

SOFTBALL CANADA MANUEL DE CAS DE L'ARBITRE



Edition 13, révisé 2018

ISBN #1-894697-71-5

© Tous droits réservés Softball Canada 2013

Table des Matières

| | |
|--|------------|
| INTRODUCTION | 3 |
| Lexique des termes et abréviations | 4 |
| Code d'esprit sportif pour les officiels..... | 5 |
| RÈGLEMENT 1 - DÉFINITIONS | 6 |
| RÈGLEMENT 2 – TERRAIN DE JEU | 46 |
| RÈGLEMENT 3 - ÉQUIPEMENT | 57 |
| RÈGLEMENT 4 – INSTRUCTEURS, JOUEURS ET SUBSTITUTS | 70 |
| RÈGLEMENT 5 – LA PARTIE | 98 |
| RÈGLEMENT 6 – RÈGLEMENT DU LANCER BR et Orthodoxe | 111 |
| RÈGLEMENT 6 – RÈGLEMENT DU LANCER Balle lente | 124 |
| RÈGLEMENT 7 – LE FRAPPEUR..... | 132 |
| RÈGLEMENT 8 – FRAPPEUR-COUREUR ET COUREUR | 155 |
| RÈGLEMENT 9 – BALLE MORTE OU BALLE EN JEU | 273 |
| RÈGLEMENT 10 - ARBITRES | 277 |
| RÈGLEMENT 11 - PROTÊTS | 284 |
| Softball Canada..... | 285 |

INTRODUCTION

Pour devenir un arbitre complet, vous devez acquérir l'ensemble de tous les aspects de l'arbitrage. Un des aspects est le Programme de certification de Niveaux I à IV, qui met l'accent sur les techniques d'arbitrage préventif, la psychologie; la communication et l'évaluation des techniques; la préparation mentale, les mécaniques du système à deux, trois et quatre arbitres, ainsi que la connaissance des règlements.

Le manuel des cas de l'arbitre est une autre composante du –Programme National des Officiels de Softball Canada. La connaissance complète des règlements de Softball Canada renforce la technique de l'arbitre et l'aide à prendre confiance sur le terrain de balle. L'intérêt principal de cette publication est de mettre tout en œuvre pour promouvoir la constance dans l'interprétation des règlements par la description de situations et par l'examen des décisions selon l'interprétation qu'en donne le Comité de Développement des Officiels de Softball Canada.

Veillez prendre note que les illustrations sont la propriété exclusive de Softball Canada et que toute utilisation sans le consentement écrit de Softball Canada est strictement défendue.

Ce manuel des cas de l'arbitre sera mis à jour sur une base régulière s'il y a des modifications ou pour l'interprétation des nouveaux règlements. Si vous faites face à une situation spéciale qui nécessite une interprétation, faites-la parvenir au Comité de Développement des Officiels de Softball Canada et qui vous fournira une interprétation.

REMERCIEMENTS

Ce manuel est rédigé par des arbitres à travers le Canada et il est publié par les Membres du Comité de Développement des Officiels de Softball Canada dans le but d'aider les arbitres de softball à mieux comprendre et interpréter les règlements.

Softball Canada et les auteurs aimeraient remercier les individus, institutions et publications pour leur aide dans la préparation de ce manuel.



Funded by the Government of Canada.
Finance par le gouvernement du Canada.

Canada

Lexique des termes et abréviations

1^{er} - premier but

3^e – troisième but

C2 – le coureur au deuxième (2^e)
but

FC - frappeur-coureur

FLEX – Joueur flexible (Balle
rapide)

JOS – Joueur offensif seulement
(Balle rapide)

2^e – Deuxième but

C1 – le coureur au premier (1^{er})
but

C3 – le coureur au troisième (3^e)
but

JD – joueur désigné (Balle rapide)

JS - joueur supplémentaire (Balle
lente)



Code d'esprit sportif pour les officiels

1. Je m'assurerai que chaque athlète a une occasion raisonnable de jouer au meilleur de ses possibilités, dans les limites qu'imposent les règles.
2. J'éviterai toute situation qui menace la sécurité des athlètes ou j'y mettrai fin.
3. Je maintiendrai un esprit et une ambiance de compétition sains.
4. Je ne permettrai pas que l'on intimide un athlète, que ce soit par des paroles ou par des actes. Je ne tolérerai aucune conduite inacceptable à mon endroit ni à l'égard d'autres officiels, des athlètes ou des spectateurs.
5. Je me montrerai cohérent et objectif en signalant toutes les infractions, indépendamment de mes sentiments personnels à l'égard d'une équipe ou d'un athlète.
6. Je réglerai tous les conflits avec fermeté mais dignité.
7. J'accepte mon rôle d'éducateur et de modèle d'esprit sportif, surtout auprès des jeunes participants.
8. Je serai ouvert à la discussion et aux contacts avec les athlètes avant et après le match.
9. Je demeurerai ouvert aux critiques constructives et je témoignerai du respect et de la considération à l'égard des points de vue différents.
10. Je chercherai à acquérir la formation pertinente et je continuerai à perfectionner mes capacités d'officiel.

RÈGLEMENT 1 - DÉFINITIONS

Bâton modifié: pour plus de situations voir Règlement 3 - Équipement

1. La frappeuse se sert d'un bâton muni d'une prise de forme conique en caoutchouc sur un bâton d'aluminium. Elle mentionne que cela améliore sa prise sur le bâton. L'équipe défensive présente un appel parce qu'elle prétend que le bâton est non réglementaire, après que la frappeuse a pénétré dans la boîte du frappeur. Quelle est la décision de l'arbitre?

DÉCISION: La frappeuse est retirée et expulsée de la partie pour avoir utilisé un bâton modifié. Ce n'est pas considéré comme un appel de la défensive, mais plutôt une notification.

Même si l'équipe défensive présente un appel sur le bâton non réglementaire, l'arbitre doit imposer la bonne interprétation ainsi que le bon règlement. Les arbitres sont prévenus de ne pas confondre un bâton muni d'une prise conique avec un beignet (rondelle « O ») qui peut être utilisé légalement pour réduire les vibrations du bâton.

Chaque joueur qui se sert d'un bâton modifié sera retiré et expulsé de la partie, si l'on s'en aperçoit à partir du moment où le frappeur commence son tour au bâton et avant le premier lancer, réglementaire ou non, au prochain frappeur.

L'arbitre/Les arbitres doivent inspecter visuellement tous les bâtons avant la partie et interdire l'usage de bâtons modifiés durant la partie et informer le gérant des bâtons qui ne doivent pas être utilisés.

CLARIFICATION: L'arbitre du marbre n'a pas besoin d'attendre un appel s'il remarque un bâton modifié. Si l'arbitre remarque le bâton modifié avant que le frappeur n'entre dans la boîte du frappeur, après un lancer légal ou illégal au batteur suivant, ou entre les manches, l'arbitre retirera simplement le bâton modifié du jeu, sans pénalité pour l'infraction.

NOTE: Un bâton est modifié quand (a) la prise d'un bâton en métal est remplacée par une prise en bois ou autre type de prise; (b) on a ajouté des substances à l'intérieur du bâton; (c) on a ajouté trop de ruban adhésif (plus de deux couches) au manche; (d) on a peint un des bouts du bâton à d'autres fins que celle d'identification; (e) on utilise une prise de forme conique ou évasée sur le bâton.

Un bâton buriné sur le petit bout, aux fins d'identification, n'est pas considéré comme modifié. Mais si le bâton est buriné sur le bout du baril, c'est un bâton modifié pour cause

de changement de surface par le burinage. L'identification au laser, n'importe où sur le bâton, n'est pas considérée comme un bâton modifié. Un bâton qui ne se trouve pas sur la liste des bâtons approuvés par USA Softball ou la WBSC est traitée comme un bâton modifié.

Jeux d'appels: pour plus de situations, voir le Règlement 7 Frappeur et le Règlement 8 – Frappeur-coureur et coureur

Les jeux d'appel doivent être faits avant le prochain lancer, réglementaire ou non (il y a quelques exceptions à cela, par exemple un substitut non réglementaire, un retour au jeu non réglementaire...), avant que le lanceur et tous les joueurs défensifs aient clairement quitté leur position normale de jeu et aient quitté le territoire des bonnes balles pour se diriger vers le banc ou l'abri des joueurs, et lors du dernier jeu de la partie, un appel ne peut pas être présenté si les arbitres ont quitté le territoire de jeu.

2. Un coureur est au 1^{er} but. Le frappeur frappe un double. C1 se rend au 3^e but mais ne touche pas le 2^e coussin. L'arbitre surveille cette action mais l'équipe défensive ne présente pas d'appel. Le lanceur effectue un lancer au frappeur suivant. Est-ce que ce jeu est bon?

DÉCISION: Oui, l'équipe défensive doit présenter un appel parce que le coureur n'a pas touché le 2^e coussin. Ne pas présenter d'appel avant un lancer réglementaire ou non au frappeur suivant signifierait qu'il est réglementaire que le coureur n'ait pas touché au 2^e but.

3. Un coureur est au 2^e but : Le frappeur frappe un ballon au champ extérieur. C2 quitte le 2^e but avant que la balle frappée ne soit touchée par un voltigeur. Est-ce que l'arbitre retire C2 pour avoir quitté le 2^e but trop tôt?

DÉCISION: L'arbitre ne retire pas le coureur pour avoir quitté le but trop tôt avant qu'un ballon soit touché. L'équipe défensive doit présenter un appel parce que le coureur a quitté le but trop tôt.

ACCENT: Si un coureur quitte un but trop tôt sur un ballon attrapé et retourne pour retoucher le but, ceci est considéré comme un jeu de synchronisme et non pas un jeu forcé. Si l'appel réussit se traduit par le 3^e retrait de la manche, tous les points marqués par les coureurs avant l'appel sur le coureur en question sont bons.

4. Le frappeur « B » suit le frappeur « A » dans l'ordre des frappeurs. Toutefois, à la 3^e manche, le frappeur « A » frappe un simple et est suivi par le frappeur « C », qui entre dans la boîte du frappeur. L'arbitre s'aperçoit que l'ordre des frappeurs n'est pas respecté. L'arbitre doit-il signifier que le frappeur « B » se présente au bâton ou le frappeur « C » est retiré?

DÉCISION: Ni l'un ni l'autre. Seule l'équipe défensive peut présenter un appel lorsque l'ordre des frappeurs n'est pas respecté.

Le genre de pénalité appliquée dépend du moment où la défensive présente l'appel.

5. Les buts sont remplis. Le frappeur reçoit un but sur balles. C3 court, omet de toucher le marbre et entre dans l'abri des joueurs. Est-ce que l'équipe défensive peut présenter un appel sur ce jeu?

DÉCISION: Oui, pourvu que l'appel soit présenté avant le prochain lancer, réglementaire ou non, au frappeur suivant.

Lorsque C3 a pénétré dans l'abri de son équipe, en dehors du terrain, il a perdu le droit de retourner légalement retoucher le marbre. C3 est sauf et le point compte, à moins que la défensive présente un appel parce que C3 n'a pas touché au marbre. Si l'équipe défensive présente l'appel avant le prochain lancer (réglementaire ou non), C3 est retiré et le point ne compte pas.

6. Sur une balle frappée, la coureuse du 1^{er} but rate le 2^e but en courant vers le 3^e but. La balle est retournée à la lanceuse. Les arbitres accordent un temps mort à la joueuse de 2^e but qui avise la lanceuse de présenter un appel verbal sur C1 rendue au 3^e but pour avoir raté le 2^e but. L'arbitre de but a déclaré C1 retiré.

DÉCISION: La mécanique du jeu d'appel sur une balle morte a été correctement appliquée par l'équipe défensive. L'arbitre n'était pas obligé d'attendre que la lanceuse présente l'appel. N'importe quelle joueuse défensive dans le champ intérieur, en possession de la balle ou non, peut présenter un appel verbal sur une coureuse qui manque un but ou qui quitte le but avant l'attrapé d'un ballon.

ACCENT: L'appel de balle morte peut être présenté une fois qu'un temps mort est accordé. N'importe quelle joueuse se situant au champ intérieur, en possession de la balle ou non, peut présenter un appel verbal sur une coureuse qui n'a pas touché un but ou qui s'est éloignée d'un but trop tôt sur un ballon attrapé. Si le temps mort est demandé pour présenter l'appel, l'arbitre doit décréter l'arrêt du jeu et les coureuses ne peuvent pas avancer au but suivant avant le prochain lancer (BR) ou un coup frappé. (BR/BL).

NOTE: Lorsqu'on traite une situation de jeu d'appel sur une balle morte, l'arbitre concerné doit rendre la décision et les coureuses ne peuvent pas avancer au but suivant. Si la défensive présente l'appel au mauvais arbitre, cet arbitre doit s'avancer et pointer le bon arbitre en le nommant par son nom.

Un instructeur ne peut présenter un appel de balle morte à partir de l'abri. Il doit avertir la joueuse la plus près de lui de présenter l'appel du champ intérieur. Si un temps mort est annoncé et que l'instructeur se rend sur le terrain pour

présenter un appel soit pour un but manqué ou pour un but quitté trop tôt, l'arbitre accepte l'appel

7. Des coureurs sont au 2^e et au 3^e but et il y a deux retraits. Le frappeur frappe la balle lancée pour un triple, faisant ainsi marquer les deux coureurs. Cependant, C2 ne touche pas le 3^e but. La balle est relayée à l'arrêt court et pendant que la balle est en jeu, et sur la demande d'appel de l'équipe défensive au 3^e but, la balle, qui est mal relayée, va dans les gradins. Le frappeur-coureur, alors au 3^e but, se voit accorder deux buts et marque. Après que le frappeur-coureur a croisé le marbre, le joueur de 3^e but récupère une autre balle provenant de l'arbitre du marbre, touche le marbre et présente un appel de balle morte au 3^e but.

DÉCISION: L'appel est valide et C2 est déclaré « Retiré ». Le relais effectué au 3^e but doit être une tentative évidente d'appel. Autrement, le relais serait interprété comme un jeu sur le coureur. Le point marqué par le frappeur-coureur ne compterait pas.

8. (BR) Le frappeur frappe un double mais manque le 1^{er} but. Le lanceur récupère la balle en jeu et la relaie au 1^{er} but alors qu'il est sur la plaque du lanceur, tentant ainsi de présenter un appel indiquant que C2 a raté le 1^{er} but.

DÉCISION: C'est un lancer non réglementaire. La balle est morte et l'appel n'est plus autorisé étant donné le lancer non réglementaire.

C2 se voit accorder le 3^e but. Le frappeur se voit accorder une balle.

NOTE: Dans les cas où tous les jeux ont cessé et qu'il est évident que l'équipe défensive s'apprête à présenter un appel, les arbitres sont fortement encouragés à appeler et signaler un temps mort. Empêcher la confusion créée par certains gestes tels des lancers non réglementaires c'est de l'arbitrage préventif.

Dans les cas où tous les jeux n'ont pas cessé et que la balle demeure en jeu, les appels doivent être présentés directement avec la balle au but manqué ou quitté trop tôt ou en touchant le coureur en infraction, si le coureur est toujours sur le terrain de jeu. Il n'est pas nécessaire de retourner la balle au lanceur ou au cercle du lanceur avant de présenter un appel. Les coureurs peuvent avancer au cours d'un appel alors que la balle est en jeu.

(BR) Tout coureur peut quitter son but lorsque la balle est en jeu (a) après que la balle a quitté la main du lanceur lors d'un lancer ;(b) lors d'une feinte de relais; (c) après que le lanceur a quitté le cercle du lanceur avec la balle en sa possession; (d) alors que le lanceur n'est plus en possession de la balle; et (e) dès que l'équipe défensive démontre son intention de présenter un appel.

Démontrer son intention peut se traduire par un relai sur un but, par une demande verbale à l'arbitre avant le relai, par une feinte de relai ou en quittant la plaque du lanceur avec la balle en sa possession.

9. Un coureur est au 3^e but. Le frappeur frappe la balle au champ extérieur. Le ballon est capté par le voltigeur de gauche. Le coureur, au 3^e but quitte le 3^e but de façon réglementaire et s'avance vers le marbre. Le voltigeur de gauche lance la balle au joueur de 3^e but qui touche le 3^e but disant que le coureur est parti tôt.

DÉCISION: L'appel de balle en jeu sera accepté et jugé.

10. Le frappeur frappe un lancer pour un triple, mais omet de toucher le 2^e but. L'équipe défensive tente de présenter un appel de balle en jeu sur le FC. Le FC réussit à retourner au 2^e but sans être retiré, avant que la balle atteigne le 2^e but ou qu'il soit touché avec la balle.

DÉCISION: Un coureur peut retourner pour toucher un but manqué ou qu'il a quitté trop tôt durant un appel de balle en jeu. Si la balle devient morte, il peut retourner pour toucher les buts manqués ou un but qu'il a quitté trop tôt. Quand il retourne vers le but, il doit courir en direction du but vers lequel il se dirige avant que la balle ne soit devenue morte.

11. Un seul coureur tente de compter sur un ballon qui n'est pas capté. Le receveur ne réussit pas à toucher le coureur avec la balle et le coureur ne touche pas le marbre. Le coureur continue vers l'abri de son équipe, suivi de près par le receveur.

DÉCISION: Le coureur est « Retiré » si le receveur touche le coureur alors que la balle est en jeu.

CLARIFICATION: Un appel peut être l'action d'un receveur qui tente de toucher un coureur qui a omis de toucher le marbre. Si tous les autres coureurs sont sur leur but respectif, l'arbitre du marbre doit alors déclarer un temps mort et rendre une décision sur l'appel du receveur.

Ce type d'arbitrage préventif peut éventuellement créer une situation difficile et compliquer la décision si le receveur a suivi le coureur dans l'abri des joueurs alors que la balle est en jeu.

ACCENT: Un coureur ne peut pas retourner toucher un but raté ou un but quitté trop tôt lors d'une situation de ballon capté s'il a pénétré dans l'abri des joueurs ou si un coureur qui le suit a marqué.

12. C1 et C2 et aucun retrait. Le FC frappe la balle au champ droit. Le voltigeur de droite attrape la balle au moment où C2 croise le marbre et C1 est en direction du 3^e but. C1 omet de toucher le deuxième but dans sa course vers le 3^e but. C1 est sauf au 3^e but et le FC avance au 2^e but. La balle est retournée au lanceur. L'instructeur demande et obtient un Temps mort et

il se rend vers l'arbitre de but pour présenter un appel parce que C1 a raté le deuxième but. Est-ce réglementaire ?

DÉCISION: Oui. L'instructeur peut présenter un appel sur un jeu s'il a demandé un Temps mort et s'est présenté sur le terrain.

ACCENT: Les instructeurs doivent sortir de l'abri et se rendre sur le terrain pour présenter un appel.

13. C1 et C2, un retrait. L'instructeur de l'équipe offensive demande et obtient un Temps mort. Le frappeur et les deux coureurs sur les buts se réunissent avec l'instructeur. Lorsque les coureurs retournent à leur but, C1 va au 2^e but et C2 se rend au premier but. Le lancer suivant est un lancer erratique et les deux coureurs de buts avancent. C'est alors que la défense se rend compte que les coureurs sont sur les mauvais buts. Ils présentent un appel à l'arbitre du marbre. Est-ce permis ?

DÉCISION: Oui, l'appel doit être présenté avant que les coureurs en question soient rendus dans l'abri ou que la demi-manche soit terminée.

ACCENT: Cela clarifie le moment approprié pour présenter l'appel.

Buts sur balles: pour plus de situations, voir Règlement 8 – Frappeur-coureur et Coureur

14. Il n'y a aucune coureuse sur les buts et un retrait. La frappeuse est créditée d'un but sur balles et marche en direction du 1^{er} but. La frappeuse-coureuse touche au 1^{er} but et

(a) dans la continuité de son mouvement, touche la portion du 1^{er} but en territoire des fausses balles ou

(b) dans la continuité de son mouvement, touche le 1^{er} but et le dépasse en direction du champ extérieur ou

(c) dans la continuité de son mouvement, effectue un pas en direction du 2^e but et s'arrête ou

d) arrête et quitte le 1^{er} but, peu importe la direction.

La receveuse relaie la balle à la joueuse de 1^{er} but qui touche la frappeuse-coureuse.

DÉCISION: La receveuse peut relayer la balle au 1^{er} but car la frappeuse est devenue maintenant une frappeuse-coureuse, dès qu'elle s'est vu attribuer quatre balles.

En (a,b) la frappeuse-coureuse est « sauve » car son mouvement est demeuré continu (elle ne s'est pas arrêtée au 1^{er} but avant de le quitter) et elle n'a pas tenté d'exécuter un mouvement en direction du 2^e but.

(c,d) La frappeuse-coureuse est « retirée » car en (c) le pas en direction du 2^e but est considéré comme une tentative de se diriger vers le 2^e but, et en (d) elle a atteint le 1^{er} but et y est demeuré momentanément avant de le quitter.

(BL) La balle est morte dès qu'un but sur balles est crédité à la FC. La FC est sauve au 1^{er} but et ne peut pas avancer au-delà du 1^{er} but.

INTERPRÉTATION: Une frappeuse-coureuse a le droit de dépasser le but en courant ou en marchant et sera « Sauve » si elle est touchée alors qu'elle n'est pas en contact avec le but, et si la coureuse ne tente pas de se diriger au 2^e but.

15. Le frappeur a un compte de trois balles avec (a) un coureur au 2^e coussin ou (b) pas de coureur sur les coussins. Le prochain lancer est une quatrième balle et le receveur rate la balle et celle-ci roule hors des limites du terrain.

DÉCISION: (BR) Dans les deux situations, la balle est morte, « Balle Morte », et le frappeur se voit accorder seulement le 1^{er} but. En (a) C2 se voit accorder le 3^e but.

(BL) Dans les deux situations, la balle est morte après chaque lancer et le frappeur se voit accorder seulement 1^{er} but. En (a) C2 demeure au 2^e but.

Ligne de course: pour plus de situations voir le Règlement 8 – Frappeur-coureur et coureur

16. Lors d'un coup sûr au champ extérieur, le frappeur-coureur effectue un virage inhabituel en contournant le 1^{er} but, en direction du 2^e but. Le voltigeur récupère la balle et la relaie au joueur de 2^e but. Le joueur de champ intérieur tente vainement de toucher au frappeur-coureur, qui glisse tête première au 2^e but, du côté du but situé au champ extérieur. L'arbitre déclare le frappeur-coureur « Sauf ». L'équipe défensive argumente indiquant que le FC devrait être déclaré retiré parce qu'il est hors du corridor imaginaire de 91 cm (trois pieds).

DÉCISION: Le jugement et l'interprétation de l'arbitre de but sont exacts.

Le couloir de course est établi par le coureur et est une ligne imaginaire directe à partir du coureur jusqu'au but où il se dirige.

INTERPRÉTATION: Dans l'éventualité d'un jeu sur un coureur, la ligne de course est établie dès que le joueur défensif reçoit la balle et tente de toucher le coureur.

CONSEIL: Un coureur qui avance et qui recule entre deux buts pour tenter d'éviter d'être touché, établit un nouveau couloir de course à chaque fois qu'il change de direction.

Balle frappée : pour d'autres situations, voir le Règlement 7 - Le Frappeur

17. Une balle est lancée à l'intérieur près du frappeur. Le frappeur se déplace ou reste à sa position et la balle frappe le bout du bâton, roule dans le territoire des bonnes balles ou des fausses balles, où la balle est saisie par un joueur défensif. Quelle est la décision?

DÉCISION: Si la balle est touchée par un joueur défensif dans le territoire des bonnes balles, c'est une bonne balle et les coureurs avancent à leurs risques.

Si la balle est touchée par un joueur défensif dans le territoire des fausses balles, c'est une fausse balle et une prise au frappeur.

Toute balle qui touche le bâton ou est frappée par le bâton et tombe dans le territoire des bonnes balles ou des fausses balles, est considérée comme une balle frappée. L'intention de frapper la balle n'est pas nécessaire

Boîte du frappeur: pour d'autres situations voir le Règlement 2 – Le Terrain de jeu et le Règlement 7 – Le Frappeur

18. La frappeuse se tient dans la boîte du frappeur alors qu'une partie de son pied est sur la ligne et l'autre partie est à l'extérieur de la ligne, avant le début du lancer. Est-ce réglementaire?

DÉCISION: Non, ce n'est pas une position réglementaire pour frapper.

Même si les lignes de la boîte du frappeur sont considérées à l'intérieur de la boîte, la frappeuse ne peut pas avoir une partie de son pied à l'extérieur des lignes, avant que la lanceuse n'exécute son lancer.

L'arbitre doit signaler à la lanceuse « Aucun Lancer » et aviser la frappeuse de modifier la position de ses pieds. Si la frappeuse ne réagit pas à votre demande de jouer dans les 10 secondes, appelez alors une « Prise ».

NOTE: La pénalité appelant une « Prise » peut être appliquée si la frappeuse ne réagit pas à l'appel Au Jeu dans les 10 secondes suivant l'appel.

CONSEIL: Le pied de la frappeuse peut être partiellement en contact avec la ligne de la boîte du frappeur au cours ou après le lancer (les lignes sont considérées comme faisant partie de la boîte du frappeur). Si la frappeuse fait contact avec la balle alors que ses pieds sont au sol, à l'extérieur de la boîte du frappeur, elle est déclarée retirée.

19. Le frappeur commence son tour au bâton de façon réglementaire, son pied arrière est sur la ligne arrière de la boîte du frappeur,

(a) Avant que le lanceur ne commence son élan, le frappeur agite ses pieds jusqu'à ce que son pied arrière soit complètement hors de la boîte du frappeur ou

(b) Le pied arrière du frappeur est complètement à l'extérieur de la boîte, après que le lanceur a débuté son lancer ou lorsque la balle est lancée et se dirige vers le marbre.

DÉCISION: En (a) Si le lancer n'est pas commencé, l'arbitre peut suspendre le jeu et aviser le frappeur de mettre son pied arrière à l'intérieur de la boîte du frappeur.

(b) Si le frappeur quitte la boîte du frappeur alors que le lancer a débuté, alors le frappeur est « Retiré » si celui-ci fait contact avec la balle, même si ses pieds sont à nouveau dans la boîte du frappeur. Si le frappeur ne fait pas contact avec la balle, il n'y a aucune pénalité. En BR, la balle est en jeu et en BL la balle est morte.

Ordre des frappeurs: pour d'autres situations voir le Règlement 7 – Frapper

20. Avant le départ d'une partie de balle lente mixte, l'arbitre du marbre s'aperçoit que l'alignement de l'équipe receveuse aligne cinq joueurs masculins aux cinq premières positions de l'ordre des frappeurs.

DÉCISION: La carte d'alignement est non réglementaire. L'arbitre du marbre doit demander au gérant de l'équipe receveuse de modifier l'ordre des frappeurs de sorte qu'un homme et une femme alternent dans l'ordre des frappeurs.

Il n'y a pas de jeu d'appel si deux joueurs du même sexe se suivent dans l'ordre des frappeurs. L'arbitre applique le Règlement au moment du lancer. Le joueur ou la joueuse qui ne s'est pas présenté(e) au bâton sera déclaré(e) retiré(e).

21. Un coureur est au 1^{er} but. Le huitième frappeur prend place dans la boîte du frappeur à la place du 7^e frappeur. L'erreur est découverte par l'équipe adverse et est rapportée à l'arbitre du marbre

(a) après deux prises ou

(b) après avoir frappé un ballon et avoir été retiré, ou avoir frappé en lieu sûr et avoir avancé au 1^{er} but avant le prochain lancer.

(c) après un lancer au neuvième frappeur.

DÉCISION: en (a) le huitième frappeur est remplacé par le frappeur au septième rang, qui assume le compte (deux prises). Les points marqués ou les buts atteints, alors que le mauvais frappeur est au bâton, sont réglementaires.

(b) Le "retrait" est maintenu, c'est le frappeur #8. Le bon frappeur #7 est "retiré". Le frappeur suivant est le #9 parce que le #8 a frappé et a été retiré. Si le frappeur #8 a frappé en lieu sûr et a fait avancer C1, retirez le frappeur #8 du premier but et annulez son tour au bâton. Le bon frappeur #7 est retiré et le frappeur #8 se présente au bâton. Retournez C1 au premier but.

(c) Le tour au bâton du mauvais frappeur est réglementaire. Les points marquent, la course sur les buts est réglementaire et le frappeur suivant doit être le joueur qui suit le mauvais frappeur. Personne n'est retiré et le(s) joueur(s) qui n'a/n'ont pas frappé perd(ent) simplement leur tour au bâton.

Balle bloquée: plusieurs autres situations de balle bloquée apparaissent tout au long de ce manuel

22. Le frappeur frappe une balle au sol en direction de l'arrêt-court. Le joueur de champ intérieur relaie la balle au-delà du 1^{er} but et la balle roule et touche le pied d'un joueur debout à la porte de l'abri des joueurs. La balle est-elle en vie et en jeu?

DÉCISION: Non. Les arbitres décrètent «Balle morte» et accordent les buts appropriés.

Une balle bloquée est une balle frappée, relayée ou lancée (BR) qui est touchée, arrêtée ou manipulée par une personne qui n'est pas engagée dans la partie ou qui touche tout objet qui ne fait pas partie de l'équipement officiel ou du terrain de jeu officiel.

23. Le frappeur frappe un roulant à l'arrêt-court. Le joueur de champ intérieur effectue un tir erratique au 1^{er} but et la balle est captée par le receveur qui a un pied au sol en territoire des fausses balles. Est-ce que la balle est en jeu?

DÉCISION: Non. L'arbitre déclare une balle morte et accorde les buts appropriés.

Une balle bloquée frappée, relayée ou lancée en balle rapide qui touche un joueur défensif dont le pied est en dehors de la surface de jeu, est considérée balle bloquée.

24. Le frappeur frappe un ballon au champ extérieur près du territoire des balles mortes. Le voltigeur tente d'attraper la balle quand un spectateur touche la balle dans les airs alors que....

(a) La balle est dans les limites du territoire de jeu ou

(b) La balle est à l'extérieur des limites du territoire de jeu.

DÉCISION: (a) Interférence du spectateur. La balle est morte « Balle Morte », le frappeur est retiré si le voltigeur avait la possibilité d'effectuer l'attrapé. Les coureurs peuvent se voir octroyer un ou plusieurs buts si l'arbitre juge qu'ils auraient pu les atteindre s'il n'y avait pas eu d'interférence du spectateur.

La situation (a) serait considérée une balle morte, fausse balle, si l'arbitre a jugé que le voltigeur ne pouvait pas effectuer l'attrapé, peu importe l'interférence du spectateur. Les coureurs retournent au dernier but touché au moment du lancer.

NOTE: Quand un spectateur cause de l'interférence, l'équipe offensive et l'équipe défensive peuvent être affectées. L'arbitre peut octroyer aux coureurs, les buts qu'ils auraient pu atteindre en l'absence d'interférence. Si aucun but n'est octroyé, les coureurs doivent retourner à leur but respectif au moment de l'interférence.

(b) Aucune interférence du spectateur, peu importe si le voltigeur avait la possibilité ou non d'effectuer l'attrapé. Fausse balle, balle morte. Les coureurs retournent au dernier but touché au moment du lancer et le frappeur frappe de nouveau avec une prise additionnelle.

En BL, le frappeur est « Retiré » si la fausse balle est une troisième prise

25. (a) Une balle lancée ou (b) une balle relayée, devient impossible à manipuler car celle-ci demeure coincée dans l'uniforme de l'arbitre.

DÉCISION: Dans les deux situations (a, b) la balle est morte, « Balle morte ».

(BR) (a) les coureurs se voient accorder un but au moment du lancer du lanceur.

(BL) (a) les coureurs ne se voient accorder aucun but.

(b) les coureurs se voient accorder le but ou les buts qu'ils auraient atteint, selon le jugement de l'arbitre, si la balle n'avait pas été coincée.

NOTE: L'arbitre devrait essayer de retirer la balle de son équipement et permettre à l'équipe défensive de la jouer. Si le relais de l'équipe défensive pénètre dans l'équipement de l'arbitre, qu'il la saisit et la jette immédiatement au sol, elle demeure en jeu.

26. Une balle frappée entre en contact avec une autre balle qui a roulé en territoire de jeu. La balle n'appartient à aucune des deux équipes.

DÉCISION: La balle frappée devient une balle bloquée et la balle est morte « Balle morte ». L'arbitre doit accorder ou non au frappeur et aux autres coureurs le(s) but(s) qu'il(s) aurait(ent) atteint(s) si la balle n'avait pas été bloquée. Si un jeu pouvait se dérouler sur le FC alors celui-ci serait déclaré retiré. Si aucun jeu n'était possible sur le FC et que la balle frappée était un coup sûr évident, alors le FC se verrait accorder le 1^{er} but. Si le FC avait atteint plus d'un but sur la balle frappée, alors il se verrait accorder le 2^e but, le 3^e but ou le marbre.

CLARIFICATION : Si la balle additionnelle appartenait à l'équipe offensive et qu'il n'y avait aucun jeu potentiel sur le FC, le FC se voit accorder le 1er but et tous les autres coureurs retourneraient au dernier but occupé au moment de la déclaration de la balle morte (à moins d'être obligés d'avancer par le FC).. Si la

même balle provenait de l'équipe défensive, alors la balle est considérée comme une balle bloquée et tous les coureurs se verraient accorder deux buts au moment du lancer parce que la situation se déroulait alors qu'une balle était frappée.

27. Un coureur est au 1^{er} but et il y a un retrait. Le frappeur est retiré sur trois prises sur la prochaine balle lancée. Le receveur, pensant qu'il y a trois retraits, lance doucement la balle à l'arbitre, et se déplace de sa position vers l'abri des joueurs. L'arbitre du marbre capte la balle et la laisse tomber immédiatement au sol. L'instructeur de l'équipe offensive demande l'arrêt du jeu et demande une interprétation sur cette situation de jeu.

DÉCISION: (BR) La balle est en jeu et les coureurs sont à leurs risques. L'arbitre ne devrait pas accorder de "Temps mort" avant que le jeu ne soit terminé. L'arbitre ne peut causer d'interférence dans cette situation. Il fait la bonne chose en remettant la balle en jeu.

Si l'arbitre ramasse la balle sans que la défensive touche à cette balle, il y a une situation de balle morte. Les coureurs se voient accorder le but ou les buts qu'ils auraient atteint, selon le jugement de l'arbitre.

(BL) Le frappeur est « Retiré » et la balle est morte après chaque lancer qui n'est pas frappé.

NOTE : Les arbitres devraient prendre l'habitude de ne pas attraper une balle lancée dans leur direction, même s'il y a vraiment trois retraits. Un mouvement peut être effectué pour arrêter la balle doucement et la diriger vers le sol ou l'arbitre peut la laisser tomber au sol sans y toucher.

28. Un coureur est au 1^{er} but et il y a un retrait. Le frappeur s'élanche et frappe la balle au sol. Le joueur de champ intérieur capte la balle et la relaie en direction du 1^{er} but à temps pour retirer le FC. Le joueur de 1^{er} but, croyant qu'il y a trois retraits, lance doucement la balle à l'arbitre des buts et s'éloigne en direction de l'abri des joueurs. L'arbitre capte la balle et la laisse immédiatement tomber au sol. L'instructeur de l'équipe offensive demande l'arrêt du jeu, et demande une interprétation sur la situation de jeu.

DÉCISION: Même décision qu'à la question précédente. Il n'y a aucune différence, que ce soit un arbitre du marbre ou un arbitre de but.

Coup retenu: pour d'autres situations, voir le règlement 7 – Le frappeur

29. Le frappeur (a) frappe doucement la balle qui roule lentement dans le champ intérieur ou (b) s'élanche très lentement sur la balle, la frappe de façon à ce qu'elle roule lentement dans le champ intérieur.

DÉCISION: En BR (a) un amorti. La balle frappée a été volontairement en contact avec le bâton.

(b) n'est pas considéré comme un amorti.

En BL (a) un amorti. Effectuer un amorti en balle lente n'est pas permis. La balle est morte, « Balle morte » et le frappeur est « Retiré »

(b) il n'y a aucune pénalité pour prendre un élan moins rapide. Un frappeur peut frapper la balle au sol intentionnellement. Couper la balle n'est pas permis.

30. (BL) Le vent souffle fort et la balle lancée se dirige vers le frappeur qui demeure immobile dans la boîte du frappeur. La balle frappe le bâton que le joueur tient sur son épaule. La balle se retrouve dans le territoire des bonnes balles. Le frappeur est surpris et avance au 1^{er} but, alors que la défensive réagit enfin, capte la balle mais ne peut retirer le frappeur par un relais au 1^{er} but. L'instructeur de l'équipe défensive demande que le FC soit retiré pour avoir exécuté un coup retenu (amorti).

DÉCISION: L'arbitre doit juger si le frappeur a tenté un coup retenu. Dans cette situation (le bâton sur l'épaule), le frappeur n'avait pas l'intention d'exécuter un coup retenu, et le jeu est bon.

L'attrapé: pour d'autres situations voir le règlement 8 – frappeur-coureur et coureur (apporter la balle hors des limites du terrain de jeu)

31. Le frappeur frappe un ballon au champ extérieur ou au-dessus du champ intérieur. Le joueur défensif capte la balle à l'aide de son gant ou de sa main nue, mais échappe celle-ci. . .

- (a) alors qu'il tombe au sol ou
- (b) il entre en collision avec un autre joueur défensif ou
- (c) il entre en collision avec une clôture.

DÉCISION: Toutes ces situations ne sont pas considérées comme des situations où un attrapé a été effectué de façon réglementaire.

L'attrapé n'est pas considéré parce que les joueurs défensifs ne tomberaient jamais au sol, n'entreraient jamais en collision avec un autre ou n'entreraient jamais en collision avec une clôture volontairement.

INTERPRETATION: Un attrapé est déterminé par une prise ferme sur la balle dans l'une ou l'autre des mains et un contrôle absolu du corps et de la balle.

La clé déterminant si un joueur défensif a retenu la balle assez longtemps est associée à l'équilibre et à l'action de relancer la balle volontairement. Lorsque le joueur défensif n'a pas le contrôle de son corps, peu importe la période

durant laquelle il tient la balle, s'il échappe celle-ci avant de planifier ou de tenter un relais, ce n'est pas un attrapé.

32. Un coup en flèche est saisi par le voltigeur qui échappe la balle après (a) que ses deux pieds ayant quitté le sol pour saisir la balle retombent au sol par la suite ou (b) être entré en collision avec un autre voltigeur.

DÉCISION: Il n'y a pas d'attrapé dans les deux cas (a) et (b).

33. Le voltigeur capte une chandelle ou un coup en flèche avec la(les) main(s) ou son gant, mais échappe la balle en la relayant à un autre joueur.

DÉCISION: Ceci est un attrapé réglementaire, parce qu'il y a eu contrôle de la balle et qu'elle a été échappée au moment du relais intentionnel de la balle.

34. Un coureur est au 3^e but et aucun retrait. Le frappeur s'élançait sur le prochain lancer et frappe la balle dans les airs au champ extérieur. Le voltigeur juge mal le ballon et il reçoit la balle sur l'épaule. Celle-ci ricoche dans les airs vers un autre voltigeur qui capte la balle avant qu'elle ne touche le sol. C3 touche le but et se dirige vers le marbre aussitôt que la balle a frappé l'épaule du voltigeur mais avant que la balle soit retenue de façon sécuritaire dans le gant de l'autre voltigeur.

DÉCISION: Ceci est une avance réglementaire de C3 et il peut quitter son but dès que la balle est touchée par un joueur défensif.

35. Le frappeur frappe une balle lancée dans les airs en direction du champ droit. Deux voltigeurs courent vers la balle frappée en flèche. La balle tombe dans le gant du voltigeur de droite juste avant que les deux voltigeurs entrent en collision. Les deux voltigeurs tombent au sol et le gant du voltigeur de droite quitte sa main et tombe au sol, alors que la balle demeure fermement dans le gant. Le voltigeur de centre saisit la balle dans le gant. Est-ce que le frappeur est retiré?

DÉCISION: Le frappeur n'est pas retiré. Le voltigeur de champ droit n'a pas prouvé qu'il était fermement en possession de la balle lorsque le gant s'est détaché de sa main.

36. Deux joueurs de champ intérieur tentent de capter une chandelle frappée. La balle atteint le pied d'un des joueurs défensifs et alors qu'elle est toujours dans les airs, celle-ci est captée par l'autre joueur.

DÉCISION: Le frappeur-coureur est «Retiré». Ceci est un attrapé réglementaire parce que la balle a été captée avant qu'elle ne touche le sol ou avant qu'elle ne touche tout objet autre qu'un joueur défensif.

37. Le frappeur frappe une balle lancée au sol en direction de l'arrêt-court. Le joueur d'arrêt-court saisit la balle frappée et la relaie en direction du 1^{er} but. Le joueur de 1^{er} but capte le relais qui est bas et la balle se retrouve entre ses bras et son corps. Le frappeur atteint le 1^{er} but, après que la balle a été saisie de cette façon, mais avant que le joueur défensif saisisse la balle dans sa main ou dans son gant. Le frappeur est-il retiré ?

DÉCISION: Le frappeur-coureur est « Sauf » au 1^{er} but.

Lors de situations de retrait systématique, maintenir la balle contre son corps ou au sol n'est pas considéré comme un attrapé réglementaire ou n'est pas considéré comme avoir possession de la balle.

NOTE: La balle doit être dans le panier du gant ou dans la main nue pour être considérée en contrôle:

Si le joueur défensif soulève rapidement la balle du sol ou de son corps avec l'une des deux mains pour indiquer qu'il est en possession de la balle, avant que le coureur touche le but, alors il sera déclaré « retiré » par l'arbitre.

38. Le frappeur frappe un ballon au champ extérieur. Le voltigeur touche à la balle momentanément. La balle rebondit contre son corps, et le joueur capte la balle avec sa main nue ou son gant avant qu'elle ne touche le sol. Le frappeur est-il retiré?

DÉCISION: Oui. Le frappeur est « Retiré ». Le frappeur devrait être déclaré retiré dès que le voltigeur a le contrôle ferme de la balle (possession), ainsi que de son corps. Les coureurs peuvent se diriger vers le but suivant dès que le voltigeur touche à la balle.

39. Le frappeur frappe un long ballon à la clôture du champ extérieur. Le voltigeur saute dans les airs pour effectuer l'attrapé et tombe de l'autre côté de la clôture dans les gradins. Le frappeur est-il retiré?

DÉCISION: Le frappeur est « Retiré » si, au jugement de l'arbitre, le voltigeur a (a) touché à la balle alors qu'une partie quelconque de son corps se trouvait en territoire de jeu et (b) a effectué l'attrapé (possession de la balle) avant d'entrer en contact avec une partie du territoire se situant de l'autre côté de la clôture.

La balle est morte, « Balle morte », et tous les coureurs se voient accorder un but à partir du dernier but touché au moment où le voltigeur a pénétré en territoire des balles mortes.

40. Tentant de capter un ballon près de la ligne délimitant le territoire de jeu, le voltigeur (a) effectue l'attrapé alors qu'un de ses pieds est en territoire de jeu et l'autre est partiellement en territoire des balles mortes (en contact avec la ligne) ou (b) effectue l'attrapé alors qu'un ou l'autre de ses pieds touche le sol en territoire des balles mortes.

DÉCISION: En (a) L'attrapé est valide, parce que le voltigeur n'a pas pénétré complètement en territoire des balles mortes.

(b) Aucun attrapé ne doit être déclaré lorsqu'un pied touche le sol entièrement en territoire des balles mortes.

Boîte du receveur: pour d'autres situations voir le règlement 2 – Le terrain de jeu et le règlement 7 – Le frappeur

41. Le receveur est en position pour recevoir un lancer. Avant celui-ci, l'un de ses pieds se situe à l'intérieur de la boîte du receveur. Une partie de son autre pied touche la ligne alors que l'autre partie est à l'extérieur de la boîte.

DÉCISION: Le pied, partiellement hors de la boîte, est considéré à l'intérieur des lignes délimitant la boîte du receveur.

Conférences créditées : pour d'autres situations, voir le règlement 5 – (offensive-défensive) La partie

42. La défensive demande et obtient un « Temps mort » par l'arbitre. L'instructeur pénètre en territoire de jeu pour s'entretenir avec le joueur d'arrêt-court. Est-ce une conférence créditée?

DÉCISION: Oui!

Il s'agit d'une conférence défensive créditée lorsque l'équipe défensive demande un temps mort pour une raison quelconque, et qu'un représentant provenant de l'abri pénètre en territoire de jeu, et livre un message à n'importe quel joueur défensif ou lorsqu'un joueur se rend à l'abri pour recevoir des instructions. Dans ce dernier cas, un 'Temps mort' n'a pas besoin d'être appelé.

NOTE: En BL, une conférence défensive sera également créditée si un ou plusieurs joueurs quittent leur poste pour se rencontrer et retarder la reprise du jeu.

43. L'instructeur demande un « Temps mort » à partir de l'abri et l'obtient. Il traverse la ligne des fausses balles et s'entretient avec le lanceur. Au cours de la même demi-manche, l'instructeur demande à nouveau un « Temps mort » et se dirige vers le cercle du lanceur et s'entretient avec le lanceur. Après que l'instructeur a regagné l'abri, l'arbitre s'approche de l'instructeur et l'informe qu'étant donné une deuxième conférence contre ce lanceur, le lanceur doit être retiré de sa position.

DÉCISION: L'arbitre n'a pas pris la bonne décision.

(BR) Durant les sept premières manches de la partie, l'instructeur a droit à trois conférences défensives (5 dans la catégorie U14) pour s'entretenir avec tout joueur défensif. Après chaque conférence subséquente, le lanceur en poste sera déclaré un lanceur illégal et doit être retiré de sa position de lanceur pour le reste de la partie.

(BL) Une équipe a droit à trois conférences défensives contre chaque lanceur pendant la partie. Une quatrième conférence contre un lanceur et il sera déclaré un lanceur illégal et doit être retiré de sa position de lanceur pour le reste de la partie.

44. L'équipe offensive demande un « Temps mort » à l'arbitre et l'obtient. L'instructeur au 3^e but crie au coureur placé au 2^e but de courir rapidement en direction du marbre si le frappeur frappe un simple. Est-ce une conférence créditée?

DÉCISION: Une conférence est créditée à l'équipe offensive parce qu'un représentant de l'équipe a demandé un temps mort pour délivrer un message (conférence) au coureur.

NOTE: Il ne s'agit pas d'une conférence offensive créditée lorsque (a) un représentant de l'équipe s'entretient avec un frappeur et/ou un ou des coureurs au cours d'une conférence créditée à l'équipe défensive et est prêt à reprendre le jeu lorsque la défensive l'est, et (b) le lanceur revêt un veston.

Balle coupée (BL): pour d'autres situations, voir le règlement 7 – Le frappeur

45. Le frappeur coupe la balle vers le sol au moment où il s'élanche sur une balle lancée. Est-ce réglementaire?

DÉCISION: L'élan du frappeur est non réglementaire. La balle est morte, « Balle morte » et le frappeur est « retiré ». Tous les coureurs retournent au dernier but touché au moment du lancer.

L'élan du bâton détermine si la balle a été coupée. Ce n'est pas la façon dont la balle se déplace qui détermine si la balle a été coupée (c'est-à-dire si la balle bondit haut dans les airs après avoir touché le sol ou si la balle se dirige directement dans les airs, tel un ballon ou une chandelle).

Instructeur: pour d'autres situations, voir le règlement 4 – Instructeurs, joueurs et substituts et le règlement 8 – Frappeur coureur et Coureur

46. Le gérant de l'équipe offensive qui doit occuper habituellement sa place dans la boîte de l'instructeur au 3^e but, porte-assistance à un de ses joueurs qui est blessé. Le statisticien de l'équipe prend alors place dans la boîte de l'instructeur avec un crayon, une feuille de pointage et un indicateur dans la main. Est-ce réglementaire?

DÉCISION: Oui. Un instructeur est un membre de l'équipe offensive qui prend position à l'intérieur de la boîte de l'instructeur, sur le terrain, pour diriger les coureurs sur les buts. Il est permis d'avoir en sa possession un crayon/stylo, une feuille de pointage et un indicateur.

CONSEIL: L'utilisation d'un indicateur, par un instructeur sur le terrain, ne donne en rien le droit à celui-ci de discuter au sujet du compte, si celui-ci est différent de celui de l'arbitre du marbre. L'arbitre du marbre est le seul à posséder le compte officiel sur le terrain. Seulement l'arbitre du marbre, en

consultation avec ses confrères, peut changer le compte, s'il y a une erreur apparente.

Ligne de limite (Mixte et Balle lente): pour d'autres situations, voir le règlement 2 le Terrain de jeu

47. Un coureur est au 2^e but. Le frappeur frappe une balle lancée pour un simple. C2 tente de marquer et contourne rapidement le 3^e but, touche le but, et traverse la ligne de limite. Le relais du voltigeur est capté par un joueur défensif, qui touche le marbre, avant que C2 ne traverse le marbre ou la ligne de sécurité.

DÉCISION: C2 est « Retiré ». Il n'est pas nécessaire pour le joueur défensif de toucher C2.

La ligne de limite est tracée perpendiculairement à la ligne reliant le 3^e but et le marbre et est située à 6,4 m (21 pieds) du marbre. Un coureur est considéré comme ayant traversé la ligne dès qu'un de ses pieds traverse complètement la ligne et est en contact avec le sol

INTERPRÉTATION: (a) Les coureurs n'ayant pas croisé la ligne ou (b) les coureurs qui ont traversé la ligne mais doivent revenir toucher le but lors d'un ballon attrapé ou (c) les coureurs qui traversent la ligne mais doivent revenir pour toucher le 3^e but manqué, peuvent retourner au 3^e but sans être retirés au marbre.

Saut du corbeau (Balle rapide et orthodoxe)

48. (Orthodoxe, BR masculin U14 et moins, BR féminin U16 et moins) Le lanceur effectue son lancer alors que son pied pivot est en contact de façon réglementaire avec la plaque du lanceur et il tient son pied pivot en contact avec le sol en glissant vers le marbre. Le pied pivot ou le pied qui l'aide à se propulser touche le sol pour prendre un deuxième point d'appui, et le lanceur pousse de nouveau avec le pied pivot, et commence son lancer.

DÉCISION: Le lanceur a commis une action non réglementaire et l'arbitre devrait appeler un «Lancer non réglementaire» et signaler une «Balle morte retardée». Replanter ou établir un deuxième point d'appui avec le pied pivot est considéré comme un « Saut du corbeau ».

49. (BR masculin U16 et plus, BR féminin U19 et plus) Le lanceur saute de la plaque de façon réglementaire, atterrit en un mouvement continu et relâche la balle. Le pied pivot du lanceur accompagne le mouvement continu dont il fait partie. Est-ce un saut du corbeau?

DÉCISION: Ce n'est pas un saut du corbeau. Lorsque le lanceur saute, le mouvement continu du lancer fera souvent suivre le pied de pivot après l'atterrissage.

ACCENT: Un lanceur fait un saut du corbeau quand il atterrit et il pousse de nouveau avec ce pied pour commencer le lancer.

Balle morte: pour d'autres situations, voir le règlement 9 – Balle morte ou Balle en jeu

50. Le frappeur frappe un roulant en direction du joueur de 2^e but. Le joueur défensif capte la balle et relaie celle-ci au joueur de 1^{er} but. Le relais se retrouve hors des limites du terrain.

DÉCISION: La balle est morte, « Balle morte », et le frappeur-coureur se voit accorder deux buts au moment du relais.

COMMENTAIRES: Il existe plusieurs situations dans le Manuel de cas impliquant qu'une balle devient morte et hors-jeu. Ces situations peuvent être « Pas de lancer », une balle se retrouvant hors des limites du terrain de jeu, une balle bloquée, un Temps mort accordé, une balle frappée de façon non réglementaire, une fausse balle échappée, une tentative d'amorti ou une balle coupée en balle lente, une balle frappée touchant un frappeur ou un coureur, plusieurs types d'interférences, quitter un but trop tôt, un coureur subissant une obstruction déclaré retiré et l'aide d'un instructeur.

Balle morte retardée: pour d'autres situations, voir le règlement 9 – Balle morte ou Balle en jeu

51. Le frappeur est victime de l'obstruction du receveur sur une balle lancée. Il parvient à frapper la balle au sol au champ extérieur. Le frappeur-coureur avance et demeure au 1^{er} but.

DÉCISION: Signal de balle morte retardée, appel verbal « Obstruction du receveur » par l'arbitre du marbre, et la balle demeure en jeu. L'obstruction est annulée si le BR obtient le premier but.

NOTE: Il existe des situations en balle rapide et en balle lente qui impliquent l'appel d'une balle morte retardée, et la balle demeure en jeu jusqu'à la conclusion du jeu. Ce sont (a) un lancer non réglementaire; (b) une obstruction du receveur; (c) une interférence de l'arbitre du marbre; (d) une obstruction; et (e) une balle frappée ou relayée qui touche une pièce d'équipement détachée.

Une fois le jeu complété en a), c) et e), l'application de la règle appropriée doit être exécutée. En b) obstruction du receveur et en d) obstruction, le jeu continue jusqu'à ce que le joueur victime d'obstruction soit retiré ou que le jeu soit complété.

L'interférence de l'arbitre du marbre n'est applicable qu'en BR.

But déplacé: pour d'autres situations, voir le règlement 8 – Frappeurs coureurs et Coureurs

52. Un coureur est au 1^{er} but. Le frappeur réussit un coup sur au champ intérieur, ce qui permet à C1 de se rendre au 2^e but. C1 glisse au 2^e but et déloge le but qui se retrouve à 1,8 m (six pieds) de sa position normale. Le joueur défensif touche alors le coureur qui tente de se diriger vers le but déplacé. Le coureur est-il retiré?

DÉCISION: Le coureur n'est pas retiré et la balle demeure en jeu. Au moment où C1 a déjà atteint le 2^e but sans être retiré (non touché par le joueur défensif avant que le but ne soit déplacé), la tentative de C1 de se diriger vers le but déplacé n'est pas considérée comme l'intention d'avancer au but suivant, mais une tentative de se retrouver « Sauf » au but en question.

RÈGLEMENT : Lorsqu'un coureur déplace un but de sa position correcte, ce coureur ainsi que les autres qui le suivent ne sont pas tenus d'aller toucher le but déplacé à une distance déraisonnable. Un coureur qui glisse ou les autres coureurs suivants peuvent simplement demeurer ou toucher l'emplacement où le but devrait être pour être considérés saufs.

La situation sera également acceptable si le coureur décide de dévier de sa course pour aller toucher le but qui est déplacé de sa position normale ou pour s'arrêter à cet endroit.

Le mouvement du coureur déterminera si, au jugement de l'arbitre, le coureur tente d'avancer au prochain but ou s'il tente de trouver la bonne position du but déplacé. Le moment du toucher détermine si le coureur est « Sauf » ou « Retiré ».

Expulsion: pour d'autres situations, voir le règlement 4 – Joueurs et substituts

53. Une équipe porte à l'attention de l'arbitre du marbre qu'un joueur de l'équipe adverse profite d'un retour au jeu non réglementaire.

DÉCISION: Le joueur profitant d'un retour au jeu non réglementaire et le gérant de ladite équipe sont expulsés de la partie et sont considérée inadmissibles.

CLARIFICATION : Un joueur substitut non réglementaire n'est pas expulsé de la partie, mais il est plutôt exclu de la partie et est jugé inadmissible.

Bonne balle: pour d'autres situations, voir le règlement 7 – Le frappeur

54. Le frappeur s'élançe sur une balle lancée, touchant la partie inférieure de la balle. La balle atterrit en territoire des bonnes ou fausses balles, entre le marbre et le 3^e but, et tourne sur elle-même vers le marbre. Le receveur laisse la balle rouler sans la toucher, croyant qu'elle sera une fausse balle. La balle s'arrête sur le marbre.

DÉCISION: Une balle frappée qui s'arrête sur le marbre est une bonne balle. La balle est en jeu.

Il n'est pas important que la balle touche le sol en territoire des bonnes ou fausses balles dans cette situation, car elle touche le sol entre le marbre et le 3^e but, et non après avoir dépassé le 3^e but.

Feinte de toucher pour d'autres situations, voir le règlement 8 – Frappeur coureur et Coureur

55. Il y a un coureur au 2^e but et le frappeur frappe un simple au champ extérieur. C2 avance rapidement vers le 3^e but, mais entend un bruit de balle captée provenant du gant du joueur de 3^e but qui a frappé sur son gant. Il ralentit alors sa course en arrivant au 3^e but. Après un «Temps mort» décrété par l'arbitre, C2 s'aperçoit que la balle n'est pas dans le gant du joueur défensif, mais plutôt dans celui du lanceur. L'arbitre déclare alors «Obstruction».

NOTE: Ceci est une feinte de toucher (frapper sur son gant avec la main ou encore frapper le gant au sol) et est une forme d'obstruction. Un avertissement devrait être donné aux instructeurs/gérants des deux équipes concernant la prochaine feinte de toucher. Le joueur de troisième but serait expulsé si le coureur est blessé en glissant à cause de la feinte de toucher.

Un joueur défensif qui n'est pas en possession de la balle ne doit pas nuire à la progression du coureur vers un but ou lorsqu'il retourne à un but. Le coureur n'a pas à arrêter ou à glisser. Le fait de ralentir lors d'une feinte de toucher (mise à exécution) est le fait d'une obstruction.

NOTE: Une feinte de toucher survient lorsque le joueur défensif, sans être en possession de la balle, nuit au coureur dans sa progression (c'est-à-dire le force à glisser, à ralentir ou à arrêter). Une obstruction est appelée lorsque survient une feinte de toucher. L'arbitre doit signaler une balle morte retardée, et laisser le jeu se poursuivre jusqu'à la fin. Le coureur qui subit l'obstruction ainsi que les autres coureurs affectés par cette obstruction se verront accorder les buts qu'ils auraient atteints s'il n'y avait pas eu d'obstruction. À la

fin du jeu, une feinte de toucher devrait toujours se traduire par un avertissement aux deux équipes. Utiliser de nouveau une feinte de toucher entraînera l'expulsion. Lorsqu'un cas flagrant survient où le joueur qui glisse se blesse, le joueur fautif peut être expulsé de la partie et ce sans avertissement.

Si un joueur défensif effectue une feinte de toucher et que le coureur continue sa course vers le prochain but sans glisser ou sans être nu dans sa course, ce n'est pas une violation du règlement. En pareil cas, la progression du coureur n'a pas été retardée. Un avertissement devrait quand même être adressé.

56. Une coureuse est au 1^{er} but lorsque la frappeuse réussit un simple au champ droit. C1 tente de se rendre au 3^e but. La receveuse se déplace pour couvrir le 3^e but. La joueuse de 3^e but effectue une feinte de toucher sur C1 qui se dirige au 3^e but, la forçant à glisser. Le relais de la joueuse de champ droit est mal effectué et il est récupéré par la receveuse qui touche C1 qui est hors du but.

DÉCISION: Une « Obstruction » est appelée et signalée (balle morte retardée) par l'arbitre lorsque la joueuse de 3^e but effectue la feinte de toucher. La balle est morte « Balle morte » dès que C1 est déclarée retirée. C1 se voit accorder le 3^e but car elle n'aurait pas atteint le marbre sans être retirée. Un avertissement doit être adressé aux instructeurs/ gérants des deux équipes indiquant qu'à la prochaine feinte de toucher, il y aurait une expulsion. La joueuse de 3^e but serait expulsée si la coureuse se blessait en glissant suite à la feinte de toucher.

Retrait systématique (forcé): pour d'autres situations, voir le RÈGLEMENT 8 – Frappeur-coureur et Coureur

57. Un coureur est au 1^{er} but et il y a un retrait. Le frappeur frappe une balle au sol en direction du joueur de 1^{er} but. Le joueur défensif capte la balle, touche à C1 resté sur le but, et touche ensuite au coussin.

DÉCISION: Un double jeu. C1 et le frappeur-coureur sont retirés.

C1 est forcé d'avancer au 2^e but (perd le droit au 1^{er} but) car le frappeur est devenu un frappeur-coureur.

Fausse balle: pour d'autres situations, voir le règlement 7 - Le frappeur

58. Une balle frappée atterrit en territoire des bonnes balles entre le marbre et le 1^{er} but. La balle roule sur elle-même et se retrouve en territoire des fausses balles où elle est touchée par un joueur de champ intérieur.

DÉCISION: La balle frappée est une « Fausse balle » car la balle n'a pas dépassé le 1^{er} but et a été touchée pour la première fois en territoire des fausses balles par un joueur de champ intérieur.

Balle ricochet: pour d'autres situations, voir le règlement 7 - Le frappeur

59. Le frappeur a un compte d'une prise. Il fait contact avec la prochaine balle lancée. La balle va directement du bâton au gant ou à la main du receveur, sans se situer plus haute que la tête du frappeur.

DÉCISION: (BR) Un ricochet et une deuxième prise au frappeur. La balle demeure en vie et en jeu.

La balle s'est dirigée directement du bâton à la (aux) main(s) du receveur, sans être plus haute que la tête du frappeur et a été légalement captée.

(BL) La balle est morte et une deuxième prise au frappeur.

NOTE: Une balle frappée n'est pas un ricochet à moins qu'elle touche le gant ou la main en premier lieu.

60. Une balle frappée va directement du bâton, (a) touche le gant du receveur ou sa main et dévie sur le receveur ou son équipement ou (b) dévie sur le receveur pour entrer en contact avec l'arbitre. Dans les deux situations, la balle est captée et retenue par le receveur dans sa main ou son gant avant de toucher le sol.

DÉCISION: (BR) En (a) Un ricochet et une prise au frappeur. La balle demeure en vie et en jeu.

Une fausse balle et une prise au frappeur. La balle est morte et hors-jeu.

(BL) Dans les deux situations (a, b) la balle est morte et une prise au frappeur. Les coureurs ne peuvent pas avancer.

Casque protecteur: pour d'autres situations, voir le règlement 3 - Équipement

61. Le receveur demande à l'arbitre du marbre s'il est réglementaire de porter un casque protecteur qui ne possède pas de visière ou d'oreillettes (casque de style moulé).

DÉCISION: Ce type de casque est réglementaire pour le receveur mais non pour les frappeurs. Les frappeurs doivent porter un casque muni de deux oreillettes et qui doit posséder les caractéristiques de sécurité égales ou supérieures à celles que comporte un casque fait de plastique rembourré à l'intérieur.

Un casque endommagé est une pièce d'équipement non réglementaire et doit être enlevé.

Bâton non réglementaire: pour d'autres situations, voir le règlement 3 - Équipement, ou règlement 7 - Le frappeur

62. La frappeuse utilise un bâton (a) pesant 1,1 kg (39 onces), ou (b) en métal avec un manche en bois ou (c) qui ne respecte pas les normes de bâton de Softball Canada ou d) qui est sur la liste des bâtons interdits par USA Softball et qui n'est pas approuvé par la WBSC.

DÉCISION: Dans toutes les situations (a), (b) et (c) décrites, la frappeuse utilise un bâton non réglementaire.

Toute joueuse qui utilise un bâton non réglementaire est déclarée retirée, si l'arbitre s'en aperçoit ou lorsque l'équipe défensive présente un appel, si remarqué pendant son tour au bâton et avant un lancer réglementaire ou non à la prochaine frappeuse.

Dans la situation (d) le bâton est considéré comme un "bâton modifié" et la frappeuse serait aussi expulsée de la partie.

NOTE: L'(Les) arbitre(s) doit(vent) vérifier visuellement tous les bâtons avant la partie, et interdire l'utilisation de tout bâton non réglementaire durant la partie, en avisant le gérant de l'équipe, des bâtons à ne pas utiliser et la raison pour laquelle ils sont interdits. Des dommages aux bâtons tels que du ruban déchiré qui peut être fixé rapidement peuvent être réparés et utilisés pourvu que ceux-ci répondent aux autres exigences des bâtons réglementaires.

Un bâton utilisé de nouveau après que l'arbitre l'a exclu de la partie, entraînera le retrait et la joueuse fautive sera expulsée .

Les arbitres retirent automatiquement la frappeuse et le bâton est exclu de la partie si l'arbitre s'aperçoit de l'utilisation d'un bâton non réglementaire par la frappeuse lorsqu'elle est à l'intérieur de la boîte du frappeur. Dans tous les autres cas (c'est-à-dire avant que la frappeuse pénètre dans la boîte du frappeur, après un lancer réglementaire ou non à la prochaine frappeuse, ou entre les manches), l'arbitre du marbre retirera simplement le bâton de la partie, sans autre pénalité à l'équipe offensive.

CLARIFICATION: Tous les bâtons doivent être conformes au règlement sur les bâtons de Softball Canada et ils doivent apparaître à la liste des bâtons approuvés par USA Softball ou la liste des bâtons approuvés par la WBSC. Consultez www.usasoftball.org pour la liste des bâtons approuvés par USA Softball, et le site web de la WBSC pour la liste des bâtons que la WBSC approuve.

La résine de type « Rock Resin » ainsi que la gomme de pin peuvent être appliquées sur la prise du bâton.

Balle frappée de façon non réglementaire: pour d'autres situations, voir le règlement 3 - Équipement et règlement 7 - Le frappeur

63. Le bâton du frappeur fait contact avec une balle lancée alors que le pied du frappeur est entièrement à l'extérieur de la boîte du frappeur et en contact avec le sol. La balle frappée est déclarée bonne ou fausse balle.

DÉCISION: La balle est morte, « Balle morte », et le frappeur est « Retiré » pour avoir frappé la balle de façon non réglementaire. Il n'est pas important de savoir si la balle est jugée bonne ou fausse.

64. Le frappeur se tient dans la boîte du frappeur et pose un pied sur le marbre pour éviter d'être touché par un mauvais lancer du lanceur. La balle lancée touche accidentellement le bâton du frappeur au moment où son pied est en contact avec le marbre.

DÉCISION: La balle est morte, « Balle morte » et le frappeur est retiré pour avoir fait contact avec la balle lancée alors qu'il se tenait hors de la boîte du frappeur. Il n'est pas nécessaire d'avoir l'intention de frapper la balle dans cette situation.

Balle attrapée de façon non réglementaire: pour d'autres situations, voir le règlement 8 Frappeur-coureur et Coureur

65. Le frappeur frappe une balle lancée au champ extérieur. Le voltigeur enlève sa casquette et capte la balle avec celle-ci, avant que la balle ne touche le sol en territoire des bonnes balles.

DÉCISION: Considérée comme une balle attrapée de façon non réglementaire et la balle demeure en vie à l'annonce de l'arbitre "la balle n'est pas attrapée". Ceci est une balle morte retardée et une fois que le jeu est terminé, le frappeur est accordé trois buts à partir du moment du lancer, à moins qu'il ait croisé le marbre.

Lanceur non réglementaire: pour d'autres situations, voir le règlement 6 – Règles du lancer (BL, BR, Orthodoxe)

66. (BR, Orthodoxe seulement) Le lanceur est retiré de sa position de lanceur en quatrième manche après quatre conférences défensives créditées. Le même lanceur retourne lancer à la sixième manche. L'équipe offensive présente un appel à l'arbitre du marbre après que le frappeur a été déclaré retiré sur un roulant au premier but.

DÉCISION: Le lanceur est un lanceur non réglementaire. Le joueur est expulsé et déclaré inadmissible. L'instructeur de l'équipe offensive a l'option d'accepter le résultat du jeu ou de faire revenir le frappeur au bâton en annulant le dernier lancer. Il est à noter que le tour au bâton entier n'est pas annulé.

Joueur non réglementaire: pour d'autres situations, voir le règlement 4 – Instructeurs, Joueurs et Substituts

67. Un joueur entre dans la partie pour courir, frapper ou jouer à la défensive. L'instructeur ou le joueur ne rapporte pas la substitution à l'arbitre du marbre. L'équipe adverse présente un appel à l'arbitre du marbre parce que la substitution n'a pas été annoncée, après qu'un lancer a été effectué au frappeur.

DÉCISION: Le substitut est un joueur non réglementaire. Le joueur est exclu de la partie par l'arbitre et est déclaré inadmissible à participer à la partie à titre de joueur.

Joueur inadmissible: pour d'autres situations, voir le règlement 4 – Instructeurs, Joueurs et Substituts

68. (BR seulement) Un joueur substitut qui a déjà participé à la partie de façon réglementaire revient au jeu une seconde fois. L'équipe adverse présente un appel à l'arbitre du marbre stipulant que le joueur profite d'un retour au jeu non réglementaire.

Le joueur et le gérant sont expulsés de la partie par l'arbitre et sont déclarés inadmissibles à participer à la partie à titre de joueur ou d'instructeur.

DÉCISION: Les autres membres de l'équipe précédemment exclus de la partie par l'arbitre, doivent être considérés également comme des joueurs inadmissibles.

RÈGLEMENT: L'utilisation d'un joueur ou d'un participant inadmissible entraîne la défaite par forfait.

Chandelle au champ intérieur: pour d'autres situations, voir le règlement 7 - Le frappeur

69. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but et il n'y a aucun retrait lorsque le frappeur frappe une petite chandelle au champ intérieur. Un joueur défensif capte la balle et les coureurs demeurent à leur but respectif.

DÉCISION: L'arbitre du marbre ou du but doit signifier que la balle frappée est une « Chandelle intérieure ».

RÈGLEMENT: Le règlement de la chandelle intérieure s'applique lorsque:

- (a) Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but ou 1^{er}, 2^e et 3^e buts.
- (b) Il y a moins de deux retraits.
- (c) La balle frappée est une chandelle en territoire des bonnes balles – qui n'est pas un amorti ou une balle frappée en flèche.
- (d) La balle frappée peut être attrapée par un joueur de champ intérieur en fournissant un effort ordinaire.

- (e) Un voltigeur se place au champ intérieur et attrape la balle en fournissant un effort ordinaire.

70. L'arbitre appelle, « Chandelle intérieure, le frappeur est retiré si la balle est bonne », mais la balle dévie en territoire des fausses balles.

DÉCISION: Le frappeur n'est pas « Retiré », à moins que la balle fausse ne soit captée. Ce n'est alors pas une chandelle intérieure mais une simple fausse balle.

Si la balle tombe en territoire des fausses balles sans avoir été touchée et revient en territoire des bonnes balles, où elle s'arrête ou encore où elle est touchée par un joueur défensif, elle est alors considérée comme une chandelle intérieure et le frappeur est déclaré « Retiré » selon le règlement de la chandelle intérieure. Également, si la balle frappée est jugée bonne balle et si le frappeur-coureur est retiré sur la chandelle intérieure, les coureurs peuvent alors avancer à leurs propres risques.

Manche: pour d'autres situations, voir le règlement 5 - La partie

71. L'équipe receveuse marque le point gagnant à la fin de la dernière manche de jeu. C2 ne touche pas le 3^e but et marque le point victorieux. Tous les joueurs défensifs ont quitté le terrain, lorsque le joueur d'arrêt-court,

- (a) retourne demander la balle à l'arbitre ou
- (b) saisit la balle laissée sur le sol et présente un appel à l'arbitre indiquant que C2 a raté le 3^e but.

DÉCISION: Trop tard pour un appel dans les cas (a) et (b) car tous les joueurs ont quitté le territoire des bonnes balles.

CLARIFICATION Si les équipes sont encore sur le terrain, les arbitres ne doivent pas quitter le terrain trop rapidement pour se rendre disponible pour des appels.

Interférence: pour d'autres situations sur l'interférence, voir règlement 7 - Le frappeur et règlement 8 – Frappeur-coureur et Coureur

Une interférence est l'action d'un joueur offensif ou un membre de l'équipe qui empêche, gêne ou déconcerte un joueur défensif tentant d'exécuter un jeu. Ce peut être un contact physique, une distraction verbale ou toute autre forme de distraction qui peut gêner un joueur défensif dans l'exécution d'un jeu. Le joueur défensif doit avoir l'opportunité d'attraper la balle n'importe où sur le terrain de jeu ou encore de relayer la balle sans en être empêché.

A. Une interférence des coureurs inclut un coureur ou un frappeur-coureur qui gêne un joueur défensif; un coureur ou frappeur-coureur qui est atteint par une bonne balle frappée avant qu'elle ne soit touchée et; une balle

relayée qui entre en contact avec une pièce d'équipement détachée, une partie détachée d'un uniforme ou divers accessoires laissés sur le territoire de jeu par l'équipe offensive.

1. Lorsqu'un coureur gêne un joueur défensif, l'arbitre doit déterminer si l'interférence est survenue avant ou après que le coureur qui a causé l'interférence a été retiré et appliquer alors la règle appropriée.
 2. Lorsqu'un coureur est atteint par une bonne balle frappée, ce sera considéré comme une interférence si cela survient avant que la balle ne dépasse un joueur de champ intérieur (incluant le lanceur) ou après que la balle a dépassé un joueur de champ intérieur (si un autre joueur défensif avait la chance d'exécuter un retrait), pourvu que le coureur ne soit pas en contact avec un but. Ce n'est pas une interférence si la balle frappée touche ou a été touchée par un joueur avant qu'elle ne frappe un coureur ou si le coureur se trouvait en territoire des fausses balles.
 3. Un coureur peut demeurer sur un but et un joueur défensif peut entrer en collision avec le coureur en surveillant la balle en vol. Si le joueur défensif n'attrape pas un ballon qui peut être capté, l'arbitre déterminera selon son jugement s'il y a ou non interférence. Le règlement stipule qu'un coureur doit libérer tout espace requis par un joueur défensif pour exécuter un jeu sur une balle frappée, à moins que le coureur ne soit en contact avec un but légalement atteint lorsque l'entrave survient. Dans pareil cas, le coureur ne devrait pas être déclaré retiré, sauf s'il gêne intentionnellement le joueur défensif.
- B. L'interférence du frappeur survient lorsque le frappeur est au bâton et avant qu'il ne frappe la balle. Elle survient en BR lorsque le frappeur gêne intentionnellement le relais du receveur lors d'un vol de but ou lorsqu'il gêne le receveur qui tente d'exécuter un jeu au marbre. La boîte du frappeur n'est pas un sanctuaire où les frappeurs peuvent demeurer lorsqu'il y a un jeu au marbre. Une interférence peut être décrétée si le frappeur laisse tomber son bâton de telle façon qu'il frappe le receveur et empêche ainsi celui-ci d'exécuter un jeu. Si le frappeur laisse tomber son bâton en direction du receveur et que celui-ci saute par-dessus sans y toucher, il n'y a pas d'interférence.
- C. Une interférence peut être appelée au frappeur du cercle d'attente si celui-ci interfère avec un relais ou un joueur défensif qui a la possibilité d'effectuer un retrait sur une chandelle.
- D. Une interférence de l'instructeur survient lorsqu'un instructeur sur les buts court en direction du marbre et provoque ainsi un relais, lorsqu'il gêne un joueur défensif tentant de capter ou de relayer une balle ou lorsqu'il aide physiquement un coureur. La boîte de l'instructeur n'est pas un sanctuaire.
- E. Une interférence d'un spectateur survient lorsque celui-ci entre en territoire de jeu et gêne l'exécution d'un jeu ou étend une partie de son corps au-dessus du territoire de jeu et empêche ainsi un joueur défensif de capter un ballon en territoire de jeu. Aucune interférence n'est appelée

si le joueur défensif doit se rendre dans les gradins pour exécuter un jeu. Le terrain appartient aux joueurs.

- F. L'interférence de l'arbitre survient (BR et BL) lorsqu'un arbitre est atteint par une bonne balle frappée, qui n'a pas été touchée, avant qu'elle ne dépasse un joueur de champ intérieur (autre que le lanceur). C'est une interférence de l'arbitre quand la balle a dépassé un joueur d'avant-champ et qu'un autre joueur défensif a la chance de compléter un jeu. Le frappeur-coureur se voit accorder le 1^{er} but (exception à l'énoncé qui stipule que quelqu'un doit être déclaré « Retiré » lors d'une interférence). En balle rapide, lorsqu'un arbitre gêne le receveur qui tente de retirer un coureur en course pour voler un but, l'interférence sera décrétée seulement si le coureur n'est pas retiré, et celui-ci retournera à son but. Il n'y a pas d'autre situation où l'interférence de l'arbitre peut être décrétée.

