

REGLES DU SOFTBALL FAST PITCH

Mis en page et réalisé par

Y. DORGIGNE

Août 2000



REGLE 1 DEFINITIONS

1.1 BATTE MODIFIEE (ALTERED BAT)

Une *batte* est modifiée lorsque sa structure physique de *batte* légale a été changée. Exemple de modification de *batte* :

- ☞ Remplacement du manche d'une *batte* en métal par un manche en bois ou tout autre matière.
- ☞ Introduction de matériaux dans la *batte*.
- ☞ Application de plus de 2 couches de bande adhésive sur le manche de la *batte*.
- ☞ Peinture, à un bout ou un autre, pour autre chose que son identification.
- ☞ Le remplacement de la bande adhésive par une autre, légale n'est pas considéré comme une modification de *batte*.
- ☞ Une prise de forme conique ou évasée est considérée comme une modification de *batte*.

1.2 JEU D'APPEL (APPEAL PLAY)

Un jeu d'appel, sur *balle en jeu* (ou sur *balle morte*) est un jeu sur lequel un arbitre ne peut prendre de décision sans la demande d'un manager, d'un *coach* ou d'un joueur de l'équipe *défensive*.

Si l'appel est fait par un joueur de *champ*, celui-ci doit être à l'intérieur du *champ intérieur* (Infield) quand il fait l'appel. L'appel doit être fait avant le prochain *lancer*, légal ou illégal. Si cet appel est fait à la fin d'une *manche* (Inning) ou à la fin d'une rencontre, il ne sera pas accepté si tous les joueurs de l'équipe défensive ont quitté le bon *territoire*.

1.3 BUT SUR BALLE (BASE ON BALLS)

Un but sur *balle* permet au frappeur de gagner la 1ère base sans risque d'être *retiré*. Il est accordé à un frappeur par l'arbitre lorsque 4 *lancers* ont été jugés "*balle*".

1.4 LIGNE DE COURSE (BASE PATH)

Ligne imaginaire à 1 mètre de part et d'autre de la ligne reliant les bases.

1.5 BALLE FRAPPEE (BATTED BALL)

Toute *balle* qui touche la *batte*, ou qui est touchée par elle, que se soit intentionnel ou non, et tombe au sol, dans le bon ou le mauvais *territoire*.

1.6 BOITE DU FRAPPEUR (BATTER'S BOX)

Zone dans laquelle le *frappeur* doit se tenir lorsqu'il a l'intention d'aider son équipe à marquer des points. Les lignes appartiennent à la boîte du frappeur. Avant le *lancer*, le frappeur doit avoir les 2 pieds entièrement à l'intérieur des lignes de la boîte du frappeur.

1.7 FRAPPEUR-COUREUR (BATTER-RUNNER)

Joueur qui a fini son temps à la *batte*, qui n'a pas été retiré, ou n'a pas encore touché la 1ère base.

1.8 ORDRE A LA BATTE (BATTING ORDER)

Liste officielle des joueurs offensifs, dans l'ordre dans lequel ils passeront à la *batte*. La feuille d'ordre à la *batte* est remise à l'arbitre en chef, elle doit inclure la position de chaque joueur.

1.9 BALLE BLOQUEE (BLOCKED BALL)

Balle frappée ou *relayée* qui est touchée, arrêtée ou saisie par une personne non engagée dans le jeu, ou qui touche tout objet n'appartenant pas à l'équipement ou à l'aire officielle de jeu.

1.10 AMORTI (BUNT)

Balle frappée, non *swinguée*, mais qui touche intentionnellement la *batte* et qui entre lentement dans le *champ* intérieur (Infield).

1.11 ATTRAPER (CATCH)

Un "ATTRAPER" est une *balle légalement attrapée*, lorsque un joueur de *champ* attrape une *balle* frappée ou relayée avec sa ou ses mains ou son gant.

Si la *balle* est tenue seulement dans les bras du joueur de *champ*, ou ne tombe pas au sol grâce à une partie du corps du joueur, de son équipement ou de son uniforme, l'attraper n'est pas complété tant que la *balle* n'est pas fermement tenue dans la main ou dans le gant du joueur.

Ce n'est pas un attraper si un joueur de *champ*, immédiatement après le contact avec la *balle* entre en collision avec un autre joueur, un mur ou tombe au sol et lâche la *balle* à cause de cette collision ou de cette chute.

En réalisant un attraper légal, le joueur de *champ* doit tenir la *balle* suffisamment longtemps pour prouver qu'il a le total contrôle de celle-ci, et que son relâcher de *balle* est volontaire et intentionnel. Si un joueur lâche la *balle* dans l'action de la relayer, l'attraper est légal.

NOTE: Une balle qui touche autre chose qu'un joueur défensif lorsqu'elle est en vol est jugée comme si elle avait touché le sol.

1.12 BOITE DU RECEVEUR (CATCHER'S BOX)

Zone dans laquelle le *receveur* doit rester jusqu'à ce que le *lancer* soit réalisé. Les lignes appartiennent à la boîte du *receveur*.

1.13 CONFERENCE CREDITEE (CHARGED CONFERENCE)

1.13.1 CONFERENCE DEFENSIVE

Elle est créditée lorsque l'équipe défensive demande une suspension du jeu pour quelque raison que ce soit et qu'un représentant de cette équipe, n'étant pas sur le terrain de jeu, pénètre sur celui-ci et donne à l'arbitre toute raisons de penser qu'il a délivré un message, de quelques manières que ce soit, au lanceur.

☞ Lorsqu'un représentant, venant de l'abri des joueurs entre sur le terrain et remplace le lanceur, ce n'est pas un conférence créditée pour le nouveau lanceur, mais pour le lanceur remplacé.

☞ Ce n'est pas une conférence créditée pour la défense si elle a lieu pendant une conférence créditée pour l'équipe offensive à condition d'être prête à jouer lorsque l'équipe offensive l'est.

NOTE: Si un manager, du banc de l'équipe, informe l'arbitre d'un changement de lanceur, il ne s'agit pas d'une conférence créditée, tant que le manager n'entre pas dans le cercle du lanceur après avoir effectué le changement. (Cf. Règle 6.12)

1.13.2 CONFERENCE OFFENSIVE

Elle est créditée lorsque l'équipe offensive demande une suspension du jeu pour permettre au manager ou à un autre représentant de l'équipe de s'entretenir avec le frappeur ou un *coureur*.

☞ Ce n'est pas une conférence créditée, lorsque le lanceur, devenu *coureur* sur base enfile un blouson ou si l'attaque s'entretient lors d'une conférence défensive, à condition d'être prête à jouer lorsque l'équipe défensive l'est. (Cf. Règle 5.7)

1.14 SLOW PITCH

1.15 COACH (COACH)

Membre de l'équipe à la *batte* qui prend place sur le terrain entre les lignes du *coach* pour diriger les joueurs de son équipe lors des courses sur bases.

☞ 2 *coaches* sont autorisés.

☞ Un *coach* peut avoir en sa possession, dans la boîte de *coach*, un livret de scorage, un stylo ou un crayon et un marqueur, lesquels doivent être utilisés uniquement pour le scorage ou la prise de notes.

1.16 "SAUT DE CORBEAU" (CROW HOP)

Action d'un lanceur qui fait un pas, glisse ou saute en avant de la plaque du lanceur, reposant son *pied-pivot* pour prendre un 2ème élan ou un 2ème appui, pour pousser de ce nouveau point de départ et terminer son *lancer*. C'est un lancer illégal (Cf. Règle 6.8)

1.17 BALLE MORTE (DEAD BALL)

La *balle* n'est pas en jeu et ne sera pas en jeu tant qu'elle n'est pas en possession du lanceur dans son *cercle*, et que l'arbitre en chef n'a pas déclarée "*BALLE EN JEU*" (PLAY BALL).

1.18 EQUIPE DEFENSIVE (DEFENSIVE TEAM)

Equipe qui est sur le terrain, dans le *champ*.

1.19 BALLE MORTE RETARDEE (DELAYED DEAD BALL)

Situation de jeu dans laquelle la *balle* reste en jeu jusqu'à la fin d'un jeu. Lorsque celui-ci est terminé, l'arbitre doit déclarer la *balle morte* et appliquer les règles appropriées. (Cf. Règle 9 séc. 3)

1.20 BASE DEPLACEE (DISLOGED BASE)

Base qui n'est plus à sa place légale.

1.21 DOUBLE JEU (DOUBLE PLAY)

Jeu par lequel la défense, par une action de jeu continue retire légalement 2 joueurs offensifs.

1.22 BONNE BALLE (FAIR BALL)

Balle frappée :

1.22.1 qui s'arrête dans le *bon territoire*, entre le marbre et la 1ère base ou entre le marbre et la 3ème base;

1.22.2 qui rebondit sur ou au dessus du bon territoire au delà de la 1ère ou de la 3ème base;

1.22.3 qui touche la 1ère, la 2ème ou la 3ème base;

1.22.4 qui lorsqu'elle est sur ou au dessus du bon territoire, touche la personne ou les habits d'un arbitre ou d'un joueur;

1.22.5 qui tombe d'abord dans le bon territoire au delà de la 1ère et de la 3ème base;

1.22.6 qui sort du terrain de jeu au delà de la clôture du *champ* extérieur lorsqu'elle est au dessus du bon territoire.

NOTE : Une balle en vol doit être jugée en fonction de la position de la balle par rapport aux lignes de mauvaise balle, celle-ci incluant les poteaux de mauvaise balle, et non pas en fonction de la place du joueur de champ, dans le bon territoire ou dans le mauvais territoire, lorsqu'il touche la balle. Peu importe que la balle touche d'abord le bon ou le mauvais territoire, du moment qu'elle ne touche pas un objet étranger au terrain naturel dans le mauvais territoire et du moment qu'elle a toutes les caractéristiques d'une bonne balle.

1.23 BON TERRITOIRE (FAIR TERRITORY)

Zone du terrain de jeu comprises entre les lignes de 1ère et 3ème bases partant du marbre, allant jusqu'à la clôture du fond du terrain, ainsi que tout l'espace à la verticale de cette zone. Les lignes appartiennent à cette zone.

1.24 FEINTE DE TOUCHER (FAKE TAG)

Forme d'*obstruction* sur un *coureur* lorsqu'il avance ou revient vers une base, par un joueur de *champ* sans la *balle* ou n'étant pas en position de la recevoir, qui gêne l'avance de ce *coureur*.

☞ Le *coureur* n'a pas à s'arrêter ou à glisser.

☞ Le simple fait que la course du *coureur* soit ralentie par une feinte de toucher constitue une obstruction.

1.25 JOUEUR DE CHAMP (FIELDER)

Tout joueur de l'équipe défensive sur le terrain.

1.26 CHANDELLE (FLY)

Balle frappée haut dans les airs.

1.27 JEU FORCE (FORCE OUT)

Jeu sur lequel un retrait peut être effectué lorsqu'un *coureur* perd le droit d'occuper une base parce que le frappeur est devenu *coureur*, avant que ce frappeur, ou qu'un autre *coureur* suivant le 1er *coureur* soit retiré.

1.28 MAUVAISE BALLE (FOUL BALL)

Balle frappée :

1.28.1 qui s'arrête dans le mauvais territoire entre le marbre et la 1ère base ou entre le marbre et la 3ème base;

1.28.2 qui rebondit au delà de la 1ère ou de la 3ème base, sur ou au dessus du mauvais territoire;

1.28.3 qui tombe d'abord dans le mauvais territoire au delà de la 1ère ou de la 3ème base;

1.28.4 qui touche la personne ou l'habit d'un arbitre ou d'un joueur ou tout autre objet étranger au terrain naturel, sur ou au dessus du mauvais territoire;

1.28.5 qui touche le frappeur lorsqu'il est dans la boîte du frappeur;

1.28.6 qui rebondit immédiatement au sol ou sur le marbre et touche la *batte* une 2ème fois lorsque le frappeur est dans sa boîte.

1.29 RICOCHET (FOUL TIP)

Balle frappée qui :

1.29.1 va directement de la *batte* dans les mains du *receveur*, et

1.29.2 n'est pas plus haute que la tête du frappeur, et

1.29.3 est légalement attrapée par le *receveur*.

NOTE :

☞ *ce n'est pas un ricochet si la balle n'est pas attrapée,*

☞ *tout ricochet est une prise (Strike),*

☞ *la balle est en jeu,*

☞ *ce n'est pas un ricochet si elle rebondit, sauf si elle touche d'abord la ou les mains du receveur ou son gant.*

1.30 CASQUE (HELMET)

1.30.1 Un casque peut ne pas avoir de protection d'oreille et doit avoir des éléments de protections égaux ou plus grands que ceux qu'offre le casque protecteur de plastique moulé rembourré à l'intérieur. Un casque protégeant seulement les oreilles n'est pas réglementaire.

1.30.2 Le casque du *receveur* peut ne pas avoir de protection d'oreilles.

1.31 EQUIPE RECEVEUSE (HOME TEAM)

Equipe sur le terrain de laquelle la rencontre a lieu. Si la rencontre a lieu sur terrain neutre, elle doit être désignée par accord mutuel ou par tirage au sort.

1.32 BATTE ILLEGALE (ILLEGAL BAT)

Batte qui ne répond pas aux indications de la règle 3 sec. 1.

1.33 BALLE FRAPPEE IRREGULIEREMENT (ILLEGALLY BATTED BALL)

Une *balle* est frappée irrégulièrement lorsque :

1.33.1 le frappeur, lorsqu'il frappe une *balle*, bonne ou mauvaise, a un pied au sol, complètement en dehors de la boîte du frappeur;

1.33.2 n'importe quelle partie du pied du frappeur touche le marbre lorsqu'il frappe la *balle*;

1.33.3 le frappeur frappe la *balle* avec une *batte* illégale ou modifiée.

1.34 BALLE ATTRAPEE IRREGULIEREMENT (ILLEGALLY CAUGHT BALL)

Une *balle* est attrapée irrégulièrement lorsqu'un joueur de *champ* attrape une *balle* frappée ou relayée avec sa casquette, son masque, son gant ou toute partie de son uniforme qui n'est pas à sa place normale.

1.35 LANCEUR ILLEGAL (ILLEGAL PITCHER)

Joueur réglementaire dans la partie, mais qui ne peut pas *lancer* parce qu'il a été remplacé au *lancer* par un arbitre ou un manager suite à une 2ème conférence créditée dans une même manche.

1.36 JOUEUR ILLEGAL (ILLEGAL PLAYER)

Joueur qui est entré dans le jeu sans être signalé. Lorsque l'utilisation d'un joueur illégal est signalé à l'arbitre par l'autre équipe, après le 1er *lancer*, légal ou illégal, et avant que l'équipe en infraction n'en informe l'arbitre, cela entraîne l'expulsion du joueur qui est déclaré "*joueur inadmissible*".

1.37 JOUEUR INADMISSIBLE (INELIGIBLE PLAYER)

☞ Joueur qui ne peut plus participer légalement au jeu parce qu'il a été expulsé par l'arbitre.

☞ Un joueur inadmissible ne peut plus être joueur.

☞ L'utilisation d'un joueur inadmissible entraîne un forfait.

1.38 EN VOL (IN FLIGHT)

Est "en vol" toute *balle* frappée, relayée ou lancée qui n'a pas encore touché le sol ou tout objet autre qu'un joueur de *champ*.

1.39 EN DANGER D'ETRE RETIRE (IN JEOPARDY)

Terme signifiant que la *balle* est en jeu et que les joueurs en attaque peuvent être retirés.

1.40 CHAMP INTERIEUR (INFIELD)

Zone du terrain de jeu dans le bon territoire normalement couvert par les joueurs de *champ* intérieur.

1.41 CHANDELLE INTERIEURE (INFIELD FLY)

Bonne *balle* frappée en *chandelle* (à l'exclusion d'un coup en flèche ou d'une tentative *d'amorti*) pouvant être attrapée par un joueur de *champ* intérieur fournissant un effort ordinaire, lorsque la 1ère et la 2ème, ou la 1ère, la 2ème et la 3ème bases sont occupées et avec moins de 2 retraits. Pour l'application de cette règle, le lanceur, le *receveur* et tout joueur de *champ* extérieur entré dans le *champ* intérieur sur ce jeu seront considérés comme des joueurs de *champ* intérieur.

NOTE : Lorsqu'il semble évident qu'une balle frappée est une chandelle intérieure, l'arbitre doit immédiatement déclarer "chandelle intérieure (infield fly)".

