruction et que le joueur entravé avance au-delà du but auquel, au jugement de l'arbitre, il aurait eu droit suite à l'obstruction, il le fait à ses propres risques et peut être retiré. Ceci est une décision de jugement.

REMARQUE: Lorsqu'il n'est pas en possession de la balle, un receveur n'a pas le droit de bloquer le passage du coureur tentant de compter. La ligne des buts appartient au coureur et le receveur ne devrait s'y trouver que s'il est en possession de la balle ou est sur le point de l'attraper.

Règle 6.01(h) Commentaire : Si un joueur défensif est sur le point de recevoir un relais et si la balle est en vol vers lui et assez près de ce joueur de façon à ce qu'il doive occuper sa position pour attraper la balle, il sera alors considéré «en train de» ou «en position immédiate d'attraper la balle». Ce jugement appartient exclusivement à l'arbitre. Toutefois, lorsqu'un joueur défensif fait un effort pour attraper une balle et qu'il la manque, il n'est plus en «position immédiate d'attraper la balle». Par exemple, un joueur d'intérieur qui plonge pour arrêter une balle au sol, qui la manque et qui demeure étendu sur le sol empêchant ainsi la progression du coureur commet fort probablement une obstruction aux dépens du coureur.

(i) Collision au marbre

(1) Un coureur tentant de marquer ne peut dévier de sa trajectoire de course vers le marbre dans le but d'initier un contact avec le receveur (ou tout autre joueur couvrant le marbre), ou de quelque façon initier un contact pouvant être évité. Si, au jugement de l'arbitre, un coureur tentant de marquer initie un contact avec le receveur (ou tout autre joueur couvrant le marbre) ce faisant, l'arbitre devra déclarer le coureur retiré (même si le joueur couvrant le marbre perd possession de la balle). Dans une telle circonstance, l'arbitre doit déclarer la balle morte et tous les coureurs devront retourner au dernier but atteint au moment de la collision. Si le coureur glisse au marbre de façon appropriée, on ne doit pas le considérer avoir enfreint la règle 6.01(i).

Règle 6.01(i)(1) Commentaire : À défaut que le coureur ne fasse un effort pour toucher le marbre, que le coureur baisse son épaule, ou que le coureur ne s'élance avec ses mains, ses coudes ou ses bras supportera le fait que le coureur a dévié de sa course afin d'initier un contact avec le receveur en violation de la règle 6.01(i), ou autrement initier une collision qui aurait pu être évitée. Une glissade sera jugée appropriée lorsque les pieds glissent devant, si les fesses et les jambes du coureur donnent contre le sol avant le contact avec le receveur. Dans le cas de la glissade la tête devant, elle sera jugée appropriée si le corps donne contre le sol avant le contact avec le receveur. Si un receveur bloque le passage au coureur, l'arbitre ne pourra déclarer le coureur d'avoir initié une collision évitable en violation de la règle 6.01(i)(1).

(2) À moins que le receveur ne soit en possession de la balle, le receveur ne peut bloquer le chemin au marbre au coureur dans sa tentative de marquer. Si, au jugement de l'arbitre, le receveur sans être en possession de la balle bloque le chemin du coureur, l'arbitre doit déclarer ou signaler le coureur sauf. Nonobstant ce qui précède, on ne considère pas une violation de l'article 6.01(i)(2) si le receveur bloque le chemin du coureur dans le but de capter un relais (c'est-à-dire, en réaction à la direction, la trajectoire ou le rebond du relais, ou en réaction d'un relais qui origine du lanceur ou d'un joueur défensif qui fonce vers la balle. Au surplus, un receveur qui n'est pas en possession de la balle n'enfreint pas la règle 6.01(i)(2) si le coureur avait pu éviter une collision avec le receveur (ou tout joueur couvrant le marbre) en glissant.

Règle 6.01(i)(2) Commentaire : Un receveur n'enfreint pas la règle 6.01(i)(2) à moins qu'il n'ait bloqué le marbre sans être en possession de la balle (ou lorsqu'il n'est pas en position légitime de capter le relais), et aussi gêner ou entraver la progression du coureur tentant de marquer. Un receveur ne sera pas considéré avoir gêné ou entravé la progression du coureur si, au jugement de l'arbitre, le coureur avait été déclaré retiré nonobstant que le receveur ait bloqué le marbre. Au surplus, un receveur devra faire l'effort nécessaire pour éviter un contact violent et non justifié alors qu'il touche un coureur dans sa glissade. Les receveurs qui utilisent le contact violent et non justifié de façon usuelle (c'est-à-dire, d'initier le contact en utilisant le genou, un protecteur, le coude ou l'avant-bras) pourront faire l'objet de mesure disciplinaire par le Président de la Ligue.

Cette règle 6.01(i)(2) ne s'applique pas lors d'un jeu forcé au marbre.

(j) Glissade sur les buts lors d'une tentative de double-jeu

Si un coureur ne tente pas une glissade en toute bonne foi, et initie (ou tente de faire) un contact avec le joueur défensif dans le but de briser un double-jeu, il devra être retiré pour interférence selon la règle 6.01. Une « glissade

en toute bonne foi » aux fins de la règle 6.01 survient lorsque le coureur :

- (1) initie sa glissade (i.e., faisant contact avec le sol) avant d'atteindre le but ;
- (2) est capable et tente d'atteindre le but avec sa main ou son pied ;
- (3) est capable et tente de demeurer sur le but (excepté au marbre) après avoir complété la glissade ; et
- (4) glisse en pouvant atteindre le but sans changer de trajectoire aux fins d'initier un contact avec le joueur défensif.

Un coureur qui initie une « glissade en toute bonne foi » ne doit pas être retiré pour interférence selon la règle 6.01,

même dans un cas où le coureur fait contact avec le joueur défensif en conséquence d'une glissade permise. De

plus, une interférence ne doit pas être appelée lorsque le contact entre le coureur et le joueur défensif est causé par

le joueur défensif qui se positionne (ou en direction) dans la trajectoire du coureur vers le but.

Nonobstant ce qui est mentionné ci-haut, une glissade ne sera pas une « glissade en toute bonne foi » si le coureur

initie une ruade, ou initie intentionnellement (ou tente d'initier) un contact avec le joueur défensif en élevant et donnant un coup de pied au-dessus du genou du joueur défensif ou en lançant les bras ou la partie supérieure de

son corps.

Si l'arbitre détermine que le coureur enfreint la règle 6.01(j), l'arbitre doit déclarer le coureur et le frappeur-coureur

retiré. Notez toutefois que si le coureur a déjà été retiré, alors le coureur contre laquelle la défensive tente de faire un

jeu sera déclaré retiré.