Lorsqu'un joueur ou un instructeur cause de l'interférence, la balle est morte, quelqu'un doit être déclaré retiré, et les autres coureurs doivent retourner au dernier but touché au moment du lancer ou de l'interférence.

72. Un coureur est au 1^{er} but. Le frappeur s'élanche sur le lancer et frappe la balle au sol en direction du joueur de 2^e but. La balle rebondit sur la poitrine du joueur défensif, et à la seconde tentative du joueur pour maîtriser la balle, C1 entre en collision avec le joueur de 2^e but alors dans son sentier de course.

DÉCISION: La balle est morte, « Balle morte », et C1 est « Retiré » pour « ». Le frappeur-coureur se voit accorder le 1^{er} but.

Un joueur défensif conserve le droit de jouer la balle en tout temps et n'importe où en territoire de jeu. Si l'arbitre de but juge que l'interférence de C1 est une tentative de celui-ci pour éviter un double jeu évident, alors le frappeur-coureur sera également déclaré « Retiré ».

73. Un coureur est au 1^{er} but et aucun retrait. La balle lancée est frappée au sol en direction de l'arrêt-court. L'arrêt-court capte la balle et la relaie au joueur de 2^e but qui couvre le 2^e but. Le relais n'arrive pas à temps pour le retrait systématique de C1. C1 saisit le joueur de 2^e but, l'empêchant ainsi de relayer la balle au 1^{er} but. Quelle est la décision?

DÉCISION: La balle est morte, « Balle morte », et C1 est « Retiré » pour « Interférence ». Le frappeur-coureur se voit accorder le 1^{er} but.

74. Il y a un coureur au 3^e but. La balle est lancée et le frappeur frappe la balle au sol en direction du joueur d'arrêt-court. Le joueur d'arrêt-court capte la balle et la relaie au receveur. Le relais arrive à temps et le receveur tient la balle et attend de retirer C3 en le touchant. C3, toujours debout, entre en collision délibérément et avec force avec le receveur. Quelle est la décision?

DÉCISION: La balle est morte, « Balle morte », et C3 est « Retiré » pour « Interférence ». C3 est également expulsé de la partie pour

l'acte flagrant. Le frappeur-coureur se voit accorder le 1^{er} but.

NOTE: Dans le but de prévenir d'appliquer le règlement régissant les collisions délibérées, le coureur peut glisser, sauter par-dessus le joueur défensif en possession de la balle, contourner le joueur (surveiller le sentier de course de 91 cm (trois pieds) ou retourner au dernier but touché.

Lorsqu'un coureur est déclaré retiré pour collision délibérée avec un joueur défensif en possession de la balle, la balle devient morte. Chaque coureur doit retourner au dernier but touché au moment de l'interférence. Si un coureur entre en collision délibérément avec un joueur défensif, avant qu'il ne soit retiré, et si au jugement de l'arbitre il tente de prévenir un double jeu évident, alors le coureur suivant immédiatement sera également déclaré retiré. Si la collision survient après que le coureur a été déclaré retiré, le coureur le plus près du marbre sera déclaré retiré. Si un coureur subit une obstruction entre en collision délibérément avec un joueur défensif qui est en possession de la balle, l'obstruction sera alors ignorée et le coureur sera déclaré retiré.

75. Un coureur est au 2^e but et il y a un retrait. Le frappeur frappe une balle lancée au sol en direction du joueur d'arrêt-court. C2 avance au 3^e but et saute par-dessus la balle pour éviter d'être touché par celle-ci. Le joueur d'arrêt-court plonge pour tenter de capter la balle mais ne fait aucun jeu et l'arbitre ne rend aucune décision. L'instructeur de l'équipe défensive demande à l'arbitre pourquoi aucune interférence n'a été décrétée sur C2. Les arbitres se consultent en se réunissant.

DÉCISION: À moins que C2 empêche le joueur défensif de capter la balle, il n'y a pas d'interférence. Un coureur peut contourner, passer devant ou derrière ou sauter par-dessus la balle ou contourner un joueur défensif pour éviter d'entrer en contact avec le joueur ou avec la balle.

NOTE: Une interférence ne devrait jamais être annoncée à partir d'une conférence, par un arbitre, s'il a vu le jeu. La décision devrait être renversée seulement s'il n'a pas vu le jeu et si un de ses confrères l'a vu. Lorsque vous êtes en présence d'une interférence, hésitez, annoncez d'une voix forte "Temps mort" et donnez le signal pour bien vendre votre décision. L'interférence doit être annoncée immédiatement. N'attendez pas une conférence pour agir.

Bondir: pour d'autres situations, voir le règlement 6 – Règles du lancer (BR, BL, Orthodoxe)

76. Dans son mouvement de lancer, le lanceur saute de la plaque du lanceur de manière à ce que le pied pivot ne demeure pas au niveau du sol, mais plutôt dans les airs.

DÉCISION: Bondir n'est pas réglementaire dans les mineurs masculins de BR jusqu'à U14, les mineures féminins de BR jusqu'à U16, et dans l'orthodoxe et BL. Le lanceur peut pousser et glisser hors de la plaque du lanceur pourvu que l'orteil du pied pivot demeure en contact avec le sol.

Le bond est réglementaire dans les catégories masculines BR U16 et plus, et les catégories féminines BR U19 et plus.

(BL) Le lanceur doit **demeurer dans la zone de chute du lanceur** jusqu'à ce la balle soit relâchée.

Toucher réglementaire: pour d'autres situations, voir le règlement 8 – Frappeur-coureur et Coureur

77. Un coureur est au 1^{er} but et il y a un retrait. La balle est lancée et le frappeur frappe un roulant en direction du joueur de 2^e but. Le joueur défensif capte la balle et (a) touche C1 avec le gant alors que la balle se trouve dans la main nue ou (b) touche le 2^e but avec sa main nue alors que la balle se trouve dans le gant et avant que C1 n'atteigne le 2^e but.

DÉCISION: En (a) C1 est « Sauf ».

b) C1 est « Retiré » sur un retrait systématique.

RÈGLEMENT: Pour effectuer un retrait sur un coureur

(a) le joueur défensif en possession de la balle dans le gant ou dans la main doit toucher le coureur avec la main qui tient la balle.

(b) le joueur défensif en possession de la balle dans le gant ou dans la main peut toucher le but avec n'importe quelle partie de son corps lorsqu'il effectue un retrait systématique.

Balle frappée en flèche

78. La balle est lancée et le frappeur la frappe avec force, rapidement, vivement et directement en territoire de jeu.

DÉCISION: Le frappeur a frappé une balle en flèche. Selon la distance que la balle doit parcourir, une balle frappée en flèche prendra moins de temps pour atteindre le sol qu'une balle frappée normalement ou un ballon.

Obstruction: pour d'autres situations, voir Règlements 8 frappeurs-coureurs et Coureurs

Une obstruction est l'action d'un joueur défensif qui n'est pas en possession de la balle, qui n'est pas sur le point de jouer une balle frappée ou n'est pas sur le point de recevoir une balle relayée, qui empêche la progression du frappeur-coureur ou d'un coureur, qui court les buts de façon réglementaire.

Lorsqu'une obstruction survient, qu'un jeu soit effectué sur le coureur ou non, l'arbitre déclare une obstruction et signale une balle morte retardée. La balle demeure en jeu et si le coureur qui subit l'obstruction est retiré avant d'atteindre le but qu'il aurait atteint s'il n'y avait pas eu d'obstruction, une balle morte est décrétée et le coureur victime de l'obstruction ainsi que les autres coureurs affectés par l'obstruction se voient accorder le(s) but(s) qu'ils auraient atteint(s), au jugement de l'arbitre, s'il n'y avait pas eu d'obstruction.

Si un coureur précédent est sur le but que le joueur qui subit une obstruction aurait atteint, celui-ci se voit accorder ce but et le coureur qui l'occupe se voit attribuer le but suivant sans risque d'être retiré.

Une coureuse/un coureur ne peut pas être retiré(e) entre les deux buts où elle/il a subi une obstruction. Si elle/il est touché(e) entre ces deux mêmes buts, elle/il se voit accorder le but suivant ou retourne au dernier but touché.

“Un(e) joueuse/ joueur ne peut être retiré(e) entre deux buts s'il y a obstruction,” ne s'applique pas dans les trois situations suivantes.

1. Si le coureur victime d'obstruction est retiré pour toute autre raison entre deux buts.

Des exemples : un joueur est retiré sur la présentation d'un appel pour avoir manqué un but ou avoir quitté un but trop tôt sur un ballon capté. Dans le cas d'un coureur qui subit l'obstruction qui retourne toucher à un but qu'il a quitté trop tôt ou qu'il a manqué, le coureur n'est pas obligé de toucher au but suite à l'obstruction.

2. Un joueur qui cause de l'interférence après avoir été victime d'obstruction. L'obstruction est ignorée et le coureur est retiré suite à la décision d'interférence.
3. Un coureur qui subit l'obstruction qui retourne vers un but après avoir été victime d'une obstruction et qui est retiré après un jeu sur un autre coureur.

Un coureur qui subit une obstruction, court à ses propres risques après avoir franchi le but qu'il aurait atteint normalement sans obstruction, et est alors déclaré retiré s'il est touché. La balle demeure en jeu. Lorsqu'un coureur subit une obstruction lors d'une souricière, une balle morte retardée est décrétée. Si le coureur est touché et retiré après avoir subi une obstruction, la balle sera déclaré morte, et on lui accordera le but vers lequel il se dirigeait lorsqu'il a subi l'obstruction. Si la balle est mal relayée après l'obstruction, il pourra avancer.

La règle de base pour placer les autres coureurs est la suivante : si le coureur a parcouru plus de la moitié de la distance entre deux buts, on lui accorde le but suivant. De même, si un coureur a parcouru moins que la moitié de la distance entre deux buts, il retourne au dernier but touché.

L'obstruction du receveur est une décision impliquant une balle morte retardée. Si le frappeur qui subit l'obstruction du receveur frappe la balle et devient un coureur, et que tous les autres coureurs avancent d'au moins un but, l'obstruction est alors annulée. Si le frappeur n'atteint pas le 1^{er} but

ou si un autre coureur n'avance pas d'au moins un but, le gérant de l'équipe offensive a l'option d'accepter le résultat du jeu ou de voir son frappeur se voir attribuer le 1^{er} but et les autres coureurs avancent seulement s'ils sont forcés d'avancer à cause de l'octroi du 1^{er} au frappeur-coureur.

79. Le frappeur subit l'obstruction du receveur en s'élançant sur une balle lancée. La balle frappée au sol se dirige vers le joueur d'arrêt-court, qui la capte et retire le frappeur-coureur au 1^{er} but.

DÉCISION: « Obstruction » est appelée et une balle morte retardée est signalée par l'arbitre du marbre. Puisque le frappeur-coureur n'avance pas au but sans être retiré, l'instructeur a le choix de voir les sanctions de l'obstruction s'appliquer (FC se voit accorder le 1^{er} but) ou d'accepter le résultat du jeu (FC est retiré).

80. Un coureur est au 2^e but. Le lancer est effectué et le frappeur réussit un simple. C2 touche le 3^e but et est gêné par le joueur de 3^e but. C2 est alors retiré au marbre sur un jeu serré.

DÉCISION: « Obstruction » est appelée et signalée (balle morte retardée) par l'arbitre. Dès qu'un jeu est effectué sur C2 (touché), l'arbitre appelle « Balle morte » et lui accorde le marbre.

Frappeur dans le cercle d'attente: pour d'autres situations, voir le règlement 7 - Le frappeur et règlement 8 – Frappeur-coureur et Coureur

81. Le sixième frappeur de l'alignement des frappeurs commence son tour au bâton. Le huitième frappeur de l'ordre des frappeurs désire prendre des élan de pratique et se placer dans le cercle du frappeur en attente. Est-ce permis?

DÉCISION: Le huitième frappeur de l'ordre des frappeurs n'a pas la permission d'utiliser le cercle d'attente. Le seul joueur offensif qui peut l'utiliser est celui dont le nom suit celui du frappeur qui prend place au bâton. Dans ce cas, le frappeur dans le cercle d'attente sera le septième frappeur de l'ordre des frappeurs.

82. Le frappeur en attente utilise le cercle d'attente de l'autre équipe pour prendre des élan de réchauffement.

DÉCISION: Ceci est permis à tous les niveaux de jeu, BL et BR.

Champ extérieur: pour d'autres situations, voir le règlement 2 – Le terrain de jeu

83. Un lancer est frappé au champ extérieur. La balle atterrit à mi-chemin entre le 2^e et le 3^e but sans être touchée, légèrement derrière la ligne reliant ces buts. La balle qui roule sur elle-même revient en territoire des

fausses balles entre le marbre et le 3^e but. Le receveur s'empare de la balle alors qu'elle se trouve en territoire des fausses balles.

DÉCISION: La balle frappée est considérée comme une bonne balle, et ce parce que la balle a atterri au sol derrière la ligne reliant les buts, sans être touchée, et en territoire des bonnes balles.

RÈGLEMENT: Dans le but de déterminer si la balle est bonne ou fausse, le champ extérieur est défini comme étant la portion du terrain située à l'extérieur du losange formé par les lignes reliant les buts entre eux et en territoire des bonnes balles derrière le 1^{er} et le 3^e but, à l'intérieur des limites du terrain de jeu.

84. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but et il y a un retrait. Le frappeur frappe la balle lancée dans les airs, et au-dessus du territoire des bonnes balles. Le ballon est tout juste hors de portée et derrière le joueur de 2^e but, qui doit se déplacer rapidement pour tenter de capter la balle. Le joueur de champ intérieur (a) rate la balle ou (b) le joueur de champ extérieur effectue l'attrapé.

DÉCISION: Le frappeur-coureur est (a) sauf ou (b) retiré. Cette situation n'est pas considérée comme une chandelle intérieure car la balle a été frappée au champ extérieur et le joueur de champ intérieur n'a pas pu capter la balle en fournissant un effort ordinaire.

RÈGLEMENT: Pour les besoins de la règle de la chandelle intérieure, le champ extérieur est défini comme étant la portion du terrain qui n'est pas normalement couverte par un joueur de champ intérieur, soit la portion située hors du losange formé par les lignes reliant les buts entre eux et en territoire des bonnes balles et derrière le 1^{er} et le 3^e but, et à l'intérieur des limites du terrain de jeu.

Glisser au-delà du coussin: pour d'autres situations, voir le règlement 8 – Frappeur-coureur et Coureur

85. (BR) C1 tente de voler le 2^e but et perd contact avec le but car sa vitesse le projette au-delà du but. C1 est touché par le joueur défensif en possession de la balle parce qu'il n'est pas en contact avec le but.

DÉCISION: C1 est « Retiré ». Un coureur qui perd contact avec un but risque d'être retiré.

Un frappeur-coureur peut glisser en dépassant le coussin au 1^{er} but lors de son premier essai, et ne risque pas d'être retiré s'il revient immédiatement au 1^{er} but et s'il n'exécute aucun mouvement ou ne fait aucune tentative pour se rendre au 2^e but.

INTERPRÉTATION: Une tentative du coureur de se rendre au 2^e but est considérée lorsque le coureur effectue un mouvement pour se rendre au 2^e but, se déplace en direction du 2^e but ou effectue tout mouvement qui trompe la défensive ou qui provoque un relais.

Après avoir dépassé le 1^{er} but, le frappeur-coureur peut revenir au but par la gauche ou la droite.

Relais hors limites: pour d'autres situations, voir le règlement 8 – Frappeur-coureur et Coureur

86. Le frappeur frappe la balle au sol en direction du joueur de 3^e but. Le joueur de champ intérieur capte la balle frappée et la relaie grossièrement en direction du 1^{er} but. La balle relayée (a) atterrit en territoire des fausses balles et roule en zone nulle; (b) atterrit dans l'abri des joueurs ou; (c) entre en contact avec le gérant qui se tient à l'entrée du banc des joueurs.

DÉCISION: La balle est morte, « Balle morte », et le frappeur-coureur se voit accorder le 2^e but.

Le jeu est défini comme étant un relais hors limites, parce que la balle est relayée d'un joueur défensif à un autre, dans le but de retirer un coureur qui n'a pas encore atteint un but ou n'est pas en contact avec un but, quand la balle se retrouve au-delà des limites du terrain de jeu ou devient bloquée (situation C).

Lancer: pour d'autres situations, voir le règlement 6 – Règlement du lancer (BL, BR, Orthodoxe)

87. Le lanceur, alors en possession de la balle et en contact avec la plaque du lanceur, effectue un arrêt complet. Il relâche alors la balle de façon réglementaire en direction du frappeur.

Quelle est l'action du lanceur qui est considérée comme étant le lancer?

DÉCISION: Le lancer est l'action du lanceur qui envoie la balle au frappeur.

Le lancer est considéré comme tel au moment où le lanceur retire une main de la balle (BR) ou lorsqu'il exécute un mouvement qui indique le début de son élan, et ce avant que le frappeur ne frappe la balle, que le receveur capte la balle ou que la balle devienne bloquée ou se retrouve hors des limites du terrain de jeu.

Cercle du lanceur: pour d'autres situations, voir le règlement 6 - Règlement du lancer (BL, BR, Orthodoxe)

88. Un retrait. Le prochain frappeur se place dans la boîte du frappeur et attend, puisque la balle est morte. Un des pieds du lanceur est complètement à l'extérieur du cercle du lanceur alors qu'il a la balle en sa possession. L'arbitre du marbre devrait-il déclarer et signaler « Au jeu »?

DÉCISION: Non!

(BR) Tout comme la boîte du receveur, les lignes du cercle du lanceur sont considérées à l'intérieur de celui-ci. Dans cette situation, le lanceur a clairement un pied à l'extérieur du cercle. L'arbitre doit attendre que le lanceur ait les deux

pieds à l'intérieur des lignes délimitant le cercle du lanceur pour remettre la balle en jeu.

EXCEPTION: Il n'y a pas de cercle du lanceur en Balle lente car la balle devient morte après chaque lancer ou lorsqu'un « Temps d'arrêt » est appelé alors que la balle est revenue dans le champ intérieur et/ou que tout jeu a cessé.

89. Un coureur est au 2^e but. Le frappeur s'élançe sur une balle lancée et expédie un coup en flèche en direction du lanceur. Le lanceur attrape la balle frappée en flèche et C2 (a) demeure au 2^e but ou (b) n'est pas en contact avec le 2^e but et effectue un pas en direction du 3^e but.

DÉCISION: C2 en (a) peut se déplacer et continuer sa course en direction du 3^e but ou arrêter et choisir d'avancer ou de revenir au 2^e but. En (b) C2 doit retourner et demeurer au 2^e but ou revenir toucher le 2^e but lors d'un ballon frappé, et continuer en direction du 3^e but ou arrêter et choisir d'avancer ou de revenir au 2^e but.

NOTE: Lorsqu'une balle frappée est captée par le lanceur dans le cercle de 2,4 m (huit pieds) de rayon, le(s) coureur(s) n'est(ne sont) pas assujetti(s) à la règle du cercle.

Lorsqu'un coureur n'est plus volontairement en contact avec son but après un lancer ou par le résultat du tour au bâton du frappeur, le coureur doit immédiatement (2-3 secondes) avancer au prochain but ou retourner au but quitté au moment où le lanceur avait la balle en sa possession à l'intérieur d'un rayon de 2,4 m (huit pieds) entourant la plaque du lanceur. La responsabilité est à la charge du coureur. Le lanceur n'a pas l'obligation de regarder, de feinter ou de relayer.

Dans le cas où le coureur ne se rendrait pas immédiatement au but suivant ou ne retourne pas au but qu'il occupait alors que le lanceur avait la balle en sa possession à l'intérieur du cercle, celui-ci sera déclaré retiré. Au moment où le coureur est retourné à un but pour n'importe quelle raison, il sera déclaré retiré s'il le quitte, sauf si (i) un jeu est effectué sur lui ou sur un autre coureur; (ii) le lanceur quitte le cercle du lanceur ou échappe la balle ou; (iii) le lanceur lance la balle au frappeur.

Si deux coureurs ne sont pas en contact avec un but et que deux arbitres différents déclarent chaque coureur retiré, ils doivent déterminer quel coureur a été déclaré retiré en premier, et retourner l'autre coureur au but qu'il a quitté. Il n'est pas possible d'exécuter deux retraits sur ce même jeu.

Un but sur balles ou une balle échappée sur une troisième prise est traité comme une balle frappée dans le cas où le frappeur-coureur dépasse le 1^{er} but en un mouvement continu. Pour des besoins de pointage, un but volé est décrété lorsqu'un coureur avance au 2^e but. Si le frappeur-

coureur s'arrête au 1^{er} but, et décide de le quitter lorsque le lanceur est en possession de la balle à l'intérieur de son cercle, il est déclaré retiré.

Si, lorsque le lanceur possède la balle à l'intérieur de son cercle, le coureur revient en direction du but qu'il a quitté ou se déplace en direction d'un autre but et alors s'arrête ou se déplace en direction opposée, le coureur est déclaré retiré, sauf si le lanceur tente un jeu sur celui-ci. Le coureur peut s'arrêter ou revenir sur ses pas si un jeu est effectué sur lui.

Le coureur est déclaré retiré s'il n'est pas en contact avec un but et ne tente pas immédiatement d'avancer ou de retourner à un but, dès que le lanceur est en possession de la balle dans son cercle.

Si le lanceur effectue un relais à partir du cercle du lanceur, amène la balle hors du cercle, pose la balle au sol ou perd possession de la balle d'une manière quelconque, incluant le geste de la donner à un autre joueur, ceci est considéré comme ayant effectué un jeu et les coureurs sur les buts peuvent quitter leur but à leurs propres risques, sauf si un Temps mort avait été décrété. Une feinte de relayer la balle (jugement de l'arbitre) est considérée comme un jeu ayant été effectué. Un lanceur est considéré comme étant à l'intérieur de son cercle lorsque ses deux pieds sont à l'intérieur ou touchent les lignes du cercle du lanceur.

Au Jeu: pour d'autres situations, voir le règlement 7 - Le frappeur

90. Nous sommes en début d'une manche au cours de la partie et le lanceur a possession de la balle (BL) et se trouve dans le cercle de 2,4 m (huit pieds) de rayon (BR, Orthodoxe). Le receveur se trouve dans la boîte du receveur et tous les autres joueurs défensifs sont en territoire des bonnes balles. L'arbitre désire que le jeu commence.

DÉCISION: L'arbitre annonce « Au Jeu » quand le lanceur est dans le cercle du lanceur et le frappeur a 10 secondes pour entrer dans la boîte du frappeur après l'annonce « Au Jeu ».

Ligne de sécurité (Balle lente mixte): pour d'autres situations, voir le règlement 2 – Le terrain de jeu

91. Il y a des coureurs au 1^{er} et au 3^e but au cours d'une partie de balle lente mixte. Le lancer est effectué et le frappeur frappe la balle dans le champ extérieur où un joueur défensif capte le ballon et exécute un relais en direction du marbre. C3 retouche le 3^e but de façon réglementaire, avance au marbre, et touche ou dépasse la ligne de sécurité avant que le receveur ne capte le relais alors qu'il est en contact avec le marbre.

DÉCISION: C3 est « Sauf ».

RÈGLEMENT: La ligne de sécurité est tracée en territoire des fausses balles et est d'une longueur de 3 m (dix pieds) à partir de la ligne du 3^e but et se prolonge en territoire des fausses balles. La ligne doit commencer à partir du coin avant du marbre le plus près du 3^e but et perpendiculairement à la ligne du 3^e but.

Lorsqu'un coureur touche le sol sur ou au-delà de la ligne de sécurité avant d'être touché de façon réglementaire ou avant qu'un joueur défensif ne soit en possession de la balle de façon réglementaire alors qu'il est en contact avec le marbre, il est déclaré « Sauf »

INTERPRÉTATION: Si un coureur n'est pas visé par un jeu, il ne devrait pas être déclaré retiré s'il touche au marbre, si aucun contact n'est engendré avec un joueur défensif. Un coureur ne sera pas retiré si le marbre est touché dans le but d'éviter une collision.

92. Une partie de balle lente mixte est disputée et il y a un coureur au 2^e but. Le frappeur frappe un simple. Le relais provenant du champ extérieur est capté par le receveur qui (a) touche à C2 avant que celui-ci ne traverse la ligne de sécurité; (b) touche au marbre avant que C2 ne traverse la ligne de sécurité ou; (c) ne réussit pas à toucher au coureur car C2 a touché au marbre et aucune collision n'était imminente.

DÉCISION: En (a, b, c), C2 est « Retiré ». Dans toutes les situations, la balle demeure en jeu.

Joueurs partants: pour d'autres situations, voir le règlement 4 – Instructeurs, Joueurs et Substituts

93. L'alignement de départ des deux équipes est remis à l'arbitre du marbre. Celui-ci demande aux deux instructeurs s'ils ont des modifications à apporter à leur alignement. L'un des instructeurs désire apporter un changement car l'un des joueurs de champ intérieur partant n'est pas encore arrivé

DÉCISION: L'arbitre du marbre accepte le changement sans pénalité. Le changement est accepté et ne sera pas considéré comme une substitution.

Les joueurs partants doivent être en uniforme et dans l'espace réservé à l'équipe pour apparaître sur l'ordre des frappeurs (alignement) de départ.

(BR) et (Orthodoxe): Un minimum de neuf joueurs sur l'alignement partant est requis pour qu'une partie puisse commencer.

(BL): Un minimum de dix joueurs sur l'alignement partant est requis pour qu'une partie puisse commencer.

Zone des prises: pour d'autres situations, voir le règlement 6 - Règlement du lancer (BL, BR, Orthodoxe)

94. Le frappeur adopte une position au bâton qui est différente de celle qu'il a utilisée à sa dernière présence au bâton (c'est-à-dire une position plus large ce qui le place plus incliné et plus accroupi. Où est la réelle zone des prises du frappeur?

JUGEMENT : Juger une zone des prises raisonnable est difficile lorsqu'un frappeur adopte une position qui n'est pas naturelle, comme une position accroupie. La zone des prises d'un frappeur est établie lors d'une position naturelle lors de l'élan (c'est-à-dire si un frappeur s'accroupit et lors de l'élan se relève, alors la zone des prises s'établira lorsque le frappeur se relèvera et non lorsqu'il sera accroupi).

UN CONSEIL UTILE : Un frappeur ajuste toujours son corps à une position toujours plus naturelle lorsque la balle se dirige vers le marbre. L'ajustement peut être une légère modification mais la position modifiée doit maintenant être utilisée pour établir la zone des prises.

Membre d'une équipe: pour d'autres situations, voir le règlement 7 - Le frappeur et règlement 8 – Frappeur-coureur et Coureur

95. Le préposé aux bâtons court dans le champ intérieur pour récupérer le bâton utilisé par le frappeur-coureur. Le préposé nuit au receveur qui tente de capter un relais pour effectuer un retrait. L'arbitre retire le coureur sur l'interférence. L'instructeur de l'équipe offensive argumente que le préposé aux bâtons n'est pas un membre de l'équipe car il n'évolue pas comme joueur et le coureur devrait ainsi être déclaré sauf.

DÉCISION: Le coureur est « Retiré ». Un membre d'une équipe est une personne autorisée à s'asseoir sur le banc des joueurs, incluant les joueurs substitués, le gérant, le marqueur, un préposé aux bâtons ou toute autre personne autorisée par l'équipe, et approuvée par l'arbitre pour être au banc de l'équipe.

Temps mort: pour d'autres situations, voir le règlement 10 - Arbitres

96. Le frappeur reçoit une quatrième balle. L'instructeur de l'équipe offensive ou un membre de l'équipe demande immédiatement un « Temps mort » pour effectuer une substitution ou pour donner un veston au frappeur.

DÉCISION: (BR) L'arbitre doit ignorer la demande et attendre que le frappeur atteigne le 1^{er} but.

(BL) Le frappeur peut prendre le veston sur le chemin du 1^{er} but parce que la balle est morte après chaque lancer.

CLARIFICATION: Un membre de l'équipe ou un gérant/instructeur peut demander un temps mort seulement lorsque tout jeu a cessé. L'arbitre peut alors demander la suspension du jeu au cours de laquelle la balle sera morte.

NOTE: L'arbitre peut suspendre le jeu quand les conditions le justifient. L'arbitre peut suspendre le jeu pour balayer le marbre ou pour accomplir d'autres tâches qui ne sont pas des interventions directes durant le jeu, quand la balle est à l'avant-champ et que, de l'avis de l'arbitre, tous les jeux immédiats sont complétés ou qu'un lanceur recule de sa plaque de lanceur pour une raison légitime. L'arbitre décide quand un temps mort peut être accordé. Le temps mort est déterminé par les actions de l'équipe offensive ou par l'inaction des coureurs sur les buts.

97. « Temps mort » est appelé par l'arbitre du marbre ou des buts car il doit s'entretenir avec le marqueur, un joueur ou un instructeur. Un instructeur de l'équipe offensive court en direction de la zone de jeu et discute avec un coureur ou le lanceur. L'arbitre appelle alors « Au jeu » et l'instructeur quitte immédiatement le terrain. Une conférence devrait-elle être créditée parce qu'il s'est entretenu avec un coureur ou le lanceur ?

DÉCISION: Si l'instructeur termine immédiatement sa conférence lorsque l'arbitre est prêt à reprendre le jeu, aucune conférence ne lui sera chargée au cours d'un « Temps mort » décrété par l'arbitre.

98. Le frappeur demande un temps mort alors que le lanceur est sur la plaque du lanceur et n'a pas débuté son lancer.

DÉCISION: L'arbitre devrait déclarer « Temps mort » et se déplacer hors de sa position derrière le receveur.

Tour au bâton: pour d'autres situations, voir le règlement 7 - Le frappeur

99. Au début de la manche, le frappeur utilise un bâton non réglementaire. Le frappeur introduit un pied dans la boîte du frappeur. L'instructeur de l'équipe défensive présente un appel indiquant que le frappeur devrait être déclaré retiré pour avoir utilisé un bâton non réglementaire.

DÉCISION: Le frappeur n'est pas retiré et il lui sera demandé de remplacer son bâton.

Le frappeur commence sa présence au marbre quand il entre dans la boîte du frappeur (avec les deux pieds à l'intérieur des lignes de la boîte) et elle se poursuit jusqu'à ce que le frappeur ; a) frappe la balle en territoire des bonnes balles, b) se voit accorder le 1^{er} but, c) soit retiré par un joueur défensif, d) soit retiré par l'arbitre pour une infraction au règlement ou e) (BR seulement) avance au premier but sur une troisième prise échappée.

RÈGLEMENT 2 – TERRAIN DE JEU

Boîte du frappeur: pour d'autres situations, voir le règlement 7 - Le frappeur

1. Le frappeur a un pied en contact avec une partie du marbre quand il s'élançe et rate complètement la balle lancée.

DÉCISION: Une prise est appelée. Le bâton doit faire contact avec la balle pour que le règlement de la balle frappée de façon non réglementaire s'applique (pied sur le marbre). Il importe peu que la balle se dirige en territoire des bonnes ou fausses balles pour qu'elle soit considérée comme frappée de façon non réglementaire. Le frappeur est retiré, pourvu que le contact soit effectué alors que le pied est en contact avec le marbre.

2. Le frappeur s'élançe et frappe la balle dans le territoire des fausses balles. Un de ses pieds est entièrement à l'extérieur de la boîte du frappeur et touche le sol lorsque le bâton touche la balle.

DÉCISION : La balle est « morte » et le frappeur est retiré pour avoir frappé la balle de façon non réglementaire. Ce sont les actions du frappeur qui sont importantes et non la balle qui tombe en territoire des bonnes balles ou des fausses balles.

NOTE : Pour qu'un joueur soit retiré pour avoir posé un pied à l'extérieur de la boîte du frappeur, un de ses pieds ou les deux doivent être complètement sur le sol à l'extérieur de la boîte du frappeur lorsqu'il fait contact avec la balle. Les lignes de la boîte du frappeur sont considérées comme étant à l'intérieur de la boîte à moins qu'un pied touche le marbre. Frapper la balle alors que le joueur est à l'extérieur de la boîte du frappeur doit être annoncé immédiatement par l'arbitre. Le frappeur est retiré que la balle tombe dans le territoire des bonnes balles ou des fausses balles. Dans les cas où il n'y a pas de lignes évidentes délimitant la boîte du frappeur, l'arbitre doit faire preuve d'un bon jugement et doit accorder le bénéfice du doute au frappeur.

3. Le frappeur s'élançe et frappe une balle lancée. La balle frappée touche la jambe du frappeur lorsque ce dernier a un pied dans la boîte du frappeur et l'autre en partie sur la ligne mais pas sur le marbre.

DÉCISION : L'arbitre doit signaler et appeler « Fausse Balle ».

Boîte du receveur

4. (BR et Orthodoxe) Au cours d'un but sur balle intentionnel, le receveur se tient debout avec un pied complètement à l'extérieur des lignes de la boîte du receveur avant que le lanceur lance la balle.

DÉCISION : L'arbitre du marbre doit appeler "aucun lancer" dès que le lanceur commence son élan, mais avant que le lancer n'ait été effectué et fait entrer le receveur dans la boîte du receveur.

NOTE : Si l'arbitre du marbre remarque l'infraction du receveur avant que le lanceur commence son mouvement, il devra signaler au lanceur de ne pas lancer et aviser le receveur de corriger la position de ses pieds.

5. Le receveur se tient dans la boîte du receveur et donne une cible au lanceur avec son gant posé au sol, à l'arrière du marbre. (a) Le receveur laisse sa main gantée à cet endroit durant le lancer ou (b) le receveur ramène sa main vers l'arrière au moment où le lanceur commence son élan et étend ensuite sa main vers l'avant pour capter la balle après l'élan du frappeur.

DÉCISION : La position du receveur est réglementaire et le lancer est réglementaire dans les deux situations.

6. (BR et Orthodoxe) Le receveur s'accroupit dans la boîte du receveur et donne une cible au lanceur en plaçant son gant sur le sol entre le marbre et le devant de la boîte du receveur,

(a) avant que le lanceur ne commence son élan ou

(b) après que le lanceur a débuté son élan ou

(c) alors que la balle se dirige vers le marbre.

DÉCISION : La position du receveur est réglementaire dans les situations (a) et (c).

En (b) l'arbitre devra décréter le lancer non réglementaire.

7. Une balle lancée touche le sol devant le marbre ou touche le marbre. Le receveur quitte la boîte du receveur pour récupérer la balle.

DÉCISION: (BR, Orthodoxe) La balle est en vie et en jeu.

(BL) Dès qu'elle touche le sol ou le marbre, la balle est morte et le receveur peut quitter la boîte du receveur pour récupérer la balle.

Boîte de l'instructeur

8. Un jeu se déroule sur un coureur au 3^e but. La balle est mal relayée et entre en contact avec l'instructeur de l'équipe offensive. L'instructeur était (a) dans la boîte de l'instructeur ou (b) à l'extérieur de la boîte de l'instructeur lorsqu'il a été atteint par la balle.

DÉCISION : Dans les deux situations (a, b) la balle demeure en vie et en jeu. Cette situation n'est pas une interférence de l'instructeur, sauf si celui-ci entre intentionnellement en contact avec la balle relayée de façon erratique.

INTERPRÉTATION: Un instructeur atteint quand la balle est mal relayée, est une situation différente de celle où un jeu est effectué sur un coureur (c'est-à-dire un jeu au marbre sur un coureur). Un

instructeur n'a pas à tenter d'éviter la balle relayée mais il ne peut pas se déplacer délibérément vers une balle relayée pour faire contact avec elle. Il faut donner beaucoup d'importance au mot « intentionnel » si vous avez à juger si l'action de l'instructeur est une interférence.

CLARIFICATION: Une interférence peut prendre la forme d'un instructeur (a) qui court en direction du marbre et provoque ainsi un relais; (b) qui gêne un joueur défensif tentant de capter ou de relayer une balle; (c) qui aide physiquement un coureur ou (d) qui effectue de l'interférence verbale.

9. Le frappeur frappe une balle lancée au-dessus du territoire des fausses balles près du 3^e but. Le joueur de 3^e but est incapable de capter le ballon parce que l'instructeur demeure dans la boîte de l'instructeur et n'effectue aucun mouvement pour se déplacer.

DÉCISION: Le frappeur est « Retiré » suite à l'interférence de l'instructeur”.

La boîte de l'instructeur est l'endroit où l'instructeur doit se tenir lorsqu'un frappeur est au bâton. Dès que la balle est frappée, l'instructeur doit permettre au joueur défensif d'effectuer un jeu sur la balle frappée, même si elle se dirige dans la direction de la boîte de l'instructeur.

10. Le frappeur frappe une balle lancée au-dessus du territoire des fausses balles près du 1^{er} but. L'instructeur juge que la balle tombera près de la boîte de l'instructeur et quitte la boîte pour permettre au joueur défensif d'effectuer un jeu sur la balle frappée. Cependant, l'instructeur juge mal la position de la balle. Le joueur défensif est incapable de capter la chandelle parce que l'instructeur lui nuit.

DÉCISION: Le frappeur est « Retiré » à cause de l'interférence de l'instructeur ”.

INTERPRÉTATION: L'instructeur demeure coupable d'interférence parce qu'il doit permettre au joueur défensif d'effectuer un jeu sur la balle frappée.

Ligne de limite (Balle lente mixte)

11. Un coureur est au 3^e but. Le frappeur frappe une balle lancée dans les airs au champ extérieur. Le voltigeur capte le ballon et relaie la balle en direction du marbre. C3 se dirige en direction du marbre. Le receveur capte la balle relayée alors qu'il est en contact avec le marbre. Cependant, la coureuse croit avoir quitté le but trop tôt, et revient en direction du 3^e but après avoir traversé la ligne de limite, alors que le receveur a déjà la balle en main. En situation (a) la coureuse est entre la ligne de limite et le marbre et en situation (b) la coureuse est entre la ligne de limite et le 3^e but.

DÉCISION: Si l'arbitre juge que le receveur est en possession de la balle et est en contact avec le marbre (a) alors que C3 est entre le

marbre et la ligne de limite, alors C3 est « Retirée ». La balle demeure en vie et en jeu.

En (b) la défensive peut effectuer un appel sur C3 qui a croisé la ligne de limite et est retournée au 3^e but. Si C3 avait quitté son but trop tôt, elle serait déclarée « sauve ». Cependant, si C3 a quitté son but à temps selon le jugement de l'arbitre, la coureuse serait alors déclarée « Retirée ».

CLARIFICATION: Si le coureur traverse la ligne de limite après avoir commis une infraction (manquer un but, quitter un but trop tôt lors d'une situation de ballon capté), le coureur peut légalement traverser à nouveau la ligne de limite et retourner au 3^e but. Pour retirer le coureur, la défensive doit toucher au coureur avec la balle avant que celui-ci n'atteigne le 3^e but ou relayer la balle au 3^e but avant que le coureur ne l'atteigne (un appel).

12. Un coureur est au 2^e but. Le frappeur s'élanche sur une balle lancée et frappe un simple. C2 tente de marquer et contourne le 3^e but, manquant celui-ci. Le voltigeur expédie la balle au marbre. Le receveur capte la balle, alors qu'il est en contact avec le marbre. Cependant, C2 réalise son erreur et revient en direction du 3^e but après avoir traversé la ligne de limite.

DÉCISION: Si l'arbitre juge que le receveur était en possession de la balle et se tenait sur le marbre avant que C2 traverse à nouveau la ligne de limite en retournant au 3^e but (C2 entre la ligne de limite et le marbre), alors C2 est « Retiré ». La balle demeure en vie et en jeu.

Si C2 est entre la ligne de limite et le 3^e but lorsque la défensive est en possession de la balle au marbre, celle-ci devra toucher le coureur avant qu'il ne revienne au 3^e but ou devra relayer la balle au 3^e but avant que le coureur n'y retourne (un appel), et ce dans le but de le retirer.

Buts et doubles buts

13. Le frappeur s'élanche sur une balle lancée et frappe un simple. Il trébuche sur le 1^{er} but. L'arbitre des buts remarque que le but n'est pas bien fixé au sol.

DÉCISION: L'arbitre doit décréter « Temps d'arrêt » dès qu'aucun autre jeu n'est éminent et faire réparer ou remplacer le but.

14. Le frappeur frappe une balle lancée au sol au joueur de 3^e but qui saisit la balle et la relaie au 1^{er} but. Le joueur de 1^{er} but reçoit la balle un peu avant que le frappeur-coureur n'atteigne le but. Les pieds des joueurs offensifs et défensifs sont totalement sur la portion blanche du but double et une collision en résulte. Le joueur de 1^{er} but échappe alors la balle.

DÉCISION: La balle est morte. Le frappeur-coureur est « Retiré » pour avoir causé une interférence. Un frappeur-coureur qui touche totalement la portion "bonne" du but double et dont

le geste provoque la perte de contrôle de la balle tenue par un joueur défensif commet une interférence.

RÈGLEMENT: Le frappeur-coureur doit utiliser la partie "fausse" du but double à sa première tentative pour atteindre le 1^{er} but lorsqu'un jeu est effectué par la défensive.

EXCEPTION (BR) quand une balle est jouée à partir du territoire des fausses balles au premier but.

15. Un coureur est au 2^e but. Le frappeur frappe une balle lancée au joueur d'arrêt-court qui saisit la balle et la relaie au 1^{er} but. Le joueur de 1^{er} but reçoit la balle un peu avant que le frappeur-coureur n'atteigne le but. Les pieds des joueurs défensifs et offensifs sont entièrement sur la partie "fausse" du but double.

DÉCISION: Le coureur est « Sauf » et la balle est en vie et en jeu.

RÈGLEMENT: Le joueur défensif doit utiliser seulement la partie du but double en territoire des bonnes balles en tout temps.

EXCEPTION (BR) quand une balle est jouée à partir du territoire des fausses balles au premier but.

16. Le frappeur frappe une balle lancée au sol à travers l'avant-champ jusqu'au champ centre. Comme le frappeur-coureur contourne le 1^{er} but, il entre en collision avec le joueur de 1^{er} but qui se tient debout sur la partie blanche du but double.

DÉCISION: L'arbitre décrète une « Obstruction » du joueur de 1^{er} but, signale une balle morte retardée et la balle demeure en jeu.

RÈGLEMENT Le frappeur-coureur a le droit d'utiliser la partie du but double en territoire des bonnes balles sur un coup sûr qui traverse le champ intérieur et se retrouve au champ extérieur.

17. Le frappeur-coureur touche la partie du but double en territoire des fausses balles et dépasse le 1^{er} but, est alors déclaré sauf par l'arbitre. Le frappeur-coureur retourne en territoire des fausses balles et se tient seulement sur la partie du but en territoire des fausses balles. Le joueur de champ intérieur touche le coureur avec la balle.

DÉCISION: Le coureur est « Sauf » parce qu'il revient tout simplement à la partie sauf du but par le territoire des fausses balles. La balle est en jeu.

NOTE: Après avoir dépassé le 1^{er} but, le frappeur-coureur peut retourner à la partie du but double en territoire des fausses balles, mais doit être en contact avec la partie du but en territoire des bonnes balles avant que le lanceur commence son prochain lancer. Le lancer commence lorsque le lanceur exécute tout mouvement faisant partie de son élan après la pause requise.

18. Le frappeur-coureur, après avoir été déclaré sauf au 1^{er} but, retourne sur le but et se tient seulement sur la partie du but double en territoire des

fausses balles. La balle est retournée au lanceur, et au moment où le lanceur commence son prochain lancer, l'arbitre des buts s'aperçoit que les pieds de C1 ne touchent pas du tout à l'une ou l'autre des parties du but double.

DÉCISION: La balle est morte et C1 est « Retiré ». L'arbitre déclare également « Aucun Lancer ». Un coureur n'est pas considéré en contact avec le 1^{er} but s'il se tient entièrement sur la partie du but situé en territoire des fausses balles quand la balle est lancée.

19. (BR) Le receveur échappe une balle lancée, qui est une troisième prise au frappeur. Le receveur ramasse la balle en territoire des fausses balles du côté du 3^e but, relaie la balle trop tard au 1^{er} but et le joueur de 1^{er} but utilise totalement la partie du but double en territoire des fausses balles, ce qui freine la course du frappeur-coureur. Avant que le frappeur-coureur touche la partie du but situé en territoire des fausses balles, le joueur de 1^{er} but capte la balle relayée par le receveur alors qu'il se tient seulement sur la partie orange du but, et se déplace pour toucher la partie du but double en territoire des bonnes balles pour enregistrer le retrait.

DÉCISION: L'arbitre des buts doit décréter et appeler « Obstruction » du joueur de 1^{er} but. La balle est morte, « Balle morte », dès que le joueur de 1^{er} but capte la balle. Les autres coureurs avancent au but qu'ils auraient normalement atteint s'il n'y avait pas eu d'obstruction.

Le règlement du but double stipule clairement que la défensive doit utiliser la partie du but double en territoire des bonnes balles. Si l'arbitre juge que l'action du joueur défensif gêne définitivement le frappeur-coureur, vous devriez alors déclarer « Obstruction ».

INTERPRETATION: Lorsqu'un joueur défensif au 1^{er} but se déplace en territoire des fausses balles pour capter une balle relayée et utilise toute la partie du but double en territoire des fausses balles, l'arbitre des buts doit déclarer « Obstruction » si le frappeur-coureur ralentit sa course pour éviter une collision avec le joueur défensif et si, au jugement de l'arbitre, le FC aurait été déclaré sauf s'il n'avait pas ralenti.

NOTE: Si le coureur pouvait être retiré sur un jeu facile au 1^{er} but ou si le joueur défensif doit s'étirer à travers du but pour récupérer une balle relayée qui devance le coureur, alors il n'y a aucune obstruction et le frappeur-coureur est retiré si le joueur défensif touche alors à la partie du but double en territoire des bonnes balles.

Un joueur défensif ne peut bloquer un joueur d'un but à moins qu'il ne soit en possession de la balle. S'il y a contact par un joueur défensif sans qu'il soit en possession de la balle, c'est une obstruction. Le joueur défensif ne peut se tenir sur la ligne des buts ``au moment de recevoir la balle``, entrer en contact avec un coureur, ralentir un coureur ou

forcer un coureur à le contourner à moins d'être en possession de la balle.

EXCEPTION: Sur un jeu de balle en vie effectué de la section du premier but situé en territoire des fausses balles, le frappeur-coureur et le joueur défensif peuvent utiliser l'une ou l'autre portion du but. Quand le joueur défensif utilise la portion du but du territoire de fausses balles, le frappeur-coureur peut courir en territoire des bonnes balles et s'il est atteint par un tir provenant du côté du premier but situé en territoire des fausses balles, ce ne serait pas une interférence.

20. Le frappeur s'élançait et manque la balle lancée pour une troisième prise. Le receveur n'attrape pas la balle lancée et la retrouve le long de la ligne du 3^e but alors que FC avance en direction du 1^{er} but. Le receveur relaie la balle au joueur de 1^{er} but qui se tient complètement sur la partie du but double en territoire des fausses balles. Le frappeur-coureur ne ralentit pas et évite la collision avec le joueur de 1^{er} but en courant à l'intérieur de la ligne des fausses balles et en touchant entièrement la partie du but double en territoire des bonnes balles après que le joueur de 1^{er} but eut capté la balle. L'arbitre déclare:

DÉCISION: (BR) Le frappeur-coureur est « Sauf » parce que le joueur de 1^{er} but ne peut pas se tenir entièrement sur la partie du but double en territoire des fausses balles. La balle demeure en jeu.

NOTE : Le frappeur ne doit pas être pénalisé pour les actions non réglementaires du joueur de 1^{er} but. De plus, le joueur de 1^{er} but n'a pas respecté les critères nécessaires pour obtenir un retrait au 1^{er} but, c'est-à-dire qu'il n'a pas touché à la partie du but double en territoire des bonnes balles.

Donnez le bénéfice au frappeur-coureur « Sauf » lorsqu'il évite le contact avec un joueur de champ intérieur qui se tient entièrement sur la partie du but en territoire des fausses balles.

(BL) La balle est morte lorsque le frappeur s'élançait et manque la balle.

21. (BR) Il n'y a aucun coureur au 1^{er} but ou il y a deux retraits. Le frappeur court en direction du 1^{er} but au moment où le receveur échappe une troisième prise. La balle est saisie par le receveur devant le marbre. Le frappeur-coureur touche la partie du but double en territoire des bonnes balles. La balle est relayée au joueur de 1^{er} but qui se tient sur la partie du but en territoire des bonnes balles (a) au moment même ou à peu de chose près où le frappeur-coureur touche la partie du but en territoire des bonnes balles ou (b) après que le frappeur-coureur a touché à la partie du but en territoire des bonnes balles et a dépassé largement le but double.

DÉCISION: En (a) le frappeur-coureur est « Retiré » et la balle est en jeu.

(b) le frappeur-coureur est « Sauf » et la balle est en jeu.

NOTE: L'équipe défensive ne doit pas profiter d'un retrait à cause du règlement du but double lors d'un jeu retardé au 1^{er} but.

22. Un coureur est au 1^{er} but. Le frappeur frappe une balle lancée au-dessus du champ extérieur. C1 se tient sur la partie du but double en territoire des fausses balles, sans être en contact d'aucune façon avec la partie en territoire des bonnes balles, pour avoir ainsi un élan de départ, avant que la balle ne soit captée. Après l'attrapé, C1 avance, touche la partie du but double en territoire des bonnes balles dans sa course en direction du 2^e but.

DÉCISION: C1 est « Retiré » et la balle demeure en jeu. Les coureurs ne peuvent pas se placer derrière un but, sans être en contact avec celui-ci, dans le but de prendre un élan de départ lors d'un ballon frappé.

23. Le frappeur frappe une balle lancée pour un simple. Le voltigeur joue peu profondément, récupère immédiatement la balle frappée et la relaie en direction du 1^{er} but pour retirer le frappeur-coureur. Le frappeur-coureur touche à la partie du but double en territoire des bonnes balles juste avant que le joueur de 1^{er} but capte la balle relayée. L'arbitre déclare le frappeur-coureur sauf. Le gérant de l'équipe défensive essaie de persuader l'arbitre des buts que la décision devrait être « Retiré », parce que le frappeur-coureur n'a pas utilisé la partie du but double en territoire des fausses balles dans sa première tentative pour atteindre le 1^{er} but lorsqu'un jeu y a été effectué.

DÉCISION: La décision « Sauf » de l'arbitre des buts est inexacte. Peu importe où la balle est frappée, que ce soit au champ intérieur ou extérieur, le frappeur-coureur doit utiliser la partie du but double en territoire des fausses balles à sa première tentative lorsqu'un jeu s'y déroule, même si la balle provient d'un joueur de champ extérieur.

24. Le frappeur frappe une balle lancée durement au sol. Le joueur d'arrêt-court saisit la balle et la relaie en direction du 1^{er} but. Le relais est haut et le joueur défensif doit sauter haut dans les airs pour capter la balle relayée. Ce dernier capte la balle et retombe avec une moitié de son pied en contact avec la partie orange et l'autre moitié avec la partie du but double en territoire des bonnes balles, avant que le frappeur-coureur puisse toucher à la partie du but en territoire des fausses balles.

DÉCISION: Le frappeur-coureur est « Retiré ». Il est permis au joueur défensif et au frappeur-coureur d'être en contact à la fois avec la partie en territoire des bonnes balles et la partie du but double en territoire des fausses balles.

25. Le joueur d'arrêt-court joue profondément sur le gazon au champ extérieur. Le frappeur frappe une balle lancée en flèche, en direction du joueur d'arrêt-court. La balle effectue un bond et le joueur d'arrêt-court la saisit à main nue et la relaie en direction du 1^{er} but dans le but de retirer le frappeur-coureur. Le frappeur-coureur ne touche qu'à la partie du but double en territoire des bonnes balles juste avant que le joueur de 1^{er} but ne capte la balle relayée. L'arbitre des buts déclare le FC sauf. Le gérant de

l'équipe défensive tente de persuader l'arbitre des buts que la décision devrait être « Retiré » parce que le frappeur-coureur n'a pas utilisé la partie du but double en territoire des fausses balles lors de sa première tentative pour franchir le 1^{er} but, alors qu'un jeu s'y déroule.

DÉCISION: La décision de l'arbitre de but devrait être « Retiré ». Le frappeur-coureur est dans l'obligation d'utiliser la partie du but double en territoire des fausses balles lors d'une balle frappée au champ intérieur lorsqu'il en est à sa première tentative pour franchir le 1^{er} but, alors qu'un jeu s'y déroule. La balle frappée, dans cette situation, a été jouée et relayée par un joueur de champ intérieur. Peu importe que le coup soit au champ intérieur ou au champ extérieur, le premier jeu se fait au 1^{er} but.

26. Un coureur est au 2^e but et il n'y a aucun retrait. Les équipes n'utilisent pas un but double au 1^{er} but mais plutôt un but simple. Le frappeur s'élanche ou tente un amorti sur une balle lancée et la balle se dirige au sol à la droite du marbre. Le joueur de 3^e but saisit la balle et la relaie en direction du 1^{er} but. La balle relayée entre en contact avec le FC en territoire des bonnes balles juste au moment où il est sur le point de toucher le 1^{er} but. La balle roule au champ droit et C2 marque facilement. Quelle est votre interprétation.

DÉCISION: Le FC est sauf au 1^{er} but et la balle demeure en jeu. La seule façon où le frappeur-coureur pourrait être déclaré retiré dans cette situation serait qu'il ait clairement l'intention de nuire au jeu. Il est permis au FC de toucher le but et être en territoire des bonnes balles lorsqu'il en est à son dernier pas avant de toucher le 1^{er} but.

Limites du terrain et de l'avant-champ

27. Des spectateurs occupent le territoire des fausses balles le long de la ligne du champ droit après le début de la partie. L'arbitre croit/Les arbitres croient que les spectateurs risquent de nuire d'une façon quelconque au jeu dans des situations de relais hors limite.

DÉCISION: L'arbitre du marbre doit parler aux deux gérants ou instructeurs et leur expliquer des règlements de terrain additionnels, qui deviennent nécessaires pour couvrir cette situation.

28. On découvre que la distance entre le marbre et le 1^{er} but n'est pas réglementaire (a) à la fin de la troisième manche ou (b) après qu'un lancer a été effectué au début de la cinquième manche ou (c) après le premier jeu de la partie au 1^{er} but ou (d) après le premier coup sûr de la partie.

DÉCISION: Dans tous les cas (a-d), la distance sera corrigée au début de la prochaine manche complète.

RÈGLEMENT: Les distances sont mesurées à partir de la pointe arrière du marbre. Si une distance ne peut pas être corrigée, l'arbitre

du marbre peut déterminer une distance réglementaire pour cette partie.

Frappeur au Cercle d'attente: pour d'autres situations voir règlement 7 - Le frappeur

29. La frappeuse au cercle d'attente demande d'utiliser le cercle d'attente de l'équipe adverse parce que la plupart des fausses balles de la frappeuse au bâton se dirigent dans sa direction.

DÉCISION: Le frappeur au cercle d'attente est autorisé à utiliser le cercle d'attente de l'équipe adverse en BL et BR.

Plaque et cercle du lanceur: pour d'autres situations voir règlement 6 Règlement du lanceur

30. Le lanceur est en possession de la balle. Un de ses pieds est à l'intérieur du cercle du lanceur et l'autre est (a) à l'extérieur du cercle ou (b) sur la ligne du cercle ou (c) à l'intérieur du cercle.

DÉCISION: (BR, Orthodoxe) (a) Le lanceur est considéré à l'extérieur du cercle.

(b, c) Le lanceur est considéré à l'intérieur du cercle.

(BL) Il n'y a pas de cercle du lanceur en Balle lente.

Ligne de sécurité (Balle lente)

31. Une partie de balle lente mixte se déroule sans retraits et avec des coureurs aux 1^{er} et 3^e buts. Le frappeur frappe une balle lancée dans les airs au champ extérieur. C3 retouche le 3^e but de façon réglementaire, avance en direction du marbre, et traverse la ligne de limite juste au moment où le receveur capte la balle relayée, debout sur le marbre. C3 continue sa course en direction du marbre, glisse et entre en collision avec le receveur qui échappe la balle.

DÉCISION: (BL) C3 est «Retiré» dès que le receveur a possession de la balle debout sur le marbre. Dès que la collision se produit, nous avons une décision d'interférence et une balle morte. R1 (le coureur le plus proche au marbre) est également «Retiré». En raison de la nature délibérée de la collision, C3 est également expulsé de la partie.

Ligne de 91 cm (trois pieds): pour d'autres situations voir règlement 8 – Frappeur- coureur et Coureur

32. Le frappeur frappe une balle lancée devant le marbre. Le receveur récupère la balle et l'expédie en direction du 1^{er} but. La balle relayée frappe le frappeur-coureur en territoire des bonnes balles avant qu'il atteigne le corridor de 91 cm (trois pieds).

DÉCISION: La balle est en jeu lorsqu'une balle relayée frappe un frappeur-coureur avant qu'il atteigne le corridor de 91 cm (trois pieds), sauf si le frappeur-coureur gêne intentionnellement la balle relayée.

33. Des coureuses sont au 1er et au 3e but et il y a un retrait. La frappeuse frappe une balle lancée et juste devant le marbre. La receveuse saisit la balle frappée et la relaie à la joueuse de 2^e but qui couvre le 1^{er} but. La balle relayée atteint le bras de la frappeuse-coureuse alors en territoire des bonnes balles avant qu'elle n'atteigne le corridor de 91 cm (trois pieds). C1 et C3 sont entre les buts lorsque la frappeuse-coureuse est atteinte par la balle.

DÉCISION: Si la frappeuse-coureuse n'a pas commis intentionnellement une interférence, la balle demeure alors en jeu.

La frappeuse-coureuse est « Retirée » si cette dernière nuit intentionnellement au jeu. La balle est morte et les coureuses sont retournées au 1er et au 3e but par l'(les) arbitre(s).

Une frappeuse-coureuse peut être dans le territoire des bonnes balles surtout si elle frappe de la droite. Une frappeuse-coureuse n'est pas considérée dans le corridor de 91 cm (trois pieds) avant d'avoir atteint la moitié de la distance entre le marbre et le 1^{er} but.

34. (BR seulement) Le frappeur frappe un roulant qui atteint le joueur de 1^{er} but qui s'est rapproché, anticipant un amorti, et la balle roule en territoire des fausses balles entre le marbre et le premier but. Le receveur récupère la balle et la relaie au joueur de 2^e but qui attend le tir sur la portion du double cousin situé en territoire des fausses balles. F1 choisit de courir vers la portion du cousin en territoire des bonnes balles et est retiré par un relais au-dessus du territoire des bonnes balles juste avant d'atteindre le premier but. L'arbitre ne rend pas de décision et laisse le jeu se poursuivre.

DÉCISION: Bonne décision de l'arbitre. Sur un jeu de balle en vie effectué dans le territoire des fausses balles au premier but, le FC et le joueur défensif peuvent utiliser l'une ou l'autre portion du double but. Quand le joueur défensif utilise la portion du but en territoire des fausses balles, le FC peut courir en territoire des bonnes balles et s'il est atteint par un relais provenant du côté du premier but en territoire des fausses balles, ce ne serait pas une interférence à moins que ce soit jugé intentionnel.

RÈGLEMENT 3 - ÉQUIPEMENT

Équipement sur le terrain

1. Le voltigeur de droite laisse son gant sur le terrain en territoire des fausses balles, ou sur le poteau de la clôture.

DÉCISION: Le joueur ou l'équipe doit récupérer le gant et le placer à l'extérieur de l'aire de jeu, préférablement dans l'abri des joueurs.

RÈGLEMENT: Si l'arbitre ne repère pas le gant et qu'une balle frappée ou relayée entre en contact avec celui-ci, alors la balle est morte, « Balle Morte ». Si un jeu aurait pu être exécuté, le joueur visé est « Retiré ». Si aucun jeu apparent n'avait pu être effectué, tous les coureurs retournent au dernier but occupé au moment où la balle a été déclarée morte.

2. Un coureur est au 2^e but. Le frappeur réussit un simple au champ droit. C2 essaie de marquer sur le coup sûr. Le relais du voltigeur entre en contact avec le bâton d'exercice qui a été échappé près du marbre, du côté du premier but. Le receveur aurait pu exécuter un jeu sur C2.

DÉCISION: La balle est morte, « Balle Morte », dès que la balle entre en contact avec le bâton. C2 est « Retiré » pour « Interférence » causée par l'équipement de l'équipe offensive étant donné la possibilité de retrait.

RÈGLEMENT: Même s'il n'y a pas de jeu possible sur C2, la balle est quand même déclarée morte, « Balle Morte ». Toutefois, C2 ne n'est pas retiré et les coureurs retournent au dernier but touché au moment où la balle morte a été déclarée.

3. Un coureur est au 2^e but. Le frappeur frappe la balle lancée et réussit un simple. C2 tente de marquer. Le tir du voltigeur entre en contact avec le bâton abandonné, qu'on a laissé tomber à la droite du marbre. Le receveur (a) a un jeu possible sur C2 ou (b) n'a aucun jeu possible sur C2.

DÉCISION: La balle est en jeu dans les deux cas (a) et (b). Il n'y a pas d'interférence ni de retrait. Le bâton abandonné par le frappeur ne peut causer d'interférence, à moins qu'il ait été lancé intentionnellement vers la balle.

Gants

4. Le lanceur porte un gant bleu, blanc et rouge.

DÉCISION: (BR) Le gant est réglementaire pour le lanceur si on utilise une balle jaune optique.

(BL) Le gant est réglementaire pour le lanceur.

NOTE: (BR) Tous les joueurs peuvent utiliser un gant multicolore. Les gants ayant un ou des cercle(s) blanc(s), gris ou jaune optique sur l'extérieur ayant l'apparence d'une balle sont non réglementaires pour tous les joueurs. Le gant du lanceur peut être n'importe quelle combinaison de couleurs, à condition qu'aucune des couleurs (y compris les lacets) sont de la couleur de la balle.

(BL) Un joueur peut utiliser un gant de n'importe quelle couleur sauf ce qui suit: les gants avec un ou des cercle(s) gris, blanc(s) ou jaune optique sur l'extérieur du gant ayant l'apparence d'une balle sont non réglementaires pour tous les joueurs.

5. Le receveur porte un gant. L'instructeur de l'équipe offensive insiste pour que le receveur porte une mitaine.

DÉCISION: Il n'est pas nécessaire pour le receveur de porter une mitaine, mais le receveur et le joueur de 1^{er} but sont les seuls à pouvoir en porter une.

NOTE: (BL seulement) Le lanceur peut aussi utiliser une mitaine.

6. L'arrêt-court utilise un gant blanc pour attraper un ballon.

DÉCISION: L'attrapé est réglementaire pourvu que tous les autres aspects du gant soient réglementaires. L'interdiction d'utiliser un gant avec des tons de la balle ne s'applique qu'au lanceur, en Balle rapide.

7. Un joueur défensif utilise un gant multicolore.

DÉCISION: (BR) Tout joueur peut utiliser un gant multicolore. Le gant du lanceur ne peut pas avoir des composantes de la même couleur que la balle.

(BL) N'importe quel joueur défensif, incluant le lanceur, peut utiliser un gant multicolore.

8. Un joueur défensif utilise un gant avec des cercles blancs ou gris dessinés (a) à l'extérieur ou (b) à l'intérieur du gant.

DÉCISION: (a) Le gant est non réglementaire parce que les gants avec des cercles blancs ou gris à l'extérieur ne peuvent pas être portés par les joueurs défensifs en balle rapide et en balle lente.

(b) Le gant est réglementaire.

Bijoux

9. Les gérants des deux équipes sont informés des règles de bijoux distrayant, lors de la conférence d'avant la partie. Les arbitres s'aperçoivent qu'un joueur partant porte des bijoux distrayant, après le début de la partie.

DÉCISION: L'arbitre du marbre devrait demander au joueur de l'enlever. Si le joueur refuse alors d'enlever les bijoux qu'il porte, il sera exclu de la partie et déclaré inadmissible.

CLARIFICATION: Seulement les joueurs qui participent à la partie (au bâton et/ou évoluant à la défensive) sont dans l'obligation de retirer leurs bijoux distrayant.

10. Un joueur porte un bracelet médicalert ou une chaîne de cou médicalert.

DÉCISION: Les bracelets ou les chaînes de cou médicalert ne sont pas considérés comme des bijoux. Si les bracelets ou les chaînes médicalert sont distrayants, il est nécessaire de les fixer à leur corps sans masquer les informations sur eux.

CLARIFICATION: (BR) L'arbitre peut demander à un lanceur de porter son bracelet médical sur le poignet où il porte son gant si possible.

Si le lanceur ne le fait pas, il ne doit pas être pénalisé.

11. Certaines joueuses de l'alignement partant portent des broches de plastique dans les cheveux.

DÉCISION: Il sera demandé à ces joueuses d'enlever ces broches de plastique seulement s'ils sont considérés distrayant.

Masque, plastron et casque protecteur

12. Un receveur masculin adulte insiste sur le fait qu'il n'a pas à porter un casque protecteur à sa position de receveur.

DÉCISION: (BR) Un receveur, à tous les niveaux, doit porter un masque, un protecteur de gorge, un plastron ainsi qu'un casque protecteur. Toute extension de métal rattachée au masque à titre de protection peut servir de protecteur de gorge.

(BL) Les jeunes receveurs (d'âge mineur) doivent porter un masque et un casque protecteur. Le masque doit être porté pour recevoir des lancers d'échauffement, avant et pendant la partie. Cela inclut tout lieu se trouvant sur ou près du terrain de jeu.

RÈGLEMENT: Les receveurs en balle rapide doivent porter un masque, un protecteur pour la gorge et un casque protecteur pour recevoir des lancers d'échauffement avant ou pendant la partie. Cela inclut tout lieu sur ou près du terrain de jeu. Il est à noter que l'enclos des lanceurs est considéré comme un lieu près du terrain de jeu. Le défaut de porter le masque ou le casque protecteur après un avertissement se traduira par le retrait de l'individu qui néglige de le faire.

Si une personne qui n'est pas membre de l'équipe refuse de porter le masque et le casque protecteur quand l'instructeur lui demande de le faire, l'instructeur/le gérant de l'équipe est

exclu de la partie et ne peut plus agir comme instructeur de l'équipe.

« Avant de » signifie le moment où les arbitres sont sur le terrain, et commencent à occuper leurs fonctions relativement à la partie.

13. (BR) Le receveur porte un casque protecteur muni de deux oreillettes.

DÉCISION: Un casque protecteur utilisé par la défensive ne requiert pas d'oreillettes. Cependant, si le receveur ou tout autre joueur défensif désire porter un casque avec deux oreillettes, il lui est permis de le faire.

14. Un receveur féminin d'âge adulte refuse de porter un plastron.

DÉCISION: (BR) Un plastron doit être porté par tous les receveuses et les receveurs et receveuses de catégorie mineure. Le refus de porter un plastron malgré les instructions de l'arbitre entraînera le retrait du jeu de la joueuse ou du joueur et deviendra inadmissible.

(BL) Le plastron est recommandé pour les receveuses.

15. Quel équipement additionnel est obligatoire pour les jeunes receveurs (d'âge mineur) en balle rapide.

DÉCISION: Les receveurs masculins et féminins d'âge U19 et moins doivent porter des protège-tibias qui offrent une protection aux genoux ainsi qu'un support athlétique muni d'une coquille protectrice.

16. Un membre d'âge mineur d'une équipe désire agir à titre d'instructeur au 1^{er} but.

DÉCISION: (BR) Le membre d'âge mineur peut agir à ce titre pourvu qu'il porte un casque protecteur.

(BL) Le membre d'âge mineur peut agir à ce titre pourvu qu'il porte un casque protecteur.

NOTE: Le règlement ne s'applique pas dans le cas d'un instructeur certifié d'âge mineur.

RÈGLEMENT: Un casque protecteur en est un complètement fermé, muni de deux (2) oreillettes, d'une couche de mousse à l'intérieur et d'une palette.

CLARIFICATION: Selon le règlement régi par Softball Canada, il n'est pas obligatoire d'avoir une courroie attachée au casque et bouclée de façon sécuritaire en place, dans les catégories U19 et inférieures.

17. Un frappeur masculin d'âge adulte porte un casque protecteur muni d'une seule oreillette. L'oreillette est située du côté exposé au lanceur, faisant face au champ intérieur.

DÉCISION: Un casque protecteur muni de deux oreillettes est obligatoire pour tous en Balle rapide ainsi que pour les frappeurs d'âge mineur en Balle lente, les coureurs et le frappeur dans le cercle d'attente. Un casque protecteur en est un complètement fermé, muni de deux (2) oreillettes, d'une couche de mousse et d'une palette. Un casque protecteur défensif ne requiert pas d'oreillettes.

18. Un frappeur-coureur ou un coureur enlève le casque protecteur qu'il a utilisé pour frapper, alors qu'il court sur les buts. Une balle relayée (a) n'entre pas en contact avec le casque retiré ou (b) entre en contact avec le casque retiré.

DÉCISION: Le frappeur-coureur ou le coureur est «Retiré» immédiatement, pour avoir enlevé délibérément le casque protecteur, alors que la balle est en jeu. Les seules exceptions au règlement sont un circuit frappé en dehors du parc ou un but sur balles alors que les buts sont remplis.

En (a) la balle demeure en jeu, et en (b) la balle est morte, « Balle Morte », et tous les coureurs retournent au dernier but touché au moment où la balle morte a été décrétée.

CLARIFICATION: Il n'y a pas de retrait additionnel sur un autre coureur lorsqu'un casque retiré intentionnellement gêne la défensive. La balle est morte, « Balle Morte », et tous les coureurs retournent au dernier but touché au moment où la balle morte a été décrétée.

19. Un coureur est au 1^{er} but et il y a deux retraits. Le frappeur frappe une balle lancée dans les airs au champ extérieur se traduisant par un retrait de routine. L'arbitre remarque que C1 enlève son casque avant que la balle ne soit captée par le voltigeur et le déclare « Retiré ».

DÉCISION: Il y a techniquement quatre retraits de comptabilisés dans cette manche. Le frappeur qui a frappé le ballon ne sera pas le frappeur suivant à la prochaine manche.

20. Un coureur est au 2^e but et il y a un retrait. Le frappeur s'élanche sur une balle lancée et réussit un simple. Il perd accidentellement son casque protecteur au moment où il quitte la boîte du frappeur. Le voltigeur de droite récupère la balle frappée et la lance en direction du marbre dans le but de retirer C2 au marbre. La balle relayée entre en contact avec le casque protecteur du frappeur. C2 marque sur le jeu.

DÉCISION: La balle demeure en jeu lorsqu'une balle relayée entre en contact avec un casque protecteur qui a été perdu accidentellement ou de façon non intentionnelle.

CLARIFICATION: Le joueur qui a perdu accidentellement son casque protecteur qui cause ainsi une interférence n'est pas retiré et la balle demeure en jeu.

21. Des coureurs sont au 1^{er} et au 3^e but et il y a un retrait. Le frappeur s'élanche sur une balle lancée et frappe un double. En contournant le 1^{er} but, il retire son casque intentionnellement. C3 marque facilement et C1 tente de

marquer lorsque le tir du voltigeur entre en contact avec le casque du frappeur.

DÉCISION: Le FC est « Retiré » immédiatement lorsque le casque protecteur est retiré intentionnellement et la balle est en jeu. Dès que la balle relayée entre en contact avec le casque retiré, la balle est morte « Balle Morte » et les coureurs retournent au dernier but occupé au moment où la balle est entrée en contact avec le casque. C3 marque et C1 retourne au 3^e but.

22. Un coureur (a) enlève son casque protecteur ou (b) perd accidentellement son casque protecteur, en contournant les buts. Un joueur de champ intérieur, en possession de la balle, entre en contact avec le casque protecteur. Le joueur défensif demeure capable d'exécuter un jeu sur un coureur.

DÉCISION: En (a) le coureur est « Retiré » pour avoir enlevé le casque délibérément. La balle est morte « Balle Morte » dès que le joueur défensif entre en contact avec le casque protecteur. Tous les coureurs retournent au dernier but occupé au moment du contact.

(b) le coureur n'est pas retiré pour avoir perdu accidentellement son casque protecteur. La balle demeure en jeu.

23. Un coureur retire intentionnellement son casque protecteur pendant qu'il contourne les buts. Un joueur de champ intérieur qui n'est pas en possession de la balle entre en contact avec le casque.

DÉCISION: Le coureur est « Retiré » immédiatement lorsque le casque est retiré intentionnellement. La balle est morte « Balle Morte » lorsqu'un joueur défensif, qui n'est pas en possession de la balle, entre en contact avec le casque retiré. Tous les coureurs retournent au dernier but occupé au moment où la balle morte a été décrétée.

NOTE: Si l'(les) arbitre(s) juge(nt) que le contact (avec la balle ou avec un joueur défensif) est délibéré, alors la balle demeure en jeu.

24. Un coureur perd son casque accidentellement en tentant de voler le 2^e but. La balle frappée entre en contact avec le casque retiré. En (a) le voltigeur pouvait exécuter un jeu ou (b) le voltigeur n'avait pas la possibilité d'exécuter un jeu.

DÉCISION: En (a) et (b) la balle frappée est en jeu quand elle entre en contact avec le casque perdu accidentellement, sans aucune intention de la part du coureur.

25. Un coureur (a) retire son casque et le porte avec lui alors qu'il contourne les buts ou (b) retire son casque alors qu'il est sur un but.

DÉCISION: (a) Le coureur est « Retiré » et la balle demeure en jeu. Il importe peu que le coureur dépose ou non son casque au sol. L'intention de la règle est la sécurité.

(b) Il n'y a pas de pénalité pour un coureur qui retire son casque quand il se tient sur un but. Le bon sens doit être utilisé.

CONSEIL: Ne retirez pas un coureur pour avoir enlevé son casque pour essuyer la transpiration dans ses cheveux quand tous les jeux ont cessé, même si la balle est encore en jeu. Ça ne fait pas partie ni de l'intention ni de l'esprit du règlement.

Appareils médicaux

26. L'une des équipes participantes a plusieurs joueurs blessés. Un des joueurs qui commence la partie porte une pièce de plastique moulée sur son poignet et un autre joueur porte une attelle au genou sur laquelle il y a du métal visible. Un troisième membre de l'équipe est en fauteuil roulant et agit comme instructeur au 1^{er} ou au 3^e but.

DÉCISION: Le joueur muni de la pièce de plastique moulée (ruban adhésif, métal ou autres substances dures sous sa forme finale) ne peut pas jouer participer à la partie sauf si l'appareil est enlevé. Il lui sera également interdit de jouer même si la pièce fabriquée de substance dure est recouverte par un matériel mou.

Le joueur portant une attelle au genou peut jouer si son appareil est recouvert adéquatement par un matériel mou, fixé par du ruban adhésif et approuvé par l'arbitre du marbre.

Le membre de l'équipe en fauteuil roulant ne peut pas agir comme instructeur dans les boîtes à cette fin, au 1^{er} ou 3^e but.

Bâton officiel: non réglementaire et modifié

L'arbitre peut "découvrir" l'utilisation du bâton non réglementaire / modifié en tout temps, que ce soit par son observation personnelle ou la notification par la défensive. Cette "découverte" peut avoir lieu à partir du moment où le frappeur pénètre dans la boîte du frappeur pour commencer son tour au bâton jusqu'à ce que le premier lancer soit effectué au frappeur suivant.