☞ Si elle est bonne, le frappeur est retiré, dans l'intérêt des coureurs. La balle est en jeu et les coureurs peuvent avancer, à leurs propres risques, en sachant que la balle peut être attrapée, ou bien retoucher la base qu'ils occupaient et se diriger vers la base suivante après que la balle ait été touchée, de même que sur toute balle en chandelle.

☞ Si c'est une mauvaise balle, elle est traitée comme toute mauvaise balle.

☞ Si une balle déclarée "chandelle intérieure" retombe au sol sans avoir été touchée, et rebondit dans le mauvais territoire avant de dépasser la 1ère ou la 3ème base, c'est une mauvaise balle.

☞ Si une balle déclarée "chandelle intérieure" retombe au sol sans avoir été touchée, à l'extérieur des lignes de bases, et rebondit dans le bon territoire avant de dépasser la 1ère ou la 3ème base, c'est une chandelle intérieure.

1.42 MANCHE (INNING)

Partie du jeu pendant laquelle les deux équipes passent l'une après l'autre en attaque et en défense, et pendant laquelle il y a eu trois (3) retraits pour chacune. Une nouvelle manche commence immédiatement après la fin de la manche précédente.

1.43 INTERFERENCE (INTERFERENCE)

Acte d'un joueur ou d'un membre de l'équipe offensive qui empêche ou gêne un joueur défensif en train d'exécuter un jeu.

1.44 TOUCHER REGLEMENTAIRE (LEGAL TOUCH)

Un toucher est réglementaire lorsqu'un *coureur* ou un *frappeur-coureur* ne touchant pas une base est touché par la *balle* tenue fermement dans la main d'un joueur de *champ*.

☞ il suffit que le *coureur* soit touché par la main ou le gant qui tient la *balle*.

☞ La *balle* n'est pas considérée comme étant tenue fermement si elle est jonglée ou relâchée par le joueur de *champ* après qu'il ait touché le *coureur*, sauf si ce dernier, en donnant un coup sur la *balle* ou la main du joueur de *champ*, lui fait relâcher la *balle*.

1.45 BALLE LEGALEMENT ATTRAPEE (LEGALLY CAUGHT BALL)

Balle frappée ou relayée attrapée par un joueur de *champ*, à condition qu'elle ne le soit pas avec sa casquette, son casque, son masque, son équipement protecteur, sa poche ou toute autre partie de son uniforme. Elle doit être attrapée et fermement tenue dans la ou les mains ou le gant.

1.46 COUP EN FLECHE (LINE DRIVE)

Balle frappée en l'air, tendue et directement dans le terrain de jeu.

1.47 OBSTRUCTION (OBSTRUCTION).

1.47.1 acte d'un joueur ou d'un membre de l'équipe défensive qui gêne ou empêche un frappeur de s'*élancer* ou de frapper une *balle* lancée.

1.47.2

acte d'un joueur de *champ*

1.47.2.1 ni en possession de la *balle*,

1.47.2.2 ni en train de jouer une *balle* frappée,

1.47.2.3 ni en train de recevoir une *balle* relayée,

qui gêne l'avance d'un *coureur* ou d'un *frappeur-coureur* qui court légalement entre les bases.

1.48 EQUIPE OFFENSIVE (OFFENSIVE TEAM)

Equipe à la *batte*.

1.49 CHAMP EXTERIEUR (OUTFIELD)

Partie du terrain à extérieur du carré formé par les lignes de bases, ou partie du terrain non couvert normalement par les joueurs de *champ* intérieur, entre les lignes de mauvaises *balles* au delà des 1ère et 3ème bases et les limites du terrain.

1.50 GLISSADE A L'EXTERIEUR DU COUSSIN (OVERSLIDE)

Acte d'un *coureur* qui glisse et dépasse la base qu'il tente d'atteindre. Cela se produit habituellement lorsque son élan l'amène à perdre le contact avec la base, ce qui le met en situation d'être retiré. Le *frappeur-coureur* peut dépasser la 1ère base sans risque d'être retiré, à condition de revenir immédiatement à cette base.

1.51 RELAIS HORS ZONE (OVERTHROW)

Balle relayée d'un joueur de *champ* à un autre, pour retirer un *coureur* qui n'a pas encore atteint la base ou ne la touche pas, et qui sort des limites du terrain de jeu, ou bien devient *balle bloquée*.

1.52 BALLE PASSEE (PASSED BALL)

Balle lancée de façon réglementaire qui aurait pu être attrapée par le *receveur* en fournissant un effort ordinaire.

1.53 LANCER (PITCH)

Acte du lanceur lançant la *balle* au frappeur.

NOTE : Si le lancer devient *balle bloquée* ou s'il sort du terrain, les *coureurs* avancent d'une base.

1.54 CERCLE DU LANCEUR (PITCHER'S CIRCLE)

Cercle de 5 mètres de diamètre autour de la plaque du lanceur. Les lignes appartiennent au cercle du lanceur.

1.55 PIED PIVOT (PIVOT FOOT)

Pied avec lequel le lanceur prend appui sur la plaque du lanceur pour pousser.

1.56 BALLE EN JEU (PLAY BALL)

Terme utilisé par l'arbitre en chef pour indiquer que le jeu doit commencer ou continuer, lorsque le lanceur, *balle* en main, et dans le cercle du lanceur. Tous les joueurs défensifs, sauf le *receveur*, doivent être dans le bon territoire pour mettre la *balle* en jeu.

1.57 LANCER-RETOUR RAPIDE (QUICK RETURN PITCH)

Lancer effectué rapidement par le lanceur dans le but évident de surprendre le frappeur en déséquilibre, c'est à dire lorsqu'il n'a pas eu le temps de bien se placer dans la boîte du frappeur ou qu'il n'a pas encore repris son équilibre après le *lancer* précédent.

1.58 COUREUR (RUNNER)

Joueur de l'équipe à la *batte* qui a fini son temps au *bâton*, qui a atteint une base et qui n'est pas encore retiré.

1.59 JOUEURS PARTANTS (STARTING PLAYERS)

Joueurs inscrits sur la liste officielle (ordre à la *batte*) fournie à l'arbitre en chef ou à un des arbitres du jeu.

1.60 VOL DE BASE (STEALING)

Action d'un *coureur* tentant d'avancer pendant le *lancer* du lanceur vers le frappeur.

1.61 ZONE DE PRISE (STRIKE ZONE)

Espace au dessus du marbre, entre les aisselles du frappeur et le haut de ses genoux, lorsque le frappeur prend sa position naturelle à la frappe.

1.62 MEMBRE DE L'EQUIPE (TEAM MEMBER)

Toute personne autorisée à s'asseoir sur le banc de l'équipe.

1.63 RELAIS (THROW)

Action d'un joueur de *champ* relayant la *balle* à un autre joueur de *champ*.

NOTE : Si un relais devient "relais bloqué" ou sort du terrain de jeu les coureurs avancent de 2 bases à partir de la dernière base touchée au moment du relais.

1.64 TEMPS MORT (TIME)

Terme utilisé par l'arbitre pour ordonner un arrêt du jeu pendant lequel la *balle* est morte.

1.65 TRIPLE JEU (TRIPLE PLAY)

Jeu par lequel l'équipe défensive, dans une action continue, retire 3 joueurs de l'équipe offensive.

1.66 TEMPS A LA BATTE (TURN AT BAT)

Le temps à la *batte* commence lorsque un joueur entre dans la boîte du frappeur et se termine lorsqu'il est retiré ou lorsqu'il devient *frappeur-coureur*.

1.67 LANCER FOU (WILD PITCH)

Balle régulièrement lancée trop haut, trop bas ou trop loin du marbre pour que le *receveur* puisse l'attraper en fournissant un effort ordinaire.

RÈGLE 2 LE TERRAIN DE JEU

(se référer au dessin des dimensions officielles du diamant de Softball)

2.1 LE TERRAIN DE JEU

C'est la zone à l'intérieur de laquelle la *balle* peut être légalement mise en jeu, jouée et attrapée. Le terrain de jeu doit être une zone dégagée et sans obstacle d'un rayon minimum de 60,96 m. (*balle* rapide féminine) et de 68,58 m. (*balle* rapide masculine), à partir du marbre, entre les lignes de mauvaise *balle*.

A l'extérieur de la ligne des mauvaises *balles*, ainsi qu'entre le marbre et le filet arrière (backstop), il doit avoir une zone libre d'au moins 7,62 m. et d'au plus 9,14 m. de large.

2.2 RÈGLES DE TERRAIN

Des règles de terrain spéciales définissant les limites du terrain doivent être établies par les Liges ou les équipes en présence lorsque des filets, clôtures, estrades, véhicules, spectateurs ou tout autre obstacle se trouvent dans la zone prescrite.

Tout obstacle dans le bon territoire situé à moins de 60,96 m. (*balle* rapide féminine) et de 68,58 m. (*balle* rapide masculine) du marbre doit être clairement indiqué pour l'information de l'arbitre.

2.3 DIAMANT OFFICIEL

2.3.1 Il doit avoir les lignes de bases suivantes :

☞ *balle* rapide masculine et féminine : 18,29 m.

2.3.2 La distance entre la plaque du lanceur et la pointe du marbre sont les suivantes :

☞ *balle* rapide masculine : 14,02 m.

☞ *balle* rapide féminine : 12,19 m.

☞ *balle* rapide mixte : 14,02 m.

NOTE : Si, lors d'une rencontre, la distance entre les bases ou la distance de lancer se relève illégale, l'erreur sera corrigée au début de la prochaine manche complète pour continuer le jeu.

2.4 POUR LE TRACE DU DIAMANT

Se référer au dessin montrant les dimensions officielles du diamant de Softball. Ce paragraphe est un exemple pour tracer un diamant avec des bases distantes de 18,29 m. et une distance de *lancer* de 14,02 m.

☞ Pour déterminer la position du marbre, tracer une ligne dans la direction désirée pour installer le diamant.

☞ Planter un piquet à la pointe du marbre qui est du côté du *receveur*.

☞ Attacher une cordelette à ce piquet et faire des nœuds, ou tout autre marque sur cette cordelette à 14,02 m., 18,29 m., 25,86 m. (centre de la 2ème base).

☞ Placer la marque des 36,58 m. au centre de la 2ème base et, en tenant la cordelette à la marque des 18,29 m., marcher vers la droite de la ligne jusqu'à ce qu'elle soit tendue, et planter un piquet aux 18,29 m. : c'est le coin extérieur de la 1ère base, et la cordelette qui forme maintenant les lignes de 1ère et de 2ème base.

☞ Tenant de nouveau la cordelette à la marque des 18,29 m., traverser le terrain, et de la même façon marquer le coin extérieur de la 3ème base.

☞ Le marbre, la 1ère et la 3ème base sont entièrement à l'intérieur du diamant.

☞ Pour vérifier le diamant, fixer au piquet de la 1ère base le bout de la cordelette qui se trouvait au marbre et la marque des 36,58 m. à la 3ème base : la marque des 18,29 m. doit maintenant correspondre au marbre et à la 2ème base.

☞ Vérifier toutes les distances avec un décimètre métallique si possible.

2.4.1 LA LIGNE DES 1 MÈTRE

Ligne parallèle à la ligne de *base* joignant le marbre à la 1ère base, à partir de la moitié de cette ligne

2.4.2 LE CERCLE D'ÉCHAUFFEMENT DU FRAPPEUR

C'est un cercle de 1,5 m. de diamètre (rayon de 0,75 m.) placé du côté du banc des joueurs, ou de l'abri des joueurs, le plus proche du marbre.

2.4.3 LA BOITE DU FRAPPEUR

C'est un rectangle tracé de chaque côté du marbre qui doit mesurer 0,91 m. de large sur 2,13 m. de long.

- ☞ Les lignes intérieures des boîtes du frappeur doivent être à 15,2 cm. du marbre.
- ☞ La ligne avant des boîtes du frappeur doivent être à 1,22 m. en avant d'une ligne passant au centre du marbre.
- ☞ Les lignes appartiennent aux boîtes du frappeur.

2.4.4 LA BOITE DU RECEVEUR

doit mesurer 3,05 m. de long en arrière de la boîte du frappeur, et doit avoir 2,75 m. de large.

2.4.5 LES BOITE DE COACHES

sont situés derrière une ligne de 4,57 m., tracée à l'extérieur du diamant.

- ☞ La ligne est à 3,65 m. des lignes de 1ère et de 3ème bases.
- ☞ Elle leur est parallèle, de la base en direction du marbre.

2.4.6 LE MARBRE

doit être en caoutchouc.

- ☞ Ce doit être un pentagone dont le côté faisant face au lanceur doit avoir 43,2 cm. de large.
- ☞ Les côtés doivent être parallèles aux lignes extérieures des boîtes du frappeur et doivent mesurer 21,6 cm. de long.
- ☞ Les côtés de l'angle faisant face au *receveur* doivent mesurer 30,5 cm.

2.4.7 LA PLAQUE DU LANCEUR

doit être en caoutchouc, longue de 61 cm. et large de 15,2 cm.

- ☞ Le dessus de la plaque doit être au niveau du sol.
- ☞ Le bord avant de la plaque doit être à :
 - 14,02 m. (*balle* rapide masculine) 12,19 m. (*balle* rapide féminine)
 - 14,02 m. (*balle* rapide mixte), du coin extérieure du marbre.

NOTE : Les lignes qui délimitent une zone appartiennent à cette zone.

2.4.8 LES BASES

Celles autres que le marbre doivent former un carré de 38,1 cm. de côté, doivent être fabriquées de toile ou tout autre matériel adapté, doivent avoir 12,7 cm. d'épaisseur maximum. Les bases doivent être fixées solidement en place. LA DOUBLE BASE est recommandée pour la 1ère base.

☞ Cette base mesure 38,1 cm. sur 76,2 cm., est fabriqué en toile ou tout autre matériel adapté, et ne fait pas plus de 12,7 cm. de hauteur. La moitié de cette base est blanche, solidement fixée dans le bon territoire, l'autre moitié est orange, solidement fixée dans le mauvais territoire.

NOTE : Les règles suivantes s'appliquent pour la double base :

2.4.8.1 Une *balle frappée* touchant la partie blanche est une bonne *balle*. Une *balle frappée* touchant la partie orange est une mauvaise *balle*.

2.4.8.2 Si, sur une *balle lancée frappée* dans le *champ intérieur* ou sur une 3ème prise relâchée, le *frappeur-coureur* ne touche pas en premier la partie orange de cette base et qu'un jeu est effectué, le *frappeur-coureur* est retiré.

2.4.8.3 Un joueur *défensif* doit utiliser uniquement et en permanence la partie blanche de cette base.

2.4.8.4 Après avoir dépassé la 1ère base, le *frappeur-coureur* doit revenir à la partie blanche.

2.4.8.5 Lorsque le *frappeur-coureur* a dépassé la 1ère base et s'est dirigé vers la 2ème base, sur un coup frappé dans le *champ intérieur* ou le *champ extérieur*, il doit revenir à la partie blanche.

2.4.8.6 Sur une *balle frappée en chandelle*, un *coureur* doit retoucher la partie blanche.

2.4.8.7 Sur une tentative d'élimination sur base (pick-off), le *coureur* doit revenir sur la partie blanche.

2.4.8.8 Une fois revenu à la partie blanche, un *coureur* ne touchant plus que la partie orange sera considéré comme n'étant plus en contact avec la base et sera retiré, s'il est touché par un joueur défensif en possession de la *balle*, ou s'il part de la partie orange sur une *balle lancée*.

NOTE : La double base doit être utilisée pour les rencontres des championnats mondiaux de l'I.S.F, de l'E.S.F et nationaux.

REGLE 3 L'EQUIPEMENT

3.1 LA BATTE OFFICIELLE

3.1.1 Elle doit être d'une seule pièce de bois dur ou d'un assemblage de 2 ou plusieurs pièces de bois collées de telle manière que le grain de toutes les pièces soit dans le sens de la longueur de la *batte*.

3.1.2 Elle doit être en métal, en bambou, en plastique, graphite, carbone, fibre de verre, céramique ou tout autre matériaux composite approuvé par l'I.S.F. Toute *batte* fabriqué en nouveau matériaux composite doit être contrôlé et approuvé par l'I.S.F.

