

# 6.02 Action illégale du lanceur

- (a) Feinte irrégulière
- (b) Lancer irrégulier à un but inoccupé
- (c) Interdictions relatives au lanceur

# (a) Feinte irrégulière

Alors qu'un ou plusieurs coureurs sont sur les buts, il y a une feinte irrégulière lorsque:

(1) Alors qu'il touche la plaque, le lanceur fait un mouvement quelconque naturellement associé à son lancer et qu'il

n'effectue pas ce lancer;

Règle 6.02(a)(1) Commentaire : Lorsque l'élan du pied libre d'un lanceur gaucher ou droitier dépasse l'arête arrière de la plaque, le lanceur doit alors lancer au frappeur sauf s'il relaie au deuxième but pour tenter de prendre un coureur en défaut.

(2) Alors qu'il touche la plaque, le lanceur simule un relais vers le premier ou le troisième but et néglige de compléter ce relais;

(3) Alors qu'il touche la plaque, le lanceur néglige de faire un pas en direction du but avant d'effectuer un relais à ce but;

Règle 6.02(a) Commentaire : Cette règle exige que le lanceur, lorsqu'en contact avec la plaque, fait un pas directement vers un but avant de relayer à ce but. Si le lanceur tourne ou se supporte sur son pied pivot sans effectivement prendre un pas ou s'il tourne le corps et relaie avant de faire un pas, il s'agit d'une feinte irrégulière.

Un lanceur doit prendre un pas en direction du but avant de relayer à ce but et est dans l'obligation d'effectuer le relais (sauf au deuxième but) parce qu'il a fait un pas dans la direction de ce but. Avec des coureurs aux premier et troisième buts, c'est une feinte irrégulière pour un lanceur de faire un pas vers le troisième but et de ne pas y effectuer un relais dans le but de forcer le coureur à y retourner puis, voyant le coureur du premier but partir en direction du deuxième, de tourner et relayer vers le premier but. Il n'y a pas de feinte irrégulière si le lanceur effectue une feinte de faire un relais au deuxième but.

(4) Alors qu'il touche la plaque, le lanceur relaie ou simule un relais vers un but inoccupé sauf pour y effectuer un jeu;

Règle 6.02(a)(4) Commentaire : Lorsqu'on détermine si le lanceur effectue un relais ou feint un relais à un but inoccupé dans le but d'effectuer un jeu, l'arbitre doit considérer si le coureur du but précédant a démontré ou créé l'impression de son intention d'avancer à ce but inoccupé.

(5) Le lanceur effectue un lancer irrégulier;

Règle 6.02(a)(5) Commentaire : Un retour rapide est un lancer irrégulier. Les arbitres doivent juger qu'il y a retour rapide lorsque le lancer est effectué avant que le frappeur n'ait raisonnablement pris sa position dans son rectangle. Avec des coureurs sur les buts, il s'agit d'une feinte irrégulière; sans coureur, il s'agit d'une balle. Les retours rapides sont dangereux et doivent être prohibés.

(6) Le lanceur effectue un lancer au frappeur alors qu'il ne lui fait pas face;

(7) Le lanceur effectue un mouvement quelconque naturellement associé à son lancer alors qu'il ne touche pas la plaque;

(8) Lanceur retarde inutilement le déroulement de la partie;

Règle 6.02(a)(8) Commentaire : La règle 6.02(a)(8) ne s'applique pas lorsqu'un avertissement est donné conformément à la règle 6.02(c)(8) (lequel interdit de retarder volontairement la partie en lançant à des joueurs autres que le receveur sauf pour tenter de retirer un coureur). Si un lanceur est expulsé en vertu de la règle 6.02(c)(8) pour avoir continué à retarder la partie, la pénalité à la règle 6.02(a)(8) doit aussi être appliquée. La règle 5.07(c) (qui détermine un temps limite pour effectuer un lancer avec aucun coureur sur les buts) s'applique seulement lorsqu'il n'y a pas de coureurs sur les buts.

(9) Sans être en possession de la balle, le lanceur se tient sur ou enjambe la plaque ou encore, ne touchant pas la plaque, il simule un lancer;

(10) Après avoir pris une position régulière de lancer, le lanceur enlève une main de la balle pour une raison autre

que de lancer au marbre ou relayer vers un but;

(11) Alors qu'il touche la plaque, le lanceur échappe la balle volontairement ou accidentellement de sa main ou

de  
son gant;

(12) Alors qu'il accorde un but sur balles intentionnel, le lanceur lance alors que le receveur n'est pas dans son rectangle;

(13) À partir de la position avec arrêt, le lanceur effectue le lancer sans parvenir à un arrêt complet.