- Toutes les avances effectuées à la suite de l'avance du frappeur au 1^{er} but (but sur balles, troisième prise échappée) seraient aussi annulées si les coureurs étaient forcés d'avancer par la progression du frappeur au 1^{er} but.
- Toutes les autres avances "non forcées", même celles qui se produisent concurremment à la progression du frappeur au 1^{er} but (p.ex. but volé, balle passée, mauvais lancer, etc.) seraient autorisées.

Dans le cas d'un frappeur qui atteint le premier but alors qu'il utilise un bâton non réglementaire ou modifié et qu'un frappeur subséquent pénètre dans la boîte du frappeur en utilisant aussi un bâton non réglementaire ou modifié, l'arbitre traiterait le coureur au 1^{er} but, c'est-à-dire seulement UN retrait serait accordé. Retirer les deux bâtons du jeu.

Tout joueur "découvert" en utilisant un bâton non réglementaire ou modifié comme indiqué ci-haut est déclaré retiré. S'il utilise un bâton modifié, le joueur est aussi expulsé.

27. Le frappeur a un compte de deux balles et deux prises, et des coureurs sont au 2^e et au 3^e but et n'il y a pas de retrait. Le frappeur demande un temps mort qui lui est accordé, pour changer son bâton de bois pour un bâton de métal.

DÉCISION: Le frappeur peut utiliser un bâton de bois ou un bâton de métal en tout temps.

28. L'arbitre vérifie un bâton qui passe à travers le mesureur de bâton et respecte toutes les spécifications d'un bâton réglementaire. Celui-ci est-il réglementaire?

DÉCISION: BR et BL - le bâton doit être soit sur la liste des bâtons approuvés par USA Softball ou celle de la WBSC pour être considéré réglementaire.

29. On découvre que le bâton que le frappeur utilise a de la peinture sur le gros bout. La peinture n'est pas sur la surface de frappe.

DÉCISION: Le bâton est réglementaire si la peinture sert à l'identification.

30. Le frappeur a appliqué une couche de ruban sur la prise de caoutchouc du bâton. Est-ce réglementaire?

DÉCISION: Oui, une couche de ruban recouvrant la prise en caoutchouc est réglementaire.

31. Au cours de la vérification d'équipements d'avant partie, l'arbitre remarque qu'un joueur applique plusieurs épaisseurs de rubans électriques sur son bâton.

DÉCISION: L'arbitre doit aviser le joueur et le gérant (a) qu'un maximum de deux épaisseurs de ruban est permis sur le manche du bâton et (b) qu'aucun ruban plastique et glissant n'est permis.

32. L'instructeur, le joueur et/ou les parents du joueur veulent que leur fils ou leur fille utilise un bâton sur lequel apparaissent les mots : « Little League Bat ». Le bâton respecte toutes les spécifications d'un bâton officiel de softball. Est-ce que vous permettez l'utilisation de ce bâton?

DÉCISION: Le bâton n'est pas réglementaire et on ne doit pas permettre son utilisation parce qu'il est désigné spécifiquement pour le baseball.

33. Le frappeur frappe la balle pour un simple en utilisant un bâton qui mesure 89 cm (35 pouces) de longueur.

DÉCISION: Le bâton n'est pas réglementaire. Si la défensive ou l'arbitre s'en aperçoit avant le prochain lancer au frappeur suivant, le frappeur sera alors retiré et les coureurs retourneront au dernier but touché au moment du lancer.

34. Un coureur est au 2^e but et il y a un retrait. Le frappeur, F1, entre dans la boîte du frappeur avec un bâton non réglementaire. Il frappe le premier lancer du lanceur pour un simple et C2 marque. Le prochain frappeur, F2, est sur le point d'utiliser le même bâton et pénètre dans la boîte du frappeur. L'équipe défensive souligne à l'arbitre que le bâton est non réglementaire. Qui est retiré, F1 qui est maintenant au 1^{er} but ou F2?

DÉCISION: Si déterminé pour certain que F1 a utilisé le bâton, F1 est retiré et C2 retourne au 2^e but. Si non, F2 est retiré et l'avance de F1 et de C2 est accordée. Même si F2 a débuté son tour au bâton (est entré dans la boîte du frappeur), un lancer n'a pas été effectué à F2 alors F1 peut toujours être pénalisé pour l'utilisation d'un bâton non réglementaire.

35. C1, 1 retrait. F3 reçoit un but sur balles. C1 est forcée d'avancer au 2^e but. Avant le lancer suivant, il est découvert que F3 utilise un bâton non réglementaire (peut être porté à l'attention de l'arbitre par la défensive même si ce n'est pas un appel).

DÉCISION: F3 est retirée. C1 retourne au 1^{er} but parce qu'elle a été forcée d'avancer au 2^e but à cause de la progression de F3.

36. C1, 1 retrait. C1 vole le 2^e but. Avant le lancer suivant, il est découvert que F4 utilise un bâton non réglementaire.

DÉCISION: F4 est retirée. C1 demeure au 2^e but parce que sa progression n'a pas été effectuée parce que F4 a frappé la balle ou a reçu un but sur balles.

37. C2, 1 retrait. F5 frappe un double, faisant marquer C2. Avant le lancer suivant, la défensive souligne que F5 a utilisé un bâton modifié.

DÉCISION: F5 est retirée et expulsée. C2 retourne au 2^e but.

38. C2, 3 balles au frappeur, 1 retrait. C2 vole le 3^e but. Sur le même lancer, F6 reçoit un but sur balles. Avant le lancer suivant, il est découvert que F6 avait utilisé un bâton non réglementaire.

DÉCISION: F6 est retiré. C2 demeure au 3^e but parce que sa progression n'a pas été le résultat de l'avance de F6 sur le but sur balles.

39. Le frappeur est en possession d'un bâton modifié qui est détecté par l'arbitre du marbre avant que le frappeur ne pénètre dans la boîte du frappeur. Quelle est la pénalité?

DÉCISION: Il n'y a aucune violation de la règle, pourvu que le bâton soit détecté avant que le frappeur ne commence son tour au bâton, et le bâton modifié est exclu de la partie.

Si le bâton modifié était découvert par l'arbitre pendant que le frappeur est encore au bâton, le frappeur est « Retiré » et expulsé de la partie.

40. Un coureur est au 2^e but et le frappeur frappe un triple au champ centre gauche. Le gérant de l'équipe défensive s'aperçoit que le bâton de métal du frappeur contient du plomb sur le bout du bâton.

DÉCISION: C'est un bâton modifié. La balle est morte et le frappeur est retiré et expulsé de la partie. C2 retourne au 2^e but et le bâton modifié est exclu de la partie.

Souliers

41. L'instructeur au premier but d'une équipe U16 porte (a) flips ou des sandales, ou (b) des crampons de softball en métal. Après que la situation a été portée à son attention, l'arbitre du marbre demande à l'instructeur de changer pour les chaussures appropriées.

DÉCISION: C'est une demande valide et correcte de l'arbitre dans les deux cas. Le règlement établit que des chaussures officielles doivent être entièrement fermées et qu'elles doivent être fabriquées de canevas, de cuir ou d'autre matériel. Le règlement établit aussi que les crampons de métal ne sont pas permis au niveau U16 ou moins, tant pour les joueurs que pour les instructeurs.

42. Les joueurs de l'équipe « A » portent un mélange de souliers de golf, d'espadrilles, et des souliers munis de crampons utilisés au football.

DÉCISION: Toutes les chaussures décrites ci-dessus sont non réglementaires dans toutes les catégories de softball.

(BR, Orthodoxe) Seules les semelles munies de crampons n'excédant pas 1,9 cm (3/4") de la semelle ou du talon de la chaussure, et les semelles garnies de crampons en caoutchouc mous ou rigides sont permises dans la catégorie Adulte.

(BL) Seulement les semelles munies de crampons n'excédant pas 1,9 cm (3/4") de la semelle ou du talon de la chaussure, et les semelles garnies de crampons en caoutchouc mous ou rigides sont permises. Les crampons de plastique dur, de nylon ou de polyuréthane sont permis. Les crampons de métal et les crampons détachables sont permis.

(Niveau U16 ou moins BR, ou BL et Mixte) Seules les semelles comportant des crampons mous ou de caoutchouc dur sont permises. Aucun crampon de métal, crampons détachables (sauf s'ils sont faits de caoutchouc), de plastique dur, de nylon ou de polyuréthane n'est autorisé.

Bâton d'exercice

43. L'arbitre vérifie les bâtons avant une partie. Il remarque qu'un bâton est fait d'une seule pièce, a une prise sécuritaire, un pommeau de sécurité et que le bâton est estampillé « Bâton d'exercice ». Le bâton passe dans le mesureur à bâtons de l'arbitre.

DÉCISION: Le bâton doit être déclaré non réglementaire et exclu de la partie. La construction, la prise et le pommeau du bâton sont réglementaires. Toutefois, le baril du bâton doit excéder 5,7 cm (2-1/4") et le mesureur à bâton de l'arbitre ne doit pas s'insérer au bout le plus large du bâton.

44. Le frappeur suivant s'approche du cercle d'attente avec trois bâtons en sa possession.

DÉCISION: Le frappeur suivant peut exécuter des élans d'échauffement à l'aide de deux bâtons réglementaires ou d'une combinaison d'un bâton réglementaire et d'un bâton identifié comme bâton d'exercice (par le fabricant).

45. Le frappeur dans le cercle d'attente utilise une barre de fer pour s'échauffer. L'(Les) arbitre(s) avait(ent) demandé de ne pas utiliser cet article durant la partie.

DÉCISION: L'arbitre du marbre doit s'assurer que la barre est retirée de la partie. L'utilisation continue d'une pièce d'équipement non réglementaire, après avoir été retirée de la partie, entraînera l'expulsion du joueur fautif de la partie. S'il est expulsé, le joueur sera également déclaré inadmissible.

46. Le frappeur au cercle d'attente utilise (a) un « Bat Wrap » ou (b) un beignet ou (c) un fan, qui sont tous des accessoires à insérer au bâton pour s'échauffer.

DÉCISION: Le beignet et le fan sont non réglementaires. Le « Bat Wrap » est réglementaire.

Tous les accessoires utilisés lors des parties de l'ACSA doivent être approuvés par Softball Canada.

Uniforme

47. L'alignement partant d'une équipe féminine comprend trois joueuses portant une casquette et le reste des joueuses ont la tête nue.

DÉCISION: Ceci est réglementaire pourvu que les casquettes correspondent aux couleurs de l'équipe.

48. Une équipe féminine comprend deux joueuses portant des bandeaux, quatre joueuses portant des casquettes et le reste des joueuses ne portant rien sur la tête.

DÉCISION: Porter différents articles sur la tête est réglementaire pourvu que ces articles correspondent aux couleurs de l'équipe.

NOTE: Étant donné les différents styles de cheveux des joueuses, il est quasi impossible d'insister sur le port des casquettes seulement ou d'interdire l'utilisation de bandeaux ou de visières. Une certaine uniformité est nécessaire, c'est pourquoi le règlement stipule que les articles utilisés doivent correspondre aux couleurs de l'équipe. Les visières ne doivent pas être faites de plastique ou d'un matériel dur.

49. Seulement la moitié des joueurs masculins de BR ou BL portent une casquette.

DÉCISION: Tous les joueurs qui prennent part au jeu doivent porter une casquette et celles-ci doivent être identiques : même couleur, même style et elles doivent être proprement portées.

NOTE: Si un joueur défensif choisit de porter un masque défensif, le joueur peut alors retourner la palette vers l'arrière afin de pouvoir porter tant la casquette que le masque.

50. Le lanceur porte un sous-gilet blanc à manches longues. Un autre joueur défensif porte un sous-gilet bleu. L'équipe adverse désire que l'arbitre demande au lanceur d'enlever son sous-gilet blanc parce qu'il est de la même couleur que la balle.

DÉCISION: Le sous-gilet blanc est réglementaire si le joueur portant le sous-gilet bleu le change pour un blanc ou l'enlève tout simplement.

Un lanceur doit être vêtu du même uniforme que les autres joueurs de son équipe. Un sous-gilet muni de longues manches, peu importe la couleur, est permis, s'il est porté à l'intérieur du chandail. Si deux joueurs (incluant le lanceur) portent des sous-gilets, ils doivent être de couleur et de style identiques. Aucun joueur n'est autorisé à porter un sous-gilet effiloché, déchiré ou avec des manches visibles qui sont fendues.

NOTE: Un lanceur peut porter un gant de frappeur et/ou une bande au poignet de la main et du poignet ganté. Le gant de frappeur peut être blanc. Un lanceur peut porter un protecteur pour orteils sur ses souliers.

(BR) Rien ne peut être porté sur la main et le poignet utilisé(e) pour lancer, incluant un bandage.

(BL) Un lanceur peut porter une bande au poignet de la main qu'il utilise pour lancer, et peut même avoir un diachylon sur les doigts.

CLARIFICATION: Il est permis à un joueur de jouer en portant seulement un sous-gilet lorsque le joueur a du sang sur son uniforme et qu'il n'y a pas d'uniforme de rechange disponible.

51. La chemise de l'arrêt-court est sortie de ses pantalons et le lanceur a roulé ses manches et les a pliées sous les épaules de son chandail. Est-ce réglementaire?

DÉCISION: L'uniforme n'est pas porté correctement et l'arbitre doit aviser l'arrêt-court qu'il doit mettre sa chemise dans ses pantalons, et le lanceur qu'il doit dérouler ses manches. S'ils refusent, ils seront exclus de la partie et seront déclarés inadmissibles.

52. Le gérant et l'instructeur de l'équipe « A » portent des pantalons longs au lieu de porter les pantalons courts de l'équipe. Le gérant et l'instructeur de l'autre équipe portent des vêtements de travail.

DÉCISION: Le gérant et l'instructeur de l'équipe « A » portent un uniforme réglementaire. Le gérant et l'instructeur de l'opposition ne portent pas un uniforme réglementaire.

RÈGLEMENT: L'uniforme du gérant et celui de l'instructeur peuvent être différents de ceux des joueurs. Mais ceux qui sont portés doivent être semblables en couleur, garnitures et style, et en accord avec le code de couleurs de l'équipe.

Il est permis qu'un instructeur porte des pantalons longs alors que l'autre porte des pantalons courts. Les Règlements fonctionnels particuliers en BR permettent aux instructeurs de porter des shorts habillés mais ceux-ci doivent être semblables.

53. Une des équipes participantes porte une combinaison de pantalons longs et courts.

DÉCISION: (BR) Tous les joueurs doivent porter soit des pantalons longs ou des pantalons courts. Les pantalons doivent également être de couleur, de style et de coupe identiques, et être de la couleur de l'équipe.

(BL) Dans les catégories Mixtes et Maîtres, les joueurs peuvent porter un mélange de pantalons longs et courts, pourvu qu'ils soient aux couleurs de l'équipe.

54. Le frappeur porte un pantalon rembourré de couleur différente de celui porté par le coureur au 2^e but et de celui d'un autre joueur partant, qui est assis sur le banc.

DÉCISION: La décision de l'arbitre du marbre sera influencée par le type de pantalon, si le pantalon rembourré est d'un style permanent ou temporaire.

Permanent : Tous les pantalons doivent être du même style et de la même couleur. Si les joueurs portent un pantalon de style permanent, alors un ou plusieurs joueurs devront enlever leur rembourrage ou leur pantalon avant de continuer la partie.

Temporaire : Le rembourrage qui s'accroche au pantalon avec du velcro peut être de couleur différente du pantalon.

Si le pantalon et le rembourrage permanents sont de même couleur, alors il est acceptable que le rembourrage soit d'une même couleur ou d'une couleur différente.

Quoique soit le style, les pantalons rembourrés doivent être d'une seule couleur et aucun joueur ne peut porter des pantalons effilochés, déchirés ou fendus sur la partie visible du pantalon.

NOTE: Le règlement s'applique aussi aux pantalons Jams ou Spandex ainsi qu'aux pantalons visibles sous les pantalons courts. S'ils ne sont pas visibles, la couleur importe peu.

55. L'équipe adverse note que le quatrième frappeur, Brown, porte le numéro 15, mais la feuille de pointage mentionne le numéro 7. Il se présente au bâton et frappe la balle pour un double. Avant qu'un autre lancer soit exécuté au frappeur suivant, l'équipe défensive présente un appel indiquant que Brown est un substitut non réglementaire.

DÉCISION: Il n'y a pas de punition pourvu que le nom qui apparaît sur la feuille de pointage soit le même que celui du joueur qui vient de frapper. L'arbitre doit simplement changer le numéro sur la feuille de pointage et continuer la partie.

RÈGLEMENT 4 – INSTRUCTEURS, JOUEURS ET SUBSTITUTS

Nombre de joueurs

1. Un frappeur, frappant au neuvième rang dans l'ordre des frappeurs, se blesse alors qu'il court en direction du 1^{er} but. L'équipe n'a aucun substitut. Ainsi, les joueurs portent le joueur blessé jusqu'à sa position au champ droit, où il s'appuie sur la clôture en territoire des fausses balles. Est-ce réglementaire?

DÉCISION : Oui, l'action est réglementaire.

2. À la conférence au marbre, avant le début d'une partie de catégorie mixte, le gérant de l'équipe visiteuse indique qu'il a dix joueurs. Six des joueurs sont des femmes et quatre sont des hommes.

DÉCISION: L'arbitre du marbre déclarera la partie perdue par « forfait » en faveur de l'équipe receveuse, si celle-ci aligne au moins cinq hommes et cinq femmes. Toute équipe doit aligner au moins cinq hommes et cinq femmes disponibles et prêts à jouer à l'heure où la partie doit se dérouler.

Positions

3. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but, et il y a un retrait. L'instructeur/gérant modifie la position de ses joueurs défensifs. Le voltigeur de gauche joue maintenant entre le joueur d'arrêt-court et le joueur de 2^e but. Est-ce

réglementaire, et est-ce que le joueur est considéré comme un joueur de champ intérieur ou extérieur?

DÉCISION: Le voltigeur est toujours considéré comme le voltigeur de gauche.

RÈGLEMENT: Situation de chandelle à l'intérieur: La chandelle à l'intérieur s'applique si le voltigeur de gauche capte une petite chandelle dans le territoire normalement couvert par les joueurs de champ intérieur.

Les joueurs peuvent se placer n'importe où sur le terrain, en territoire des bonnes balles, à l'exception du receveur, qui doit se placer à l'intérieur de la boîte du receveur, et du lanceur, qui doit se placer en position réglementaire pour lancer.

CONSEIL: Le marqueur doit écrire les résultats sur la feuille de pointage en tenant compte des positions des joueurs, qui sont détaillées sur la carte d'alignement des joueurs.

Les positions des joueurs sont décrites comme suit :

(BR) : Lanceur; receveur; joueur de 1^{er} but; joueur de 2^e but; joueur de 3^e but; joueur d'arrêt-court; voltigeur de gauche; voltigeur de centre; voltigeur de droite. Un joueur désigné peut également être utilisé.

(BL) : Lanceur; receveur; joueur de 1^{er} but; joueur de 2^e but; joueur de 3^e but; joueur d'arrêt-court; voltigeur de gauche; voltigeur de centre gauche; voltigeur de centre droit; voltigeur de droite. Un ou deux joueurs supplémentaires peuvent également être utilisés.

Joueur désigné (JD) et FLEX (joueurs flexibles), BR, Orthodoxe

- Après la révision des cartes d'alignement par les équipes et après l'échange de celles-ci à la rencontre d'avant partie au marbre, l'instructeur de l'équipe défensive souhaite commencer la partie avec le JD évoluant à la défensive à la place du FLEX.

DÉCISION: La substitution est réglementaire, pourvu que l'instructeur annonce la substitution à l'arbitre du marbre. Il est alors permis au FLEX de revenir dans la partie en tout temps.

- L'instructeur/gérant souhaite utiliser un substitut comme JD, en deuxième manche, et désire l'inscrire à la fin de l'alignement des frappeuses. L'équipe a débuté la partie avec un alignement de neuf joueuses.

DÉCISION: La substitution est non réglementaire. La joueuse désignée doit être inscrite sur la feuille d'alignement avant que l'arbitre du marbre ait approuvé l'alignement partant, au marbre, lors de la conférence d'avant partie.

6. À la quatrième manche, un joueur remplace le FLEX partant de façon réglementaire. Plus tard, dans la même manche, l'instructeur informe l'arbitre du marbre que le FLEX partant revient au jeu et puis annonce que le FLEX frappera pour le JD.

DÉCISION: Les substitutions sont toutes réglementaires.

Le FLEX

- (a) peut quitter la partie et y revenir (FLEX partant seulement) une seule fois, pourvu qu'il occupe la même position dans l'ordre des frappeurs
- (b) et le JD n'évoluent pas à l'offensive en même temps
- (c) peut entrer à l'offensive seulement pour le JD de départ ou son(ses) substitut(s).
- (d) peut entrer dans la partie à différentes positions de l'ordre des frappeurs comme joueur de remplacement s'il ne participe pas déjà à la partie.
7. Le FLEX, qui a été remplacé de façon réglementaire, court pour le JD partant. Plus tard dans la partie, le JD revient au jeu et le FLEX (a) retourne à la dixième position dans l'alignement de départ ou (b) est retiré du jeu.

DÉCISION: Dans les deux situations (a, b) le changement du JD et du FLEX est réglementaire s'il a été rapporté à l'arbitre du marbre. Noter que dans (a) le FLEX n'est pas considéré comme ayant quitté la partie et cette action n'est pas considérée comme une substitution. En (b) l'équipe passe à neuf joueurs et le FLEX peut revenir plus tard dans la partie s'il n'a pas encore été l'objet d'une substitution plus tôt dans la partie.

8. Le JD partant frappe un double. Le gérant/instructeur remplace le JD par un coureur substitut. Quel effet cela aura-t-il sur le statut du JD partant et du FLEX partant?

DÉCISION: Le coureur substitut est le nouveau JD. Le JD partant peut revenir dans la partie.

Le FLEX aurait pu être inséré à l'offensive pour le nouveau JD substitut ou le JD partant, si elle/s'il revenait au jeu. Le FLEX partant peut aussi être remplacé ou être exclu de la partie. Dans les deux cas, on permettrait au FLEX de revenir dans la partie.

9. Une équipe utilise dix joueurs dans son alignement, et le JD frappe troisième. Le FLEX évolue au champ droit. En première et troisième manches, le JD se rend sur les buts et, dans chacun des cas, le FLEX le remplace comme coureur. Est-ce réglementaire?

DÉCISION: C'est un remplacement réglementaire dans chacun des cas si la substitution est annoncée à l'arbitre du marbre. Cependant, après le retour au jeu du JD partant à la troisième manche, et remplacé ensuite par le FLEX pour courir de

nouveau à la troisième manche, le JD partant ne peut pas revenir au jeu. Si le JD partant revient dans la partie maintenant, ce sera un retour au jeu non réglementaire.

10. Le joueur FLEX commence la partie à la position de lanceur. À la cinquième manche, le FLEX frappe pour le joueur désigné (JD).

DÉCISION: C'est un changement réglementaire si la substitution est annoncée à l'arbitre du marbre. Le changement de frappeur retire le JD de la partie. Le JD pourrait revenir dans la partie, si c'était la première fois qu'il est l'objet d'une substitution.

INTERPRÉTATION: Négliger d'informer l'arbitre du marbre du changement du JD par le FLEX est une substitution non réglementaire parce que le JD est considéré comme retiré de l'alignement des frappeurs. Le gérant doit également informer l'arbitre du marbre du retour au jeu possible du JD plus tard dans la partie, en position défensive ou offensive.

11. La partie commence avec un JD. En cinquième manche, Le FLEX frappe pour le JD. En sixième manche, le gérant/instructeur annonce que le JD revient dans la partie au rang qu'il occupait dans l'alignement partant. Le gérant/instructeur (a) retire le FLEX de la partie ou (b) déplace le FLEX à la dixième position de l'ordre des frappeurs.

DÉCISION: Le retour au jeu du JD est une substitution réglementaire. Le gérant/ instructeur a l'option de retirer le FLEX du jeu ou de placer le FLEX à nouveau au dixième rang dans l'ordre des frappeurs.

12. Le FLEX est blessé et doit quitter la partie. L'entraîneur annonce que le DP remplacera le FLEX à la position d'arrêt-court.

DÉCISION: C'est une substitution réglementaire.

Le JD peut évoluer à n'importe quelle position défensive à tout moment au cours de la partie. Lorsque le JD ou JOS remplace le FLEX en défense, l'alignement des frappeurs est réduit de 10 à 9 joueurs.

CONSEIL: Le FLEX est considéré comme ayant quitté la partie, lorsque l'équipe du FLEX joue à la défensive, et que le FLEX est assis sur le banc. Cela aurait dû être annoncé pour être considéré comme une substitution réglementaire.

13. La FLEX partante est remplacée (s'assoit sur le banc) par la JD à la quatrième manche. À la cinquième manche, la FLEX revient au jeu (a) à sa position originale au dixième rang dans l'ordre des frappeuses, évoluant à la défensive seulement ou (b) à la place de la JD, évoluant à la défensive et à l'offensive.

DÉCISION: La substitution de la FLEX en (a) et (b) est réglementaire si elle est annoncée à l'arbitre. La FLEX revenant au jeu doit être annoncée à l'arbitre du marbre, car, dans le cas contraire, la substitution serait non réglementaire.

14. Le JD, (a) joue au 3^e but en deuxième manche, au deuxième but en quatrième manche, au champ centre en sixième manche, et alors (b) agit comme lanceur pour le FLEX en septième manche, alors que le FLEX se retrouve sur le banc.

DÉCISION: Les changements sont tous réglementaires. En (a) le JD peut évoluer à la défensive pour tout joueur, et le joueur qu'il remplace à la défensive devient le JOS.

EXCEPTION: En (b) le FLEX est considéré comme ayant quitté la partie, et le nombre de joueurs est réduit de dix à neuf. L'arbitre du marbre doit être informé de ce changement car sinon le JD profiterait d'une substitution non réglementaire après un lancer (réglementaire ou non).

15. Une équipe utilise un alignement de 10 joueurs, le JD étant le troisième frappeur et le FLEX le lanceur. L'alignement est accepté par l'instructeur à la conférence d'avant partie et aucun changement n'est annoncé. Quand l'équipe se rend à la défensive à la 1^{ère} manche, le JD lance et le FLEX est assis sur le banc. Après le premier lancer au premier frappeur, l'instructeur de l'équipe offensive demande un temps d'arrêt et présente un appel soutenant que le JD est un substitut défensif non annoncé. Est-ce correct?

DÉCISION: C'est un appel valide et correct de l'équipe offensive. Le JD est exclu de la partie et jugé inadmissible. Un substitut réglementaire est maintenant nécessaire pour remplacer le JD, ou le FLEX peut revenir à la défensive, réduisant l'alignement à 9.

INTERPRÉTATION: Les joueurs défensifs peuvent jouer à n'importe quelle position défensive sans pénalité et il n'est pas nécessaire de l'annoncer. Exception: le FLEX est considéré avoir quitté la partie au moment où il est l'objet d'une substitution ou est remplacé à la défensive par le JD ou le JOS. Ce changement doit donc être annoncé.

16. Une équipe utilise 10 joueurs dans son alignement, le JD frappe troisième et le FLEX évolue au champ droit. Tom, 4^e dans l'alignement, joue au deuxième but alors que Dick, 5^e dans l'alignement, joue au champ gauche. À la deuxième manche, le JD joue au deuxième but ce qui a comme résultat que Tom devient le JOS. Ce changement n'est pas annoncé. Au début de la quatrième manche, Tom joue au champ gauche pour Dick, qui lui est rendu au champ droit, et le FLEX est maintenant assis sur le banc. Ces changements ne sont pas annoncés. Après le premier lancer au premier frappeur, l'instructeur de l'équipe offensive demande un temps d'arrêt et présente un appel prétextant que Dick est un substitut défensif non annoncé. Est-ce correct?

DÉCISION: C'est un appel valide et correct présenté par l'équipe offensive. Dick est exclu de la partie et déclaré inadmissible. Un substitut réglementaire est maintenant nécessaire pour Dick.

INTERPRÉTATION: Les joueurs défensifs peuvent jouer à n'importe quelle position défensive sans pénalité et il n'est pas nécessaire de l'annoncer. Exception: le FLEX est considéré avoir quitté la partie au moment où il est l'objet d'une substitution ou est remplacé à la défensive par le JD ou le JOS. Ce changement doit donc être annoncé. À la deuxième manche, le JD qui joue à la défensive pour Tom était réglementaire et n'avait pas besoin d'être annoncé. À la quatrième manche, la situation de Tom jouant au champ gauche pour Dick était réglementaire et il en est résulté que Dick est devenu le JOS. Dick jouant au champ droit pour le FLEX était valide mais il aurait dû être annoncé parce que le JOS jouait désormais à la défensive pour le FLEX.

17. Une équipe décide de faire revenir dans la partie le FLEX, à la défensive à la 10ème place dans l'alignement, sans annoncer le changement à l'arbitre du marbre.

DÉCISION: Le changement est traité comme une substitution non annoncée. Le FLEX est exclu de la partie et est déclaré inadmissible si le changement est porté à l'attention de l'arbitre du marbre par l'instructeur de l'équipe non fautive, après qu'un lancer a été effectué (réglementaire ou non) et avant que le gérant de l'équipe défensive en avise l'arbitre. Avant de continuer, l'entraîneur / gérant devra fournir un substitut approprié pour le FLEX pour maintenir l'alignement de 10 joueurs.

CONSEIL: Si aucune substitution n'est disponible pour remplir la 10ème place, le jeu sera considéré comme un forfait. L'équipe peut légalement terminer le jeu avec neuf joueurs mais seulement après avoir rétabli l'alignement de 10 joueurs après le retrait du FLEX.

18. Le JD joue à la défensive pour le joueur « A » (pas le FLEX) à la troisième manche. L'instructeur / gérant insère alors le FLEX au bâton pour le joueur « A ».

DÉCISION: Étape 1: Le joueur « A » est alors considéré comme le JOS. L'instructeur / le gérant n'a pas à annoncer le changement à l'arbitre du marbre.

Étape 2: Le FLEX frappant pour le joueur « A » (pas le JD) est non réglementaire. L'arbitre doit corriger l'erreur au moment où la substitution est annoncée, sinon le geste sera considéré comme un retour au jeu non réglementaire. Si elle n'est pas annoncée, la substitution sera considérée également comme une substitution non annoncée.

Étape 3: Si la substitution n'est pas annoncée, la violation sera traitée comme tout autre retour au jeu non réglementaire lorsqu'elle sera portée à l'attention de l'arbitre du marbre.

19. Le voltigeur de centre frappe au deuxième rang et le JD frappe cinquième dans l'ordre des frappeurs. À la deuxième manche, l'instructeur souhaite que le FLEX frappe pour le voltigeur de centre. L'instructeur explique qu'il désire effectuer une simple substitution. Le FLEX peut frapper à n'importe quelle position dans l'ordre des frappeurs, pourvu que l'instructeur retire le joueur pour lequel le FLEX frappe. Est-ce réglementaire?

DÉCISION: La substitution est non réglementaire et ne doit pas être acceptée par l'arbitre du marbre, « Désolé, monsieur l'instructeur, je ne peux pas accepter ce changement ».

L'instructeur a raison en retirant un joueur mais il a tort quant au joueur que le FLEX peut remplacer et pour lequel il frappe. Lorsque le FLEX évolue à l'offensive, il peut alors alterner uniquement avec le JD. Le JD est alors considéré comme ayant quitté la partie. Le JD partant peut revenir au jeu plus tard, pourvu qu'il soit l'objet d'une substitution pour la première fois.

20. L'instructeur / gérant souhaite faire frapper le FLEX à la place d'un de ses joueurs partants (pas le JD) et annonce la substitution à l'arbitre. L'instructeur / gérant de l'équipe adverse présente un appel (a) avant un lancer au FLEX; (b) après un lancer au FLEX; (c) après que le FLEX a frappé un coup sûr et a fait marquer des points ou (d) à la manche suivante.

DÉCISION: L'arbitre du marbre a de toute évidence accepté et a permis un retour au jeu non réglementaire.

En (a) les changements appropriés sont faits pour corriger la situation.

(b, c, d) les changements appropriés sont faits pour corriger la situation et le FLEX et le gérant / instructeur (qui a signé la carte d'alignement) pour qui joue le FLEX sont expulsés de la partie et déclarés inadmissibles.

21. Le JD frappe au neuvième rang dans l'ordre des frappeurs. Le JD frappe un simple au champ gauche. Le FLEX s'amène au bâton et frappe un double. Le frappeur numéro un de l'alignement frappe ensuite un simple, et le JD et le FLEX marquent tous les deux. L'instructeur de l'équipe défensive présente un appel à l'arbitre du marbre indiquant qu'il est non réglementaire que le JD et le FLEX évoluent à l'offensive en même temps, et ainsi le point ne doit pas être accordé.

DÉCISION: Le JD a frappé de façon réglementaire.

La présence du FLEX au bâton est devenue réglementaire lorsqu'un lancer a été effectué frappeur numéro un, de l'ordre des frappeurs permettant au JD de se rendre au 3^e but et le FLEX au 2^e but. Comme le FLEX ne peut frapper que pour le JD, il est considéré comme un retour au jeu non réglementaire parce qu'il a frappé de façon non réglementaire à la place du frappeur numéro un.

Le frappeur numéro un de l'ordre des frappeurs est revenu au jeu de façon non réglementaire parce que c'était le tour du frappeur numéro deux, et parce qu'il n'a pas été annoncé, a violé le règlement de la substitution. Le frappeur numéro un, qui était le bon frappeur, est déclaré « retiré » et tout ce qu'a produit alors qu'il était au bâton, est annulé. Le résultat de cela est que le JD retourne au 3^e but et le FLEX au 2^e but. Le FLEX et frappeur numéro un qui ont violé les règles du retour au jeu et de la substitution, sont expulsés de la partie et déclarés inadmissibles. Le gérant est également expulsé et déclaré inadmissible.

Un bon substitut à la position de frappeur numéro un est nécessaire au 2^e but.

Comme le frappeur numéro deux a été remplacé par le frappeur numéro un, il ne peut revenir au jeu que s'il a été remplacé pour la première fois. Lorsque le jeu reprend, le troisième frappeur dans l'ordre des frappeurs est celui devant se présenter au bâton.

NOTE: Comme l'équipe comptait 10 joueurs dans l'alignement, un substitut pour le FLEX expulsé est requis. Si aucun substitut n'est disponible, le jeu serait déclaré forfait. Une fois le substitut est annoncé, l'équipe peut choisir de continuer avec 10 joueurs ou de passer à 9 joueurs. L'arbitre du marbre doit clarifier avec le nouvel instructeur par intérim (parce que l'instructeur original fut expulsé étant donné le retour au jeu non réglementaire) s'il souhaite continuer la partie avec le FLEX ou non.

Joueur supplémentaire (JS) Balle lente

22. L'équipe receveuse désire introduire un joueur dans la partie, à la cinquième manche, à titre de JS, et le placer à la fin de l'alignement des frappeurs. Est-ce réglementaire?

DÉCISION: Cela est non réglementaire. Le JS doit être annoncé avant le début de la partie, et son nom doit être inscrit sur l'alignement partant.

NOTE: Si l'équipe utilise un JS, il doit être inscrit sur l'alignement des frappeurs au début de la partie, et l'équipe doit terminer celle-ci avec onze joueurs. Dans le cas contraire, la partie serait perdue par forfait.

Tous les onze joueurs frappent mais seulement dix d'entre eux évoluent à la défensive. Des changements chez les joueurs défensifs peuvent être apportés en tout temps; cependant, l'ordre des frappeurs ne peut pas changer. N'importe lequel des joueurs partants peut quitter la partie et y revenir une seule fois. Un joueur partant ainsi que son substitut ne peuvent pas évoluer dans la partie en même temps. Si cela survient, il s'agit d'un retour au jeu non

réglementaire, ce qui entraîne l'expulsion par l'arbitre du gérant et du joueur inscrit au mauvais endroit dans l'ordre des frappeurs.

23. Une équipe présente une carte d'alignement composée de dix joueurs mais un autre joueur se présente avant l'heure prévue de la partie et frappe au onzième rang. Personne n'est avisé de ce changement et en troisième manche, le onzième joueur se présente au bâton comme JS. La défensive porte à l'attention de l'arbitre le changement (a) alors que le joueur est au bâton ou (b) après que le JS se retrouve sur les buts.

NOTE: Un JS, s'il est utilisé, doit être annoncé avant le début de la partie. Par conséquent, ce 11ème joueur ne peut pas être considéré comme un JS.

DÉCISION: En (a) le 11ème joueur de l'alignement est exclu de la partie et le joueur partant à l'origine ou un autre substitut remplace le joueur, assumant le compte des balles et des prises. Lorsque le 11ème joueur de l'alignement est entré dans la partie pour frapper, il l'a fait en tant que frappeur suppléant non annoncé – une substitution non réglementaire pour le premier frappeur. En conséquence, le premier frappeur est considéré avoir quitté la partie. Le premier frappeur, s'il revient pour assumer le compte, est considéré comme un joueur qui revient au jeu.

(b) Le 11ème joueur de l'alignement est « retiré », ne joue plus et le joueur partant original ou autre joueur substitut doit entrer. Le deuxième frappeur de l'ordre des frappeurs est le prochain à se présenter au bâton. Toute avance de coureurs résultant directement du fait que le 11ème joueur s'est rendu sur les buts est annulée.

24. Une équipe commence la partie en utilisant un joueur supplémentaire (JS). Le gérant de l'équipe utilise le seul substitut disponible pour courir pour le JS, n'importe quand au cours de la partie. Plus tard, le gérant indique à l'arbitre du marbre qu'il désire faire revenir au jeu le JS à la place (a) du substitut ou (b) d'un autre joueur partant.

DÉCISION: L'arbitre du marbre permettra la substitution en (a), mais pas en (b). La substitution en (b) serait considérée comme un retour au jeu non réglementaire et peut être empêché par l'arbitre du marbre, avant qu'un lancer soit effectué, sans pénalité à l'équipe fautive.

RÈGLEMENT: Le JS partant peut revenir une seule fois dans la partie, mais le joueur partant ainsi que son remplaçant (substitut) ne peuvent pas évoluer dans la partie en même temps.

25. À la conférence d'avant partie au marbre précédant une partie Mixte, une des équipes indique l'utilisation d'une joueuse supplémentaire (JS).

DÉCISION: L'utilisation d'une joueuse supplémentaire est non réglementaire. Cependant, deux joueurs supplémentaires, un homme et une femme sont autorisés. Les douze joueurs

se présentent au bâton et dix d'entre eux, cinq hommes et cinq femmes, évoluent à la défensive.

26. Une équipe commence la partie avec une joueuse supplémentaire (JS). La joueuse partante comme voltigeuse de droite est remplacée à la défensive par une autre joueuse partante. La même voltigeuse de droite revient plus tard dans la partie à une autre position défensive, et est à nouveau remplacée par une autre joueuse partante une manche plus tard.

DÉCISION: Les changements sont réglementaires et ne sont pas considérés comme des substitutions. Il n'y a aucune limite sur le nombre de fois qu'une joueuse partante peut quitter la partie et y revenir à la défensive, pourvu que la joueuse ne soit pas retirée de sa position dans l'ordre des frappeuses (c'est-à-dire que la joueuse doit continuer à frapper, mais n'évolue pas à la défensive).

Substituts: (a) réglementaire et non réglementaire (b) à l'offensive et à la défensive

Une substitution non réglementaire est un joueur qui entre dans la partie sans être annoncée à l'arbitre.

27. Le gérant/instructeur n'informe pas l'arbitre du marbre d'un changement à l'alignement. C'est cependant un joueur ou un membre de l'équipe effectuant le changement en informe l'arbitre du marbre. Est-ce acceptable?

DÉCISION: Tout changement donné à l'arbitre du marbre, par un membre de l'équipe, est réglementaire. L'arbitre du marbre doit confirmer que le changement a lieu et le revoir avec le gérant/instructeur avant l'annonce de la substitution.

NOTE: Toutes les substitutions doivent être rapportées à l'arbitre du marbre qui, à son tour, les rapportera au marqueur officiel. Tous les noms et numéros des substituts doivent être inscrits sur la carte d'alignement soumis à l'arbitre du marbre au début de la partie; cependant, si un joueur n'est pas inscrit sur la carte d'alignement mais se trouve sur la liste officielle des joueurs, le substitut peut être ajouté après le début de la partie.

Si un substitut évolue dans la partie sans avoir été annoncé, il est considéré comme une substitution non annoncée, si la situation est portée à l'attention de l'arbitre du marbre par l'équipe adverse, après le premier lancer réglementaire ou non, et avant que l'équipe fautive en informe l'arbitre, le joueur sera exclu de la partie par l'arbitre et sera déclaré inadmissible.

BR - Si un gérant retire un substitut de la partie et ramène le même substitut plus tard dans la partie, cette situation sera considérée comme un retour au jeu non réglementaire, et le joueur ainsi que son gérant seront expulsés et ils seront tous

les deux considérés comme inadmissibles. Ce ne serait pas une partie perdue par forfait. Notez que dans la BL, un substitut peut rentrer au jeu une fois.

Le seul cas où une partie est perdue par forfait pour manquement à la règle de la substitution est lorsqu'un joueur qui a été exclu ou expulsé par l'arbitre (joueur inadmissible) revient dans la même partie. Une infraction à la règle de la substitution est traitée comme un appel de l'équipe adverse.

28. (BL Mixte) Une équipe commence la partie avec six joueurs masculins et six féminins. Entre des manches, il est porté à l'attention de l'arbitre que l'équipe joue avec six hommes et quatre femmes à la défensive.

DÉCISION: Il n'y a pas de pénalité. Corrigez le nombre d'hommes et de femmes immédiatement et continuez la partie.

CLARIFICATION: Si deux frappeurs du même sexe frappent à la suite dans une partie mixte, la bonne frappeuse/le bon frappeur est retiré(e) lorsque l'arbitre s'en rend compte avant le lancer suivant à la frappeuse/au frappeur suivant(e). S'il y a eu un lancer, le changement est fait sans pénalité quand l'arbitre s'en aperçoit. Ce n'est pas un jeu d'appel.

29. Un gérant d'équipe informe l'arbitre qu'un substitut frappera à la place d'un joueur partant qui frappe au troisième rang, et que le joueur partant reviendra au jeu lorsque l'équipe évoluera à la défensive.

DÉCISION: L'arbitre doit accepter la substitution au bâton; cependant, le retour au jeu doit être annoncé à l'arbitre au moment où il s'effectue.

30. Un substitut est annoncé et prend place dans la boîte du frappeur. Avant qu'un lancer lui soit délivré, il est remplacé par un autre substitut. Est-ce que le premier substitut peut revenir au jeu plus tard?

DÉCISION: Non en BR. Le premier substitut est un joueur officiel et il est officiellement dans la partie dès qu'il est annoncé à l'arbitre du marbre; ou dès qu'il pénètre dans la boîte du frappeur et qu'un lancer réglementaire ou non réglementaire lui est délivré. BL - le premier substitut peut revenir au jeu plus tard.

CONSEIL: L'arbitre du marbre doit répéter la substitution à l'instructeur, pour être absolument sûr que le changement est exact et permanent, avant de mettre à jour la carte d'alignement et d'informer le marqueur officiel.

CLARIFICATION: « Annoncé » signifie que le changement a été signifié à l'arbitre du marbre, et que celui-ci a accepté le changement.

31. Le frappeur est remplacé de façon réglementaire par un substitut avec un compte de deux balles et deux prises. Au même moment, un nouveau lanceur s'amène à la plaque pour le substitut réglementaire. Y a-t-il un nouveau compte au frappeur?

DÉCISION: Le substitut ou lanceur de relève assume tout compte existant au moment de la substitution.

32. Le gérant d'une équipe effectue la substitution d'un joueur au moment où les membres de son équipe quittent l'abri des joueurs pour prendre leur position défensive. Le gérant n'informe pas l'arbitre du marbre de la substitution tant qu'un nouveau joueur ne se présente pas au bâton, une manche plus tard.

DÉCISION: La substitution est réglementaire. Le gérant a corrigé son erreur avant qu'un appel soit présenté par l'équipe adverse.

CONSEIL: L'utilisation d'un substitut non réglementaire (c'est-à-dire non annoncé) doit être portée à l'attention de l'arbitre du marbre par l'équipe adverse. Si le gérant de l'équipe fautive informe l'arbitre avant que l'équipe adverse ne le fasse, il n'y a aucune pénalité, indépendamment de la durée de la prestation du joueur fautif.

33. Une coureuse est au 1^{er} but et il y a deux retraits, lorsque la gérante effectue une substitution pour la frappeuse suivante « A ». C1 est retirée en essayant de voler le 2^e but, avant que la substitut ne termine son tour au bâton. L'instructeur décide de laisser « A » au bâton au début de la manche suivante.

DÉCISION: La substitution est réglementaire, si c'était la première fois que « A » avait été remplacée par un substitut. Cependant, en BR, la présence de la remplaçante qui n'a pas complété son tour au bâton est officielle, et elle ne peut pas revenir dans la partie. BL - la remplaçante peut revenir au jeu plus tard.

34. (BL) Le lanceur informe l'arbitre du marbre qu'il désire attribuer un but sur balles intentionnel au frappeur. Lorsque le frappeur atteint le 1^{er} but, le lanceur indique à nouveau qu'il désire attribuer un but sur balles intentionnel au frappeur suivant. L'instructeur de l'équipe défensive informe alors l'arbitre que le premier frappeur était un substitut non réglementaire (a) après que le deuxième frappeur est au 1^{er} but, (b) après que l'on a accordé le 1^{er} but au deuxième frappeur sur le but sur balles intentionnel.

DÉCISION: Un but sur balles intentionnel est traité comme si un lancer a été effectué. Dans les deux cas, le premier frappeur est exclu par l'arbitre et jugé inadmissible, et un substitut réglementaire prendra la place du premier frappeur sur les buts.

Si le premier frappeur s'avère être un substitut non annoncé avant le but sur balles intentionnel au deuxième frappeur, alors le premier frappeur sera déclaré « Retiré », exclu de la partie, déclaré inadmissible, et remplacé par un substitut réglementaire.

35. L'équipe offensive envoie huit frappeurs au bâton dans la première moitié de la première manche avant que la défensive n'arrive à effectuer trois

retraits. Le lanceur est le neuvième frappeur. Le lanceur doit-il lancer à un frappeur à la deuxième moitié de la manche avant d'être remplacé?

DÉCISION: Le lanceur n'a pas à lancer à un frappeur. N'importe quel joueur présent sur la carte d'alignement peut être substitué par un substitut réglementaire.

36. Un coureur se blesse à la hanche en glissant au 2^e but. L'instructeur de l'équipe offensive remplace le coureur par un coureur substitut. Le joueur blessé retourne au jeu à la défensive la manche suivante.

DÉCISION: La substitution pour le joueur blessé est réglementaire si le gérant de l'équipe informe l'arbitre du marbre. Le changement du substitut par le joueur blessé est réglementaire pourvu que le gérant/instructeur informe l'arbitre du marbre du changement et cette situation est un retour au jeu d'un joueur partant.

37. Un joueur est remplacé par un substitut en deuxième manche. Plus tard au cours de la partie, le substitut est retiré de l'ordre des frappeurs et est remplacé par le joueur partant ou par un autre substitut. Le joueur remplacé prend la place de l'instructeur au 1^{er} but immédiatement ou plus tard dans la partie.

DÉCISION: Un substitut qui a remplacé de façon réglementaire et qui est remplacé, peut agir comme instructeur sur le terrain.

38. Un membre de l'équipe remplace un joueur partant en troisième manche, sans toutefois avoir été annoncé à l'arbitre du marbre. L'équipe non fautive avise l'arbitre du marbre de cette situation alors que le substitut (a) a un compte de trois balles et deux prises ou (b) a frappé une balle lancée et a réussi un simple ou (c) a été retiré sur un roulant au 1^{er} but.

DÉCISION: L'équipe non fautive a présenté un appel pour une substitution non réglementaire et en (a) Le substitut non réglementaire est exclu et déclaré inadmissible. Un substitut réglementaire assume le compte, et toute avance des coureurs est réglementaire.

(b) Le substitut non réglementaire est « Retiré », déclaré inadmissible, et un bon substitut réglementaire remplace le substitut non annoncé dans l'alignement. Toute avance des coureurs à la suite du coup frappé est annulée.

(c) Le substitut non réglementaire est exclu et déclaré inadmissible. Un substitut réglementaire remplace le substitut non annoncé dans l'alignement. Le « Retrait » sur ce jeu demeure. Toute avance des coureurs découlant du coup frappé est annulée.

39. Le joueur partant revient au jeu pour son substitut, mais le changement n'est pas annoncé à l'arbitre du marbre. L'équipe non fautive présente un appel sous prétexte que la substitution par le joueur partant est non réglementaire (a) après le premier lancer ou (b) avant le premier lancer.

DÉCISION: En (a) la substitution non annoncée par le joueur partant est non réglementaire et le joueur est exclu de la partie et est déclaré inadmissible. Un substitut réglementaire assume le compte des balles et des prises. Toute avance des coureurs alors que le substitut non réglementaire était au bâton, est réglementaire.

(b) Le joueur partant est considéré comme un substitut réglementaire par l'arbitre du marbre.

NOTE: Il n'y a aucune infraction à la règle de la substitution tant qu'un lancer, réglementaire ou non, n'est pas effectué.

Si l'équipe adverse présente un appel à l'arbitre du marbre avant le premier lancer au substitut non réglementaire, alors l'arbitre du marbre considérera l'appel comme un avis et déclarera le substitut réglementaire.

40. (BR) Un coureur est au 1^{er} but et il y a un retrait. Le premier lancer au prochain frappeur est un mauvais lancer, ce qui permet à C1 d'avancer au 2^e but. La défensive présente un appel indiquant que le frappeur profite d'une substitution non réglementaire. L'arbitre exclut de la partie le joueur non réglementaire, le déclare inadmissible, et un substitut réglementaire assumera le compte d'une balle. C1 demeure-t-il au 2^e but.

DÉCISION: L'avance n'a pas été le résultat d'une balle frappée ou d'un but sur balles attribué au substitut non réglementaire. C1 est autorisé à demeurer au 2^e but

41. Le lanceur est remplacé de façon réglementaire par un substitut en cinquième manche. Le lanceur revient au jeu, sans être annoncé, une manche plus tard. Après avoir effectué un premier lancer, le gérant de l'équipe du lanceur informe l'arbitre du marbre que le lanceur est revenu dans la partie.

DÉCISION: Le lanceur est considéré profiter d'une substitution réglementaire et est autorisé à demeurer dans la partie. La substitution a été annoncée à l'arbitre du marbre avant que l'équipe adverse ne présente un appel.

42. Des coureurs sont au 1^{er} et au 3^e but et il y a un retrait. Le gérant utilise un substitut pour courir pour C3, mais n'annonce pas la substitution à l'arbitre du marbre. Après (a) plusieurs lancers au frappeur ou (b) après que le frappeur a frappé un simple ou a été retiré au bâton ou (c) deux manches plus tard, l'instructeur de l'équipe pour laquelle évolue le substitut non réglementaire avise l'arbitre du marbre de l'erreur.

DÉCISION: Dans tous les cas (a, b, c) l'arbitre du marbre doit décréter qu'il n'y a pas d'infraction à la règle de la substitution et le substitut est déclaré réglementaire.

43. Un joueur partant revient au jeu à la place de son substitut, mais la substitution n'est pas annoncée à l'arbitre du marbre. Le joueur partant frappe un circuit. L'équipe adverse porte à l'attention de l'arbitre du marbre l'infraction à la règle (a) avant un lancer au frappeur suivant ou (b) après un lancer au frappeur suivant.

DÉCISION: En (a) le joueur partant de retour au jeu est « Retiré », exclu de la partie et déclaré inadmissible, parce qu'il est considéré comme un substitut non annoncé. Toute avance sur les buts ou tout point marqué par d'autres coureurs, résultant du coup frappé par le joueur partant, est annulé, et les coureurs retournent au dernier but occupé au moment du lancer. Un substitut réglementaire remplace le joueur partant dans l'alignement.

En (b) le circuit compte. Le joueur partant est quand même considéré comme un substitut non réglementaire, est exclu de la partie et est déclaré inadmissible. Toute avance ou point marqué par d'autres coureurs à la suite du coup frappé par le joueur partant, est réglementaire. Un substitut réglementaire remplace le substitut non annoncé dans l'alignement des frappeurs.

CLARIFICATION: Si le joueur partant commence son tour au bâton après être revenu au jeu, alors il est considéré dans la partie. Si le joueur partant est dans la partie, même s'il l'est de façon non réglementaire, alors le substitut original doit être exclu de la partie.

Parce que le joueur partant frappe à sa position originale dans l'alignement des frappeurs, il n'est pas considéré comme un joueur profitant d'un retour au jeu non réglementaire, mais plutôt d'un joueur profitant d'une substitution non réglementaire.

44. Un substitut annoncé « A » remplace un des joueurs partant à l'offensive. Le gérant de l'équipe offensive remarque qu'un substitut différent « B » s'est présenté au bâton à la place du substitut annoncé « A ». Le gérant (a) remplace immédiatement le substitut différent non annoncé « B » par le substitut original annoncé « A » ou par le joueur partant original avant qu'un lancer soit exécuté ou (b) après un lancer, annonce substitut « B » ou le joueur partant original pour remplacer substitut « A » .

DÉCISION: En (a) le substitut annoncé original « A » est autorisé à jouer. Car aucun lancer (réglementaire ou non) n'a été effectué, le substitut non annoncé « B » pourra retourner comme joueur substitut comme il n'était pas encore considéré officiellement dans le jeu.

On permet également au joueur partant de jouer pourvu qu'il soit l'objet d'une substitution pour la première fois. BR - Si le joueur partant retourne au jeu, alors le joueur annoncé « A » n'est plus admissible à participer à nouveau à la partie. BL - "A" pourrait retourner une fois.

En (b) le substitut différent non annoncé « B » est officiellement dans la partie lorsqu'un lancer réglementaire ou non a été effectué. Le substitut « B » peut continuer sa présence au bâton parce que l'instructeur offensif a corrigé la situation avant que l'équipe adverse porte la faute à

l'attention de l'arbitre du marbre. BR - le substitut « A » n'est plus admissible à participer à nouveau à la partie. BL - "A" pourrait retourner une fois.

Le joueur partant est également autorisé à retourner au jeu pourvu qu'il soit substitué pour la première fois. BR - Si le joueur partant retourne au jeu, alors les substituts « A » et « B » ne sont plus éligibles à participer de nouveau à la partie. BL - "A" et « B » pourraient retourner une fois.

En (a, b) les substituts sont exclus de la partie par l'instructeur/ gérant et non par l'arbitre.

45. (BL Mixte) Une des équipes inscrit un joueur masculin suivi par un autre joueur masculin dans l'alignement des frappeurs et sur la feuille d'alignement. Immédiatement après la fin de la présence au bâton du premier joueur masculin et avant que le deuxième joueur masculin ne frappe pour la première fois, l'arbitre s'aperçoit de l'erreur de l'ordre des frappeurs.

DÉCISION: Évidemment, l'arbitre a accepté une carte d'alignement invalide. L'arbitre du marbre devrait corriger l'alignement en remplaçant le deuxième joueur masculin par un joueur féminin car l'infraction ne s'est pas encore produite. Le jeu continue.

CLARIFICATION: un lancer doit être fait au deuxième joueur du même sexe pour qu'il y ait une infraction à la règle. S'il y a eu un lancer, le bon frappeur est retiré automatiquement au moment où l'arbitre s'en aperçoit. Ce n'est pas un jeu d'appel. Si l'infraction est détectée après que le mauvais joueur a complété son tour au bâton et qu'un lancer est fait au prochain frappeur, le mauvais frappeur est remplacé par un frappeur du sexe approprié sans pénalité. Dans les deux cas, corrigez la carte d'alignement avant de continuer.

46. (BL Mixte) La joueuse #2 frappe un simple. La joueuse #4 se présente au bâton et frappe également un simple. Le joueur #3 se présente ensuite au bâton et un lancer a été effectué lorsque le gérant de l'équipe défensive avertit l'arbitre du marbre que le joueur frappe au mauvais rang.

DÉCISION: L'arbitre doit amener au bâton le joueur #5 comme bon frappeur. Dès qu'un lancer a été effectué au joueur #3, tout ce qu'a effectué la joueuse #4 est devenu réglementaire. Le joueur #3 ne frappera pas de nouveau tant et aussi longtemps qu'il ne sera pas appelé à le faire quand son tour reviendra.

Si la présence non réglementaire est découverte avant le premier lancer à joueur #3, alors le joueur #3 sera « Retiré » (le bon frappeur qui doit suivre la joueuse #2) et la joueuse #2 retournera au 1^{er} but. La prochaine personne à se présenter au bâton sera alors la joueuse #4.

47. Les buts sont remplis et il y a un retrait. Le frappeur frappe un triple. Tous les coureurs marquent mais C1 rate le 3^e but. Avant le prochain lancer, la défensive présente un appel indiquant que C1 a raté le 3^e but et que le frappeur était un substitut non réglementaire.

DÉCISION: L'arbitre doit rejeter l'appel concernant C1 car tous les jeux sont annulés étant donné la substitution non réglementaire. Le substitut est « Retiré » (et exclu de la partie) et tous les coureurs retournent à leur but respectif.

48. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but et il y a deux retraits. Le gérant utilise un substitut comme coureur pour C1 mais ne porte pas la substitution à l'attention de l'arbitre du marbre. Le frappeur frappe un circuit sur le prochain lancer. Avant un lancer au frappeur suivant, la défensive présente un appel indiquant que le substitut qui remplace C1 est un substitut non réglementaire.

DÉCISION: L'arbitre du marbre accorde trois points, incluant le point marqué par le substitut non réglementaire parce que le substitut n'a pas frappé. Le substitut non réglementaire est exclu de la partie et est déclaré inadmissible. Un substitut réglementaire remplacera le joueur non réglementaire dans l'alignement.

NOTE: L'instructeur / gérant doit nommer/annoncer un substitut à l'arbitre du marbre avant que le jeu ne reprenne.

49. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but. L'instructeur de l'équipe offensive demande un « Temps d'arrêt » et annonce à l'arbitre du marbre deux coureurs substitués pour C1 à C2. Cependant, le substitut de C1 n'entre pas en jeu et personne ne s'aperçoit de l'erreur. Le frappeur s'élanche sur la balle lancée et frappe un double, faisant ainsi marquer C2 et C1 avance alors au 3^e but. Avant le prochain lancer au prochain frappeur, l'équipe défensive présente un appel la substitution n'a pas eu lieu.

DÉCISION: Le coup sûr du frappeur demeure réglementaire et le point de C2 compte. C1 est exclu de la partie pour ne pas avoir été annoncé et est déclaré inadmissible. BR - Le substitut annoncé pour C1 qui n'a pas réellement entré dans le jeu est considéré avoir utilisé sa « vie » étant annoncé de façon réglementaire et ayant été remplacé. BL - il pourrait retourner une fois. Un substitut réglementaire est placé au 3^e but.

50. Un joueur a été exclu de la partie par l'arbitre et a été déclaré inadmissible. Le joueur inadmissible retourne au jeu et la substitution (a) est annoncée par le gérant/instructeur à l'arbitre du marbre ou (b) n'est pas annoncée à l'arbitre du marbre.

DÉCISION: En (a) l'arbitre du marbre doit informer le gérant/instructeur qu'il ne peut pas accepter le changement. L'arbitre du marbre doit demander, et attendre que le gérant fasse une substitution appropriée ou qu'il laisse le joueur original de

l'alignement. Ce n'est pas une substitution, si le gérant laisse le joueur original de l'alignement.

En (b) la partie est déclarée perdue par forfait si l'équipe non fautive avertit l'arbitre ou si l'arbitre découvre la substitution inadmissible après qu'un lancer réglementaire ou non a été effectué.

RÈGLEMENT: Une partie est déclarée perdue par forfait lorsqu'un joueur, qui a déjà été déclaré inadmissible, est découvert participant à la partie après avoir été exclu et après un lancer.

51. Un joueur de l'équipe « A » a été déclaré inadmissible parce qu'il a été plus tôt exclu de la partie, pour avoir été un substitut non annoncé. Le joueur en question agit comme instructeur au 1^{er} but. La partie est-elle perdue par forfait?

DÉCISION: La partie n'est pas perdue par forfait. Le joueur en question ne peut pas revenir au jeu, mais il n'a pas été expulsé de la partie. Tout joueur exclu de la partie et déclaré inadmissible peut agir à titre d'instructeur sur les buts, réchauffer les substituts, etc.

52. Un substitut non réglementaire évolue à la défensive. Des coureurs sont au 1^{er} et au 3^e but et il y a un retrait. Le frappeur frappe une balle lancée (a) dans les airs ou (b) au sol, en direction du substitut non réglementaire. Le substitut non réglementaire capte le ballon en (a) ou saisit la balle au sol en (b) et la relaie à un joueur de champ intérieur qui touche un des coureurs pour un retrait. L'équipe offensive présente un appel à cause de l'utilisation d'un substitut non réglementaire.

DÉCISION: Le substitut non réglementaire est exclu et déclaré inadmissible.

L'équipe offensive a le choix d'accepter le résultat du jeu ou de voir le frappeur revenir au bâton assumant le même compte des balles et des prises accumulées avant l'appel du joueur défensif substitut non réglementaire, parce que le substitut non réglementaire a effectué un jeu, et a été appelé avant le prochain lancer.

53. Un substitut non réglementaire évolue à la défensive. Des coureurs sont au 1^{er} et au 3^e but et il y a un retrait. Le frappeur frappe une balle lancée (a) dans les airs ou (b) au sol, en direction du substitut non réglementaire. Le substitut non réglementaire ne capte pas le ballon dans la situation (a). Dans les deux situations, le substitut non réglementaire relaie alors la balle à un joueur de champ intérieur, qui effectue également un relais à un autre joueur défensif, qui touche un coureur pour le retrait. L'équipe offensive présente un appel à cause de l'utilisation d'un substitut non réglementaire.

DÉCISION: Le joueur non réglementaire est exclu de la partie et est déclaré inadmissible.

L'équipe offensive a le choix d'accepter le résultat du jeu ou de voir le frappeur revenir au bâton, assumant le compte des

balles et des prises accumulées avant l'appel du joueur substitut non réglementaire, parce que ce dernier participait à la partie, et à été appelé avant le prochain lancer.

54. Un substitut remplace le joueur de champ gauche, mais omet d'en aviser son équipe ainsi que l'arbitre. La manche commence alors avec quatre voltigeurs (BR) ou cinq voltigeurs (BL). Le voltigeur supplémentaire capte un ballon.

DÉCISION: Le substitut non annoncé est exclu de la partie par l'arbitre et est déclaré inadmissible. L'instructeur doit choisir un voltigeur et ce joueur est considéré comme ayant fait l'objet d'une substitution une fois. L'instructeur de l'équipe non fautive a l'option d'accepter le résultat du jeu ou de voir le frappeur revenir au bâton avec le même compte accumulé à sa fiche avant qu'il frappe la balle

CONSEIL: Les arbitres peuvent éviter cette situation en comptant les joueurs défensifs au début de chaque demi-manche.

55. Le voltigeur de droite partant est exclu de la partie par (a) le gérant ou (b) par l'arbitre. Le voltigeur de droite partant revient sur le terrain comme instructeur au 1^{er} but.

DÉCISION: En (a) le joueur peut agir comme instructeur et/ou peut revenir au jeu.

En (b) le joueur peut agir comme instructeur et ne peut pas revenir au jeu parce qu'il a été déclaré inadmissible.

CONSEIL: Un joueur est jugé inadmissible par l'arbitre lorsqu'il a été exclu de la partie. Un joueur exclu de la partie peut s'asseoir sur le banc de son équipe et/ou participer comme instructeur, alors qu'un joueur expulsé de la partie doit quitter le parc. Si le joueur profite d'un retour au jeu non réglementaire, le gérant/instructeur est également expulsé.

56. Une partie mixte en est à la fin de la septième manche. Le pointage est égal, et le premier frappeur, une joueuse, s'élanche sur une balle lancée et frappe un double. Le gérant de l'équipe offensive désire remplacer la coureuse par un coureur au 2^e but.

DÉCISION: L'arbitre du marbre ne doit pas autoriser la substitution. Les substitutions pour des femmes doivent se faire par des femmes, et des substitutions pour des hommes par des hommes.

57. Une partie Mixte se déroule et un joueur est au bâton. La frappeuse au cercle d'attente est un substitut pour la frappeuse suivante dans l'ordre des frappeurs. Le joueur reçoit un but sur balles sur quatre lancers et se rend au 2^e but. Le substitut féminin informe l'arbitre du marbre qu'elle opéra pour le but sur balles et se rend au 1^{er} but. Alors qu'elle se rend au 1^{er} but (a) le gérant de l'équipe offensive ou (b) le gérant de l'équipe défensive avise l'arbitre de la substitution.

DÉCISION: (a) Lorsque le gérant de l'équipe offensive annonce la substitution, la joueuse est admise dans la partie de façon réglementaire.

(b) Lorsque le gérant de l'équipe adverse porte la situation à l'attention de l'arbitre, la joueuse est déclarée substitut non réglementaire. La frappeuse est déclarée « Retirée », exclue de la partie et déclarée inadmissible. Dès que la joueuse substitut déclare qu'elle accepte le but sur balles, même si aucun lancer n'a été effectué, elle est admise officiellement dans la partie.

58. La carte d'alignement, qui comprend tous les joueurs partant et les substituts disponibles, a été remise aux arbitres au début de la partie. À la quatrième manche, le gérant remplace un joueur par un substitut dont le nom n'apparaît pas sur la carte d'alignement.

DÉCISION: Ceci est une substitution réglementaire si le joueur est sur la liste officielle des joueurs et si le gérant avise l'arbitre comme il se doit au moment où le substitut prend part à la partie.

59. L'ordre des frappeurs est ABCDEFGHI. C est le receveur. Il y a 2 retraits avec B au 3e but. C obtient un but sur balles, alors il pourrait être remplacé temporairement par A. A est un coureur lent alors l'entraîneur ne veut pas effectuer le changement. Le prochain lancer est un mauvais lancer et B marque. Maintenant B devient le prochain coureur temporaire disponible. Est-ce que l'entraîneur est maintenant permis de demander un TEMPS MORT et de placer B comme coureur temporaire?

DÉCISION: Oui, l'entraîneur peut attendre et décider d'utiliser le CT en tout moment après que le deuxième retrait a lieu.

60. (BL) Une équipe entre un substitut pour leur lanceur qui doit maintenant frapper. Le substitut obtient un coup sûr et est maintenant sur les buts avec 2 retraits. L'entraîneur demande que le coureur temporaire coure pour le nouveau lanceur afin qu'il puisse se préparer à lancer la manche suivante.

DÉCISION: Le coureur temporaire ne peut courir que pour le lanceur qui a terminé la demi-manche défensive précédente dans la position de lanceur, ou dans la première manche, le joueur qui est inscrit comme lanceur sur la carte d'alignement.

61. (BL) Dans la conférence d'avant-match, l'entraîneur demande que son lanceur ne soit pas obligé d'utiliser un coureur temporaire car il est un coureur très rapide.

DÉCISION: L'utilisation d'un coureur temporaire n'est pas optionnelle. Il est nécessaire d'en désigner un lors de la conférence d'avant-match.

62. (BL) Lors de la 5e manche, le coureur temporaire (Smith) est expulsé du match et Jones entre maintenant dans l'alignement en tant que remplaçant. Plus tard dans la partie, le lanceur est maintenant sur les buts avec 2 retraits. L'entraîneur entre Jones en tant que coureur temporaire pour courir pour son lanceur.

DÉCISION: C'est légal. Le substitut pour le coureur temporaire original assume le rôle de coureur temporaire.

Retour au jeu: (a) réglementaire et non réglementaire, (b) à l'offensive et à la défensive

EXEMPLES : d'un retour au jeu non réglementaire:

- (a) Un joueur partant, incluant le JD, le FLEX ou le JS, qui revient au jeu une deuxième fois.
- (b) Un joueur partant qui revient au jeu à une position différente dans l'ordre des frappeurs (incluant le FLEX qui revient dans l'alignement ailleurs qu'à la place du JD et le JD qui revient ailleurs qu'à son rang initial de l'alignement de départ).
- (c) BR - Un joueur substitut qui revient dans la partie

NOTE: (BL) Un joueur substitut peut revenir une fois, c'est-à-dire entrer deux fois dans la partie. Un retour au jeu non réglementaire est aussi traité comme une substitution non réglementaire, même si la substitution a été annoncée.

63. Un coureur est au 1^{er} but et il y a deux retraits, à la première moitié de la première manche. Le gérant de l'équipe offensive remplace le frappeur évoluant au quatrième rang par un substitut. Le frappeur substitut est retiré sur des prises. Plus tard au cours de la partie, le gérant annonce le retour au jeu du quatrième frappeur qui frappera pour le substitut. Est-ce réglementaire?

DÉCISION: Ceci est réglementaire. Les joueurs de l'alignement partant peuvent être retirés du jeu et y revenir une fois pourvu qu'ils occupent la même position dans l'ordre des frappeurs que celle occupée originalement.

64. Le lanceur partant est remplacé par un lanceur suppléant en troisième manche. Le lanceur partant revient au jeu, plus tard au cours de la partie, remplaçant le joueur substitut. Est-ce réglementaire ?

DÉCISION: Ceci est une substitution réglementaire. Un joueur partant peut revenir au jeu, et remplacer un joueur substitut, pourvu que le joueur partant frappe à sa position originale dans l'ordre des frappeurs communiqué en début de partie.

65. Un joueur substitut remplace de façon réglementaire le joueur partant n° 6. Le joueur partant retiré du jeu y revient sans être annoncé, et prend la place d'un autre joueur. L'équipe non fautive alerte l'arbitre de la situation après trois manches de jeu.

DÉCISION: Le joueur partant no 6 profite d'un retour au jeu non réglementaire. Le gérant de l'équipe et le joueur no 6 sont expulsés de la partie par l'arbitre. La pénalité d'un retrait additionnel s'appliquerait si l'équipe adverse en avisait

l'arbitre après que le joueur no 6 a atteint sauf le 1^{er} but et avant un lancer au frappeur qui suit le joueur no 6.

66. L'instructeur / gérant de l'équipe non fautive présente un appel indiquant que le frappeur profite d'un retour au jeu non réglementaire. L'appel est présenté (a) avant un lancer au frappeur ou (b) après un lancer au frappeur.

DÉCISION: En (a) Un substitut réglementaire prendra la place du joueur non réglementaire revenu au jeu sans être annoncé. Parce que l'instructeur de l'équipe non fautive a avisé l'arbitre avant un lancer, il n'y a pas de pénalité (règle de substitution). Le joueur qui est de retour au jeu de façon non réglementaire et le gérant ne sont pas expulsés parce que l'arbitre peut corriger l'erreur avant un lancer (réglementaire ou non).

En (b) Un substitut réglementaire prendra la place du joueur non réglementaire revenu au jeu. Le gérant de l'équipe (dont le nom apparaît sur la carte d'alignement) et le joueur revenu au jeu de façon non réglementaire sont expulsés et jugés inadmissibles.

RÈGLEMENT: Si l'arbitre du marbre découvre que le gérant annonce une substitution qui est un retour au jeu non réglementaire, il peut prévenir ce retour au jeu non réglementaire, avant que le prochain lancer soit effectué. Ne pas prévenir ce retour au jeu non réglementaire n'annule en rien les pénalités subséquentes.

CONSEIL: S'il se rend compte de l'erreur, l'arbitre du marbre est invité à utiliser l'arbitrage préventif par une phrase simple du type « Instructeur, je ne peux pas accepter ce changement ».

67. Un joueur, qui profite d'un retour au jeu non réglementaire, frappe un circuit ou un simple. L'instructeur de l'équipe défensive porte l'infraction à l'attention de l'arbitre (a) avant un lancer au prochain frappeur ou (b) après un lancer au prochain frappeur.

DÉCISION: Dans les deux situations (a, b) le gérant/instructeur de l'équipe (dont le nom apparaît sur la carte d'alignement) et le joueur profitant du retour au jeu non réglementaire sont expulsés de la partie et déclarés inadmissibles, lorsque qu'un appel est présenté à l'arbitre du marbre. Notez que les pénalités pour un retour au jeu non réglementaire et un substitution non réglementaire sont appliquées.

En (a) le joueur profitant d'un retour au jeu non réglementaire est « Retiré » parce que le substitut profitait d'une substitution non annoncée. Toute avance des coureurs résultant (le frappeur complétant son tour au bâton) d'un coup sûr, d'un but sur balles, d'une erreur ou d'une obstruction est annulée. Il est à noter que les pénalités pour le retour au jeu non réglementaire et pour la substitution non annoncée s'appliquent. Tous les retraits faits, à la suite

d'une balle frappée par le substitut non annoncé, sont bons. En (b) le joueur profitant d'un retour au jeu non réglementaire est remplacé par un substitut réglementaire. Toute avance des coureurs résultant d'un coup sûr, d'un but sur balles, d'une erreur ou d'une obstruction est réglementaire.

CLARIFICATION: Dans la plupart des cas, l'utilisation d'un joueur profitant d'un retour au jeu non réglementaire n'est pas annoncée. En pareil cas, le retour au jeu non réglementaire viole également le règlement de la substitution offensive. L'arbitre du marbre appliquera le règlement concernant la substitution non réglementaire, en plus des deux expulsions.

BL - Un retour au jeu non réglementaire est aussi traité comme une substitution non réglementaire.

68. L'instructeur ou le gérant de l'équipe offensive annonce une substitution à l'arbitre du marbre. L'instructeur ou le gérant de l'équipe défensive en appelle du fait que le substitut effectue un retour au jeu non réglementaire.

(a) Après que le substitut a frappé la balle, est arrivé sauf sur les buts et avant un lancer au prochain frappeur.

(b) Après que le substitut a frappé la balle, est arrivé sauf sur les buts et après un lancer au frappeur suivant.

DÉCISION: BL et BR, le joueur qui effectue un retour au jeu non réglementaire, l'instructeur ou le gérant (dont le nom apparaît sur la carte d'alignement) sont expulsés et jugés inadmissibles.

(a) BR - Le joueur profitant d'un retour au jeu non réglementaire n'est pas retiré selon le règlement de la substitution non réglementaire parce que l'instructeur a annoncé le changement à l'arbitre. Toutes les avances des coureurs résultant à la suite que le frappeur complète son tour au bâton sont réglementaires. En BL, le joueur de retour au jeu non réglementaire est retiré et toutes les avances des coureurs résultant à la suite que le frappeur complète son tour au bâton sont annulées, c'est-à-dire qu'ils retournent aux buts occupés au moment du lancer. BL et BR - Le joueur qui effectue un retour non réglementaire est remplacé par un substitut réglementaire.

(b) Le joueur profitant d'un retour au jeu non réglementaire est remplacé par un substitut réglementaire. Toutes les avances des coureurs résultant d'un coup sûr, d'un but sur balles, d'une erreur ou d'une obstruction sont réglementaires.

CLARIFICATION: Même si l'arbitre du marbre n'avise pas l'équipe en faute de son erreur lors de la substitution, cela n'altère en rien les pénalités subséquentes au joueur de retour au jeu de façon

non réglementaire ou au gérant/instructeur qui sont expulsés de la partie par l'arbitre et sont déclarés inadmissibles

69. (BR) Le lanceur est expulsé de sa position de lanceur à la quatrième manche après quatre (six chez les U14) conférences défensives créditées. Le même lanceur revient à la position de lanceur plus tard au cours de la partie. L'équipe offensive présente un appel, à l'arbitre du marbre (a) avant qu'un lancer soit effectué ou (b) en tout temps après l'exécution d'un lancer.

DÉCISION: En (a) Le lanceur non réglementaire est remplacé par un lanceur réglementaire.

(b) Le lanceur est expulsé. Le lanceur non réglementaire est remplacé par un substitut réglementaire.