3.1.3 Elle peut être laminée mais doit alors être exclusivement en bois et colle, avec une finition transparente éventuellement.

3.1.4 Elle doit être ronde ou angulaire à trois face et doit être lisse.

3.1.5 Sa longueur maximum doit être de 86,4 cm (34 inches) et son poids maximum de 1077 gr (38 onces).

3.1.6 Une *batte* ronde ne doit pas excéder 5,7 cm de diamètre dans sa partie la plus large; si elle est triangulaire, sa face de frappe ne doit pas excéder 5,7 cm (2, 1/4 inches). Une tolérance de 0,8 mm est autorisé pour tenir compte de la dilatation d'une *batte* ronde.

3.1.7 Elle peut être anguleuse si elle est en métal.

3.1.8 Elle ne doit pas avoir de rivets ou de clous apparent, des bords rugueux ou tranchants ou toute forme de fixations extérieures pouvant présenter un danger. Une *batte* en métal doit être exempté d'aspérités.

3.1.9 Elle ne doit pas avoir de manche en bois si elle est en métal.

3.1.10 Elle doit avoir une prise de sécurité en liège, ruban adhésif (une bande de plastique lisse est illégale) ou de matériau composite. Cette prise de sécurité ne doit pas faire moins de 24,4 cm et plus de 38,1 cm de long à partir de la partie la plus fine de la *batte*. L'application de résine, de substance par vaporisateur est autorisée uniquement sur la prise de sécurité pour favoriser celle-ci.

NOTE : Le ruban adhésif appliqué sur une batte doit l'être en une spirale continue. Ce ne doit pas être une couche d'adhésif solide. Il ne doit pas excéder 2 couches.

3.1.11 Si elle est en métal et pas faite d'une seule pièce avec l'extrémité du fût close, elle doit avoir sur son extrémité la plus large une pièce de caoutchouc ou de plastique fermement fixée.

3.1.12 Elle doit avoir un pommeau de sécurité d'au moins 0,6 cm faisant un angle de 90° avec le manche. Il peut être moulé, façonné, soudé ou fixé de façon permanente. Une *batte* avec une prise conique ou évasée est considérée comme une *batte* modifiée.

3.1.13 Elle doit être marquée "OFFICIAL SOFTBALL" par le fabricant. Si les mots "OFFICIAL SOFTBALL" ne sont plus lisible en raison de l'usure de la *batte*, elle sera considérée comme légale si elle l'est par ses autres aspects.

3.2 LES BATTES D'ÉCHAUFFEMENT

3.2.1 Le frappeur dans le cercle d'échauffement peut s'échauffer avec 2 *battes* officielles de softball, ou une *batte* d'exercice réglementaire, ou une combinaison des deux mais toujours sans excéder 2 *battes*.

3.2.2 La *batte* d'échauffement doit être d'une seule pièce et avoir une prise de sécurité. Elle doit être marquée "WARM UP" (échauffement) en lettres de 3,2 cm de haut sur l'extrémité du fût. Ce dernier ne peut excéder 5,7 cm de diamètre.

3.2.3 Pendant l'échauffement, les poids, les différents lestes fixés à la *batte* sont interdits.

PENALITE : L'utilisation d'autre chose qu'une *batte* d'échauffement légale entraînera le retrait de l'équipement illégal. En cas de récidive après le retrait du matériel illégal, le joueur concerné sera expulsé du jeu.

3.3 LA BALLE OFFICIELLE DE SOFTBALL

3.3.1 Ce doit être une *balle* régulière aux coutures lisses à points cachés ou autre surface plane.

3.3.2 Elle doit avoir un noyau central fait de "kapok" à longues fibres de 1ère qualité, d'un mélange de liège et de caoutchouc, d'un mélange de polyuréthane ou de tout autre matériau approuvé par l'I.S.F.

3.3.3 Elle peut être enroulée à la main ou mécaniquement avec un fil tordu de haute qualité et recouverte d'un film de latex ou de caoutchouc.

3.3.4 Elle doit avoir une enveloppe adhérent à la *balle* par l'application de colle sous l'enveloppe et être cousue avec du fil de coton ou de lin ciré. Ou elle doit avoir une enveloppe moulé fixée au noyau, ayant l'apparence de coutures authentiques approuvées par l'I.S.F.

3.3.5 Elle doit avoir une enveloppe en cuir de cheval ou de vache, tanné de première qualité, ou en matériel synthétique, ou de tout autre matériaux approuvé par l'I.S.F. ATTENTION : Pour les *championnat* français les *balles* doit être obligatoirement en cuir.

3.3.6 Les *balles* de softball utilisées pour les rencontres de *championnat* I.S.F. et E.S.F doivent être conforme aux normes établies par l'I.S.F., le Comité des Règles de Jeu et elles doivent porter le sigle I.S.F ou E.S.F. La *balle* de 30 cm doit avoir une circonférence comprise entre 30,2 et 30,8 cm et doit peser entre 177 et 200g. La *balle* à couture dissimulée doit avoir au moins 88 points et une couture à 2 aiguilles.

3.3.7 La *balle* de 30 cm à couture blanche doit être utilisée pour les *Championnats* I.S.F. *balle* rapide masculin, féminin, et mixte.

3.4 LES GANTS

"Tout joueur peut porter un gant mais seuls le *receveur* et le défenseur de 1ère base peuvent porter une mitaine".

☞ Le laçage, la tresse, ou tout autre système entre le haut du pouce et le reste du gant ou de la mitaine du défenseur de la 1ère base ou du *receveur*, ou du gant de tout joueur de *champ* ne peut excéder 12,7 cm. de long.

☞ Le gant du lanceur doit être d'une seule couleur, autre que blanc ou gris.

- ☞ Les gants multicolores sont autorisés pour tous les autres joueurs.
- ☞ Les gants avec des cercles blancs ou gris ressemblant à une *balle* sont illégaux pour tous les joueurs.

3.5 LES CHAUSSURES

"Tous les joueurs doivent porter des chaussures."

- ☞ Les chaussures seront considérées comme réglementaires si le dessus est en toile ou en cuir ou en matériaux similaires.
- ☞ Les semelles peuvent être lisses ou garnies de crampons en caoutchouc mou ou dur.
- ☞ Les plaques métalliques ordinaires de talons et semelles peuvent être utilisées si les crampons fixés à ces plaques ne dépassent pas 1,9 cm. la semelle ou le talon de la chaussure.
- ☞ Les chaussures avec des crampons métalliques ronds sont illégales.

NOTE : Dans toutes les divisions et à tous les niveaux de jeu, les crampons en plastique dur, Nylon ou polyuréthane semblables à une plaque de métal de semelle et de talon, ou des chaussures garnies de crampons amovibles pouvant présenter une fixation apparente ne sont pas autorisés.

DIVISION JEUNE : Dans toutes les divisions et à tous les niveaux de jeu, les crampons métalliques ou les chaussures à crampons amovibles sont interdits.

3.6 MASQUES, PLASTRONS, JAMBIERES ET CASQUES

3.6.1 MASQUES

Tous les *receveurs* doivent porter un masque, un protecteur de gorge et un casque.

NOTE : Les receveurs (ou les autres membres de l'équipe défensive) doivent porter un masque, un protecteur de gorge et un casque lorsqu'ils reçoivent des lancers d'échauffement du lanceur. une grille de protection fixée au masque peut servir de protège gorge.

3.6.2 PLASTRONS

Toutes les *receveuses* (*balle* rapide féminine) adultes et jeunes doivent porter un plastron.

3.6.3 JAMBIERES.

Les jeunes *receveurs* doivent porter des jambières protégeant la rotule.

3.6.4 CASQUES.

- ☞ Le port du casque est obligatoire pour les frappeurs, les frappeurs à l'échauffement, les frappeurs-coueurs, les coueurs, les *receveurs* et les jeunes joueurs *coaches* de 1ère et de 3ème bases.
- ☞ Tout défenseur peut porter une casquette ou un casque réglementaire de la couleur de son équipe.

3.6.4.1 Refuser de porter un casque à la frappe lorsque l'arbitre l'ordonne entraîne le retrait de ce joueur. Exception : Les frappeurs suivants, les jeunes joueurs dans les boîtes de *coaches* ou les *receveurs* qui seront expulsés après avertissement.

3.6.4.2 Porter délibérément le casque de façon non appropriée ou l'enlever volontairement, et jugé comme tel par l'arbitre, lorsque la *balle* est en jeu entraîne le retrait immédiat du contrevenant. Conséquence : La *balle* reste en jeu. Retirer un *coureur* pour retrait volontaire du casque n'annule en aucune sorte une situation de jeu forcé.

3.6.4.1 Si une *balle* relayée ou *frappée* touche un casque qui n'est pas sur la tête d'un joueur et que ce contact gêne un jeu en cours avec un casque au sol et que ce contact l'empêche de faire un jeu, le joueur offensif qui portait ce casque se voit retiré. Conséquence : La *balle* est morte. Pour une *balle* bloquée par l'équipe offensive, voir la règle 3.7.

3.7 INTERFERENCE ET MATERIEL

Aucun équipement ne doit rester sur le terrain, dans le bon territoire comme dans le mauvais territoire. Conséquence : La *balle* est morte. Pour une *interférence* provoquée par un équipement de l'équipe offensive entraînant une *balle* bloquée, le joueur sur lequel est effectué le jeu est retiré. S'il est évident qu'il n'y a pas de jeu, aucun *coureur* ne sera retiré mais tous les *coureurs* retournent à la dernière base touchée au moment de l'annonce de la *balle* morte.

3.8 L'UNIFORME

Tous les joueurs d'une équipe doivent porter un uniforme de couleur, de coupe et de style identique. Les managers et les *coaches* peuvent porter des tenues différentes des joueurs mais ils doivent être identiques de couleurs, de coupe et de style. Ils doivent être dans les mêmes couleurs que ceux de l'équipe.

3.8.1 Les casquettes doivent être identiques.

- ☞ Elles sont obligatoires pour tous les joueurs masculin. Elles doivent être portées convenablement.
- ☞ Casquettes, visières, bandeaux et serre-tête sont facultatifs pour les joueuses mais doivent être portés uniformément.

3.8.2 Les joueurs peuvent porter un tricot de corps, une sous chemise ("undershirt") d'une même couleur unie (le blanc est autorisé). Il n'est pas obligatoire pour tous les joueurs d'en porter même si un joueur en porte un, mais ceux qui sont portés doivent être identiques. Les manches des sous-chemises apparentes ne doivent être ni déguenillées ni effilochées ni déchirées.

3.8.3 Pantalons "sliding pants". Tous les pantalons des joueurs doivent tous être soit longs, soit courts. Les joueurs peuvent porter une paire de "sliding pants" de même couleur unie. Il n'est pas obligatoire que tous les joueurs en portent mais si plus d'un joueur en portent, ils doivent être de la même couleur et du même style hormis les protections temporaires à pression ou à velcro.

3.8.4 Numéros. Toutes les chemises d'uniformes doivent porter sur le dos un numéro en chiffre arabe d'une couleur contrastée au moins de 15,02 cm. de haut. Aucun manager, *coach* ou joueur d'une même équipe ne peuvent porter le même numéro (les numéros 1 et 01 sont identiques). Seuls les numéros de 01 à 99 doivent être utilisés. Les joueurs sans numéro ne sont pas autorisés à jouer.

3.8.5 Toute pièce moulée (en plastique, métal ou tout autre matière dure dans sa forme finale) est interdite en jeu.

NOTE : Toute pièce métallique (autre que moulée) peut être considérée comme réglementaire si elle est correctement recouverte d'un matériau mou, fixée et approuvée par l'arbitre.

3.8.1 Bijoux. Il est interdit durant le jeu de porter en évidence des bijoux tels que montre, bracelets, tout type de boucles d'oreilles, chaîne de cou, ou tout autre objet jugé dangereux par l'arbitre. Les bracelets ou colliers médicaux ne sont pas considérés comme des bijoux mais ils doivent être portés près du corps.

NOTE : L'arbitre peut demander aux joueurs d'ôter des bijoux. En cas de refus, ils devront être expulsés du jeu.

RÈGLE 4 JOUEURS ET REMPLAÇANTS

4.1 UNE ÉQUIPE DOIT ÊTRE CONSTITUÉE :

- 4.1.1 de 9 joueurs (*balle rapide*),
- 4.1.2 de 10 joueurs, s'il y a un frappeur désigné (*balle rapide*),
- 4.1.3 de joueurs masculins pour les équipes masculines, de joueuses pour les équipes féminines,
- 4.1.4 une équipe doit avoir le nombre requis de joueurs présents pour commencer ou continuer une rencontre.

NOTE : Pour le mixte se référer aux RGES Softball.

Conséquence : Dans tous les autres cas l'équipe est déclarée forfait. Aucun nom de joueur ne doit figurer sur la liste des *joueurs partants* sauf si le joueur est présent, en uniforme dans la zone de l'équipe. (se référer aux RGES Softball Nationaux)

4.2 LES POSITIONS DES JOUEURS SONT LES SUIVANTES :

- 4.2.1 *Balle rapide* : Lanceur, *receveur*, 1ère base, 2ème base, 3ème base, arrêt-court (short stop), *champ gauche*, *champ centre*, *champ droit*.
- 4.2.2 *Balle rapide avec frappeur désigné* (Designated hitter) : idem que le paragraphe a) ci-dessus, plus le frappeur désigné (DH).

NOTE : Les joueurs de l'équipe en défense peuvent être à tout endroit dans le bon territoire, sauf le receveur qui doit être dans la boîte du receveur, et le lanceur qui doit être dans une position légale de lancer au début de chaque lancer, ou bien à l'intérieur du cercle du lanceur lorsqu'il met la balle en jeu.

4.3 LE FRAPPEUR DÉSIGNÉ (DESIGNATED HITTER)

- 4.3.1 Le frappeur désigné (DH) peut être utilisé à la place de tout joueur, à condition que cela soit signalé avant le début de la rencontre, et que le nom de ce joueur soit noté sur la feuille de l'ordre à la *batte* (line-up).
- 4.3.2 Le frappeur désigné doit rester à la même place dans l'ordre à la *batte* pour toute la rencontre.
- 4.3.3 Le "DH" peut être remplacé à tout moment par un frappeur remplaçant ou par un *coureur* remplaçant qui devient alors le frappeur désigné (DH). Le remplaçant doit être un joueur qui n'est pas encore rentré dans le jeu.
- 4.3.4 Le "DH" ne peut pas entrer dans le jeu en défense.
- 4.3.5 Le "DH" remplacé par un frappeur remplaçant ou un *coureur* remplaçant ne peut pas revenir en jeu.
- 4.3.6 Le joueur *défensif* remplacé à l'attaque par un "DH" ne peut pas jouer en attaque pendant tout le temps de la rencontre.
- 4.3.7 Le joueur remplacé par le "DH" doit être noté à la dernière place (10) sur l'ordre à la *batte* donné à l'arbitre en chef ou à un arbitre de *champ*.

4.4 RETOUR AU JEU

Tous les joueurs partants, sauf le frappeur désigné (DH), peuvent être sortis du jeu et revenir au jeu une fois, à condition de reprendre la même place dans l'ordre à la frappe chaque fois qu'il est sur l'ordre à la batte.

NOTE : Le joueur partant et le(s) remplaçant(s) ne peuvent pas être sur l'ordre à la batte en même temps.

Conséquence : La pénalité pour un retour au jeu illégal est l'expulsion du manager/coach (dont le nom figure sur la feuille de l'ordre à la batte) et du joueur en infraction.

NOTE : Si le retour au jeu illégal viole également la règle 4.6.1 des remplacements non signalés, ces pénalités sont également appliquées.

4.5 UN JOUEUR PARTANT EST OFFICIALE LORSQUE L'ORDRE A LA BATTE EST CONTRÔLE ET APPROUVE PAR L'ARBITRE AU MARBRE ET LE MANAGER DE ÉQUIPE A LA RÉUNION D'AVANT MATCH

- ☞ Les noms peuvent être inscrits à l'avance sur la feuille de match officielle.
- ☞ Cependant, en cas de blessure ou de maladie, les changements pourront être fait à la réunion d'avant match.
- ☞ Un remplaçant peut prendre la place du joueur dont le nom apparaît sur l'ordre à la batte, il sera considéré comme joueur partant et pourra revenir au jeu.
- ☞ Le joueur remplacé à la réunion peut entrer comme remplaçant plus tard dans le jeu.

