

# INTERPRÉTATIONS DE RÈGLEMENTS

- 86. FEINTE IRRÉGULIÈRE – CALCUL DES LANCERS
- 1. MANTEAU
- 2. MITAINE DE RECEVEUR
- 3. PROCÉDURE AFIN DE MESURER UN GANT DE JOUEUR
- 4. MITAINE DE PREMIER BUT
- 5. FEUILLE D'ALIGNEMENT
- 6. BALLE SE LOGEANT DANS L'UNIFORME
- 7. PREMIER BUT JOUANT DANS LE TERRITOIRE DES FAUSSES-BALLES
- 8. POSITION DU FRAPPEUR DANS LA BOITE DU FRAPPEUR
- 9. BALLON ATTEIGNANT LE DESSUS DE LA CLÔTURE DU CHAMP EXTÉRIEUR
- 10. ABANDONNER LA COURSE DES BUTS (INCLUANT APRÈS UNE TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE)
- 11. INTERFÉRENCE DU RECEVEUR

# 86. FEINTE IRRÉGULIÈRE – CALCUL DES LANCERS

Si un lanceur effectue une feinte irrégulière dans sa motion, poursuit cette motion et que le lancer traverse la ligne des fausses-balles au cours d'une présence au bâton, ce lancer sera comptabilisé dans le calcul des lancers.

# 1. MANTEAU

## Règle 3.03:

Un lanceur peut porter un manteau lorsqu'il est coureur. Un lanceur ne peut porter un manteau lorsqu'il est frappeur. Aucun autre joueur ne peut porter un manteau lorsqu'il est coureur, frappeur, évolue en défensive ou agit comme instructeur sur les buts. Si le manteau est porté, il doit être boutonné et ne peut avoir de capuchon.

## 2. MITAINE DE RECEVEUR

### Règle 3.04 :

Un receveur ne peut remplacer sa mitaine pour un gant de joueur ou une mitaine de premier but dans le cours d'une partie ou quelconque jeu individuel. La mitaine du receveur peut comporter une pièce de vinyle fluorescente cousue.

# 3. PROCÉDURE AFIN DE MESURER UN GANT DE JOUEUR

## Règles 3.04, 3.05, 3.06 :

Les Règles Officielles du Baseball 3.04, 3.05, et 3.06 décrivent la bonne manière de mesurer un gant et doivent être appliquées pour tous les gants utilisés dans les parties du Baseball Majeur. Les points clés sont les mesures « J » et « A » (voir le diagramme 4 des Règles Officielles du Baseball. La mesure « J » du haut de l'index (premier doigt) jusqu'à la base du gant ne peut dépasser 13 pouces.

La mesure « A » largeur de la paume, mesurée depuis la couture intérieure à la base de l'index ou premier doigt jusqu'à la limite du petit doigt ne peut dépasser 7 pouces  $\frac{3}{4}$ . Le gant ou la mitaine de premier but ne peut dépasser 13 pouces du sommet à la base, et la mitaine du receveur ne peut dépasser 15 pouces  $\frac{1}{2}$  du sommet à la base ou plus de 38 pouces de circonférence.

Les mesures doivent être prises du devant ou du côté où le gant capte la balle, et le ruban à mesurer doit être en contact avec le gant et suivre tous les contours. À sa discrétion, l'arbitre peut mesurer tout gant suspect, ou un gérant adverse peut demander qu'un gant soit mesuré. Chaque gérant est limité à **deux** demandes de mesurage par partie. Toute prise de mesures sera effectuée par les arbitres uniquement entre les manches. Si un gant est jugé illégal, il sera temporairement confisqué. Un joueur qui refuse d'obtempérer à la demande de l'arbitre pourra être expulsé de la partie. Les jeux qui auront été effectués avant le mesurage demeurent.

# 4. MITAINE DE PREMIER BUT

## Règle 3.05

Le joueur de premier but ne peut porter de mitaine de premier but si, au jugement de l'arbitre, un autre joueur défensif est positionné au premier but. Si l'arbitre s'en aperçoit ou s'il est averti par l'instructeur de l'équipe adverse que le joueur de premier but n'est pas positionné au premier but, l'arbitre devrait lui ordonner de remplacer sa mitaine de premier but par un gant de joueur défensif.

# 5. FEUILLE D'ALIGNEMENT

## Règle 4.03 :

Chaque gérant doit inscrire le nom de chaque joueur éligible sur la face de son ordre des frappeurs en plus de fournir l'alignement partant. Toutefois, l'omission du gérant d'inscrire un joueur éligible n'empêche pas ce joueur de prendre part à la partie, pas plus que ce soit un motif pour déposer un protêt, puisque c'est par courtoisie qu'on fournit cette liste des joueurs éligibles.