70. (BR) Le lanceur est retiré de sa position de lanceur à la sixième manche après quatre (six chez les U14) conférences créditées. Le même lanceur revient à la position de lanceur plus tard au cours de la partie. L'équipe offensive présente un appel à l'arbitre (a) après qu'un lancer a été effectué (b) après que le troisième frappeur dans la manche a été retiré sur un roulant ou (c) à la prochaine manche après que le frappeur a frappé un double.

DÉCISION: Le lanceur est non réglementaire et est expulsé de la partie. Le lanceur non réglementaire est remplacé par un substitut réglementaire.

Dans toutes les trois situations, le gérant de l'équipe offensive a l'option de prendre le résultat du dernier lancer effectué avant l'appel et tous les jeux comptent ou de voir le lancer annulé. Si le lancer est annulé, le frappeur reprend sa place au bâton avec le compte accumulé avant le lancer et tous les coureurs sur les buts doivent retourner au but qu'ils occupaient avant le lancer.

71. Un joueur, qui profite d'un retour au jeu non réglementaire, joue à la défensive. L'instructeur de l'équipe offensive porte l'infraction à l'attention de l'arbitre du marbre (a) avant un lancer au prochain frappeur ou (b) après un lancer au prochain frappeur ou (c) après que le voltigeur a effectué un jeu et avant un lancer au frappeur suivant ou (d) après que le voltigeur a effectué un jeu et après un lancer au frappeur suivant.

DÉCISION: Dans tous les cas (a, b, c, d) le joueur non réglementaire qui revient au jeu sans être annoncé est remplacé par un substitut réglementaire.

En (a) Parce que l'instructeur de l'équipe offensive a avisé l'arbitre du changement (avant un lancer réglementaire ou non réglementaire), il n'y a pas de pénalité pour substitution non réglementaire. Le joueur qui revient au jeu de façon non réglementaire et le gérant ne sont pas expulsés parce que l'arbitre peut corriger l'erreur avant un lancer.

(b, c, d) Le gérant de l'équipe (dont le nom apparaît sur la carte de l'alignement) et le joueur qui revient au jeu de façon non réglementaire sont expulsés de la partie et déclarés non admissibles.

(b, d) Tous les jeux (tous les retraits, les avances des coureurs, les jeux sur les coureurs ou tous les jeux résultant d'une balle frappée) pendant que le joueur non réglementaire était au jeu comptent.

(c) L'offensive a le choix de prendre le résultat du jeu ou de voir le jeu annulé (les coureurs retournent au but qu'ils occupaient au moment du lancer et le frappeur se voit attribuer les balles et les prises déclarées avant le dernier lancer).

CONSEIL: Le joueur défensif non réglementaire doit être impliqué dans le jeu (toute participation –relayer ou attraper la balle) pour que l'instructeur de l'équipe offensive profite de l'option. Ce n'est pas important qu'il y ait un retrait ou non. Si le substitut non réglementaire n'est pas impliqué dans le jeu, toutes les actions comptent et on retranche le joueur non réglementaire.

72. Le gérant/instructeur de l'équipe défensive annonce une substitution à l'arbitre du marbre. Le gérant/instructeur de l'équipe offensive présente un appel indiquant que le retour au jeu du substitut est non réglementaire,

- (a) Avant qu'un lancer soit effectué.
- (b) Après qu'un lancer a été effectué.
- (c) Après que le substitut a effectué un jeu sur la balle frappée.
- (d) Après que le substitut a effectué un jeu sur la balle frappée et après un lancer au frappeur suivant.

DÉCISION: Dans tous les cas (a, b, c, d) si le joueur fait un retour au jeu non réglementaire, il est alors remplacé par un substitut réglementaire.

En (a) Parce que l'instructeur de l'équipe offensive a avisé l'arbitre du changement avant un lancer, il n'y a pas de pénalité. Le joueur faisant un retour au jeu non réglementaire et le gérant ne sont pas expulsés parce que l'arbitre peut corriger l'erreur avant un lancer réglementaire ou non réglementaire.

BR – En (c), l'offensive n'a pas de choix et tous les jeux (tous les retraits, l'avance des coureurs, les jeux sur les coureurs ou les jeux résultant d'une balle frappée) sont réglementaires parce que le joueur substitut a été annoncé.

BL – En (c), l'offensive a le choix de prendre le résultat du jeu ou faire annuler le jeu au complet (le frappeur retourne

au bâton assumant le compte qu'il avait avant le geste non réglementaire et les coureurs retournent).

(b, c, d) Le gérant de l'équipe (dont le nom apparaît sur la carte de l'alignement) et le joueur qui revient au jeu de façon non réglementaire sont expulsés de la partie et déclarés non admissibles.

(b, d) Tous les retraits, l'avance des coureurs, les jeux sur les coureurs ou les jeux résultant d'une balle frappée sont réglementaires.

CLARIFICATION: Même si l'arbitre du marbre n'avise personne de la violation de la règle, cela n'altère en rien toute pénalité subséquente pour le joueur profitant d'un retour au jeu non réglementaire et pour le gérant/instructeur. En pareil cas, le gérant/instructeur est également expulsé de la partie pour infraction à la règle du retour au jeu.

73. Dans un jeu de BR pour adultes, l'équipe visiteuse commence par utiliser le JD / FLEX avec le JD en 9ème position dans l'alignement et le FLEX comme lanceur. Au cours du jeu, ils utilisent leurs 2 substituts disponibles et ont toujours le JD et FLEX (10 joueurs) dans leur alignement. Gagnant par 1 point au début de la 7e manche, son 1er frappeur (joueur défensif au 2e but) est retiré pour le troisième retrait et est expulsé pour comportement antisportif. Comme ils ont l'opportunité de terminer le jeu en défense, l'entraîneur choisit de faire jouer son JD au 2e but et tente de terminer le match avec ses 9 joueurs défensifs. L'arbitre de marbre le permet et l'équipe visiteuse gagne la partie après avoir obtenu les 3 retraits requis en fin de la 7e manche. Est-ce la bonne décision?

DÉCISION: Décision incorrecte. Un substitut réglementaire est immédiatement requis pour le joueur expulsé. Si aucun substitut n'est disponible, le jeu est considéré comme un forfait.

74. Un coureur est au premier but et il y a un retrait. Le frappeur frappe une balle lancée au sol au joueur d'arrêt-court qui saisit la balle et commence un double jeu 6-4-3. Avant que l'équipe défensive quitte le terrain, l'instructeur de l'équipe offensive informe l'arbitre du marbre que le frappeur profitait d'un retour au jeu non réglementaire. L'arbitre vérifie la carte du rôle des frappeurs et constate que le joueur effectue un retour au jeu non annoncé non réglementaire. Que faites-vous?

DÉCISION: Le double jeu tient, manche complété. Le joueur de retour au jeu non réglementaire et l'instructeur sont expulsés et le joueur non réglementaire est remplacé par un substitut approprié.

Règle du sang

75. Le lanceur a une coupure à un doigt ou porte un diachylon sur la main qu'il utilise pour lancer, et la blessure saigne. Le gérant demande la permission d'utiliser un bandage pour couvrir la blessure

DÉCISION: La partie doit être interrompue immédiatement pour permettre au joueur qui saigne de traiter et de couvrir la blessure. Le joueur ne sera pas autorisé à lancer si le saignement n'est pas contrôlé.

(BR) Le joueur ne sera pas autorisé à lancer si un bandage doit être utilisé sur la main qu'il lance, pour contrôler le saignement. (Un lanceur n'est pas autorisé à porter du ruban ou autres substances sur la main qu'il utilise pour lancer).

(BL) Le joueur sera autorisé à lancer si un bandage doit être utilisé sur la main qu'il utilise pour lancer, pour contrôler le saignement.

76. Le lanceur a une coupure à l'avant-bras du bras lanceur. La blessure est nettement couverte et protégée avec un bandage de 5 cm (deux pouces), entourant le bras, juste au-dessous du coude. Est-il permis au lanceur de lancer?

DÉCISION: (BR) Le joueur sera autorisé à lancer si le saignement est contrôlé et s'il portait un maillot à manches longues couvrant le bandage.

(BL) Le joueur sera autorisé à lancer si le saignement est contrôlé. La couleur du bandage n'a pas d'importance.

77. Un joueur s'est éraflé une jambe et la blessure saigne. Le saignement est perceptible par la tache sur son uniforme.

DÉCISION: La partie doit être interrompue immédiatement pour permettre au joueur qui saigne de traiter et couvrir la blessure.

RÈGLEMENT: L'arbitre du marbre doit allouer un temps raisonnable pour traiter et couvrir la blessure, et/ou pour remplacer l'uniforme souillé. Si le saignement ne peut pas s'arrêter à l'intérieur d'une période de temps raisonnable, le joueur est exclu de la partie et ne peut pas retourner dans la partie tant que le saignement n'a pas cessé, que la blessure n'est pas nettoyée ou recouverte et, si nécessaire, que l'uniforme n'est pas remplacé.

Si le changement de numéro sur le chandail est requis étant donné le nouveau chandail porté, il n'y aura aucune pénalité.

Un joueur retiré du jeu sera remplacé par un joueur de remplacement (qui a pu évoluer dans la partie plus tôt, mais qui a été subséquemment l'objet d'une substitution), qui agira à la place du joueur retiré pour le reste de la manche en cours et pour la prochaine manche complète. L'utilisation d'un joueur de remplacement n'est pas sujette aux dispositions de la règle concernant les substitutions pourvu que le joueur remplacé revienne dans la partie à l'intérieur du temps prescrit.

Le joueur de remplacement doit être annoncé à l'arbitre du marbre ainsi que le retour au jeu du joueur initial lorsqu'il reviendra dans la partie. Le défaut de l'annoncer à l'arbitre est un jeu d'appel et les pénalités relatives à la substitution s'appliquent si un appel est présenté. Un joueur actuellement dans la partie ne peut pas agir comme joueur de remplacement.

Si le joueur blessé ne peut pas revenir au jeu à l'intérieur du temps alloué, alors le joueur de remplacement sera traité comme un substitut. Si le joueur de remplacement a participé à la partie auparavant, il devra alors être remplacé par un substitut réglementaire. Le joueur original pourra revenir dans la partie selon les dispositions des Règlements officiels de Softball Canada.

Si aucun substitut n'est disponible, la partie sera perdue par forfait.

CLARIFICATION: Un joueur exclu ou expulsé ne peut pas agir comme joueur de remplacement. Un joueur mineur qui a quitté la partie à cause d'une blessure ou parce qu'il est malade ne peut pas être utilisé comme joueur de remplacement.

78. (BR) Le lanceur partant se coupe à la main en exécutant un jeu. Après qu'un délai raisonnable se soit écoulé, l'arbitre demande au lanceur de quitter la partie jusqu'à ce que la blessure arrête de saigner. Un joueur de remplacement prend la place du lanceur, mais ne connaît pas une très bonne performance. Un temps mort est accordé à l'instructeur de l'équipe défensive pour qu'il puisse parler à son lanceur. Est-ce qu'une conférence est créditée au lanceur?

DÉCISION: Une conférence défensive serait créditée. Toutes les statistiques reliées au joueur de remplacement, que ce soit au bâton ou à la défensive, sont créditées à ce joueur.

Si une quatrième (sixième chez les U14) conférence défensive créditée a lieu pendant que le joueur de remplacement lance, y a-t-il quelqu'un qui doit céder sa place comme lanceur et, si oui, lequel?

Le joueur de remplacement serait retiré de la position de lanceur et serait inadmissible comme lanceur pour le reste de la partie. Il serait toutefois admissible à occuper une autre position à la défensive.

79. (BR) À la quatrième manche, alors que le pointage est égal, le lanceur de l'équipe visiteuse est retiré de sa position de lanceur après quatre (six chez les U14) conférences créditées. Le pointage demeure égal jusqu'à la septième manche alors que l'équipe visiteuse marque un point lui permettant de prendre les devants.

Le lanceur de l'équipe visiteuse développe une ampoule saignante après avoir enregistré deux retraits, alors que les buts sont remplis en fin de septième manche. Le saignement ne peut pas s'arrêter à l'intérieur d'un

temps raisonnable et l'instructeur de l'équipe défensive se voit dans l'obligation d'utiliser un joueur de remplacement pour son lanceur.

L'instructeur de l'équipe défensive informe l'arbitre qu'il a utilisé tous ses substituts disponibles et qu'il n'a d'autres alternatives que d'utiliser son lanceur original qui a été retiré après deux conférences.

Quelle est la décision de l'arbitre?

DÉCISION: Le lanceur original a déjà été retiré de sa position de lanceur après quatre conférences créditées (six chez les U14). Selon ce scénario, il peut revenir au jeu comme joueur de remplacement mais n'est pas admissible comme lanceur.

Assumons que l'arbitre du marbre permet à l'équipe de remplacer le lanceur actuel par le lanceur partant (qui est un lanceur non réglementaire). Le lanceur non réglementaire retire le frappeur suivant sur des prises pour remporter la partie. L'équipe receveuse présente un appel avant que les arbitres quittent le terrain.

DÉCISION: Le lanceur est expulsé. Le frappeur retourne frapper et le dernier lancer est annulé (d'après le compte avant le dernier lancer). L'instructeur de l'équipe défensive doit utiliser un autre joueur de remplacement pour le lanceur blessé qui a été retiré du jeu.

RÈGLEMENT 5 – LA PARTIE

Équipe receveuse ou visiteuse

1. Les équipes s'affrontant argumentent pour savoir laquelle d'entre elles sera l'équipe receveuse.

DÉCISION: La première ou la dernière au bâton sera déterminée par le tirage au sort à l'aide d'une pièce de monnaie sauf indication contraire dans les règlements ou l'horaire de l'organisation sous laquelle la présentation de la partie est jouée.

État du terrain

2. Avant le début de la partie, de fortes pluies ont rendu le terrain de jeu impraticable. Qui détermine si l'état du terrain permet la présentation de la partie?

DÉCISION: L'arbitre du marbre détermine si l'état du terrain de jeu permet la présentation de la partie.

3. Le directeur de la ligue décide, en troisième manche, que le lourd brouillard ne permet plus le déroulement de la partie.

DÉCISION: Seul l'arbitre du marbre doit prendre cette décision.

CLARIFICATION: Dans une ligue ou une partie de tous les jours, l'arbitre du marbre prend les décisions concernant de l'état du terrain.

Dans un Championnat canadien, l'arbitre du marbre décide de l'état du terrain une fois que la partie a commencé mais la décision de commencer ou de poursuivre la partie est la responsabilité des superviseurs du championnat.

Partie réglementaire et équipe gagnante de la partie

4. L'arbitre du marbre arrête une partie à la fin de la quatrième manche à cause des conditions météorologiques. Est-ce une partie réglementaire?

DÉCISION: Non. Une partie réglementaire doit compter au moins cinq manches de jeu ou quatre manches et demi, si l'équipe receveuse mène.

5. L'équipe receveuse tire de l'arrière par un point après cinq manches et demi de jeu. L'équipe receveuse marque (a) un point ou (b) deux points à la fin de la manche, mais la partie est interrompue étant donné les conditions météorologiques, avant que l'équipe receveuse ait complété son tour au bâton. Laquelle des équipes remporte la victoire?

DÉCISION: La partie est réglementaire. En (a) la partie se termine par un pointage nul, et en (b) l'équipe receveuse gagne la partie. Le pointage n'est pas celui de la dernière manche complétée, lorsque l'équipe visiteuse menait dans le pointage, mais parce que l'équipe receveuse a au moins égalé le pointage.

NOTE : Pour déterminer le gagnant d'une partie après cinq manches de jeu (partie réglementaire), l'équipe receveuse doit avoir eu l'opportunité de se présenter au bâton et d'égaliser le pointage. Si l'équipe receveuse a marqué plus de points que l'équipe visiteuse lorsque la partie se termine en fin de cinquième ou sixième manche, l'équipe receveuse est déclarée gagnante. Si l'équipe visiteuse a marqué plus de points que l'équipe receveuse en sixième ou septième manche et que l'équipe receveuse n'a pas eu la possibilité de compléter son tour au bâton, la partie doit être basée sur le pointage de la dernière manche complète. Si le pointage n'était pas égal, un vainqueur sera déclaré si l'une des équipes mène dans le pointage et si cinq ou six manches complètes ont été jouées.

6. Les buts sont remplis au cours de la dernière moitié de la sixième manche. Le frappeur frappe un circuit pour égaliser la marque. Une pluie abondante s'abat sur le terrain et après avoir observé un délai considérable, l'arbitre du marbre décide d'arrêter la partie.

DÉCISION: La partie réglementaire se termine par un pointage égal.

CLARIFICATION : Il n'existe aucune limite de temps réglementaire ou d'heure limite qu'un arbitre doit observer avant de mettre fin à une partie. Plusieurs facteurs, tels que l'intensité des conditions de météo, les conditions du terrain, le type de partie (saison régulière ou tournoi) ou le moment de la journée, peuvent aider à déterminer s'il est préférable d'attendre pour

compléter la partie. La sécurité doit être le facteur déterminant.

7. L'équipe receveuse a une avance d'un point après cinq manches de jeu. L'équipe visiteuse marque deux points pour prendre les devants, dans la première moitié de la sixième manche. Avec un retrait dans la dernière moitié de la même manche, l'arbitre arrête la partie étant donné les conditions météorologiques. Quelle équipe remporte la victoire?

DÉCISION: La partie est considérée réglementaire et l'équipe receveuse remporte la victoire. Le pointage est basé sur celui accumulé lors de la dernière manche complétée, parce que l'équipe receveuse n'a pas complété son tour au bâton et ne mène pas dans la partie.

8. La marque est égale 5-5 en fin de septième manche et les buts sont remplis. Le frappeur frappe une balle lancée au champ droit. La balle frappée rebondit par-dessus la clôture du champ extérieur pour un double selon les règlements du terrain. Quelle est la marque finale?

DÉCISION: Le pointage final est de 6-5 pour l'équipe receveuse. Dans cette situation, il n'est crédité que le nombre de points nécessaires pour remporter la victoire.

Si la balle frappée était un circuit, alors la marque finale serait de 9-5 pour l'équipe receveuse. La balle doit être frappée par-dessus une clôture pour être comptée comme un circuit. Ça ne peut pas être une attribution de 4 buts.

9. L'une des équipes commence la partie avec (a) dix joueurs lors d'une partie de balle lente ou (b) neuf joueurs lors d'une partie de balle rapide. L'équipe perd l'usage d'un joueur suite à une blessure, et il n'y a aucun substitut réglementaire pour remplacer le joueur blessé. Qu'arrive-t-il maintenant?

DÉCISION: La partie est perdue par forfait. La partie ne peut pas continuer lorsqu'il n'y a pas au moins le nombre de joueurs requis pour commencer la partie.

EXCEPTION: (MINEUR) Le règlement du retour au jeu ne s'applique pas si une équipe a utilisé tous ses substituts alors qu'une blessure survient et qu'il n'y a plus de substitut réglementaire pour remplacer le joueur blessé.

10. Une des équipes n'a que 10 joueurs dans une partie de Balle rapide. La partie commence et l'équipe utilise tous ses 10 joueurs, c.-à-d un JD et un FLEX sont utilisés. L'équipe perd un joueur (ni le JD ni le FLEX) à cause d'une foulure à une cheville et il n'y a pas de substitut pour remplacer le joueur blessé. Qu'arrive-t-il maintenant?

DÉCISION: La partie est perdue par forfait. La partie ne peut plus continuer avec moins que le nombre de joueurs requis pour commencer la partie.

EXCEPTION: (MINEUR) On peut suspendre l'utilisation du FLEX et le joueur peut occuper la position du joueur blessé dans l'ordre

des frappeurs. Le joueur blessé ne peut plus revenir dans la partie.

11. L'équipe visiteuse perd la partie par forfait parce qu'elle n'a pas le nombre minimum de joueurs requis. Quelle est la marque finale?

DÉCISION: Le pointage d'une partie perdue par forfait est de sept à zéro, un point pour chaque manche. En BL, le pointage serait de quinze à zéro.

12. Les arbitres ne se souviennent plus du nombre de retraits et l'équipe « A » quitte le terrain après le deuxième retrait. (a) Avant un lancer au premier frappeur ou (b) après un lancer au premier frappeur, l'instructeur de l'équipe « B » présente un appel indiquant que l'équipe « A » a quitté le terrain alors qu'il y avait seulement deux retraits à la manche précédente. L'arbitre du marbre vérifie le tout avec le marqueur officiel et confirme qu'il y avait bel et bien deux retraits lorsque l'équipe « A » a quitté le terrain. L'arbitre du marbre déclare que la manche précédente est terminée et la partie doit se dérouler avec l'équipe « B » au bâton. L'équipe « B » proteste parce qu'elle croit que la partie doit revenir au moment où l'équipe « A » a quitté le terrain après deux retraits.

DÉCISION: En (a) Il n'est pas trop tard pour aviser l'arbitre de l'erreur relative au nombre de retraits. La manche précédente n'est pas complétée et l'équipe qui se présente maintenant au bâton doit retourner jouer à la défensive.

(b) L'avis à l'arbitre du marbre est exprimé trop tard parce que la manche suivante a débuté. Les équipes ne doivent pas être invitées à changer de position sur le terrain après un premier lancer réglementaire ou non au premier frappeur.

Bris d'égalité

13. La partie se déroule au-delà des sept manches réglementaires, et le règlement du bris d'égalité est appliqué. Un mauvais coureur (qui n'est pas un substitut non réglementaire) se rend au 2^e but pour commencer la manche. Le bon frappeur se présente au bâton et reçoit un lancer. La défensive présente un appel sur le mauvais coureur et demande que C2 soit déclaré « Retiré ». L'équipe offensive blâme l'arbitre pour son erreur, et demande que la manche reprenne du début, avec le bon coureur placé au 2^e but. Que faites-vous?

DÉCISION: Il n'y a aucune pénalité, si le coureur est un joueur déjà inscrit sur l'alignement des joueurs. Le coureur approprié (joueur placé dernier au bâton dans la manche en cours) est placé au 2^e but. N'importe quel jeu, alors que le coureur inexact était au jeu, est réglementaire.

Quoiqu'il soit de la responsabilité de l'arbitre du marbre de s'assurer que le coureur approprié prend place au 2^e but, le marqueur et l'arbitre doivent communiquer entre eux, au début de chaque manche où le bris d'égalité est utilisé, pour s'assurer que le bon coureur se place au 2^e but.

Points marqués et points non marqués

14. Les buts sont remplis et il y a un retrait. Le frappeur frappe un ballon au voltigeur de centre qui capte la balle pour le deuxième retrait. Les coureurs au 2^e et au 3^e but quittent leur but avant l'attrapé. La défensive présente un appel au : (a) 3^e but ou (b) 2^e but.

DÉCISION: (a) C3 est le troisième retrait et aucun point marque.

(b) C2 est le troisième retrait et le point marqué par C3 compte, si l'appel est présenté après que C3 a marqué.

15. Les buts sont remplis et il n'y a aucun retrait. Tous les coureurs quittent leur but au moment où le lanceur relâche la balle (BR) ou lorsque la balle atteint le marbre (BL). Le frappeur frappe la balle profondément au champ extérieur. Le voltigeur de gauche effectue un attrapé spectaculaire pour le premier retrait. Le voltigeur relaie la balle au 2^e but puis la balle est relayée au 1^{er} but, pour tenter de surprendre les coureurs qui n'ont pas retouché leur but, et effectuer le 2^e et le 3^e retrait. C3 marque avant le retrait au premier but.

DÉCISION: Le point marqué par C3 compte même si le coureur n'a pas retouché le 3^e but de façon réglementaire. Ceci est un jeu de synchronisme (Timing Play). La défensive doit présenter un appel au 3^e but pour empêcher le point de marquer.

16. (BR) Des coureurs sont au 2^e et au 3^e but et il y a deux retraits. Le frappeur est retiré sur trois prises, mais la balle échappe au receveur. Les coureurs avancent et C3 marque alors que C2 est retiré au marbre. Le frappeur--coureur omet d'avancer au 1^{er} but et le receveur, après avoir touché à C2, relaie la balle au 1^{er} but pour le retrait systématique du FC.

DÉCISION: Le retrait de C2 est le troisième retrait et la manche est terminée. Le point de C3 compte. Par règle, un appel, par ex. manquant un but, peut être fait pour supprimer un point. Cependant, il ne s'agit pas d'une situation d'appel, car le BR qui n'avance pas au 1^{er} but n'est pas considéré comme manquant le but.

17. Des coureurs sont au 1^{er} et au 3^e but et il y a un retrait. Le frappeur s'élanche sur une balle lancée et réussit un double. Il omet de toucher le 1^{er} but dans sa course. C1 omet de toucher le 2^e but dans sa course vers le 3^e but et à ce moment, C3 marque. L'équipe défensive présente un appel sous prétexte que (a) le FC n'a pas touché le 1^{er} but et puis sur C1 qui a raté le 2^e ou (b) C1 a raté le 2^e but et ensuite le FC a omis de toucher le 1^{er} but, pour le troisième retrait. Le point de C3 compte-t-il?

DÉCISION: En (a) le deuxième appel sur C1 n'est plus un retrait systématique mais un jeu de synchronisme et le point de C3 compte si C3 a croisé le marbre avant l'appel au 1^{er} but.

(b) Lorsque l'appel est effectué au 2^e but puis au 1^{er} but, les deux sont des retraits systématiques et le point ne compte pas.

18. Les buts sont remplis et il n'y a aucun retrait. Le frappeur frappe une balle lancée au sol à un joueur de champ intérieur. La défensive effectue un double retrait à l'endroit de C1 et du FC, au 2^e et au 1^{er} but. C3 et C2 avancent et marquent. Cependant, C2 omet de toucher le 3^e but et il est retiré sur un appel présenté. Le point de C3 compte-t-il?

DÉCISION: Le point de C3 compte. C2, manquant le 3^e but, n'est plus un retrait systématique parce que C1 et le FC ont été retirés avant que l'appel soit présenté.

19. Des coureurs sont au 1^{er} et au 3^e but et il y a un retrait lorsque Le frappeur frappe une balle lancée au sol à un joueur de champ intérieur. C1 est retiré sur un retrait systématique au 2^e but et commet une interférence sur le relais en direction du 1^{er} but, relais effectué dans l'intention de retirer le FC. Au moment de l'interférence, C3 avait déjà marqué. Le coureur suivant le plus près du marbre est le FC qui vient d'être déclaré retiré, constituant ainsi le troisième retrait. Le point de C3 compte-t-il?

DÉCISION: Le point de C3 ne compte pas parce que le troisième retrait est le retrait systématique du FC au 1^{er} but.

20. Des coureurs sont au 2^e et au 3^e but et il y a un retrait. Le frappeur frappe un ballon au champ extérieur, qui est capté pour le deuxième retrait. C3 retouche son but le quitte de façon réglementaire et marque. Cependant, C2 a quitté le 2^e but avant que la balle frappée soit touchée par le voltigeur. La défensive présente un appel au 2^e but avant que C2 ne retouche au 2^e but, et celui-ci est déclaré « Retiré » par l'arbitre des buts.

DÉCISION: Trois retraits et le point de C3 comptent si l'appel est présenté après que C3 a touché le marbre.

C'est un jeu de synchronisme. La défensive doit présenter l'appel au 2^e but avant que C3 ne touche le marbre, si elle désire faire annuler le point marqué

21. Des coureurs sont au 1^{er} et au 3^e but et il y a un retrait lorsque Le frappeur frappe une balle lancée pour un simple, faisant marquer C3. C1 omet de toucher le 2^e but mais avance au 3^e but sans être retiré. Le frappeur-coureur est retiré sur un relais au 2^e but alors qu'il tente d'étirer son simple en double. C1 est déclaré retiré par l'arbitre lorsque la défensive présente un appel au 2^e but. Le point de C3 compte-t-il?

DÉCISION: Le point de C3 compterait. C1 omettant de toucher le 2^e but, ne constitue plus un retrait systématique parce que le FC a été retiré avant que l'appel soit présenté.

22. Les buts sont remplis et il y a deux retraits. Le frappeur frappe un triple, mais omet de toucher (a) le 1^{er} but ou (b) le 2^e but. Un appel est présenté par la défensive après que les trois points ont été marqués. L'arbitre de but déclare le FC « Retiré », sur l'appel, pour le troisième retrait.

DÉCISION: En (a) aucun point ne compte étant donné que le FC n'a pas atteint, sans être retiré, le but qu'il est forcé de toucher.

(b)Trois points comptent parce que le FC n'est pas forcé d'avancer au 2^e but, même s'il doit toucher les buts dans l'ordre réglementaire.

NOTE : Un point ne compte pas si le dernier retrait de la manche en est un au 1^{er} but sur le FC ou à un autre but que le coureur précédent est forcé de quitter parce que le frappeur devient un frappeur-coureur.

Des buts manqués peuvent donner comme résultats des retraits systématiques (c.-à-d. C1 manque le 2^e but lors d'un coup sûr et un appel est présenté pour le troisième retrait de la manche. Tout point marqué ne compterait pas.)

Un jeu d'appel sur un coureur quittant un but trop tôt lors d'un ballon capté, est considéré comme un jeu de synchronisme et non comme un retrait systématique. Si l'appel donne comme résultat le dernier retrait, tous les coureurs qui précèdent celui touché par l'appel marqueraient, s'ils ont croisé le marbre avant le retrait.

CONSEIL : un retrait systématique ne peut survenir par un retrait sur un ballon frappé. Si le frappeur ne devient pas un frappeur-coureur, il ne peut y avoir de retrait forcé.

23. Le pointage est égal dans la deuxième moitié de la septième manche. Les buts sont remplis et il y a deux retraits. Le frappeur reçoit un but sur balles. Il se rend au premier but et le touche. C3 avance également et touche le marbre pour inscrire le point gagnant. C1 et C2 ne touchent pas à leur but respectif et se rendent plutôt rejoindre leurs coéquipiers pour célébrer au marbre. Que déclarez-vous si l'équipe défensive présente un appel indiquant que C1 n'a pas touché au 2^e but et que C2 n'a pas touché au 3^e but?

DÉCISION: Le point de C1 ne compte pas et la partie se poursuivra au-delà des sept manches de jeu. C1 ou C2 serait déclaré le dernier retrait systématique sur l'appel parce que le(s) coureur(s) n'a(ont) pas atteint le but qu'il(s) est(ont) forcé(s) de toucher (le but suivant) lorsque le frappeur a obtenu un but sur balles et est devenu un frappeur-coureur.

24. Le pointage est égal en fin de septième manche, les buts sont remplis et il y a un retrait. Le frappeur obtient un but sur balles, se rend au 1^{er} but et le touche. C3 avance également et touche au marbre, marquant le point victorieux. C1 et C2 n'avancent pas à leur but respectif mais se rendent plutôt rejoindre leurs coéquipiers pour célébrer au marbre. Quelle décision prenez-vous si l'équipe défensive présente un appel indiquant que C1 n'a pas touché au 2^e but et que C2 n'a pas touché au 3^e but?

DÉCISION: Le point de C3 ne compte pas si l'appel est présenté sur C2 (deuxième retrait, retrait systématique) et sur C1, qui est le troisième retrait systématique.

Le point de C3 compterait si l'appel était fait initialement sur C1 (deuxième retrait, retrait systématique) et ensuite sur C2

qui n'est pas forcé d'avancer parce que le 2^e but est maintenant libre à la suite du retrait de C1, déclaré retiré lors de l'appel.

25. Un coureur est au 3^e but et il y a deux retraits. Le frappeur frappe une balle lancée au joueur d'arrêt-court qui relaie la balle au 1^{er} but, retirant le frappeur-coureur. Cependant, le joueur de troisième but commet une obstruction à l'endroit de C3. C3 se voit-il octroyer le marbre et le point de C3 compte-t-il même si le frappeur-coureur est le troisième retrait (systématique) au 1^{er} but?

DÉCISION: Le point de C3 ne compte pas car le dernier retrait est un retrait systématique. Il n'y a aucun changement à l'interprétation, « Retiré », même si C3 a touché au marbre avant que le dernier retrait soit enregistré au 1^{er} but.

26. Les buts sont remplis et il y a deux retraits. Le frappeur frappe une balle lancée au-dessus de la clôture du champ extérieur pour un circuit. C3 omet de toucher au marbre, alors que tous les autres coureurs touchent tous les buts dans l'ordre réglementaire, incluant le marbre. Après que tous les jeux ont cessé, un appel verbal est présenté à l'endroit de C3 qui a omis de toucher au marbre. L'arbitre du marbre déclare C3 « Retiré ». Combien de points marquent?

DÉCISION: Aucun point ne marque parce que C3 est le dernier retrait qui est un retrait systématique au marbre.

27. Le pointage est égal dans la deuxième moitié de la septième manche. Les buts sont remplis et il y a deux retraits. Le frappeur se voit octroyer un but sur balles. C3 marque le point victorieux, le omet de toucher le 1^{er} but, pour plutôt quitter le terrain, assumant que la partie est terminée. L'équipe défensive présente un appel au 1^{er} but.

DÉCISION: Ce n'est pas un jeu d'appel. Le frappeur-coureur est « Retiré » dès qu'il se rend en territoire des balles mortes (c'est-à-dire dans l'abri), et le point de C3 ne compte pas parce que le dernier retrait est un retrait systématique.

28. Des coureurs sont au 1^{er} et au 3^e but et il y a deux retraits. Le frappeur frappe une balle lancée au sol en direction du joueur de 2^e but. Le joueur de champ intérieur saisit la balle, poursuit C1 en direction du 1^{er} but et le touche avant que C3 ne marque ou après que C3 a marqué.

DÉCISION : Dans l'une ou l'autre des situations, le point de C3 ne compte pas car le dernier retrait est un retrait systématique. C1 est forcé d'avancer au 2^e but parce que le frappeur est maintenant un frappeur-coureur.

29. Des coureurs sont au 1^{er} et au 3^e but et il y a un retrait. Le frappeur frappe une balle lancée dans les airs au champ extérieur où le voltigeur de centre effectue l'attrapé. C3 a quitté le 3^e but avant que la balle ne soit touchée par le voltigeur. La balle est relayée de façon imprécise et se retrouve dans les gradins au 3^e but, en tentant d'effectuer un appel sur C3 au 3^e but, alors que la balle était en jeu. C1 a déjà franchi le 2^e but, au moment du relais. L'arbitre accorde le marbre à C1 (octroi de deux buts). Après que tous les

jeux ont cessé (les coureurs ont eu la possibilité de toucher tous les buts octroyés), la défensive présente un appel verbal indiquant que C3 n'a pas retouché le 3^e but lors du ballon.

DÉCISION : C3 est « Retiré » et les points marqués par C1 et C3 sont annulés, parce que C3 est le troisième retrait, et aucun point suivant ne peut compter.

30. La partie est en fin de septième manche, des coureurs sont au 1^{er} et au 3^e but et il y a un retrait. Le frappeur frappe la balle au sol en direction du joueur de 1^{er} but, qui saisit la balle et touche à C1 qui est demeuré en contact avec le but. Le joueur de champ intérieur touche ensuite le 1^{er} but avant l'arrivée du frappeur-coureur. Pendant ce temps, C3 a marqué le point apparemment victorieux.

DÉCISION : C1 et le frappeur-coureur sont tous deux retirés systématiquement. Le point de C3 ne compte pas parce que le dernier retrait est celui du frappeur-coureur, retiré systématiquement.

31. Des coureurs sont au 1^{er} et au 3^e but et il y a un retrait. Une balle lancée est frappée au sol au joueur de 1^{er} but qui saisit la balle, touche le 1^{er} but et alors relaie la balle au 2^e but où C1 est touché pour le retrait. Entre-temps C3 a marqué avant le touché de C1.

DÉCISION : Le point de C3 compte parce que le troisième retrait de la manche, C1, n'est pas un retrait systématique. Le retrait systématique a été supprimé lorsque le joueur de champ intérieur a touché le 1^{er} but pour le retrait du frappeur-coureur.

32. Le pointage est égal à la fin de la dernière manche. Des coureurs sont au 1^{er} et au 3^e but et il y a un retrait. Le frappeur frappe la balle dans les airs au champ extérieur. Le ballon est capté. C3 quitte le but de façon réglementaire mais C1 omet de le faire et avance en direction du 2^e but. C3 marque (a) avant que la balle ne soit relayée au 1^{er} but pour l'appel alors que la balle est en jeu ou (b) après que la balle soit relayée au 1^{er} but pour l'appel dans une situation de balle en jeu. C1 est déclaré retiré.

DÉCISION : En (a) Le point de C3 compte.

(b) Le point de C3 ne compte pas.

33. Des coureurs sont au 2^e et au 3^e but et il y a un retrait. Le frappeur frappe la balle pour un simple. C3 marque et C2 est retiré sur un tir au marbre. Le FC avance au 2^e but mais il est déclaré retiré quand un appel est présenté au 1^{er} but parce qu'il a omis de toucher celui-ci.

DÉCISION : Le point de C3 ne compte pas parce que le troisième retrait de la manche est un retrait systématique.

34. Des coureurs sont au 2^e et au 3^e but et il y a deux retraits. Le frappeur frappe la balle pour un simple. C3 marque et C2 est retiré par un relais au marbre. Le FC avance au 2^e but mais est déclaré retiré quand un appel est présenté au 1^{er} but parce qu'il a omis de toucher le but.

DÉCISION : C3 ne compte pas. L'appel pour «manquer un but» fait que le FC est déclaré retiré au 1^{er} but, ce qui constitue un retrait systématique.

RÈGLEMENT: Des appels de retraits additionnels peuvent être présentés après le 3^e retrait pourvu qu'ils soient présentés de façon appropriée et dans le but d'annuler un point.

Conférence offensive

35. L'instructeur au 3^e but demande et obtient un temps mort pour parler avec l'instructeur au 1^{er} but.

DÉCISION : Une conversation entre deux instructeurs est une conférence offensive créditée.

36. L'instructeur au 3^e but demande et obtient un temps mort pour parler à l'instructeur au 1^{er} but. Après la conversation, l'un des instructeurs s'entretient avec l'un des coureurs (a) alors qu'il se dirige vers la boîte de l'instructeur ou (b) alors qu'il se situe dans la boîte de l'instructeur, et avant que l'arbitre signale « Au Jeu ».

DÉCISION : En (a) l'instructeur de l'équipe offensive se voit créditer une conférence, parce qu'il a demandé et s'est vu octroyer un temps d'arrêt et qu'un message a été délivré au coureur avant que l'instructeur ne retourne à la boîte de l'instructeur. Il importe peu que l'instruction verbale ait été donnée au coureur alors que l'instructeur marchait vers la boîte de l'instructeur en territoire des bonnes ou des fausses balles.

(b) l'arbitre ne créditera pas l'offensive d'une 2^e conférence parce que l'équipe ne retarde pas la partie. Un instructeur peut s'entretenir avec un coureur à partir de la boîte de l'instructeur, pourvu qu'ils ne retardent pas la partie et qu'ils sont prêts quand l'arbitre appelle ``Au jeu``. Si l'instructeur demande un ``Temps d'arrêt`` pour s'entretenir avec le coureur, l'arbitre doit l'avertir qu'il ne peut y avoir une 2^e conférence créditée.

37. L'instructeur de l'équipe offensive s'est vu créditer une conférence offensive. Plus tard dans la même manche, l'instructeur de l'équipe défensive demande un temps mort pour s'entretenir avec le lanceur. Pendant la conférence défensive créditée, l'instructeur de l'équipe offensive se rend sur le terrain pour parler à un de ses coureurs. L'instructeur de l'équipe offensive quitte le terrain (a) avant ou (b) au même moment ou (c) immédiatement après la fin de la conférence défensive.

DÉCISION : Dans toutes les situations ci-dessus, l'arbitre du marbre ne doit pas créditer une conférence offensive.

INTERPRÉTATION : Au cours d'une conférence défensive créditée, l'instructeur de l'équipe offensive se verrait créditer une conférence s'il omettait d'y mettre un terme immédiatement lorsque l'arbitre du marbre lui demande de le faire ou pourvu que

l'équipe offensive est prête à reprendre la partie lorsque la défensive l'est.

Si l'équipe offensive se voit accorder une deuxième conférence créditée, alors le gérant ou l'instructeur qui insiste pour continuer ou participer à la conférence, est expulsé de la partie et déclaré inadmissible.

38. En fin de deuxième manche, le frappeur se voit accorder un temps mort pour s'entretenir avec l'instructeur au 3^e but. L'arbitre du marbre informe l'instructeur, « Ceci est une conférence, monsieur l'instructeur », immédiatement après la fin de la conférence avec le frappeur. Plus tard dans la même manche, un coureur demande un temps mort pour consulter l'instructeur au 1^{er} but.

DÉCISION : L'arbitre ne doit pas accorder un temps mort ou permettre une deuxième conférence créditée.

Conférence défensive

39. L'instructeur de l'équipe défensive sort de l'abri des joueurs et crie à un de ses joueurs de prendre la place du lanceur, et au lanceur d'occuper une autre position défensive.

DÉCISION : Ce n'est pas une conférence défensive créditée dans cette situation car un changement de lanceur est en cours, même si l'entraîneur a demandé du temps avant de crier à ses joueurs.

40. Le gérant de l'équipe défensive a un entretien avec le lanceur. Après lui avoir parlé, le gérant quitte la zone où le lanceur évolue pour retourner à l'abri des joueurs. Avant de traverser la ligne des fausses balles, le gérant retourne dire quelques mots supplémentaires au lanceur.

DÉCISION : L'action effectuée par le gérant pour parler au lanceur consiste en une conférence créditée. Son retour au lanceur demeure une partie de cette même conférence. La conférence ne prend fin que lorsque le représentant de l'équipe traverse la ligne des fausses balles pour se rendre à l'abri des joueurs.

41. Le lanceur attribue deux buts sur balles consécutifs. La défensive demande et obtient un « Temps d'arrêt ». Un joueur défensif se rend au cercle du lanceur et parle avec celui-ci.

DÉCISION : BR - L'action du joueur défensif pour parler au lanceur n'est pas une conférence créditée.

BL - Il est considéré comme une conférence.

CLARIFICATION: (BL) Une équipe a droit à 3 conférences défensives contre chaque lanceur lors d'une partie. Contrairement à la BR, un ou plusieurs joueurs quittant leur position pour se rencontrer et retarder la reprise du jeu seront considérés comme une conférence. Une quatrième conférence contre

un lanceur spécifique aura pour résultat que le lanceur sera déclaré un lanceur illégal. Comme BR, une conférence défensive n'a pas vraiment besoin d'impliquer le lanceur.

42. Le gérant pénètre en territoire de jeu et retire le lanceur de sa position avant d'annoncer la substitution à l'arbitre du marbre. Le lanceur de relève retire deux frappeurs. Le gérant pénètre à nouveau en territoire de jeu pour parler au lanceur de relève.

DÉCISION : L'action du gérant pour parler au lanceur original ne constitue pas une conférence défensive créditée parce qu'un changement de lanceur a été fait. La visite au releveur serait considérée comme conférence défensive s'il n'y avait pas eu de changement de lanceur.

43. Le frappeur a un compte de trois balles et aucune prise. Le gérant demande et obtient un « Temps d'arrêt ». Le gérant se rend directement au cercle du lanceur pour parler au lanceur. Quand le gérant quitte le terrain, l'arbitre du marbre l'informe que sa visite consiste en une conférence défensive créditée. Deux frappeurs plus tard, le gérant demande et obtient à nouveau un « Temps d'arrêt ». Le gérant se rend directement à l'arbitre du marbre, sans traverser la ligne des fausses balles, et effectue un changement de lanceur.

DÉCISION : Ce n'est pas une conférence créditée. Le lanceur est admissible à revenir au jeu à toute position, incluant celle de lanceur.

CLARIFICATION: Une conférence n'aurait pas été créditée si l'instructeur avait traversé la ligne des fausses balles et avait communiqué avec le lanceur s'il avait par la suite effectué un changement de lanceur.

44. Le lanceur est retiré de sa position de lanceur après un nombre excessif de conférences défensives. Il retourne à la plaque du lanceur plus tard dans la partie et effectue un lancer. L'utilisation d'un lanceur non réglementaire est portée à l'attention des arbitres par l'équipe adverse.

DÉCISION : Le lanceur est déclaré non réglementaire. Il est expulsé de la partie, déclaré inadmissible, et remplacé par un substitut réglementaire.

INTERPRÉTATION: La partie n'est pas perdue par forfait. Le lanceur n'est pas devenu inadmissible tant qu'il n'a pas été déclaré non réglementaire et exclu de la partie.

Si le lanceur retourne au jeu à nouveau après avoir été exclu, alors la partie sera déclarée perdue par forfait, parce que le joueur avait été déclaré inadmissible suite à la situation décrite plus haut. Ce n'est pas une situation d'appel mais cela peut être porté à l'attention de l'arbitre par l'autre équipe.

45. L'instructeur de l'équipe défensive a déjà obtenu une conférence défensive créditée. Plus tard au cours de la même manche, l'instructeur de l'équipe offensive demande un temps mort pour s'entretenir avec le frappeur ou un coureur. Au cours de la conférence offensive, l'instructeur

de l'équipe défensive sort de l'abri des joueurs et se rend sur le terrain pour s'entretenir avec le lanceur. L'instructeur de l'équipe défensive quitte (a) avant ou (b) en même temps ou (c) immédiatement après la fin de la conférence offensive.

DÉCISION : Dans toutes les situations décrites, l'arbitre du marbre ne doit pas créditer de conférence créditée à l'équipe défensive.

INTERPRÉTATION: Au cours d'une conférence offensive créditée, l'instructeur de l'équipe défensive serait crédité d'une seconde conférence défensive s'il n'acquiesce pas à la demande de l'arbitre du marbre de mettre un terme immédiatement à son entretien avec le lanceur.

Si une seconde conférence défensive est créditée, alors le lanceur est exclu de la position de lanceur pour le reste de la partie. Le lanceur pourra évoluer à une autre position défensive.

46. (BR) Durant les sept premières manches de la partie, l'équipe visiteuse n'a pas utilisé de conférence défensive créditée. À la fin de la 8^e manche, l'instructeur de l'équipe défensive demande un temps d'arrêt pour s'entretenir avec ses voltigeurs. En retournant à son banc, il est informé par l'arbitre du marbre qu'il se voit créditer une conférence défensive. Plus tard, au cours de la même manche, l'instructeur de l'équipe défensive demande de nouveau un temps d'arrêt pour s'entretenir avec son lanceur. Au moment où il traverse la ligne des fausses balles et retourne à son abri, l'arbitre du marbre l'informe qu'il a été crédité d'une conférence défensive et qu'à moins qu'un changement de lanceur soit effectué, il doit retirer immédiatement le lanceur actuel de la position de lanceur pour le reste de la partie. L'instructeur argumente qu'il n'a utilisé que deux conférences défensives créditées et qu'il a droit à trois conférences créditées par partie.

DÉCISION: L'arbitre a pris une bonne décision. Une équipe peut tenir jusqu'à 3 conférences défensives créditées durant les 7 premières manches d'une partie sans avoir à retirer le lanceur de sa position. Toutefois, les conférences créditées inutilisées ne se transportent pas en manches supplémentaires. En manches supplémentaires, une équipe n'a droit qu'à une conférence défensive créditée par manche. Pour chaque conférence créditée subséquente utilisée dans la même manche, le lanceur en place doit être retiré de sa position pour le reste de la partie.

47. L'instructeur ou le gérant de l'équipe défensive a l'intention de changer de lanceur. Il se rend directement vers l'arbitre du marbre pour effectuer un changement de lanceur, sans s'entretenir avec ce dernier. Après l'annonce du changement, le gérant (a) retourne directement à l'abri des joueurs ou (b) s'entretient avec l'un des deux lanceurs.

DÉCISION : En (a) le gérant n'est pas crédité d'une conférence défensive créditée à l'endroit de l'un ou l'autre des lanceurs.

(b) Le gérant n'est pas crédité d'une conférence défensive à l'endroit d'aucun des lanceurs, sauf s'il retarde la partie en retardant le changement de lanceur ou l'arrivée du nouveau lanceur pour que celui-ci prenne ses lancers d'échauffement.

Si, après un avertissement de l'arbitre du marbre, le gérant retarde la partie de nouveau, une conférence défensive lui sera alors créditée.

48. Le gérant de l'équipe défensive demande et obtient de l'arbitre un temps mort. Le gérant se présente sur le terrain et s'entretient seulement avec le joueur d'arrêt-court. Avant que le jeu ne reprenne, le joueur d'arrêt-court marche jusqu'au cercle du lanceur et saisit la poche de résine. Le joueur d'arrêt-court échange quelques mots avec le lanceur et retourne à sa position défensive.

DÉCISION : L'arbitre du marbre doit créditer une conférence à l'équipe défensive.

Une conférence est créditée lorsque l'équipe défensive demande une suspension du jeu pour quelque raison que ce soit, et qu'un représentant, qui n'est pas sur le terrain, se présente et donne à l'arbitre de bonnes raisons de croire qu'un message a été livré au lanceur, de quelque façon que ce soit, avant que le lanceur n'exécute le prochain lancer.

CLARIFICATION : En BL, si l'arbitre juge que la discussion additionnel entre l'arrêt-court et le lanceur a causé un retard supplémentaire dans le jeu, il pourrait les charger d'une conférence défensive supplémentaire.

49. Le joueur de troisième but sort de la zone de l'équipe et il reçoit des instructions de l'instructeur. Aucun "temps d'arrêt" n'a été demandé.

DÉCISION : C'est une conférence créditée.

Si un joueur défensif sort de la zone de l'équipe et reçoit des instructions, c'est une conférence créditée même si un "temps d'arrêt" n'a pas été annoncé.

50. (BL) Le frappeur entre dans la boîte du frappeur alors que le lanceur se prépare à lancer. L'arbitre appelle "En Jeu". Le receveur quitte alors sa position pour parler avec le lanceur.

DÉCISION : L'arbitre considérera qu'ils ont pris une conférence défensive. Une conférence défensive sera créditée lorsqu'un ou plusieurs joueurs quittent leurs positions pour se rencontrer et retarder la reprise du jeu.

RÈGLEMENT 6 – RÈGLEMENT DU LANCER BR et Orthodoxe

Position

1. Le lanceur prend le signal du receveur alors qu'il se tient dans le cercle de 2,5 m (huit pieds), sans être en contact avec la plaque du lanceur.

DÉCISION : Aucune action requise tant que le lanceur semble ensuite prendre un signal alors qu'il est légalement en contact avec la plaque du lanceur.

NOTE : Le lanceur doit sembler prendre le signal du receveur alors qu'il a les deux pieds en contact avec la plaque du lanceur. La balle doit être tenue dans une main seulement et les mains doivent être clairement séparées. La balle tenue dans la main peut être tenue devant ou derrière le corps. Prendre un signal du receveur empêche le lanceur de marcher jusqu'à la plaque du lanceur et d'effectuer un lancer rapide.

2. Le lanceur prend la position pour lancer et tient la balle avec les deux mains et s'arrête. Le lanceur déplace alors la balle, toujours dans les deux mains, à côté de son corps et s'arrête à nouveau.

DÉCISION : Les arbitres doivent déclarer un « lancer non réglementaire » et signaler une balle morte retardée. Le deuxième arrêt est considéré comme un geste non réglementaire. La balle demeure en jeu parce que le frappeur devrait avoir la possibilité de frapper le lancer non réglementaire. Une balle additionnelle est attribuée au frappeur et les coureurs avancent d'un but et si le lanceur n'effectue pas de lancer.

3. Il y a un coureur au 1^{er} et au 2^e but et il y a un retrait. Avant de lancer, le lanceur n'amène pas son corps à un arrêt complet et le frappeur frappe la balle, et un double jeu en résulte.

DÉCISION : Les arbitres doivent déclarer un « Lancer non réglementaire » et signaler une balle morte retardée. Puisque chaque coureur, incluant le frappeur, n'ont pas avancé au moins d'un but chacun, le gérant a l'option d'accepter le résultat du jeu ou d'accepter les conséquences de la règle du lancer non réglementaire. Comme il s'agissait d'un double jeu et fin de manche, l'entraîneur prendrait probablement les conséquences, c'est-à-dire une balle attribuée au frappeur, C2 accorder le 3^e but, et C1 le 2^e but.

4. Un coureur est au 2^e but. Le lanceur est en possession de la balle dans le cercle. Il dépose son gant au sol alors que la balle est à l'intérieur de celui-ci, pour lancer son soulier, mais ne demande pas un temps mort. C2 avance au 3^e but.

DÉCISION : L'arbitre des buts déclare C2 sauf. Le lanceur n'avait pas le contrôle de la balle dans le cercle.

Le début du lancer

- NOTE : Le lancer commence au moment où le lanceur retire une main de la balle ou lorsqu'il exécute n'importe quel mouvement qui indique le début de son élan.
5. Le lanceur prend une position réglementaire pour lancer. La balle est tenue avec les deux mains durant l'arrêt obligatoire. Le lanceur sépare alors les mains et recule d'un pas vers l'arrière de la plaque du lanceur.
- DÉCISION : les arbitres doivent appeler un « lancer non réglementaire ». La balle est morte « balle morte », et une balle additionnelle est attribuée au frappeur et les coureurs avancent d'un but. Le lancer commence une fois que les mains se séparent, après avoir été jointes, et le lanceur doit alors lancer la balle au frappeur.
- CONSEIL : La seule façon pour un lanceur de quitter sa position pour lancer après avoir ramené les mains ensemble, est de :
- (a) demander un « Temps mort » à l'arbitre du marbre ou
 - (b) reculer de la plaque du lanceur tout en conservant les mains jointes.
6. Au moment où le lanceur commence son lancer, le frappeur recule de la boîte du frappeur et dépose un pied à l'extérieur de la boîte du frappeur. Le lanceur voit le geste du frappeur et retient son geste de lancer. Est-ce un lancer non réglementaire?
- DÉCISION : Techniquement, le lanceur a commencé son mouvement. Cependant, il ne devrait pas être pénalisé pour l'action du frappeur (tentant d'amener le lanceur à effectuer un lancer non réglementaire). Déclarer « Temps mort, aucun lancer », donner un avertissement à l'équipe du frappeur, et ramener le frappeur dans la boîte du frappeur. La répétition de telles actions pourrait entraîner l'expulsion du contrevenant.
7. Le lanceur effectue sa poussée de la plaque du lanceur de sorte que le pied non-pivot touche le sol avant ou après que le pied pivot quitte la plaque du lanceur.
- DÉCISION : Le lancer est « réglementaire ».
8. La balle glisse de la main du lanceur après l'arrêt complet requis (durant l'élan).
- DÉCISION : la balle est en jeu et les coureurs avancent à leurs propres risques. Le frappeur se voit créditer d'une balle. Ni la direction de la balle, ni la distance que la balle a franchie n'ont d'importance.
9. La balle glisse de la main du lanceur alors qu'il effectue son lancer en direction du marbre. La balle lancée rebondit à une ou plusieurs reprises en route vers le marbre. Le frappeur s'élance sur la balle bondissante.

DÉCISION : L'arbitre appelle une prise parce que le frappeur s'est élané sur la balle lancée. La balle demeure en jeu.

10. Le lanceur a débuté son lancer lorsqu'un arbitre repère une autre balle abandonnée sur le terrain de jeu. L'arbitre appelle un « Temps mort ». Cependant, le frappeur frappe la balle lancée (a) pour un simple, (b) pour un circuit, (c) et est retiré.

DÉCISION : Les arbitres ne doivent pas accepter le jeu, même si le lanceur avait initié son élan.

RÈGLEMENT : Dans la plupart des situations les arbitres ne devraient pas appeler et signaler un « Temps mort » après que le lanceur a débuté son élan. La sécurité des joueurs est l'élément déterminant pour que les arbitres appellent correctement un « Temps mort ».

11. Le lanceur a débuté son élan pour lancer la balle lorsque le receveur demande un temps mort. La balle lancée n'est pas frappée et l'arbitre détermine que le lancer est une prise.

DÉCISION : Comme la demande provenait de la défense, c.-à-d. le receveur, l'arbitre du marbre devrait rendre une décision « pas de lancer » plutôt qu'une prise. Le frappeur peut avoir été distrait par les actions du receveur.

Le lancer

12. Le lanceur se tient du côté droit de la plaque du lanceur, alors que ses deux pieds sont en contact avec la plaque du lanceur. Lorsqu'il expédie la balle, le lanceur fait un pas et le pied non-pivot atterrit à l'extérieur de la largeur de 61 cm (24 pouces) de la plaque du lanceur.

DÉCISION : Les arbitres doivent appeler un « Lancer non réglementaire », et signaler une balle morte retardée. Le lanceur doit atterrir à l'intérieur des 61 cm (24 pouces) délimitant la largeur de la plaque du lanceur, avec le pied non-pivot. Même si la largeur de la plaque n'est pas identifiée ou marquée, une ligne imaginaire doit servir de guide devant la plaque, et ce jusqu'à la boîte du frappeur.

NOTE : (Orthodoxe, masculin U14 et moins, féminin U16 et moins) Un pas (seulement un) peut être effectué et si c'est le cas, il doit être fait vers l'avant, à l'intérieur des 61 cm (24 pouces) délimitant la largeur de la plaque du lanceur. Le lanceur peut pousser à partir de la plaque du lanceur avec le pied pivot. Si le pied pivot quitte la plaque du lanceur, il doit le faire d'un mouvement avant continu, en effectuant un mouvement de traînée au sol.

(Masculin U16 et plus, féminin U19 et plus) Le lanceur peut glisser, bondir ou sauter de la plaque du lanceur.

CLARIFICATION: Seul le pied non-pivot doit atterrir à l'intérieur des 61 cm (24 pouces) délimitant la largeur de la plaque du lanceur. Il n'est

pas nécessaire que le pied pivot demeure à l'intérieur de ces 61 cm (24 pouces) lorsqu'il pousse et traîne pour quitter de la plaque du lanceur.

13. Dans l'exécution du lancer, le pied avant du lanceur (non-pivot) s'avance à une telle distance, qu'il atterrit à l'extérieur du cercle de 2.5 m (huit pieds). Est-ce réglementaire?

DÉCISION : La position du pied est réglementaire.

14. Le lanceur reçoit le signal du receveur alors que ses mains sont séparées. Il ramène ses mains ensemble pour effectuer l'arrêt requis. Il commence son lancer en saisissant la balle avec la main lanceuse dans son gant amène sa main derrière ou à côté de son corps et s'arrête, tient la balle quelques secondes, avant de commencer son élan avant de style moulinet. Est-ce réglementaire?

DÉCISION : Les gestes du lanceur sont non réglementaires. Le lanceur peut amener la balle à côté ou derrière lui après l'arrêt ou la pause réglementaire. Toutefois, arrêter sa main à cet endroit est non réglementaire. Pour effectuer un lancer réglementaire, le lanceur peut hésiter momentanément avec la balle sur son côté ou derrière lui avant de commencer l'élan avant de son bras comme il est illégal de faire une pause deux fois.

15. Un coureur est au 3^e but. Le receveur retourne une balle lancée au joueur de 3^e but.

DÉCISION : L'action du receveur est réglementaire. Le receveur peut relayer la balle à n'importe quel joueur défensif lorsque des coureurs sont sur les buts.

16. Il n'y a aucun coureur sur les buts. Sur le prochain lancer, le frappeur frappe une fausse balle. Le receveur récupère la balle et la relaie au joueur de 3^e but, qui la remet au lanceur.

DÉCISION : l'arbitre du marbre doit accorder une balle additionnelle au frappeur. Quand il n'y a pas de coureur sur les buts et que le receveur récupère une balle fausse, la balle doit retourner directement au lanceur.

17. Il n'y a aucun coureur sur les buts et le frappeur a un compte d'une balle et une prise. L'arbitre du marbre déclare une deuxième prise sur le lancer suivant. La balle roule au sol et est récupérée par le joueur de 3^e but, qui la remet au lanceur.

DÉCISION : Il n'y a aucune violation de la règle et donc, aucune balle n'est créditée au frappeur. Le compte est une balle et deux prises.

CLARIFICATION: Aucun joueur de champ peut récupérer la balle mais comme le receveur, il doit la remettre directement au lanceur. Sinon, l'arbitre du marbre doit accorder une balle additionnelle au frappeur.

18. Il n'y a pas de coureur sur les buts dans une partie de Balle rapide et le frappeur a un compte de deux balles et deux prises. Sur le prochain lancer, le frappeur commence son élan mais le retient en manœuvrant le bâton vers l'arrière. Le receveur manque la balle lancée, court en direction du filet d'arrêt, saisit la balle et la relaie en direction du 1^{er} but, et se tourne alors vers l'arbitre du marbre pour en appeler de l'élan du frappeur. L'arbitre du marbre vérifie l'élan avec l'arbitre des buts et la décision est qu'il n'y a eu aucun élan. Le frappeur se voit-il attribuer une balle additionnelle?

DÉCISION : Le frappeur ne se voit pas attribuer une balle additionnelle. Le receveur ne doit pas être pénalisé pour tenter d'obtenir un retrait sur un élan retenu du frappeur lors d'une troisième prise. Le fait que l'arbitre du marbre ait appelé initialement une « balle » sur le lancer n'a aucune importance.

19. Il n'y a aucun coureur sur les buts. Le frappeur a un compte de deux balles et deux prises. Le frappeur effectue un amorti ou frappe la balle lancée près de la ligne de 3^e but. Le receveur récupère la balle frappée et la relaie instantanément au 1^{er} but. L'arbitre du marbre juge que la balle était fautive, lorsque le receveur lui a touché, et déclare « Fausse balle ». L'équipe offensive demande à ce qu'une balle additionnelle soit attribuée au frappeur selon le règlement – « retourner la balle directement au lanceur après chaque lancer, sauf après un retrait sur trois prises ou un retrait effectué par le receveur ».

DÉCISION : Une balle additionnelle n'est pas attribuée au frappeur si l'arbitre du marbre juge que le receveur a tenté d'effectuer un jeu sur le frappeur-coureur.

CLARIFICATION : Un receveur qui récupère une balle est toujours considéré comme effectuant un jeu sur le frappeur-coureur, si possible. Chaque fois que la balle est frappée près de la ligne des fausses balles, peu importe la position finale de la balle, le receveur réagira automatiquement et prendra pour acquis que le frappeur est devenu un coureur, relayant la balle en direction du 1^{er} but. Peu importe la décision de l'arbitre, le relais que le receveur effectuera au 1^{er} but ne doit pas être jugé ou le pénaliser en fonction du règlement spécifiant que la balle doit être retournée au lanceur.

CONSEIL : Le frappeur peut avancer au 1^{er} but de différentes façons. Le frappeur n'a pas à frapper la balle lancée pour devenir un coureur. Lorsque le frappeur-coureur court au 1^{er} but, le receveur assume qu'il est devenu un coureur et il lui est permis de relayer la balle au 1^{er} but sans risquer d'être pénalisé par l'attribution d'une balle additionnelle.

20. Le receveur retourne la balle lancée directement au lanceur. L'arbitre juge que le lanceur prend trop de temps pour effectuer le lancer suivant.

DÉCISION : Le lanceur dispose de vingt (20) secondes après la réception de la balle ou après que l'arbitre a indiqué « Au jeu », pour effectuer le lancer suivant. Le frappeur est crédité d'une

balle additionnelle si le lanceur ne respecte pas ce règlement.

21. Le frappeur est en désaccord avec l'arbitre du marbre lorsque celui-ci appelle une deuxième prise. Le frappeur se déplace hors de la boîte du frappeur et argumente à voix basse. L'arbitre écoute patiemment et demande alors au frappeur de reprendre sa position dans la boîte du frappeur en appelant « Au Jeu »! Le frappeur ignore la demande de l'arbitre et ne pénètre pas dans la boîte du frappeur. Que fait l'arbitre du marbre?

DÉCISION : Si le frappeur ne prend pas position dans la boîte du frappeur dans les dix secondes qui suivent le moment où l'arbitre a déclaré « Au jeu », il se verra créditer d'une prise. Aucun lancer n'a à être effectué pour que l'arbitre du marbre décrète une prise additionnelle.

CONSEIL: Si un frappeur ou tout autre membre d'une équipe argumente une décision de l'arbitre, celui-ci doit donner un avertissement à l'instructeur de l'équipe fautive indiquant qu'à la prochaine "argumentation" il y aura une expulsion.

Élan

22. Le lanceur effectue un arrêt complet avant le lancer. Il prend alors la balle dans la main qu'il utilise pour effectuer son lancer, la ramène derrière la hanche, et effectue une révolution complète, faisant ainsi passer la balle une deuxième fois à la hauteur de la hanche avant de relâcher la balle.

DÉCISION : Le lancer est réglementaire.

CONSEIL : Le règlement ne stipule pas que la balle doit être relâchée lorsqu'elle passe la hanche pour la première fois.

Une révolution est interprétée comme « moins de deux révolutions complètes ». La main du lanceur peut dépasser la hanche deux fois tant qu'il n'effectue pas deux révolutions. Au début de l'élan, si le lanceur envoie ses bras vers l'arrière, ce n'est pas considéré comme ayant passé la hanche. Le poignet ne doit pas être plus loin du corps que ne l'est le coude.

23. Le lanceur, lors d'une partie de balle orthodoxe, utilise un lancer du style moulinet ou fronde.

DÉCISION : Le style du lanceur, pour la balle orthodoxe, est non réglementaire. Un des arbitres doit appeler un « Lancer non réglementaire » et signaler une balle morte retardée

CONSEIL: Imaginez un joueur de quilles qui lance une boule dans une partie de « 5 quilles ». L'élan doit être directement vers l'avant en direction du frappeur. Si le bras est ramené de côté, c'est alors un lancer non réglementaire. Le lancer du type fronde ne peut pas répondre aux critères d'un lancer réglementaire car le bras est plié lorsque la balle est relâchée

et normalement la hanche du côté du lancer avance après que la balle est relâchée.

Rubans et Substances

24. Il y a un coureur au 1^{er} but et un retrait. Le compte est une balle et deux prises. Le lanceur applique de la résine directement sur la balle et avant que l'arbitre ne puisse appeler un temps mort, lance la balle au frappeur.

DÉCISION : L'arbitre doit appeler un « Lancer non réglementaire » et donner le signal d'une balle morte retardée.

CLARIFICATION : La poudre d'arcanson est la seule substance que le lanceur peut utiliser pour se sécher les mains. Ni la résine en granule (Rock Rosin) ni celle utilisée par les joueurs de quilles ou de crosse ou d'autres substances qui laissent les mains collantes ne sont autorisées. Il doit y avoir preuve sans l'ombre d'un doute que le lanceur utilise de telles substances pour qu'il soit reconnu comme ayant enfreint le règlement.

CONSEIL : Un lancer non réglementaire doit être appelé quand le lanceur utilise une substance non réglementaire sur la balle. Si le lanceur répète l'infraction, un avertissement doit être donné à l'instructeur. Si un joueur défensif est surpris à utiliser une substance non réglementaire sur la balle après l'avertissement à l'instructeur, le lanceur sera expulsé de la partie.

25. Le lanceur crache sur la balle et la lance au frappeur.

DÉCISION : L'arbitre doit appeler un « Lancer non réglementaire » et donner le signal d'une balle morte retardée.

CONSEIL : Lors d'une première infraction du lanceur, les arbitres doivent appeler un temps mort, et demander au lanceur de nettoyer la balle, et ainsi lui enseigner la façon réglementaire d'agir. Un lancer non réglementaire doit être appelé et un avertissement donné à l'instructeur si l'utilisation de substances étrangères sur la balle se poursuit. À la suite de l'avertissement, toute autre infraction provoquera l'expulsion du lanceur

26. Le lanceur crache sur la main qu'il utilise pour lancer et lance la balle au frappeur.

DÉCISION : L'arbitre doit appeler un "Lancer non réglementaire" et donner le signal d'une balle morte retardée. Si le lancer n'est pas frappé, le frappeur se voit alors créditer d'une balle et tous les coureurs avancent d'un but.

CONSEIL : Lors d'une première infraction du lanceur, les arbitres doivent appeler un temps d'arrêt et demander au lanceur de nettoyer sa main. Le lanceur peut se mouiller les doigts pourvu qu'il les essuie avant de saisir la balle. Un lancer non réglementaire doit être appelé si l'utilisation d'un liquide

humide (qui n'a pas été enlevé) est détectée sur les doigts ou sur la main lanceuse.

27. L'arbitre/Les arbitres se rend(ent) compte que le lanceur à un ruban adhésif sur la main qu'il utilise pour lancer (a) lorsque celui-ci adopte sa position pour lancer ou (b) lorsque le lanceur a joint les deux mains ou (c) après que le lanceur a séparé ses mains pour commencer son lancer ou (d) après un lancer au frappeur.

DÉCISION : (a, b) L'(Les) arbitre(s) appelle(nt) un « Temps mort » et demande au lanceur d'enlever le ruban adhésif dès que cela est détecté (arbitrage préventif).

(c) Un « Lancer non réglementaire » doit être appelé et le signal de balle morte retardée est utilisé dès que le lanceur sépare ses mains pour commencer son lancer.

(d) Un « Lancer non réglementaire » doit être appelé et la récompense ou l'option appropriée devrait être fournie.

Il n'est pas permis au lanceur d'utiliser du ruban ou d'autres substances étrangères sur sa main lanceuse. Le ruban doit être retiré ou le lanceur doit être remplacé. Du ruban est permis (réglementaire) sur l'avant-bras qui n'est pas utilisé pour effectuer le lancer.

CLARIFICATION : Lorsque l'arbitre du marbre remarque ou est avisé de la présence de ruban sur la main que le lanceur utilise pour lancer après qu'un lancer a été effectué, l'arbitre du marbre déclare un « Lancer non réglementaire » et attribuer la pénalité ou donner l'option appropriée.

Il est interdit également au lanceur de porter une bande au poignet, un bracelet (sauf un bracelet médical) ou un item similaire sur le poignet ou l'avant-bras qu'il utilise pour lancer (au coude ou à la partie inférieure du bras).

CONSEIL : Le lanceur peut porter un gilet à manches longues. Cela peut cacher le port d'un objet ou d'un appareil sur le bras. L'(Les) arbitre(s) ne doit(vent) pas essayer de chercher le trouble alors que rien n'est visiblement apparent.

28. Le lanceur développe une ampoule sur un des doigts de sa main lanceuse. Pour empêcher la blessure de saigner, le lanceur l'a recouverte avec un matériel mince, appelé « New Skin » ou « Second Skin ». La substance est claire et difficile à voir, et celle-ci ne s'applique pas sur la balle. Est-il permis au lanceur de lancer?

DÉCISION : Il n'est pas permis au lanceur de lancer parce que l'usage de substances étrangères sur la main lanceuse est non réglementaire. Le lanceur devra être sommé d'enlever la substance. S'il lance avec la substance sur la main, c'est un lancer non réglementaire. Il peut être expulsé s'il continue de l'appliquer ou de lancer avec ce produit sur la main..

Lancer retour rapide

29. Le lanceur tente un lancer- rapide avant que le frappeur soit en position et prêt à frapper la balle

DÉCISION : L'arbitre déclare « Balle morte » et le lancer est annulé « Aucun lancer ».

Lancers d'échauffement

30. Au début de la deuxième manche, la lanceuse effectue trois lancers d'échauffement à la receveuse substitut au marbre et effectue par la suite quatre autres lancers à la joueuse d'arrêt-court, qui est à sa position à l'arrêt-court. La receveuse régulière prend sa position derrière le marbre, reçoit un lancer de la lanceuse, et relaie la balle à la joueuse de 2^e but. L'instructeur de l'équipe offensive proteste indiquant que la lanceuse a effectué quatre lancers d'échauffement de trop et que la première frappeuse devrait être créditée de quatre balles et devrait se rendre au 1^{er} but pour commencer la manche.

DÉCISION: Une équipe ne doit pas être pénalisée pour un nombre trop élevé de lancers d'échauffement lorsqu'une joueuse vient prendre les lancers d'échauffement au marbre pour la receveuse régulière qui se prépare (c'est-à-dire revêt son équipement). La lanceuse peut effectuer le nombre de lancers qu'elle désire, pourvu que la receveuse est dans sa période immédiate de préparation et la lanceuse aura droit à seulement un lancer lorsque la receveuse régulière sera en position derrière le marbre.

31. Au début de la première manche, le lanceur de l'équipe receveuse désire choisir la balle qu'il va utiliser. Est-ce que l'arbitre laisse le lanceur choisir?

DÉCISION : L'arbitre ne donne aucun choix au lanceur.

ROTATION DE LA BALLE : Chaque lanceur, au début de la première manche, doit lancer une balle neuve. Aucun choix n'est offert.

Après la première manche, le lanceur a le choix de la balle et ce au début de chaque manche. Le présent choix doit être suivi jusqu'à ce qu'une situation où la balle se retrouve hors du territoire de jeu survienne, où jusqu'à ce qu'une situation survienne alors que la balle ne peut plus être jouée. Lorsque la balle se retrouve hors du territoire de jeu, l'arbitre du marbre donne une autre balle au lanceur. Si le lanceur ne veut pas de cette balle, l'arbitre doit la retirer du jeu et lui en donner une autre. Un arbitre ne remet jamais dans sa poche à balles une balle provenant du lanceur, sauf si nous sommes en début de manche lorsque le lanceur a le choix de la balle.

Alors que la manche est complétée, l'équipe quittant le terrain doit retourner la balle à proximité de la plaque du lanceur. Le lanceur se présentant sur la plaque a maintenant en sa possession la balle pour commencer la manche. Il peut

demander une autre balle à l'arbitre du marbre, mais doit donner la balle actuellement sur le terrain à l'arbitre avant de recevoir une autre balle. Le lanceur ne doit pas avoir les deux balles en sa possession alors qu'il fait son choix.

32. Un lanceur qui commence la manche est remplacé par un autre lanceur. Le lanceur original revient à la position de lanceur dans la même manche. Est-il permis au lanceur original d'avoir cinq lancers d'échauffement?

DÉCISION : Non. Un lanceur ne se voit pas allouer de lancers d'échauffement lorsqu'il est remplacé et revient à la position de lanceur dans la même manche.

33. Après quatre lancers et un but sur balles, le lanceur partant est remplacé par un lanceur substitut. Après que le lanceur substitut (a) a lancé cinq lancers d'échauffement ou (b) a lancé à un frappeur, le lanceur original retourne au jeu de façon réglementaire, à la position de lanceur dans la même manche.

DÉCISION : En (a, b) le lanceur original n'a droit à aucun lancer d'échauffement.

CLARIFICATION : Le lanceur partant ne se voit pas allouer de lancers d'échauffement s'il revient à la position de lanceur dans la même manche, s'il a eu déjà ses lancers d'échauffement dans cette même manche.

CONSEIL : L'arbitre du marbre peut allouer au lanceur partant ou à un lanceur de relève des lancers d'échauffement additionnels dans des conditions de température extrêmement froide. Ce privilège est accordé dans le but de prévenir des blessures aux lanceurs. Cependant, les gérants des deux équipes doivent être avisés de la situation par l'arbitre du marbre en ce qui a trait à ce privilège accordé, de préférence avant le début de la partie.

34. Le lanceur se blesse et doit quitter la partie. L'équipe défensive n'a pas de lanceur substitue qui se réchauffe ou le lanceur substitut commence à peine son réchauffement dans l'enclos des lanceurs.

DÉCISION : L'arbitre du marbre doit donner le nombre de lancers nécessaires au lanceur de relève pour être prêt.

Lancer annulé

35. Le lanceur a débuté son élan pour effectuer son lancer quand tout à coup le frappeur lève son bras ou exécute un mouvement pour demander un « Temps d'arrêt ». Le lanceur effectue un lancer non réglementaire en arrêtant au milieu de son élan.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte » et « Aucun lancer » est déclaré. Le lanceur ne doit pas être pénalisé par l'action du frappeur qui a trompé le lanceur et a mené à un lancer non réglementaire.

