

6.00 – JEU INAPPROPRIÉ, ACTION ILLÉGALE, INCONDUITE

- 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
- 6.02 Action illégale du lanceur
 - (a) Feinte irrégulière
 - (b) Lancer irrégulier à un but inoccupé
 - (c) Interdictions relatives au lanceur
- 6.03 Action illégale du frappeur
 - (a) Un frappeur est retiré pour action irrégulière lorsque:
 - (b) Frapper hors séquence
- 6.04 Conduite antisportive

6.01 Interférence, obstruction et collision au marbre

(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 capturer 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 lancer 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

buts 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'élançe 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.

6.02 Action illégale du 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 un 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;

PÉNALITÉ: 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;

PÉNALITÉ: 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.

6.03 Action illégale du frappeur

(a) Un frappeur est retiré pour action irrégulière lorsque:

(1) il frappe la balle lorsqu'il a un ou les deux pieds sur le sol et complètement à l'extérieur du rectangle du frappeur;

Règle 6.03(a)(1) Commentaire : Lorsqu'un frappeur frappe une bonne ou une fausse balle alors qu'il est en dehors du rectangle du frappeur, il doit être déclaré retiré. Les arbitres doivent porter une attention particulière à la position des pieds du frappeur lorsque ce dernier tente de frapper une balle alors qu'on le gratifie d'un but sur balles intentionnel. Le frappeur ne peut sauter ou marcher hors du rectangle pour frapper la balle.

(2) Il passe d'un rectangle à l'autre alors que le lanceur est en position et prêt à lancer;

(3) Il gêne le jeu du receveur tentant d'attraper ou de relayer une balle en sortant du rectangle du frappeur ou en faisant tout autre geste qui nuit au receveur effectuant un jeu au marbre.

(4) Il lance son bâton dans le territoire des bonnes ou fausses balles et atteint le receveur (incluant le gant du receveur) alors que le receveur tentait de capter un lancer avec un ou des coureurs sur les buts et/ou le lancer était

une troisième prise.

EXCEPTION aux règles 6.03(a)(3) et (4): Le frappeur n'est pas retiré si un coureur tentant d'avancer est retiré ou si

un coureur essayant de marquer est retiré par suite de l'interférence du frappeur.

Règle 6.03(a)(3) et (4) Commentaire : Si le frappeur crée de l'interférence au receveur, l'arbitre au marbre doit annoncer «interférence». Le frappeur est retiré et la balle est morte. Aucun joueur ne peut avancer lors d'une telle interférence offensive et tous les coureurs doivent retourner au but qui, au jugement de l'arbitre, avait été régulièrement touché au moment de l'interférence. Cependant, si le receveur fait un jeu et le coureur tentant d'avancer est retiré, on doit alors présumer que l'interférence n'a pas eu lieu et que le coureur est retiré et non le frappeur. Tout autre coureur peut avancer puisque l'interférence n'existe pas si un coureur est retiré. Dans ce cas, le jeu se poursuit comme s'il n'y avait pas eu d'infraction.

Si un frappeur s'élance sur un lancer, le rate et que son élan soit si fort que le bâton fasse un tour complet ou revienne vivement vers l'arrière et que, de ce fait et au jugement de l'arbitre, il frappe accidentellement le receveur ou la balle derrière lui, seule la prise sera signalée contre le frappeur, mais non l'interférence.

Cependant la balle est morte et aucun coureur ne peut avancer sur ce jeu.

(5) Il se sert ou tente de se servir d'un bâton qui au jugement de l'arbitre, a été modifié de quelque façon pour améliorer le facteur distance ou contribuer à une réaction anormale de la balle. Ceci inclut les bâtons qui ont été alourdis, aplanis, cloués, allégés ou recouverts d'une substance telle que la paraffine, la cire, etc.

Aucun joueur ne pourra avancer sur le jeu (à l'exception des avances qui ne sont pas causées par l'utilisation d'un

bâton illégal, un but volé, une feinte irrégulière, un mauvais lancer, une balle passée), mais tout retrait effectué au

cours d'un tel jeu sera maintenu. En plus d'être retiré, le joueur sera expulsé de la partie et pourra être soumis à d'autres sanctions déterminées par son président de ligue.

Règle 6.03(a)(5) Commentaire : Un frappeur est considéré comme ayant utilisé ou tenté d'utiliser un bâton illégal s'il amène un tel bâton dans le rectangle du frappeur.

(b) Frapper hors séquence

(1) Un frappeur est retiré sur appel lorsqu'il ne se présente pas au bâton à son tour et qu'un autre frappeur complète une présence au bâton à sa place.

(2) Le frappeur légitime peut prendre position dans le rectangle du frappeur à n'importe quel moment avant que le frappeur irrégulier ne devienne coureur ou ne soit retiré et dans ce cas, le compte de balles et prises sera porté au compte du frappeur légitime.

