

(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.

Révision #1

Créé 3 mars 2023 19:28:43 par Baseball Québec

Mis à jour 3 mars 2023 19:28:52 par Baseball Québec