36. Un coureur est au 2^e but. L'instructeur au 3^e but ou le frappeur demande d'une voix forte un temps mort. Le lanceur, qui a déjà débuté son élan, s'arrête sans lancer la balle.

DÉCISION : L'arbitre du marbre doit déclarer « Aucun lancer » parce que l'action de l'instructeur ou du frappeur a provoqué la confusion au sein de l'équipe défensive. L'équipe fautive se voit décerner un avertissement et toute action de la sorte qui mènerait à nouveau de la confusion au sein de l'équipe adverse, se traduirait par l'expulsion du fautif pour le reste de la partie.

37. Le lanceur essaie d'effectuer un lancer avant qu'un coureur ne retourne à son but après une fausse balle.

DÉCISION : L'arbitre du marbre doit déclarer « Aucun lancer ».

CONSEIL : L'arbitre du marbre doit empêcher le lanceur d'effectuer un lancer et donner assez de temps au coureur pour revenir à son but avant de donner le signal au lanceur qu'il peut effectuer un lancer.

38. Le frappeur a un compte d'une balle et une prise. Le coureur au 1^{er} but quitte son but avant que le lanceur ne relâche la balle et la balle lancée est déclarée (a) « deuxième balle » ou « deuxième prise » ou (b) balle frappée pour un retrait ou un simple.

DÉCISION : L'arbitre des buts doit déclarer la balle morte immédiatement, « Balle morte » et C1 est retiré pour avoir quitté son but avant que le lanceur ne relâche la balle. L'arbitre du marbre doit répéter « Balle morte », simultanément avec l'arbitre des buts et déclarer « Aucun lancer ». Le compte du frappeur demeure une balle et une prise.

Lancer non réglementaire

39. Il n'y a aucun coureur sur les buts. Après l'arrêt requis, le lanceur effectue un élan pour lancer mais s'arrête sans raison apparente.

DÉCISION : L'arbitre doit appeler un « Lancer non réglementaire » et signaler une balle morte retardée. Le frappeur est crédité d'une balle.

40. Il n'y a aucun coureur sur les buts. Le lanceur effectue un lancer non réglementaire et la balle lancée atteint le frappeur qui ne s'est pas élané sur la balle.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte », dès que la balle lancée a atteint le frappeur. Le frappeur se voit accorder le 1^{er} but, à moins que le contact se soit produit dans la zone des prises. Si le frappeur est atteint dans la zone des prises par un lancer non réglementaire, l'arbitre doit appeler "balle morte", accorder une balle au frappeur et tous les coureurs avancent d'un but.

41. Des coureurs sont sur les buts. Le lanceur fait un geste non réglementaire et la balle lancée atteint le frappeur.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte », dès que la balle lancée a atteint le frappeur. Le frappeur se voit accorder le 1^{er} but et le(s) coureur(s) se voit(ent) accorder un but sur le lancer non réglementaire.

CLARIFICATION : Si le frappeur est atteint par un lancer non réglementaire dans la zone des prises, l'arbitre doit appeler "Balle morte" et accorder une balle au frappeur et attribuer un but à tous les coureurs

42. Un coureur est au 2^e but. Le frappeur frappe un lancer non réglementaire et il atteint le 1^{er} but sans être retiré. Cependant, C2 est (a) retiré par un relais au 3^e but ou (b) sauf au 3^e but ou (c) retiré par un relais au marbre.

DÉCISION : En (a) Le gérant de l'équipe offensive se voit accorder l'option d'accepter le résultat du jeu ou la pénalité (C2 se voit octroyer le 3^e but et le frappeur- coureur revient au bâton avec une balle additionnelle).

(b, c) Le lancer non réglementaire n'a aucune importance et le jeu est valide.

43. Des coureurs sont au 2^e et au 3^e but. Le frappeur a un compte de deux balles et deux prises. Un lancer non réglementaire est décrété sur la balle lancée suivante. Le frappeur s'élance mais rate la balle.

DÉCISION : La balle est morte « Temps mort ». Le frappeur n'est pas retiré et se voit créditer d'une balle additionnelle. C2 et C3 avancent d'un but chacun.

44. Le coureur au 2^e but quitte le but avant que le lanceur relâche la balle. Le lanceur commet un lancer non réglementaire.

DÉCISION : L'(Les) arbitre(s) doit(vent) déterminer quelle action non réglementaire est survenue en premier lieu. Est-ce le but quitté trop tôt ou le lancer non réglementaire?

Si le départ trop hâtif du coureur est survenu en premier lieu, alors l'arbitre décrète une « Balle morte », et le coureur est « Retiré » pour avoir quitté son but trop tôt. Le lancer non réglementaire n'est pas considéré car il serait survenu après que l'arbitre décrète la « Balle morte ».

Si le lancer non réglementaire survient en premier lieu, une balle morte retardée est annoncée et les pénalités du lancer non réglementaire sont appliquées.

Si, par chance, le coureur quitte le but après que le lancer a été déclaré non réglementaire, et avant que le lanceur ne relâche la balle, un « Balle morte » sera appelé immédiatement, même si un signal de balle morte retardée a été effectué. Le coureur ne peut pas prendre avantage simplement parce que nous sommes en présence d'un lancer

non réglementaire. Dans cette situation, le coureur ne peut pas être déclaré retiré pour avoir quitté le but avant que le lanceur ne relâche la balle, étant donné qu'il se verrait accorder de toute façon le 2^e but sur le lancer non réglementaire.

45. Des coureurs sont au 2^e et au 3^e but et il y a deux retraits. La stratégie de l'équipe défensive est d'accorder un but sur balles intentionnel au frappeur suivant. Lorsque le lanceur commence son élan pour effectuer son lancer, tous les joueurs défensifs se tiennent en territoire des bonnes balles sauf le joueur de 3^e but, qui est à cheval sur la ligne des fausses balles.

DÉCISION : Tous les joueurs à l'exception du receveur, doivent se placer en territoire des bonnes balles lorsque le lanceur commence son élan. Si un joueur contrevient à cette règle, le signal "Pas de lancer" doit être appelé par l'arbitre. L'arbitre doit ramener le(s) joueur(s) dans le territoire des bonnes balles.

Tout arbitre peut prévenir une situation où un joueur défensif commet une action non réglementaire en se plaçant en territoire des fausses balles, et ce n'importe quand avant que le lanceur ne commence son lancer.

NOTE : La balle demeure en jeu lors d'un but sur balles intentionnel. Tous les joueurs défensifs doivent être en territoire des bonnes balles jusqu'à ce qu'un lancer soit effectué. Le receveur doit demeurer dans la boîte du receveur, et le lanceur doit adopter une position réglementaire au début de chaque lancer. Le lancer doit être effectué au receveur. Il n'y a pas de lancer non réglementaire quand un joueur défensif est en territoire des fausses balles sur une balle lancée. C'est une situation de "Pas de lancer".

INTERPRÉTATION: (BR) Si le receveur quitte la boîte avant le relâchement du lancer, c'est un lancer non réglementaire mais si tout autre joueur se place en territoire des fausses balles avant le relâchement de la balle, c'est une situation de "pas de lancer".

RÈGLEMENT 6 – RÈGLEMENT DU LANCER Balle lente

Position – Règlement de la balle lente

1. La lanceuse a la balle dans une ou les deux mains et commence son élan. Elle s'arrête alors pour plus d'une seconde et reprend à nouveau son lancer.

DÉCISION : Ce geste est un « Lancer non réglementaire », pour s'être arrêté deux fois.

2. Le lanceur a possession de la balle dans une ou les deux mains et commence son lancer avec un pied seulement en contact avec la plaque du lanceur, alors que l'autre pied est à côté, devant ou derrière la plaque.

DÉCISION : Ceci est une position réglementaire des pieds du lanceur, pourvu que le pied pivot soit en contact avec la chute du lanceur. Quand le lanceur commence son mouvement, le pied pivot doit être en contact avec le devant, l'arrière ou une partie de la plaque du lanceur, mais pas à côté de celle-ci. Le pied non-pivot peut être placé n'importe où en relation avec la plaque du lanceur (devant, derrière ou sur le côté)

Début du lancer

3. Le lanceur a les deux pieds au sol quelque part dans la chute du lanceur. Il recule d'un pas, et envoie la balle au frappeur. Le frappeur ne s'élanche pas sur la balle lancée.

DÉCISION : Lancer réglementaire. Un pas effectué avec le pied non-pivot n'est pas nécessaire, mais si un pas est effectué, il peut être effectué dans n'importe quelle direction pourvu que le pied pivot demeure en contact avec la chute du lanceur jusqu'à ce que la balle soit relâchée.

Exécution du lancer

4. La balle glisse de la main du lanceur après l'arrêt requis (au cours de l'élan).

DÉCISION : La balle est morte et c'est une situation de «Aucun lancer».

5. La balle glisse de la main du lanceur au moment de son élan. La balle lancée bondit une ou plusieurs fois en route vers le marbre. Le frappeur s'élanche sur la balle bondissante.

DÉCISION : La balle est morte dès qu'elle touche le sol pour la première fois. Le frappeur se voit accorder une balle.

6. Après un premier avertissement, le lanceur lance de nouveau la balle avec une vitesse excessive. L'arbitre du marbre ordonne au lanceur de quitter la partie. Le gérant désire que le joueur évolue au champ extérieur et insiste pour que ce changement soit réglementaire.

DÉCISION : Un « Lancer non réglementaire » est décrété et le frappeur est crédité d'une balle. Le lanceur est retiré de la position de lanceur pour le reste de la partie mais peut continuer à y participer à toute autre position.

7. Comme le lanceur commence son élan, le frappeur recule et dépose un pied au sol hors de la boîte du frappeur. Le lanceur s'aperçoit du geste et retient son élan, conservant ainsi la balle. Est-ce un lancer non réglementaire?

DÉCISION : Techniquement, le lanceur avait débuté son élan. Il n'est pas raisonnable de pénaliser le lanceur pour l'action du frappeur (tentant de provoquer un lancer non réglementaire).

Déclarez « Temps mort, aucun lancer », donnez un avertissement à l'équipe du frappeur et recommencez la séquence avec le frappeur dans la boîte du frappeur. La répétition de telles actions pourrait entraîner l'expulsion du délinquant.

CONSEIL : Une fois que l'arbitre a averti le frappeur de prendre place dans la boîte du frappeur, l'arbitre commence à compter 10 secondes. Si le frappeur n'est pas prêt dans les 10 secondes, une prise est appelée au frappeur. Le lanceur n'a pas besoin de lancer la balle pour qu'une prise soit appelée.

8. Le lanceur lance la balle au frappeur. La balle lancée atteint une hauteur de 4,6 m (15 pieds) avant de commencer à redescendre en direction du marbre.

DÉCISION : La balle lancée doit être déclarée « Lancer non réglementaire », et doit être signalée « Balle morte retardée », dès que la hauteur de l'arc de la balle dépasse la hauteur maximum allouée ou est plus basse que la hauteur minimum requise. Une « Balle » est appelée par l'arbitre, pourvu que le frappeur ne s'élanche pas sur la balle lancée. La balle est morte et les coureurs n'avancent pas.

9. Un coureur est au 1^{er} but. Le frappeur a un compte d'une balle et une prise. Le frappeur s'élanche sur la balle lancée et la frappe au sol en territoire des fausses balles. Le receveur attrape la balle et la remet à l'arbitre. L'arbitre du marbre donne une autre balle au receveur qui la relaie au joueur de 1^{er} but.

DÉCISION : Une balle est créditée au frappeur et le compte est maintenant de deux balles et deux prises.

Retourner la balle directement au lanceur après chaque lancer demeure applicable pour le receveur, peu importe s'il y a des coureurs ou non sur les buts. Exception – Après un retrait sur trois prises ou un retrait effectué par le receveur ou encore une balle attrapée près de la ligne, la balle peut alors être relayée à un autre joueur défensif.

10. Il n'y a aucun coureur sur les buts. Le frappeur a un compte d'une balle et d'une prise. Le lancer suivant est une prise, mais la balle roule hors d'atteinte du receveur. Le joueur de 3^e but récupère la balle et la relaie (a) au joueur d'arrêt-court ou (b) au lanceur ou (c) au receveur qui, à son tour, relaie la balle à nouveau au joueur de 3^e but.

DÉCISION : En (a, b) il n'y a pas d'infraction et le compte est une balle et deux prises. La règle indiquant qu'il faut retourner la balle directement au lanceur ne concerne que le receveur. En (c), il y a eu infraction parce que le receveur n'a pas retourné la balle directement au lanceur. L'arbitre accorderait une balle au frappeur et le compte serait de deux prises et deux balles.

11. Il n'y a aucun coureur sur les buts. Le frappeur a un compte de deux balles et une prise. Le frappeur frappe sur la balle lancée près de la ligne du 3^e but. Le receveur récupère la balle et la relaie rapidement en au 1^{er} but.

L'arbitre du marbre juge que la balle frappée était tout juste en territoire des fausses balles lorsque le receveur lui a touché, et la déclare « Fausse balle ». L'instructeur de l'équipe offensive présente un appel à l'arbitre du marbre prétextant qu'une balle additionnelle devrait être attribuée au frappeur selon le règlement – « Retourner la balle directement au lanceur après chaque lancer, à l'exception d'un retrait sur trois prises ou d'un retrait effectué par le receveur ».

DÉCISION : Si l'arbitre du marbre juge que le receveur tentait d'effectuer un jeu sur le frappeur-coureur, alors il n'accordera pas de balle additionnelle.

NOTE : Une balle frappée récupérée par le receveur près de la ligne des fausses balles, en territoire des fausses balles, et relayée en direction du 1^{er} but ne doit pas être jugée comme une balle qui n'est pas retournée directement au lanceur.

CLARIFICATION : Un receveur qui récupère une balle est toujours considéré comme effectuant un jeu sur le frappeur-coureur, si possible. À chaque fois que la balle est frappée près de la ligne des fausses balles, peu importe la position finale de la balle, le receveur réagira automatiquement et présupera que le frappeur est un coureur et relaiera alors la balle en direction du 1^{er} but. Peu importe la décision de l'arbitre, le tir du receveur au 1^{er} but ne doit jamais être jugé ou ne doit jamais pénaliser l'équipe défensive en vertu de la règle stipulant que la balle doit être retournée au lanceur.

12. Il n'y a aucun coureur sur les buts et le compte est d'une balle et une prise. Le frappeur frappe une fausse balle. Le receveur récupère la balle et la relaie à un joueur de champ intérieur, autre que le lanceur.

DÉCISION : L'arbitre du marbre accorde une balle additionnelle au frappeur.

13. Le frappeur a un compte de trois balles et deux prises. Sur le lancer suivant, le frappeur se voit accorder une quatrième balle. Le receveur relaie la balle à un joueur de champ intérieur qui la remet au lanceur.

DÉCISION : Le prochain frappeur ne se voit pas créditer d'une balle.

14. Le receveur retourne une balle lancée directement au lanceur. L'arbitre juge que le lanceur prend trop de temps pour se préparer à effectuer son prochain lancer.

DÉCISION : Le lanceur a vingt secondes pour effectuer le prochain lancer. Une balle additionnelle sera créditée au frappeur s'il ne se plie pas à cette règle.

15. Le frappeur est en désaccord avec l'appel d'une deuxième prise par l'arbitre du marbre. Le frappeur quitte la boîte du frappeur et réagit à voix basse. L'arbitre l'écoute patiemment et lui demande maintenant de reprendre sa position dans la boîte et dit « Au Jeu ». Le frappeur ignore la demande de l'arbitre et ne reprend pas sa position dans la boîte du frappeur. Que fait l'arbitre?

DÉCISION: Si le frappeur ne reprend pas position dans la boîte du frappeur dans les dix (10) secondes qui suivent l'appel « Au jeu » de l'arbitre, l'arbitre doit déclarer une prise au frappeur. Il n'est pas nécessaire d'effectuer un lancer pour que l'arbitre du marbre décrète la prise additionnelle

CONSEIL: Si un frappeur ou tout membre d'une équipe met catégoriquement en doute une décision de l'arbitre, celui-ci devrait avertir l'instructeur de l'équipe fautive que toute "remise en question" se traduira par une expulsion.

Élan

16. Le lanceur effectue un arrêt d'au moins une seconde, prend la balle dans la main lanceuse et la ramène au-dessus de sa tête, et la ramène vers le bas pour effectuer par la suite un lancer de style moulinet, relâchant la balle juste après qu'elle ait dépassé la hanche.

DÉCISION : Ceci est un lancer réglementaire. Un élan de style moulinet est réglementaire si la balle est relâchée au premier mouvement qui dépasse la hanche et si tous les autres aspects du lancer sont suivis.

17. Le frappeur a un compte de trois balles et deux prises. Le lanceur lance la balle en un mouvement par-dessus. Le frappeur s'élanche sur la balle lancée et la rate.

DÉCISION : La balle lancée est un « Lancer non réglementaire » et une prise est attribuée au frappeur pour s'être élanchée sur la balle lancée. Un avertissement doit être donné au lanceur concernant le style de lancer utilisé, et doit l'aviser de la possibilité de l'exclure de la partie si cela se reproduit.

CONSEIL: L'arbitre doit signaler un «Lancer non réglementaire» aussitôt que le lancer devient non réglementaire, pour aider le frappeur à ne pas s'élanche sur un lancer non réglementaire.

18. Le lanceur a débuté son élan lorsque le frappeur lève le bras ou exécute un mouvement pour demander un « Temps mort ». Le lanceur effectue un lancer non réglementaire, en arrêtant au milieu de son élan.

DÉCISION : La balle est morte, « Temps mort », et « Aucun lancer ». Le lanceur ne doit pas être pénalisé pour les actions du frappeur qui provoquent un lancer non réglementaire du lanceur.

Ruban adhésif et autres substances

19. La lanceuse a du ruban adhésif sur les doigts de la main qu'elle utilise pour lancer, et porte des bandeaux de poignets ou des protège-poignets bleus aux deux bras.

DÉCISION : L'usage de ruban adhésif est permis sur la main ou les doigts qu'il utilise pour lancer. Le lanceur peut porter une bande sur n'importe quel bras.

NOTE : Un bracelet médical peut être porté à n'importe quel poignet.

20. Le lanceur montre à l'arbitre du marbre qu'il a une ampoule ou une coupure sur sa main lanceuse et lui demande la permission d'utiliser un bandage.

DÉCISION : L'arbitre du marbre doit permettre qu'un bandage recouvre l'ampoule ou la coupure.

RÈGLEMENT : Une partie doit être interrompue ou arrêtée immédiatement lorsqu'une blessure saigne. La blessure doit être traitée et recouverte dans un délai raisonnable.

21. Le lanceur développe une ampoule sur un des doigts de sa main lanceuse. Pour empêcher la blessure de saigner, le lanceur a recouvert le doigt d'une mince couche d'une substance appelée « New Skin » ou « Second Skin », qui est claire, dure et très difficile à détecter. La substance n'adhère pas à la balle. Le lanceur peut-il lancer?

DÉCISION : Il est permis au lanceur de lancer pourvu que la substance n'adhère pas à la balle.

22. Un coureur est au 1^{er} but et il y a un retrait. Le frappeur a un compte d'une balle et deux prises. Le lanceur (a) applique de la résine directement sur la balle ou (b) crache sur la balle ou (c) crache sur sa main lanceuse et effectue son lancer avant que les arbitres puissent déclarer un temps mort.

DÉCISION : Les arbitres doivent décréter un « Lancer non réglementaire », et signaler une balle morte retardée. Si le lancer n'est pas frappé ou si le frappeur ne s'élance pas sur la balle, le frappeur sera crédité d'une balle. C1 n'avance pas au 2^e but.

CONSEIL : Lors d'une première offense du lanceur, les arbitres doivent appeler un temps mort et demander au lanceur d'essuyer sa main et/ou la balle.

Aucun membre de l'équipe défensive ne peut appliquer une substance étrangère sur la balle. Si l'équipe défensive continue d'appliquer une substance étrangère sur la balle après un lancer non réglementaire et un avertissement, le lanceur sera expulsé de la partie.

EXCEPTION : Le lanceur peut se mouiller les doigts mais il doit les essuyer avant de manipuler la balle. Un lancer non réglementaire doit être appelé si une application humide (qui n'a pas été enlevée) est détectée sur les doigts ou sur la main lanceuse.

Lancer retour rapide

23. L'arbitre de plaque a mis la balle « en jeu » et le lanceur tente un lancer-retour rapide de la balle, avant que le frappeur ne prenne position pour frapper ou avant que le frappeur soit prêt.

DÉCISION : L'arbitre doit signaler et appeler « lancer non réglementaire » dès que le lanceur lance la balle.

Lancers d'échauffement

24. Au début de la deuxième manche, la lanceuse effectue deux lancers d'échauffement à une receveuse substitut au marbre et deux autres à la joueuse d'arrêt-court à sa position à l'arrêt-court. La receveuse régulière prend sa position derrière le marbre, reçoit un lancer et relaie la balle au 2^e but. L'instructeur de l'équipe offensive proteste indiquant que deux lancers supplémentaires ont été effectués par la lanceuse. Donc la première frappeuse devrait être créditée de deux balles.

DÉCISION : Les deux lancers additionnels à la joueuse d'arrêt-court ne sont pas considérés comme des lancers d'échauffement.

CLARIFICATION : Une équipe ne doit pas être pénalisée pour le trop grand nombre de lancers d'échauffement lorsqu'une joueuse agissant à titre de receveuse temporaire prend des lancers d'échauffement pendant que la receveuse régulière se prépare à revenir à la défensive (c'est-à-dire qu'elle revêt son équipement). Il doit être permis à la lanceuse de prendre le nombre de lancers désirés, pourvu que la receveuse est dans sa période immédiate de préparation et la lanceuse aura droit à seulement un lancer lorsque la receveuse régulière sera en position derrière le marbre.

25. Un lanceur qui commence la manche, est remplacé par un autre lanceur. Le lanceur partant revient à la position de lanceur dans la même manche. Le lanceur original a-t-il droit à trois lancers d'échauffement?

DÉCISION : Non. Un lanceur remplacé qui revient à la position de lanceur dans la même manche ne se voit pas accorder de lancers d'échauffement.

26. Le lanceur partant est remplacé par un lanceur de relève. Après avoir effectué (a) trois lancers d'échauffement ou (b) des lancers à un frappeur, le lanceur de relève est remplacé par le lanceur partant qui revient au jeu de façon réglementaire, à la position de lanceur.

DÉCISION : Dans les deux cas (a, b) le lanceur partant ne se voit pas allouer trois lancers d'échauffement.

CLARIFICATION : Le lanceur partant ne se voit pas allouer trois lancers d'échauffement, même s'il a évolué à une autre position défensive lorsqu'il a été remplacé.

CONSEIL : L'arbitre du marbre peut accorder au lanceur partant ou à un lanceur de relève des lancers d'échauffement additionnels dans des conditions de température extrêmement froide. Ce privilège est attribué dans le but de prévenir des blessures aux lanceurs. Cependant, le gérant de chaque équipe doit être avisé de la situation par l'arbitre du marbre en ce qui a trait à ce privilège attribué, de préférence avant le début de la partie.

27. Le lanceur se blesse et doit quitter la partie. L'équipe défensive n'a pas de lanceur substitut qui se réchauffe ou le lanceur substitut commence à peine son réchauffement dans l'enclos des lanceurs.

DÉCISION : L'arbitre du marbre doit permettre le nombre de lancers nécessaires au lanceur de relève pour qu'il soit prêt.

Aucun lancer

28. Le coureur au 2^e but quitte le but avant que la balle n'atteigne le marbre.

DÉCISION : Si un coureur quitte le but avant qu'un lancer soit effectué et avant que la balle franchisse le marbre, la balle est morte « Balle morte », et le coureur est « Retiré » pour avoir quitté son but trop tôt. Le lancer est annulé «Aucun lancer».

29. La balle glisse de la main du lanceur après l'arrêt requis de son corps.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte », et les actions subséquentes à la tentative de lancer sont annulées « Aucun lancer ».

Lancer non réglementaire

30. Il n'y a aucun coureur sur les buts. Après l'arrêt requis, le lanceur effectue un élan pour lancer la balle mais s'arrête sans raison apparente.

DÉCISION : L'arbitre doit appeler un « Lancer non réglementaire » et signaler une balle morte retardée. Le frappeur est crédité d'une balle.

31. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but. Le frappeur frappe une balle lancée de façon non réglementaire dans les airs au champ extérieur. Le voltigeur de centre capte la balle. C2 retouche le 2^e but de façon réglementaire et est retiré par un relais du voltigeur de centre au 3^e but.

DÉCISION : C2 ainsi que le frappeur sont tous deux « Retirés ». La balle lancée n'est plus considérée comme non réglementaire lorsque le frappeur s'élance sur celle-ci.

32. Des coureurs sont au 2^e et au 3^e but. Le frappeur a un compte de deux balles et deux prises. Un lancer non réglementaire est décrété sur la balle lancée suivante. Le frappeur s'élance mais rate la balle.

DÉCISION : Le frappeur est « Retiré », et les coureurs demeurent à leur but respectif. La balle est morte après chaque lancer qui n'est pas frappé.

33. Le lanceur commet une action non réglementaire et la balle lancée atteint le frappeur, qui ne s'est pas élancé sur la balle.

DÉCISION : La balle est morte dès que la balle lancée a atteint le frappeur. Le frappeur se voit créditer d'une balle.

34. Le coureur au 2^e but quitte le but avant que la balle ne franchisse le marbre. Le lanceur effectue aussi un lancer non réglementaire.

DÉCISION : Les arbitres doivent déterminer quelle action non réglementaire est survenue en premier lieu. Est-ce le but quitté trop tôt ou le lancer non réglementaire?

Si le départ trop hâtif du coureur est survenu en premier lieu, alors l'arbitre décrète une « Balle morte », et le coureur est « Retiré » pour avoir quitté son but trop tôt. Le lancer non réglementaire n'est pas considéré car il serait survenu après que l'arbitre décrète la « Balle morte ».

Si le lancer non réglementaire survient en premier lieu, une balle morte retardée est annoncée et les pénalités du lancer non réglementaire sont appliquées. Une « Balle morte » est décrétée immédiatement, lorsque le coureur quitte son but, après le lancer non réglementaire, et avant que la balle n'atteigne le marbre, même si au départ, une balle morte retardée a été déclarée. Le coureur ne peut pas profiter d'un avantage simplement parce qu'il y a une situation de lancer non réglementaire. Dans cette situation, le frappeur n'aurait pas eu la possibilité de frapper le lancer non réglementaire, mais se serait vu accorder une balle automatiquement, et le coureur n'aurait pas été déclaré retiré pour avoir quitté son but trop tôt.

35. L'équipe défensive planifie d'attribuer un but sur balles intentionnel au frappeur suivant. Le lanceur doit-il effectuer des lancers au frappeur?

DÉCISION : Parce que la balle est morte lorsqu'elle croise le marbre et qu'aucun jeu ne peut survenir, il est permis d'accorder au frappeur un but sur balles intentionnel si le lanceur en avise l'arbitre verbalement.

Si deux frappeurs successifs obtiennent un but sur balles intentionnel, l'arbitre du marbre n'accordera pas le second but sur balles tant que le premier frappeur n'aura pas atteint le 1^{er} but.

RÈGLEMENT 7 – LE FRAPPEUR

Frappeur dans le cercle d'attente

1. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but. Une balle lancée échappe au receveur. La balle roule près du cercle d'attente de l'équipe offensive. Le frappeur du cercle d'attente demeure dans le cercle. Le receveur tente de relayer la balle en direction du 3^e but pour retirer C2 qui tente de voler un but et entre en contact avec le frappeur dans le cercle d'attente qui est y toujours.

DÉCISION : (BR) Interférence causée par le frappeur dans le cercle d'attente. La balle est morte « Balle morte », et C2 est « Retiré » (coureur le plus près du marbre). C1 retourne au but occupé au moment de l'interférence.

INTERPRÉTATION: (BR) Toute interférence du frappeur du cercle d'attente, alors qu'il est à l'intérieur ou à l'extérieur du cercle, se traduit par le retrait du coureur le plus près du marbre. L'interférence n'a pas à être intentionnelle dans ces situations.

(BL) La balle est morte après chaque lancer qui n'est pas frappé. C2 et C1 demeurent à leur but respectif.

2. Une troisième prise n'est pas captée par le receveur et la balle roule au cercle d'attente de l'équipe offensive. Le frappeur dans le cercle d'attente (a) se place dans la trajectoire de la balle ou (b) ne bouge pas et cause une interférence au receveur dans son action de saisir la balle. Il n'y a aucun contact entre le receveur et le frappeur dans le cercle d'attente.

DÉCISION : Dans les deux situations (a, b)

(BR) (i) S'il n'y a pas de coureur sur les buts, le frappeur-coureur est déclaré « Retiré » pour « Interférence », car l'interférence survient avec le receveur qui tente d'exécuter un jeu sur le frappeur-coureur au 1^{er} but. La balle est morte « Balle morte ».

(ii) S'il y a des coureurs sur les buts (1^{er} but non occupé) et s'il y a moins de deux retraits, le coureur le plus près du marbre avant l'interférence est « Retiré ». La balle est morte, « Balle morte ». Le frappeur se voit accorder le 1^{er} but.

Si toutefois, il y a des coureurs sur les buts (1^{er} but occupé) et moins de deux retraits, le frappeur est automatiquement déclaré « Retiré ». Dans ce cas, la décision d'interférence dépend de la tentative des coureurs ou non de se rendre au but suivant.

(iii) S'il y a des coureurs sur les buts et deux retraits, le coureur le plus près du marbre avant l'interférence est « Retiré ». La balle est morte, « Balle morte ».

(BL) La balle est morte après chaque lancer qui n'est pas frappé. Les coureurs demeurent à leur but respectif.

3. Il y a un coureur au 3^e but. Le frappeur frappe une balle lancée dans les airs au-dessus de l'abri près du troisième but. Le receveur essaie d'attraper la fausse chandelle mais ne peut pas atteindre la balle parce que le frappeur du cercle d'attente est (a) dans le cercle d'attente ou (b) en dehors du cercle d'attente et essaie d'éviter d'être atteint par la chandelle.

DÉCISION: Dans les deux cas (a, b), l'arbitre devrait déclarer une interférence du frappeur au cercle d'attente. La balle est morte "Balle morte" et le coureur est retiré. C3 demeure au 3^e but.

CLARIFICATION Si le joueur défensif pouvait faire un jeu sur la balle et a été entravé par le frappeur en attente, il sera toujours considéré comme une interférence, qu'il soit intentionnel ou non.

4. Le frappeur dans le cercle d'attente est dans le chemin du receveur qui essaie de recevoir un relais pour un jeu au marbre. Le receveur peut effectuer un jeu sur le coureur.

DÉCISION : La balle est morte immédiatement « Balle morte » et le coureur est « Retiré » pour « Interférence » du frappeur dans le cercle d'attente. Le frappeur dans le cercle d'attente n'a pas donné au receveur la possibilité d'exécuter un jeu.

5. Le frappeur dans le cercle d'attente cause intentionnellement une interférence sur un relais au marbre. Aucun joueur défensif n'avait la possibilité d'exécuter de jeu au marbre car la balle est relayée trop haut et trop loin du marbre.

DÉCISION : La balle est morte « Balle morte » et tous les coureurs retournent au dernier but touché au moment où la balle morte est déclarée.

CLARIFICATION : La concentration et le jugement de l'arbitre sont les éléments à considérer. Si le joueur défensif n'a pas la possibilité d'exécuter un jeu et si le frappeur dans le cercle d'attente ne nuit pas intentionnellement, alors la balle peut demeurer en jeu. Selon les circonstances l'arbitre peut déclarer la balle morte et retourner les coureurs au dernier but touché sans déclarer de retrait. L'élément important à prendre en considération est que le joueur défensif n'avait pas de jeu possible. Il ne se passait rien.

6. Le frappeur dans le cercle d'attente gêne le receveur qui tente de récupérer une balle relayée qui s'est éloignée de lui après un jeu au marbre. Le coureur contourne le 3^e but et s'aperçoit que le receveur a des problèmes à récupérer la balle et sprinte en direction du marbre.

DÉCISION : L'arbitre du marbre doit déclarer la balle morte « Balle morte » et le coureur le plus près du marbre « Retiré ». Les autres coureurs doivent retourner au dernier but occupé au moment où la balle morte est déclarée.

Position du frappeur

7. Le frappeur pénètre dans la boîte du frappeur et se place en position de frapper, avec une partie de son pied à l'extérieur de la ligne délimitant la boîte.

DÉCISION : L'arbitre du marbre doit faire signe au lanceur d'attendre avant d'effectuer son lancer et demander au frappeur de placer son pied sur ou à l'intérieur des lignes délimitant la boîte du frappeur. Si le frappeur refuse, l'arbitre annoncera alors une prise, après un délai de 10 secondes.

8. Au moment où le lanceur effectue son arrêt complet, l'arbitre du marbre remarque que le pied du frappeur est partiellement à l'extérieur de la boîte du frappeur.

DÉCISION : L'arbitre du marbre doit signaler au lanceur d'attendre avant d'effectuer son lancer ou appeler un « Pas de lancer », et alors demander au frappeur de corriger la position de son pied.

9. Un coureur est au 1^{er} but alors que le frappeur frappe la balle de façon non réglementaire en direction du joueur d'arrêt-court. C1 subit une obstruction en tentant de se rendre au 2^e but.

DÉCISION : L'arbitre du marbre doit appeler et signaler une balle morte, « Balle morte », dès que la balle est frappée de façon non réglementaire. Le frappeur est « Retiré », et C1 retourne au 1^{er} but.

10. Le frappeur passe directement sur le marbre pour se rendre à l'autre boîte du frappeur alors que le lanceur n'est pas sur la plaque pour effectuer son lancer.

DÉCISION : Le mouvement du frappeur est réglementaire car le lanceur n'est pas en position pour lancer. "En position pour lancer" est décrit comme chaque fois que le lanceur est en contact avec la plaque du lanceur et est en possession de la balle. .

11. Le frappeur désire passer d'une boîte du frappeur à l'autre alors que le lanceur prend les signaux, en contact avec la plaque du lanceur.

DÉCISION : Le frappeur doit demander et se faire accorder un « Temps d'arrêt » par l'arbitre du marbre avant qu'il ne puisse changer de boîte de frappeur. Le frappeur est retiré s'il ne demande pas un temps mort, et s'il se déplace devant ou derrière le receveur pour se diriger vers l'autre boîte du frappeur alors que le lanceur prend le signal du receveur à partir de la plaque du lanceur ou en tout temps avant ou après le relâchement de la balle.

12. Un frappeur droitier est au bâton et a un compte de 3 balles et une prise. Le lanceur effectue son lancer et, alors que la balle est en route vers le marbre, le frappeur commence sa course vers le 1^{er} but, traversant le marbre et passant par la boîte du frappeur opposé. Le frappeur est-il retiré?

DÉCISION : Oui, le frappeur est retiré. Il ne peut se rendre dans la boîte de frappeur opposée pendant le lancer.

13. (BR) Il y a un retrait et un coureur au 3^e but. Le frappeur a un compte de trois balles et une prise. C3 tente le vol du marbre au moment où le lanceur effectue son lancer. Le frappeur se déplace hors de la boîte du frappeur et frappe une fausse balle. Que faites-vous?

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte » est appelée et le frappeur est « Retiré » pour avoir frappé la balle alors qu'il se trouve hors de la boîte du frappeur. C3 retourne au 3^e but.

Le frappeur doit avoir au moins un pied complètement hors des lignes de la boîte du frappeur et toucher le sol pour être considéré à l'extérieur de la boîte du frappeur.

14. Il y a un coureur au 3^e but. Un frappeur se présente au marbre alors que ce n'est pas son tour, frappe un roulant au champ extérieur. Le voltigeur retire le frappeur-coureur et C3 marque à partir du 3^e but. L'équipe défensive présente un appel indiquant que le frappeur ne frappait pas à son rang, et cela avant le prochain lancer.

DÉCISION : C3 retourne au 3^e but. Le mauvais frappeur est retiré. Celui qui devait frapper, au lieu du mauvais frappeur, est retiré aussi. Le prochain frappeur est celui qui suit le frappeur qui devait se présenter au bâton, à moins qu'il vienne d'être retiré.

15. Le frappeur au 3^e rang frappe de façon non réglementaire à la place du frappeur occupant le 2^e rang dans l'alignement des frappeurs, et l'infraction n'est pas découverte avant un lancer au frappeur suivant, qui frappe au 4^e rang.

DÉCISION : Personne n'est retiré. Le frappeur à se présenter au bâton est celui occupant le 4^e rang. Celui qui n'a pas frappé manque son tour au bâton et pourra revenir frapper lors de son prochain tour au bâton.

16. Un frappeur frappe alors que ce n'est pas à son tour et est retiré par l'équipe défensive sur un ballon ou un roulant. Avant le lancer suivant, la défensive présente un appel réglementaire concernant le frappeur qui n'a pas frappé à son rang. L'appel est-il maintenu même si un retrait est enregistré et que le résultat du jeu est le même?

DÉCISION : Le retrait du mauvais frappeur est maintenu et le frappeur qui aurait dû se présenter au bâton est aussi déclaré «Retiré». Toute avance des coureurs sur le coup frappé est annulée et le frappeur suivant est celui qui suit celui qui aurait dû se présenter au bâton (et qui est retiré) à moins qu'il soit le frappeur fautif qui vient d'être déclaré retiré. Si le "frappeur suivant" avait été déclaré retiré sur le jeu, alors le bon frappeur sera celui qui le suit dans l'ordre des frappeurs.

17. Les buts sont remplis et il y a un retrait. Un frappeur prend place au bâton alors que ce n'est pas à son tour et frappe un triple, faisant ainsi marquer les trois coureurs. L'équipe défensive présente immédiatement un appel indiquant que le frappeur ne frappait pas à son rang. Quelle est la décision?

DÉCISION : L'appel est maintenu et le frappeur qui devait se présenter au bâton est déclaré « Retiré ». Aucun coureur ne peut marquer et ceux-ci retournent au but qu'ils occupaient avant le triple. Le frappeur suivant est le joueur dont le nom dans la carte d'alignement suit celui du joueur retiré pour ne pas avoir frappé.

18. Un coureur est au premier but et il y a un retrait. Un frappeur qui se présente au bâton alors que ce n'est pas son tour frappe dans un optionnel

et C1 est retiré au 2^e but. L'équipe défensive présente un appel sur le mauvais frappeur avant le premier lancer au frappeur suivant.

DÉCISION : C1 est retiré et le coup frappé par le mauvais frappeur est annulé. Le frappeur qui aurait dû se présenter au bâton est déclaré "retiré". Le frappeur suivant est celui qui suit le frappeur qui aurait dû frapper.

19. Les buts sont remplis et il y a deux retraits. Un frappeur se présente au bâton alors que ce n'est pas à son tour et frappe une balle lancée qui permet ainsi à tous les coureurs de marquer. Le frappeur essaie alors de convertir son double en triple et est retiré au 3^e but. Les équipes changent alors de position, mais avant le prochain lancer, l'équipe se présentant au bâton présente un appel en ce qui a trait au mauvais frappeur.

DÉCISION : L'équipe défensive a perdu son droit de présenter un appel lorsque les joueurs défensifs (incluant le lanceur) ont quitté leur position normale (c.-à-d. traverser la ligne des fausses balles).

20. Le 4^e frappeur est le dernier retrait de la manche précédente. Au cours de la manche, le 3^e frappeur se présente au bâton alors que cela devait être le frappeur occupant le 5^e rang. Le mauvais frappeur est retiré sur un ballon et alors le 4^e frappeur se présente à nouveau au bâton et frappe un simple. L'équipe défensive présente alors un appel pour le mauvais frappeur.

DÉCISION : Le frappeur occupant le 3^e rang est devenu réglementaire dès qu'un lancer été exécuté au 4^e frappeur. Le frappeur au 4^e rang est maintenant réglementaire.

CONSEIL : Dans les faits, sept frappeurs ont manqué leur tour au bâton.

21. Aucun retrait et l'ordre de frappeurs est A, B, C, D, E. A commence avec un double. D suit et est retiré sur un roulant au premier but. La défense fait maintenant appel que l'alignement n'a pas été respectée.

DÉCISION : Le bon frappeur B est retiré et le retrait de D est également conservée. C serait maintenant au bâton avec 2 retraits.

C frappe un simple et A avance au troisième but. Le prochain frappeur serait maintenant E.

CLARIFICATION: Comme D a déjà été retiré comme un mauvais frappeur, son tour au bâton ne doit pas avoir lieu dans la même manche avant que tous les autres frappeurs dans l'ordre des frappeurs aient terminé leur tour au bâton.

22. L'ordre des frappeuses pour la manche qui commence est A, B, C, D et E. La frappeuse « C » commence la manche avec un double et la frappeuse « A » est retirée sur un roulant, faisant alors avancer « C » au 3^e but. La frappeuse « B » se présente au bâton et un lancer lui est délivré avant que l'équipe défensive ne présente un appel pour mauvaise frappeuse.

DÉCISION : Le premier lancer à la frappeuse « A » régularise le double de « C » et le lancer à « B » régularise le retrait de « A ». Il n'y a

aucun retrait additionnel, la frappeuse « B » est la bonne frappeuse et celle-ci garde le même compte.

Si la frappeuse « C » est encore sur les buts après que « B » a complété son tour au bâton, alors « D » est la prochaine frappeuse.

Si « C » n'est pas sur les buts lorsque « B » a complété son tour au bâton, alors « C » est la prochaine frappeuse.

Si la demi-manche a été complétée après que « B » a complété son tour au bâton, alors la frappeuse qui commencera la prochaine manche sera « C ».

23. L'ordre des frappeurs pour la manche est A, B, C et D. Le frappeur « C » vient frapper à la place du frappeur « A » et obtient un simple. Le frappeur « D » est le prochain à se présenter au bâton. Après un lancer « D » l'instructeur de l'équipe défensive présente un appel indiquant que « C » et/ou « D » ont frappé au mauvais rang.

DÉCISION : L'appel de l'équipe défensive survient trop tard. Les frappeurs « A » et « B » passent simplement leur tour au bâton car un lancer a déjà été délivré au frappeur « D ». Le frappeur « D » continue son tour au bâton.

24. « A » est le premier frappeur et frappe un double. « D » se présentant au bâton au mauvais rang, est atteint par un lancer du lanceur et se voit accorder le premier but. Le prochain frappeur qui se présente au bâton est « B ». Celui-ci frappe une chandelle intérieure et est déclaré retiré. Le frappeur « C » est le prochain frappeur, qui est retiré sur un ballon capté au champ centre. L'équipe défensive s'aperçoit que « D » est au 2^e but. Alors celle-ci présente un appel pour que « D » soit déclaré retiré pour le 3^e retrait.

DÉCISION : Aucun retrait sur le jeu d'appel et le prochain frappeur sera «E». «D» n'est pas déplacé du but qu'il occupe, et il manquera son tour au bâton sans pénalité.

Tous les jeux sont bons, puisque le mauvais frappeur « D » ne fut pas découvert avant le prochain lancer au frappeur suivant.

25. (BR) Il y a un coureur au 3^e but et un retrait. Le mauvais frappeur se présente dans la boîte du frappeur. Le frappeur accumule un compte de 3 balles et 2 prises. La prochaine balle lancée bondit au sol et n'est pas captée par le receveur, ce qui permet au frappeur de se rendre au 1^{er} but et au coureur du 3^e but de marquer. La défensive présente un appel indiquant qu'un mauvais frappeur s'est présenté au bâton, et cela avant un prochain lancer au frappeur suivant. L'arbitre du marbre déclare retiré le frappeur qui devait se présenter au bâton. Le point de C3 compte-t-il?

DÉCISION : Le point de C3 compte parce que l'avance de ce coureur n'était pas le résultat direct du frappeur devenant un F.

26. L'ordre des frappeurs pour la manche en cours est A, B, C, D et E. En troisième manche, le substitut « 1 » remplace « B ». En quatrième manche,

le frappeur « A » commence la manche au bâton et se rend au 1^{er} but. Le prochain frappeur « B » frappe un simple, amenant « A » au 2^e but. Le substitut « 1 » frappe un ballon sacrifice, ce qui amène « A » et « B » respectivement au 3^e et au 2^e but. Le frappeur « C » est retiré au bâton. Avant un prochain lancer à « D », l'instructeur de l'équipe défensive présente un appel indiquant que l'équipe offensive utilise un mauvais frappeur.

DÉCISION : L'équipe offensive n'a pas enfreint le règlement du mauvais frappeur, que la défensive a porté à l'attention de l'arbitre mais elle a commis une infraction à la règle de la substitution et à celle du retour au jeu.

Le frappeur « A » s'est présenté de façon réglementaire.

Le frappeur « B » est revenu au jeu de façon réglementaire mais sans avoir été annoncé, ce qui constitue une substitution non réglementaire.

Le substitut « 1 » est revenu au jeu de façon non réglementaire (remplaçant le frappeur C), et parce qu'il n'a pas été annoncé, il a enfreint le règlement de la substitution.

Le frappeur « C » (remplacé par le substitut « 1 ») est revenu au jeu de façon non réglementaire (remplaçant le frappeur « D »), et parce qu'il n'a pas été annoncé, a enfreint le règlement de la substitution.

Le frappeur « D » était sur le point de revenir au jeu de façon non réglementaire pour remplacer le frappeur « E », mais parce que la défensive est intervenue, il n'a pas encore violé de règle.

Si on met de côté le problème de substitution et celui du retour au jeu, la production des frappeurs « A », « B » et du substitut « 1 » sont tous réglementaires. La production du substitut « 1 » a été régularisée lorsqu'un lancer a été délivré à « C ». Au moment de l'appel, le frappeur « C » était coupable d'un retour au jeu non réglementaire et non annoncé. Même si le frappeur « C » est retiré au bâton, il est quand même retiré pour avoir enfreint le règlement de la substitution non réglementaire, et le résultat de la présence au bâton de « C » est annulé.

Le substitut « 1 » et le frappeur « C » ont violé le règlement du retour au jeu, et « B », substitut « 1 » et « C » ont enfreint le règlement de la substitution. « B » est exclu de la partie. Le substitut « 1 », « C » et l'instructeur de l'équipe sont expulsés et déclarés inadmissibles. « D » qui a été remplacé par « C » peut revenir dans la partie, si le retour au jeu est annoncé correctement. Des substituts admissibles sont autorisés à remplacer et à occuper la position dans l'ordre des frappeurs des joueurs exclus et expulsés (dans ce cas-ci « B » et « C »).

Le joueur « A » et le substitut qui remplace « B » demeurent respectivement au 3^e et au 2^e but. Il y a deux retraits. Lorsque le jeu reprend, le frappeur « E » est le prochain frappeur réglementaire.

Interférence du frappeur

27. (BR) Des coureurs sont au 1^{er} et au 3^e but et il y a un retrait. C1 quitte le but au moment du relâchement du lancer et le frappeur s'élance, et manque la balle pour une troisième prise. Le frappeur gêne alors le receveur qui tente de relayer la balle au 2^e but.

DÉCISION : La balle est morte « Balle morte » et le coureur le plus près du marbre est « Retiré » pour « Interférence » du frappeur. C1 retourne au 1^{er} but.

CLARIFICATION : Le frappeur, qui est déjà retiré, cause une interférence et le coureur le plus près du marbre est retiré. Tous les autres coureurs retournent au dernier but touché au moment de l'infraction.

28. (BR) Il y a un coureur au 2^e but. Après le lancer suivant, le receveur tente de relayer la balle au 3^e but pour retirer C2 qui tente de voler le but. Le relais du receveur frappe le bâton du frappeur, alors dans la boîte du frappeur et la balle rebondit alors près ou derrière le marbre. Le geste est accidentel et non intentionnel de part et d'autre. C2 est sauf au 3^e but.

DÉCISION : Aucune interférence n'est appelée au frappeur car le frappeur dans la boîte du frappeur a accompli un geste non intentionnel.

NOTE : Le frappeur est considéré à l'extérieur de la boîte du frappeur lorsqu'un de ses pieds touche le sol à l'extérieur des lignes de la boîte du frappeur.

Si le frappeur se trouve à l'extérieur de la boîte du frappeur:

(a) Le receveur doit tenter de relayer la balle pour qu'il y ait interférence. Si le receveur arrête son élan dans sa tentative de relayer la balle avant qu'il ne relâche celle-ci parce qu'il semble que le frappeur l'empêche de le faire, alors une interférence est appelée. Un contact n'est pas nécessaire avec le frappeur pour qu'il y ait interférence.

(b) Si le frappeur se trouve à l'extérieur de la boîte du frappeur délibérément ou accidentellement et nuit alors au receveur qui tente d'exécuter un jeu, une interférence doit être décrétée.

29. (BR) Il y a un coureur au 3^e but. Sur le prochain lancer, le receveur lève le bras tentant de surprendre C3 qui avait quitté son but, mais se rend compte qu'il ne pouvait effectuer le relais car (a) le frappeur est resté dans la boîte du frappeur ou (b) le frappeur est sorti de la boîte du frappeur.

DÉCISION : En (a), aucune interférence, sauf si le frappeur agit intentionnellement.

(b) Si le frappeur se déplace dans la trajectoire du relais, « Interférence » serait annoncée. La balle est morte « Balle morte », et le frappeur est « Retiré ». C3 retourne au 3^e but.

CLARIFICATION: Le frappeur doit avoir l'intention de nuire au relais du receveur, quand il est dans la boîte du frappeur. Le fait de bouger dans la boîte du frappeur ne veut pas dire qu'il y a interférence.

30. (BR) Il y a un coureur au 3^e but. Le receveur tente de surprendre C3 qui n'était pas sur son but en relayant la balle au 3^e but après avoir capté la balle lancée. Le relais touche le frappeur ou le bâton du frappeur alors dans la boîte du frappeur. La balle rebondit vers l'écran arrière, ce qui permet à C3 de marquer.

DÉCISION : Le point compté par C3 est bon. L'action du frappeur était involontaire, donc ne causait pas d'interférence.

31. (BR) Il y a des coureurs au 1^{er} et au 3^e but. Sur le prochain lancer capté par le receveur, le frappeur crée une interférence alors que le receveur tente de retirer C1 en train de voler le 2^e but. Le jeu ne peut pas être complété au 2^e but car l'arrêt-court coupe le relais du receveur. L'arrêt-court relaie la balle en direction du marbre, pour tenter de retirer C3 qui vole le marbre. Le frappeur ne nuit pas au jeu au marbre. C3 est (a) sauf au marbre ou (b) retiré au marbre.

DÉCISION : Dans les deux situations, la balle est déclarée morte immédiatement « Balle morte », lorsque le frappeur nuit au receveur qui essaie d'exécuter un jeu à l'endroit de C1. Le frappeur est retiré pour « Interférence ». C1 retourne au 1^{er} but, et C3 au 3^e but.

32. (BR) Un coureur est au premier but. Le frappeur se place en position de coup retenu, le bâton au-dessus du marbre. C1 vole le 2^e but au moment du lancer. Le frappeur ne bouge pas le bâton alors que la balle traverse le marbre à la hauteur de la ceinture. Il n'y a aucun contact entre la balle et le bâton. Le relais du receveur pour retirer C1, touche le bâton. Le receveur réussit quand même à retirer C1, même si la balle a fait contact avec le bâton.

DÉCISION : (BR seulement) La balle est morte « Balle morte », et le frappeur est « Retiré » pour « Interférence ». C1 retourne au 1^{er} but.

INTERPRÉTATION: Il est permis au frappeur de tenir son bâton au-dessus du marbre lors d'une balle lancée. Cependant, le lancer est jugé complété lorsque le receveur capte la balle, et le frappeur ne doit pas laisser son bâton au-dessus du marbre.

Si le relais du receveur ne touche pas au bâton, alors le frappeur n'est pas retiré, à moins qu'il ait bougé de façon à forcer le receveur à éviter le bâton ou le frappeur.

33. (BR) Un coureur est au 2^e but. Le frappeur est retiré sur trois prises sur le prochain lancer, et le receveur échappe la balle. C2 commence sa course en direction du 3^e but et le frappeur-coureur crée une interférence sur le relais du receveur au 1^{er} but.

DÉCISION : La balle est morte « Balle morte », et le frappeur-coureur est « Retiré » à cause de l'interférence. C2 doit retourner au dernier but occupé au moment du lancer.

34. Le frappeur, tentant de frapper une balle lancée, effectue un pas arrière en direction du receveur, son pied étant alors complètement à l'extérieur de la boîte du frappeur. Il y a contact entre le bâton et la mitaine du receveur au cours de l'élan du frappeur.

DÉCISION : La balle est morte « Balle morte » et le frappeur est « Retiré » pour « Interférence ». Le receveur n'est pas responsable du contact et ne doit pas être pénalisé. Le frappeur ne doit pas empêcher le receveur d'attraper une balle lancée, en plaçant un pied hors de la boîte.

35. Le frappeur, tentant de frapper une balle lancée, effectue un pas arrière en direction du receveur. Les deux pieds du frappeur demeurent dans la boîte du frappeur au moment où un contact survient entre le bâton et la mitaine du receveur pendant l'élan du frappeur.

DÉCISION : « Obstruction du receveur » et signal de balle morte retardée. Le gérant de l'équipe offensive a l'option d'accepter le résultat du jeu ou la pénalité - le frappeur se voit octroyer le 1^{er} but s'il n'a pas frappé la balle et atteint un but sans être retiré. Le frappeur n'est pas responsable du contact et ne doit pas être pénalisé. Le receveur ne doit pas empêcher le frappeur de frapper la balle au moment où celui-ci est dans la boîte du frappeur. Et tous les autres coureurs avancent un but seulement s'ils le doivent parce que le frappeur s'est vu attribuer le 1^{er} but.

CONSEIL : L'arbitre du marbre doit appeler « Balle morte », si le bâton du frappeur entre en contact avec le receveur ou son équipement pendant qu'il prend des élans d'échauffement et avant que le lanceur effectue son lancer.

36. Il y a un coureur au 1^{er} but. Le receveur échappe une balle lancée qui roule jusqu'aux pieds du frappeur. Oubliant le coureur au 1^{er} but, le frappeur saisit la balle et la remet au receveur. C1 (a) vole le 2^e but ou (b) demeure au 1^{er} but.

DÉCISION : En (a, b) la balle est morte, « Balle morte » aussitôt que le frappeur saisit la balle. C1 demeure au 1^{er} but et le frappeur n'est pas retiré.

37. (BR) Une coureuse est au 1^{er} but et il n'y a aucun retrait. Sur le lancer suivant, la frappeuse marche sur le marbre au moment où elle tente de frapper la balle lancée nettement à l'extérieur de la zone des prises. La frappeuse fait contact avec la mitaine de la receveuse avec son bâton lorsqu'elle s'élanche, mais elle est incapable de frapper la balle.

DÉCISION : La balle est morte « Balle morte » et la frappeuse est « Retirée » pour « Interférence » car elle s'est déplacée hors de la boîte du frappeur et a empêché la receveuse d'exécuter un jeu sur la balle lancée. C1 retourne au 1^{er} but.

38. (BR) Il y a un coureur au 1^{er} but. C1 tente de voler le 2^e but lors du lancer suivant. Le frappeur marche sur le marbre après que le receveur a capté la balle lancée. Le receveur hésite à relayer la balle au but car le frappeur est dans sa trajectoire.

DÉCISION : La balle est morte « Balle morte ». Le frappeur est « Retiré » pour « Interférence » parce que le frappeur est sorti de la boîte du frappeur. C1 retourne au 1^{er} but.

39. (BR) Il y a un coureur au 1^{er} but et il y a un retrait et le frappeur a un compte d'une balle et une prise. C1 tente de voler le 2^e but sur le lancer suivant. Le frappeur se déplace devant le marbre dans le but de nuire au tir du receveur au 2^e but. Il n'y a aucun contact entre les deux joueurs. En dépit de l'interférence, C1 est déclaré retiré au 2^e but.

DÉCISION: La balle est morte « Balle morte », au moment où l'arbitre du marbre juge que l'action du frappeur constitue une interférence. Le frappeur est « Retiré » et C1 retourne au 1^{er} but.

INTERPRÉTATION: On considère qu'un frappeur commet une interférence lors d'un tir, s'il marche devant le marbre lorsque le receveur tente un jeu pour retirer un coureur en course pour voler un but.

40. (BR) Il y a un coureur au 1^{er} but. C1 tente de voler le 2^e but au moment où le lanceur exécute son lancer. Le frappeur s'élançait et rate la balle. Le frappeur perd l'équilibre suite à son élan, au moment où le receveur tente de relayer la balle au 2^e but. Le frappeur (a) entre en contact avec le bras du receveur ou (b) se déplace en avant du marbre, sans entrer en contact avec le receveur, mais l'empêche d'effectuer un relais précis.

DÉCISION: Dans les deux cas (a, b) la balle est morte, « Balle morte ». Le frappeur est « Retiré » pour « Interférence ». C1 retourne au 1^{er} but.

RÈGLEMENT: Le frappeur ne doit pas empêcher le receveur d'exécuter un jeu ou de relayer la balle en se déplaçant hors de la boîte du frappeur ou lui nuire intentionnellement alors qu'il se trouve dans la boîte du frappeur.

41. (BR) Un coureur est au 3^e but. Le frappeur tente un amorti lors du lancer suivant et C3 tente de marquer. Le frappeur rate la balle et (a) se déplace devant le receveur ou (b) entre en contact avec le receveur qui est dans la boîte du receveur, ce qui permet à C3 de marquer.

DÉCISION: L'arbitre du marbre doit décréter et signaler « Balle morte ». Le frappeur est « Retiré » pour « Interférence ». C3 retourne au 3^e but.

42. (BR) Un coureur est au 3^e but. Le frappeur s'élance sur le lancer et rate la balle pour une troisième prise, mais la balle rebondit du gant du receveur en direction du 1^{er} but. Le frappeur commence sa course en direction du 1^{er} but lorsque la balle effectue un saut bizarre sur le chemin du frappeur-coureur qui se situe à 1,5 m (cinq pieds) du marbre en territoire des bonnes balles. Le frappeur-coureur donne un coup de pied involontaire à la balle et arrive sauf au 1^{er} but. Est-ce une interférence?

DÉCISION C'est une interférence avec une troisième prise échappée. C'est une "balle morte" et le FC est retiré. C3 reste au 3^e but.

43. (BR) Le coureur au 1^{er} but tente de voler le 2^e but. La défensive anticipe le vol de but et le lanceur lance la balle au marbre au niveau supérieur de la zone des prises et au coin extérieur. Le frappeur tente de faire contact avec la balle lancée, dans le but de protéger C1, et lance son bâton sur la balle lancée. Est-ce une interférence ?

DÉCISION: Si l'intention du frappeur était de frapper la balle, alors l'action est réglementaire. Si son intention était de gêner ou de causer une obstruction contre le receveur qui a l'opportunité d'effectuer un retrait sur le coureur tentant de voler, alors il y a interférence du frappeur.

44. (BR) Un coureur est au 1^{er} but, le frappeur s'élance et rate la balle lancée. Le bâton glisse de ses mains et se dirige en direction du 1^{er} but. Le receveur relaie la balle au 1^{er} but pour tenter de prendre C1 à contre-pied qui a quitté son but mais la balle entre en contact avec le bâton qui est dans les airs et elle se retrouve au champ droit. C1 avance au 2^e but avant que le voltigeur ne puisse récupérer la balle. Est-ce une interférence ?

DÉCISION: La balle est morte « Balle morte » dès que la balle entre en contact avec le bâton et le frappeur est « Retiré » pour « Interférence ». C1 retourne au 1^{er} but.

CLARIFICATION: Par hasard ou non, le frappeur est dans l'obligation de contrôler le bâton qu'il tient et de ce fait est responsable des actions de celui-ci. Le frappeur est responsable du contrôle du bâton. Dans ce cas, la clé réside dans le fait que le frappeur ne fait pas contact avec la balle lancée.

45. Le frappeur frappe une balle lancée au sol en direction du lanceur. (a) Le bâton se brise et une pièce de celui-ci entre en contact avec la balle frappée ou avec le lanceur ou (b) le bâton entier échappe des mains du frappeur et entre en contact avec la balle frappée ou avec le lanceur.

DÉCISION: Dans les deux cas, si une pièce du bâton entre en contact avec la balle, la balle est morte "Balle Morte" et le frappeur est « Retiré » pour interférence. S'il n'y a pas de contact avec le ballon et qu'une pièce du bâton entre en contact avec le lanceur, la balle reste en jeu.

46. Le frappeur une balle lancée au sol vers un joueur de champ intérieur. Cependant, le bâton se brise et une partie du bâton suit la trajectoire de la balle. Le joueur de champ intérieur, qui tente d'effectuer un jeu, doit

sauter pour éviter d'être touché par la pièce du bâton. Le joueur de champ intérieur ne peut pas exécuter un jeu sur le frappeur-coureur.

DÉCISION: La balle est en jeu. Il n'y a aucune interférence du frappeur.

CLARIFICATION: Bien que le frappeur soit responsable de son bâton, il n'a pas de contrôle sur le bâton quand il brise.

47. Le frappeur une balle lancée au sol vers un joueur de champ intérieur. Cependant, le bâton glisse des mains du frappeur et suit la trajectoire de la balle. Le joueur de champ intérieur, qui tente d'effectuer un jeu, doit sauter pour éviter d'être touché par le bâton. Le joueur de champ intérieur ne peut pas exécuter un jeu sur le frappeur-coureur.

DÉCISION: La balle demeure en vie et en jeu et le frappeur n'est pas retiré.

INTERPRÉTATION: La différence entre cette situation et celle du frappeur du cas 44 est que le frappeur fait contact avec la balle. Parce que le frappeur frappe la balle, ce ne serait pas une interférence à moins que le frappeur ait délibérément lancé le bâton au joueur de champ intérieur.

NOTE: Un bâton abandonné ne peut pas causer d'interférence à moins qu'il fasse contact avec la balle; auquel cas c'est une balle frappée deux fois.

48. (BR) Un coureur est au 2^e but. Sur le prochain lancer, le frappeur exécute un amorti au sol devant le marbre. C2 tente de se diriger vers le 3^e but. Entre-temps, le préposé aux bâtons sort de l'abri et cause une interférence en (a) se déplaçant devant le receveur, empêchant celui-ci de relayer la balle de peur d'atteindre le préposé aux bâtons ou (b) étant atteint par le relais effectué afin de prendre C2 à contre-pied. L'interférence était involontaire dans les deux situations.

DÉCISION: En (a) si le receveur exécute le mouvement de relayer et arrête parce que le préposé aux bâtons est dans son chemin, une « Interférence » doit être décrétée. La balle est morte, « Balle morte », et le coureur le plus près du marbre, C2, est « Retiré ».

Si le receveur se contente de regarder sans tenter de relayer la balle, alors il n'y a pas d'interférence, et la balle demeure en vie et en jeu.

(b) La balle est morte, « Balle morte », et C2 est « Retiré » pour « Interférence » du préposé aux bâtons.

49. Un coureur est au 3^e but. Le frappeur frappe une balle lancée dans les airs au-dessus de l'abri des joueurs du côté du 3^e but. Le receveur tente de capter le ballon en territoire des fausses balles. La balle peut être captée, mais le frappeur du cercle d'attente gêne le receveur dans sa tentative de capter la balle.

DÉCISION: L'arbitre du marbre doit déclarer la balle morte, « Balle morte », et le frappeur est « Retiré » pour « Interférence » du frappeur dans le cercle d'attente.

CLARIFICATION: L'offensive se doit d'éviter toute interférence avec la défensive qui fait un jeu sur une balle frappée. Il importe peu que ce soit intentionnel ou non.

50. (BR) Un coureur est au 1^{er} but. Sur le prochain lancer, C1 tente de voler le 2^e but. L'arbitre du marbre gêne le receveur qui tente de relayer en direction du 2^e but.

DÉCISION : L'arbitre du marbre doit signaler une balle morte retardée à l'aide de son bras gauche. Si C1 est retiré au 2^e but, le jeu est bon. Cependant, si C1 n'est pas retiré au 2^e but, l'arbitre déclare la balle morte, « Balle morte », et C1 retourne au 1^{er} but - le but qu'il occupait au moment de l'interférence.

CLARIFICATION : Le receveur n'a pas à compléter son relais pour qu'une interférence soit décrétée. La balle est morte et le coureur retourne au but occupé avant l'interférence.

NOTE : Les jeux ne causant pas d'interférence sont : être atteint par une balle relayée ou un lancer, entrer en contact avec un joueur défensif ou un joueur offensif. La balle demeure en jeu et tous les jeux sont bons.

51. Le frappeur frappe la balle au sol en direction d'un joueur de champ intérieur ou frappe un ballon au champ centre et est retiré ou encore frappe un simple. Le frappeur-coureur amène son bâton avec lui jusqu'au 1^{er} but. C1 est-il retiré?

DÉCISION : Il n'y a aucune mention dans le livre des règlements qui empêche un coureur d'avoir un bâton en sa possession quand il court autour des buts s'il le désire. Si le frappeur-coureur utilise son bâton d'une manière antisportive ou cause de quelque manière que ce soit une interférence sur un jeu en cours, il peut alors être expulsé de la partie pour geste antisportif ou subir la pénalité reliée à une interférence.

52. (BR) Un coureur est au 3^e but et il y a un retrait. La prochaine balle lancée se retrouve derrière le receveur. C3 charge en direction du marbre et l'équipe défensive se précipite pour couvrir le marbre. Le receveur récupère la balle et la relaie en direction du marbre. Le frappeur s'élançait et frappe la balle. Quelle est la décision?

DÉCISION: La balle est morte, « Balle morte » et le frappeur est « Retiré » pour « Interférence ». C3 doit retourner au 3^e but.

53. (BR) Un coureur est au 3^e but. La prochaine balle lancée est une balle passée qui échappe au receveur. C3 se dirige vers le marbre. Le receveur récupère la balle et la relaie en direction d'un joueur défensif qui couvre le marbre. La balle relayée entre en contact avec le frappeur qui se tient dans la boîte du frappeur.

DÉCISION: La balle est morte, « Balle morte » et le frappeur est « Retiré » pour « Interférence ». C3 retourne au 3^e but.

La boîte du frappeur n'est pas un sanctuaire pour les frappeurs. Le frappeur doit être vigilant après chaque balle lancée, spécialement lorsque des coureurs tentent de marquer.

CLARIFICATION: Une interférence n'est pas appelée automatiquement lorsque la balle entre en contact avec un frappeur lorsque celui-ci demeure dans la boîte du frappeur. Les détails importants que l'arbitre doit prendre considération pour appeler une interférence sont (a) est-ce que le relais en est un réellement et non un relais erratique sans but précis? ou (b) y a-t-il un jeu potentiel pour un retrait.

54. Un coureur est au 3^e but. C3 tente de voler le marbre lors d'une balle lancée. Le frappeur demeure dans la boîte du frappeur et étend sa jambe à travers la ligne de but. Le receveur est gêné dans sa tentative de toucher le coureur à cause de la présence du frappeur et C3 glisse avec succès entre les jambes du frappeur et touche le marbre. Quelle est votre interprétation?

DÉCISION : « Interférence » du frappeur, la balle est morte « Balle morte », le frappeur est retiré et C3 retourne au 3^e but. Le but de la boîte du frappeur est de définir clairement la zone où le frappeur doit se tenir alors qu'il est au bâton. La boîte du frappeur ne lui donne aucune immunité lors d'une interférence sur un jeu.

55. Un coureur est au 2^e but lorsque Le frappeur frappe une balle lancée dans les airs au-dessus du champ intérieur, près du marbre. Le frappeur demeure dans la boîte du frappeur momentanément et le frappeur entre en collision avec le receveur qui tente de capter la chandelle. La balle tombe au sol et, sans avoir été touchée, demeure en territoire des bonnes balles pendant que le FC avance sauf au 1^{er} but et C2 avance au 3^e but. L'arbitre déclare :

DÉCISION : (a) Si le receveur peut exécuter un jeu sur la balle, celle-ci est morte « Balle morte », le frappeur est « Retiré » pour « Interférence » et C2 retourne au 2^e but.

(b) Si le receveur ne peut pas exécuter un jeu sur la balle, alors le receveur commet une obstruction. L'arbitre du marbre signale une balle morte retardée et déclare verbalement « Obstruction du receveur ».

(i) Si le FC devient un coureur et est sauf au 1^{er} but, l'obstruction est annulée.

(ii) Si un jeu est fait sur le FC avant d'atteindre sauf le 1^{er} but, la balle est morte « Balle morte », et les coureurs se voient accorder les buts qu'ils auraient atteints si le FC n'avait pas subi d'obstruction.

NOTE : En (b) le gérant de l'équipe n'a pas d'option parce que le frappeur a été gêné après avoir frappé la balle lancée. L'obstruction est appliquée en accordant le(s) but(s) au

coureur qui subit l'obstruction et aux autres coureurs affectés par l'obstruction.

56. Un coureur est au 3^e but lorsque Le frappeur frappe une balle lancée au sol devant le marbre. Le frappeur et le receveur entrent en collision au moment où le frappeur tente d'avancer au 1^{er} but et où le receveur tente de récupérer la balle frappée. La balle roule ainsi en territoire des fausses balles. L'arbitre du marbre déclare :

DÉCISION : (a) Si le receveur pouvait faire un jeu sur la balle, la balle est morte « Balle morte », le frappeur est « Retiré » pour « Interférence » et C3 retourne au dernier but occupé au moment du lancer.

(b) Si le receveur ne pouvait pas faire un jeu sur la balle, alors le receveur commet de l'obstruction. L'arbitre du marbre signale une balle morte retardée et appelle verbalement « Obstruction du receveur ». Lorsque la balle frappée est déclarée « Fausse Balle » la balle est morte, l'obstruction est annulée, C3 retourne au 3^e but et le frappeur retourne au bâton avec une prise ajoutée à son compte.

EXCEPTION : En balle lente, le frappeur-coureur est déclaré retiré si la fausse balle survient après deux prises.

CLARIFICATION : Si une balle frappée est déclarée fausse avant l'interférence ou l'obstruction, la balle frappée est une « Fausse balle » et l'interférence ou l'obstruction n'est pas appliquée.

De même, si la balle frappée est déclarée fausse balle après l'application d'une obstruction, la balle frappée est une « Fausse balle » et l'obstruction n'est pas appliquée.

Frapper une balle lancée une deuxième fois

57. Le frappeur frappe au sol une balle lancée. Alors que le frappeur se tient dans la boîte du frappeur, son bâton roule contre la balle en territoire des bonnes balles. La balle se retrouve ensuite en territoire des fausses balles.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte », dès que le bâton touche à la balle. Le frappeur est « Retiré » pour avoir frappé la balle deux fois en territoire des bonnes balles.

RÈGLEMENT : Se tenir dans la boîte du frappeur implique que le bâton du frappeur est encore en sa possession. La balle frappée sera une fausse balle si elle rebondit au sol et retouche le bâton. Si le frappeur ne possède plus le bâton et la balle est frappée en territoire des bonnes balles, ce doit être considéré comme une balle frappée une seconde fois. La balle est morte « Balle morte » et le frappeur est « Retiré ».

NOTE : Un arbitre doit placer l'acte de frapper la balle une seconde fois dans l'une des trois catégories suivantes :

(a) Si le bâton est entre les mains du frappeur lorsque la balle entre en contact avec le bâton, et le frappeur est dans la boîte du frappeur, une fausse balle est alors décrétée. Si un pied du frappeur est complètement à l'extérieur de la boîte du frappeur et touche le sol, il est retiré. Quand vous avez un doute, n'essayez pas de deviner si la personne doit être retirée. Appelez alors une fausse balle.

(b) Si le bâton a quitté les mains du frappeur (celui-ci l'a laissé tomber ou l'a lancé) et qu'il entre en contact avec la balle en territoire des bonnes balles, la balle est morte et le frappeur-coureur est retiré. Si la balle touche le bâton qui est au sol, le frappeur n'est pas retiré. L'arbitre doit alors déterminer si la balle est bonne ou fausse en se basant sur le règlement concernant les bonnes et les fausses balles. Si la balle roule sur le bâton en territoire des bonnes balles, elle demeure en jeu. Si elle s'arrête ou est touchée en territoire des bonnes balles, elle est considérée comme étant une bonne balle. Si elle touche le bâton en territoire des bonnes balles et se déplace en territoire des fausses balles où elle s'arrête ou est touchée, elle est considérée comme étant une fausse balle. Si la balle roule contre le bâton en territoire des fausses balles, elle est considérée comme étant une fausse balle.

(c) Si le frappeur s'élanche et rate la balle lancée mais (i) la frappe accidentellement alors qu'il complète la rotation du bâton (ii) la frappe intentionnellement lors d'un second élan ou (iii) frappe la balle après que celle-ci a touché le receveur ou sa mitaine, la balle est morte, que celle-ci soit bonne ou fausse, et sa décision sera une fausse balle. S'il s'agit d'une troisième prise, le frappeur est retiré.

58. Le frappeur s'élanche sur une balle lancée, la frappe au sol en direction du lanceur, et laisse tomber son bâton en territoire des fausses balles. La balle roule sur elle-même en faisant contact avec le sol, et vient rebondir sur le bâton utilisé par le frappeur.

DÉCISION: L'arbitre du marbre doit appeler et signaler une « Fausse balle », balle morte. Le frappeur n'est pas retiré pour avoir frappé la balle une deuxième fois.

EXCEPTION: En balle lente, le frappeur-coureur est retiré si la fausse balle est une troisième prise.

59. Le frappeur frappe une balle lancée au sol en direction du cercle du frappeur en attente, et laisse tomber son bâton en direction de la balle qui est quasi immobile. Le bâton entre en contact avec la balle, en territoire des fausses balles, ce qui fait rebondir la balle en territoire des bonnes balles.

DÉCISION: L'arbitre du marbre doit appeler et signaler une « Fausse balle ». La balle est morte. Le frappeur n'est pas retiré pour avoir frappé la balle une deuxième fois, parce que le contact s'est produit en territoire des fausses balles.

EXCEPTION: En balle lente, le frappeur-coureur est retiré si la fausse balle est une troisième prise.

60. Le frappeur frappe un amorti (BR) ou s'élanche sur une balle lancée, la frappant au sol. La balle rebondit au sol ou sur le marbre et frappe le bâton une deuxième fois, en territoire des bonnes balles, alors que le frappeur a (a) les deux pieds à l'intérieur de la boîte du frappeur ou (b) un pied à l'intérieur de la boîte du frappeur et l'autre dans les airs à l'extérieur de la boîte ou (c) au moins un pied touchant le sol complètement à l'extérieur de la boîte du frappeur.

DÉCISION: En (a, b) « Fausse balle », balle morte, et une prise au frappeur, parce que le frappeur se trouve dans la boîte du frappeur.

EXCEPTION: En balle lente, le frappeur-coureur est retiré si la fausse balle est une troisième prise.

(c) La balle est morte « Balle morte », et le frappeur est « Retiré » pour avoir frappé la balle une deuxième fois alors qu'un de ses pieds était en contact avec le sol complètement hors de la boîte du frappeur.

61. Des coureurs sont au 2^e et au 3^e but et il y a deux retraits et le frappeur a un compte de deux prises. Le frappeur est déjoué par le lancer suivant et rate la balle. La balle entre en contact avec le gant du receveur et rebondit vers le haut, et entre en contact avec le bâton du frappeur qui complète son élan. Le geste du frappeur entrant en contact avec la balle est involontaire mais il a éloigné le jeu du receveur qui aurait pu capter la balle pour une 3^e prise. Quelle est votre décision?

DÉCISION: La balle est morte et le frappeur est « Retiré ».

CLARIFICATION: Nous déclarons une "interférence" et tous les coureurs doivent retourner au but qu'ils occupaient au moment du lancer.

62. Le frappeur frappe une balle lancée au sol. Au moment où le frappeur-coureur se dirige en direction du 1^{er} but, le bâton qu'il utilisait roule sur lui-même et touche à la balle en territoire des bonnes balles. La balle roule alors en territoire des fausses balles.