(3) Quand un frappeur irrégulier devient coureur ou est retiré et que l'équipe défensive en appelle à l'arbitre avant le premier lancer au prochain frappeur de l'une ou l'autre équipe ou avant un jeu ou tentative de jeu quelconque, l'arbitre doit (1) déclarer le frappeur régulier retiré; et (2) annuler toute avance ou point réussi sur une balle frappée par le frappeur irrégulier ou parce que le frappeur irrégulier s'est rendu au premier but à la suite d'un coup sûr, d'une erreur, d'un but sur balle, parce qu'il a été touché par un lancer ou pour toute autre raison.

(4) Si pendant qu'un frappeur irrégulier est au bâton, un coureur avance par suite d'un vol de but, d'une feinte irrégulière, d'un mauvais lancer ou d'une balle passée, cette avance est régulière.

(5) Quand un frappeur irrégulier devient coureur ou est retiré et qu'un lancer est effectué au prochain frappeur de l'une ou l'autre équipe avant qu'un appel ne soit interjeté, le frappeur irrégulier devient alors légitime et les résultats de sa présence au bâton deviennent réguliers.

(6) Quand le frappeur légitime est déclaré retiré parce qu'il n'a pas pris son tour au bâton, le prochain frappeur est celui dont le nom suit celui du frappeur retiré;

(7) Quand un frappeur irrégulier devient légitime parce qu'aucun appel n'a été interjeté avant le lancer suivant, le frappeur suivant est celui dont le nom suit celui du frappeur régularisé. Dès l'instant où les actes d'un frappeur irrégulier sont régularisés, l'ordre des frappeurs reprend avec le nom suivant celui du frappeur irrégulier régularisé.

Règle 6.03(b)(7) Commentaire : L'arbitre ne doit jamais attirer l'attention de quelque personne que ce soit à la présence d'un frappeur irrégulier dans le rectangle du frappeur. Cette règle est écrite de façon à exiger une vigilance constante de la part des joueurs et gérants des deux équipes. Il y a deux principes fondamentaux à retenir: lorsqu'un joueur frappe irrégulièrement à son tour, c'est le frappeur régulier qui est retiré. Si un frappeur irrégulier complète sa présence au bâton en atteignant un but ou en étant retiré et que l'appel n'est pas logé avant le prochain lancer effectué au frappeur suivant ou avant tout jeu ou tentative de jeu, le frappeur irrégulier est considéré comme ayant frappé à son tour et il établit ainsi l'ordre des frappeurs à suivre.

INTERPRÉTATION APPROUVÉE: Pour illustrer certaines situations lorsque l'ordre des frappeurs n'est pas respecté, supposez que l'ordre des frappeurs en début de partie est le suivant: Allard, Bégin, Carpentier, Daniel, Édouard, François, Guérin, Hamelin et Isabelle.

JEU 1 Bégin au bâton avec un compte de 2 balles et 1 prise. (a) L'équipe offensive découvre l'erreur, ou (b) l'équipe défensive fait appel.

DÉCISION: Dans les deux cas, Allard remplace Bégin et le compte devient deux balles et une prise contre lui.

JEU 2 Bégin est au bâton et frappe un double. L'équipe défensive fait appel (a) immédiatement, ou (b) après un lancer à Carpentier.

DÉCISION: (a) Allard est retiré, Bégin est frappeur régulier; (b) Bégin reste au deuxième but et Carpentier est le frappeur régulier.

JEU 3 Allard reçoit un but sur balles. Bégin reçoit un but sur balles. Carpentier frappe un optionnel où Bégin est retiré sur un jeu forcé.

Édouard est au bâton à la place de Daniel. Pendant qu'il est au bâton, Allard compte et Carpentier se rend au deuxième but sur un mauvais lancer. Édouard est retiré sur un roulant qui permet à Carpentier d'avancer au

troisième but. L'équipe défensive fait appel (a) immédiatement, ou (b) après un lancer à Daniel.

DÉCISION: (a) Le point d'Allard est accordé et Carpentier a droit de passer au deuxième but parce que ces avances n'ont pas été effectuées à cause du frappeur irrégulier frappant une balle ou avançant au premier but. Carpentier doit retourner au deuxième but parce que son avance au troisième but résulte de l'action du frappeur irrégulier frappant la balle. Daniel est retiré, Édouard est le frappeur régulier. (b) Le point de Allard est accordé et Carpentier demeure au troisième but. Le frappeur régulier est François.

JEU 4 Avec tous les buts occupés et deux retraits, Hamelin est au bâton à la place de François et frappe un triple faisant marquer trois points. L'équipe défensive fait appel (a) immédiatement, ou (b) après un lancer à Guérin.

DÉCISION: (a) François est retiré, aucun point n'est marqué et Guérin est le frappeur régulier pour commencer la manche

suivante; (b) Hamelin reste au troisième but, les trois points sont valides et Isabelle est le frappeur régulier.