PÉNALITÉ: La balle est morte et chaque coureur devra avancer d'un but sans risque d'être retiré à moins que le frappeur n'atteigne le premier but suite à un coup sûr, une erreur, un but sur balles, pour avoir été touché par le lanceur ou pour toute autre raison et que tous les coureurs n'aient avancé d'au moins un but où, dans un tel cas, le jeu

se poursuivra sans référence à la feinte irrégulière

INTERPRÉTATION APPROUVÉE: Lorsque le lanceur commet une feinte irrégulière puis effectue un mauvais lancer

ou un mauvais relais, les coureurs peuvent avancer à leurs risques au-delà du but auquel ils auraient eu droit.

INTERPRÉTATION APPROUVÉE: Dans l'application de cette règle, un coureur qui omet de toucher le premier but

vers lequel il avance et qui est retiré sur appel doit être considéré comme ayant avancé d'un but.

Règle 6.02(a) Commentaire : Les arbitres doivent constamment se rappeler que l'objectif principal de la règle de la feinte irrégulière est d'empêcher le lanceur de volontairement décevoir les coureurs. S'il y a un doute dans l'esprit de l'arbitre, «l'intention» du lanceur doit prendre préséance. Cependant certains points spécifiques doivent être retenus:

(A) Enjamber ou être à cheval sur la plaque sans être en possession de la balle doit être interprétée comme une tentative de déception

et la feinte irrégulière doit être annoncée;

(B) Avec un coureur au premier but, un lanceur peut faire un tour complet sur lui-même sans hésiter vers le premier but et lancer au

deuxième but. Ce geste ne doit pas être interprété comme un relais vers un but inoccupé.

# (b) Lancer irrégulier à un but inoccupé

Si le lanceur effectue un lancer irrégulier alors que les buts sont inoccupés, ce lancer est une "balle" à moins que le

frappeur n'atteigne le premier but suite à un coup sûr, une erreur, un but sur balles, pour avoir été touché par le lancer ou pour toute autre raison.

Règle 6.02(b) Commentaire : Une balle qui glisse des mains du lanceur et traverse la ligne des fausses balles doit être appelée «balle», sinon l'arbitre doit annoncer «pas de lancer». Avec des coureurs sur les buts, un tel geste est une feinte irrégulière.

# (c) Interdictions relatives au lanceur

Un lanceur ne doit pas:

(1) Alors qu'il se trouve à l'intérieur du cercle de 18 pieds qui entoure la plaque du lanceur, toucher la balle après avoir porté la main à sa bouche ou ses lèvres, ou toucher sa bouche ou ses lèvres alors qu'il est en contact avec la

plaque du lanceur. Le lanceur doit clairement s'essuyer les doigts de sa main lanceur avant de toucher la balle ou la

plaque du lanceur.

EXCEPTION: Si les deux gérants sont d'accord, l'arbitre permettra au début d'une partie jouée par temps froid que

les lanceurs soufflent dans leurs mains;

PÉNALTÉ: Pour toute infraction à cette section de la règle, l'arbitre doit immédiatement retirer la balle du jeu et donner un avertissement au lanceur. Toute violation subséquente accordera une balle au frappeur. Cependant si le

lancer est effectué, que le frappeur atteint le premier but suite à un coup sûr, une erreur, pour avoir été touché par le

lancer ou pour toute autre raison et qu'aucun coureur n'est retiré avant d'atteindre le prochain but, le jeu se poursuivra sans tenir compte de l'infraction. Le président de la ligue pourra imposer une amende aux récidivistes.

(2) Cracher sur la balle, dans l'une ou l'autre de ses mains ou son gant;

(3) Frotter la balle contre son gant, sa personne ou ses vêtements;

(4) Appliquer une substance quelconque sur la balle;

(5) Détériorer la balle d'une façon quelconque; ou

(6) Lancer une balle défigurée d'une manière décrite à la règle 6.02(c)(2) à (5) ou ce qu'on appelle communément

une balle luisante, une balle mouillée, une balle boueuse ou une balle sablée. Le lanceur a le droit de frotter une balle dans ses mains nues.

(7) Avoir sur lui ou en sa possession une substance étrangère quelconque.