DÉCISION: La balle est morte, « Balle morte », dès que le bâton touche à la balle. Le frappeur est « Retiré » pour avoir fait contact avec une bonne balle une deuxième fois en territoire des bonnes balles.

CLARIFICATION: Lorsque le bâton utilisé pour frapper se déplace en direction de la balle, et qu'il est apparent que la balle ne se dirige pas vers le bâton stationnaire, le frappeur est « Retiré ».

Lorsque la balle roule en direction et fait contact avec un bâton stationnaire qui a été utilisé pour frapper, le frappeur-coureur n'est pas retiré. De même, si une balle frappée ainsi qu'un bâton utilisé pour frapper se déplacent simultanément l'un sur l'autre, le frappeur-coureur sera « Retiré ».

63. Le frappeur frappe un amorti le long de la ligne du 1^{er} but. Le frappeur laisse tomber son bâton en direction du 1^{er} but. Le bâton atterrit en territoire des bonnes balles et la balle en mouvement touche le bâton stationnaire. La balle se déplace alors en territoire des fausses balles lorsque le receveur la capte. Le frappeur-coureur est-il retiré pour avoir frappé ou avoir fait contact une deuxième fois avec la balle?

DÉCISION : Le frappeur-coureur n'est pas retiré. La balle demeure en jeu (pas nécessairement une bonne balle). Le contact avec le bâton ne détermine pas si la balle frappée est une bonne ou une fausse balle. La balle est « Fausse Balle » lorsque la balle roule en territoire des fausses balles et est touchée par un joueur défensif dans ce territoire.

Prise ou balle

64. Le frappeur commence son élan pour frapper une balle lancée mais tente de ramener son bâton vers l'arrière sur l'élan. Le frappeur rate la balle. Comment l'arbitre peut-il juger si l'action du frappeur constitue un élan, pour une « Prise » ou un élan retenu, pour une « Balle »?

DÉCISION: L'arbitre du marbre, dans le but d'être constant, possède plusieurs critères pour le guider dans sa prise de décision.

JUGEMENT: Un élan retenu peut être très difficile à juger, et ce lorsque plusieurs frappeurs ne se tiennent pas face au marbre mais plutôt à l'arrière de la boîte du frappeur. Il n'est pas automatique pour l'arbitre du marbre de vérifier auprès de son confrère. La plupart des arbitres sur les buts vous répondront selon ce qu'ils ont vu, alors ne demandez pas si vous ne voulez pas une réponse honnête.

CLARIFICATION: Dans la plupart des cas, l'arbitre du marbre fera appel à son ou ses confrères lorsque la défensive demandera un appel sur l'élan du frappeur. Seulement l'arbitre du marbre doit demander l'appel et l'arbitre des buts ne doit répondre que si l'arbitre du marbre en fait la demande. L'arbitre du marbre ne doit pas appeler une prise sauf si la balle se situe dans la zone des prises, ou s'il y a eu élan sur la balle, ou si la balle a touché le tapis des prises (BL). Les lancers jugés prises ne doivent pas faire l'objet d'appel ou de vérification d'élan par l'arbitre du marbre.

GUIDE: Un élan retenu ne doit pas être jugé seulement sur le fait que le frappeur a tourné les poignets ou non. Il y a normalement quatre points qui déterminent si le frappeur s'est élancé sur la balle ou a retenu son élan.

- (a) Le frappeur a-t-il tourné les poignets?
- (b) Le frappeur s'est-il élancé sur la balle en essayant de ramener son bâton vers l'arrière, à moins que le frappeur puisse ramener le bâton vers l'arrière avant que la balle soit arrivée?

(c) Le bâton était-il devant le corps ou est-ce que le bout le plus large du bâton a dépassé la hanche avant du frappeur?

(d) Le frappeur a-t-il tenté de frapper la balle en déplaçant son bâton en direction de la balle?

65. Le frappeur s'élançe sur une balle lancée lentement et la rate. Le frappeur a le temps de ramener son bâton vers l'arrière et de s'élançe à nouveau, faisant contact avec la balle à sa deuxième tentative, frappant celle-ci en territoire des bonnes ou des fausses balles.

DÉCISION: (BR) Lorsque le contact est effectué lors du deuxième élan, la balle doit être décrétée « Fausse balle », peu importe si la balle se situe en territoire des bonnes ou fausses balles.

(BL) La balle est morte dès que le frappeur a raté la balle sur son premier élan.

66. Le frappeur a un compte de deux prises. Le frappeur s'élançe sur le prochain lancer et rate la balle. Cependant, sur sa lancée, la balle frappe accidentellement le bâton et roule en territoire des bonnes balles.

DÉCISION: La balle est morte quand le frappeur frappe la balle dans le prolongement de son élan et le frappeur est retiré sur une troisième prise. Si le frappeur n'a qu'une prise, la balle est morte et c'est une 2^e prise. Ce n'est pas une balle frappée quand le frappeur frappe la balle dans le prolongement de son élan.

CLARIFICATION: Ce n'est pas la même chose si le frappeur tente d'éviter une balle lancée et que la balle frappe son bâton. Une fois que le frappeur s'est élançe et qu'il a raté la balle lancée, tout autre contact avec le bâton n'est pas valide. La balle est morte. Aucune pénalité pour avoir frappé la balle une 2^e fois.

67. Un coureur est au 2^e but. Le frappeur s'élançe et rate la prochaine balle lancée qui entre en contact avec le gant du receveur et monte dans les airs. Le frappeur frappe accidentellement la balle lors de son élan arrière et la balle roule en s'éloignant du receveur. C2 avance sauf au 3^e but.

DÉCISION : La balle est morte « Balle morte » et le frappeur est crédité d'une prise C2 retourne au 2^e but.

Même si le receveur fait dévier la balle en direction du bâton du frappeur alors que le frappeur effectue son élan arrière, le contact est considéré le même que si la balle avait été frappée une deuxième fois alors que le frappeur se situe à l'intérieur de la boîte du frappeur.

NOTE : En balle lente, la balle est morte lorsque le frappeur s'élançe et rate une balle lancée. C2 demeure au 2^e but.

68. Une balle lancée rebondit devant le marbre. Le frappeur s'élançe sur la balle. Le frappeur rate la balle ou frappe la balle.

DÉCISION : (BR) La balle lancée est en jeu. Si la balle lancée est ratée par le frappeur, le lancer est considéré comme une prise. S'il y a

contact avec la balle lancée, la frappe ainsi que les jeux subséquents seront le résultat du lancer.

(BL) La balle lancée est morte, « Balle morte », dès que la balle entre en contact avec le sol devant le marbre. Une balle est attribuée au frappeur. Tous les coureurs demeurent au but qu'ils occupaient.

69. La frappeuse frappe une balle lancée, pas plus haut que sa tête, et la balle va directement du bâton à la mitaine de la receveuse.

DÉCISION: (BR) La balle lancée est une prise et demeure en jeu. C'est un ricochet

(BL) Une prise est appelée et la balle est morte. Les coureuses ne peuvent pas avancer.

70. (BL) Le frappeur a un compte d'une balle et deux prises. Le lanceur lance la balle, qui a un arc de moins de six pieds. L'arbitre du marbre appelle un « Lancer non réglementaire » et signale une « Balle morte retardée » dès que l'arc est jugé trop bas. Simultanément, le frappeur s'élance et frappe la balle jugée « Fausse Balle ». Le gérant de l'équipe offensive, tout comme le frappeur, se plaint que le temps alloué au frappeur pour arrêter son élan n'était pas assez long, et ainsi le contact avec la balle ne doit pas compter.

DÉCISION : Le frappeur est « Retiré » selon la règle de la fausse balle après avoir été crédité de deux prises.

71. L'arbitre du marbre juge que le frappeur s'est élancé sur une balle lancée. Le frappeur demande à l'arbitre du marbre de vérifier avec l'arbitre des buts.

DÉCISION : L'appel du frappeur ne doit pas être considéré. Seul un appel relatif à une balle sur la vérification d'un élan est permis. L'appel de vérification de l'élan est demandé par la défensive.

CONSEIL: L'arbitre doit seulement vérifier l'élan lors d'une balle. Si l'arbitre a appelé une prise, on assume qu'elle/il a clairement vu le lancer.

72. Un coureur est au 1^{er} but. Le frappeur se place en position pour tenter un amorti, en plaçant son bâton droit au-dessus du marbre. Le frappeur ne bouge pas son bâton et la balle lancée (a) à la hauteur de la ceinture au-dessus du marbre ou (b) à l'extérieur de la zone des prises. Aucun contact n'est effectué entre la balle et le bâton.

DÉCISION : (BR) En position d'amorti, tout mouvement du bâton en direction de la balle lancée, lorsque celle-ci est au-dessus ou près du marbre, est une « Prise ». Le simple fait de tenir le bâton dans la zone des prises avant, pendant ou après que la balle lancée a atteint la zone des prises, n'est pas considéré comme une tentative d'amorti, sauf si la balle était déjà jugée dans la zone des prises. Lors d'un amorti raté alors que le frappeur a déjà deux prises à sa fiche, le règlement de la troisième prise échappée s'applique.

(BL) Il n'est pas permis d'effectuer un amorti. Cependant, tout mouvement du bâton en direction de la balle lancée, lorsque la balle est au-dessus ou près du marbre, est une « Prise » lorsque celle-ci est ratée. Le simple fait de tenir le bâton dans la zone des prises avant, pendant ou après que la balle lancée a atteint la zone des prises, n'est pas considéré comme une tentative d'amorti pour un « Retrait », sauf si un contact est effectué avec la balle. Si la balle lancée a touché le tapis des prises, c'est une prise.

73. (BL) Le frappeur se tient à l'arrière de la boîte du frappeur. Un lancer réglementaire est effectué et la balle traverse le marbre au-dessus de l'épaule la plus haute du frappeur. Cependant, lorsque la balle passe devant le frappeur, elle se situe entre l'épaule la plus haute et ses genoux ou, si utilisé, ne touche pas le tapis des prises.

DÉCISION : Une « Balle » doit être appelée pourvu que le frappeur ne s'élanche pas sur la balle lancée. Une balle lancée doit être jugée balle ou prise selon sa position lorsqu'elle traverse le marbre.

74. Une balle lancée est déviée par un coup de vent et atteint le frappeur hors de la zone des prises.

DÉCISION : (BR) La balle est morte, « Balle morte », et le 1^{er} but est accordé au frappeur. Les autres coureurs avancent seulement s'ils y sont forcés. Notez que si aucune tentative n'est faite pour éviter la balle, l'arbitre va signaler une « balle ».

(BL) La balle lancée est considérée une « Balle » car elle a atteint le frappeur hors de la zone des prises. La balle est morte après chaque lancer et les coureurs ne peuvent pas avancer d'un but.

75. Une balle lancée se dirige sur le frappeur. Le frappeur bouge ou non et la balle touche son bâton, qui est demeuré sur son épaule. La balle tombe en territoire des bonnes balles. Le frappeur surpris se dirige en direction du 1^{er} but. Le receveur étonné réagit finalement, capte la balle et la relaie en direction du 1^{er} but. La balle relayée est captée par le joueur défensif au 1^{er} but, après que le coureur a touché celui-ci.

DÉCISION : BR) La balle est en jeu. L'arbitre des buts décrète et signale le frappeur-coureur sauf au 1^{er} but.

(BL) La balle est en vie et en jeu. L'arbitre des buts décrète et signale le frappeur-coureur sauf au 1^{er} but. Même si la balle frappée avait l'effet d'un amorti, le frappeur n'avait aucune intention de procéder délibérément à un amorti.

CLARIFICATION : Tout lancer entrant en contact avec le bâton du frappeur doit être considéré comme étant une balle frappée. Le frappeur n'a pas à démontrer l'intention de frapper délibérément une balle lancée lorsque celle-ci entre en contact avec son bâton.

RÈGLEMENT 8 – FRAPPEUR-COUREUR ET COUREUR

Bonne balle ou fausse balle

1. Une balle frappée s'immobilise sur le marbre.

DÉCISION: La balle frappée est considérée « Bonne balle ».

2. Le frappeur a un compte d'une balle et deux prises. Le frappeur frappe une balle lancée dans les airs au champ extérieur ou au-dessus du champ intérieur, près de la ligne des fausses balles. Le joueur défensif plonge pour tenter de capturer la balle et la touche dans les airs (a) au-dessus du territoire des fausses balles ou (b) au-dessus du territoire des bonnes balles. Le voltigeur entre alors en contact avec le sol et échappe la balle.

DÉCISION: (BR) (a) La balle frappée est une « Fausse balle », et la balle est morte.

(b) La balle frappée est une « Bonne balle », le frappeur n'est pas retiré car la balle n'a pas été captée pour un attrapé réglementaire. La balle est en jeu et les coureurs courent à leurs propres risques.

(BL) (a) La balle frappée est une « Fausse balle », et le frappeur est « Retiré » sur la fausse balle non captée après deux prises. Les coureurs ne peuvent pas avancer.

(b) La balle frappée est une « Bonne balle », le frappeur n'est pas retiré car la balle n'a pas été captée pour un attrapé réglementaire. La balle est en jeu et les coureurs courent à leurs propres risques.

3. Une balle frappée touche en premier lieu le marbre, sans toucher aucun autre objet étranger au terrain, et s'arrête en territoire des bonnes balles entre la plaque du lanceur et le marbre.

DÉCISION: La balle est considérée bonne balle.

4. Une balle frappée s'immobilise sur la ligne entre le marbre et le 1^{er} ou le 3^e but ou, est frappée en flèche touchant la ligne des fausses balles après avoir dépassé le 1^{er} ou le 3^e but et rebondit en territoire des fausses balles.

DÉCISION: La balle frappée est une « Bonne balle » car la ligne est considérée une partie du territoire des bonnes balles.

5. Une balle est frappée au-dessus du champ intérieur et tombe en territoire des bonnes balles entre le marbre et le 1^{er} but, et roule en territoire des fausses balles où elle est touchée pour un joueur de champ intérieur.

DÉCISION: La balle frappée est considérée une « Fausse balle ». Toute balle frappée qui atterrit dans les limites du champ intérieur, sans être touchée par un joueur défensif, et roule en

territoire des fausses balles et est touchée avant de franchir le 1^{er} ou le 3^e but, est considérée une fausse balle.

6. Le frappeur frappe une balle lancée le long de la ligne du champ gauche. La balle touche le sol en territoire des fausses balles après avoir dépassé le 3^e but et alors rebondit en territoire des bonnes balles où le voltigeur de gauche touche à la balle en territoire des bonnes balles.

DÉCISION: La balle frappée est une « Fausse balle ». Lorsqu'une balle frappée atterrit en territoire des fausses balles après avoir dépassé le 1^{er} ou le 3^e but, elle est considérée fausse balle, peu importe où la balle terminera sa course.

7. Une balle frappée touche le sol en territoire des fausses balles avant de dépasser le 1^{er} ou le 3^e but et vient s'arrêter sur la ligne des fausses balles entre le marbre et le 1^{er} ou le 3^e but.

DÉCISION: La balle frappée est une « Bonne balle » au moment où celle-ci s'arrête en territoire des bonnes balles avant le 1^{er} ou le 3^e but.

8. Une balle frappée en flèche en direction du champ droit, touche la ligne des fausses balles après avoir dépassé le 1^{er} but, et rebondit en territoire des fausses balles où elle touche à la clôture et rebondit au champ extérieur.

DÉCISION: La balle frappée est une « Bonne balle ». Toute balle frappée qui tombe en premier lieu en territoire des bonnes balles après avoir dépassé les buts est considérée comme une bonne balle. L'action de la balle après le contact initial avec le sol ne détermine pas si celle-ci était une bonne ou fausse balle.

9. Une balle frappée touche le sol en territoire des fausses balles après avoir dépassé le 1^{er} ou le 3^e but, et s'arrête sur la ligne des fausses balles.

DÉCISION: La balle frappée est une « Fausse balle » au moment où celle-ci touche en premier lieu le territoire des fausses balles après avoir dépassé le 1^{er} ou le 3^e but.

10. Une balle frappée, bondissante, touche le 1^{er}, le 2^e ou le 3^e but et roule ensuite en territoire des fausses balles ou elle est saisie par un joueur de champ intérieur.

DÉCISION: C'est une « Bonne balle ». Une balle frappée est appelée et signalée bonne balle lorsque celle-ci touche n'importe quel but et dévie en territoire des fausses balles ou la balle rebondit du champ intérieur, au-dessus de n'importe quel but et atterrit en territoire des fausses balles.

11. Une balle frappée atterrit en premier lieu en territoire des bonnes balles entre le marbre et le 3^e but, et roule ensuite en territoire des fausses balles, pour alors rouler sur elle-même et revenir en territoire des bonnes balles devant le troisième but où elle s'arrête ou encore où elle est touchée.

DÉCISION: Une « Bonne balle ». Toute balle frappée qui touche ou s'arrête en territoire des bonnes balles avant de dépasser les buts est une bonne balle.

12. Le frappeur frappe une balle au sol qui zigzague le long de la ligne des fausses balles et bondit directement au-dessus du 1^{er} ou du 3^e but et s'arrête alors en territoire des fausses balles.

DÉCISION: « Bonne balle ».

13. Le frappeur fracasse son bâton alors qu'il fait contact avec une balle lancée. La balle frappée bondit et roule dans le territoire des fausses balles avant le 1^{er} but, et touche à une pièce du bâton fracassé, faisant ainsi dévier la balle dans le territoire des bonnes balles. Le joueur de champ intérieur saisit la balle en territoire des bonnes balles et relaie la balle au 1^{er} but, réussissant à retirer le frappeur-coureur au 1^{er} but.

DÉCISION: La balle frappée est une « Fausse balle », et la balle est morte. Le frappeur-coureur n'est pas retiré pour avoir fait contact avec la balle une deuxième fois.

Si la balle frappe une pièce du bâton en territoire des bonnes balles et demeure en territoire des bonnes balles, elle sera considérée comme une bonne balle. Si, après avoir frappé une pièce du bâton en territoire des bonnes balles, la balle roule en territoire des fausses balles où elle s'arrête ou encore un joueur défensif lui touche, elle sera considérée « Fausse balle ».

14. Une balle frappée roulant lentement frappe le bâton utilisé par le frappeur (a) en territoire des fausses balles et revient en territoire des bonnes balles avant le 1^{er} ou le 3^e but, où elle est saisie par un joueur de champ intérieur ou (b) en territoire des bonnes balles et revient en territoire des fausses balles avant le 1^{er} ou le 3^e but, où elle est saisie par un joueur de champ intérieur.

DÉCISION: Dans les deux situations, la balle frappée est une « Fausse balle ».

CONSEIL : Une balle frappée touchant un objet étranger au terrain en territoire des fausses balles provoque ainsi une fausse balle. La balle touchant un objet étranger au terrain en territoire des bonnes balles ne détermine pas si celle-ci est bonne ou fausse, tant que la balle n'est pas touchée ou ne s'arrête pas.

15. Le frappeur fait contact avec une balle lancée. La balle monte juste au-dessus de la tête du frappeur et fait contact avec l'épaule du receveur, alors que le receveur est encore en position accroupie. La balle roule alors sur le dos du receveur, avant qu'elle ne soit finalement retenue sur son dos par le joueur de 3^e but, qui éventuellement contrôle celle-ci dans sa main nue avant qu'elle ne touche le sol.

DÉCISION: Le frappeur est retiré sur un ballon capté en territoire des fausses balles et la balle demeure en vie.

16. Le coin du 1^{er} but est clairement à l'extérieur de la ligne des fausses balles, en territoire des fausses balles. Une balle frappée touche le coin du but ou bondit au-dessus de la partie du but qui se trouve en territoire des fausses balles.

DÉCISION: La balle frappée est une « Fausse balle ». Même si le but est clairement en territoire des fausses balles, le jugement et la règle qui s'appliquent pour déterminer si la balle est bonne ou fausse sont basés par la position de la balle et la ligne des fausses balles.

CONSEIL : Les buts doivent être vérifiés par les arbitres avant le début de chaque partie pour s'assurer qu'ils sont à leur position et sont attachés en place de façon sécuritaire.

Les arbitres doivent également porter attention à la position des buts, au 1^{er} et au 3^e but, après chaque jeu, balle frappée ou tour au bâton.

17. Le coin du 1^{er} but est clairement à l'intérieur de la ligne des fausses balles et à 15 cm (6 pouces) de distance de la ligne. Une balle frappée roule entre le 1^{er} but et la ligne des fausses balles. Est-ce une bonne balle ou une fausse balle?

DÉCISION: La balle frappée est une « Bonne balle ». Même si le but est clairement en territoire des bonnes balles, le jugement et le règlement pour déterminer si la balle est bonne ou fausse sont déterminés par la position de la balle et la ligne des fausses balles.

18. Le frappeur frappe une balle lancée dans les airs au champ extérieur. La balle qui dévie de sa trajectoire se trouve (a) au-dessus du territoire des bonnes balles (b) au-dessus du territoire des fausses balles lorsqu'elle franchit le poteau de démarcation à la clôture du champ extérieur.

DÉCISION: En (a) la balle frappée est « Bonne balle » et un circuit.

b) La balle frappée est une « Fausse balle ».

19. Le frappeur frappe une balle lancée dans les airs au champ extérieur. La balle qui dévie de sa trajectoire se trouve (a) à l'intérieur ou (b) à l'extérieur de la ligne des fausses balles lorsqu'elle franchit la clôture du champ extérieur, touchant le poteau de démarcation.

DÉCISION: Dans les deux situations (a, b), une « Bonne balle » est décrétée, ce qui constitue un circuit.

20. Le frappeur frappe une balle lancée dans les airs. Le ballon atterrit en territoire des fausses balles sans être touché, 1,5 m (cinq pieds) derrière le 1^{er} but ou le 3^e but. En touchant le sol, elle roule sur elle-même en direction du marbre. La balle revient ainsi en territoire des bonnes balles, entre le marbre et le 1^{er} ou le 3^e but.

DÉCISION: La balle frappée est une « Fausse balle » dès qu'elle touche le sol en territoire des fausses balles derrière les buts.

21. Le frappeur frappe une fausse balle qui va directement au receveur. La balle dévie d'abord sur le plastron du receveur. La balle est éventuellement captée et contrôlée par le receveur, avant qu'elle ne touche le sol.

DÉCISION: La balle frappée est une « Fausse balle », et la balle est morte. La balle frappée n'est pas considérée comme un ricochet car le premier contact fut avec le corps du receveur et non avec son gant et/ou ses mains.

22. Une balle frappée en flèche atteint la plaque du lanceur sans toucher un joueur. La balle rebondit en territoire des fausses balles entre le marbre et le 1^{er} ou le 3^e but. La balle (a) est saisie par un joueur défensif en territoire des fausses balles ou (b) vient s'arrêter en territoire des fausses balles ou (c) se retrouve hors du terrain.

DÉCISION: La balle frappée est une « Fausse balle », et la balle est morte.

CLARIFICATION : La règle demeure la même indépendamment de la façon dont la balle atteint la plaque du lanceur, sur le sol ou directement dans les airs. Le point important est le retour de la balle entre le marbre et le 1^{er} ou le 3^e but et où elle est touchée pour la première fois ou encore où elle s'arrête.

23. Le frappeur s'élanche sur une balle lancée et frappe un coup en flèche qui atteint la plaque du lanceur et rebondit dans les airs directement au receveur. Le receveur saisit la balle et la relaie au 1^{er} but pour retirer le frappeur-coureur. Le frappeur-coureur est-il retiré?

DÉCISION: Lorsque la balle entre en contact avec la plaque du lanceur, elle n'est plus considérée en vol, alors le frappeur n'est pas retiré sur l'attrapé. Il dépend de la position de la balle frappée lorsque le receveur la saisit. S'il la saisit en territoire des bonnes balles ou au-dessus de celui-ci, la balle est « Bonne balle » et le jeu est valide. Par contre, si le receveur la saisit en territoire des fausses balles ou au-dessus de celui-ci, la balle est « Fausse balle » et le frappeur retourne au bâton avec une prise additionnelle. La position des pieds ou du corps du receveur n'a aucun impact sur la décision d'appeler une bonne ou une fausse balle.

EXCEPTION : En balle lente, le frappeur-coureur serait retiré si une fausse balle était décrétée après deux prises.

24. Un ballon est d'abord touché par un voltigeur qui se tient en territoire des fausses balles. La balle est au-dessus (a) du territoire des bonnes balles ou (b) du territoire des fausses balles lorsque le voltigeur touche à la balle.

DÉCISION: En (a) la balle frappée est une « Bonne balle ».

(b) La balle frappée est une « Fausse balle ».

RÈGLEMENT : Un ballon considéré « Bonne balle » doit être jugé bonne ou fausse balle par la position relative de la balle et de la ligne des fausses balles, incluant le poteau de démarcation lorsqu'elle est touchée pour la première fois par un joueur défensif, et non pas la position du joueur défensif en

territoire des bonnes ou des fausses balles. Il n'est pas important que la balle touche en premier lieu le territoire des bonnes ou fausses balles, tant que celle-ci ne touche pas d'objet étranger au terrain naturel en territoire des fausses balles et correspond à tous les autres aspects d'une bonne balle

25. Le frappeur a un compte de deux balles et deux prises. Une balle lancée est frappée au sol le long de la ligne du 1^{er} but en territoire des fausses balles. La balle frappée est toujours en mouvement lorsqu'elle est déclarée « Fausse balle » par l'arbitre du marbre. Après que la balle a été déclarée fausse balle, la balle entre en contact avec un caillou et dévie en territoire des bonnes balles entre le marbre et le 1^{er} but. Le joueur de 1^{er} but saisit la balle frappée et tente de toucher au frappeur-coureur. Le joueur défensif manque le toucher et le frappeur-coureur est sauf au 1^{er} but.

DÉCISION: (BR) La balle frappée est une « Fausse balle ». Le frappeur retourne au bâton avec un compte de deux balles et deux prises.

(BL) La balle frappée est une « Fausse balle ». La balle est morte. Le frappeur est retiré selon le règlement de la fausse balle après deux prises.

INTERPRÉTATION: L'arbitre du marbre a définitivement déclaré la fausse balle trop rapidement dans la présente situation. Malheureusement la décision trop hâtive de l'arbitre du marbre ne peut pas être corrigée

Balle ricochet

26. (BR) Un coureur au 1^{er} but tente de voler le 2^e but pendant que le frappeur s'élanche sur une balle lancée. La balle lancée dévie du bâton directement sur la poitrine du receveur et rebondit ensuite dans son gant, où elle est contrôlée par celui-ci.

DÉCISION: L'arbitre du marbre doit décréter, appeler et signaler une « Fausse balle ». La balle est morte et C1 doit retourner au 1^{er} but. La balle frappée ne peut être considérée comme un ricochet car la balle a touché d'abord la poitrine du receveur.

27. Un coureur est au 1^{er} but lorsque le frappeur frappe une fausse balle qui va directement au receveur et qui est captée par celui-ci.

DÉCISION: (BR) C'est une balle ricochet, et elle est considérée au même titre que toute autre prise (balle en jeu). Il est permis à C1 de voler le 2^e but.

(BL) C'est une balle ricochet, et elle est considérée au même titre que toute autre fausse balle (une balle morte). Il n'est pas permis à C1 de voler le 2^e but.

28. Le frappeur s'élanche sur une balle lancée. La balle va du bâton, à la main nue ou au gant du receveur, rebondit sur le corps du receveur, et est alors

contrôlée par le receveur dans l'une ou l'autre de ses mains avant que la balle ne touche le sol.

DÉCISION: (BR) C'est un ricochet et une « Prise » au frappeur. La balle demeure en jeu et les coureurs peuvent avancer.

(BL) C'est un ricochet et une « Prise » au frappeur. La balle est morte et les coureurs ne peuvent pas avancer.

29. Le frappeur s'élance et effleure la balle lancée qui se dirige au-dessus de sa tête. La balle est captée par le receveur à la hauteur de la ceinture.

DÉCISION: Le frappeur est « Retiré ».

La balle est considérée comme un ballon en territoire des fausses balles car le contact avec la balle a été effectué au-dessus de la tête du frappeur.

Toute balle qui se trouve au-dessus de la tête du frappeur après avoir fait contact avec le bâton, où demeure momentanément au-dessus de sa tête après le contact, est un ballon en territoire des fausses balles. La position de la balle au moment où elle est captée est sans importance.

30. Le frappeur fait contact avec une balle lancée. La balle va directement du bâton au gant ou la main nue du receveur et rebondit en direction du joueur de 1^{er} but, qui capte la balle en vol au-dessus du territoire des bonnes ou fausses balles.

DÉCISION: (BR) La balle frappée est une « Fausse Balle » et la balle est morte. C'est une prise pour le frappeur. Les coureurs ne peuvent pas se rendre au but suivant et doivent retourner au dernier but touché au moment du lancer. Le receveur doit capter le ricochet pour que ce soit un ricochet et que la balle soit considérée en jeu.

(BL) La balle frappée est une « Fausse Balle », et la balle est morte. Une prise au frappeur et celui-ci est retiré si la fausse balle se produit après un compte de deux prises.

31. Le frappeur frappe une balle lancée devant le marbre. Le receveur se déplace rapidement et capte la balle avant qu'elle ne touche le sol. La balle ne s'est jamais retrouvée plus haute que la tête du frappeur. Est-ce un ricochet?

DÉCISION: La balle frappée n'est pas considérée comme un ricochet car elle ne s'est pas déplacée directement du bâton au gant du receveur. Dans la situation où le receveur se déplace vers la balle, l'attrapé doit être considéré comme un attrapé réglementaire pour un retrait.

32. Le frappeur a un compte de deux prises. La prochaine balle lancée touche le sol devant le marbre et le frappeur s'élance pour frapper une fausse balle qui se dirige dans le gant du receveur.

DÉCISION: (BR) Le frappeur est « Retiré » et ne peut se rendre au 1^{er} but. Si le frappeur s'élance et manque la balle, il peut courir selon

le règlement de la 3^e prise échappée car la balle lancée qui touche le sol est considérée comme une balle captée au sol. Cependant, parce que la balle a été effleurée, l'action de la balle sur le bâton est considérée comme un ricochet.

(BL) La balle est morte dès qu'elle touche le sol devant le marbre, une balle au frappeur.

Atteint par une balle lancée

33. Le frappeur est atteint à une jambe par une balle lancée.

DÉCISION : (BR) L'arbitre du marbre décrète et signale « Balle morte ». Le frappeur se voit accorder le 1^{er} but.

(BL) Le frappeur se voit créditer d'une balle.

34. Le frappeur tente d'éviter d'être atteint par une balle lancée mais par inadvertance, il se place dans la trajectoire de la balle qu'il essaie d'éviter, et est atteint par celle-ci.

DÉCISION : (BR) L'arbitre du marbre décrète et signale « Balle morte ». Le frappeur se voit accorder le 1^{er} but, à moins que le contact soit fait dans la zone des prises.

(BL) Le frappeur se voit accorder une balle pourvu que la balle ne soit pas dans la zone des prises ou n'aurait pas touché le tapis des prises.

35. Le frappeur se penche en direction de la balle lancée ou tente d'être atteint par celle-ci et est atteint par la balle.

DÉCISION : (BR) L'arbitre du marbre décrète et signale « Balle morte ». Le frappeur ne se voit pas accorder le 1^{er} but. On accorde une balle au frappeur, à moins que le lancer se situe dans la zone des prises, où une prise est décrétée.

(BL) Une balle est accordée au frappeur, à moins que le lancer se situe dans la zone des prises ou aurait touché le tapis des prises, où une prise est décrétée.

36. Le frappeur ne fait pas d'effort pour éviter d'être atteint par une balle lancée.

DÉCISION : (BR) Le frappeur a-t-il tenté d'éviter raisonnablement la balle lancée?

Si le frappeur fige ou la balle bondit et l'atteint, le règlement du frappeur atteint s'applique et le frappeur se voit accorder le 1^{er} but. Le lancer doit se diriger vers le marbre et non dans la boîte du frappeur.

Si le frappeur demeure simplement à sa place et laisse la balle l'atteindre, une balle seulement lui est créditée, à moins que le lancer ne se situe dans la zone des prises, où une prise lui est créditée.

(BL) Une balle est créditée au frappeur.

CONSEIL : (BR) Les mains ne font pas partie du bâton. Si un lancer est hors de la zone des prises et atteint les mains du frappeur, le 1^{er} but est accordé au frappeur. Si la balle atteint les mains et également le bâton, la balle aura probablement atteint les mains en premier lieu car elles sont situées à la première partie exposée. Le 1^{er} but est accordé au frappeur.

37. Un coureur est au 1^{er} but, et le frappeur a un compte de deux prises. Le frappeur s'élanche sur la prochaine balle lancée qui l'atteint. La balle roule à une bonne distance du receveur alors que C1 vole le 2^e but.

DÉCISION : (BR) Le frappeur est « Retiré » car il s'est élanché et a raté la balle lancée et ce pour une 3^e prise. La balle est morte « Balle morte », lorsque la balle atteint le frappeur, et C1 retourne au 1^{er} but (but qu'il occupait au moment du lancer).

(BL) Le frappeur est « Retiré ». La balle est morte et les coureurs ne peuvent pas avancer.

38. Un coureur est au 2^e but et il y a un retrait et le frappeur a un compte de deux prises. Le frappeur s'élanche sur la prochaine balle lancée, et la frappe à l'aide de ses mains ou ses doigts. La balle se retrouve en territoire des bonnes balles en direction du joueur d'arrêt-court qui est incapable de retirer le frappeur-coureur au 1^{er} but.

DÉCISION : (BR) Le frappeur est « Retiré » sur l'élan alors qu'il a raté la balle lancée, ce qui constitue une 3^e prise. La balle est morte, « Balle morte » lorsque la balle atteint le frappeur, et C2 retourne au 2^e but (but qu'il occupait au moment du lancer). La balle est morte car elle est entrée en contact avec les mains du frappeur. Les mains ne sont pas considérées comme faisant partie du bâton.

(BL) Le frappeur est « Retiré ». La balle est morte et les coureurs ne peuvent pas avancer.

39. Un coureur est au 1^{er} but. Le lanceur effectue un lancer qui est déclaré non réglementaire. La balle lancée atteint le frappeur après que celui-ci s'est élanché sur la balle lancée.

DÉCISION : (BR) Lancer non réglementaire, le frappeur se voit accorder une balle, et C1 se voit accorder le 2^e but. Lorsque le frappeur s'élanche et est atteint par un lancer non réglementaire, les coureurs se voient accorder un but à cause du lancer non réglementaire et le frappeur-coureur se voit accorder une balle sur le lancer non réglementaire. (BL)

Le lancer non réglementaire est ignoré et une prise est créditée au frappeur. La balle est morte après chaque lancer qui n'est pas frappé. Les coureurs ne peuvent pas avancer. Si le frappeur ne s'élanche pas sur le lancer non réglementaire et qu'il est atteint dans la zone des prises, le frappeur se voit accorder une balle.

40. Le frappeur a un compte de deux balles et deux prises. Le frappeur s'élance sur la prochaine balle lancée qui l'atteint aux mains. La balle roule en territoire des bonnes balles.

DÉCISION : Le frappeur est « Retiré » pour s'être élancé et avoir raté une balle lancée. La balle est morte « Balle morte », car la balle a atteint le frappeur.

Ballon

41. Un coureur est au 3^e but. Le frappeur, qui a un compte d'une balle et deux prises, s'élance sur une balle lancée et la frappe dans les airs au champ extérieur près de la ligne des fausses balles. Le voltigeur touche en premier lieu le ballon au-dessus du territoire des fausses balles, effectue éventuellement l'attrapé, et relaie la balle en direction du marbre. C3 retouche légalement son but et marque avant que la balle relayée n'atteigne le receveur.

DÉCISION : (BR) Le frappeur est « Retiré » car la balle frappée a été captée. La balle est en jeu et C3 marque.

(BL) Le frappeur est « Retiré » car la balle en territoire des fausses balles a été captée pour le retrait (potentielle fausse balle après deux prises). La balle est en jeu, et C3 marque.

42. Un coureur est au 3^e but. Le frappeur frappe une balle lancée dans les airs et près de (a) l'abri des joueurs de l'équipe adverse ou (b) l'abri de son équipe. Le receveur, qui suit la trajectoire du ballon, place ses pieds à la limite de l'abri (à l'intérieur du terrain de jeu) et plonge vers l'abri pour effectuer l'attrapé. Avant que l'attrapé soit effectué, (a) les membres de l'équipe adverse ou (b) les membres de son équipe dans l'abri supportent le corps du receveur pour prévenir qu'il tombe dans l'abri. L'attrapé est effectué. Est-ce un retrait réglementaire?

DÉCISION : (BR) En (a) le frappeur est « Retiré » et la balle demeure en jeu si le receveur demeure en territoire de jeu.

(b) Si les membres de son équipe ont l'intention d'assister le receveur pour qu'il puisse réussir l'attrapé (l'aider à demeurer en jeu) alors la balle est morte, « Balle morte » et le frappeur n'est pas retiré. Une prise est alors appelée.

(BL) Le frappeur est retiré en (b) si la prise est une 3^e prise.

Chandelle intérieure

43. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but et il n'y a aucun retrait lorsque le frappeur frappe une chandelle au-dessus du champ intérieur. Le joueur de champ intérieur perd la balle de vue à cause du soleil et la balle atterrit en territoire des fausses balles et sans avoir été touchée, roule sur elle-même pour revenir en territoire des bonnes balles entre le marbre et le 3^e but. Le joueur défensif saisit alors la balle et la relaie au joueur de 2^e but qui touche C2 avec la balle alors qu'il n'est pas en contact avec le but.

DÉCISION : L'arbitre du marbre ou l'arbitre des buts doit décréter et signaler « Chandelle intérieure, si la balle est bonne, le frappeur est retiré ». Le frappeur est automatiquement retiré car la balle frappée a terminé à sa course en territoire des bonnes balles. C2 est également « Retiré » car la balle demeure en jeu.

44. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but et il y a un retrait lorsque le frappeur frappe une chandelle intérieure. Les coureurs croyant qu'il y a deux retraits, commencent leur course dès que la balle est frappée. Les joueurs défensifs font semblant de capter la balle qui atterrit et demeure en territoire des bonnes balles alors que les deux coureurs marquent. Si la défensive présente un appel sur C1 et C2 qui ont quitté leur but trop tôt, les coureurs sont-ils retirés?

DÉCISION : Non, les coureurs ne sont pas retirés pour avoir quitté leur but trop tôt. Le frappeur est « Retiré » selon le règlement de la chandelle intérieure, et la balle demeure en jeu.

Cette situation est traitée de la même façon que n'importe quel ballon qui n'est pas attrapé, donc les deux coureurs ont marqué et tout appel de la défensive fera en sorte que l'arbitre de but déclarera et signalera les deux coureurs « Sauf ».

CONSEIL : En BR, les coureurs peuvent quitter leur but au moment où la balle quitte la main du lanceur. En BL, les coureurs doivent quitter leur but au moment où la balle franchit le marbre ou alors que la balle est frappée. Si une chandelle intérieure est décrétée, les coureurs peuvent être retirés s'ils ont quitté leur but. Ils doivent revenir à leur but si la chandelle intérieure est captée.

45. Les buts sont remplis et il y a un retrait. Le frappeur frappe une balle lancée haut au-dessus du champ intérieur. L'arbitre du marbre appelle alors une chandelle intérieure. La balle frappée fait contact avec le gant d'un joueur de champ intérieur, rebondit, et touche le sol. Tous les coureurs ont avancé d'un but. La défensive présente un appel indiquant que C3 et C2 ont quitté leur but avant que le joueur de champ intérieur touche à la balle.

DÉCISION : Les coureurs n'ont pas à retoucher leur but lorsque la balle n'est pas captée. Le frappeur est déclaré « Retiré » sur la chandelle intérieure.

46. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but et il n'y a aucun retrait. Le frappeur frappe une chandelle intérieure en direction du joueur de 2^e but. L'arbitre du marbre omet de déclarer la chandelle intérieure et le joueur de champ intérieur manque la balle qui se retrouve au sol. Le joueur de 2^e but saisit la balle et touche à C1 qui se dirige vers le 2^e but. Le frappeur-coureur réussit à se rendre sauf au 1^{er} but. L'arbitre réalise son erreur et déclare le frappeur-coureur retiré et retourne C1 au 1^{er} but. La défensive proteste l'interprétation de l'arbitre. L'interprétation est-elle exacte?

DÉCISION : Le frappeur et C1 sont tous deux « Retirés ». Les joueurs ont la responsabilité d'être familiers avec les règles et les actions

s'y rattachant. C1 n'est pas protégé lorsqu'il avance sans nécessité lorsqu'une chandelle intérieure n'est pas déclarée. C1 ne peut être retourné au 1^{er} but après avoir été déclaré retiré alors que la balle est en jeu.

Un protêt déposé correctement par la défensive devrait être maintenu (deux retraits) si l'erreur de l'arbitre est découverte avant le prochain lancer.

47. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but et il n'y a aucun retrait lorsque le frappeur utilise une motion pour couper la balle, dans le but de frapper celle-ci par-dessus le joueur de 3^e but. La balle est retroussée dans les airs à une hauteur d'environ 3 m (dix pieds) et retombe au sol derrière le joueur de champ intérieur entre le marbre et le 3^e but. Le joueur de 3^e but aurait pu capter la balle s'il s'était placé à sa position normale.

DÉCISION : Le frappeur n'est pas "retiré" si le joueur de champ intérieur ne peut pas attraper la balle en faisant un effort ordinaire.

La tentative du frappeur pour frapper la balle (couper la balle est considérée au même titre que s'élancer) au lieu de tenter un amorti fait en sorte que le coup frappé est possiblement une chandelle intérieure.

CONSEIL : Le règlement de la chandelle intérieure ne dit pas à quelle hauteur ou à quelle distance la balle doit se trouver avant qu'elle soit jugée chandelle intérieure. La simple action de s'élancer et la capacité d'un joueur de champ intérieur de capter la balle en faisant un effort ordinaire suffisent pour juger si la balle frappée est une chandelle intérieure.

NOTE : Une balle frappée en amorti ou une balle frappée en flèche n'est pas considérée comme chandelle intérieure.

48. Les buts sont remplis et il y a un retrait lorsque le frappeur frappe une chandelle intérieure en direction du joueur d'arrêt-court, qui est placé à 4,8 m (seize pieds) à gauche du 2^e but. Le joueur d'arrêt-court demande la balle mais se déplace juste à temps pour laisser celle-ci au joueur de champ centre qui fonce sur la balle, la touche et l'échappe. Tous les coureurs ont avancé d'un but.

DÉCISION : Le frappeur est « Retiré » selon le règlement de la chandelle intérieure et la balle demeure en jeu. L'avance des autres coureurs est légale.

La tentative du joueur de champ centre pour capter la balle n'a aucun rapport avec le règlement de la chandelle intérieure. Aussi longtemps que le ballon peut facilement être attrapé par un joueur de champ intérieur, en l'occurrence le joueur d'arrêt-court, alors le frappeur est « Retiré ».

49. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but avec moins de deux retraits alors que Le frappeur frappe une balle lancée dans les airs. Elle retombe en territoire des fausses balles. Est-ce une chandelle intérieure si,

(a) la balle touche le sol, hors de portée de tous les joueurs de champ intérieur et fait un long bond en territoire des bonnes balles entre le marbre et le 1^{er} ou le 3^e but?

(b) la balle est à la portée d'un joueur de champ intérieur, qui ne touche pas à la balle et celle-ci rebondit en territoire des bonnes balles entre le marbre et le 1^{er} ou le 3^e but?

DÉCISION : En (a) si l'arbitre croit que la balle n'est pas à la portée d'un joueur de champ intérieur, ce n'est pas alors une chandelle intérieure.

(b) la balle frappée est une chandelle intérieure.

RÈGLEMENT : Une « Fausse balle » survient lorsque :

(a) une chandelle intérieure non attrapée atterrit, sans être touchée, en territoire des fausses balles et est touchée en territoire des fausses balles ou demeure dans ce territoire ou

(b) une chandelle intérieure non attrapée atterrit, sans être touchée, en territoire des bonnes balles et roule ensuite en territoire des fausses balles, où la balle est touchée ou s'arrête.

RÈGLEMENT : Un « Retrait » survient lorsque :

(a) une chandelle intérieure non attrapée atterrit, sans être touchée, en territoire des bonnes balles et y demeure ou est touchée en territoire des bonnes balles ou

(b) une chandelle intérieure non attrapée atterrit, sans être touchée, en territoire des fausses balles pour ensuite rouler en territoire des bonnes balles, où elle est touchée ou s'arrête.

Une balle considérée comme une chandelle intérieure, qui est captée au-dessus du territoire des fausses balles, est un « Retrait » à cause de l'attrapé, et non pas causé par un retrait automatique selon le règlement de la chandelle intérieure.

50. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but et il y a un retrait lorsque la défensive change ses joueurs de champ intérieur de place ce qui permet au joueur de champ gauche de jouer à l'endroit où évolue normalement le joueur de 3^e but. Le frappeur frappe une chandelle intérieure, qui est captée facilement par le joueur de champ gauche, évoluant maintenant au champ intérieur. Cependant, le joueur de champ gauche échappe la balle près du 3^e but.

DÉCISION : L'arbitre du marbre doit décréter, appeler et signaler une « Chandelle intérieure ». Le frappeur est « Retiré »."

51. Les buts sont remplis et il y a moins de deux retraits lorsque les joueurs de champ intérieur modifient leur position défensive entre le 1^{er} et le 2^e but, laissant ainsi sans couverture les environs du 3^e but. Le frappeur frappe

une chandelle intérieure qui atterrit et s'arrête en territoire des bonnes balles derrière le 3^e but.

DÉCISION Si l'arbitre croit que le joueur défensif placé au champ intérieur peut réussir l'attrapé avec un effort ordinaire, la chandelle à l'intérieur est décrétée. Au softball, il est facile pour un joueur défensif de capter des chandelles n'importe où au champ intérieur à cause de la faible distance entre les buts. Juste parce que le joueur défensif a changé de place cela ne signifie pas qu'un joueur placé à l'arrêt court ne peut pas capter une balle au-dessus de la zone du troisième but.

CONSEIL: Peu importe qu'un joueur change de place ou qu'un joueur défensif soit à sa position normale sur le terrain. La capacité d'un joueur défensif de faire un jeu avec un effort ordinaire est le facteur déterminant d'une "chandelle à l'intérieur".

52. Les buts sont remplis et il y a moins de deux retraits lorsque le frappeur s'élanche sur la balle lancée et la frappe au-dessus du champ intérieur. Aucune décision n'est rendue ou aucun signal n'est effectué par les arbitres pour signifier « Chandelle Intérieure, le frappeur est Retiré ». La balle s'arrête en territoire des bonnes balles. Tous les coureurs avancent d'un but et le frappeur réussit à se rendre sauf au 1^{er} but. La défensive crie à l'arbitre, réclamant que le frappeur-coureur soit « Retiré ».

DÉCISION: Le frappeur-coureur est « Retiré » par l'arbitre du marbre, selon le règlement de la « Chandelle intérieure ». Tous les autres coureurs avancent à leurs propres risques.

CLARIFICATION: Même si la chandelle à l'intérieur n'est pas appelée, le règlement est toujours en vigueur et la défensive et l'offensive doivent en être conscientes

53. Les buts sont remplis et il n'y a aucun retrait lorsque le frappeur frappe une balle en flèche directement au joueur d'arrêt-court.

DÉCISION: (BR) La balle frappée n'est pas une chandelle intérieure car elle a été frappée en flèche. Un amorti n'est pas non plus considéré comme une situation de chandelle intérieure, même si la balle monte dans les airs.

(BL) La balle frappée n'est pas une chandelle intérieure car elle a été frappée en flèche. Frapper un amorti qui est considéré bonne ou fausse balle n'est pas permis en balle lente, ce qui occasionne un « Retrait » et la balle est morte immédiatement.

54. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but et il y a un retrait. Le frappeur frappe une balle lancée au-dessus du champ intérieur. La balle entre en contact avec C2 alors (a) que C2 se tient sur le 2^e but ou (b) C2 est près du 2^e but. Dans les deux cas, la balle n'a pas dépassé un joueur de champ intérieur et le joueur de champ intérieur est en position pour effectuer l'attrapé.

DÉCISION: En (a) Le frappeur est « Retiré » selon le règlement de la chandelle intérieure. La balle est morte, « Balle morte », dès

que la balle entre en contact avec C2. Les coureurs retournent au dernier but touché au moment de la « Balle morte ».

(b) Le frappeur est « Retiré » selon le règlement de la chandelle intérieure. La balle est morte, « Balle morte », et C2 est « Retiré » sur « l'interférence » pour être entré en contact avec la balle frappée alors qu'il n'est pas en contact avec un but et alors qu'un joueur de champ intérieur est en mesure d'exécuter un jeu. Les coureurs retournent au dernier but touché au moment l'interférence - C1 demeure au 1^{er} but.

55. Les buts sont remplis et il y a un retrait. Le frappeur frappe une balle lancée au-dessus du champ intérieur. L'arbitre du marbre déclare la balle frappée une « Chandelle intérieure, le frappeur est retiré ». Aucun joueur défensif n'essaie de capter la balle, et celle-ci atterrit près de la plaque du lanceur pour ensuite rouler en direction de la ligne du 1^{er} but. La balle entre en contact avec le frappeur-coureur en (a) territoire des bonnes balles ou en (b) territoire des fausses balles. Le receveur saisit alors la balle et la relaie en direction du 3^e but. Le joueur de 3^e but capte la balle et touche à C3 qui n'est pas en contact avec le but.

DÉCISION: En (a) le frappeur-coureur est « Retiré » selon le règlement de la chandelle intérieure dès qu'il entre en contact avec la balle en territoire des bonnes balles. La balle est morte immédiatement, « Balle morte », et tous les coureurs retournent au dernier but touché au moment du lancer.

(b) Une « Fausse balle » car le frappeur-coureur a été atteint en territoire des fausses balles. La balle est morte immédiatement. Les coureurs retournent au dernier but touché au moment du lancer (BR seulement). Le frappeur revient au bâton. (BL seulement) Le frappeur revient au bâton, sauf si la fausse balle est survenue après deux prises.

56. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but et il y a un retrait. Après que le frappeur a démontré clairement qu'il désire tenter l'amorti, il s'élançe sur la balle lancée et la frappe dans les airs entre le marbre et le 1^{er} but.

DÉCISION: L'action du bâton lors de l'élan démontre que la balle frappée est une chandelle intérieure, « Chandelle intérieure, si la balle est bonne, le frappeur est retiré ». La balle demeure en jeu.

57. Des coureurs sont au 1^{er} et 2^e but et un retrait. Le frappeur frappe une balle lancée au-dessus du champ intérieur. L'arbitre décrète et signale une « Chandelle intérieure, le frappeur est retiré ». Le joueur de champ intérieur échappe intentionnellement la balle et alors touche C2 qui n'est pas en contact avec le 2^e but.

DÉCISION: La balle demeure en vie. La chandelle intérieure a préséance de sorte qu'il n'y a pas de décision "de balle échappée intentionnellement". Sur une chandelle à l'intérieur, les coureurs avancent au risque d'être retirés.

INTERPRÉTATION : L'échappé intentionnel ne s'applique pas parce que les coureurs sont protégés sur une décision de chandelle intérieure. Les coureurs ne sont pas obligés de quitter leur but mais s'ils le font, ils risquent d'être retirés.

58. Les buts sont remplis et il n'y a aucun retrait. Le frappeur frappe une balle lancée au-dessus du champ intérieur en direction de l'arrêt-court. Le joueur d'arrêt-court laisse la balle tomber au sol ou jongle avec celle-ci et l'échappe. Il la saisit et la relaie au joueur de 2^e but, qui touche C2 qui n'est pas sur le 2^e but. La balle est alors relayée au joueur de 1^{er} but qui touche C1 qui n'est pas en contact avec son but.

DÉCISION La balle frappée est décrétée et appelée « Chandelle intérieure », et le frappeur-coureur est « Retiré » dès que le joueur d'arrêt-court touche à la balle en territoire des bonnes balles. C1 et C2 sont également « Retirés » pour avoir été touchés alors qu'ils n'étaient pas en contact avec un but.

CLARIFICATION: Les coureurs ne doivent pas se laisser distraire par le fait que la balle frappée est une chandelle intérieure ou que la balle a été échappée involontairement. L'erreur qu'ils ont commise en courant les buts est leur propre erreur et ce n'est pas la responsabilité du ou des arbitres ou encore des joueurs défensifs.

59. Les buts sont remplis et il y a un retrait. Le frappeur frappe la balle très, très haute au-dessus du champ intérieur. L'arbitre du marbre décrète « Chandelle intérieure, le frappeur est "retiré" ». La balle atterrit au sol sans avoir été touchée par un joueur de champ intérieur. Après avoir touché le sol, celle-ci entre en contact avec le frappeur-coureur, qui est entre le 1^{er} et le 2^e but. Au moment du contact de la balle avec le frappeur-coureur, tous les coureurs ont avancé d'au moins un but.

DÉCISION: Le frappeur-coureur est « Retiré », selon le règlement de la chandelle intérieure au moment où il est touché par la balle en territoire des bonnes balles. La balle est morte et les coureurs retournent au dernier but touché au moment où la balle est entrée en contact avec le FC.

60. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but et il y a moins de deux retraits. Le frappeur frappe la balle au-dessus du champ intérieur. Le joueur d'arrêt-court et le joueur de 2^e but prennent position au champ extérieur, sur la ligne de course, pour attraper le ballon. Les deux joueurs défensifs jugent mal la balle et elle atterrit au sol devant eux. La balle rebondit et entre accidentellement en contact avec C2 qui n'est pas en contact avec le 2^e but.

DÉCISION: L'arbitre du marbre appelle et signale « Chandelle intérieure, le frappeur est retiré ». La balle est morte « Balle morte » et C2 est « Retiré pour interférence », parce que la balle n'a pas dépassé un joueur de champ intérieur. C1 retourne au dernier but touché au moment où la balle frappée est entrée en contact avec C2.

61. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but et il n'y a aucun retrait. Le frappeur frappe une balle lancée haute au-dessus du champ intérieur, balle qui peut être captée en fournissant un effort ordinaire. L'arbitre décrète que la balle frappée est une chandelle intérieure. Le joueur de 2^e but capte la balle à l'aide d'un gant non réglementaire. L'équipe offensive s'aperçoit de l'utilisation de l'équipement non réglementaire et présente un appel à l'arbitre du marbre.

DÉCISION: Le frappeur est « Retiré » selon le règlement de la chandelle intérieure. La balle demeure en jeu et aucune option n'est donnée à l'équipe offensive. Le gant non réglementaire doit être exclu de la partie. Le gant non réglementaire ne vient rien changer dans cette situation car l'attrapé n'est pas nécessaire pour que le retrait soit décrété.

62. Les buts sont remplis et il y a un retrait. Le frappeur frappe une balle lancée au-dessus du champ intérieur près du 3^e but. Le joueur de 3^e but laisse la balle tomber au sol sans y avoir touché. Il lance alors son gant sur la balle et lui touche en territoire des bonnes balles.

DÉCISION: Deux retraits et trois points comptent. Le frappeur est « Retiré » selon le règlement de la chandelle intérieure. La balle est morte dès que tous les jeux ont cessé et tous les coureurs se voient accorder trois buts selon le règlement de l'équipement qui n'est pas en position réglementaire.

Balle échappée intentionnellement

63. Un coureur est au 1^{er} but et il y a un retrait. Le frappeur frappe un ballon au-dessus du champ intérieur. Le joueur de champ intérieur capte la balle dans sa main mais la laisse tomber intentionnellement, ce qui permet à l'équipe défensive d'effectuer un double retrait.

DÉCISION: La balle est morte, « Balle morte », et le frappeur-coureur est retiré. C1 retourne au 1^{er} but.

RÈGLEMENT: Si un joueur de champ intérieur échappe intentionnellement une chandelle qui est jugé bonne balle, y compris une balle frappée en flèche ou un amorti (BR seulement), qui peut être attrapée en fournissant un effort ordinaire, avec un coureur au 1^{er} but, et moins de deux retraits, la balle est morte et le frappeur est retiré. L'esprit de la règle est de protéger l'équipe offensive et prévenir un double jeu injuste.

CONSEIL: L'expression du visage du joueur défensif est parfois révélatrice lors d'une balle échappée intentionnellement. Notez où est (sont) le(s) coureur(s) ainsi que le genre de frappe. Il est important de bien vendre cette décision, donc dès que vous voyez cette situation, appelez-la immédiatement et une voix forte est toujours la meilleure. Une balle captée au sol n'est pas considérée comme ayant été échappée intentionnellement.

La balle est considérée comme échappée intentionnellement si le joueur défensif en a le contrôle et alors l'échappe. Dans le doute, arrêtez le jeu et appelez un échappé intentionnel.

64. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but et il n'y a aucun retrait. Le frappeur frappe une balle lancée au-dessus du champ intérieur. C1 entre en collision avec le joueur de champ intérieur qui se déplace pour capter la balle et avant que la chandelle ne soit captée. La balle atterrit en territoire des bonnes balles et, sans être touchée, roule en territoire des fausses balles.

DÉCISION: Lorsque C1 cause une interférence, la balle est morte « Balle morte » et C1 est « Retiré » pour « Interférence ». Le frappeur est « Retiré » si c'est une chandelle intérieure. C2 retourne au dernier but touché au moment de l'interférence. La balle est jugée bonne ou fausse aussitôt que "l'interférence" est appelée. Dans cette situation, la balle est jugée dans les airs.

65. Un coureur est au 1^{er} but et il y a un retrait. Le frappeur frappe un coup en flèche au joueur de 2^e but, qui échappe intentionnellement la balle en vol. Le joueur de champ intérieur saisit la balle et la relaie au joueur d'arrêt-court pour le retrait systématique de C1 au 2^e but. Le joueur d'arrêt-court relaie alors la balle au 1^{er} but pour retirer le frappeur-coureur.

DÉCISION: La balle est morte, « Balle morte », dès que la balle échappe intentionnellement au joueur de 2^e but. Le frappeur-coureur est « Retiré ». C1 retourne au 1^{er} but.

66. Un coureur est au 3^e but et il y a un retrait. Le frappeur frappe une balle lancée au-dessus du champ intérieur. Le joueur de champ intérieur ou le voltigeur, se dirigeant rapidement en direction de la balle, échappe volontairement la balle frappée.

DÉCISION: Le frappeur n'est pas retiré, et C3 est à ses risques d'être retiré. Le règlement de l'échappé intentionnel s'applique seulement lorsqu'il y a un coureur au 1^{er} but et moins de deux retraits.

67. Les buts sont remplis et il y a un retrait. Le joueur d'arrêt-court échappe intentionnellement une balle frappée mollement près du 2^e but. Un autre joueur de champ intérieur saisit la balle et touche rapidement C2 qui se fait surprendre alors qu'il n'est pas en contact avec le 2^e but.

DÉCISION: Le règlement de la chandelle intérieure a préséance sur la décision de balle échappée intentionnellement. La balle demeure en vie. Le frappeur est "retiré" selon le règlement de la chandelle à l'intérieur. C2 est "retiré" parce qu'il court à ses propres risques.

68. Les buts sont remplis et il y a un retrait. Le joueur d'arrêt-court échappe intentionnellement une chandelle frappée mollement près du 2^e but. C3 a quitté le 3^e but trop tôt et croise le marbre avant que la balle ait été échappée intentionnellement. L'arbitre du marbre appelle « Balle morte » et déclare le frappeur retiré et retourne C1 et C2 à leur but respectif. Le

point de C3 compte-t-il? C3 retourne-t-il au 3^e but sans pénalité? La défensive peut-elle procéder immédiatement à un appel sur C3?

DÉCISION: L'arbitre a fait une erreur en appelant ``Temps mort``. C'est une situation de chandelle intérieure, cette situation a préséance sur l'échappé intentionnel. Si l'équipe offensive ou l'équipe défensive proteste contre le jeu avant le prochain lancer, le frappeur est ``Retiré`` sur la chandelle intérieure. La balle demeure en jeu et les points comptent parce que les coureurs peuvent avancer à leurs risques. C1 et C2 peuvent retourner au but occupé avant la mauvaise interprétation de l'arbitre. Il n'y a pas de jeu d'appel sur C3 pour avoir quitté le but trop tôt car il n'y a pas eu d'attrapé.

69. Des coureurs sont au 1^{er} et au 3^e but et il y a un retrait. Le frappeur frappe une balle lancée au-dessus du champ intérieur. Le joueur de champ intérieur laisse tomber la balle au sol. Il la saisit ensuite sur le bond et touche au 2^e but avant C1. Le joueur défensif relaie alors la balle au 1^{er} but avant que le frappeur-coureur ne l'atteigne, et ce pour le double retrait.

DÉCISION: La balle demeure en jeu et l'(les) arbitre(s) laisse(nt) le jeu se dérouler. Ce n'est pas un échappé intentionnel car le joueur de champ intérieur n'a pas échappé intentionnellement la balle frappée avant qu'elle fasse contact avec le sol.

70. Des coureurs sont au 1^{er} et au 3^e but et il y a un retrait. Le frappeur frappe une balle lancée dans les airs au champ droit. Le voltigeur de droite se déplace sous la balle en territoire des fausses balles, capte le ballon, puis décide de laisser tomber la balle au sol. C3 retouche légalement le but et avance au marbre pour marquer.

DÉCISION: Si l'arbitre estime que le joueur défensif a le contrôle de la balle, ceci est considéré comme un attrapé, un retrait, et une balle en jeu. Autrement, la balle frappée est une « Fausse balle » car elle a été touchée et échappée en territoire des fausses balles, et C3 retourne au 3^e but et C1 au 1^{er} but.

CONSEIL: Cela ne peut pas être considéré comme un ballon échappé intentionnellement car il s'est produit en territoire des fausses balles.

Règle de la troisième prise et troisième prise

71. (BR) Aucun coureur sur les buts. Le receveur échappe un lancer déclaré troisième prise. Le frappeur se dirige simplement en direction de l'abri et le receveur ne tente pas de retirer le frappeur au 1^{er} but. Quand le FC sera-t-il considéré retiré?

DÉCISION: Le frappeur-coureur est considéré retiré dès qu'il entre dans (un pied touchant) le territoire des balles mortes.

72. Le frappeur qui a un compte de deux prises, s'élance sur la prochaine balle lancée et la rate. La balle fait contact avec le sol derrière le marbre, pour la troisième prise. Le frappeur se dirige vers l'abri et dépose un pied à l'intérieur de l'abri. Le gérant indique alors au frappeur de courir en

direction du 1^{er} but. Le frappeur se rend ainsi au 1^{er} but sans être retiré, à la surprise de la défensive.

DÉCISION: (BR) Le frappeur est déclaré « Retiré » par l'arbitre du marbre dès qu'il dépose un pied à l'intérieur de l'abri ou en territoire des balles mortes.

(BL) Le frappeur est « Retiré » et la balle est morte après chaque balle lancée qui n'est pas frappée.

73. Il n'y a aucun coureur sur les buts et il y a deux retraits, et le frappeur a un compte de deux prises. Le frappeur tente de s'élaner ou tente un amorti (BR) sur une balle lancée mais la rate, et le receveur échappe la balle.

DÉCISION: (BR) Le frappeur devient un frappeur-coureur et doit être retiré avant d'atteindre le 1^{er} but et être sauf. Le frappeur-coureur serait déclaré sauf s'il atteignait le 1^{er} but avant d'être touché avec la balle ou avant que le joueur défensif touche le but en tenant la balle.

(BL) Le frappeur est « Retiré » sur la troisième prise, et la balle est morte. Le frappeur n'est pas retiré pour avoir tenté un amorti parce qu'il n'a pas fait contact avec la balle lancée.

74. Les buts sont remplis et il y a deux retraits. Le frappeur s'élançait et rate une balle lancée pour la troisième prise. Le receveur échappe la balle mais réussit à la ressaisir à temps pour toucher le marbre avant que C3 ne touche le marbre.

DÉCISION: (BR) Le frappeur n'est pas retiré sur la troisième prise échappée car il y a deux retraits. Comme résultat, les coureurs sont forcés d'avancer et le toucher du marbre par le receveur retire C3.

(BL) Le frappeur est « Retiré » et la balle est morte.

75. Un coureur est au 1^{er} but et il y a (a) aucun retrait ou (b) deux retraits, et le frappeur a un compte de deux prises. Le frappeur s'élançait et rate la prochaine balle lancée. Le receveur échappe la balle lancée et ne tente pas de retirer le frappeur-coureur par un relais au 1^{er} but.

DÉCISION: (BR) En (a) le frappeur est « Retiré ».

(b) Le frappeur-coureur est sauf au 1^{er} but.

(BL) Dans les deux situations, le frappeur est « Retiré » étant donné la troisième prise, et la balle est morte. C1 ne peut avancer.

NOTE: (BR) Pour éviter une confusion sur le terrain lors d'une troisième prise échappée, (a) l'arbitre du marbre doit pointer le frappeur et le déclarer « Retiré », si le frappeur décide de courir en direction du 1^{er} but. L'arbitre du marbre n'a pas besoin de déclarer le frappeur retiré, si le frappeur décide de se diriger directement en direction de l'abri ou du banc. En situation (b) lorsque le premier but est occupé, le frappeur

se voit permettre de se rendre au 1^{er} but seulement lorsqu'il y a deux retraits.

76. Les buts sont remplis et il y a deux retraits. Le frappeur a un compte de deux prises. La prochaine balle lancée touche le sol avant d'atteindre le marbre et le frappeur s'élanche et rate la balle bondissante. Le receveur fait rouler immédiatement la balle en direction du cercle du lanceur et les joueurs défensifs quittent le territoire de jeu. Tous les coureurs, incluant le frappeur, ont avancé d'un but.

DÉCISION: (BR) Le frappeur est « Sauf » au 1^{er} but. Une balle lancée qui bondit est considérée comme une troisième prise échappée. Le receveur n'a pas attrapé légalement la troisième prise. Le frappeur n'est pas retiré s'il devance le relais au 1^{er} but. L'avance des coureurs est réglementaire.

(BL) La balle est morte dès qu'elle touche le sol, une balle au frappeur, et les coureurs demeurent aux 1^{er}, 2^e et 3^e buts.

CONSEIL: (BR) Concernant le règlement de la troisième prise échappée, il n'y a aucune différence sur le fait que la balle lancée touche le sol avant ou après que le frappeur se soit élanché.

77. Un coureur est au 1^{er} but et il y a un retrait et le frappeur a un compte de deux balles et deux prises. Le frappeur s'élanche sur la prochaine balle lancée et la balle atterrit dans le sable derrière le marbre. Le receveur saisit la balle lancée et, pensant qu'il y a trois retraits, se dirige vers l'abri suivi des joueurs de son équipe. Le receveur envoie la balle à l'instructeur du 3^e ou du 1^{er} but qui est dans la boîte de l'instructeur. C1 a quitté le 1^{er} but mais n'a pas avancé au 2^e but ou au-delà. L'instructeur (a) capte la balle ou (b) laisse la balle l'atteindre au bras et la regarde tomber au sol. C1 et le frappeur contournent les buts laissés vacants par la défensive et marquent deux points. Quelle est votre décision?

DÉCISION: (BR) (a) le frappeur est retiré selon le règlement de la troisième prise échappée. La balle est morte « Balle morte » et C1 retourne au 1^{er} but.

(b) Le frappeur est retiré selon le règlement de la troisième prise échappée. La balle est en jeu et le point de C2 compte.

(BL) Le frappeur est « Retiré » et la balle est morte dès que le frappeur ne frappe pas la balle. Les coureurs ne peuvent pas avancer.

78. Les buts sont remplis et il y a un retrait. Le frappeur a un compte de deux balles et deux prises. Il s'élanche sur le prochain lancer et rate la balle pour la troisième prise. Le receveur échappe la balle lancée et le frappeur commence sa course en direction du 1^{er} but et C3 démarre vers le marbre. Simultanément, l'arbitre du marbre déclare le frappeur retiré, et le receveur saisit la balle et la relaie en direction du 1^{er} but, mais atteint le frappeur qui court à l'intérieur de son corridor de course. La balle roule hors du territoire de jeu.

DÉCISION: (BR) « Balle morte » Le frappeur est retiré, selon le règlement de la troisième prise échappée en balle rapide. La

balle est morte « Balle morte » et les coureurs se voient accorder deux buts à partir du moment du lancer.

(BL) Le frappeur-coureur est « Retiré » selon le règlement de la troisième prise échappée en balle lente. La balle est morte après que la balle lancée a croisé le marbre. Tous les coureurs demeurent sur le but qu'ils occupent au moment du lancer.

CLARIFICATION: L'équipe défensive est responsable d'être au courant de la situation. Le frappeur ne serait pénalisé que s'il interférait intentionnellement, par ex. courir à l'extérieur de la voie pour tenter de bloquer le lancer du receveur au 1^{er} but pour attraper C1 hors du but.

79. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but et il y a un retrait. Le frappeur a un compte de deux balles et deux prises. Il s'élanche sur le prochain lancer qu'il rate pour la troisième prise. Le receveur échappe la balle lancée et le frappeur commence sa course en direction du 1^{er} but. C1 anticipant une balle frappée, s'éloigne du 1^{er} but. Le receveur saisit la balle et la relaie en direction du 1^{er} but dans le but de prendre C1 en défaut qui n'est pas en contact avec le 1^{er} but. Le relais du receveur atteint le frappeur qui court à l'intérieur du couloir de 91 cm (trois pieds). La balle quitte le territoire de jeu.

DÉCISION: (BR) Le frappeur est « Retiré », selon le règlement de la troisième prise échappée en balle rapide. La balle est morte « Balle morte » et C2 (le coureur le plus près du marbre) est « Retiré » pour « Interférence » du frappeur. C1 demeure au 1^{er} but.

(BL) Le frappeur-coureur est « Retiré », selon le règlement de la troisième prise échappée en balle lente. La balle est morte après que la balle lancée a croisé le marbre. Tous les coureurs demeurent au but qu'ils occupaient au moment du lancer.

80. (BR) Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but et il n'y a aucun retrait. Le frappeur est retiré sur un lancer et les coureurs tentent de voler les 2^e et 3^e buts. Le frappeur, même s'il est retiré, court vers le 1^{er} but et le receveur relaie au 1^{er} but pour effectuer un jeu sur le frappeur.

DÉCISION: Le frappeur est « Retiré » selon le règlement de la troisième prise échappée et la balle demeure en jeu.

81. (BR) Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but et il n'y a aucun retrait. Le frappeur est retiré sur un lancer et les coureurs tentent de voler les 2^e et 3^e buts. Le frappeur, même s'il sait qu'il est retiré, court en direction du 1^{er} but et le receveur relaie la balle au 3^e but tentant de retirer C2.

DÉCISION: La balle est en jeu et C2 est sauf ou retiré selon la décision de l'arbitre.

82. (BR) Il n'y a aucun retrait. Le coureur au 1^{er} but est en course dès que le lanceur relâche la balle. Le frappeur est retiré sur le lancer et le receveur échappe la troisième prise. Le frappeur court en direction du 1^{er} but et le

receveur relaie la balle au champ droit, tentant de retirer le frappeur-coureur.

DÉCISION: Le frappeur est retiré selon le règlement de la troisième prise échappée et la balle demeure en jeu.

83. Le frappeur a un compte d'une balle et deux prises. Il s'élanche sur une balle lancée et la frappe au-dessus du territoire de jeu. Un joueur défensif fait contact avec la balle frappée au moment où celle-ci est au-dessus du territoire des fausses balles. Le ballon n'est pas capté et atterrit en territoire des bonnes balles ou des fausses balles.

DÉCISION: (BR) L'arbitre du marbre doit appeler et signaler une « Fausse balle ». La balle est morte. Le compte du frappeur demeure d'une balle et deux prises. Les coureurs retournent au but qu'ils occupaient au moment du lancer.

(BL) L'arbitre du marbre doit appeler et signaler une fausse balle. Le frappeur est « Retiré » selon la règle de la troisième prise – frapper une fausse balle après deux prises. La balle est morte. Tout coureur doit retourner au dernier but qu'il occupait au moment du lancer.

84. Des coureurs sont au 2^e et au 3^e but et il y a (a) aucun retrait ou (b) un retrait ou (c) deux retraits. Le receveur échappe la troisième prise.

DÉCISION: (BR) Le frappeur peut avancer en direction du 1^{er} but dans toutes les situations décrites ci-haut et la balle est en jeu. C2 et C3 peuvent avancer à leurs propres risques. Le frappeur-coureur est déclaré sauf, s'il atteint le 1^{er} but avant qu'un joueur défensif touche le but alors qu'il est en possession de la balle ou avant d'être touché avec la balle.

(BL) Le frappeur est « Retiré », et la balle est morte. C2 et C3 ne peuvent pas avancer.

85. Un coureur est au 2^e but alors que le receveur échappe une troisième prise lancée par le lanceur. Le frappeur se dirige en direction de l'abri et le receveur ne relaie pas la balle en direction du 1^{er} but. Le frappeur décide donc de dévier soudainement en direction du 1^{er} but et atteint celui-ci avant que le joueur de 1^{er} but ne reçoive le relais tardif du receveur.

DÉCISION: (BR) L'avance est légale et le frappeur-coureur est « Sauf » au 1^{er} but.

(BL) Le frappeur est « Retiré », et la balle est morte. C2 ne peut pas avancer.

86. Un coureur est au 2^e but. Une balle lancée est déclarée une troisième prise et n'est pas captée par le receveur. La balle passée rebondit sur la clôture et touche le frappeur-coureur, qui se dirige vers le 1^{er} but, en (a) territoire des fausses balles ou (b) en territoire des bonnes balles.

DÉCISION: (BR) Dans les deux situations, la balle est morte et le frappeur-coureur est retiré. Le frappeur-coureur doit éviter le contact avec la balle. C2 demeure au 2^e but et ne peut pas avancer.

(BL) Dans les deux situations, le frappeur est « Retiré » sur la troisième prise sur élan, et la balle est morte. C2 ne peut pas avancer.

87. Un coureur est au 1^{er} but et il y a un retrait. Le frappeur a un compte d'une balle et deux prises. C1 se dirige vers le 2^e but lorsque le lanceur relâche la balle (BR) ou lorsque la balle a atteint le marbre (BL). Le receveur échappe la troisième prise et le frappeur-coureur devance le relais du receveur au 1^{er} but. La défensive présente un appel indiquant que C1 devrait retourner au 1^{er} but, car le frappeur-coureur a créé une confusion en se dirigeant vers le 1^{er} but, et n'est pas autorisé à courir selon le règlement de la troisième prise échappée.

DÉCISION: (BR) Le frappeur-coureur est « Retiré » sur la troisième prise échappée. La balle est morte. C1 retourne au 1^{er} but.

(BL) Le frappeur est « Retiré » sur la troisième prise sur élan, et la balle est morte. C1 ne peut pas avancer et retourne au 1^{er} but.

88. (BR) Un coureur est au 1^{er} but et le frappeur a un compte de trois balles et deux prises. Le lancer est délivré et C1 tente de voler le 2^e but. Le frappeur retient son élan et l'arbitre du marbre appelle une quatrième balle. C1 ralentit sa course entre le 1^{er} et le 2^e but. Le receveur relaie la balle au joueur de 2^e but qui touche C1 alors qu'il n'est pas en contact avec le but. Le receveur présente un appel sur la dernière balle lancée. L'arbitre du marbre demande une vérification d'élan à son confrère et l'arbitre des buts déclare verbalement « Oui » et effectue le signal d'une prise. C1 est-il retiré?

DÉCISION: Parce que les arbitres ont mis C1 en danger d'être retiré par la décision renversée, signalez "balle morte" et retournez C1 au 1^{er} but. Le frappeur est déclaré "retiré".