4.6 UN REMPLACANT PEUT PRENDRE LA PLACE D'UN JOUEUR DONT LE NOM APPARAÎT SUR L'ORDRE A LA BATTE DE ÉQUIPE

Les règles suivantes régissent le remplacement de joueur :

4.6.1 Le manager ou le représentant de l'équipe qui fait le remplacement doit immédiatement le notifier à l'arbitre au marbre au moment où le remplaçant entre dans le jeu. L'arbitre au marbre doit alors reporter le changement au *scoreur* avant le *lancer* suivant. Si l'infraction est découverte avant qu'un *lancer*, légal ou illégal, soit effectué, il n'y a pas de pénalité et le remplaçant illégal doit être déclaré légal. Le remplaçant illégal est considéré dans le jeu si un *lancer*, légal ou illégal a eu lieu.

4.6.1.1 ATTAQUE :

4.6.1.1.1 Si le joueur illégal est découvert pendant son temps à la batte il est déclaré joueur inadmissible et est expulsé du jeu; un remplaçant légal prend à son compte son décompte des "*balles* et prises"; toute avance de *coureurs* pendant son temps à la batte est légale.

4.6.1.1.2 Si le joueur illégal est découvert après qu'il ait complété son temps à la batte et avant le *lancer* suivant, le joueur illégal est déclaré retiré (out), joueur inadmissible et est expulsé du jeu; toute avance de *coureurs*, résultat d'obstruction, d'erreur, de base gagnée sur un frappeur touché par une *balle*, de but sur *balle*, ou d'un coup sur, sera annulée.

4.6.1.1.3 Si un joueur illégal est découvert après son temps à la batte et après le *lancer* suivant, le joueur illégal est déclaré inadmissible et est expulsé du jeu; toute avance de *coureurs* pendant son temps à la batte est légale.

4.6.1.2 DÉFENSE :

4.6.1.2.1 Si un joueur illégal est découvert après avoir fait un jeu et avant le *lancer* suivant, l'équipe offensive a le choix d'accepter le résultat du jeu ou de faire revenir le dernier frappeur à la frappe, avec le compte de *balles* et de *prises* qu'il avait avant la découverte du joueur illégal, chaque *coureur* revenant à la base acquise avant le jeu, le joueur illégal est déclaré inadmissible et est expulsé du jeu.

4.6.1.2.2 Si le joueur illégal est découvert après un *lancer* au frappeur suivant, tous les jeux sont légaux mais le joueur illégal est déclaré inadmissible et est expulsé du jeu.

NOTE : *Si un joueur inadmissible revient au jeu, cela entraîne un forfait.*

4.6.1.2.3 Si un lanceur illégal revient en position de *lancer* et qu'il a effectué un *lancer*, il est expulsé du jeu. Si ce *lancer* est frappé, et qu'il est découvert avant le *lancer* suivant le manager de l'équipe offensive a le choix d'accepter le résultat du jeu, ou de faire revenir le dernier frappeur à la frappe, avec le compte de *balles* et de *prises* qu'il avait avant la découverte du lanceur illégal, chaque *coureur* revenant à la base acquise avant le *lancer*.

4.6.2 Tout joueur peut être remplacé dans le jeu à tout moment.

4.6.3 Les remplaçants sont considérés dans le jeu lorsque cela a été annoncé à l'arbitre au marbre. Un joueur n'est pas en infraction avec la règle des remplacements tant qu'un *lancer* n'a pas été effectué.

NOTE : *L'utilisation d'un remplaçant illégal doit être portée à l'attention de l'arbitre par l'autre équipe. Si le manager de l'équipe ou le joueur en infraction informe l'arbitre avant que l'autre équipe ne le fasse, il n'y a pas de violation, quelque soit le temps passé dans le jeu par le (s) joueur (s) illégal (aux).*

4.6.4 Un joueur expulsé du jeu ne peut plus participer au jeu, sauf en tant que *coach*.

Exception : les joueurs partants peuvent revenir au jeu une fois.

Conséquence : la pénalité pour un retour au jeu illégal est l'expulsion du joueur en infraction et du manager/*coach* noté sur la feuille de l'ordre à la *batte*.

4.6.5 Plusieurs remplaçants peuvent être effectués pour les joueurs partants mais un remplaçant ne peut revenir dans le jeu après avoir été lui même remplacé. Le joueur partant qui revient au jeu et qui est remplacé une 2ème fois n'est plus autorisé à participer de nouveau au jeu. Le joueur qui revient dans le jeu peut jouer à toute place en défense mais doit rester à la même place que le joueur partant dans l'ordre à la *batte*.

Exception : un lanceur remplacé (de sa place de lanceur) suite à une 2ème conférence défensive dans la même manche peut revenir dans le jeu mais pas en tant que lanceur.

RÈGLE 5 LE JEU

5.1 EQUIPE PASSANT A L'ATTAQUE

Le choix de l'équipe passant à l'attaque dans une manche est fait par tirage au sort sauf autres directives réglementaires établies par l'organismes régissant les compétitions.

5.2 ETAT DU TERRAIN

Seul l'arbitre au marbre décide si l'état du terrain permet a la rencontre de se dérouler.

5.3 UNE RENCONTRE REGLEMENTAIRE COMPORTE 7 MANCHE

5.3.1 Il n'est pas nécessaire de jouer la 7ème manche en entier si la 2ème équipe à se présenter à la *batte* est déjà gagnante après 6 manches ou le devient avant le 3ème retrait de la 2ème moitié de la 7ème manche.

5.3.2 Une rencontre qui se terminant avec les 2 équipe à égalité à la fin de la 7ème manche doit être poursuivie en jouant des manches supplémentaires, jusqu'à ce qu'une équipe ai marqué plus de points que l'autre à l'issue d'une manche complète, ou jusqu'à ce que l'équipe seconde à la *batte* marque plus de points dans sa moitié de manche avant le 3ème retrait.

5.3.3 Une rencontre déclarée terminée par l'arbitre est réglementaire si 5 manches ou plus ont été jouées ou si l'équipe seconde à la *batte* a marqué plus de points que l'autre en 5 manche ou plus. L'arbitre peut déclarer une rencontre terminée à tout moment pour cause d'obscurité, de pluie, d'incendie, de panique ou pour tout autre cause mettant en danger les spectateurs ou les joueurs.

5.3.4 Une rencontre est déclarée "match nul" si le score des 2 équipes est égal lorsqu'elle est déclarée terminée à la fin de la 5ème manche entière ou plus, ou si l'équipe seconde à la *batte* à égalisé au score dans une manche incomplète.

5.3.5 Ces dispositions ne s'appliquent pas en cas d'actes de joueurs ou de spectateurs pouvant entraîner un forfait (de l'équipe fautive). L'arbitre peut déclarer la rencontre perdue par forfait s'il est agressé physiquement par tout membre d'une équipe ou par un spectateur.

5.3.6 Un forfait doit être déclaré par l'arbitre au profit de l'autre équipe (de l'équipe non fautive) :

- ☞ si une équipe ne se présente pas sur le terrain, ou, étant sur le terrain refuse de commencer le jeu pour lequel elle est prévue ou fixée au calendrier ou dans les délai prévus pour un forfait par l'organisme pour lequel l'équipe joue ;
- ☞ si, après qu'une rencontre ai commencé, une équipe refuse de continuer le jeu, à moins que celui ci ne soit interrompu ou déclaré terminé par l'arbitre ;
- ☞ si après qu'une rencontre ai été interrompue par l'arbitre, une équipe refuse de reprendre le jeu dans les 2 minutes suivant la mise en jeu par l'arbitre ;
- ☞ si une équipe emploie des tactiques destinées à retarder ou à précipiter le jeu ;
- ☞ si, après un avertissement de l'arbitre, l'une ou l'autre des règles de jeu est délibérément violée ;
- ☞ si l'ordre d'exclusion d'un joueur n'est pas appliqué dans la minute.
- ☞ si, par suite de l'exclusion d'un joueur par l'arbitre, ou d'une toute autre raison, il reste moins de 9 joueurs (moins de 10 avec un DH) dans l'une ou l'autre équipe.
- ☞ si un joueur inadmissible revient dans le jeu

5.3.7 Une réglementaire, ou déclarée "match nul réglementaire" doit être recommencée intégralement . L'ordre à la *batte* original peut être modifié lorsque la rencontre est rejouée.

Exception : Lorsqu'une rencontre de *championnat* mondial ou continental est interrompue par l'arbitre en chef, elle doit être reprise exactement où elle en été au moment de l'interruption.

5.4 VAINQUEUR D'UNE RENCONTRE

Le vainqueur d'une rencontre est l'équipe qui a marqué le plus de points au cours d'une rencontre réglementaire.

5.4.1 Le score d'une rencontre réglementaire déclarée terminée est le score à la fin de la dernière manche complétée, à moins que l'équipe seconde à la *batte* ai marqué plus de points que la 1ère équipe dans une manche incomplète. Dans ce cas, le score est celui de cette manche incomplète.

5.4.2 Le score d'un match nul réglementaire est le score égal lorsque le jeu a été terminé. Un match nul réglementaire doit être recommencé intégralement.

5.4.3 Le score d'une rencontre gagnée par forfait est de 7 à 0 en faveur de l'équipe non fautive.

5.5 "TIE BREAK"

A partir du début de la 10ème manche et à chaque demi-manche suivante, chaque équipe à l'attaque doit commencer son tour à la frappe en plaçant en 2ème base le dernier joueur qui a complété son temps à la *batte*. Ce *coureur* peut être selon les règles de remplacement.

5.6 DECOMPTE DES POINTS

5.6.1 Un point est compté chaque fois qu'un *coureur* a touché régulièrement la 1ère, la 2ème, la 3ème base et le marbre avant le 3ème retrait dans la manche.

5.6.2 Le point n'est pas compté lorsque le 3ème retrait de la manche est :

- ☞ le *frappeur-coureur*, retiré avant d'avoir touché régulièrement la 1ère base;
- ☞ un *coureur* retiré sur un jeu forcé;
- ☞ un *coureur* quittant sa base régulièrement acquise avant qu'un *lancer* soit effectué;
- ☞ un *coureur* précédant déclaré retiré.

5.7 CONFERENCE

Au cours d'une manche il ne peut y avoir qu'une conférence créditée, entre le manager, ou tout autre représentant de l'équipe, et le frappeur ou un *coureur*. Les arbitres ne doivent pas permettre plus d'une conférence offensive par manche.

Pénalité : expulsion du manager ou du *coach* qui insiste pour une autre conférence.

REGLE 6 LE LANCER

6.1 LE LANCEUR

Il doit prendre sa position les deux pieds au sol, en contact avec la plaque du lanceur, mais pas sur le coté de celle-ci.

6.1.1 Le lanceur, lorsqu'il est sur la plaque du lanceur doit prendre les signaux du *receveur*, ou le regarder. Si un signal est pris, le lanceur doit avoir les deux pieds en contact avec la plaque du lanceur. La *balle* doit être tenue dans une main (à main nue ou dans le gant) et les mains doivent être séparées.

6.1.2 Avant de *lancer* le lanceur doit, de tout son corps, s'arrêter complètement face au frappeur, les épaules alignées avec les 1ère et 3ème base, la *balle* tenue à deux mains devant le corps. Cet arrêt complet doit être maintenu 1 seconde minimum et 10 secondes maximum avant de commencer le *lancer*.

6.1.3 Le lanceur n'est pas considéré en position de *lancer* tant que le *receveur* n'est pas en position de recevoir la *balle*.

6.1.4 Le lanceur ne doit pas prendre la position de *lancer*, sur ou à coté de la plaque du lanceur sans être en possession de la *balle*.

6.2 LE LANCER

Il commence lorsqu'une main lâche la *balle* ou lorsque le lanceur effectue tout mouvement de son élan.

☞ Dans son action de *lancer*, le lanceur ne peut faire qu'un pas en avant et en direction du frappeur (lorsqu'il lance la *balle* au frappeur).

☞ "En direction du frappeur" signifie dans le couloir de 61 cm. en avant de la plaque du lanceur.

☞ Le pied pivot doit rester en contact avec la plaque du lanceur ou peut pousser et glisser en quittant ce contact avant que le pied avant ne touche le sol.

☞ prendre appui et pousser du pied pivot d'un autre endroit que la plaque du lanceur est illégal.

NOTE : Il ne s'agit pas d'un pas si le pied du lanceur glisse sur la plaque du lanceur, à condition que le contact soit maintenu avec celle-ci.

6.3 BALLE LANCEE REGULIEREMENT

Une *balle* lancée régulièrement est une *balle* lancée par en dessous au frappeur.

6.3.1 Le lâcher de la *balle* et le mouvement final de la main et du poignet suivant ce lâcher doivent dépasser le plan du corps.

6.3.2 La main doit passer sous la hanche et le poignet ne doit pas être plus éloigné du corps que le coude.

6.3.3 Le *lancer* se termine par un pas en direction du frappeur.

6.3.4 Le *receveur* doit être en position dans la boîte du *receveur* lorsque le *lancer* est effectué.

6.3.5 Le *receveur* doit renvoyer directement la *balle* au lanceur après chaque *lancer*, sauf après un retrait sur 3 prises ("strikes") ou un retrait effectué par le *receveur*.

Exceptions : La règle 6.3.5 ne s'applique pas :

- ☞ lorsqu'un frappeur devient *frappeur-coureur*;
- ☞ lorsqu'il y a des *coureurs* sur base;
- ☞ ou lorsqu'une mauvaise *balle* est jouée près des lignes de mauvaises *balles* par le *receveur* vers une base pour un possible retrait.

Conséquence de la règle 6.3.5 : Une *balle* est accordé au compte du frappeur.

6.3.6 Le lanceur dispose de 20 secondes pour effectuer le *lancer* suivant.

Conséquence : Une *balle* est accordé au compte du frappeur.

NOTE : La règle 6.3.6 ne s'applique pas lorsqu'il y a des *coureurs* sur bases.

6.4 ELAN DU LANCEUR

Le lanceur peut prendre tout élan possible a condition :

6.4.1 qu'aucun élan ne soit pris sans *lancer* immédiatement la *balle* au frappeur;

6.4.2 qu'aucun mouvement de balancier ne soit fait, dans lequel, après avoir tenu la *balle* dans les deux mains, le lanceur enlève une main de la *balle*, balance le bras vers l'arrière puis l'avant, et ramène la *balle* devant lui tenu à deux main;

6.4.3 qu'il n'y ait aucun arrêt ou changement de sens du mouvement vers l'avant;

6.4.4 qu'il n'y ait pas plus d'une rotation du bras dans le *lancer* de type "moulin à vent". Avant de commencer ce type de *lancer*, le lanceur peut laisser tomber le bras sur le coté et vers l'arrière.

6.4.5 que son élan s'arrête après le pas en avant qui doit être simultanément avec le lâché de la *balle*.

6.5 LE LANCEUR NE DOIT PAS...

6.5.1 Lâcher volontairement, faire rouler ou rebondir la *balle* lorsqu'il est en position de lanceur dans le but d'empêcher le frappeur la frapper.

6.5.2 Utiliser de ruban adhésif ou d'autres substances sur ses doigts ou sa main lanceuse. Un lanceur ne doit pas utiliser une *balle* ayant des substances étrangères sur elle. Sous la surveillance et le contrôle de l'arbitre, de la résine en poudre peut être utilisée pour sécher les mains. Le lanceur ne doit pas porter de bande, de bracelet ou autres artifices similaires au poignet ou à l'avant bras de son bras lanceur.

6.5.3 Lancer, tant que les joueurs défensifs, à l'exception du *receveur* qui doit être dans la boîte du *receveur*, ne sont pas dans le bon territoire.

Conséquence : règle 6.1 à règle 6.6 :

- ☞ toute infraction aux règles 6.1 à 6.6 est un *lancer* illégal sauf dans les cas des règles 6.3.5 et 6.3.6 qui sont traités séparément ;
- ☞ la *balle* est dite "morte retardée" ;
- ☞ une *balle* est accordée au compte du frappeur ;
- ☞ les *coureurs* avancent tous d'une base sans risque d'être retirés.

Exception : Si le lanceur termine son *lancer* au frappeur et si celui-ci frappe la *balle*, le jeu sera considéré comme valable et le *lancer* illégal annulé si le frappeur atteint la 1^{ère} base sans être retiré et si tous les *coureurs* avancent d'au moins d'une base. La *balle* est dite "*balle morte retardée*" et signalée par le ou les arbitres qui tendent leurs bras gauche à l'horizontale.