# 6. BALLE SE LOGEANT DANS L'UNIFORME

## Règle 5.01(b) :

Si une balle frappée ou relayée se loge par inadvertance dans l'uniforme d'un joueur ou entraîneur ou se loge dans le masque du receveur ou son équipement, ou est placée intentionnellement à l'intérieur de l'uniforme d'un joueur (par exemple, dans une poche de pantalon), l'arbitre doit appeler un "Temps d'arrêt." Il devra, utilisant le bon sens et le franc jeu, placer tous les coureurs de telle façon que, au jugement de l'arbitre, cela annulera l'effet de la balle hors-limite. En aucun cas, un retrait ne peut être effectué sur le jeu.

Notez que cette interprétation ne s'applique pas aux situations où une balle frappée ou relayée est coincée dans un gant de joueur défensif. Dans ces cas, la balle demeure en jeu. Un joueur défensif peut lancer son gant avec la balle en jeu coincé dans son gant. Tout joueur défensif en possession du gant contenant la balle coincée sera considéré en possession de la balle aux fins des règles. Par exemple, un joueur défensif peut toucher un coureur ou un but alors qu'il est en possession du gant contenant la balle coincée.

Voir aussi les Règles Officielles du Baseball 5.06(c)(7) Commentaire (dernier paragraphe).



# 7. PREMIER BUT JOUANT DANS LE TERRITOIRE DES FAUSSES-BALLES

## Règle 5.02 :

Les Règles Officielles du Baseball 5.02 stipulent que lorsque la balle est mise au jeu au début ou dans le cours de la partie, tous les joueurs défensifs à l'exception du receveur doivent être en territoire des bonnes balles. Particulièrement lorsqu'on retient un coureur au premier but, le joueur de premier but doit être positionné avec les deux pieds dans le territoire des bonnes balles. Il n'y a aucune pénalité relative à la violation de cette règle, autre que d'aviser le premier but de garder les deux pieds dans le territoire des bonnes balles, si on porte le tout à l'attention de l'arbitre ou—si on viole de façon flagrante ou à répétition—sur la directive de l'arbitre. Si un joueur refuse d'obtempérer après avoir été avisé par l'arbitre, le joueur pourra être l'objet d'une expulsion.

# 8. POSITION DU FRAPPEUR DANS LA BOITE DU FRAPPEUR

## Règles 5.04(b)(5), 6.03(a)(1) :

Lorsque le frappeur **prend position** dans la boîte du frappeur, il doit avoir les deux pieds entièrement à l'intérieur de la boîte; c.-à-d., aucune partie de chacun des pieds ne peut s'extentionner au-delà de la limite extérieure de la ligne définissant la boîte lorsque le frappeur prend sa position dans la boîte. Il n'y a pas de pénalité spécifique à enfreindre cette règle autre que le frappeur doit se faire signaler de demeurer à l'intérieur de la boîte si on porte le tout à l'attention de l'arbitre ou— si on viole de façon flagrante ou à répétition—sur la directive de l'arbitre. Si un joueur refuse d'obtempérer après avoir été avisé par l'arbitre, le joueur pourra être l'objet d'une expulsion. Voir les Règles Officielles du Baseball 5.04(b)(5).

Selon les Règles Officielles du Baseball 6.03(a)(1), si un frappeur **cogne** une balle (bonne, fausse, ricochet) avec un ou les deux pieds au sol **entièrement** à l'extérieur de la boîte du frappeur, le frappeur sera déclaré retiré. (Voir les Règles Officielles du Baseball 6.03(a)(1)) **AFIN DE CLARIFIER:** Il y a deux différentes règles en lien avec la position du frappeur dans la boîte. La règle 5.04(b)(5) requiert que le frappeur ait les deux pieds à l'intérieur de la boîte lorsqu'il prend initialement place dans la boîte avant de frapper (aucune portion du pied ne peut être à l'extérieur de la limite conformément à cette disposition, bien qu'aucune pénalité ne soit prescrite autre que celle indiquée plus haut). La règle 6.03(a)(1) stipule que le frappeur doit être déclaré **retiré** s'il **fait contact** avec la balle avec un ou les deux pieds au sol **entièrement** à l'extérieur de la boîte. (Donc, tant que quelque partie du pied touche quelque partie de la ligne lorsque le frappeur **fait contact** avec la balle, il demeure à l'intérieur des règles.)

# 9. BALLON ATTEIGNANT LE DESSUS DE LA CLÔTURE DU CHAMP EXTÉRIEUR

## Règle 5.05(a) :

À moins que ce ne soit spécifié autrement par les règlements locaux de terrains, un ballon dans le territoire des bonnes balles qui frappe le dessus de la clôture et bondit à l'intérieure de la surface de jeu sera considéré au même titre qu'un ballon dans le territoire des bonnes balles qui frappe la clôture et bondit à l'intérieure de la surface de jeu (en jeu, mais qui ne peut être capté pour les besoins d'un retrait).

À moins que ce ne soit spécifié autrement par les règlements locaux de terrains, un ballon dans le territoire des bonnes balles qui frappe le dessus de la clôture et bondit à l'extérieur de la surface de jeu sera considéré comme un circuit.