89. Un coureur est au 1^{er} but alors que le frappeur a un compte de trois balles et une prise. Le lancer est délivré au frappeur et celui-ci retient son élan. L'arbitre du marbre appelle alors une quatrième balle. C1 est forcé d'avancer au 2^e but étant donné le but sur balles. Le receveur demande une vérification d'élan sur la balle lancée. L'arbitre du marbre demande assistance à son collègue et l'arbitre de but déclare verbalement « Oui » en effectuant le signal d'une prise. Le receveur relaie la balle au joueur de 2^e but qui touche C1 avant que celui-ci ne touche le 2^e but et alors qu'il n'est pas en contact avec le but. C1 est-il retiré?

DÉCISION: Parce que les arbitres ont mis C1 en danger d'être retiré par la décision renversée, signalez "balle morte" et retournez C1 au 1^{er} but. Le frappeur retourne au bâton avec deux prises.

NOTE: Si C1 avait touché au 2^e but et avait été touché avec la balle alors qu'il n'était pas en contact avec le but, alors C1 aurait été déclaré "Retiré".

Amorti en territoire des fausses balles

90. Un coureur est au 1^{er} but, et le frappeur a un compte de deux prises. Le frappeur tente un amorti sur le prochain lancer et celui-ci se retrouve au-dessus du territoire des fausses balles. La balle frappée n'est pas captée et C1 tente d'avancer au 2^e but. Le joueur de champ intérieur saisit la balle frappée en territoire des fausses balles et relaie la balle au 2^e but, retirant C1.

DÉCISION : (BR) La balle frappée est une « Fausse balle » et la balle est morte, « Balle morte ». Le frappeur est retiré pour avoir frappé un amorti jugé fausse balle, et ce après deux prises. C1 doit retourner au 1^{er} but.

(BL) La balle frappée est morte, « Balle morte ». Le frappeur est « Retiré » pour avoir tenté un amorti. C1 retourne au 1^{er} but.

91. Un coureur est au 2^e but et le frappeur a un compte de deux prises. Le frappeur tente un amorti sur le prochain lancer et celui-ci se retrouve au-dessus du territoire des fausses balles. La balle frappée est captée et C2 tente d'avancer au 3^e but. Le joueur de champ intérieur relaie la balle au 3^e but et retire C2.

DÉCISION : (BR) Le frappeur est « Retiré » sur l'attrapé. C2 est également déclaré « Retiré » sur le toucher car la balle demeure en jeu.

(BL) La balle est morte, « Balle morte », et le frappeur est « Retiré » pour avoir tenté un amorti. C2 retourne au 2^e but.

Gant non réglementaire

92. Les arbitres s'aperçoivent qu'un des voltigeurs utilise un gant non réglementaire (a) avant que la manche ne commence ou (b) après que l'arbitre du marbre a déclaré « Au jeu » ou (c) au cours du tour au bâton d'un frappeur ou (d) après qu'un autre joueur défensif, qui utilise un gant réglementaire, a effectué un jeu.

DÉCISION : L'arbitre doit demander au gérant de l'équipe défensive de retirer l'équipement non réglementaire de la partie. Il n'y a aucune pénalité pour s'être aperçu de l'utilisation d'équipement non réglementaire lorsque le joueur défensif n'effectue aucun jeu sur la balle.

NOTE : Ceci est un exemple « d'arbitrage préventif ». L'arbitre doit expliquer au gérant/instructeur et au joueur pourquoi le gant est non réglementaire. Autre que le lanceur, il n'y a pas de pénalité si un joueur décide de continuer à jouer avec le gant non réglementaire. Il serait toutefois soumis à un appel par l'équipe offensive. En BR, si le lanceur ne tient pas compte de la demande de l'arbitre de retirer un gant non réglementaire, il sera déclaré inadmissible à la partie.

93. Un joueur défensif utilise un gant non réglementaire pour capter un ballon et (a) les arbitres s'aperçoivent de l'action non réglementaire ou (b) l'équipe offensive s'aperçoit de l'action non réglementaire et en avise l'arbitre avant un lancer au prochain frappeur.

DÉCISION : En (a) les arbitres ne diront rien, sauf si un appel est présenté par l'équipe non fautive sur l'utilisation d'un gant non réglementaire.

En (b) le gérant de l'équipe non fautive a l'option de faire revenir le frappeur au bâton, assumant ainsi le compte des balles et des prises qu'il avait avant la balle frappée ou d'accepter le résultat du jeu.

L'arbitre du marbre doit s'assurer que le gant est exclu de la partie. Le joueur défensif utilisant un gant non réglementaire demeure dans la partie.

NOTE : L'arbitre du marbre doit expliquer les options au gérant de l'équipe non fautive même si le gérant ne le demande pas ou ne s'approche pas de l'arbitre pour avoir des éclaircissements.

94. Un coureur est au 3e but. Le frappeur frappe une balle lancée dans les airs au champ extérieur. Le voltigeur de droite capte le ballon à l'aide d'une mitaine de receveur. C3 retouche son but et marque facilement.

DÉCISION : Si le gérant de l'équipe non fautive présente un appel, il a le choix (a) d'accepter que le jeu soit annulé au complet avec comme conséquence le retour du frappeur au bâton, assumant le compte des balles et des prises qu'il avait à sa fiche avant le lancer qui a été frappé et C3 qui retourne au 3^e but ou (b) d'accepter le résultat du jeu, C3 marque et le frappeur est « Retiré », même si le gant est non réglementaire.

NOTE : L'arbitre doit s'assurer que le gant est exclu de la partie. Le joueur défensif utilisant le gant non réglementaire demeure dans la partie.

RÈGLEMENT : Si l'on découvre que le même joueur ou un autre joueur utilise de nouveau le gant exclu de la partie, et ce plus tard au cours de la partie, le joueur utilisant le gant sera expulsé et sera déclaré inadmissible.

95. Le joueur d'arrêt-court capte une balle frappée au sol à l'aide d'un gant sur lequel apparaît un cercle blanc à l'extérieur, et relaie la balle au 1^{er} but pour le retrait.

DÉCISION : Le joueur défensif utilise un gant non réglementaire. Si le gérant de l'équipe non fautive présente un appel, il a l'option (a) d'accepter que le jeu soit annulé au complet avec comme conséquence le retour du frappeur au bâton, assumant le compte des balles et des prises qu'il avait à sa fiche avant le lancer qui a été frappé ou (b) d'accepter le résultat du jeu, le

frappeur est « Retiré », sans tenir compte de l'action non réglementaire.

NOTE : L'arbitre du marbre doit s'assurer que le gant est exclu de la partie. Le joueur défensif utilisant le gant non réglementaire demeure dans la partie.

96. Des coureurs sont au 1^{er} et au 3^e but et il y a un retrait. Le frappeur frappe une balle au champ extérieur. Le ballon est capté et C3 retouche son but et marque. C1 demeure au 1^{er} but. L'instructeur de l'équipe offensive s'aperçoit que le voltigeur a effectué l'attrapé avec une mitaine et en informe l'arbitre du marbre.

DÉCISION : Ceci est un attrapé en utilisant un gant non réglementaire. Si l'instructeur de l'équipe non fautive présente un appel, il a le choix de :

(a) Ne pas tenir compte du gant non réglementaire et laisser le jeu tel quel avec C3 qui marque et C1 au 1^{er} but ou

(b) accepter la règle et faire revenir le frappeur au bâton, assumant le compte des balles et des prises qu'il avait avant le lancer qu'il a frappé. C3 retourne au 3^e but et C1 au 1^{er} but.

NOTE : L'arbitre du marbre doit s'assurer que le gant est exclu de la partie. Le joueur défensif utilisant le gant non réglementaire demeure dans la partie.

97. Le frappeur frappe une balle lancée en direction d'un joueur défensif qui utilise un gant non réglementaire. Le joueur défensif saisit la balle avec sa main nue et effectue un jeu qui donne comme résultat le retrait d'un coureur. L'équipe offensive s'aperçoit du gant non réglementaire et en informe l'arbitre avant un lancer au prochain frappeur.

DÉCISION : Si l'instructeur de l'équipe offensive présente un appel, le règlement du gant non réglementaire s'applique même si le joueur défensif a utilisé sa main nue ou non gantée pour saisir la balle frappée. Si le gérant de l'équipe non fautive présente un appel, il a le choix de ramener son frappeur au bâton, assumant le compte des balles et des prises qu'il avait avant le lancer qu'il a frappé ou accepter le résultat du jeu.

NOTE : L'arbitre du marbre doit s'assurer que le gant est exclu de la partie. Le joueur défensif utilisant le gant non réglementaire demeure dans la partie.

Jeu d'appel

98. La partie est terminée et les arbitres ont quitté le terrain. L'instructeur de l'équipe défensive, qui vient tout juste de quitter le terrain, indique qu'il désire présenter un appel de balle morte.

DÉCISION : L'appel est non réglementaire. Un appel peut être fait seulement par les joueurs défensifs et avant que tous les joueurs défensifs aient quitté le territoire des bonnes balles et avant que les arbitres aient quitté le terrain.

NOTE : Dès que les joueurs défensifs ont traversé la ligne des fausses balles en se dirigeant vers l'abri de leur équipe, aucun appel ne peut être fait.

99. Il y a un retrait et un coureur est au 1^{er} but. Le tableau indicateur indique incorrectement deux retraits. Le frappeur frappe une balle lancée au champ centre et le coureur avance au-delà du 2^e but au moment où le ballon est capté pour un troisième retrait apparent. L'équipe défensive quitte le terrain alors que l'équipe offensive se présente à la défensive.

Au cours des lancers d'échauffement du lanceur, l'instructeur de l'équipe qui est maintenant à la défensive présente un appel à l'arbitre du marbre indiquant qu'il n'y avait que deux retraits. L'arbitre du marbre vérifie avec le marqueur et s'aperçoit que l'instructeur a raison, le tableau indicateur indiquait incorrectement le nombre de retraits. Il y a maintenant seulement deux retraits.

Que décrète l'arbitre du marbre?

DÉCISION : C'est une forme de protêt et non un jeu d'appel. L'instructeur a déposé son protêt avant le prochain lancer ce qui rend le protêt valide. L'arbitre a fait une erreur en laissant finir une manche avec deux retraits. L'équipe maintenant à la défensive revient au bâton et place C1 de retour au 1^{er} but. Il y a deux retraits.

100. Des coureurs sont au 2^e et au 3^e but et il y a un retrait. Le frappeur frappe une balle au champ extérieur. Le voltigeur capte la balle pour le deuxième retrait. Les deux coureurs ont quitté leur but avant que la balle frappée ne soit touchée. La défensive présente un appel au 2^e but pour le troisième retrait, alors que la balle est en jeu. Tous les joueurs défensifs, sauf le voltigeur de centre, quittent le territoire des bonnes balles. Le voltigeur de centre présente un appel sur C3 (a) de sa position au champ extérieur ou (b) lorsqu'il se situe dans le champ intérieur.

DÉCISION: En (a), l'arbitre ne permet pas l'appel. Il est refusé parce que l'appel doit venir d'un joueur à partir du champ intérieur.

(b) L'arbitre accepte l'appel et déclare C3 retiré, c'est le quatrième retrait.

RÈGLEMENT: Un appel de balle est morte doit être utilisé aussi souvent que possible. Dès qu'un Temps mort est décrété et que la balle est morte, tout joueur défensif (incluant le lanceur, le receveur ou un voltigeur qui est venu au champ intérieur) peut présenter un appel verbal ... avec ou sans la balle ... et en contact ou non avec le but.

NOTE : Il faut s'assurer que l'appel est fait spécifiquement sur un joueur en particulier. Il ne faut pas autoriser les devinettes. Des appels spécifiques sur plus d'un coureur ainsi que sur le même coureur sont autorisés. Avant d'accorder un appel, les coureurs doivent en avoir terminé avec leurs obligations de coureurs ce qui inclut l'attribution de buts.

ACCENT : Plus d'un jeu d'appel peut être effectué mais le jeu de devinette n'est pas autorisé. Exemple : Un coureur manque le 2^e but par un pas mais touche le 3^e but. Même si un appel est présenté au 3^e but et que l'arbitre décrète le coureur sauf, un appel peut être fait au 2^e but sur le même coureur. Un appel peut être effectué après le troisième retrait, tant que l'appel est présenté conformément aux règlements et afin d'annuler un point ou de corriger l'ordre des frappeurs.

101. Les buts sont remplis et il y a un retrait. Le frappeur frappe une balle lancée dans les airs, profondément au champ droit. Tous les coureurs, pensant que la balle ne serait pas captée, quittent leur but respectif. Un vent fort retient la balle dans les airs, ce qui permet au voltigeur d'effectuer l'attrapé, et de relayer la balle au joueur de premier but pour un appel sur C1. Avant que l'appel soit effectué sur C1, C3 et C2 ont touché le marbre. Combien comptent de points?

DÉCISION : C1 est « Retiré » sur l'appel et, parce que l'appel au 1^{er} but est un jeu de synchronisme, pour le 3^e retrait, les deux points marquent. C3 et C2 peuvent être retirés si la défensive présente un appel concernant leur erreur, et ce, avant que tous les joueurs défensifs aient quitté le terrain.

CLARIFICATION: C'est un cas où plusieurs appels sont permis et plus que trois retraits sont permis dans une manche.

102. Des coureurs sont au 1^{er} et 3^e but et il y a un retrait. Le frappeur frappe une balle lancée dans les airs au champ extérieur. Le voltigeur capte la balle pour le deuxième retrait. C1 et C3 avancent sur le jeu, et ce, avant que la balle ne soit touchée. La défensive présente un appel indiquant que C1 a quitté son but trop tôt et l'arbitre des buts déclare C1 retiré. Tous les joueurs défensifs, sauf le receveur, ont quitté le territoire des bonnes balles. Le receveur présente un appel de balle morte sur C3 d'une position (a) en territoire des fausses balles ou (b) en territoire des bonnes balles.

DÉCISION: En (a) l'appel est accordé pourvu que le receveur est à sa position normale ou en territoire des bonnes balles. Sa position normale est en territoire des fausses balles, derrière le marbre.

(b) l'arbitre accepte l'appel et déclare C3 retiré, pour le quatrième retrait.

NOTE: Si un appel n'est pas correctement soumis, par ex. d'un joueur dans le champ extérieur, attendez simplement qu'un appel approprié soit reçu. Si un appel approprié est reçu avant le prochain lancer, donner suite à l'appel.

103. Un coureur est au 1^{er} but. Le frappeur frappe une balle lancée dans les airs au champ extérieur. C1 ne retouche pas au 1^{er} but et avance au 2^e but. Le ballon attrapé est retourné au champ intérieur. La défensive demande et obtient un temps mort. Le voltigeur présente un appel de balle morte parce que C1 a quitté le 1^{er} but trop tôt.

DÉCISION : L'appel ne pourrait pas être appliqué tant qu'un joueur de champ intérieur ou un voltigeur placé au champ intérieur ne présentera pas un appel de balle morte.

CLARIFICATION : Lorsqu'un « temps mort » a été demandé par l'arbitre ou que la balle devient morte, tout joueur défensif placé au champ intérieur peut présenter un appel de « balle morte ».

104. Un coureur est au 1^{er} but. Le frappeur frappe un simple et C1 avance au 3^e but, et omet de toucher le 2^e but dans sa course. La balle est retournée au lanceur qui relaie la balle en direction du 2^e but pour tenter de présenter un appel sur C1 pendant que la balle est en jeu. Cependant, la balle est relayée dans le champ extérieur, et C1 retourne toucher le 2^e but, se dirige au 3^e but pour potentiellement marquer. La balle revient éventuellement du champ extérieur et l'appel est effectué au 2^e but.

DÉCISION : C1 est « Sauf » sur l'appel.

L'action de C1 de revenir sur ses pas est reconnue comme une correction à l'erreur commise. Il n'est pas important que C1 ait avancé et soit rendu à un autre but car l'avance au 2^e but n'avait pas été complétée légalement lors de l'essai initial.

Si l'arbitre sait qu'un appel a été présenté, il doit décréter et signaler « Temps mort » pour arrêter le jeu en cours et ce pour ne pas créer un jeu encore plus compliqué. Éviter les problèmes, créés dans de pareilles situations, est considéré comme de l'arbitrage préventif.

INTERPRÉTATION : Toute indication verbale de la part d'un joueur défensif de champ intérieur alors que la balle est morte, qui présente un appel parce qu'un coureur a manqué un but dans sa course ou a omis de retoucher le but sur un ballon frappé, est une information acceptable et suffisante pour que l'arbitre rende une décision. La balle n'a pas à être utilisée pour toucher un coureur ou le but lors d'un appel pendant que la balle est morte.

Un appel verbal, lorsque la balle est morte, doit être considéré comme une approche commune et désirable.

Important: Un appel doit être accepté même si le but a été manqué avant ou après une décision.

105. Un coureur est au 1^{er} but lorsque Le frappeur frappe une balle lancée dans les airs au champ centre. Le voltigeur capte le ballon et relaie la balle au 1^{er} but pour retirer C1 qui a quitté le 1^{er} but trop tôt. La balle est relayée trop loin et se retrouve hors jeu. C1 qui n'a pas retouché le 1^{er} but, avance au 2^e puis au 3^e but à la suite des buts octroyés. La défensive présente un appel indiquant que C1 n'a pas retouché son but.

DÉCISION : C1 est « Retiré » pour ne pas avoir retouché le 1^{er} but. Une équipe conserve son droit d'en appeler même si le relais s'est retrouvé en dehors du terrain de jeu.

106. C1 est pris en souricière entre le 1^{er} et le 2^e but. La défensive relaie la balle hors du terrain de jeu au moment où C1 rebrousse chemin et retourne au 1^{er} but. Les arbitres décrètent et signalent « Balle morte » et accordent une avance de deux buts à C1. C1 ne retouche pas le 1^{er} but mais avance plutôt au 3^e but, en touchant le 2^e but sur son chemin. Après que tous les jeux ont cessé, la défensive présente un bon appel alors que la balle est morte, parce que C1 n'a pas retouché le 1^{er} but.

DÉCISION : C1 est déclaré « Sauf » par l'arbitre des buts. C1 se voit accorder le 3^e but - deux buts à partir du dernier but occupé légalement, soit le 1^{er} but.

CLARIFICATION : Dans cette situation, la décision aurait été « Retiré », si C1 avait été pris en souricière après avoir manqué le 1^{er} but lors de sa tentative initiale ou avait omis de retoucher le but lors d'une situation de ballon attrapé ou d'une balle frappée hors des limites du terrain).

107. C1. Sur une balle passée, C1 est capable d'avancer jusqu'au 3^e but mais manque le 2^e but dans le processus. Le frappeur prend beaucoup trop de temps pour revenir dans la boîte du frappeur, de sorte que l'arbitre du marbre appelle une prise. Ensuite le joueur de 2^e but lance un appel à l'arbitre de base disant que le coureur au troisième but a raté le deuxième but. L'arbitre peut-il interjeter l'appel après la prise?

RULING: Oui, un joueur défensif peut toujours lancer un appel comme il l'a fait avant un lancer (réglementaire ou non). La prise n'est pas considérée comme un lancer.

Relais ou balle frappée qui se retrouve hors des limites du terrain (bonne balle ou fausse balle)

108. (BR) Un coureur est au 1^{er} but. Le frappeur s'élanche sur la prochaine balle lancée et la rate. Le receveur, dans sa tentative de prendre C1 à contrepied au 1^{er} but, relaie la balle au champ extérieur où elle roule sous la clôture et se retrouve hors du terrain de jeu. C1 contourne le 2^e but au moment où la balle quitte le terrain de jeu.

DÉCISION : La balle est morte et C1 se voit accorder le 3^e but. L'avance de deux buts est basée sur la position du (des) coureur(s) au moment où la balle a quitté la main du joueur défensif (receveur).

NOTE : Les arbitres ne doivent pas ordonner au coureur de se rendre au 3^e but, mais plutôt d'aviser que le « Coureur se voit accorder deux buts » ou que le « Coureur se voit accorder le 3^e but ». La responsabilité repose alors sur le coureur, de toucher tous les buts appropriés pendant qu'il se rend au but accordé.

109. Un coureur est au 1^{er} but. Le frappeur s'élanche sur une balle lancée et frappe un simple. Le voltigeur relaie la balle de façon erratique en direction du 1^{er} but et la balle

(a) se retrouve dans les gradins, hors du terrain de jeu.

(b) rebondit sur la clôture qui ceinture le terrain et revient au receveur.

DÉCISION : En (a) la balle est morte, « Balle morte » dès que la balle quitte le terrain de jeu. Le frappeur-coureur et C1 se voient accorder deux buts au moment du relais du voltigeur.

(b) la balle est en jeu, et le frappeur-coureur et C1 sont à leurs risques.

NOTE: Les coureurs se voient toujours accorder deux buts sur les relais hors cible qui sortent du jeu ou deviennent bloqués. Peu importe qui effectue le relais, deux buts sont accordés à partir du dernier but touché au moment où la balle a quitté la main du relayeur. La direction du coureur n'a pas d'importance sur l'attribution des buts, sauf si le coureur retourne pour retoucher un but quitté trop tôt ou retoucher un but raté après que la balle a été déclarée morte. Le coureur qui retourne au but doit avoir été en direction du but manqué ou du but quitté trop tôt quand la balle est devenue morte. S'il peut retourner au but de façon réglementaire, les buts attribués sont deux buts à partir de celui vers lequel il se dirigeait. S'il retourne au premier but, il se voit accorder le 3^e but.

Si un coureur touche le but suivant et retourne à son but original, le but original qu'il avait quitté est considéré le dernier but touché pour l'attribution de buts à la suite d'un tir erratique. L'attribution des buts est déterminée par la position du premier coureur si deux coureurs sont entre les mêmes buts, au moment de l'attribution des buts.

Quand un joueur défensif perd possession de la balle sur une tentative de toucher et que la balle pénètre dans le territoire des balles mortes ou devient bloquée, tous les coureurs se voient accorder un but à partir du dernier but touché au moment où la balle a pénétré en territoire des balles mortes ou est devenue bloquée.

(BR) Sur une balle lancée qui sort du jeu, les coureurs se voient attribuer un but à partir du dernier but touché au moment du lancer.

110. Le frappeur frappe une balle lancée au champ droit pour un simple. Le voltigeur de droite relaie la balle au 1^{er} but et celle-ci se retrouve à l'intérieur de l'abri des joueurs. Le frappeur-coureur a déjà dépassé le 1^{er} but au moment du relais. L'arbitre accorde le 3^e but au frappeur-coureur, qui coupe à l'intérieur du champ intérieur jusqu'au 3^e but, au lieu de toucher le 2^e but avant d'avancer au 3^e but.

DÉCISION : Le FC est « Retiré » si la défensive présente un appel réglementaire indiquant que le FC a manqué le 2^e but. S'il n'y a pas d'appel, l'action du FC sera jugée réglementaire après le premier lancer au prochain frappeur.

111. Un coureur est au 1^{er} but. Le frappeur frappe une balle lancée au joueur d'arrêt-court qui la capte en vol et la relaie en direction du 1^{er} but, dans le but de réaliser un double retrait puisque C1 qui s'est éloigné du 1^{er} but lorsque la balle a été frappée. La balle est relayée trop loin et se retrouve hors jeu. C1 se voit accorder le 2^{ème} et 3^{èm} but lors du relais hors limite. C1 retouche le 1^{er} but de façon réglementaire mais omet de toucher le 2^e but sur sa route pour se rendre au 3^e but. Alors qu'il se tient au 3^e but, un de ses collègues qui se trouve dans l'abri, lui crie de revenir sur ses pas pour toucher le 2^e but. Il retourne donc au 2^e but et revient se tenir au 3^e but par la suite. Le gérant de l'équipe défensive qui se trouve dans l'abri crie que C1 a raté le 2^e but.

DÉCISION: Les obligations de C1 seront considérées comme complètes une fois qu'il aura atteint le troisième but. Il ferait alors l'objet d'un appel de la défense pour avoir raté le 2^e but. Le gérant criant de l'abri n'est pas considéré comme un appel réglementaire.

NOTE : C1 serait retiré sur l'appel si le gérant quitte l'abri et présente un appel réglementaire.

112. Un coureur est au 1^{er} but. Le frappeur frappe un roulant en direction du joueur d'arrêt-court. Le joueur saisit la balle frappée et la relaie au joueur de 2^e but, au 2^e but, pour le retrait systématique. Le joueur de 2^e but relaie alors la balle en direction du 1^{er} but. La balle se retrouve en territoire des balles mortes. Le frappeur avait déjà touché le 1^{er} but au moment où le joueur de 2^e but a effectué son relais.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte », dès que la balle se retrouve en territoire des balles mortes. Le frappeur se voit accorder le 3^e but. L'octroi des buts est basé sur la position de chaque coureur au dernier but touché au moment du relais.

113. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but. Le frappeur frappe un roulant en direction du joueur d'arrêt-court qui échappe la balle, la reprend, et la relaie alors tardivement en direction du 1^{er} but. C1 et C2 ont déjà atteint respectivement le 2^e et le 3^e but. Cependant, C2 au 3^e but tente de se rendre au marbre. Le joueur de 1^{er} but relaie la balle en direction du receveur mais le relais est trop haut et la balle se retrouve dans l'abri.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte », dès que la balle se retrouve en territoire des balles mortes. C1 et C2 se voient accorder le marbre et le frappeur se voit accorder le 3^e but car, au moment du relais du joueur de 1^{er} but, les coureurs étaient respectivement aux 3^e, 2^e et 1^{er} buts.

114. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but. Le frappeur frappe un ballon, peu profondément au champ droit. Les voltigeurs ne peuvent pas capter le ballon et la balle bondit avant qu'un voltigeur puisse la saisir. C2 est au-delà du 3^e but, C1 est au-delà du 2^e but, et le frappeur-coureur a touché le 1^{er} but, lorsque le voltigeur relaie la balle en direction du marbre. La balle se retrouve dans les gradins.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte », dès qu'elle se retrouve en territoire des balles mortes. C2 et C1 marquent, et le frappeur-coureur se voit accorder le 3^e but. Chacun des coureurs, incluant le frappeur, se voit accorder deux buts à partir du dernier but occupé, au moment où la balle quitte la main du voltigeur.

115. Il n'y a aucun coureur sur les buts. Le frappeur frappe une balle lancée au champ droit, où le voltigeur saisit la balle après un bond et la relaie au 1^{er} but pour tenter de retirer le frappeur-coureur pour le retrait systématique. La balle rebondit au-delà du 1^{er} but et se retrouve en territoire des balles mortes, juste au moment où le frappeur-coureur atteint le 1^{er} but.

DÉCISION : Le frappeur se voit accorder le 2^e but. Le frappeur-coureur n'a pas franchi le 1^{er} but au moment du relais du voltigeur.

116. C1. Le frappeur frappe une flèche au champ centre. C1 a commencé à courir sur le lancer et il a contourné le deuxième but au moment où le voltigeur de centre relaie la balle au 1^{er} but pour essayer de retirer le lent FC. L'abri de l'équipe offensive est du côté du premier but et le frappeur en attente suivant a déjà ouvert la porte pour aller prendre position. Le relais du voltigeur de centre est hors ligne et quitte le terrain de jeu par la porte ouverte. L'arbitre du marbre annonce « balle morte » et accorde le marbre à C1 et le 2^e but au FC sur le jeu. L'instructeur de l'équipe défensive sort de l'abri et insiste sur le fait que la décision est inappropriée parce que c'est l'équipe offensive qui a fait sortir la balle du jeu en ouvrant la porte trop tôt. Est-ce que la décision de l'arbitre est correcte?

DÉCISION : L'arbitre a pris la bonne décision. Dans ce cas, l'infraction au règlement est une balle relayée qui sort du jeu et tous les coureurs se voient accorder deux buts à partir du moment du relais.

INTERPRÉTATION : Les portes sont ouvertes et fermées tout au long d'une partie de softball et c'est un simple fait du sport. À moins que le joueur de l'équipe offensive ait délibérément ouvert la porte au moment où la balle approchait, l'équipe offensive n'est coupable d'aucune infraction. C'est le relais erratique de l'équipe défensive qui a créé le problème, pas la porte ouverte.

117. Il y a des coureurs au 1^{er} et au 2^e but. Le FC frappe une flèche, les deux coureurs marquent et le FC prend la direction du troisième but. Le relais du champ extérieur passe par-dessus la tête du joueur de troisième but. Ce parc est entièrement clôturé et chaque abri a une porte pour se rendre dans la zone du banc de l'équipe. La balle relayée ricoche sur la clôture et roule dans l'abri de l'équipe offensive parce que le préposé aux bâtons avait laissé la porte ouverte pour aller chercher le bâton du FC. L'AM déclare « balle morte » et laisse le frappeur-coureur au troisième but.

DÉCISION: L'arbitre a pris une mauvaise décision. Ceci est une balle relayée qui sort du jeu et tous les coureurs se voient accorder deux buts au moment du relais. Le FC se voit

accorder le marbre.

INTERPRÉTATION: Les portes sont ouvertes et fermées tout au long d'une partie de softball et c'est un simple fait du sport. À moins que l'arbitre considère que la porte a été ouverte intentionnellement, nous n'avons pas d'infraction de la part de l'équipe offensive. C'est le relais erratique de l'équipe défensive qui a créé le problème, pas la porte ouverte.

118. (BR) Un coureur est au 1^{er} but et il y a deux retraits. Une troisième prise est échappée par le receveur et la balle roule le long de la ligne reliant le marbre au 1^{er} but. Le frappeur et C1 ont déjà atteint le but suivant lorsque le joueur de 1^{er} but saisit la balle et tente un relais au 3^e but pour y retirer C1. Le relais se retrouve au-delà du 3^e but et en territoire des balles mortes ou la balle demeure coincée sous la clôture.

DÉCISION : C1 se voit accorder le marbre, et le frappeur-coureur se voit accorder le 3^e but (deux buts au moment du relais).

119. C1 et C2 sont tous les deux entre les 2^e et 3^e buts et le frappeur-coureur est entre le 1^{er} et le 2^e but lorsque le voltigeur relaie la balle. La balle se retrouve en territoire des balles mortes où elle est bloquée.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte », dès que la balle se retrouve en territoire des balles mortes. Tous les coureurs se voient accorder deux buts au moment du relais. C1 et C2 se voient accorder le marbre. Le frappeur-coureur se voit accorder le 3^e but.

120. Il y a moins de deux retraits. C1 se trouve entre le 1^{er} et le 2^e but quand un ballon est frappé en territoire des bonnes balles. La balle touche le sol et le voltigeur effectue un relais erratique. Au moment où la balle est relayée, C1 et le frappeur-coureur sont tous les deux entre les 1^{er} et 2^e buts.

DÉCISION : Deux buts sont accordés au moment du relais. C1 se voit accorder le 3^e but et le frappeur-coureur le 2^e but. Dans cette situation, l'octroi des buts est basé sur le coureur de tête.

121. Le frappeur frappe une balle lancée au sol en direction du joueur d'arrêt-court. Le joueur de champ intérieur jongle avec la balle frappée. Il réussit à saisir la balle après que le frappeur-coureur a franchi le 1^{er} but, et relaie quand même la balle, mais par-dessus le joueur de 1^{er} but, et la balle se retrouve en territoire des balles mortes.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte », dès que la balle se trouve en territoire des balles mortes. Le frappeur-coureur se voit accorder le 3^e but (deux buts au moment du relais).

122. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but. Le frappeur s'élanche sur une balle lancée et frappe un simple. Tous les coureurs ont avancé d'un but lorsque le joueur défensif effectue son relais. La balle se retrouve en territoire des balles mortes ou est bloquée.

DÉCISION : C2 et C1 se voient accorder le marbre. Le frappeur-coureur se voit accorder le 3^e but. Les coureurs se voient accorder deux buts au moment du relais du voltigeur.

123. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but et il y a un retrait lorsque le frappeur frappe un ballon au champ droit. Les coureurs, croyant que la balle ne sera pas captée, avancent jusqu'au but suivant. Le ballon est capté par le voltigeur qui se retrouve près de la ligne délimitant le terrain de jeu. Alors qu'il tente d'effectuer un double jeu en essayant de relayer la balle au champ intérieur, il perd le contrôle de la balle, la balle tombe en territoire des balles mortes.

DÉCISION : La balle est morte C2 et C1 doivent être en train de retourner lorsque la balle devient morte. S'ils sont en direction du but, l'attribution des buts se fait à partir du but vers lequel ils se dirigent. S'ils ne sont pas en train de retourner à un but, ils se voient accorder deux buts à partir du dernier but touché de façon réglementaire et ils peuvent être retirés si un appel est présenté.

124. Un coureur est au 1^{er} but et il y a un retrait. Le frappeur frappe un roulant en direction du joueur de 2^e but. Le joueur de champ intérieur jongle avec la balle et relaie celle-ci qui n'arrive pas à temps pour retirer C1 au 2^e but. Le joueur d'arrêt-court relaie la balle en direction du 1^{er} but mais elle se retrouve dans l'abri des joueurs.

DÉCISION : La balle est morte « Balle morte », dès qu'elle pénètre dans l'abri. Chaque coureur se voit accorder deux buts à partir de leur position lorsque le joueur d'arrêt-court a effectué son relais. C1 se voit accorder le marbre et le frappeur-coureur se voit accorder le 2^e but.

125. Une balle frappée touche la ligne des fausses balles au-delà du 3^e but et rebondit dans les gradins.

DÉCISION : L'arbitre du marbre doit signaler une bonne balle et déclarer la balle morte « Balle morte », dès que la balle se retrouve en territoire des balles mortes. Tous les coureurs, y compris le frappeur-coureur, se voient accorder deux buts à partir du moment du lancer.

126. Un coureur est au 1^{er} but. Le frappeur frappe une balle lancée au champ extérieur. C1 a dépassé le 2^e but et le frappeur-coureur touche le 1^{er} but au moment où la balle roule en dessous de la clôture.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte », dès que la balle se retrouve en territoire des balles mortes. C1 se voit accorder le 3^e but et le frappeur-coureur le 2^e but.

RÈGLEMENT : Dans toute situation où une bonne balle qui n'est pas touchée se retrouve en territoire des balles mortes, l'octroi des buts est basé sur le moment où la balle est lancée par le lanceur.

NOTE : Les buts accordés ou ceux déjà atteints doivent toujours être touchés, que ce soit en sens régulier ou inverse, et ce même si la balle devient morte. Sinon, un appel peut être présenté après que l'arbitre du marbre remet une balle en jeu. Seule exception à cette règle : si un joueur est victime d'obstruction pendant qu'il essaie de toucher à un but octroyé.

127. Un coureur est au 1^{er} but lorsque le frappeur frappe une balle lancée en territoire des bonnes balles. Le joueur de champ intérieur ou le voltigeur donne un coup de pied involontaire sur la balle et celle-ci se retrouve en territoire des balles mortes.

DÉCISION : La balle est morte « Balle morte », C1 se voit accorder le 3^e but et le frappeur-coureur se voit accorder le 2^e but. L'octroi des buts lorsqu'une balle touche un joueur défensif et se retrouve en territoire des balles mortes, est basé sur le moment du lancer.

128. Le frappeur frappe une balle lancée en territoire des bonnes balles, le long de la ligne du champ droit. Le frappeur-coureur subit une obstruction au moment où il est à 3 m (dix pieds) du 2^e but et avant que la balle ne se retrouve par-dessus la clôture.

DÉCISION : La balle est morte « Balle morte » et le frappeur-coureur se voit accorder le 2^e but.

NOTE : Le moment entre le lancer et celui où la balle sort du territoire de jeu a préséance sur l'obstruction.

129. Le frappeur frappe un ballon au-dessus du champ intérieur. Le ballon atterrit en territoire des bonnes balles juste derrière le 1^{er} ou le 3^e but, du côté du sentier de course situé au champ extérieur. La balle frappée roule sur elle-même et revient au champ intérieur et se retrouve en territoire des fausses balles entre le marbre et le 1^{er} ou le 3^e but. La balle roule alors hors jeu.

DÉCISION : La balle frappée est une « Bonne balle ». La balle est immédiatement morte « Balle morte », au moment où elle roule en territoire des balles mortes. Le frappeur et tous les coureurs se voient accorder deux buts au moment du lancer.

Balle qui dévie sur la clôture ou sur un joueur défensif

130. Le frappeur frappe un ballon au champ extérieur. La balle (a) entre en contact avec le haut de la clôture du champ extérieur en territoire des bonnes balles et atterrit de l'autre côté de la clôture ou (b) dévie du gant du voltigeur, au-dessus de la clôture de champ extérieur en territoire des bonnes balles, et atterrit de l'autre côté de la clôture ou (c) dévie du gant du voltigeur, en dessous du point de la clôture le plus élevé en territoire des bonnes balles, et atterrit de l'autre côté de la clôture.

DÉCISION : (BR) Un circuit dans tous les cas (a, b, c).

(BL) Un circuit dans le cas (a), et quatre buts sont accordés dans les cas (b, c). En (b, c) ça ne compte pas dans le total des coups de circuit (RFP – Championnats canadiens).

CLARIFICATION : L'attribution des quatre buts en BL est pour toute balle qui passe au-dessus la clôture (sans toucher le sol) après avoir pris contact avec un joueur défensif.

131. Le frappeur frappe un ballon au champ extérieur. La balle entre en contact avec le haut de la clôture du champ extérieur en territoire des bonnes balles et, sans toucher le sol, rebondit sur le voltigeur pour se retrouver par-dessus la clôture en (a) territoire des bonnes balles ou (b) en territoire des fausses balles.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte », dès que la balle se retrouve en territoire des balles mortes. Deux buts sont attribués dans les deux situations. Tous les coureurs se voient accorder deux buts au moment du lancer.

132. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but. Le frappeur frappe un ballon au champ extérieur. Le voltigeur de droite essaie de capter le ballon, mais échappe celui-ci et donne un coup de pied sur la balle. La balle se retrouve alors hors du territoire de jeu. Tous les coureurs ont avancé d'un but au moment (a) où la balle a été échappée ou (b) la balle a quitté le territoire de jeu.

DÉCISION : Dans les deux situations, la balle est morte, « Balle morte », dès que la balle a quitté le territoire de jeu. C2 se voit accorder le marbre, C1 le 3^e but et le frappeur-coureur le 2^e but.

RÈGLEMENT : La balle frappée s'est retrouvée hors du territoire de jeu parce que le voltigeur a essayé de capter la balle frappée. Même si la balle ne s'était pas retrouvée hors du territoire de jeu, à moins qu'elle ait été jouée de façon non réglementaire, le règlement attribue deux buts au moment du lancer. Cela peut apparaître comme un avantage injuste pour la défense en ce qui a trait à l'attribution des buts. Cependant, pour s'assurer d'être constant dans l'octroi des buts, la règle statue clairement, « si la balle dévie sur un joueur défensif ou un arbitre » l'arbitre doit octroyer deux buts au moment du lancer.

NOTE: Si un joueur défensif envoie intentionnellement la balle hors des limites du terrain, le ou les coureurs se voient accorder deux buts à partir du dernier but touché au moment où la balle est entrée en territoire des balles mortes.

133. Un coureur est au 1^{er} but. Le frappeur frappe un roulant en territoire des bonnes balles en direction du joueur de 3^e but. Le joueur de champ intérieur juge mal la balle et elle roule hors du territoire de jeu.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte », dès que la balle quitte le territoire de jeu. C1 se voit accorder le 3^e but et le frappeur-coureur le 2^e but.

134. Le frappeur frappe une balle lancée pour un circuit potentiel. Le voltigeur saute haut dans les airs et touche à la balle avec son gant. Elle se dirige alors par-dessus la clôture en territoire des fausses balles.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte » et le frappeur se voit accorder un double selon les règlements du terrain.

135. Une balle frappée se retrouve profondément au champ extérieur. Le voltigeur, qui se tient en territoire des fausses balles, revient dans le territoire des bonnes balles pour tenter un jeu sur la balle frappée. Le ballon dévie sur le voltigeur et passe directement par-dessus la clôture (a) en territoire des bonnes balles ou (b) en territoire des fausses balles.

DÉCISION : Dans les deux situations, la balle est considérée « Bonne balle ».

En (a) la balle frappée est un circuit. Le frappeur se voit accorder quatre buts.

(b) La balle frappée est considérée comme un double. Le frappeur se voit accorder le 2^e but (deux buts à partir du moment du lancer).

136. Le frappeur frappe un ballon au champ extérieur. La balle frappée entre en contact avec le dessus de la clôture en territoire des bonnes balles et revient toucher le voltigeur à l'épaule. La balle rebondit sur le voltigeur pour se retrouver de l'autre côté de la clôture (a) en territoire des bonnes balles ou (b) en territoire des fausses balles.

DÉCISION : Dans les deux situations, la balle frappée est une bonne balle. La balle est morte, « Balle morte », dès qu'elle franchit la clôture. Le frappeur et tous les autres coureurs se voient accorder deux buts au moment du lancer.

CLARIFICATION : La balle frappée n'est pas définie comme un circuit, parce que la balle a touché le joueur défensif après avoir fait contact avec la clôture.

DEUX BUTS SONT ACCORDÉS : lorsque la balle en vol entre en contact avec la clôture en territoire des bonnes balles et touche ensuite à un joueur, pour se retrouver ensuite en territoire des bonnes ou des fausses balles, ou lorsqu'une balle en vol entre en contact avec un joueur et sort du jeu au-dessus du territoire des fausses balles.

UN CIRCUIT : Lorsqu'une balle en vol entre en contact avec la clôture en territoire des bonnes balles, puis sort du jeu au-dessus du territoire des bonnes balles ou une balle en vol entre en contact avec un joueur, et sort du jeu au-dessus du territoire des bonnes balles

Quatrième balle et lancer qui atteint le frappeur

137. Le frappeur a un compte de trois balles et deux prises. Le lanceur effectue le lancer suivant qui est déclaré quatrième balle. Le frappeur se dirige vers l'abri pour déposer son bâton, et sans quitter le territoire de jeu, dépose

doucement son bâton dans l'abri des joueurs. La défensive présente un appel indiquant que le frappeur ne s'est pas rendu directement au 1^{er} but, et doit être déclaré « Retiré ».

DÉCISION : Le frappeur a droit au 1^{er} but.

Aucun temps limite n'est considéré dans la situation où un frappeur se voit accorder un but sur balles. Il a droit au 1^{er} but, sans risquer d'être retiré.

INTERPRÉTATION : (BR) Si le frappeur avait pénétré en territoire des balles mortes avec son bâton, et s'était ensuite dirigé vers le 1^{er} but, cette action n'aurait pas été considérée comme se rendre directement au 1^{er} but. L'arbitre du marbre doit déclarer automatiquement le frappeur « Retiré » pour avoir pénétré en territoire des balles mortes. La balle demeure en jeu.

(BL) le frappeur ne serait pas retiré s'il entrait en territoire des balles mortes avec le bâton, pour se rendre ensuite au 1^{er} but.

CLARIFICATION : Un joueur est déclaré en territoire des balles mortes lorsqu'un de ses pieds se trouve complètement de l'autre côté de la ligne délimitant le territoire de jeu touchant le sol.

138. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but. Le frappeur reçoit une quatrième balle. Le frappeur-coureur dépasse le 1^{er} but après l'avoir touché. Le frappeur-coureur est alors touché avec la balle alors qu'il n'est pas en contact avec le 1^{er} but.

DÉCISION : Le frappeur-coureur est « Sauf » au 1^{er} but. Le frappeur-coureur n'est pas retiré pourvu qu'il retourne directement au 1^{er} but et ne donne aucune indication indiquant qu'il tente d'avancer au 2^e but.

ACCENT : Si le frappeur-coureur dépasse le 1^{er} but avant que le relais n'arrive, le FC est considéré comme ayant touché le but sauf si un appel est présenté.

NOTE : Après avoir dépassé le 1^{er} but, le FC peut légalement tourner vers sa gauche ou vers sa droite lorsqu'il retourne au 1^{er} but. Si une tentative quelconque est effectuée pour se rendre au 2^e but, peu importe s'il se trouve en territoire des bonnes ou fausses balles, il peut être retiré sur un appel, s'il est touché par un joueur défensif avec la balle, alors qu'il n'est pas en contact avec le but.

(BL) La balle est morte après chaque lancer qui n'est pas frappé. Le frappeur-coureur n'est pas à ses risques, peu importe le côté où il tourne au 1^{er} but.

139. Un coureur est au 1^{er} but. Le frappeur reçoit une quatrième balle. C1 touche le 2^e but et glisse ou court au-delà du but. C1 est alors touché avec la balle alors qu'il n'est pas en contact avec le 2^e but.

DÉCISION : (BR) C1 est « Retiré » au 2^e but. C1 peut être retiré dès qu'il dépasse le but accordé.

(BL) C1 est « Sauf » au 2^e but parce que la balle est morte après chaque balle lancée qui n'est pas frappée.

140. (Balle lente mixte) Le frappeur se voit accorder un but sur balles sur quatre lancers ou moins et se voit accorder correctement le 2^e but. Le frappeur se dirige directement au 2^e but sans toucher le 1^{er} but parce que la frappeuse ne veut pas frapper la balle.

DÉCISION : Chaque frappeur est traité séparément. Le frappeur doit toucher le 1^{er} but avant de se rendre au 2^e but ou un appel présenté de façon réglementaire pourrait faire en sorte qu'il soit « Retiré ».

CLARIFICATION: Si l'arbitre accorde les buts au frappeur et à la frappeuse en même temps, l'appel ne pourra être fait sur le frappeur qui n'a pas touché au 1^{er} but. Si le frappeur et la frappeuse vont directement au but sans les explications de l'arbitre, un appel peut être accepté.

141. Il n'y a pas de coureur sur les buts et un retrait. Le frappeur reçoit un but sur balles et se dirige vers le 1^{er} but. Le frappeur-coureur (a) tarde à toucher au 1^{er} but ou (b) se dirige au-delà du but sans le toucher. Le frappeur-coureur est alors touché par le joueur de 1^{er} but avec la balle, alors qu'il n'est pas en contact avec le but.

DÉCISION : (BR) En (a) le frappeur-coureur est « Sauf » parce qu'il s'est vu accorder le premier but sur un but sur balles, sans possibilité de le retirer avant qu'il n'ait touché le but.

(b) le frappeur-coureur est « Retiré » parce qu'il a dépassé le 1^{er} but sur son passage initial au 1^{er} but et la défensive présente un appel sur le frappeur-coureur pour son action non réglementaire, alors que la balle est en jeu.

(BL) La balle est morte après chaque balle lancée qui n'est pas frappée. Le frappeur-coureur n'est pas retiré.

142. (BR) Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but et il y a deux retraits. Le frappeur a un compte de trois balles et deux prises. Le frappeur effectue un demi-élan sur la prochaine balle lancée, qui se trouve hors de la zone des prises. L'arbitre la juge comme une quatrième balle. Avant que l'arbitre du marbre ne puisse demander une vérification d'élan, la défensive relaie la balle à différents joueurs de champ intérieur dans leur tentative pour retirer C1 et C2 qui avançaient. C2 est alors sauf au 3^e but et C1 est sauf au 2^e but. Le frappeur est demeuré près du marbre au cours des gestes posés par les joueurs défensifs. La défensive procède finalement à un appel au premier but alors que la balle est en jeu, déclarant que le frappeur doit être retiré pour ne pas s'être rendu directement au 1^{er} but après s'être fait attribuer un but sur balles.

DÉCISION : Aucun retrait n'est accordé sur l'appel. Il n'y a aucun temps limite pour que le frappeur-coureur se rende au 1^{er} but sur

une 4^e balle. Cependant, le frappeur-coureur est encouragé à se rendre rapidement au 1^{er} but, pour activer la partie.

143. Le lanceur lance une quatrième balle au frappeur. Cependant, le receveur ne peut capter la balle lancée et celle-ci roule dans l'abri des joueurs ou est emprisonnée sous la clôture. L'instructeur de l'équipe offensive insiste pour que le frappeur-coureur se voie accorder le 2^e but sur la balle bloquée.

DÉCISION : (BR) Le frappeur-coureur se voit accorder seulement le 1^{er} but, et la balle est morte, « Balle morte ». Tous les autres coureurs se voient accorder un but au moment du lancer, étant donné la balle qui est bloquée.

(BL) Le frappeur-coureur se voit accorder seulement le 1^{er} but et tous les autres coureurs avancent s'ils y sont forcés parce que la balle est morte après chaque lancer qui n'est pas frappé.

144. Le frappeur reçoit un but sur balles. Le frappeur-coureur se dirige en direction du 1^{er} but, touche le but et continue en direction du 2^e but. Pendant ce temps, la balle est retournée au lanceur qui est à l'intérieur du cercle de 2,5 m (huit pieds), avant que le frappeur-coureur ne se rende au 1^{er} but. Le frappeur-coureur est-il retiré pour avoir quitté le 1^{er} but pendant que le lanceur avait la balle en sa possession dans son cercle?

DÉCISION : (BR) Le frappeur-coureur n'est pas retiré parce que l'action du frappeur-coureur de se rendre au 1^{er} but est continue et sans arrêt.

INTERPRÉTATION : Un coureur en mouvement ne peut se faire interdire d'avancer simplement sur le fait que le lanceur est en possession de la balle dans le cercle du lanceur.

(BL) Le frappeur-coureur n'est pas retiré, parce que la balle est morte après chaque balle lancée. On demande au coureur de retourner au 1^{er} but.

145. Un coureur est au 1^{er} but. Avec un compte de deux balles ou moins, le prochain lancer est effectué. Le frappeur laisse tomber son bâton et court en direction du 1^{er} but après que le receveur a attrapé la balle. C1 avance en direction du 2^e but. La défensive est confuse par l'action du frappeur et C1 avance sauf au 2^e but.

DÉCISION : (BR) C1 demeure au 2^e but et le frappeur retourne à la boîte du frappeur. La défensive doit être attentive au compte du frappeur en tout temps. Par conséquent, ils ne devraient pas être confus par l'avance du frappeur en direction du 1^{er} but.

(BL) C1 retourne au 1^{er} but parce que la balle est morte après chaque lancer qui n'est pas frappé.

CONSEIL : Comme arbitre au marbre, il doit être suggéré aux deux équipes qu'une autre action de la sorte (tourner la partie au ridicule) peut résulter en l'application de pénalités qui ne

seraient pas à l'avantage de leur équipe (c.-à-d. retirer le frappeur ou l'expulser de la partie).

NOTE : Un coureur retiré qui continue de courir peut causer de l'interférence s'il provoque un relais.

146. Il n'y a aucun coureur sur les buts. Le frappeur a un compte de deux balles et deux prises. La prochaine balle lancée est appelée « Balle » et le frappeur, croyant avoir quatre balles à sa fiche, se dirige vers le 1^{er} but. Le receveur relaie la balle au 1^{er} but. L'arbitre ramène immédiatement le frappeur au bâton comme il se doit. L'instructeur de l'équipe offensive insiste indiquant que le frappeur devrait se faire créditer une quatrième balle car la balle n'a pas été retournée directement au lanceur.

DÉCISION : L'arbitre du marbre n'accordera pas de balle additionnelle au frappeur. Le compte est de trois balles et deux prises.

147. Il y a deux retraits et les buts sont remplis. Le prochain lancer est jugé une quatrième balle au frappeur. C1 avance au 2^e but, touche le but, et dans le même mouvement, effectue deux pas de l'autre côté du but. Le receveur relaie la balle au joueur d'arrêt-court, qui touche C1 qui n'est pas en contact avec le 2^e but. L'arbitre de but déclare C1 retiré. Le retrait est déclaré avant que C3 ne touche le marbre.

DÉCISION : (BR) C1 est retiré pour mettre fin à la manche. Le point de C3 ne compte pas.

RÈGLEMENT : Le frappeur-coureur est le seul coureur qui peut atteindre un but. Les autres coureurs n'avancent que s'ils y sont forcés parce que le frappeur est devenu un coureur. Quand C1 a dépassé le 2^e but, ce n'est plus un jeu forcé. C'est devenu un jeu de synchronisme, le coureur doit avoir franchi le marbre avant le retrait pour que le point compte.

(BL) C1 n'est pas retiré. Le point de C3 compte, parce que (i) la balle est morte après chaque lancer qui n'est pas frappé, et (ii) tous les coureurs sont autorisés à avancer d'un but sans risquer d'être retirés.

148. Il y a deux retraits et les buts sont remplis. Le prochain lancer est jugé une quatrième balle au frappeur. C1 avance au 2^e but, touche le but, et dans le même mouvement, effectue deux pas de l'autre côté du but. Le receveur relaie la balle au joueur d'arrêt-court, qui touche C1 qui n'est pas en contact avec le 2^e but. L'arbitre des buts déclare C1 retiré. Le retrait est déclaré, après que C3 a croisé le marbre sans le toucher.

DÉCISION : (BR) C1 est vraiment « Retiré ». C3 manquant le marbre crée un jeu de synchronisme. Si la défensive présente un appel sur C3 qui a manqué le marbre avant qu'il ne revienne toucher le marbre de façon réglementaire, alors le point ne compte pas. Si la défensive ne présente pas d'appel sur C3 ou si C3 revient toucher le marbre avant qu'un appel soit logé, alors le point compte.

(BL) C1 n'est pas retiré. C3 manquant le marbre ou sans touchant le tapis des prises crée un jeu de synchronisme. Si

la défensive présente un appel sur C3 qui a manqué le marbre, alors le point ne compte pas. Si la défensive ne présente pas d'appel sur C3 ou si C3 revient toucher le marbre avant qu'un appel soit présenté, alors le point compte.

149. (BL) Un coureur est au 2^e but. Deux frappeurs de puissance doivent se présenter au bâton suivis d'un frappeur plus faible. Le lanceur déclare à l'arbitre du marbre qu'il désire accorder un but sur balles intentionnel à chacun des frappeurs de puissance.

DÉCISION : Un « But sur balles intentionnel » peut être accordé au frappeur n'importe quand pendant son tour au bâton. Cependant, l'arbitre du marbre doit informer le lanceur que chacun des buts sur balles intentionnels doit être administré séparément. Chaque frappeur doit entrer dans la boîte du frappeur et avancer au but accordé avant que le lanceur informe l'arbitre du marbre d'un prochain but sur balles intentionnelles.

NOTE : En balle lente, lorsque le lanceur attribue un but sur balles intentionnel à un frappeur, cela constitue un lancer. Cela clarifie lorsqu'une équipe peut présenter un appel lors d'une substitution non réglementaire et quand l'arbitre peut appliquer la pénalité s'y rattachant.

150. Une partie de balle lente mixte se déroule alors que nous sommes au début de la quatrième manche. Un frappeur a un compte d'une balle. Le lanceur indique qu'il désire accorder un but sur balles intentionnel au frappeur (a) avant le prochain lancer ou (b) après le prochain lancer qui est déclaré une balle ou (c) après le prochain lancer qui est déclaré une prise.

DÉCISION : En (a, b, c) c'est un but sur balles intentionnel et le frappeur se voit accorder le 2^e but. Le prochain frappeur, une frappeuse, est informée par l'arbitre du marbre qu'elle a le choix de se présenter au bâton ou d'accepter un but sur balles intentionnel, et ce, avant qu'un prochain lancer soit effectué.

RÈGLEMENT : L'option donnée à la femme est donnée à chaque fois qu'un frappeur se voit attribuer un but sur balles à l'aide de quatre lancers ou moins en balle mixte.

151. Une partie de balle lente mixte. Le premier lancer délivré à un frappeur est déclaré première prise. Le lanceur lance intentionnellement les quatre prochains lancers loin et si haut que le frappeur ne peut les frapper. Le frappeur se voit ainsi attribuer un but sur balles.

DÉCISION : Ce n'est pas un but sur balles intentionnel. Le frappeur se voit accorder seulement le 1^{er} but. Le prochain frappeur, une frappeuse, doit se présenter au bâton.

RÈGLEMENT : Parce que le frappeur a obtenu un but sur balles à l'aide de plus de quatre lancers, la frappeuse perd le privilège de l'option.

152. Un coureur est au 1^{er} but lorsqu'une balle lancée est échappée par le receveur. L'arbitre du marbre, pour ne pas nuire au jeu, donne un coup de pied accidentel à la balle qui se retrouve dans l'abri des joueurs.

DÉCISION : (BR) C1 se voit accorder un but (2^e but) à partir du but occupé au moment du lancer.

(BL) La balle est morte après chaque lancer qui n'est pas frappé. C1 demeure au 1^{er} but.

153. (BR) Un coureur est au 1^{er} but et celui-ci tente de voler le 2^e but lors d'une balle lancée. La balle lancée touche le sol, dévie sur le corps du receveur ou sur son équipement et se retrouve haute dans les airs pour finalement atterrir en territoire des balles mortes. Au moment où elle se retrouve en territoire des balles mortes, C1 avait déjà atteint le 2^e but. L'arbitre permet à C1 de demeurer au 2^e but, même si l'instructeur de l'équipe offensive argumente indiquant que C1 doit se voir accorder le 3^e but parce qu'il avait déjà atteint le 2^e but lorsque la balle s'est retrouvée en territoire des balles mortes.

DÉCISION : L'interprétation de l'arbitre est correcte. C2 reste au 2^e but. La balle est morte, « Balle morte », dès que la balle se retrouve en territoire des balles mortes. C1 se voit accorder un but au moment du lancer.

154. Le lanceur effectue un lancer erratique en direction du frappeur. Le frappeur tente de se retirer du chemin et ne s'élance pas sur la balle lancée. La balle touche une partie du bâton et touche également le pouce du frappeur au même moment.

DÉCISION : (BR) L'arbitre du marbre doit déclarer la balle morte, « Balle morte », dès que la balle fait contact avec le frappeur. Le frappeur se voit accorder le 1^{er} but étant donné que le lancer est erratique et que le frappeur a tenté de se retirer de la trajectoire de la balle. L'arbitre du marbre ne doit jamais déclarer que la balle touche le bâton ainsi que la main au même moment. Dans cette situation, le frappeur ne doit pas être pénalisé pour le lancer erratique effectué par le lanceur.

(BL) La balle est morte et le frappeur se voit accorder une balle.

155. Le frappeur s'élance sur une balle lancée. La balle touche la main du frappeur, alors que ses mains sont toujours sur le bâton et la balle roule (a) en territoire des bonnes balles ou (b) en territoire des fausses balles.

DÉCISION : Une « Prise » est décrétée en (a, b) parce que le frappeur s'est élancé sur la balle lancée. La balle est immédiatement déclarée morte, « Balle morte », parce qu'elle touche le frappeur pendant son action de s'élancer.

CLARIFICATION: S'il s'agit d'une troisième prise, le frappeur est retiré.

Balle frappée qui atteint le coureur/l'arbitre

156. Le frappeur frappe une balle lancée dans les airs au-dessus du territoire des bonnes balles. Le ballon est touché par le joueur de 1^{er} but, dévie de son gant, et atteint l'arbitre de but. La balle est ensuite captée, avant qu'elle ne touche le sol, par le joueur de 2^e but.

DÉCISION : Le frappeur n'est « Pas retiré », et la balle est en jeu parce qu'elle a dépassé un joueur de champ intérieur, autre que le lanceur, avant d'atteindre l'arbitre. Lorsqu'une balle en vol atteint un arbitre, elle est interprétée de la même façon que si elle a touché le sol où l'arbitre est placé.

CLARIFICATION : L'arbitre des buts peut causer une interférence sur une bonne balle frappée seulement lorsque la balle n'a pas dépassé un joueur défensif sans être touchée.

157. Le frappeur frappe une balle lancée en territoire des bonnes balles au-dessus du champ intérieur. Le ballon est touché par le joueur de 1^{er} but, dévie sur son gant et touche au frappeur-coureur en territoire des fausses balles. Le joueur de 2^e but qui se déplace pour couvrir le joueur de 1^{er} but, capte la balle après qu'elle a touché le coureur, mais avant qu'elle touche le sol.

DÉCISION : La balle frappée est une bonne balle, et le fait de capter la balle n'est pas considéré comme un attrapé parce que la balle est entrée en contact avec un membre de l'équipe offensive. La balle est en jeu.

158. Le frappeur frappe une flèche qui, après avoir dépassé le joueur de 1^{er} but, touche à l'arbitre de but en territoire des bonnes balles. La balle dévie et est captée par un joueur de champ intérieur au 2^e but. La balle n'a pas encore touché le sol.

DÉCISION : Ce n'est pas jugé comme un attrapé réglementaire. Le frappeur doit être joué au 1^{er} but. Une balle frappée, qui touche quelque chose en vol autre qu'un joueur défensif, ne peut pas être considérée comme un attrapé.

RÈGLEMENT : Si la flèche avait touché n'importe quel joueur défensif en premier lieu alors qu'elle était en vol et qu'elle avait été captée par un autre joueur défensif avant qu'elle ne touche le sol, le frappeur aurait été déclaré retiré.

Les coureurs sont autorisés à quitter leur but respectif, au moment où le premier contact de la balle est effectué par un joueur défensif, et ils ne sont pas en danger d'être retirés sur des jeux subséquents pour avoir quitté trop tôt leur but.

159. Des coureurs sont au 1^{er} et au 3^e but. Une balle frappée atteint l'arbitre de but alors (a) en territoire des bonnes balles derrière le joueur de 3^e but ou (b) derrière le lanceur mais devant un joueur défensif.

DÉCISION : En (a) la balle demeure en vie, car la balle a dépassé un joueur de champ intérieur.

(b) la balle est morte, « Balle morte », le frappeur-coureur se voit accorder le 1^{er} but, C1 est forcé d'avancer au 2^e but, et C3 demeure au 3^e but.

Si la balle frappée touche le lanceur dans la situation (b), alors la balle demeure en jeu et les coureurs sont à leurs propres risques.

160. Un coureur est au 2^e but. Le frappeur s'élançe sur la balle lancée et la frappe au sol en direction du 2^e but. Le joueur de 2^e but et le joueur d'arrêt-court (a) jouent profondément derrière la ligne de course du coureur ou (b) devant la ligne de course, et la balle frappée touche à C2 qui n'est pas en contact avec le but.

DÉCISION : En (a) la balle est morte, « Balle morte », et C2 est « Retiré » pour « Interférence », si les arbitres pensent que les joueurs de champ intérieur avaient la possibilité d'effectuer un retrait. Le frappeur-coureur se voit accorder le 1^{er} but

(b) La balle demeure en jeu et le contact est ignoré, sauf si l'arbitre juge que l'action de C2 est intentionnelle.

CONSEIL : En situation (a) il faut s'attendre à ce qu'il y ait de la confusion sur le terrain et des discussions animées lorsque l'arbitre tarde à décréter l'interférence, « Balle morte, le coureur est retiré pour Interférence », au lieu de laisser le jeu se poursuivre avant d'appliquer l'interférence.

161. Une coureuse est au 2^e but lorsque la frappeuse s'élançe sur une balle lancée et la frappe en flèche en direction de la lanceuse. La balle dévie sur la lanceuse et touche C2 qui se dirige vers le 3^e but.

DÉCISION : C2 n'est pas pénalisée, la balle est en jeu, et les coureuses avancent à leurs propres risques.

Si l'arbitre estime que C2 a touché à la balle de façon intentionnelle (interférence), alors la balle est déclarée morte, « Balle morte » et C2 est retirée pour « Interférence ». La frappeuse-coureuse se voit accorder le 1^{er} but, sauf si le geste de C2 est d'empêcher un double jeu, où alors la frappeuse-coureuse est déclarée également retirée.

RÈGLEMENT : Il n'y a pas d'interférence lorsque la coureuse est atteinte par une balle frappée, après que la balle a touché une joueuse défensive, incluant la lanceuse, sauf si la balle est touchée intentionnellement par la coureuse.

162. Un coureur est au 1^{er} but. Le frappeur frappe une balle lancée au sol entre le 1^{er} et le 2^e but. C1 :

(a) est atteint par la balle frappée et un joueur défensif avait la chance d'effectuer un jeu ou

(b) gêne le joueur de 2^e but dans sa tentative d'effectuer un relai en direction du 1^{er} but.

DÉCISION : Dans les deux situations, la balle est morte, « Balle morte », et C1 est « Retiré » pour « Interférence »

(a) Sur une balle frappée. Le frappeur-coureur se voit accorder le 1^{er} but.

(b) Si l'interférence survient pour empêcher clairement le joueur de 2^e but de retirer le frappeur-coureur au 1^{er} but, alors le frappeur-coureur est également retiré.

RÈGLEMENT : Lors de l'interférence d'un coureur, le frappeur-coureur se voit accorder le 1^{er} but pourvu que l'interférence ne gêne pas un double retrait possible au 1^{er} but.

163. Un coureur est au 3^e but. Le frappeur frappe une balle au sol en direction du 3^e but. La balle frappée entre en contact avec le coussin du 3^e but et rebondit en territoire des fausses balles. La balle ainsi déviée entre en contact avec C3, qui n'est plus sur le but et qui en territoire des fausses balles. La balle (a) a dépassé un joueur de champ intérieur ou (b) n'a pas dépassé un joueur de champ intérieur.

DÉCISION : Une bonne balle en (a, b).

En (a) la balle demeure en jeu et les coureurs sont à leurs propres risques, sauf si C3 touche à la balle intentionnellement.

(b) Si un joueur défensif a l'opportunité pour un retrait, celle-ci est déclarée morte, « Balle morte ». C3 est déclaré « Retiré » pour « Interférence avec une balle frappée ». Le frappeur se voit accorder le 1^{er} but. C3 est « Retiré », même s'il est en territoire des fausses balles, parce que le joueur défensif a eu l'opportunité pour un retrait.

Si un joueur défensif n'a aucune chance pour un retrait, la balle serait morte "Balle morte", et les coureurs retourneraient au dernière but touché au moment du contact, à moins que le FC ne soit forcé d'avancer au premier but.

164. Un coureur est au 2^e but. Le frappeur frappe une balle lancée au -delà du joueur d'arrêt-court placé à l'intérieur de la ligne de course du coureur. La balle frappée touche C2 qui n'est pas en contact avec son but, et elle dévie en territoire des fausses balles.

DÉCISION : C2 est « Sauf » et la balle est en jeu parce que la balle frappée a déjà dépassé un joueur de champ intérieur, et aucun autre joueur n'est en position d'effectuer un jeu pour un retrait.

Si C2 fait dévier intentionnellement la balle frappée, l'arbitre déclare la balle morte, « Balle morte », et C2 est déclaré « Retiré » pour « Interférence ». Le frappeur-coureur se voit accorder le 1^{er} but.

165. Un coureur est au 1^{er} but. Le frappeur frappe une balle lancée vivement au sol derrière le joueur de 1^{er} but. La balle frappée fait contact avec C1 qui n'est pas en contact avec le but, et avance en direction du 2^e but. L'arbitre juge que le joueur de 2^e but, qui était placé du côté du 1^{er} but, avait la chance d'effectuer un retrait.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte », et C1 est « Retiré » pour « Interférence avec une balle frappée ». Le frappeur-coureur se voit accorder le 1^{er} but.

166. Des coureurs sont au 1^{er} et au 3^e but et il y a un retrait. Le joueur de 1^{er} but joue devant C1 lorsque le frappeur frappe la balle lancée. La balle frappée dévie sur le pied de C1 en territoire des bonnes balles alors en contact avec le but. La balle roule en direction du joueur de 2^e but qui saisit la balle, touche C1, et relaie la balle au joueur de 1^{er} but qui touche le 1^{er} but avant que le frappeur-coureur ne l'atteigne.

DÉCISION : La balle demeure en vie et en jeu. C1 et le frappeur-coureur sont « Retirés ».

C1 n'est pas retiré lorsque la balle le touche au pied parce que le coureur est toujours en contact avec le but à ce moment. La balle demeure en jeu parce qu'elle a dépassé un joueur de champ intérieur, soit le joueur de 1^{er} but.

NOTE : Un coureur ne sera jamais déclaré retiré lorsqu'il est en contact avec le but, sauf s'il nuit de façon intentionnelle. La balle demeure en vie ou est morte selon la position du joueur défensif le plus près.

A. Si le joueur défensif le plus près est placé devant le but, et aucun autre joueur défensif ne peut effectuer un jeu lorsque le coureur est en contact avec le but, la balle est en jeu.

B. Si le joueur défensif le plus près est placé derrière le but, ou est en position pour effectuer un jeu sur la balle avant sa déviation lorsque le coureur est en contact avec le but, la balle est morte.

167. Un coureur est au 1^{er} but. Le joueur de 1^{er} but joue derrière le but, du côté du champ extérieur. Le frappeur frappe une balle lancée vivement au sol. La balle frappée touche à C1 toujours en contact avec le 1^{er} but et avant que la balle ne dépasse un joueur de champ intérieur. Le joueur de 1^{er} but (a) saisit la balle, touche C1 et touche ensuite au but pour effectuer le double retrait ou (b) ne peut capter la balle déviée.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte », dès que la balle touche à C1. C1 n'est pas retiré lorsque la balle le touche au pied parce qu'il demeure en contact avec le but. Le frappeur-coureur se voit accorder le 1^{er} but et C1 est forcé d'avancer au 2^e but.

CLARIFICATION : Même si C1 se tient sur le but, il doit être déclaré « Retiré » s'il cause une interférence de façon intentionnelle avec la balle frappée.

168. Un coureur est au 3^e but. Le joueur de 3^e but se place derrière la ligne de course du coureur, du côté du champ extérieur. Le frappeur frappe une balle lancée vivement au sol. La balle frappée touche à C3 alors sur le 3^e but, et la balle se retrouve ensuite dans le territoire des balles mortes.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte », dès que la balle touche C3. C3 n'est pas retiré lorsque la balle le touche au pied parce que le coureur demeure en contact avec le but. Le frappeur-coureur se voit accorder le 1^{er} but et C3 demeure au 3^e but.

Si C3 cause une interférence de façon intentionnelle, sur la balle frappée, alors C3 est retiré et le 1^{er} but est attribué au frappeur-coureur.

169. Un coureur est au 2^e but. Le frappeur frappe une balle à gauche du 2^e but. La balle frappée touche à C2 alors qu'il n'est pas en contact avec son but. La balle n'a pas dépassé un joueur de champ intérieur et aucun joueur de champ intérieur ne peut jouer la balle.

DÉCISION : C2 n'est pas retiré. La balle frappée est jugée morte avec le 1^{er} but accordé au FC. Les coureurs sont renvoyés aux buts atteints au moment de l'interférence à moins d'être contraints d'avancer par le FC.

170. Le frappeur frappe une balle lancée qui touche la plaque du lanceur et revient toucher le frappeur-coureur en territoire des bonnes balles entre le marbre et le 1^{er} but. Le joueur de 1^{er} but a pu attraper la balle.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte » et le frappeur-coureur est « Retiré » pour « Interférence » avec la balle frappée, avant d'atteindre le 1^{er} but.

171. Un coureur est au 2^e but. Le frappeur frappe une balle lancée (a) au-dessus du champ intérieur ou (b) au sol. La balle frappée touche C2 alors en contact avec le 2^e but. La balle frappée n'a pas encore dépassé un joueur de champ intérieur et le coureur ne cause pas d'interférence de façon intentionnelle avec la balle frappée.

DÉCISION : C2 n'est pas retiré. La balle est en jeu si aucun joueur de champ intérieur n'a la chance de faire un jeu.

Si le joueur de champ intérieur a l'opportunité d'exécuter un jeu (effectuer un retrait), la balle est morte, « Balle morte ». C2 n'est pas retiré. Le frappeur se voit accorder le 1^{er} but dans les situations (a, b).

172. Il y a un retrait alors que des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but. Le frappeur frappe une balle lancée au-dessus du champ intérieur. La balle en vol touche C2 alors sur le 2^e but. La balle n'a pas dépassé un joueur de champ intérieur et le coureur ne cause pas d'interférence de façon intentionnelle avec la balle frappée.

DÉCISION : Le frappeur est « Retiré » selon le règlement de la chandelle intérieure. La balle est morte, « Balle morte ». C2 n'est pas retiré.

173. Il y a un retrait, avec des coureurs au 1^{er} et au 2^e but. Le frappeur frappe une balle lancée au-dessus du champ intérieur. La balle en vol touche C2 alors sur le 2^e but. La balle n'a pas dépassé un joueur de champ intérieur et le coureur ne cause pas d'interférence de façon intentionnelle avec la balle frappée. Cependant, C1 a quitté son but trop tôt et retrouve entre le 1^{er} et le 2^e but lorsque la balle touche à C2.

DÉCISION : C2 n'est pas retiré. La balle est morte, « Balle morte ». Le frappeur est déclaré « Retiré » selon le règlement de la chandelle intérieure. C1 retourne au 1^{er} but.

174. Un coureur est au 2^e but. Le frappeur frappe une balle lancée (a) au-dessus du champ intérieur ou (b) au sol. La balle frappée atteint C2 alors sur le 2^e but. La balle frappée n'a pas dépassé un joueur de champ intérieur et le coureur cause intentionnellement une interférence avec la balle frappée.

DÉCISION : En (a, b) la balle est morte, « Balle morte ». C2 est « Retiré » pour « Interférence » et le FC se voit accorder le 1^{er} but.

INTERPRÉTATION:Le FC n'est pas retiré car il n'y avait pas de possibilité de double jeu.

175. Un coureur est au 3^e but et il y a un retrait. Le joueur de 3^e but se place devant C3, surveillant ainsi la tentative d'amorti. C3 est alors atteint en territoire des bonnes balles par une bonne balle que le frappeur a frappée près du 3^e but. La défensive ne peut récupérer à temps la balle déviée, pour effectuer un jeu sur C3, et C3 marque facilement.

DÉCISION : La balle frappée demeure en jeu et le point marque. Aucun retrait n'est décrété car la balle a dépassé un joueur de champ intérieur et aucun autre joueur défensif n'a la chance d'effectuer un retrait.

176. Un coureur est au 1^{er} but. Le frappeur frappe une balle lancée en direction du 1^{er} but. La balle frappée entre en contact avec C1 qui est sur le 1^{er} but, en territoire des bonnes balles. Le joueur de 1^{er} but se place devant le but.

DÉCISION : La balle est en jeu. Le coureur n'est pas retiré.

RÈGLEMENT : La balle est morte ou en jeu selon la position des joueurs défensifs lorsqu'un coureur est atteint par une balle frappée alors qu'il est sur un but en territoire des bonnes balles. Le coureur n'est pas retiré sauf s'il cause une interférence de façon intentionnelle avec la balle frappée.

177. Un coureur est au 2^e but. Le frappeur frappe une balle lancée directement au joueur d'arrêt-court qui joue profondément. La balle frappée est touchée par le joueur d'arrêt-court, dévie et rebondit sur C2 qui avance en direction du 3^e but.

DÉCISION : Le contact de la balle avec C2 est ignoré, sauf si C2 fait dévier la balle intentionnellement. La balle demeure en jeu parce que la balle frappée a été touchée par un joueur de champ intérieur.

178. C2 est atteint par une balle frappée alors qu'il est sur le 2^e but, et avant que la balle dépasse un joueur défensif. Les joueurs de champ intérieur étaient en plein déplacement et le joueur d'arrêt-court jouait derrière le 2^e but. C2 n'a fait aucun mouvement pour arrêter la balle.

DÉCISION : La balle est morte et C2 n'est pas retiré.

CLARIFICATION : a) Si une balle atteint un coureur alors qu'il est à son but, il n'est pas retiré à moins qu'il ait interféré volontairement avec la balle.

b) Si la balle a dépassé un joueur de champ intérieur et qu'aucun autre joueur de champ intérieur n'a de possibilité d'effectuer un retrait, la balle demeure en jeu.

c) Si la balle n'a pas dépassé un joueur de champ intérieur, la balle est morte et le frappeur-coureur se voit accorder le premier but.

179. Des coureurs sont au 1^{er} et au 3^e but et il y a un retrait. Le joueur de 1^{er} but se place derrière C1. Le frappeur frappe la balle qui dévie sur le pied de C1 en territoire des bonnes balles, alors que C1 est en contact avec le but. La balle roule ensuite en direction du joueur de 2^e but qui la saisit, touche C1, et la relaie au joueur de 1^{er} but qui touche le 1^{er} but avant que le frappeur-coureur ne l'atteigne.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte », dès que la balle entre en contact avec C1. Le frappeur est crédité d'un coup sûr et se voit accorder le 1^{er} but, C1 avance au 2^e but, et C3 demeure au 3^e but.

