

(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.