Exception : S'il n'y a pas de *coureur* sur les bases et qu'un *lancer* illégal touche le frappeur, la 1^{ère} base lui est accordée.

NOTE : *Un lancer illégal doit être annoncé immédiatement, dès qu'il devient illégal.*

☞ *S'il est annoncé par l'arbitre de marbre il doit l'être d'une voix telle que le receveur et le frappeur puissent l'entendre. L'arbitre au marbre doit également donner le signal de la balle morte retardée.*

☞ *S'il est annoncé par l'arbitre de base, il doit l'être de telle façon que le joueur de champ le plus proche puisse l'entendre. L'arbitre de base doit également donner le signal de la balle morte retardée.*

Le fait que les joueurs n'entendent pas l'annonce n'annule pas le lancer illégal.

6.6 « DISTRACTION » DU LANCEUR

Aucun joueur ne doit se placer dans l'axe de vision du frappeur ou agir de façon volontaire et antisportive dans le but de le distraire.

Conséquence : Le joueur en infraction est expulsé du jeu et un *lancer* illégal est appelé, même si le *lancer* n'a pas eu lieu.

6.7 DEBUT DE DEMI-MANCHE

Au début de chaque demi-manche, ou lorsqu'un lanceur remplace un autre lanceur, ce dernier dispose d'une minute maximum pour effectuer 5 *lancers* maximum au *receveur* ou à un autre membre de l'équipe. Le jeu est suspendu pendant ce temps. Le lanceur est pénalisé d'une *balle* au profit du frappeur pour chaque *lancer* d'échauffement supplémentaire.

6.8 RELAIS VERS UNE BASE

Le lanceur ne doit pas relayer la *balle* vers une base lorsque un pied est en contact avec la plaque du lanceur, après avoir pris sa position de lanceur.

Conséquence :

- ☞ le *lancer* est illégal;
- ☞ la *balle* est morte;
- ☞ une *balle* est annoncée pour le frappeur;
- ☞ tous les *coureurs* avancent d'une base;
- ☞ si ce relais à partir de la plaque du lanceur a lieu pendant un jeu d'appel lorsque la *balle* est en jeu, l'appel est annulé.

NOTE : *Le lanceur peut se retirer de sa position de lanceur en faisant un pas en arrière de la plaque du lanceur. Faire un pas en avant ou de côté est un lancer illégal.*

6.9 "NO PITCH" ou lancer annulé

Il est annoncé lorsque :

6.9.1 Le lanceur lance pendant une suspension de jeu ;

6.9.2 Le lanceur tente un "*lancer* retour rapide" avant que le frappeur ait pris sa position ou qu'il n'ait pas encore retrouvé son équilibre après le *lancer* précédent.

6.9.3 Un *coureur* est retiré pour avoir quitté sa base avant que le lanceur n'effectue son *lancer*.

6.9.4 Le lanceur lance avant qu'un *coureur* n'ait retouché sa base après qu'une mauvaise ait été annoncée et que la *balle* est morte.

Conséquence : La *balle* est morte, toutes les actions découlant de ce *lancer* sont annulées.

6.9.5 Aucun joueur, manager ou *coach* ne peut annoncer "Temps mort" ("Time") ou utiliser tout autre mot ou phrase, ou agir lorsque la *balle* est en jeu dans l'intention évidente de provoquer un *lancer* illégal du lanceur.

Conséquence : Le *lancer* est annulé ("No pitch"), un avertissement est donné à l'équipe fautive et la récidive entraîne l'expulsion du fautif.

6.10 CONFERENCE CREDITEE

Il ne peut y avoir qu'une seule conférence créditée entre le manager ou un autre représentant de l'équipe venant de l'abri des joueurs et chaque lanceur dans une manche. La 2ème visite créditée entraîne le changement du lanceur qui ne peut revenir à cette position pour tout le reste de la rencontre.

NOTE : *Ce n'est pas une conférence si le manager ou le coach, de l'abri des joueurs, annonce un changement à l'arbitre, sauf si le manager se rend ensuite à l'emplacement du lanceur.*

6.11 BALLE GLISSEE

Si la *balle* glisse de la main du lanceur pendant son élan ou pendant son mouvement, une *balle* est annoncée pour le frappeur, la *balle* est en jeu, et les *coureurs* peuvent avancer à leur propre risque.

RÈGLE 7 LE FRAPPEUR

7.1 LE FRAPPEUR DOIT PRENDRE SA POSITION A L'INTERIEUR DES LIGNES DE LA BOITE DU FRAPPEUR

7.1.1 Au moment où il frappe la *balle*, le frappeur ne doit pas avoir son pied au sol, entièrement à l'extérieur des lignes de la boîte du frappeur ou avoir son pied en contact avec le marbre.

7.1.2 Lorsque le lanceur est en position prêt à *lancer*, le frappeur ne doit pas passer directement devant le *receveur* pour se rendre dans l'autre boîte de frappeur.

7.1.3 Le frappeur ne doit pas entrer dans la boîte du frappeur avec une *batte* illégale.
Conséquence : La *balle* est morte, le frappeur est retiré, les *coureurs* ne peuvent pas avancer.

7.1.4 Le frappeur ne doit pas entrer dans la boîte du frappeur avec une *batte* modifiée.
Conséquence : La *balle* est morte, sans avertissement le frappeur est expulsé du jeu, et les *coureurs* ne peuvent pas avancer.

7.1.5 Le frappeur doit prendre sa position dans les 10 secondes suivant la mise en jeu de la *balle* par l'arbitre.

Conséquence : Si le frappeur n'entre pas dans la boîte du frappeur dans les 10 secondes suivant la mise en jeu de la *balle* par l'arbitre :

- ☞ l'arbitre annonce une "prise" ("strike"),
- ☞ le *lancer* n'a pas besoin d'être effectué,
- ☞ la *balle* devient morte.

7.2 ORDRE A LA BATTE

Chaque joueur de l'équipe a la *batte* doit frapper dans l'ordre dans lequel son nom apparaît sur la feuille d'ordre à la *batte* ("Line-up").

7.2.1 L'ordre à la *batte* de chaque équipe doit figurer sur la feuille d'ordre à la *batte* ("Line-up") et doit être remis à l'arbitre au marbre par le manager ou le capitaine avant la rencontre. L'arbitre doit le remettre pour contrôle au manager ou au capitaine de l'équipe adverse.

7.2.2 L'ordre à la *batte* remis à l'arbitre doit être suivi pendant toute la rencontre sauf changement de joueur. Dans ce cas le remplaçant doit prendre la place du joueur remplacé dans l'ordre à la *batte*.

7.2.3 Le 1er frappeur de chaque manche doit être celui dont le nom suit celui du dernier joueur qui a complété son temps à la *batte* dans la manche précédente.

7.2.4 NON RESPECT DE L'ORDRE A LA BATTE

Frapper hors ordre à la *batte* est un jeu d'appel qui ne peut être fait que par le manager, le *coach* ou un joueur de l'équipe défensive.

7.2.4.1 Si l'erreur est découverte pendant le passage à la *batte* du mauvais frappeur :

- ☞ le bon frappeur peut prendre sa place au bâton avec le compte de *balles* et de prises (strike),
- ☞ et tous les points marqués ou les bases acquises pendant le passage à la *batte* du mauvais frappeur sont légaux.

7.2.4.2 Si l'erreur est découverte après que le mauvais frappeur ait terminé son temps à la *batte* et avant le *lancer* au frappeur suivant :

- ☞ le joueur qui aurait du être à la *batte* est retiré,
- ☞ toute avance ou point marqué grâce à une *balle* frappée par le mauvais frappeur ou grâce à l'avance de celui-ci en 1ère base sur coup sur, erreur, but sur *balles*, ou frappeur touché par une *balle* lancée, est annulé,
- ☞ le prochain frappeur est le joueur dont le nom suit celui du joueur retiré pour n'avoir pas pris son tour à la frappe,
- ☞ si le frappeur retiré dans ces circonstances est le 3ème retrait, le bon frappeur pour la prochaine manche sera le joueur qui se serait présenté à la *batte* si les joueurs avaient été retirés dans un jeu régulier.

7.2.4.3 Si l'erreur est découverte après le 1er *lancer* au frappeur suivant :

- ☞ le passage à la *batte* du mauvais frappeur est légal,
- ☞ tous les points marqués et les avances sur bases sont légaux,
- ☞ le prochain frappeur est celui dont le nom suit celui du mauvais frappeur,
- ☞ personne n'est retiré pour ne pas s'être présenté à son tour au bâton,
- ☞ les joueurs qui n'ont pas frappé et qui n'ont pas été retirés ont perdu leur tour à la frappe jusqu'au prochain tour dans l'ordre légal.

7.2.4.4 Un *coureur* ne peut être enlevé de la base qu'il occupe pour venir frapper à son propre tour. Il perd simplement son tour à la *batte* sans pénalité. Le frappeur qui le suit sur l'ordre à la *batte* devient le frappeur légal.

7.2.5 Lorsque le 3ème retrait d'une manche a lieu avant que le frappeur ait terminé son temps à la *batte*, ce frappeur est le premier frappeur de la manche suivante, et son, compte de *balle* et de prise (strike) est annulé.

7.3 GENE DU RECEVEUR

Le frappeur ne doit pas empêcher le *receveur* de recevoir ou de relayer la *balle* en sortant de la boîte du frappeur, ou de le gêner volontairement en restant dans la boîte du frappeur.

Conséquence : La *balle* est morte, les *coureurs* reviennent à la base qu'ils occupaient au jugement de l'arbitre au moment où l'*interférence* a eu lieu, et le frappeur est retiré.

7.4 GENE D'UN JOUEUR DEFENSIF

Les membres de l'équipe à la *batte* ne doivent pas gêner un joueur tentant d'attraper une *balle* frappée en *chandelle* dans le mauvais territoire.

Conséquence : La *balle* est morte, le frappeur est retiré, et les *coureurs* reviennent à la base légalement acquise au moment du *lancer*.

7.5 DOUBLE CONTACT

Le frappeur ne doit pas frapper une deuxième fois une bonne *balle* avec la *batte* dans le bon territoire.

Exception : Si le frappeur est dans la boîte du frappeur lorsque la *balle* est retouchée une 2ème fois dans le bon territoire par la *batte* tenue en main, une mauvaise *balle* est annoncée.

NOTE : Si le frappeur lâche la *batte* et que la *balle* roule contre celle-ci dans le bon territoire, le frappeur n'est pas retiré et la *balle* reste en jeu si, d'après l'arbitre, il n'y avait pas intention d'interférer sur la trajectoire de la *balle*.

Conséquence : la *balle* est morte, le frappeur est retiré et les *coureurs* ne peuvent pas avancer.

7.6 UNE PRISE (STRIKE) EST ANNONCÉ PAR L'ARBITRE...

7.6.1 Lorsque toute partie d'une *balle* lancée régulièrement entre dans la zone de prise (zone de strike) avant de toucher le sol, que le frappeur ne tente pas de frapper.

Conséquence : la *balle* est en jeu, les *coureurs* peuvent avancer au risque d'être retirés.

7.6.2 Pour chaque *balle* lancée légalement que tente de frapper le frappeur, et qu'il rate.

Conséquence : La *balle* est en jeu, les *coureurs* peuvent avancer au risque d'être retirés.

7.6.3 Pour chaque ricochet (foul tip) attrapé par le *receveur*.

Conséquence : La *balle* est en jeu, les *coureurs* peuvent avancer au risque d'être retiré, si c'est la 3ème prise (strike) le frappeur est retiré.

7.6.4 Pour chaque mauvaise *balle* non attrapée en vol légalement lorsque le frappeur a moins de 2 prises (strike) à son compte.

7.6.5 Pour chaque *balle* lancée que tente de frapper le frappeur, qu'il rate et qui le touche.

7.6.6 Lorsqu'une partie de la personne ou des habits du frappeur est touché par sa propre *balle* frappée lorsqu'il est dans la boîte de frappeur et qu'il a moins de 2 prises (strike).

7.6.7 Lorsqu'une *balle* lancée touche le frappeur dans la zone de prise (strike).

Conséquence : La *balle* est morte, les *coureurs* doivent revenir à leur base sans risque d'être retirés.

7.7 UNE BALLE EST ANNONCÉE PAR L'ARBITRE...

7.7.1 Pour toute *balle* lancée ne passant pas dans la zone des prises (strike) ou touchant le sol avant d'atteindre ou toucher le marbre que le frappeur ne tente pas de frapper.

Conséquence : La *balle* est en jeu, les *coureurs* peuvent avancer au risque d'être retirés.

7.7.2 Pour chaque *balle* lancée illégalement.

Conséquence : La *balle* est morte, les *coureurs* avancent d'une base sans risque d'être retirés.

7.7.3 Lorsque le *receveur* ne renvoie pas la *balle* directement au lanceur comme indiqué dans la règle 6.3.5.

7.7.4 Lorsque le lanceur ne lance pas la *balle* dans les 20 secondes.

7.7.5 Pour chaque *lancer* d'échauffement effectué après le 5ème *lancer*.

Conséquence : La *balle* est en jeu.

7.8 UNE BONNE BALLE EST UNE BALLE FRAPPEE REGULIEREMENT QUI...

- 7.8.1 S'arrête dans le bon territoire entre le marbre et la 1^{ère} base ou entre le marbre et la 3^{ème} base.
- 7.8.2 Qui rebondit au delà de la 1ère ou de la 3ème base sur ou au dessus du bon territoire.
- 7.8.3 Touche la 1ère, 2ème ou la 3ème base.
- 7.8.4 Touche la personne ou les habits d'un arbitre ou d'un joueur lorsqu'elle est sur ou au dessus du bon territoire.
- 7.8.5 Tombe d'abord dans le bon territoire au delà de la 1ère ou de la 3ème base.
Conséquence : La *balle* est en jeu, les *coureurs* peuvent avancer au risque d'être retirés, le frappeur devient *coureur* sauf si il se trouve dans la situation de la règle de la "*chandelle* intérieure"
- 7.8.6 Sort du terrain de jeu au delà de la clôture du *champ* extérieur, lorsqu'elle passe au dessus du bon territoire.
- 7.8.7 Atterrit derrière une barrière ou dans une tribune placée à plus de 60,96 m. (*balle* rapide féminine), de 68,58 m. (*balle* rapide masculine) du marbre, lorsqu'elle est sur ou au dessus du bon territoire. Cela est considéré comme un tour de circuit (Home Run). Si la distance est inférieure à celles indiquées, 2 bases sont accordées.
- 7.8.9 Touche en vol un poteau de mauvaise *balle*. Si la *balle* touche le poteau au dessus du haut de la barrière, c'est un coup de circuit (Home Run).

7.9 UNE MAUVAISE BALLE EST UNE BALLE FRAPPEE REGULIEREMENT QUI...

- 7.9.1 Rebondit dans le mauvais territoire entre le marbre et la 1ère base ou entre le marbre et la 3ème base.
- 7.9.2 Qui rebondit au delà de la 1ère ou de la 3ème base sur ou au dessus du mauvais territoire.
- 7.9.3 Qui tombe d'abord dans le mauvais territoire au delà de la 1ère ou de la 3ème base.
- 7.9.4 Touche la personne ou les habits d'un arbitre ou d'un joueur ou tout objet étranger naturel, sur ou au dessus du mauvais territoire.
- 7.9.5 Touche le frappeur lorsqu'il est dans la boîte du frappeur.
- 7.9.6 Rebondit immédiatement sur le sol ou sur le marbre et touche la *batte* une 2ème fois lorsque le frappeur est dans la boîte du frappeur.
Conséquence :
- ☞ la *balle* est morte sauf si c'est une *balle* en *chandelle* (Fly) attrapée régulièrement au dessus du mauvais territoire. Dans ce cas le frappeur est retiré,
 - ☞ une prise (strike) est annoncée pour le frappeur, sauf s'il a déjà 2 prises à son compte,
 - ☞ les *coureurs* retournent à leur base sans risque d'être retirés, sauf si une *chandelle* (fly) au dessus du mauvais territoire est attrapée. Dans ce cas les *coureurs* peuvent avancer au risque d'être retirés après que la *balle* ait été touchée.