À moins que ce ne soit spécifié autrement par les règlements locaux de terrains, un ballon dans le territoire des bonnes balles qui frappe le dessus de la clôture et demeure sur le dessus sera considéré un double automatique.

# 10. ABANDONNER LA COURSE DES BUTS (INCLUANT APRÈS UNE TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE)

Règles 5.05(a)(2) Commentaire, 5.09(b)(2) Commentaire :

Selon le commentaire des Règles Officielles du Baseball 5.05(a)(2), un frappeur qui s'élance sur une troisième prise échappée est traité différemment que les jeux relatifs à abandonner la course sur les buts spécifiés aux commentaires des Règles Officielles du Baseball 5.09(b).

Spécifiquement, les interprétations suivantes couvrent le frappeur qui s'est élancé sur une troisième prise échappée:

Un frappeur qui ne tient pas compte de la situation sur une troisième prise échappée et qui ne démontre pas d'intention de courir vers le premier but sera déclaré retiré une fois que le frappeur aura quitté la surface de terre autour du marbre.

La règle ci-dessus s'applique également à un frappeur qui s'élance sur une troisième prise échappée et qui ne fait aucun effort pour avancer au premier but à l'intérieur d'un temps raisonnable, au jugement de l'arbitre. Par exemple, un frappeur qui "s'attarde" au marbre, enlevant son protecteur de cheville, et ensuite se met en direction du premier but sera aussi déclaré retiré.

Dû aux variations de grandeur et forme du cercle autour du marbre dans les différents parcs, lorsque le frappeur ne démontre pas d'effort pour avancer au premier but sur une troisième prise échappée, un tel frappeur pourra être déclaré retiré au jugement de l'arbitre. Dans tous les cas où le frappeur quitte le cercle de terre entourant le marbre avant de se diriger vers le premier but, le frappeur sera déclaré retiré.

Les arbitres doivent demeurer alertes dans les situations de jeux de temps lorsqu'un coureur abandonne sa course vers le prochain but, comme démontré dans le jeu suivant:

Jeu: Buts remplis, deux retraits, pointage égal en fin de neuvième manche. Le frappeur cogne un circuit à l'extérieur du terrain. Le coureur au premier but, croyant que le circuit met fin automatiquement à la partie, quitte sa ligne de course et se dirige vers l'abri. Le coureur du premier but est déclaré retiré avant que le coureur du troisième touche le marbre. Les autres coureurs continuent leurs courses et atteignent le marbre.

Règlementation: Aucun point ne marque; le troisième retrait fut effectué avant que le coureur du troisième atteigne le marbre. La partie se poursuit au début de la dixième manche avec le pointage égal. NOTE: S'il y avait moins de deux retraits, la partie se terminerait au moment où le point gagnant toucherait le marbre. Voir aussi les Règles Officielles du Baseball 5.08(b) et 7.01(g)(3).

# 11. INTERFÉRENCE DU RECEVEUR

Règles 5.05(b)(3), 5.06(b)(3)(D), 6.01(g) :

Selon les Règles Officielles du Baseball 5.05(b)(3), si une interférence du receveur est appelée lors d'un jeu en cours, l'arbitre doit laisser le jeu se poursuivre puisque le gérant peut décider de prendre le jeu—à moins que le frappeur atteigne le premier but et tous les autres coureurs avancent d'un but, ce qui fait que le jeu demeure et le gérant n'aura pas d'option pour prendre la pénalité relative à l'interférence. L'arbitre doit indiquer l'interférence en la signalant et appelant l'infraction.

Le gérant doit faire le choix de prendre le jeu ou prendre la pénalité relative à l'interférence en avisant immédiatement l'arbitre du marbre suivant le jeu, ce choix ne peut ensuite être changé.

Si le frappeur-coureur manque le premier but, ou un coureur manque son prochain but, on les considérera avoir atteint le prochain but en référence à la note des Règles Officielles du Baseball 5.06(b)(3)(D) et tel que stipulé dans les Interprétations Approuvées des Règles Officielles du Baseball 6.02(a):

Un coureur qui manque le prochain but où il doit avancer et qui est retiré sur appel sera considéré avoir avancé d'un but pour les besoins de la règle.

Si un coureur tente de voler un but lorsqu'un receveur cause une interférence au frappeur, le coureur se voit accorder le but sur l'interférence. Les coureurs qui ne sont pas en tentative de vol ou forcés d'avancer demeurent au dernier but occupé au moment de l'interférence à moins que les Règles Officielles du Baseball 6.01(g) s'appliquent. Selon les Règles Officielles du Baseball 6.01(g), si un coureur **vole le marbre** lorsque le receveur cause de l'interférence au frappeur, la pénalité additionnelle de la **feinte irrégulière** est invoquée, ce qui empêche **tous** coureurs d'avancer (qu'ils étaient en course ou non).

Voir aussi les Règles Officielles du Baseball 5.05(b)(3), 5.06(b)(3), et 6.01(g).