

# 103.24 - JOUEURS ATTEINTS À LA TÊTE

Note 1 : Les arbitres sont les seuls juges d'une balle qui atteint le frappeur à la tête, ou toute partie du corps au-dessus des épaules.

a) Procédure au 11U classe AA, ainsi qu'au 9U à 18U classe A, B et GC :

i) Frappeur :

Lorsqu'un frappeur se fait atteindre par un lancer provenant du lanceur, l'officiel peut lui octroyer le 1<sup>er</sup> but. Par contre, si ce lancer (peu importe la vitesse) atteint directement le frappeur sur la tête ou dévie sur celle-ci, il a droit au 1<sup>er</sup> but, mais doit obligatoirement être remplacé par le dernier retrait. (En conformité avec le 103.14a (iv) et 105.4.1 (iv)).

Note 2 : Lorsque le dernier retrait ne peut être déterminé, le joueur précédant dans l'ordre des frappeurs n'étant pas sur les buts devient le coureur de remplacement.

Lorsque la demi-manche offensive se termine, le joueur atteint peut retourner en défensive s'il est apte à le faire, sinon être remplacé, momentanément, par un autre joueur. Dans cette dernière éventualité, il peut rester au banc, en récupération, en dépit de l'article 103.14b et 105.3.4. Ceci implique qu'il peut être inactif pendant plus d'une manche à moins qu'il doive se présenter au bâton. En effet, à son prochain tour au bâton, le frappeur atteint doit se présenter au marbre. S'il n'est pas en mesure de le faire, deux options sont possibles :  
Option 1 : « Sortir » définitivement ce joueur de la partie. Ceci implique qu'il ne peut plus, sans exception, prendre part à la partie. Dans ce cas, la règle de l'équité de jeu 103.14a (ii) et 105.4.1 (ii) s'applique (lorsqu'un joueur quitte en cours de partie, il est retiré de l'ordre des frappeurs. Aucun retrait « automatique » n'est comptabilisé);

Option 2 : Le laisser dans la partie et lui faire « sauter » son tour au bâton. Dans ce cas, l'article 103.14a (iv) et 105.4.1 (iv) note 1 s'applique (si un joueur « saute » son tour au bâton, mais demeure dans la partie, un retrait est comptabilisé).

Note 3 : Les deux options s'appliquent aussi si le tour au bâton s'étire et fait en sorte que le frappeur atteint doit revenir au bâton au cours de la même demi-manche.

Si une balle frappe d'abord le bâton et dévie ensuite à la tête du frappeur, ce dernier doit être remplacé par le prochain frappeur avec le même compte.

ii) COUREUR :

Si un coureur est atteint à la tête par une balle, il doit obligatoirement être retiré du jeu afin d'être remplacé par le dernier retrait pour le reste de la demi-manche offensive.

Note 4 : Lorsque le dernier retrait ne peut être déterminé, le joueur précédant dans l'ordre des frappeurs n'étant pas sur les buts devient le coureur de remplacement.

iii) JOUEUR DÉFENSIF :

Si un joueur défensif (autre que le receveur portant son masque) est atteint à la tête par une balle, il doit obligatoirement être retiré du jeu afin d'être remplacé par un autre joueur sur le banc pour le reste de la demi-manche défensive.

Si un lanceur est retiré de sa position, il peut revenir au monticule à tout moment au cours de la partie, pourvu qu'il soit éligible à lancer. Le calcul des manches lancées se fait sur le principe « Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée ». En tournoi/championnat, le décompte des lancers se poursuit.

Note 5 : Si un joueur défensif est atteint à la tête et que son retrait fait en sorte que le minimum de joueur en défensive n'est plus atteint, la partie doit se poursuivre sans conséquence.