7.10 RICOCHET

Un ricochet est une *balle* frappée qui va directement de la *batte* dans le gant du *receveur*, qui ne monte pas plus haut que la tête du frappeur, et qui est légalement attrapée par le *receveur*.

NOTE : *Ce n'est pas un ricochet si elle n'est pas attrapée. Tout ricochet attrapé est une prise (strike).*

Conséquence : Une prise est annoncée, la *balle* reste en jeu et les *coureurs* peuvent avancer au risque d'être retirés.

7.11 LE FRAPPEUR EST RETIRE...

7.11.1 Lorsqu'il est touché par une *balle* lancée qu'il tente de frapper, qu'il manque et que c'est sa 3ème prise (strike).

7.11.2 Lorsqu'il entre dans la boîte du frappeur avec une *batte* modifiée ou lorsqu'il l'utilise.

NOTE : *Le frappeur est également expulsé du jeu.*

7.11.3 Lorsqu'il entre dans la boîte du frappeur avec une *batte* illégale ou lorsqu'il l'utilise.

7.11.4 Lorsqu'une 3ème prise (strike) est attrapée par le *receveur*.

7.11.5 Lorsque la 3 prises (strike) à son compte est relâchée et que, avec moins de 2 retraits, la 1ère base est occupée.

7.11.6 Lorsque, avec 2 prises (strike) à son compte, il frappe un amorti (bunt) dans le mauvais territoire. Si la *balle* est attrapée au vol, elle reste en jeu.

7.12 GANT ILLÉGAL

Le frappeur n'est pas retiré si un joueur de *champ* effectuant un jeu sur une *balle* frappée utilise un gant illégal. Le manager de l'équipe à la *batte* a le choix de faire revenir le frappeur à la *batte*, avec le compte qu'il avait avant le *lancer* ou d'accepter le résultat du jeu.

7.13 LE FRAPPEUR SUIVANT

7.13.1 Le frappeur suivant est le joueur attaquant dont le nom suit celui du frappeur sur l'ordre à la frappe (Line-up).

7.13.2 Le frappeur suivant doit prendre place dans le cercle d'échauffement des frappeurs proche de son banc.

7.13.3 Le frappeur suivant peut quitter le cercle d'échauffement :

- ☞ lorsqu'il devient frappeur,
- ☞ pour diriger les *coureurs* avançant de la 3ème base vers le marbre.

7.13.4 Lorsque le frappeur suivant gêne le jeu d'un joueur défensif sur un *coureur*, le *coureur* le plus proche du marbre au moment de l'*interférence* doit être déclaré retiré.

7.13.5 Les dispositions de la règle 7. sec. 4. s'appliquent au frappeur suivant.

RÈGLE 8 LE *FRAPPEUR-COUREUR* ET LE *COUREUR*

8.1 LES *COUREURS* DOIVENT TOUCHER LES BASES DANS L'ORDRE LEGAL (1ère, 2ème, 3ème, marbre)

8.1.1 Lorsqu'un *coureur* doit s'en retourner alors que la *balle* est en jeu, il doit toucher les bases dans l'ordre inverse.

Conséquence : La *balle* est en jeu, les *coureurs* doivent retourner au risque d'être retirés.

8.1.2 Lorsqu'un *coureur* acquiert le droit d'occuper une base en la touchant avant d'être retiré, la base lui est acquise jusqu'à ce qu'il est touché la base suivante ou qu'il soit forcé de la quitter pour le *coureur* suivant.

8.1.3 Lorsqu'un *coureur* déplace une base de sa place légale, ni lui ni les *coureurs* qui le suivent dans la même phase de jeu ne sont obligés de toucher cette base si elle est trop loin de sa place légale.

Conséquence : La *balle* est en jeu, les *coureurs* peuvent avancer au risque d'être retirés.

8.1.4 Un *coureur* ne doit pas courir dans l'ordre inverse des bases dans le but de semer la confusion chez les joueurs de *champ* ou pour ridiculiser le jeu.

Conséquence : La *balle* est morte.

8.1.5 Deux *coureurs* ne peuvent occuper la même base en même temps.

Conséquence : Seul le *coureur* qui occupait régulièrement la base en premier peut légalement l'occuper, l'autre *coureur* peut être retiré en étant touché avec la *balle*.

8.1.6 Le fait qu'un *coureur* ne touche pas une base ou quitte sa base illégalement sur une *chandelle* attrapée et est déclaré retiré ne change pas le statut du *coureur* qui le suit et qui touche les bases dans l'ordre légal. Cependant si cela entraîne le 3ème retrait d'une manche, aucun *coureur* suivant le *coureur* retiré ne pourra marquer de point.

8.1.7 Aucun *coureur* ne peut retourner toucher une base non touchée ou quittée illégalement après qu'un *coureur* suivant ait marqué un point.

8.1.8 Après qu'une *balle* ait été déclarée morte, aucun *coureur* ne peut retourner touché une base non touchée, une base qu'il a quitté, ou une base quittée illégalement, après avoir touché la base suivante, même après que la *balle* ait été remise en jeu.

8.1.9 Aucun *coureur* ne peut retourner toucher une base non touchée ou quittée illégalement une fois rentré dans l'abri de son équipe (Dugout) ou dans la zone de son banc.

8.1.10 Lorsqu'une base sur *balle* est accordée, tous les *coureurs* doivent toucher les bases dans l'ordre légal.

8.1.11 Les bases quittées trop tôt sur une *chandelle* attrapée doivent être retouchées avant de pouvoir se rendre aux bases accordées.

8.1.12 Les bases accordées doivent être également touchées dans l'ordre légal.

8.2 LE FRAPPEUR DEVIENT *FRAPPEUR-COUREUR*...

8.2.1 Dès qu'il a frappé une bonne *balle*.

8.2.2 Lorsque le *receveur* n'attrape pas la 3ème prise (strike) avant que la *balle* ne touche le sol, lorsqu'il y a moins de 2 retraits et que la 1ère base est libre, ou chaque fois qu'il y a 2 retraits. Cette situation s'appelle la règle de la "3ème prise relâchée".

8.2.3 Lorsqu'une bonne *balle* touche la personne ou les habits d'un arbitre sur le mauvais territoire.
Conséquence : La *balle* est en jeu, le frappeur devient *frappeur-coureur* au risque d'être retiré.

8.2.4 Lorsque 4 *balles* ont été annoncées par l'arbitre.
Conséquence : La *balle* est en jeu a moins qu'elle ne soit bloquée, le frappeur devient *frappeur-coureur* et se voit accordé la 1ère base sans risque d'être retiré, à condition qu'il se dirige vers cette dernière et qu'il la touche.

8.2.5 Lorsque le *receveur* ou tout autre joueur de *champ* cause une obstruction ou empêche le frappeur de frapper une *balle* lancée.

Conséquence :

- ☞ l'arbitre doit faire le signal de la "*balle morte retardée*",
- ☞ le manager de l'équipe à la *batte* à le choix soit de conserver le résultat du jeu, soit de bénéficier de "l'obstruction" du *receveur*,
- ☞ si le frappeur frappe la *balle* et atteint la 1ère base sans être retiré et si tous les autres *coureurs* ont avancé d'au moins une base sur cette *balle* frappée l'obstruction du *receveur* est annulée. Toutes les actions résultant de cette *balle* frappée sont régulières. Aucun autre choix n'est possible.
- ☞ si le manager refuse le résultat du jeu, "l'obstruction" du *receveur* est appliquée en accordant la 1ère base au frappeur et une base aux autres *coureurs* s'ils sont forcés.

8.2.6 Lorsqu'une bonne *balle* touche la personne ou les habits d'un arbitre ou d'un *coureur* dans le bon territoire. Si le *coureur* est touché par une bonne *balle* lorsqu'il est sur une base il n'est pas retiré

Conséquence : Si la *balle* touche un arbitre ou un joueur :

- ☞ après avoir touché un joueur de *champ* (y compris le lanceur), la *balle* est en jeu,
- ☞ après avoir passé un joueur de *champ* (hormis le lanceur), la *balle* est en jeu,
- ☞ ou avant de passer un joueur de *champ* sans avoir été touchée, la *balle* est morte. Si le *coureur* est touché par la *balle* il est retiré et le frappeur a droit à la 1ère base sans risque d'être retiré, sauf si, au jugement de l'arbitre, aucun joueur de *champ* ne pouvait jouer la *balle*. Tout *coureur* non forcé par le *frappeur-coureur* doit retourner à la base également atteinte avant l'*interférence*. Si la *balle* touche un *coureur* en contact avec une base, la *balle* est morte ou reste en jeu en fonction de la position du joueur de *champ* le plus proche de la base.

8.2.7 Lorsqu'une *balle* lancée que le frappeur ne tente pas de frapper ou qui n'est pas annoncée "prise" (strike) touche toute partie de la personne ou des habits du frappeur lorsqu'il est dans la boîte du frappeur. Il importe peu que la *balle* touche le sol avant de toucher le frappeur. Les mains du frappeur ne font pas partie de la *batte*.

Conséquence : La *balle* est morte, et le frappeur a droit à la 1ère base sans risque d'être retiré à condition qu'il tente d'éviter d'être touché. Dans ce cas l'arbitre au marbre annoncera "*balle*" ou "prise" (strike) selon le cas.

8.3 LES COUREURS PEUVENT AVANCER AU RISQUE D'ETRE RETIRES...

8.3.1 Lorsque la *balle* quitte la main du lanceur lors d'un *lancer*.

8.3.2 Lorsque la *balle* est relayée trop loin dans le bon territoire ou le mauvais territoire et n'est pas bloquée.

8.3.3 Lorsqu'une *balle* est frappée dans le bon territoire et n'est pas bloquée.

8.3.4 Dès qu'une *chandelle* légalement attrapée est touchée.

8.3.5 Lorsqu'une bonne *balle* touche un arbitre ou un *coureur* après avoir dépassé un joueur de *champ* (autre que le lanceur) ou après avoir été touché par un joueur de *champ* y compris le lanceur. De même si une bonne *balle* touche un arbitre dans le mauvais territoire la *balle* reste en jeu.

Conséquence : La *balle* est en jeu.

8.4 UN JOUEUR PERD LE DROIT DE NE PAS ETRE RETIRE...

8.4.1 Si, lorsque la *balle* est en jeu et avant de tenter de se diriger vers la base suivante, il manque de toucher la base à laquelle il avait droit. Si le frappeur retiré est le *frappeur-coureur* en 1ère base ou tout autre *coureur* obligé d'avancer parce que le frappeur est devenu *coureur*, ce retrait est un retrait sur jeu forcé.

8.4.2 Lorsque le *frappeur-coureur*, après avoir dépassé la 1ère base, tente de poursuivre sa course vers la 2ème base.

8.4.3 Si, après avoir déplacé une base, le *frappeur-coureur* tente de poursuivre sa course vers la base suivante.

8.5 LES COUREURS ONT LE DROIT D'AVANCER SANS RISQUE D'ETRE RETIRES...

8.5.1 Lorsqu'ils sont forcés de quitter une base parce que le frappeur a droit à la 1ère base sur une "base sur *balle*".

Conséquence : La *balle* est en jeu sauf si elle est bloquée, les joueurs concernés ont droit à une base et peuvent avancer plus loin à leur propre risque si la *balle* est en jeu.

8.5.2 Lorsqu'un joueur de *champ* empêche le *coureur* d'atteindre une base sauf si ce joueur de *champ* tente d'attraper une *balle* frappée, ou si, en possession de la *balle*, il tente de toucher le *coureur*, ou si, ce joueur de *champ* est sur le point de recevoir une *balle* relayée.

NOTE : "sur le point de recevoir une *balle* relayée" signifie que la *balle* doit être entre le *coureur* qui avance et le joueur défensif sur le point d'attraper la *balle*. Si la *balle* est à l'extérieur de cette zone, "l'obstruction" doit être annoncée.

Conséquence : Lorsqu'une obstruction se produit, y compris sur une course inversée l'arbitre signale une "*balle* morte retardée". La *balle* reste en jeu.

8.5.2.1 Si le joueur victime de l'obstruction est retiré avant d'avoir atteint la base qu'il aurait atteint s'il n'avait pas été gêné une *balle* morte est annoncée, le *coureur* gêné (ainsi que chaque *coureur* concerné par l'obstruction) a droit à la ou aux base(s) qu'il aurait atteint, au jugement de l'arbitre, s'il n'avait pas été gêné par l'obstruction.

8.5.2.2 Si le *coureur* victime de l'obstruction est retiré après la base qu'il aurait atteint s'il n'avait pas été gêné, il est déclaré retiré, la *balle* reste en jeu.

8.5.2.3 Si un *coureur* avançant ou retournant vers une base est gêné par un joueur de *champ* ni en possession de la *balle* ni en situation d'attraper une *balle* frappée, ou par un joueur de *champ* sans la *balle* faisant semblant de le toucher, le *coureur* gêné (et chaque *coureur* concerné par l'obstruction) a droit à la ou aux base(s) qu'il aurait atteint, au jugement de l'arbitre, sans l'obstruction. Si l'arbitre le pense justifié, le joueur défensif faisant une feinte de toucher peut être expulsé du jeu.

Conséquence 8.5.2.3 : Le jeu continue jusqu'à ce qu'aucune action ne soit plus possible. L'arbitre annonce alors "temps mort" (time) et impose toutes les pénalités qui, à son jugement, annule les effets de l'obstruction.

NOTE : Les *coureurs* victimes d'une obstruction doivent toucher toutes les bases dans l'ordre légal sinon ils peuvent être retirés sur jeu d'appel de l'équipe défensive. En cas de feinte de toucher, un avertissement sera donné aux deux équipes, la prochaine feinte de toucher entraînera l'expulsion du joueur fautif. Un joueur peut être expulsé sans avertissement si l'arbitre pense que cela est justifié.

8.5.2.4 L'obstruction du *receveur* est traitée par le règle 8.2.5.

8.5.3 Lorsqu'un *lancer* fou ou une *balle* passée passe sous, dessus, à travers ou se loge dans le filet arrière (Backstop).

Conséquence : La *balle* est morte, tous les *coureurs* ont droit à une base seulement, le frappeur n'a droit à la 1ère base que si c'est sa 4ème *balle*.

8.5.4 Lorsqu'ils sont obligés de quitter une base parce que le frappeur a droit à une base...

8.5.4.1 Pour avoir été touché par une *balle* lancée,

8.5.4.2 Pour avoir été gêné par le *receveur* alors qu'il frappait la *balle*.

Conséquence : La *balle* est morte, les *coureurs* ne peuvent pas avancer plus loin que la base à laquelle ils ont le droit.

8.5.4.3 Si, alors qu'un *coureur* en 3ème base tente de marquer un point sur un jeu "risque tout" (squeeze play), ou sur un vol de marbre, le *receveur* marche sur ou passe devant le marbre sans la *balle* ou touche le frappeur ou sa *batte*:

- ☞ le lanceur sera sanctionné d'un *lancer* illégal,
- ☞ le frappeur a droit à la 1ère base pour obstruction,
- ☞ la *balle* est morte.

8.5.5 Lorsque le lanceur effectue un *lancer* illégal

Conséquence : La *balle* est morte, les *coureurs* ont droit à une base sans risque d'être retirés.

8.5.6 Lorsqu'un joueur de *champ* utilise sa casquette, son masque, son gant ou toute autre partie de son uniforme n'étant pas à sa place normale pour toucher ou attraper une bonne *balle frappée* ou relayée.

Conséquence : Les *coureurs* ont droit à 3 bases si c'est une *balle frappée*, à 2 bases si c'est une *balle relayée*, à partir du moment du relais, et dans tous les cas les *coureurs* peuvent avancer à leur propre risque. Si le toucher ou l'attraper illégal est fait sur une *balle* qui, de l'avis de l'arbitre aurait franchi en vol la clôture sans la toucher, le *coureur* a droit à un tour de circuit (Home-run).

8.5.7 Lorsque la *balle* est en jeu et est relayée au delà des limites du terrain ou qu'elle est bloquée.
Conséquence : Tous les *coureurs* ont droit à 2 bases à partir de la position du *coureur* au moment où la *balle* quitte la main du joueur de *champ*. Si un joueur de *champ* perd la *balle* sur une tentative de toucher et si la *balle* sort du terrain de jeu ou est bloquée, tous les *coureurs* ont droit à 1 base à partir de la base touchée au moment où la *balle* est sortie du terrain de jeu ou a été bloquée. Si un *coureur* touche la base suivante et revient à sa base d'origine, cette dernière sera considérée comme "la dernière base touchée" pour l'application de droit sur un relais hors zone.