Règle 6.02(c)(7) Commentaire : Le lanceur ne peut avoir rien d'attaché à ses mains, ses doigts ou ses poignets (diachylon, ruban, colle, bracelet, etc.) L'arbitre doit déterminer si un tel objet est une substance étrangère aux fins de la règle 6.02(c)(7), mais en aucun cas ne pourra permettre au lanceur d'effectuer des lancers en possession de tels objets attachés à ses mains, doigts ou poignets.

(8) Lorsque le frappeur est en position, retarder volontairement la partie en lançant à des joueurs autres que le receveur sauf pour tenter de retirer un coureur;

PÉNALTÉ: Si après une mise en garde de l'arbitre, le lanceur répète ces gestes visant à retarder la partie, il sera expulsé de la partie.

(9) Lancer intentionnellement pour atteindre le frappeur.

Si au jugement de l'arbitre une telle infraction est commise, l'arbitre peut à son choix:

(A) Expulser le lanceur ou le gérant et le lanceur de la partie, ou

(B) Avertir le lanceur et les gérants des deux équipes qu'un autre lancer similaire signifiera l'expulsion immédiate de

ce lanceur (ou de son remplaçant) et du gérant.

Si au jugement de l'arbitre les circonstances l'exigent, les deux équipes peuvent être formellement averties avant la

partie ou à n'importe quel moment de la partie. (Les présidents de ligue peuvent imposer des sanctions additionnelles

en vertu des pouvoirs qui leur sont conférés par la règle 8.04 (règle 9.05.))

Règle 6.02(c)(9) Commentaire : Le personnel de l'équipe ne peut s'avancer sur la surface de jeu pour discuter ou argumenter un avertissement délivré en vertu de la règle 6.02(c)(9) (règle 8.02(d)). Si un gérant, instructeur ou joueur quitte l'abri ou sa position pour argumenter sur un avertissement, il devra être averti de cesser. S'il continue, il est sujet à une expulsion.

Lancer la balle à la tête du frappeur est contraire à l'esprit sportif et de plus, très dangereux. Ce geste devrait être - et de fait, est - condamné par tous. Les arbitres devraient appliquer cette règle sans hésitation.

(d) PÉNALITÉ: Pour toute infraction à une partie quelconque de (c)(2) à (7) :

(1) Le lanceur doit être immédiatement expulsé de la partie et être suspendu automatiquement. Dans les ligues de

l'Association Nationale, la suspension est de 10 parties.

(2) Si un jeu survient après l'infraction signalée par l'arbitre, le gérant de l'équipe offensive peut aviser l'arbitre du marbre qu'il accepte le jeu. Ce choix doit être effectué dès la fin du jeu. Cependant si le frappeur atteint le premier but

suite à un coup sûr, une erreur, un but sur balles, pour avoir été touché par un lancer ou pour toute autre raison et

qu'aucun coureur n'est retiré avant d'avoir atteint le prochain but, le jeu se poursuit comme si l'infraction n'avait pas

eu lieu.

(3) Même si l'équipe au bâton choisit d'accepter le jeu, l'infraction devra être reconnue et les pénalités prévues en sous-section (1) demeureront applicables.

(4) Si le gérant de l'équipe offensive n'accepte pas le jeu, l'arbitre en chef appellera une balle automatiquement ou, s'il y a des coureurs sur les buts, une feinte irrégulière.

(5) L'arbitre sera le seul juge d'une infraction possible à l'une ou l'autre partie de cette règle.

Règle 6.02(d)(1) à 6.02(d)(5) Commentaire : Si un lanceur enfreint la règle 6.02(c)(2) ou 6.02(c)(3) et que, selon le jugement de l'arbitre, le lanceur n'avait pas l'intention, par son geste, d'altérer les caractéristiques de la balle lancée, alors l'arbitre peut, à sa discrétion, avertir le lanceur au lieu d'appliquer la pénalité prescrite pour une infraction à la règle 6.02(c)(2) à 6.02(c)(6). Cependant, si le lanceur continue à enfreindre une de ces règles, l'arbitre devra alors appliquer la pénalité.

Règle 6.02(d) Commentaire : Si la balle touche le sac de résine à quelque moment que ce soit, elle demeure en jeu. En cas de pluie ou de sol mouillé, l'arbitre peut demander au lanceur de conserver le sac dans la poche arrière de son pantalon. Le lanceur peut utiliser le sac de résine pour frotter sa ou ses mains nues. Ni le lanceur ou ni tout autre joueur ne peut saupoudrer la balle de résine et de plus, ni le lanceur ou ni tout autre joueur ne peut enduire son gant de résine ou saupoudrer une partie quelconque de son uniforme avec de la résine.