JEU 5 Après le jeu no 4 (b) ci-haut, Guérin continue au bâton. (a) Hamelin est pris à contre-pied au troisième but pour le troisième retrait, ou (b) Guérin frappe un ballon et est retiré pour le troisième retrait sans qu'aucun appel ne soit fait. Qui est le frappeur régulier à commencer dans la deuxième manche?

DÉCISION: (a) Isabelle. Il est devenu le frappeur légitime dès que le premier lancer à Guérin a régularisé le triple de Hamelin. (b) Hamelin. Quand aucun appel n'a été fait, le premier lancer au premier frappeur de l'équipe adverse a régularisé la présence de Guérin au bâton.

JEU 6 Daniel reçoit un but sur balles et Allard se présente au bâton. Daniel était frappeur irrégulier et si un appel est fait avant le premier lancer à Allard, Allard est retiré, Daniel doit quitter le but et Bégin est le frappeur régulier.

Cependant il n'y a pas d'appel et un lancer est effectué à Allard. Le but sur balles de Daniel est maintenant régularisé et Édouard devient le frappeur régulier. Édouard peut remplacer Allard n'importe quand avant qu'il ne soit retiré ou devienne coureur. Il ne le fait pas et Allard est retiré par une chandelle et Bégin vient au bâton.

Allard était un frappeur irrégulier et si un appel est fait avant le premier lancer à Bégin, Édouard est retiré et François est le frappeur régulier. Il n'y a pas d'appel et un lancer est effectué à Bégin. Le retrait d'Allard est maintenant régularisé et le frappeur régulier est Bégin. Bégin reçoit un but sur balles. Carpentier est le frappeur régulier et il est retiré par une chandelle. Daniel devient donc le frappeur régulier, mais il est au deuxième but.

Qui est le frappeur régulier?

DÉCISION: Le frappeur régulier est Édouard. Lorsque le frappeur régulier est sur un but, son tour est passé et le frappeur suivant devient le frappeur régulier.

6.04 Conduite antisportive

(a) Nul gérant, joueur, substitut, instructeur, soigneur ou préposé aux bâtons ou balles ne peut à quelque moment

que ce soit, à partir du banc, du rectangle d'instructeur, du terrain ou d'ailleurs:

(1) provoquer ou tenter de provoquer par des paroles ou des gestes, une démonstration des spectateurs;

(2) utiliser un langage qui de quelque façon que ce soit dénigre, critique ou se réfère aux joueurs adverses, aux arbitres ou aux spectateurs;

(3) crier «arrêt», prononcer tout autre mot ou phrase ou faire tout geste alors que la balle est en jeu dans le but évident de faire commettre une feinte irrégulière au lanceur;

(4) intentionnellement faire contact avec l'arbitre d'une façon quelconque.

(b) Aucun joueur en uniforme ne doit adresser la parole aux spectateurs, ni se mêler à eux, ni s'asseoir dans les estrades avant, pendant ou après la partie. Nul gérant, instructeur ou joueur ne doit adresser la parole à un spectateur avant ou pendant la partie. À quelque moment que ce soit pendant qu'ils sont en uniforme, les joueurs adverses ne doivent fraterniser.

(c) Nul joueur défensif ne peut se placer dans le champ de vision du frappeur ni agir de façon à distraire le frappeur

d'une manière délibérément contraire à l'esprit sportif.

PÉNALITÉ: Le coupable doit être exclu de la partie et doit quitter le terrain. Si une feinte irrégulière est commise, elle

est annulée.

(d) Lorsqu'un gérant, un joueur, un instructeur ou un soigneur est expulsé de la partie, il doit immédiatement quitter

le terrain et d'aucune façon, il ne prend part à cette partie. Il doit demeurer dans le vestiaire des joueurs ou revêtir

ses habits civils et quitter le parc ou s'asseoir dans les estrades loin des alentours du banc ou de l'abri des joueurs de

son équipe et de l'enclos de pratique.

Règle 6.04(d) Commentaire : Si un gérant, un joueur ou un instructeur est sous le coup d'une suspension, il ne peut s'asseoir dans l'abri des joueurs ou sur la galerie de la presse durant une partie. Toutefois au moment où débute une partie, le personnel sous le coup d'une suspension ne peut être en uniforme, ne peut être dans l'abri des joueurs et doit être loin de la zone où les joueurs sont censés être pendant une partie. Le personnel suspendu ne sont pas autorisés sur la galerie de presse ou dans les zones de diffusion au cours d'une partie, mais sont autorisés à regarder la partie depuis les estrades ou au niveau des suites.

(e) Lorsque les occupants d'un banc des joueurs protestent bruyamment contre la décision d'un arbitre, l'arbitre doit

d'abord exiger un retour au calme.

PÉNALITÉ (Si la protestation continue): l'arbitre envoie les coupables au vestiaire. S'il ne peut déterminer qui est le

ou les coupables, il peut dégager le banc de tous les joueurs substitués. Le gérant de l'équipe fautive aura le privilège

de rappeler sur le terrain de jeu que les seuls joueurs nécessaires aux substitutions durant la partie.