8.5.8 Lorsqu'une bonne *balle frappée* passe au dessus de la clôture ou dans les tribunes, le frappeur a droit, à un tour de circuit (Home-run) sauf si elle sort du terrain à une distance inférieure à 60,96 m. (*balle* rapide féminine), 68,58 m. (*balle* rapide masculine) du marbre. Dans ce dernier cas le frappeur a droit à 2 bases. Il doit les toucher dans l'ordre légal. L'endroit où la clôture ou les tribunes sont à une distance du marbre inférieure à 60,96 m. (*balle* rapide féminine), 68,58 m. (*balle* rapide masculine) doit être clairement indiqué pour la gouverne de l'arbitre.

8.5.9 Lorsqu'une bonne *balle* rebondit ou roule dans une tribune, au dessus ou à travers une clôture, lorsqu'un joueur défensif la fait rebondir involontairement à l'extérieur du terrain, ou lorsqu'elle sort des limites du terrain de jeu après avoir touché le sol dans le bon territoire.

Conséquence : La *balle* est morte, les *coureurs* ont droit à 2 bases à partir du *lancer*.

8.5.10

8.5.10.1 Lorsqu'une *balle* en jeu est involontairement portée par un joueur de *champ* à l'extérieur du terrain de jeu...

☞ la *balle* est morte,

☞ les *coureurs* ont droit à 1 base à partir de la dernière base touchée au moment où le joueur de *champ* est sorti du terrain de jeu.

NOTE : Un joueur de *champ* portant une *balle* en jeu dans l'abri ou la zone des joueurs pour toucher un joueur est considéré comme l'ayant porté involontairement.

8.5.10.2 Si, selon l'arbitre un joueur de *champ* emporte volontairement une *balle* en jeu à l'extérieur du terrain de jeu, la *balle* devient morte et tous les *coureurs* ont droit à 2 bases à partir de la dernière base touchée au moment où le joueur de *champ* est sorti du terrain de jeu.

NOTE : Une *balle* sur la ligne des limites du terrain est en jeu.

8.6 UN COUREUR DOIT RETOURNER A SA BASE...

8.6.1 Lorsqu'une mauvaise *balle* est attrapée illégalement et est annoncée telle par l'arbitre.

8.6.2 Lorsqu'une *balle* frappée illégalement est annoncée par l'arbitre.

8.6.3 Lorsqu'un frappeur ou un *coureur* est retiré pour une *interférence*. Les autres *coureurs* doivent revenir à la dernière base qu'ils avaient légalement touchée, selon l'arbitre, au moment de l'*interférence*.

8.6.4 Lorsqu'une *balle* lancée que le frappeur a tenté de frapper sans succès touche une partie quelconque de sa personne.

8.6.5 Lorsqu'un frappeur est touché par une *balle* lancée, sauf si les *coureurs* sont forcés.

8.6.6 Lorsqu'une mauvaise *balle frappée* n'est pas attrapée.

Conséquence :

- ☞ la *balle* est morte,
- ☞ les *coureurs* reviennent à leur base sans risque d'être retirés, sauf s'ils sont forcés de se rendre à la base suivante parce que le frappeur est devenu *coureur*,
- ☞ aucun point ne peut être marqué sauf si toutes les bases sont occupées,
- ☞ les *coureurs* ne sont pas obligés de toucher les bases intermédiaires en revenant à leur base, mais ils doivent le faire rapidement,
- ☞ cependant ils doivent avoir assez de temps pour le faire.

8.6.7 Lorsque l'arbitre ou ses habits gênent le *receveur* tentant de relayer une *balle*.

Conséquence : Une *balle* morte retardée est signalée, la *balle* restant en jeu jusqu'à la conclusion de ce dernier. Si le *c coureur* est retiré, le retrait est confirmé, sinon la *balle* est morte et tous les *coureurs* retournent à la dernière base légalement acquise au moment du lancer.

8.6.8 Lorsqu'une bonne *balle* en vol est attrapée, y compris en flèche (line drive) ou un amorti (Bunt), pouvant être attrapée par un joueur de *champ* fournissant un effort ordinaire est volontairement relâchée, avec un *coureur* en 1ère base, ou en 1ère et en 2ème bases, ou en 1ère et 3ème base ou en 1ère, 2ème et 3ème bases et avec moins de 2 retraits.

8.7 LE FRAPPEUR-COUREUR EST RETIRE...

8.7.1 Lorsque le *receveur* relâche la 3ème prise (strike) et qu'il est régulièrement touché par la *balle* tenue par un joueur de *champ* avant qu'il ne touche la 1ère base.

8.7.2 Lorsque le *receveur* relâche la 3ème prise (strike) est que la *balle* est tenue sur la 1ère base par un joueur de *champ* avant que le *frappeur-coureur* ne touche la 1ère base.

8.7.3 Lorsqu'après avoir frappé une bonne *balle*, il est touché régulièrement avec la *balle* tenue par un joueur de *champ* avant qu'il ne touche la 1ère base.

8.7.4 Lorsqu'après avoir frappée une bonne *balle*, celle-ci est tenue par un joueur de *champ* en contact avec la 1ère base avant que le *frappeur-coureur* ne touche la 1ère base.

8.7.5 Lorsque sa *balle frappée* en l'air est attrapée par un joueur de *champ* avant qu'elle ne touche le sol ou tout autre objet qu'un joueur de *champ*.

8.7.6 Lorsqu'après avoir frappé une bonne *balle*, ou acquis la 1ère base sur une "base sur *balle*" (BB) ou lorsqu'il peut avancer légalement vers la 1ère base sur une 3ème prise (strike) relâchée, il néglige de se diriger vers la 1ère base et, au lieu de cela, entre dans la zone de jeu de son équipe.

Conséquence : La *balle* est en jeu, et le *frappeur-coureur* est retiré.

8.7.7 Lorsqu'il court à l'extérieur de la ligne de 0,91 m. et que selon l'arbitre, il gêne un joueur de *champ* relayant la 1ère base. Mais il doit courir à l'extérieur de cette ligne des 0,91 m. pour éviter un joueur de *champ* tentant d'attraper une *balle frappée*.

8.7.8 Lorsqu'il gêne un joueur de *champ* tentant d'attraper une *balle frappée* ou qu'il interfère volontairement sur une *balle* relayée. Si l'arbitre juge que le *frappeur-coureur* tente ainsi de façon évidente d'empêcher un double jeu, le *coureur* le plus proche du marbre sera également retiré.

8.7.9 Lorsque le *frappeur-coureur* gêne un jeu au marbre pour tenter d'éviter un retrait évident au marbre, le *coureur* est également retiré.

8.7.10 Lorsqu'il touche une seconde fois une frappe *frappée* dans le bon territoire, lorsque sa *batte* ou toute partie de son corps est en dehors de la boîte du frappeur dans le bon territoire.

8.7.11 Lorsqu'il recule vers le marbre pour éviter ou retarder d'être touché.

Conséquence : La *balle* est morte, le *frappeur-coureur* est retiré, et les autres *coureurs* doivent retourner à la dernière base légalement touchée au moment du *lancer*.

8.7.12 Immédiatement lorsqu'il frappe une "*chandelle intérieure*" (Infield-fly) avec un *coureur* en 1ère et 2ème base ou en 1ère, 2ème et 3ème bases et avec moins de 2 retraits.

8.7.13 Lorsqu'un joueur de *champ* relâche volontairement une bonne *balle frappée* en l'air (y compris en coup en flèche (line drive) ou un amorti (bunt)) qui peut être attrapée par un joueur de *champ* fournissant un effort ordinaire avec la 1ère base, ou la 1ère et la 2ème base, ou la 1ère et la 3ème base ou la 1ère, la 2ème et la 3ème base occupées, et avec moins de 2 retraits.

NOTE : Une *balle retenue* ne doit pas être considérée comme ayant été relâchée volontairement.

Conséquence : La *balle* est morte, et les *coureurs* doivent revenir à la dernière base légalement touchée au moment du *lancer*.

8.7.14 Si un *coureur* le précédant, pas encore retiré, gêne, du jugement de l'arbitre, volontairement un joueur de *champ* tentant d'attraper une *balle* relayée ou de relayer une *balle* pour faire un jeu.

8.8 LE COUREUR EST RETIRE...

8.8.1 Lorsque courant vers une base, dans un sens ou dans l'autre, il s'éloigne de plus de 0,91 m. de la ligne directe joignant les bases pour éviter d'être touché par la *balle* tenue par un joueur de *champ*.

8.8.2 Lorsque, la *balle* étant en jeu, il est touché régulièrement par la *balle* tenue en main par un joueur de *champ* lorsqu'il n'est pas en contact avec une base.

8.8.3 Lorsqu'il est forcé et qu'un joueur de *champ* le touche avec la *balle* ou qu'un joueur de *champ* qui tient la *balle* et en contact avec la base vers laquelle il est obligé d'avancer avant qu'il ne l'atteigne. Si un *coureur* forcé, après avoir touché la base suivante, pour quelque raison que ce soit revient vers la base qu'il occupait auparavant, la situation de jeu forcé est renouvelée.

8.8.4 Lorsque le *coureur* ne revient pas toucher la base qu'il occupait précédemment quand le jeu reprend après "Time".

8.8.5 Lorsqu'un *coureur* dépasse un *coureur* le précédent avant que celui-ci ne soit retiré.
Conséquence : la *balle* est en jeu, et le *coureur* est retiré.

QUATRE JEUX D'APPEL SUR UN COUREUR

8.8.6 Lorsqu'un *coureur* quitte sa base pour avancer vers la suivante avant qu'une *chandelle* attrapée n'ait été touchée par un joueur de *champ*, à condition que la *balle* ait été renvoyée à un joueur de *champ* et tenue régulièrement sur cette base ou qu'un joueur de *champ* touche légalement le *coureur* avant qu'il ne revienne à cette base.

NOTE : La *procédure d'appel sur balle morte* peut être utilisée.

8.8.7 Lorsque le *coureur* ne touche pas la ou les bases intermédiaires, dans un sens ou dans l'autre, lorsque la *balle* est en jeu et qu'elle est tenue légalement sur cette base ou que le *coureur* est touché régulièrement en dehors de la base qu'il n'a pas touchée.

NOTE : La *procédure d'appel sur balle morte* peut être utilisée.

8.8.8 Lorsque le *frappeur-coureur* dépassant légalement la 1ère base, tente de se diriger vers la 2ème base et est touché légalement en dehors de cette base.

8.8.9 Lorsque courant ou glissant vers le marbre, il ne le touche pas et, ne tentant pas d'y revenir, un joueur de *champ* tenant la *balle* légalement dans sa main ou dans son gant touche le marbre et en appelle à l'arbitre pour décision.

Conséquence :

8.8.9.1 C'est un jeu d'appel et l'équipe défensive perd le droit de retirer le *coureur* si l'appel est fait après le *lancer* suivant, légal ou illégal.

8.8.9.2 Le jeu d'appel peut être fait lorsque la *balle* est en jeu ou lorsque la *balle* est morte, le *coureur* est retiré.

NOTE : Pour un jeu d'appel, l'appel doit être fait avant le *lancer* suivant, légal ou illégal, ou avant que l'équipe défensive ait quitté le terrain. L'équipe défensive "a quitté le terrain" lorsque tous les joueurs ont de toute évidence quitté leur position défensive et ont quittés le bon territoire pour se rendre sur le banc ou dans la zone de leur équipe. Si l'appel est fait par un joueur de *champ*, il doit être physiquement dans le *champ* intérieur lorsqu'il formule l'appel.

8.8.9.3 Les *coureurs* peuvent quitter leur base pendant un jeu d'appel avec la *balle* en jeu

- ☞ lorsque la *balle* sort du cercle de 2,5 m. de rayon tracé autour de la plaque du lanceur,
- ☞ ou lorsque la *balle* n'est plus en possession du lanceur,
- ☞ ou lorsque le lanceur effectue un geste indiquant qu'il relaye ou feint de relayer la *balle*.

8.8.9.4 On dit que l'appel est fait sur *balle* morte :

- ☞ une fois que la *balle* est revenue dans le *champ* intérieur et qu'un temps mort (Time) a été annoncé par l'arbitre (ou que la *balle* est devenue morte), tous les défenseurs avec ou sans la *balle* peuvent faire un appel verbal sur un *coureur* n'ayant pas touché une base ou ayant quitté sa base trop tôt.
- ☞ l'arbitre concerné doit reconnaître l'appel et prendre une décision sur le jeu.
- ☞ les *coureurs* ne peuvent pas quitter leur base jusqu'à ce que l'arbitre est remit la *balle* en jeu.

NOTE :

☞ si le lanceur, en possession de la balle, est en contact avec la plaque du lanceur lorsqu'un appel verbal est effectué, il n'y a pas de lancer illégal.

☞ si l'arbitre a annoncé "balle en jeu" (Play ball) et que lanceur fait alors un jeu d'appel, l'arbitre annoncera de nouveau "temps mort" (Time) et accordera l'appel.

8.8.9.5 Un 4ème retrait sur appel peut être fait après le 3ème retrait s'il est fait régulièrement et pour annuler un point.

DEUX INTERFERENCE SUR LA BALLE

8.8.10 Lorsqu'un *coureur*, sans contact avec une base, est touché par une *balle frappée* avant qu'elle ne dépasse un joueur de *champ* intérieur hormis le lanceur, à moins qu'aucun joueur de *champ* intérieur, selon l'arbitre, n'ait pu jouer la *balle*.

8.8.11 Lorsqu'un *coureur* donne volontairement un coup de pied dans une *balle* qu'un joueur de *champ* intérieur a ratée et qu'il n'a pas réussi à attraper.

Conséquence : La *balle* est morte, le *coureur* est retiré, aucune avance ne peut avoir lieu, sauf celle provoquée par le frappeur devenu *coureur*.

HUIT INTERFERENCES DE L'EQUIPE OFFENSIVE

8.8.12 Lorsqu'un *coureur* gêne un joueur de *champ* tentant d'attraper une *balle* frappée ou interfère volontairement sur une *balle* relayée. Si l'arbitre juge que le *coureur* tente ainsi de façon évidente d'empêcher un double jeu, le *coureur* qui le suit est également retiré.

8.8.13 Lorsque, la *balle* étant en jeu, quiconque autre qu'un autre *coureur* aide physiquement un *coureur*. Si cette aide a lieu avant qu'une *balle* frappée en l'air soit attrapée ou non, qu'elle soit bonne *balle* ou mauvaise *balle*, l'arbitre annonce une "*balle* morte retardée", après laquelle le *coureur* sera retiré. Si cette *balle* est attrapée le *frappeur-coureur* est également retiré.

NOTE : la *balle* est morte si elle n'est pas attrapée. Si c'est une bonne *balle* le frappeur a droit à la 1ère base. Si c'est une mauvaise *balle* le frappeur frappe de nouveau.

8.8.14 Lorsque le *coach* de 3ème base court vers le marbre, sur ou près de la ligne de base lorsqu'un *coureur* de *champ* tente de jouer sur une *balle* frappée ou relayée, et ainsi provoque un relais vers le marbre, le *coureur* le plus proche du marbre est retiré.

8.8.15 Lorsqu'un ou plusieurs membres de l'équipe offensive se tiennent ou se rassemblent près ou autour d'une base vers laquelle un *coureur* avance et ainsi sème la confusion chez les joueurs de *champ* et rendent un jeu difficile.

NOTE : Les préposés ramasseurs de battes (*bat boy*) et les autres personnes autorisées à s'asseoir sur le banc d'une équipe font partie des membres de cette équipe.

8.8.16 Lorsqu'un *coureur* court en sens contraire pour semer la confusion dans l'équipe défensive ou pour ridiculiser le jeu.

8.8.17 Lorsqu'un *coach* interfère volontairement sur une *balle* relayée.

8.8.18 Lorsqu'un *coureur*, après avoir été retiré ou après avoir marqué un point, gêne un joueur défensif pouvant effectuer un jeu sur un autre joueur. Le *coureur* le plus proche du marbre au moment de l'*interférence* est retiré.

Conséquence : la *balle* est morte, le *coureur* est retiré et, les autres *coureurs* retournent à la dernière base légalement touché au moment ou avant l'action illégale.