S'il doit se présenter au bâton lors de la prochaine demi-manche offensive, deux options sont possibles, selon les mêmes modalités (option 1 ou 2) que le frappeur atteint.

b) Procédure au 13U classe AA, 15U/16UF classe AA et 18U/21UF classe AA :

i) Frappeur :

Lorsqu'un frappeur se fait atteindre par un lancer provenant du lanceur, l'officiel peut lui octroyer le 1<sup>er</sup> but. Par contre, si ce lancer (peu importe la vitesse) atteint directement le frappeur à la tête ou dévie sur celle-ci, il a droit au 1<sup>er</sup> but, mais doit obligatoirement être remplacé par un joueur.

Afin de ne pas pénaliser l'équipe offensive, le choix du joueur remplaçant est déterminé par l'entraîneur de

l'équipe offensive. Cet entraîneur a deux options :

Option 1 : Utiliser un joueur ayant déjà été remplacé au cours de la partie qui n'est pas dans l'ordre des frappeurs actuellement. Une fois qu'il a remplacé le frappeur atteint, le coureur remplaçant ne peut évoluer en défensive. Un substitut doit alors être utilisé. Par contre, il a droit d'aller en défensive si tous les substituts ont été utilisés et qu'un joueur est retiré de la partie pour cause de blessure ou qu'un joueur a été expulsé par l'arbitre. (En conformité avec le 103.12)

Option 2 : Utiliser tout autre substitut n'ayant pas pris part à la partie. Le fait de l'utiliser pour remplacer un frappeur atteint à la tête ne lui enlève pas son statut de substitut. Par conséquent, il peut remplacer n'importe quel joueur durant la partie suite à ce remplacement.

Lorsque la demi-manche offensive se termine, le joueur atteint à la tête peut retourner en défensive s'il est apte à le faire sinon, il doit être remplacé par un joueur substitut n'étant pas dans l'ordre actuel des frappeurs.

Le fait d'utiliser un joueur pour remplacer un frappeur atteint à la tête ne lui enlève pas son statut de substitut.

Le frappeur atteint à la tête peut demeurer au banc, en récupération, tant que son tour au bâton ne reviendra.

Une fois ce tour arrivé, une décision officielle doit être prise à réintégrer le joueur dans l'ordre des frappeurs, sinon de faire une substitution définitive pour ce joueur. Ceci implique qu'il ne peut plus, sans exception, prendre part à la partie.

Note 6 : Si le tour au bâton s'étire et fait en sorte que le frappeur atteint à la tête doit revenir au bâton au cours de la même demi-manche, il doit se présenter au bâton, sinon être substitué. Dans cette dernière éventualité, il est « sorti » définitivement de la partie. Ceci implique qu'il ne peut plus, sans exception, prendre part à la partie.

Si une balle frappe d'abord le bâton et dévie ensuite à la tête du frappeur, ce dernier doit être remplacé par le prochain frappeur avec le même compte.

#### ii) COUREUR :

Si un coureur est atteint à la tête par une balle, il doit obligatoirement être retiré du jeu afin d'être remplacé par un coureur de remplacement pour le reste de la demi-manche offensive, selon les mêmes modalités (option 1 ou 2) que le frappeur atteint.

#### iii) JOUEUR DÉFENSIF :

Si un joueur défensif (autre que le receveur portant son masque) est atteint à la tête par une balle, il doit obligatoirement être retiré du jeu afin d'être remplacé par un autre joueur pour le reste de la demi-manche défensive, selon les mêmes modalités (option 1 ou 2) que le frappeur atteint.

Si un lanceur est retiré de sa position, il peut revenir au monticule à tout moment au cours de la partie, pourvu qu'il soit éligible à lancer. Le calcul des manches lancées se fait sur le principe « Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée ». En tournoi/championnat, le décompte des lancers se poursuit.

Note 7 : Si un joueur défensif est atteint à la tête et que son retrait fait en sorte que le minimum de joueur en défensive n'est plus atteint, la partie doit se poursuivre sans conséquence.

S'il n'est pas en mesure de se présenter au bâton lors de la prochaine demi-manche offensive, une substitution est requise.