8.8.19 Lorsque le *coureur* reste debout et volontairement percute violemment le joueur défensif en possession de la *balle* et attendant le *coureur* pour le toucher. Le *coureur* est retiré

Conséquences : La *balle* est morte, le *coureur* est retiré et, les autres *coureurs* retournent à la dernière base légalement touchée au moment de la collision.

NOTE : Si l'acte est évident et flagrant le joueur en infraction est expulsé.

8.8.20 Départ anticipé. lorsqu'un *coureur* ne reste pas en contact avec la base auquel il a droit jusqu'à ce qu'un *lancer* légal ait eu lieu, ou lorsqu'un *coureur* a quitté régulièrement sa base après un *lancer* ou après qu'un frappeur ait terminé son temps à la frappe, et que le lanceur est en possession de la *balle* à l'intérieur du cercle du lanceur, le *coureur* doit immédiatement tenter d'avancer vers la base suivante ou revenir immédiatement à la base qu'il occupait.

8.8.20.1 Ne pas immédiatement, soit se diriger vers la prochaine base, soit revenir à la base qu'il occupait lorsque le lanceur est en possession de la *balle* dans le cercle du lanceur entraîne le retrait du *coureur*.

8.8.20.2 Une fois revenu sur une base le *coureur* sera retiré s'il la quitte pour quelque raison que ce soit, à moins qu'un jeu soit tenté sur lui ou sur un autre *coureur* (une feinte de relais est considéré comme un jeu), ou à moins que le lanceur soit plus en possession de la *balle* à l'intérieur du cercle du lanceur ou à moins qu'il la lâche en la lançant au frappeur.

NOTE : Une "base sur balle" (BB) ou 3ème prise (strike) relâchée sur laquelle un *coureur* peut courir est traitée de la même façon qu'une *balle* frappée. Le *frappeur-coureur* peut dépasser la 1ère base et a le droit de courir vers la 2ème base à condition de ne pas marquer un temps d'arrêt. Si il s'arrête après avoir touché et dépassé la 1ère base il doit alors se conformer à la règle 8.8.20.

Conséquence : La *balle* est morte, le *lancer* est annoncé annulé (No Pitch) et le *coureur* est retiré.

8.8.21 Lorsqu'il abandonne une base, ne tente pas d'avancer vers la base suivante et entre dans la zone de son équipe ou quitte le terrain de jeu. Le *coureur* doit être déclaré retiré dès qu'il entre dans la zone de son équipe ou qu'il quitte le terrain de jeu.

8.8.22 Lorsqu'il se place en arrière et sans contact avec la base pour démarrer sa course sur toute *balle* frappée en l'air. La *balle* reste en jeu.

8.8.23 Lorsqu'un *frappeur-coureur* gêne un jeu au marbre dans le but d'empêcher le retrait évident d'un *coureur* avançant vers le marbre. Le *frappeur-coureur* et le *coureur* sont retirés.

8.9 LES COUREURS NE SONT PAS RETIRES...

8.9.1 Lorsqu'un *coureur* court derrière ou devant un joueur de *champ* et à l'extérieur de la ligne de base pour éviter de gêner celui-ci tentant d'attraper la *balle* sur la ligne de course.

8.9.2 Lorsqu'un *coureur* ne court pas en ligne droite vers une base, à condition qu'un joueur de *champ* placé sur cette ligne ne soit en possession de la *balle*.

- 8.9.3 Lorsque plusieurs joueurs de *champs* tentent d'attraper une *balle frappée* et que le *coureur* entre en contact avec l'un d'entre eux qui n'était pas habilité à attraper cette *balle*.
- 8.9.4 Lorsqu'un *coureur* est touché par une bonne *balle frappée* qui a dépassé un joueur de *champ*, hormis le lanceur et que selon l'arbitre aucun joueur de *champ* n'aurait pu le retirer.
- 8.9.5 Lorsque le *coureur* est touché par une bonne *balle frappée* qu'il n'a pu éviter, après qu'elle ait touché ou ait été touchée par un joueur de *champ*, y compris le lanceur.
- 8.9.6 Lorsqu'un *coureur* est touché par la *balle* qu'un joueur de *champ* ne tient pas fermement.
- 8.9.7 Lorsque l'équipe défensive ne demande pas à l'arbitre de prendre une décision sur un jeu d'appel avant le *lancer* suivant.
- 8.9.8 Lorsque le *frappeur-coureur* dépasse la 1ère base après l'avoir touché et y revient directement.
- 8.9.9 Lorsque le *coureur* ne dispose pas de suffisamment de temps pour revenir à sa base, il ne sera pas retiré pour avoir quitté sa base avant que le lanceur ait lâché la *balle*. Le *coureur* peut avancer comme s'il avait quitté sa base légalement.
- 8.9.10 Un *coureur* qui a déjà quitté sa base légalement peut poursuivre sa course lorsque le lanceur reçoit la *balle* sur la plaque du lanceur ou lorsque le lanceur en possession de la *balle* monte sur la plaque.
- 8.9.11 Lorsqu'un *coureur* reste sur sa base jusqu'à ce qu'une *chandelle* touche un joueur de *champ* et tente alors d'avancer.
- 8.9.12 Lorsque, étant sur sa base, il est touché par une bonne *balle frappée*, sauf s'il interfère volontairement sur la *balle* ou gêne un joueur de *champ* effectuant un jeu.
- 8.9.13 Lorsqu'un *coureur* glisse sur une base et la déplace de sa position initiale, la base est considérée comme ayant suivi le *coureur*.
Conséquence : Les *coureurs* ayant acquis une telle base ne sont pas retirés pour ne pas être en contact avec elle. Ils peuvent revenir à cette base sans risque d'être retirés lorsque cette base a été replacée. Les *coureurs* perdent ce droit à ne pas être retirés s'ils tentent d'avancer au delà de la base déplacée avant qu'elle ne soit remise à sa place initiale.
- 8.9.14 Lorsqu'un joueur de *champ* fait un jeu sur un *coureur* en utilisant un gant illégal. Le manager de l'équipe offensive a le choix entre :
- ☞ annuler le jeu entier (y compris le passage du frappeur à la frappe) en faisant revenir le frappeur à la frappe, avec le compte de *balle* et de prises (strike) qu'il avait avant d'avoir frappé la *balle*, et les *coureurs* sur la base légalement acquise au moment du *lancer*,
 - ☞ ou d'accepter le résultat du jeu.

REGLE 9 *BALLE MORTE - BALLE EN JEU*

9.1 LA BALLE EST MORTE ET NON EN JEU...

9.1.1 Lorsqu'elle est frappée de façon irrégulière.

9.1.2 Lorsque le frappeur passe d'une boîte à l'autre quand le lanceur est prêt à *lancer la balle*.

9.1.3 Quand l'arbitre déclare "pas de *lancer*" (No Pitch).

9.1.4 Lorsqu'une *balle* lancée touche une partie quelconque de la personne, des vêtements du frappeur, que ce dernier ait essayé ou non de frapper la *balle*.

9.1.5 Lorsqu'une mauvaise *balle* (Foul Ball) n'est pas attrapée.

9.1.6 Lorsqu'un *coureur* est retiré pour avoir quitté sa base trop tôt après que la *balle* ait été lancée.

9.1.7 Lorsque l'équipe offensive cause une *interférence*.

9.1.7.1 Lorsqu'un frappeur frappe de façon intentionnel la *balle* une seconde fois, qu'il frappe la *balle* avec la *batte* qu'il a jeté ou qu'il fait dévier la *balle* de sa trajectoire de quelques manières que ce soit pendant qu'il se rend à la 1ère base.

9.1.7.2 Lorsqu'un *coach* touche de façon intentionnel une *balle* relayée.

9.1.7.3 Lorsqu'une bonne *balle* frappe un *coureur* ou un arbitre avant d'être touché par un joueur de *champ* intérieur autre que le lanceur.

9.1.7.4 Lorsque le frappeur gêne le *receveur*.

9.1.7.5 Lorsqu'un membre de l'équipe offensive touche de façon délibéré une *balle* en jeu.

9.1.7.6 Lorsqu'un *coureur* donne volontairement un coup de pied à une *balle* ratée par un défenseur.

9.1.8 Lorsque la *balle* se trouve à l'extérieur des limites du terrain de jeu. On considère que la *balle* se trouve à l'extérieur du terrain de jeu lorsqu'elle touche le sol, une personne ou un objet à l'extérieur du terrain de jeu.

9.1.9 Si le *coureur* se blesse, et qu'il ne peut se rendre pour se motif à une base qui lui est accordée, un *coureur* de relève peut le remplacer.

9.1.10 Lors d'une *interférence* avec le *batteur* et un joueur de *champ*.

9.1.11 Lorsqu'une *balle* passée ou un *lancer* fou passe au dessus, au dessous ou à travers le filet d'arrêt arrière (Backstop).

9.1.12 Lorsque l'arbitre annonce un temps mort (Time).

9.1.13 Lorsqu'une *balle* frappée par le frappeur touche une partie quelconque de sa personne, quand il se trouve dans la boîte du frappeur.

9.1.14 Lorsqu'un *coureur*, se rend d'une base à une autre en sens inverse dans le but évident de semer la confusion dans l'équipe défensive ou pour ridiculiser le jeu.

9.1.15 Lorsqu'une *balle* touche le frappeur.

9.1.16 Lorsque l'arbitre estime que le *coach* touche un *coureur* ou l'aide à revenir ou à s'éloigner d'une base, ou lorsque le *coach* de 3ème base se dirige vers le marbre sur ou près de la ligne de base lorsqu'un joueur défensif tente d'attraper une *balle* frappée ou relayée et provoque ainsi un relais vers le marbre.

9.1.17 Lorsqu'un ou plusieurs membres de l'équipe offensive se tiennent ou se rassemblent près ou autour d'une base vers laquelle un *coureur* avance et ainsi sèment la confusion chez les joueurs de *champ* et rendent un jeu difficile.

9.1.18 Lorsqu'un *coureur* ne reste pas en contact avec la base auquel il a droit jusqu'à ce qu'un *lancer* légal ait eu lieu.

9.1.19 Lorsque l'arbitre annonce une *balle* bloquée.

9.1.20 Lorsqu'un frappeur entre dans la boîte du frappeur avec une *batte* modifiée ou qu'il se sert d'une telle *batte*.

9.1.21 Lorsqu'un frappeur entre dans la boîte du frappeur avec une *batte* illégale ou qu'il se sert d'une telle *batte*.

9.1.22 Lorsqu'un joueur de *champ* relâche volontairement une bonne *balle* en l'air (y compris un coup en flèche (Line Drive) ou un amorti (Bunt)) qui peut être attrapée en fournissant un effort ordinaire avec la 1ère base, la 1ère et 2ème base, la 1ère et 3ème base ou la 1ère, 2ème et 3ème base occupées et avec moins de 2 retraits.

9.1.23 Lorsqu'un joueur défensif entraîne dans le territoire des mauvaises *balles* une *balle* qui a été attrapée régulièrement.

9.1.24 Lorsqu'un arrêt de jeu (Time) a été accordé et qu'un jeu d'appel ait été formulé par un joueur défensif.

Conséquence : Les *coureurs* ne peuvent pas avancer tant que la *balle* est morte à moins qu'ils ne soient obligés de le faire parce que le frappeur a atteint la 1ère base auquel il avait droit ou parce qu'ils se voient accorder une ou plusieurs bases.

9.2 LA BALLE EST EN JEU...

9.2.1 Au début du match et de chaque demi-manche, lorsque le lanceur est en possession de la *balle* prêt à effectuer un *lancer* et que l'arbitre ait appelé "au jeu" (Play Ball).

9.2.2 Lorsque la règle portant sur la situation de la *chandelle* intérieure (Infield Fly) est applicable.

9.2.3 Lorsqu'une *balle* relayée dépasse un joueur de *champ* et reste dans le bon territoire.

9.2.4 Lorsqu'une bonne *balle* touche un arbitre ou un *coureur* dans le bon territoire après avoir dépassée ou touchée un joueur de *champ* intérieur.

- 9.2.5 Lorsqu'une bonne *balle* touche un arbitre dans le mauvais territoire.
- 9.2.6 Lorsque les *coureurs* ont atteint les bases auxquels ils ont droit quand le joueur de *champ* attrape irrégulièrement une *balle* frappée ou relayée.
- 9.2.7 Lorsqu'un *coureur* est retiré pour avoir dépassé un *coureur* qui le précédait.
- 9.2.8 Lorsqu'aucun jeu n'est effectué dans le but de retirer un *coureur* qui a été gêné. La *balle* reste en jeu jusqu'à la fin de l'action.
- 9.2.9 Lorsqu'une bonne *balle* est frappée de façon réglementaire.
- 9.2.10 Lorsqu'un *coureur* doit revenir à la base qu'il occupait pendant que la *balle* est en jeu.
- 9.2.11 Lorsqu'un *coureur* atteint une base en la touchant avant d'être retiré.
- 9.2.12 Lorsqu'une base est déplacée de sa position initiale pendant que les *coureurs* font le tour des bases.
- 9.2.13 Lorsqu'un *coureur* se dirigeant vers une base dans un sens ou dans l'autre, se dernier s'éloigne de plus de 0,91 m. de la ligne directe joignant les bases pour éviter d'être touché par la *balle* tenue par un joueur de *champ*.
- 9.2.14 Lorsqu'un *coureur* est touché avec la *balle* ou qu'il se trouve en position de jeu forcé.
- 9.2.15 Lorsque l'arbitre déclare le *coureur* retiré parce qu'il néglige de revenir à la base qu'il occupait lorsque l'arbitre remet la *balle* en jeu (Play Ball) après un arrêt de jeu (Time).
- 9.2.16 Lorsqu'un jeu d'appel est justifié.
Exception : Pendant un temps mort (Time) il est possible d'effectuer un jeu d'appel.
- 9.2.17 Lorsque le frappeur frappe la *balle*.
- 9.2.18 Lorsqu'une *balle* en jeu touche un photographe, un préposé à l'entretien, un policier etc. assigné pour le match.
- 9.2.19 Lorsqu'une *balle* en l'air est attrapée régulièrement.
- 9.2.20 Lorsqu'une *balle* relayée touche un joueur défensif.
- 9.2.21 Si le frappeur lâche sa *batte*, que la *balle* roule le long de la *batte* dans le bon territoire et que l'arbitre estime que le frappeur n'avait aucune intention d'arrêter, de nuire ou de toucher la *balle*, le frappeur n'est pas retiré et la *balle* est en jeu.
- 9.2.22 Lorsqu'une *balle* relayée touche un arbitre.
- 9.2.23 Dans tous les cas où la *balle* n'est pas morte comme prévu à l'article 1 du présent règlement.
- 9.2.24 Lorsqu'une *balle* relayée touche un *coach*.

9.2.25 Lorsque le frappeur est crédité d'une ou de 4 *balle*, mais que le frappeur ne peut être retiré avant d'avoir atteint la 1ère base.

9.2.26 Lorsqu'une ou 3 prises (strike) sont appelées contre le frappeur.

9.2.27 Lorsqu'un ricochet (Foul Tip) à été attrapé de façon réglementaire.

9.2.28 Si la *balle* glisse des mains du *receveur* alors qu'il effectue un élan ou qu'il arme son bras vers l'arrière.

9.2.29 Lorsqu'un *coureur* est déclaré retiré pour avoir quitté sa base l'attrape sur une *balle* en l'air.

9.3 *BALLE MORTE RETARDEE*

Il existe 6 situations de *balle* morte retardée pour violations des règles. Ces situations doivent être reconnues par l'arbitre, la *balle* reste en vie jusqu'à l'interruption du jeu. Ces situations sont :

9.3.1 Un *lancer* illégal (6.1.8).

9.3.2 du *receveur* (8.2.5).

9.3.3 *Interférences* de l'arbitre au marbre (8.6.4).

9.3.4 Obstruction (8.5.2).

9.3.5 Equipement touché par une *balle* lancée ou une bonne *balle* frappée (8.5.6).

9.3.6 Lorsqu'un *coach* de 1ère ou de 3ème base aide un *coureur* à se rendre à la prochaine base dans la situation de la *balle* attrapée régulièrement (8.8.13).

NOTE : Pour chaque situation, lorsque le jeu est terminé l'application des règles doivent être appliquées. Pour le cas de la situation (9.3.6) l'arbitre doit appeler un double retrait. Le premier pour l'assistance et le 2ème pour la balle attrapée.