C1 n'est pas retiré lorsque la balle le touche à un pied parce qu'il demeure en contact avec le but. La balle est morte parce que la balle n'a pas dépassé un joueur de champ intérieur, le joueur de 1^{er} but, qui pouvait exécuter un jeu sur la balle. Les coureurs avancent d'un but, s'ils y sont forcés.

180. Le frappeur frappe une balle lancée au sol en direction du joueur d'arrêt-court. La balle frappée atteint C2 (a) avant qu'elle ne dépasse le joueur d'arrêt-court ou (b) après avoir dépassé le joueur d'arrêt-court.

DÉCISION : En (a) la balle est morte, « Balle morte », et C2 est « Retiré pour interférence ». Les autres coureurs retournent au dernier but occupé au moment de l'interférence.

(b) la balle est en jeu, sauf si C2 cause une interférence de façon intentionnelle avec la balle frappée.

RÈGLEMENT : Lorsqu'une balle frappée dépasse un joueur de champ intérieur, excluant le lanceur, et au jugement de l'arbitre, un autre joueur défensif n'a pas la chance d'effectuer un retrait, alors le coureur n'est pas retiré et la balle demeure en jeu.

Emporter une balle en territoire des balles mortes (intentionnellement ou accidentellement). Entrer dans l'espace réservé à l'équipe

181. Un coureur est au 2^e but. Le terrain de jeu possède des lignes peintes sur le sol pour délimiter le territoire des balles mortes, qui remplacent les clôtures. Le voltigeur capte un ballon en territoire de jeu et l'emporte alors en territoire des balles mortes. C2 retouche son but et avance en direction du 3^e but.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte », dès que le voltigeur se retrouve en territoire des balles mortes avec la balle en sa possession. C2 se voit accorder un but à partir du moment où la balle est emportée involontairement en territoire des balles mortes.

NOTE : Lorsqu'un joueur défensif emporte une balle en jeu en territoire des balles mortes, la balle devient morte et un ou des buts sont octroyés aux coureurs. Si l'acte est jugé involontaire, les coureurs se voient accorder un but. Si l'action est volontaire, deux buts sont accordés. L'octroi des buts est basé sur le dernier but touché de façon réglementaire au moment où la balle devient morte.

Si une ligne tracée avec de la craie est utilisée pour déterminer le territoire des balles mortes, la ligne est considérée en jeu. Si un joueur défensif touche à la ligne, il est considéré en territoire de jeu et peut effectuer un attrapé ou un relais réglementaire. Si l'un de ses pieds est au sol, complètement en territoire des balles mortes (excluant la ligne), la balle devient morte et aucun jeu ne peut être effectué.

Si un joueur a un pied à l'intérieur de la ligne ou touchant la ligne, et l'autre pied dans les airs au moment où l'attrapé est effectué, l'attrapé est réglementaire et le frappeur est retiré. Si alors le joueur défensif se retrouve en territoire des balles mortes (pied au sol), la balle devient morte et tous les coureurs se voient accorder un but à partir du dernier but touché lorsque la balle est devenue morte.

Si le joueur défensif est en territoire des balles mortes, saute dans les airs, et fait l'attrapé, ce n'est pas un attrapé même s'il tombe en territoire de jeu après l'attrapé. Pour avoir un attrapé après avoir été en territoire des balles mortes, le joueur défensif doit avoir les deux pieds au sol, en territoire des bonnes balles avant de faire l'attrapé.

182. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but et il y a un retrait. Le frappeur frappe une balle lancée au champ centre pour un double. Le voltigeur saisit la balle et la relaie au receveur. C2 glisse et rate le marbre avant que le receveur ne le touche. C2 se dirige vers l'abri de son équipe. Le receveur réalise alors que C2 a manqué le marbre. Il le suit jusque dans l'abri des joueurs pour présenter un appel sur une balle en jeu. C1, qui avait arrêté

sa course au 3^e but, se dirige alors vers le marbre et le frappeur-coureur contourne le 2^e but et s'élance vers le 3^e but lorsque le receveur quitte le territoire de jeu pour toucher C2.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte » et tous les coureurs se voient accorder un but au moment où le receveur quitte le territoire de jeu. C1 se voit octroyer le marbre et le FC le 3^e but. La défensive peut présenter un appel alors que la balle est morte, pour C2 qui a manqué le marbre. L'action du receveur qui suit le coureur dans l'abri est considérée "involontaire".

183. Des coureurs sont aux 1^{er} et 3^e buts. Le frappeur frappe une balle lancée dans les airs au champ extérieur. Le ballon est capté par un voltigeur (a) en territoire des bonnes balles près de la clôture du champ extérieur ou (b) en territoire des fausses balles près de la clôture délimitant le territoire des balles mortes. Dans les deux situations, le voltigeur en possession de la balle, tombe en territoire des balles mortes, par-dessus la clôture.

DÉCISION : Dans les deux situations, le frappeur est « Retiré », et la balle est morte, « Balle morte » dès que le voltigeur emporte la balle en territoire des balles mortes. Les coureurs se voient accorder un but C3 marque, et C1 avance au 2^e but.

RÈGLEMENT : Le but additionnel est attribué à partir du dernier but touché au moment où le joueur défensif entre en territoire des balles mortes.

184. Un coureur est au 1^{er} but. Le frappeur frappe une balle au sol en direction du joueur de 3^e but. Le joueur de champ intérieur touche la balle qu'il ne peut maîtriser, et ce en territoire des bonnes balles. Par la suite, la balle est poussée en territoire des balles mortes involontairement. Au moment du contact initial du joueur de 3^e but avec la balle, C1 n'avait pas atteint le 2^e but, mais avait dépassé le 2^e but lorsque la balle s'est retrouvée en territoire des balles mortes.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte », dès que la balle se retrouve en territoire des balles mortes. C1 se voit accorder le 3^e but et le frappeur-coureur le 2^e but. Cette situation n'est pas considérée comme une décision de perte de possession de la balle.

NOTE : Les coureurs se voient accorder deux buts au moment du lancer lorsqu'une bonne balle rebondit en territoire des balles mortes par le geste involontaire du joueur défensif.

185. (BR) Un coureur est au 1^{er} but et il y a un retrait. C1 est en course dès que le lanceur effectue son lancer. Le frappeur s'élance sur la balle lancée et la frappe au champ extérieur. Le voltigeur de droite effectue un attrapé en plongeant, pour le 2^e retrait. Après avoir touché le 2^e but, C1 continue d'avancer en direction du 3^e but. Pendant ce temps, au lieu de présenter un appel au 1^{er} but avec la balle, le voltigeur continue à courir et emporte la balle en territoire des balles mortes.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte », dès que le joueur défensif emporte la balle en territoire des balles mortes. C1 se voit accorder le 3^e but parce qu'il était entre les 2^e et 3^e buts lorsque la balle est devenue morte ou lorsque celle-ci s'est retrouvée en territoire des balles mortes. Après que les jeux ont cessé, C1 est en danger d'être retiré par un jeu d'appel de la défensive. C1 ne peut retourner au 1^{er} but pour le retoucher à moins qu'il ait été en course dans cette direction lorsque la balle est devenue morte. S'il courait en direction du 1^{er} but, il peut y retoucher, mais le but est attribué à partir de celui vers lequel il se dirigeait.

EXCEPTION: Si l'action des joueurs défensifs est considérée comme une tentative évidente d'empêcher le coureur de retourner à un but précédent (emporte la balle volontairement hors du terrain de jeu), l'arbitre accordera alors à C1 deux buts à partir du dernier but touché lorsque la balle est sortie du jeu. Si le coureur retournait à son but original, l'octroi de deux buts serait fait à partir du 1^{er} but (le but original).

186. Il y a des coureurs au 2^e et au 3^e but et un retrait. Le frappeur frappe une balle dans les airs au champ gauche. Le voltigeur fait l'attrapé en courant et continue de courir jusqu'à ce qu'il traverse la ligne de jeu. Au jugement de l'arbitre, le voltigeur est sorti du jeu intentionnellement. C3 et C2 se voient accorder le marbre. Trois scénarios "que décidez-vous":

- a) Quelle est votre décision sur le point de C3 si la défensive présente un appel prétextant que C2 a quitté le but trop tôt et est déclaré retiré par l'arbitre ?
- b) Quelle est votre décision sur le point de C2 si la défensive présente un appel prétextant que C3 a quitté le but trop tôt et est déclaré retiré par l'arbitre ?
- c) Quelle est votre décision sur le point de C2 si C2 a quitté le but trop tôt avant que la balle est transportée en dehors du jeu par le voltigeur, et décide de retourner à toucher les buts après l'exhortation de son entraîneur et après que la balle ait été déclarée morte?

DÉCISION: a) C3 marque.

b) C2 ne marque pas car le coureur précédent (C3) est maintenant le dernier retrait de la manche.

c) Initialement, C2 marque. Mais C2 ne peut pas retourner toucher au deuxième but après que la balle a été déclarée morte car il n'allait pas en direction du 2^e but quand la balle a été déclarée morte. Si un appel est présenté parce qu'il a quitté le but trop tôt, l'appel serait accepté et C2 serait retiré.

187. Le frappeur frappe une balle lancée à la clôture du champ extérieur. Le voltigeur saute dans les airs, capte le ballon, et tombe de l'autre côté de la clôture, dans les gradins.

DÉCISION : Le frappeur est retiré et si au jugement de l'arbitre, le voltigeur a réalisé l'attrapé avant de faire contact avec l'une ou l'autre zone au-delà de la clôture.

NOTE: La clôture est une extension de la zone de jeu ce qui est réglementaire pour un joueur de l'escalader pour faire un attrapé. Si le voltigeur attrape la balle dans les airs et que son mouvement le transporte au-dessus de la clôture, l'attrapé est bon et le frappeur-coureur est retiré, la balle est morte et avec moins de deux retraits, tous les coureurs avancent d'un but sans risque d'être retirés. Les lignes de conduite sont (a) Si le voltigeur attrape la balle avant que ses pieds (un seul ou les deux) soient entièrement au sol ou tout autre objet en dehors de l'aire de jeu, l'attrapé est réglementaire ou (b) le voltigeur attrape la balle après que ses pieds (un seul ou les deux) touchent le terrain ou tout autre objet à l'extérieur de l'aire de jeu, ce n'est pas un attrapé.

Si une clôture amovible est utilisée, laquelle est rétractable et qu'un joueur défensif grimpe à la clôture, c'est considéré un bon attrapé.

188. Les buts sont remplis et il y a un retrait. Le frappeur expédie une balle lancée profondément au champ extérieur. Le voltigeur saute, attrape le ballon en territoire des bonnes balles, et tombe par-dessus la clôture. Le joueur défensif ne perd pas possession de la balle quand il arrive au sol derrière la clôture.

DÉCISION: La balle est morte, aussitôt que le joueur défensif atterrit en dehors de la zone de la clôture. Le frappeur est retiré. Tous les coureurs se voient accorder un but à partir du dernier but touché au moment où le joueur défensif a pénétré en territoire des balles mortes.

RÈGLEMENT: Pour qu'il y ait attrapé réglementaire, le dernier point de contact du joueur défensif au moment de l'attrapé doit être en territoire des balles en jeu et bien qu'elle puisse être au-dessus du territoire des balles mortes, ses pieds (un ou les deux) ne peuvent pas se trouver entièrement en contact avec le territoire des balles mortes.

189. Le frappeur frappe une balle lancée en hauteur au-dessus du territoire des balles fausses, près de la clôture basse délimitant la zone hors jeu. Le joueur de premier but se hâte de faire un jeu quand la balle est presque en territoire des balles mortes. Le joueur défensif grimpe dans la clôture et effectue l'attrapé, et tombe par la suite derrière la clôture, en territoire hors jeu.

DÉCISION: Le frappeur est retiré sur l'attrapé réglementaire de la fausse balle en vol pourvu que la balle soit attrapée avant qu'une partie du corps du joueur défensif touche un élément "en jeu". La balle est morte quand elle est amenée hors jeu. Tous les coureurs avancent d'un but selon le but occupé au moment du lancer.

190. Il y a un coureur au 3^e but et deux retraits. Le frappeur frappe la balle lancée à la clôture du champ extérieur. Le voltigeur de gauche fait un haut bond, attrape le ballon et s'écrase au sol en dehors du terrain de jeu. L'instructeur de l'équipe offensive veut que le point de C3 compte parce que le joueur défensif a apporté la balle hors du jeu.

DÉCISION: Le frappeur est retiré et le point de C3 ne compte pas parce que le frappeur-coureur constitue le 3^e retrait de la manche.

191. Le frappeur frappe une balle lancée au sol en direction du lanceur. Le lanceur hésite à relayer la balle en direction du 1^{er} but. Cependant, le frappeur-coureur assumant qu'il sera retiré facilement, décide de faire demi-tour et se dirige vers l'abri et entre au banc des joueurs. Le lanceur relaie finalement la balle en direction du 1^{er} but. La balle est alors relayée de façon erratique et elle roule en dehors du territoire de jeu.

DÉCISION : Le frappeur-coureur est « Retiré » dès qu'il quitte le territoire de jeu. La balle est morte, « Balle morte », dès qu'elle roule hors jeu. Tous les coureurs se voient accorder deux buts à partir du dernier but touché au moment du relais du lanceur en direction du 1^{er} but.

CONSEIL : Il faut se souvenir que rien n'arrive jusqu'à ce que la défensive retire le frappeur de façon réglementaire, ou jusqu'à ce que le frappeur n'entre pas dans l'abri ou en territoire des balles mortes. Lorsque cela se produit, le frappeur est déclaré « Retiré » et la balle demeure en jeu.

Équipement: déplacé ou en territoire de jeu

Aucun équipement détaché, articles divers ou partie d'uniforme de joueurs, autres que ceux pouvant être utilisés de façon réglementaire dans la partie, ne doit se trouver en territoire de jeu. L'équipement officiel qui peut être utilisé en territoire de jeu sans pénalité comprend le bâton du frappeur, le masque du receveur, l'équipement de l'arbitre, tout casque qu'un joueur offensif ou défensif aurait perdu par inadvertance dans sa course ou tout équipement appartenant à une personne assignée à la partie. Tout gant, casquette, manteau, bâton du frappeur en attente ou équipement détaché, articles divers ou parties d'uniforme détachées se trouvant en territoire de jeu et n'étant pas utilisées de façon réglementaire dans la partie, peuvent causer une balle bloquée ou une interférence.

Si une balle frappée ou relayée entre en contact avec une pièce d'équipement détaché appartenant à l'équipe au bâton, une balle morte est déclarée immédiatement. Si pareille action gêne un jeu pour un retrait possible, une interférence est décrétée. Le joueur sur lequel le jeu est effectué est retiré, et chaque coureur doit retourner au dernier but touché avant que la balle relayée ne touche l'équipement détaché. Si aucun retrait n'est apparent, personne n'est déclaré retiré, mais tous les coureurs doivent retourner au dernier but touché au moment où la balle a été déclarée morte s'il ne soit forcé de le quitter par le FC. Si l'équipement détaché appartient à l'équipe sur le terrain, cela devient une balle bloquée.

Dans le cas d'un relais, le règlement du relais hors zone s'applique. Une balle frappée en territoire des bonnes balles qui touche une pièce d'équipement détachée appartenant à la défensive est considérée une balle bloquée. La balle devient morte et tous les coureurs, incluant le frappeur-coureur, se voient accorder deux buts à partir de leur position au moment du lancer. Une balle frappée en territoire des fausses balles qui touche une pièce d'équipement détachée est considérée fausse balle.

192. Un coureur est au 1^{er} but lorsque le frappeur frappe une balle lancée au champ extérieur. Le voltigeur enlève sa casquette et,

(a) contrôle la balle avec sa casquette avant qu'elle ne touche le sol en territoire des bonnes balles

(b) contrôle la balle avec sa casquette après qu'elle ait touché le sol en territoire des bonnes balles

(c) contrôle la balle avec sa casquette avant qu'elle ne touche le sol, en territoire des fausses balles.

DÉCISION: La balle frappée est captée ou touchée de façon non réglementaire.

En (a) l'arbitre du marbre doit décréter, « Attrapé non réglementaire », et signaler « Balle morte retardée ». La balle est en jeu jusqu'à ce que un jeu est effectué sur un coureur. Le frappeur n'est pas retiré et tous les coureurs se voient accorder trois buts au moment du lancer du lanceur.

(b) L'arbitre doit décréter, « Attrapé non réglementaire », et signaler une balle morte retardée. La balle est en jeu jusqu'à ce qu'un jeu soit effectué sur un coureur. Tous les coureurs se voient accorder trois buts au moment du lancer du lanceur.

(c) L'arbitre doit décréter et signaler une « Fausse balle ». La balle est morte. Les coureurs retournent au dernier but touché au moment du lancer du lanceur.

RÈGLEMENT: Si un joueur défensif touche ou capte une bonne balle à l'aide de sa casquette, de son masque, de son gant ou de toute partie de son uniforme qui n'est pas en position réglementaire sur sa personne, les coureurs se voient accorder trois buts si la balle est frappée et deux buts si la balle est relayée.

NOTE : Dès qu'un jeu est effectué sur un coureur, la balle est morte sauf si le coureur a dépassé le but qu'on lui accordait, alors la balle demeure en jeu. Un circuit (BL - quatre buts) est accordé lorsqu'une balle frappée, qui serait normalement un circuit (c.-à-d. clairement au-dessus de la clôture), est arrêtée par une pièce d'équipement lancée par un joueur défensif.

193. Le frappeur frappe une balle lancée dans les airs au champ extérieur. Le joueur défensif capte la balle dans sa casquette, mais le mouvement de la

balle fait en sorte que le joueur échappe la casquette. La balle et la casquette roulent ensemble en direction de la clôture du champ extérieur. Le frappeur-coureur continue sa course et touche le 1^{er}, le 2^e et le 3^e but et poursuit en direction du marbre, où il est retiré par le relais.

DÉCISION : Le frappeur-coureur est « Retiré ».

RÈGLEMENT : Les coureurs peuvent avancer plus loin que les buts accordés, mais ils le font à leurs propres risques et peuvent être déclarés « Retirés ».

194. Le joueur de 1^{er} but lance sa casquette ou son gant qui touche la balle frappée qui se retrouve

(a) clairement en territoire des bonnes balles

(b) clairement en territoire des fausses balles.

DÉCISION : En (a) annonce et signal de balle morte retardée et le frappeur se voit accorder trois buts quand tous les jeux sont terminés.

(b) Fausse balle et aucune pénalité pour le contact avec l'équipement ou la pièce d'uniforme lancée.

195. Un coureur est au 1^{er} but. Le frappeur frappe une balle lancée vivement au sol en direction du 3^e but. Le joueur de champ intérieur prend la balle au piège dans sa casquette, pour ensuite la relayer en direction du 1^{er} but, à temps pour retirer le FC.

DÉCISION : Un signal de « balle morte retardée » est effectué. La balle est morte, « Balle morte » dès qu'un jeu est effectué sur le FC et tous les coureurs se voient accorder trois buts. C1 est autorisé à marquer et le FC se voit accorder le 3^e but.

196. Le joueur de 3^e but lance sa casquette ou son gant qui touche la balle frappée qui est en territoire des fausses balles. La balle frappée aurait pu être une bonne balle si elle n'avait pas été touchée par la casquette ou le gant.

DÉCISION : « Fausse balle » et aucune pénalité n'est appliquée pour le contact avec la pièce d'équipement ou d'uniforme lancée.

197. Une balle frappée en flèche est saisie par le joueur de 2^e but. La force à laquelle la balle est frappée fait perdre le gant du joueur défensif, et la balle se retrouve dans le champ extérieur. Est-ce considéré comme une pièce d'équipement en position non réglementaire?

DÉCISION : Le gant est déplacé par la force de la balle et n'est pas une pièce d'équipement lancée délibérément. La balle frappée n'est pas considérée comme étant captée de façon non réglementaire. L'arbitre déclare qu'il n'y a aucun attrapé et la balle demeure en jeu.

198. Le frappeur frappe une balle lancée directement au-dessus de la tête du joueur d'arrêt-court, qui saute haut dans les airs pour tenter de capter la

balle. Le joueur d'arrêt-court réussit à toucher à la balle et perd accidentellement son gant qui touche à la balle frappée.

DÉCISION : « Balle morte retardée », la balle est en jeu et le frappeur se voit accorder trois buts au moment où la balle a touché le gant. Le coureur n'est pas protégé au-delà du 3^e but et risque d'être retiré s'il contourne le 3^e but.

199. Le frappeur frappe une balle lancée au sol, en territoire des bonnes balles mais près de la ligne des fausses balles. Un joueur de champ intérieur lance son gant sur la balle frappée et

(a) rate la balle.

(b) fait contact avec la balle.

DÉCISION : En (a) aucune infraction et la balle est en jeu si elle demeure une bonne balle.

(b) L'arbitre du marbre doit décréter « Attrapé non réglementaire », signaler une « Balle morte retardée », et la balle demeure en jeu. La balle devient morte, « Balle morte », si le frappeur et les autres coureurs n'avancent pas d'au moins trois buts avant qu'un jeu ne s'effectue sur eux. Les coureurs ont droit à trois buts à partir du moment du lancer. L'arbitre octroie les buts quand le jeu a cessé.

200. Le frappeur frappe le dessus de la balle lancée. La balle roule alors en territoire des bonnes balles 3m (dix pieds) en avant du marbre. Le receveur lance sa mitaine en direction de la balle sans toutefois lui toucher. Le lanceur saisit la balle frappée et retire le frappeur-coureur au 1^{er} but.

DÉCISION : Le frappeur-coureur est « Retiré ». Il n'y a pas d'interférence puisque le gant n'a pas fait contact avec la balle frappée.

201. Le frappeur frappe une balle lancée au champ droit pour un simple, et tente de se rendre au 2^e but. Le relais haut du voltigeur est rabattu au sol par le gant lancé du joueur de 2^e but. Le joueur de champ intérieur saisit alors la balle et touche le frappeur-coureur avant qu'il n'atteigne le 2^e but.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte », dès que le frappeur-coureur est touché et retiré au 2^e but. Le frappeur-coureur se voit accorder deux buts, à partir du moment du relais, et est envoyé au 3^e but.

202. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but. Le frappeur frappe un roulant au joueur d'arrêt-court qui saisit la balle et touche au 2^e but pour le retrait systématique de C1. Le joueur d'arrêt-court relaie alors la balle loin du joueur de 1^{er} but qui lance son gant en direction de la balle et l'atteint, la faisant ainsi dévier en territoire des balles mortes.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte » et C2 ainsi que le frappeur-coureur se voient accorder deux buts chacun au

moment du relais. C2 marque et le frappeur-coureur se rend au 2^e but. Lors de situations où un gant en position non réglementaire touche une balle avant qu'elle ne devienne morte, la règle de la pièce d'équipement en position non réglementaire s'applique.

Le règlement de la pièce d'équipement en position non réglementaire ne s'applique pas si le contact est effectué à l'aide du gant après que la balle a été déclarée morte.

203. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but. Le frappeur frappe une balle au sol en direction du joueur d'arrêt-court. Le joueur d'arrêt-court saisit la balle, touche au 2^e but, et relaie alors la balle en direction du 1^{er} but. Le relais est un peu haut et le joueur de 1^{er} but lance son gant dans les airs et touche à la balle relayée. La balle roule en territoire des balles mortes.

DÉCISION : C1 est « Retiré » sur le retrait systématique au 2^e but. La balle est morte, « Balle morte » lorsqu'elle se retrouve en territoire des balles mortes, et C2 et le frappeur-coureur se voient accorder deux buts chacun (C2 au marbre et le frappeur-coureur au 2^e but) au moment du relais.

CLARIFICATION : Si la balle relayée demeure en territoire de jeu, alors le règlement concernant l'équipement en position non réglementaire s'applique. Toutefois, des coureurs pourraient avancer plus loin à leurs propres risques puisque la balle demeure en jeu.

204. Le receveur capte une fausse balle à l'aide de son masque.

DÉCISION : La balle frappée est une « Fausse balle », balle morte.

La balle frappée doit être une bonne balle pour que le règlement de l'équipement en position non réglementaire s'applique. L'arbitre du marbre doit déclarer: « Aucun attrapé » parce que c'est une balle attrapée de façon non réglementaire.

205. Un coureur est au 2^e but. Une balle lancée est échappée par le receveur et C2 avance au 3^e but. Le receveur récupère la balle mais, au lieu d'utiliser son gant, il saisit la balle avec son masque.

DÉCISION : (BR) Il n'y a pas de pénalité additionnelle et C2 demeure au 3^e but. La balle demeure en jeu et le jeu se poursuit. L'arbitre du marbre ne doit pas accorder de but parce que le receveur a saisi la balle avec son masque. Aucun jeu n'est apparent et aucun avantage n'est donné.

(BL) Aucune pénalité parce que la balle est morte après chaque balle lancée qui n'est pas frappée.

206. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but. Une balle lancée dévie sur le receveur. Les coureurs avancent alors que la balle lancée roule en direction du territoire des balles mortes. Le receveur lance son masque sur la balle,

fait dévier celle-ci, et l'empêche de franchir la ligne délimitant le territoire de jeu.

DÉCISION : (BR) « Balle morte retardée » jusqu'à ce qu'un jeu est effectué sur un coureur. Les coureurs se voient accorder un but à partir du moment du lancer mais peuvent avancer plus à leurs propres risques.

(BL) Aucune pénalité parce que la balle est morte après chaque balle lancée qui n'est pas frappée.

207. Le frappeur frappe une balle lancée pour un simple. C2 tente de marquer. Le relais provenant du champ extérieur entre en contact avec un bâton d'échauffement qui a été déposé au sol par le frappeur dans le cercle d'attente qui s'est déplacé pour diriger le coureur en route vers le marbre. Le receveur pouvait exécuter un jeu sur C2.

DÉCISION : La balle est morte « Balle morte » et C2 est « Retiré » pour « Interférence ». Le frappeur-coureur doit retourner au dernier but touché au moment de l'infraction.

208. Une balle relayée entre en contact avec un bâton ou un gant de l'équipe défensive, laissé sur le terrain.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte » et tous les coureurs se voient accorder deux buts au moment du relais. La balle devient une balle bloquée parce que le bâton ou le gant appartient à l'équipe à la défensive. Le règlement du relais hors zone s'applique.

209. Un coureur est au 2^e but. Le frappeur frappe la prochaine balle lancée pour un simple. Le relais du voltigeur en direction du marbre est près de la ligne du 1^{er} but. Le receveur, qui a ramassé le bâton utilisé par le frappeur, utilise celui-ci pour arrêter la balle mal relayée. C2, qui est entre le 3^e but et le marbre au moment du geste posé par le receveur, revient sur ses pas et se rend au 3^e but sans être retiré. Quelle est l'interprétation de l'arbitre?

DÉCISION : C2 se voit accorder le marbre. Ce n'est pas une balle bloquée mais plutôt l'utilisation d'une pièce d'équipement en position non réglementaire. Le FC se voit accorder le 2^e but.

Interférence d'un coureur, d'un membre d'une équipe ou d'un spectateur, foncer sur un joueur défensif, donner un coup de pied à la balle

210. Un coureur est au 1^{er} but et il y a un retrait. Le frappeur frappe une chandelle au-dessus du champ intérieur qui peut facilement être capté par le joueur de 2^e but. C1 avance en direction du 2^e but et s'arrête devant le joueur de 2^e but, hurlant et/ou agitant les mains devant lui, de sorte que le joueur de 2^e but échappe la balle.

DÉCISION : L'arbitre doit appeler et signaler, « Balle morte ». C1 est « Retiré » pour « Interférence ». Si l'arbitre estime que l'interférence était une tentative évidente d'empêcher un

double jeu, le frappeur-coureur serait également retiré. Sinon, le frappeur-coureur se voit accorder le 1^{er} but.

CLARIFICATION : S'il y a déjà deux retraits, alors C1 est le troisième retrait et le frappeur-coureur aurait déjà frappé de sorte que le frappeur suivant lors de la prochaine manche, sera le joueur qui suit le frappeur-coureur qui a frappé le ballon.

211. Un coureur est au 1^{er} but. Le frappeur frappe une balle au sol au joueur de 1^{er} but. La balle bondit sur la poitrine du joueur de 1^{er} but et atterrit devant lui. C1 et le joueur de 1^{er} but entrent en collision au moment où le joueur de 1^{er} but essaie de récupérer la balle bondissante.

DÉCISION : La balle est morte « Balle morte » et C1 est « Retiré » pour « Interférence », peu importe la façon dont C1 essaie d'éviter le contact. Si le joueur défensif commet une erreur sur la balle frappée, elle demeure une balle frappée si la balle demeure devant le joueur défensif. La question dans cette situation est de savoir si le joueur défensif tente d'exécuter un jeu pour un retrait?

212. Les buts sont remplis et il n'y a aucun retrait. Tous les coureurs tentent d'avancer d'un but dès que le prochain lancer (BR) est délivré ou (BL) que la balle franchit le marbre. Le frappeur s'élance sur le lancer et frappe la balle dans les airs près de la ligne des fausses balles reliant le marbre et le 1^{er} but. Le frappeur-coureur entre en contact avec le joueur défensif qui tente d'effectuer l'attrapé.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte », à cause de l'interférence. Le frappeur-coureur est « Retiré », et tous les coureurs retournent à leur but respectif au moment de l'interférence. Si l'interférence du frappeur-coureur est une tentative évidente de prévenir un double retrait alors C3 est également « Retiré ». Le frappeur-coureur est également expulsé de la partie, si au jugement de l'arbitre, le contact avec le joueur de champ intérieur était flagrant et délibéré.

C'est peut-être une chandelle intérieure. Une fois que l'interférence est appelée, la balle est jugée bonne ou fautive dans les airs. Si la balle est bonne, le règlement de la chandelle intérieure s'applique et le coureur le plus près du marbre est aussi retiré à cause de l'interférence d'un joueur déjà retiré.

213. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but et il n'y a aucun retrait. Le frappeur s'élance sur le lancer et frappe la balle devant le marbre. Le frappeur-coureur gêne alors le receveur qui tente de récupérer la balle frappée.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte » et le frappeur-coureur est « Retiré » pour « Interférence ». Si l'interférence du frappeur-coureur est une tentative évidente de prévenir un double retrait, alors C2 est également déclaré « Retiré ».

214. Un coureur est au 3^e but et il n'y a aucun retrait. Le frappeur s'élance sur le prochain lancer et frappe la balle au sol en direction du joueur de 1^{er}

but. Le frappeur-coureur court en territoire des bonnes balles en agitant les bras pour se placer dans la trajectoire du joueur de 1^{er} but, en interférence avec le relais du joueur de 1^{er} but en direction du marbre pour exécuter un jeu sur C3.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte ». Le frappeur est « Retiré » pour « Interférence ». C3 est également déclaré « Retiré ».

RÈGLEMENT : Le coureur est également déclaré « Retiré » lorsque le frappeur-coureur gêne un jeu au marbre dans sa tentative pour prévenir un retrait évident au marbre.

215. Un coureur est au 2^e but. Le frappeur s'élanche sur le lancer et frappe la balle au sol près du marbre. La balle roule le long de la ligne du 3^e but, près du marbre. Le lanceur et le joueur de 3^e but se tiennent au-dessus de la balle espérant qu'elle roule en territoire des fausses balles. La balle continue à rouler le long de la ligne et C2 contourne le 3^e but et entre en collision avec (a) l'arbitre du marbre qui suit également la balle ou (b) le joueur de 3^e but ou le lanceur. Dans chacun des cas, après la collision, C2 tombe au sol et le joueur de 2^e but récupère la balle qui est demeurée en territoire des bonnes balles et touche C2. C2 est-il retiré?

DÉCISION : La collision en (a) ne donne aucune protection à C2. C2 est « Retiré » lorsqu'il est touché.

L'arbitre doit utiliser de jugement dans la situation (b) pour déterminer si la collision provoque une interférence ou une obstruction. En laissant la balle rouler, la défensive a indiqué qu'elle pouvait récupérer la balle mais ne l'a pas fait. Un joueur défensif n'est pas toujours à l'abri après avoir eu l'opportunité d'exécuter un jeu sur la balle. Il n'y a aucune protection pour un joueur défensif se tenant au-dessus d'une balle, espérant qu'elle roule en territoire des fausses balles.

Lorsque le joueur défensif se déplace pour saisir la balle et exécuter un jeu, alors il redevient protégé. Décrêtez « Interférence » si le joueur défensif atteint la balle ou si le contact est jugé intentionnel. Décrêtez « Obstruction » si le joueur défensif n'atteint pas la balle et est responsable du contact.

216. Un coureur est au 3^e but et il n'y a aucun retrait et le frappeur a un compte de deux balles et une prise. Le frappeur s'élanche sur la prochaine balle lancée et la frappe au-dessus du territoire des fausses balles près de la ligne des bonnes/fausses balles entre le marbre et le 3^e but et à environ 6 m (vingt pieds) du 3^e but. C3 qui n'est pas en contact avec le 3^e but, gêne involontairement le joueur de 3^e but dans sa tentative d'effectuer un jeu sur le ballon en territoire des fausses balles. Selon l'arbitre, le joueur défensif avait la chance d'effectuer un jeu sur la balle. Quelle est la décision de l'arbitre et que faites-vous avec le frappeur?

DÉCISION : Balle morte « Balle morte », C3 est « Retiré » pour « Interférence » et le frappeur retourne au bâton avec un compte de deux balles et deux prises.

INTERPRÉTATION : Le frappeur ne se voit pas accorder le 1^{er} but dans cette situation parce que la balle frappée n'était pas une bonne balle.

217. Des coureurs sont au 2^e et au 3^e but et aucun retrait. Le frappeur s'élançe sur la balle lancée et la frappe au sol en direction du joueur d'arrêt-court. C2 entre en collision avec le joueur d'arrêt-court qui tente d'exécuter un jeu. La collision survient (a) avant ou (b) après que C3 a marqué.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte », C2 est « Retiré » pour « Interférence ». Le frappeur se voit accorder le 1^{er} but. Tous les autres coureurs retournent au dernier but touché au moment de l'interférence. En (a) C3 retourne au 3^e but, et en (b) C3 marque.

218. Un coureur est au 1^{er} but. Le frappeur frappe une balle près du 1^{er} but. Le joueur de 1^{er} but se déplace en territoire des fausses balles pour capter la balle, mais un coup de vent pousse la balle en territoire des bonnes balles. Au moment où le joueur de 1^{er} but revient en territoire des bonnes balles, il entre en collision avec C1 qui s'efforce de maintenir contact avec le coussin et d'éviter le joueur de 1^{er} but. Le joueur de 1^{er} but entre en contact avec le coureur et échappe la balle au-dessus du territoire des bonnes balles.

DÉCISION : C1 n'est pas coupable d'interférence, la balle est en jeu et le FC est sauf étant donné la balle échappée. Même s'il y a eu contact entre un coureur et un joueur défensif tentant d'exécuter un jeu sur une balle frappée, C1 était en contact avec le but et a essayé d'éviter de gêner le joueur défensif au moment du contact. La balle est encore en vie et en jeu et C1 et le FC risquent d'être retirés.

219. Un coureur est au 2^e but. Le frappeur frappe une balle au sol en direction du joueur d'arrêt-court. C2 cause une interférence sur l'arrêt-court. Toutefois, le joueur d'arrêt-court relaie quand même la balle au 1^{er} but et retire le frappeur-coureur.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte », dès que C2 cause l'Interférence. C2 est « Retiré ». Le frappeur-coureur se voit accorder le 1^{er} but, sauf si l'interférence était une tentative évidente de prévenir un double retrait.

RÈGLEMENT : Si l'arbitre juge que l'interférence est une tentative évidente de prévenir un double retrait, le coureur qui suit immédiatement doit être déclaré retiré.

220. Des coureurs sont au 2^e et au 3^e but. Le frappeur frappe un simple. C3 marque facilement et C2 tente de marquer du 2^e but. La balle est relayée de façon imprécise au marbre et rebondit sur le filet d'arrêt. (a) Intentionnellement ou (b) involontairement, C3 empêche le receveur de saisir la balle roulante.

DÉCISION : Il n'y a pas de retrait évident au marbre.

En (a) la balle est morte, « Balle morte ». Le coureur le plus près du marbre, au moment de l'interférence, est déclaré « Retiré ». Si C2 avait déjà marqué au moment de l'interférence, alors le frappeur-coureur serait déclaré retiré. Si C2 n'avait pas encore marqué au moment de l'interférence, alors C2 serait déclaré retiré.

(b) Aucune interférence n'est déclarée sur C3. La balle est en jeu.

CLARIFICATION: Sur un relais, l'interférence doit être intentionnelle. Une balle relayée qui atteint simplement C3 au dos ou roule contre lui ne doit pas être considérée comme une interférence.

221. Des coureurs sont aux 1^{er} et 3^e buts. Le frappeur frappe une balle lancée au-dessus du champ intérieur. C1, qui s'avance en direction du 2^e but, agite les bras en criant au joueur défensif, « Je l'ai, je l'ai ». Le joueur défensif (a) recule, laissant la balle tomber au sol ou (b) capte le ballon.

DÉCISION : Dans les deux situations (a, b) la balle est morte, « Balle morte ». C1 est « Retiré » pour une interférence verbale. Si l'arbitre de but juge que l'interférence est une tentative pour éviter un double jeu évident, alors le frappeur-coureur sera également déclaré « Retiré ». Sinon, le FC est accordé le 1^{er} but.

222. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but. Le frappeur frappe une balle au-dessus du champ intérieur, près de la ligne des fausses balles au 1^{er} but. Le frappeur-coureur fait volontairement contact avec le joueur de premier but qui tente d'attraper la balle. Le frappeur-coureur (a) fait tomber le joueur défensif ou (b) ne fait pas tomber le joueur défensif.

DÉCISION : Dans les deux situations (a, b) la balle est morte « Balle morte ». Le frappeur-coureur est « Retiré » pour Interférence. C1 et C2 retournent au dernier but touché de façon réglementaire au moment du lancer.

JUGEMENT: Si selon l'arbitre, le frappeur-coureur a effectué un mouvement qui a nui au jeu du joueur défensif, une interférence doit être décrétée.

223. Un coureur est au 2^e but. Une balle lancée est frappée solidement en direction du lanceur, qui la fait dévier sans pour autant être capable d'effectuer un jeu. Le joueur d'arrêt-court se déplace pour tenter un jeu et entre en collision avec C2. Le joueur d'arrêt-court (a) n'a aucune possibilité de jeu sur le frappeur-coureur au 1^{er} but ou (b) peut effectuer un jeu sur le frappeur-coureur au 1^{er} but ou (c) pourrait effectuer un jeu serré sur le frappeur-coureur au 1^{er} but.

DÉCISION : (a) L'arbitre doit décréter « Obstruction » par le joueur d'arrêt-court et signaler une balle morte retardée.
(b, c) L'arbitre doit décréter une « Interférence » de C2. La balle est morte, « Balle morte », et

C2 est « Retiré ». Le frappeur-coureur se voit accorder le 1^{er} but.

CLARIFICATION : Même si certains jeux sont difficiles à juger, lors d'un contact accidentel, il y a très peu de jeux qui n'impliquent aucune décision. Dans la plupart des cas, la défensive est coupable d'obstruction ou l'offensive est coupable d'interférence.

224. (BR) Un coureur est au 2^e but. Après le prochain lancer, le receveur retourne la balle au lanceur. Le relais du receveur dévie sur le gant du lanceur et rebondit en direction du joueur d'arrêt-court. C2 et le joueur d'arrêt-court entrent en collision alors que le joueur d'arrêt-court s'apprête à récupérer la balle. Est-ce une obstruction ou une interférence?

DÉCISION : Le joueur d'arrêt-court est coupable d'une « Obstruction ».

C2 est coupable d'une « Interférence » si l'arbitre croit que le joueur d'arrêt-court avait la possibilité d'exécuter un retrait et que l'interférence était intentionnelle.

225. Un coureur est au 1^{er} but. Le frappeur frappe une balle lancée au sol en direction du joueur d'arrêt-court. Le joueur d'arrêt-court ramasse la balle et touche au 2^e but pour le retrait systématique de C1. Le joueur d'arrêt-court ne tente pas de relais en direction du 1^{er} but étant donné que C1 se dirige vers lui, debout. La défensive argumente indiquant que C1 est coupable d'une interférence et demande que le frappeur-coureur soit également retiré.

DÉCISION : L'arbitre des buts ne doit pas interpréter l'action de C1 comme une interférence à moins que celui-ci n'empêche délibérément le joueur défensif d'effectuer un relais. La balle est en jeu.

CLARIFICATION : Si un coureur court vers un joueur défensif, un relais n'est pas nécessaire pour qu'il y ait interférence mais le coureur doit faire quelque chose pour justifier une décision d'interférence. Les choses à surveiller sont : sortir un joueur défensif du jeu lorsque le coureur ne glisse pas vers le but, rester debout et entrer en collision avec le joueur défensif ou agiter les bras dans le visage du joueur défensif. Si un coureur se sauve du joueur défensif, il doit y avoir un relais pour garantir l'interférence, sans exception. Toute interférence, lors d'un relais, doit être intentionnelle de la part du coureur.

226. Un coureur est au 1^{er} but et il n'y a aucun retrait. Le frappeur frappe une balle au sol au joueur de 2^e but en contact avec le 2^e but. C1 qui s'aperçoit qu'il n'a aucun moyen d'arriver sauf au 2^e but, s'éloigne de trois ou quatre pas du 1^{er} but en direction du 2^e but et reste dans la ligne de course. Le joueur de 2^e but saisit la balle, touche le 2^e but et la relaie au 1^{er} but. Qu'arrive-t-il si C1 demeure immobile et que la balle le touche?

DÉCISION : Interférence de C1, la balle est morte et C1 et le frappeur-coureur sont tous deux retirés. Assurez-vous que le joueur de champ intérieur a touché le 2^e but pour le retrait de C1 parce que dans le cas contraire, la balle demeure en jeu et

C1 doit toucher le 2^e but sauf s'il gêne intentionnellement la balle relayée.

Quelle est la décision si C1 plonge et que le joueur de 1^{er} but joue mal la balle permettant au FC d'être sauf au 1^{er} but?

DÉCISION : Aucune interférence, C1 n'est pas retiré et la balle demeure en jeu.

227. Un coureur est au 2^e but. Le frappeur frappe une balle au sol en direction du joueur d'arrêt-court. C2 avance en direction du 3^e but et s'arrête très près du joueur d'arrêt-court, pour tenter nettement d'éviter de causer une interférence sur le jeu du joueur défensif. Après avoir joué la balle, le joueur d'arrêt-court se lève et fait contact avec C2. Aucun toucher n'est effectué sur C2. C2 continue sa course en direction du 3^e but en courant derrière le joueur d'arrêt-court. Le joueur d'arrêt-court effectue un mouvement pour relayer la balle au 1^{er} but mais décide soudainement de tenter un jeu sur C2 au 3^e but. Le relais arrive trop tard au 3^e but où C2 glisse sauf. Aucun jeu n'est effectué sur le frappeur-coureur au 1^{er} but.

DÉCISION : Aucune interférence de C2.

L'arbitre ne doit pas appeler d'interférence sur C2 parce que (a) le coureur n'a pas empêché le joueur d'arrêt-court d'effectuer un jeu sur la balle frappée, (b) le joueur défensif était en possession de la balle lors du contact avec le coureur, et (c) le joueur défensif a pu exécuter un jeu de façon volontaire.

228. Un coureur est au 2^e but. Le frappeur frappe une balle lancée au sol en direction du joueur d'arrêt-court. C2 avance en direction du 3^e but et passe très près du joueur d'arrêt-court. Le joueur d'arrêt-court est distrait par le coureur et manque la balle frappée ou jongle avec la balle et ne peut ainsi exécuter un jeu sur le frappeur-coureur ou sur C2. Quelle est la décision?

DÉCISION : Il n'y a aucune interférence de C2. L'arbitre doit juger de l'effet que le coureur a provoqué sur le joueur défensif. Si le coureur, sans hésitation, se dirige directement au prochain but, son action est alors jugée réglementaire même s'il est forcé de sauter directement par-dessus la balle frappée. De même, si le coureur freine, effectue de grands pas ou hésite, et ainsi laisse passer la balle avant lui, son action sera jugée réglementaire.

Si le coureur modifie sa ligne de course pour se déplacer plus près du joueur défensif ou hésite pour synchroniser son passage au-dessus de la balle frappée ou se dirige vers le but et nuit ou distrait clairement le joueur défensif, alors l'action sera considérée comme une interférence.

229. Des coureurs sont au 2^e et au 3^e but. Le frappeur frappe une balle lancée au sol en direction du 3^e but.

(a) C3 est touché par la balle au-dessus du territoire des bonnes balles alors qu'il n'est pas en contact avec le but et avant que la balle ne dépasse un joueur de champ intérieur qui est prêt à exécuter un jeu.

(b) C3 entre en collision avec le joueur de 3^e but qui récupère ou relaie la balle en direction du 1^{er} but.

DÉCISION : Dans les deux situations, la balle est morte, « Balle morte », et C3 est « Retiré ». C2 retourne au 2^e but car au moment de l'interférence il n'avait pas encore atteint le 3^e but. Le FC se voit accorder le 1^{er} but.

230. Un coureur est au 1^{er} but. Le frappeur frappe une balle lancée au sol entre le 1^{er} et le 2^e but. C1:

(a) est atteint par la balle frappée avant qu'elle ne dépasse un joueur de champ intérieur ou après qu'elle dépasse un joueur de champ intérieur ou un deuxième joueur de champ intérieur qui a la possibilité d'exécuter un retrait.

(b) gêne le joueur de 2^e but dans sa tentative de relayer la balle frappée en direction du 1^{er} but.

DÉCISION : Dans les deux situations, la balle est morte « Balle morte », et C1 est « Retiré » pour « Interférence »

(a) avec la balle frappée. Le frappeur-coureur se voit accorder le 1^{er} but.

(b) avec le joueur défensif tentant d'exécuter un jeu alors qu'il est en possession de la balle. Si l'interférence empêche clairement le joueur de deuxième but de retirer le frappeur-coureur au 1^{er} but, alors il est également retiré.

RÈGLEMENT : Lors d'une interférence du coureur, le frappeur-coureur se voit accorder le 1^{er} but, pourvu que l'interférence n'empêche pas un double retrait possible, car dans ce cas le coureur suivant serait également déclaré retiré. Tous les autres coureurs avancent seulement s'ils y sont forcés.

231. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but et il y a moins de deux retraits. Le frappeur frappe une balle au-dessus du champ intérieur. Le joueur d'arrêt-court et le joueur de 2^e but se déplacent et se rendent, du côté extérieur de la ligne de course, pour attraper la chandelle. Les deux joueurs défensifs jugent mal la balle elle atterrit au sol devant eux. La balle rebondit et entre accidentellement en contact avec C2 qui n'est pas en contact avec le 2^e but.

DÉCISION : L'arbitre du marbre appelle et signale « Chandelle intérieure, le frappeur est retiré ». La balle est morte « Balle morte » et C2 est « Retiré pour Interférence », parce que la balle n'a pas dépassé un joueur de champ intérieur. C1 retourne au dernier but touché au moment où la balle frappée est entrée en contact avec C2.

232. Le frappeur frappe une balle au sol en direction du 1^{er} but. La balle frappée est touchée par le frappeur-coureur en route vers le 1^{er} but. Le contact :

(a) est intentionnel.

(b) est accidentel et la balle est au-dessus du territoire des bonnes balles et n'a pas dépassé un joueur de champ intérieur.

(c) est accidentel et la balle est au-dessus du territoire des fausses balles.

(d) est accidentel et la balle est au-dessus du territoire des bonnes balles, mais après que la balle a touché le 1^{er} but ou après que la balle a dépassé un joueur de champ intérieur.

DÉCISION : En (a, b) la balle est morte « Balle morte », et le frappeur-coureur est « Retiré » pour « Interférence ».

(c) « Fausse balle » et aucune interférence quand la balle est au-dessus du territoire des fausses balles.

(d) « Bonne balle » et aucune interférence, sauf si le geste du frappeur-coureur est volontaire, puisque la balle a dépassé un joueur de champ intérieur.

233. Un coureur est au 1^{er} but et il y a un retrait. Le frappeur frappe au sol une balle qui se rend lentement en direction du joueur de 2^e but, qui capte la balle et la relaie au joueur d'arrêt-court qui couvre le 2^e but. Le joueur d'arrêt-court perd contact avec le but avant de capter le relais, et relaie la balle au 1^{er} but pour tenter de retirer le frappeur-coureur. Le relais du joueur d'arrêt-court frappe C1 qui était en contact avec le but, mais qui n'a fait aucun effort pour éviter le relais. La balle ainsi déviée se retrouve hors du terrain de jeu. Qui est retiré?

DÉCISION : C1 est « Sauf » au 2^e but car le joueur d'arrêt-court n'avait pas la balle en sa possession pendant qu'il était en contact avec le but et la balle est morte « Balle morte » lorsqu'elle se retrouve hors du terrain de jeu. C1 peut se diriger vers le 2^e but et n'a commis aucun acte qui justifie une interférence. Plus important encore, C1 n'a pas essayé d'empêcher ou de gêner le joueur défensif qui a exécuté le relais. C1 et le frappeur-coureur se voient accorder deux buts au moment du relais du joueur d'arrêt-court, C1 se rend au 3^e but et le frappeur-coureur au 2^e but.

234. Le frappeur frappe une balle lancée au sol en direction du 1^{er} but. Le joueur de 1^{er} but joue derrière le 1^{er} but. La balle frappée touche le 1^{er} but, rebondit alors en direction du marbre, et touche le frappeur-coureur en territoire des bonnes ou des fausses balles.

DÉCISION : Une balle qui dévie sur un but est un jeu rare mais n'offre aucune protection spéciale au coureur. C'est donc une bonne balle et si le joueur défensif a la possibilité d'effectuer un retrait ou si le frappeur-coureur nuit volontairement au jeu, la balle est morte « Balle morte ». Le frappeur-coureur est déclaré « Retiré » pour « Interférence » sur une balle frappée.

235. Un coureur est au 3^e but et il y a deux retraits. Le frappeur frappe un coup très court au-dessus du champ intérieur, entre le marbre et la plaque du lanceur. La balle frappée rebondit à environ 6 m (vingt pieds) devant le marbre, roule sur elle-même pour revenir directement vers le marbre. Au moment où C3 franchit le marbre, et que son pied est en contact avec le marbre, la balle le frappe à la jambe au-dessus du territoire des bonnes balles, n'ayant pas été encore touchée par un joueur défensif. Ouch! Quelle est la décision?

DÉCISION : Si la balle n'a pas dépassé un joueur de champ intérieur, alors la balle est morte « Balle morte » et le frappeur-coureur se voit accorder le 1^{er} but. Le point marqué par C3 compte parce que le marbre est considéré comme un but et tout coureur qui est atteint par une balle frappée alors qu'il est en contact avec un but ne peut être déclaré retiré sauf s'il nuit intentionnellement à la balle frappée.

Si la balle a dépassé un joueur de champ intérieur, alors la balle demeure en jeu sauf si C3 nuit intentionnellement à la balle frappée.

236. Un coureur est au 1^{er} but. Le frappeur frappe une balle lancée en direction du joueur de 1^{er} but. La balle roule sur elle-même le long de la ligne. C1 avance et touche le 2^e but. Le frappeur-coureur est alors atteint par la balle, en (a) territoire des bonnes balles ou (b) en territoire des fausses balles, lorsque le frappeur-coureur se trouve à 1,5 m (cinq pieds) du 1^{er} but, et avant que la balle ne soit touchée par un joueur de champ intérieur ou avant qu'elle ne dépasse un de ceux-ci.

DÉCISION : En (a) la balle est morte, « Balle morte » et le frappeur-coureur est « Retiré » pour « Interférence ». C1 demeure au 2^e but parce qu'il l'a déjà atteint avant l'interférence du frappeur-coureur.

(b) La balle frappée est une « Fausse balle ». C1 retourne au 1^{er} but.

(BL) Si la fausse balle survient après un compte de deux prises au frappeur, alors celui-ci est déclaré « Retiré » selon le règlement de la fausse balle après deux prises.

237. Le frappeur frappe une balle lancée pour un simple. Il essaie de convertir le simple en double. Le FC glisse sauf au 2^e but. Le joueur défensif jongle avec la balle relayée provenant du champ extérieur et la balle finit sa course tout près du FC au 2^e but. Le FC saisit la balle et la remet au joueur de champ intérieur. Le FC est-il retiré pour interférence?

DÉCISION : Saisir une balle en jeu n'est pas spécifiquement mentionné dans le livre de règlements et l'action polie du frappeur-coureur peut être considérée comme une interférence si le geste nuit ou empêche un joueur défensif d'exécuter un jeu sur un autre coureur. Le FC est sauf si le joueur de champ intérieur ne tente pas d'exécuter un jeu. Par contre, la balle est morte, « Balle morte » et le FC est « Retiré » pour «

Interférence » s'il nuit au joueur défensif ou l'empêche d'exécuter un jeu sur un autre coureur.

238. Un coureur est au 3^e but et aucun retrait. Le frappeur (BR) exécute un amorti ou (BL) s'élançe sur une balle lancée et la frappe devant le marbre (BR) lors d'un jeu risque-tout. C3 glisse au marbre et donne un coup de pied à la balle avant de toucher le marbre. La balle ainsi touchée se retrouve hors du terrain de jeu. Quels sont les buts accordés aux coureurs?

DÉCISION : La balle est morte « Balle morte » et C3 est « Retiré » pour être entré en contact avec une balle frappée en territoire des bonnes balles alors qu'elle n'a pas encore dépassé un joueur de champ intérieur. Le frappeur se voit accorder le 1^{er} but.

239. Une balle frappée dépasse le joueur d'arrêt-court sans qu'il la touche et sans qu'aucun autre joueur défensif n'ait la possibilité d'exécuter un retrait. Le coureur provenant du 2^e but donne intentionnellement un coup de pied à la balle frappée.

DÉCISION : La balle est morte « Balle morte » et le coureur est « Retiré » pour « Interférence ». Le frappeur se voit accorder le 1^{er} but. La clé de cette décision est que le coureur a intentionnellement donné un coup de pied à la balle.

240. Le frappeur frappe une balle lancée au sol. Après que la balle a dépassé le joueur d'arrêt-court, C2 fait dévier intentionnellement la balle avec son pied droit, et alors la balle s'éloigne du joueur de champ gauche qui couvrait le joueur d'arrêt-court.

DÉCISION : L'action de C2 de faire dévier la balle ou lui donner un coup de pied est considérée comme une interférence. La balle est morte « Balle morte » et C2 est « Retiré ». Le frappeur-coureur se voit accorder le 1^{er} but et les autres coureurs retournent, sauf s'ils y sont forcés, au dernier but touché au moment de l'interférence.

241. Des coureurs sont au 2^e et au 3^e but. Le frappeur frappe une balle lancée au sol en direction du joueur d'arrêt-court. Le joueur de champ intérieur saisit la balle frappée solidement et touche C2 avec la balle. Alors le joueur défensif est gêné par C2 lorsqu'il tente de relayer la balle au 1^{er} but.

DÉCISION : La balle est morte « Balle morte », et C3 est déclaré « Retiré ». Le frappeur se voit accorder le 1^{er} but.

RÈGLEMENT : Lorsqu'un coureur, après avoir marqué ou avoir été retiré, gêne un joueur défensif qui a l'opportunité d'exécuter un jeu sur un autre coureur, le coureur le plus près du marbre, au moment de l'interférence, doit également être déclaré « Retiré ».

242. Des coureurs sont au 2^e et au 3^e but. Le frappeur frappe une balle au sol en direction du joueur de 3^e but. C3 se dirige vers le marbre au moment où le joueur de champ intérieur relaie la balle au receveur. C3 est touché pour le retrait, mais fonce sur le receveur, l'empêchant ainsi d'exécuter un jeu sur C2 au 3^e but.

DÉCISION : La balle est morte « Balle morte », et le coureur le plus près du marbre, C2, est également déclaré « Retiré » par l'interférence de C3 après avoir été déclaré retiré.

243. Les buts sont remplis et il n'y a aucun retrait. Le frappeur frappe une balle au sol en direction du joueur de 2^e but. C1 est touché par le joueur de champ intérieur pour le retrait, et alors gêne celui-ci pendant qu'il tente d'exécuter un jeu sur le frappeur-coureur au 1^{er} but. Pendant ce temps, C3 a marqué avant que C1 ne puisse causer l'interférence.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte » et le coureur le plus près du marbre, C2, est également « Retiré » par l'interférence de C1. Le point de C3 compte.

244. Les buts sont remplis et il y a un retrait. Le frappeur frappe une balle au sol en direction du joueur de 2^e but. C1 est touché par le joueur de champ intérieur pour le retrait, et alors gêne celui-ci qui tente d'exécuter un jeu sur le frappeur-coureur au 1^{er} but. Pendant ce temps, C3 (a) est entre le 3^e but et le marbre ou (b) a marqué avant que C1 cause l'interférence.

DÉCISION : En (a) La balle est morte, « Balle morte », et le coureur le plus près du marbre, C3 est également « Retiré » par l'interférence de C1. Le frappeur-coureur se voit accorder le 1^{er} but. Il y a trois retraits.

(b) La balle est morte, « Balle morte » et C2 est également « Retiré » à cause de l'interférence de C1. Le point de C3 ne compte pas parce qu'un point ne peut pas marquer quand une interférence se produit sur le troisième retrait forcé.

245. Il y a un coureur au 3^e but. Le frappeur frappe une balle au sol au joueur de 1^{er} but qui touche le 1^{er} but. Le frappeur-coureur gêne alors le relais du joueur de champ intérieur en direction du marbre pour exécuter un jeu sur C3.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte », le frappeur-coureur et C3 sont tous deux « Retirés » pour « Interférence » du FC.

246. Un coureur tente de marquer sur un simple. Le jeu au marbre est serré et l'arbitre du marbre (a) retire le coureur ou (b) déclare le coureur sauf. Le coureur alors se déplace pour nuire au receveur ou retient le bras du receveur pour retarder son relais pour d'exécuter un jeu sur un autre coureur.

DÉCISION : L'action du coureur sur le receveur constitue une interférence. La balle est morte, « Balle morte », et le coureur le plus près du marbre est « Retiré ». En (b), le point compte.

RÈGLEMENT : Lorsqu'un coureur qui a déjà été retiré ou a marqué un point nuit à un joueur défensif qui tente d'exécuter un jeu sur un autre coureur, le coureur le plus près du marbre est « Retiré ». Les autres coureurs retournent au dernier but occupé au moment de l'interférence.

247. Un coureur est au 1^{er} but et il n'y a aucun retrait. Le frappeur frappe une balle au sol en direction de l'arrêt-court. Le relais du joueur de champ intérieur en direction du 2^e but éloigne le joueur de 2^e but de son but et C1 arrive sauf au 2^e but. Simultanément, C1 glisse et dépasse le 2^e but, en glissant en direction du joueur de 2^e but, dans le but de l'empêcher de relayer au 1^{er} but. Le joueur de champ intérieur est incapable de relayer au 1^{er} but.

DÉCISION : La balle est morte « Balle morte » et C1 est « Retiré » pour « Interférence ». Le frappeur-coureur se voit accorder le 1^{er} but.

En réalité, il n'y aura qu'un retrait dans cette situation même si l'arbitre pense que la défensive pouvait exécuter un jeu sur le frappeur-coureur parce que C1 s'est vu déclarer sauf au 2^e but.

248. Des coureurs sont au 2^e et au 3^e but. Le frappeur frappe une balle au sol en direction du joueur de 3^e but. C3 s'élançe vers le marbre au moment où le joueur de champ intérieur relaie la balle au receveur. C3 demeure debout et fonce délibérément et avec force, sur le joueur défensif (receveur) qui tient la balle et attend pour toucher C3.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte » et C3 est « Retiré » et expulsé pour avoir foncé délibérément sur un joueur défensif en possession de la balle. Le FC se voit accorder le 1^{er} but et tous les autres coureurs retournent au dernier but touché au moment de l'interférence.

CONSEIL : Un receveur a un désavantage distinct parce que son champ de vision rétrécit quand il se concentre sur l'attrapé. Dans beaucoup de cas, il est dans l'intérêt du coureur que le receveur effectue l'attrapé et par conséquent ne nuise pas au coureur. Le receveur s'attend à être touché, mais pas à se faire bousculer.

Le coureur a l'avantage de glisser, ce qui est le meilleur moyen de prévenir des blessures et d'éviter d'être touché. Le champ de vision du coureur n'est pas limité comme celui du receveur, et il peut profiter de l'aide de l'instructeur au 3^e but ainsi que du frappeur en attente pour l'assister. Par conséquent, la responsabilité d'être bon joueur est placée sur le coureur. Cela ne signifie pas que nous devons déclarer retiré et expulser chaque coureur qui est impliqué dans une collision avec le receveur. Le jugement de l'arbitre joue un rôle déterminant dans l'interprétation des mots « clair », « délibéré » et « grande force ».

En tant qu'arbitre, nous pouvons protéger le receveur s'il joue la balle clairement alors qu'il est en position normale. L'arbitre a l'obligation d'appliquer la règle pour la sécurité s'il pense que le coureur renverse le joueur défensif pour éviter un toucher, en lui faisant perdre la balle. De même, le receveur ne peut pas s'attendre d'être protégé si le relais le

propulse hors position, ce qui entraîne un contact avec le coureur qui tente d'éviter la collision. L'offensive ne peut pas être pénalisée pour un relais hors limites.

Un contact résultant d'une glissade mal exécutée n'est pas jugé nécessairement volontaire, même si c'est avec une grande force, même si l'impact peut s'avérer sévère. Les coureurs qui se retrouvent dans une situation de jeu pas évidente et la proximité du jeu sur une tentative de toucher se traduisant par un balayage, ne peuvent être considérés comme ayant agi volontairement. De même, vous ne pouvez pas pénaliser l'offensive parce que le receveur ne manie pas bien la balle lors d'un relais mollement effectué.

Comprendre l'intention de la règle et évaluer les circonstances entourant le jeu – il permettra une meilleure application de la règle.

249. Un coureur est au 2^e but. Le frappeur frappe une balle un simple. C2 essaie de marquer le point victorieux. Le receveur reçoit la balle relayée et attend le coureur. Le coureur demeure debout et fonce avec force sur le receveur qui échappe ou réussit à retenir la balle. Au moment du contact, le frappeur-coureur est en course vers le 2^e but.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte », C2 est « Retiré », et expulsé pour son acte flagrant. Le frappeur-coureur retourne au 1^{er} but.

250. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but. Le frappeur frappe une balle au champ extérieur pour un simple. Le frappeur au cercle d'attente s'est déplacé pour adopter une meilleure position pour diriger C2 lors de sa glissade au marbre. Le relais provenant du champ extérieur arrive au marbre juste après que C2 a marqué. La balle se retrouve derrière le receveur et roule jusqu'au filet d'arrêt où elle dévie sur le frappeur en attente et (a) la défensive a la possibilité d'exécuter un jeu ou (b) la défensive n'a pas la possibilité d'exécuter un jeu. Au moment du contact, le frappeur-coureur avait contourné le 1^{er} but et C1 est rendu entre le 2^e et le 3^e but.

DÉCISION : (a) Si le frappeur en attente nuit à un joueur défensif qui a la possibilité d'effectuer un retrait, le coureur le plus près du marbre au moment de l'interférence, est déclaré retiré. Les autres coureurs retournent au dernier but touché au moment de l'interférence.

(b) S'il n'y a aucun jeu qui peut occasionner le retrait d'un coureur, la balle est morte, « Balle morte », et les coureurs retournent au dernier but touché au moment du contact. Aucun coureur n'est déclaré retiré.

251. Un coureur est au 1^{er} but et il n'y a aucun retrait. Le frappeur a un compte de deux balles et deux prises. Le frappeur se déplace pour tenter un amorti sur le prochain lancer mais rate la balle. Le frappeur commence sa course en direction du 1^{er} but et est déclaré retiré par l'arbitre du marbre. Pendant ce temps, le receveur a mal joué la balle lancée et elle roule sur la ligne du

1^{er} but. Le receveur de se rend rapidement à la balle, la saisit pour effectuer un jeu au 1^{er} but sur C1, et est alors gêné par le frappeur qui se dirige en direction du 1^{er} but. Quelle est votre décision?

DÉCISION : (BR) Interférence du FC, la balle est morte, le FC est « Retiré » selon le règlement de la troisième prise et C1 est retiré par l'interférence du FC.

(BL) La balle est morte, le FC est retiré et C1 retourne au 1^{er} but.

252. C3 tente de franchir le marbre après avoir retouché le 3^e but de façon réglementaire, après qu'un ballon a été capté. L'instructeur au 3^e but est atteint au dos par le relais du joueur de champ extérieur. L'instructeur est en dehors de la boîte de l'instructeur.

DÉCISION : Si l'arbitre juge qu'il y a interférence, alors la balle est morte, « Balle morte ». C3 est déclaré « Retiré » selon le règlement de l'interférence de l'instructeur. Les autres coureurs retournent au dernier but touché au moment de l'interférence.

Si, selon l'arbitre, aucun jeu ne peut être effectué sur un coureur, il n'y a pas d'interférence. La balle demeure en jeu.

Jugement: L'arbitre doit juger s'il y a interférence selon la position du coureur et la direction du relais (c'est-à-dire si la trajectoire de celui-ci est précise ou non). De plus, l'arbitre doit se demander si la défensive avait la possibilité d'effectuer un retrait.

253. Lors d'une tentative pour retirer un coureur, le receveur relaie la balle de façon imprécise en direction du 1^{er} but ou du 3^e but. La balle heurte l'instructeur des buts. Quelle est la décision?

DÉCISION : La balle est en jeu, sauf si l'instructeur nuit volontairement à la balle relayée.

254. Le frappeur frappe une balle en territoire de jeu près des gradins. Le voltigeur se prépare à attraper un ballon facile. Un spectateur nuit au joueur défensif en étendant son bras au-dessus du territoire de jeu ou en touchant à la balle. Le voltigeur n'effectue pas l'attrapé.

DÉCISION : Le spectateur est coupable d'interférence. La balle est morte, « Balle morte », et le frappeur est « Retiré ». Si l'arbitre croit que les autres coureurs auraient pu avancer d'un but, il peut leur attribuer le but qu'ils auraient atteint si le spectateur n'avait pas causé une interférence. Un spectateur qui nuit à un jeu ou empêche un attrapé alors que la balle est en territoire de jeu est passible d'une interférence.

NOTE : Lorsqu'il y a interférence d'un spectateur avec tout relais ou toute balle frappée, la balle doit être déclarée morte au moment de l'interférence et l'arbitre doit imposer les

pénalités qui, selon son opinion, viendront annuler l'interférence.

255. Le frappeur frappe une bonne balle au sol juste à l'intérieur du but au 1^{er} but. La balle frappée courbe en territoire des fausses balles et roule en direction de la ligne délimitant le territoire de jeu. Un spectateur se rend en territoire de jeu et touche, fait dévier ou saisit la balle avant que le voltigeur puisse l'atteindre.

DÉCISION : Le spectateur est coupable d'interférence. La balle est morte « Balle morte » et l'arbitre accordera aux coureurs le ou les buts qu'ils auraient atteints, selon le jugement de l'arbitre, s'il n'y avait pas eu d'interférence.

256. Une balle lancée est frappée dans les airs près des gradins. Le voltigeur étend son bras en territoire des balles mortes pour essayer de capter le ballon. Un spectateur nuit au joueur défensif ou touche à la balle. Le voltigeur n'effectue pas l'attrapé.

DÉCISION : Le spectateur n'est pas coupable d'interférence. La balle est morte. La balle frappée est, soit un circuit, soit une fausse balle selon la position de la balle au moment où elle est entrée en territoire des balles mortes.

257. (BR) Une coureuse est au 1^{er} but et il n'y a aucun retrait. Sur la prochaine balle lancée, C1 tente de voler le 2^e but. L'arbitre du marbre frappe accidentellement la balle dans la main de la receveuse qui tente le relais. La receveuse récupère la balle et effectue le relais pour retirer C1 au 3^e but.

DÉCISION : Une balle morte retardée est signalée. Une fois que le coureur est saisi au 2^e but, une « balle morte » est annoncée et signalée. C1 retourne au 1^{er} but à cause de l'interférence de l'arbitre envers la receveuse.

258. Un coureur est au 1^{er} but ou au 2^e but et il n'y a aucun retrait. Le frappeur frappe une balle lancée dans les airs au champ centre. Le voltigeur de centre effectue un attrapé en courant et effectue rapidement un relais pour ramener la balle au champ intérieur. Un autre relais est effectué au 2^e but par un joueur de champ intérieur pour tenter de retirer le coureur en progression. L'équipe défensive et l'arbitre réalisent alors que le joueur qui est touché pour le retrait est le frappeur-coureur. Que faites-vous?

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte » et le coureur le plus près du marbre est également « Retiré ». La responsabilité incombe au joueur offensif de savoir quand il est retiré. (Dans ces situations, une marge est permise lorsqu'un doute subsiste à propos d'un retrait). Le FC n'a aucun droit de courir les buts, et cet acte déconcerte la défensive. Le FC est coupable d'Interférence.

C1 est « Retiré » si, au moment de l'interférence, C2 a marqué et C1 n'a pas encore marqué. Les deux points marquent si les deux coureurs C2 et C1 marquent avant

l'interférence parce que celle-ci n'influence pas les jeux subséquents.

259. Un joueur défensif donne un coup de pied ou frappe avec son pied une balle frappée ou relayée, en direction d'un autre joueur défensif qui tente d'effectuer un retrait.

DÉCISION : L'action de donner un coup de pied ou de frapper avec son pied une balle frappée ou relayée est réglementaire si elle est effectuée seulement par un joueur défensif.

260. Un coureur est au 3^e but et le frappeur a un compte de deux balles et deux prises. Le frappeur s'élanche sur le prochain lancer et frappe la balle au sol près de la ligne des bonnes/fausses balles du côté du 3^e but, entre le 3^e but et le marbre. Le joueur de champ intérieur n'a pas encore touché à la balle lorsque C3, qui n'est pas en contact avec le 3^e but, gêne le joueur de 3^e but dans sa tentative d'effectuer un jeu sur la bonne balle. Selon l'arbitre, le joueur de champ intérieur (a) pouvait exécuter un jeu sur la balle frappée ou (b) ne pouvait pas exécuter un jeu sur la balle frappée.

DÉCISION : (a) Balle morte « Balle morte », C3 est « Retiré » pour « Interférence » et le frappeur se voit accorder le 1^{er} but. Cependant, si l'interférence ou le contact avec le joueur de champ intérieur survient alors que la balle est en territoire des fausses balles, alors c'est une « Fausse balle », C3 retourne au 3^e but, et le frappeur retourne au bâton avec un compte de deux balles et deux prises.

(b) Signal d'une balle morte retardée, appel verbal de l'arbitre « Obstruction » et la balle demeure en jeu.

CLARIFICATION : Pour (b), toute décision dépendra si la balle est jugée bonne ou fausse.

Bonne Balle : Si un jeu est effectué sur C3 avant qu'il marque, la balle est morte « Temps mort », et l'obstruction est décrétée (l'arbitre accordera aux coureurs les buts qu'ils auraient atteints si C3 n'avait pas été victime d'obstruction).

Fausse Balle : La balle est une « Fausse Balle », C3 retourne au 3^e but, et le frappeur retourne au bâton avec un compte de deux balles et deux prises.

Obstruction du receveur ou du joueur défensif

261. Le lanceur commence l'exécution de son lancer. Le frappeur prend un élan d'échauffement supplémentaire pour se placer correctement, alors que le lanceur est encore en possession de la balle. Sur l'élan arrière du frappeur, et avant que le lanceur ne relâche la balle, le bâton heurte le bout du gant du receveur. Le receveur est-il passible d'une obstruction?

DÉCISION : Si l'arbitre du marbre réalise que le receveur a nui accidentellement au frappeur, et pense qu'il a une opportunité d'arrêter le jeu avant que le lanceur relâche la balle, alors un « temps d'arrêt » est annoncé. Dans la plupart

des cas, le lanceur ne relâchera pas la balle. Vous pouvez effectivement éviter une pénalité importante lors d'une situation inconséquente où une règle est enfreinte par inattention.

262. Des coureurs sont au 2^e et au 3^e but. Le frappeur tente de frapper ou tente un amorti (BR) sur la balle lancée, mais ne réussit pas parce que le receveur (a) touche au bout du bâton ou (b) se déplace sur le marbre pour capter la balle lancée.

DÉCISION : (BR) (BL) Il y a « Obstruction » du receveur dans les deux cas et la balle est morte « Balle morte ». L'instructeur ou le gérant de l'équipe offensive a le choix d'accepter que le frappeur se rende au 1^{er} but ou qu'il revienne frapper. La prise sur le jeu demeure est ajoutée au compte. C2 et C3 demeurent respectivement au 2^e et au 3^e but. Un lancer non réglementaire n'est pas appelé parce que la situation n'est pas un jeu suicide (c'est-à-dire que C3 n'essaie pas d'avancer en direction du marbre avec le lancer).

263. Un coureur est au 1^{er} but. Le receveur nuit à l'élan du frappeur. Cependant, le frappeur réussit quand même à frapper la balle au sol vers le champ extérieur. Le frappeur-coureur demeure au 1^{er} but et le joueur défensif relaie la balle au 3^e but pour le retrait de C1.

DÉCISION : Une balle morte retardée est signalée, et une « Obstruction » est décrétée verbalement par l'arbitre du marbre. La balle demeure en jeu. C1 est retiré au 3^e but, le frappeur-coureur est sauf au 1^{er} but, et la balle demeure en jeu.

L'obstruction du receveur est ignorée et le jeu demeure tel quel, car le frappeur-coureur a atteint le 1^{er} but sans être retiré, et C1 a avancé d'au moins un but (2^e but) sans risque d'être retiré.

264. Un coureur est au 3^e but. Le receveur nuit à l'élan du frappeur. Cependant, le frappeur réussit à frapper quand même la balle au joueur de champ intérieur ou au champ extérieur et atteint le 1^{er} but sans être retiré. C3 demeure au 3^e but.

DÉCISION : L'arbitre du marbre signale une balle morte retardée, décrète verbalement « Obstruction », et la balle demeure en jeu. Dès que tous les jeux ont cessé, une balle morte est appelée « Balle morte » et l'arbitre laisse le C1 au 1^{er} but. Les résultats du jeu et de la pénalité sont les mêmes mais en laissant le C1 au 1^{er} but, celui-ci peut être crédité d'un coup sûr.

NOTE : Dans cette situation, l'option et le résultat du jeu sont les mêmes et l'arbitre peut laisser le coureur sur les buts sans parler à l'instructeur. Pour les besoins du pointage, le joueur doit être crédité d'un coup sûr à cause de l'obstruction, ce qui est à l'avantage du joueur. Lors d'une obstruction sur le frappeur, il est important de se rappeler que le gérant a

l'option d'accepter le résultat du jeu ou d'accepter les conséquences de la règle de l'obstruction.

265. Un coureur est au 3^e but et il y a un retrait. Le frappeur subit l'obstruction du receveur alors qu'il tente de s'élancer sur une balle lancée. L'arbitre accorde le 1^{er} but au frappeur et C3 demeure au 3^e but. Le gérant de l'équipe offensive désire que le frappeur demeure au bâton.

DÉCISION: Une prise sur élan est considérée comme un jeu, au même titre qu'un ballon ou un coup sûr. Le gérant a le choix de l'avance du coureur ou d'accepter le résultat du jeu (le frappeur retourne au bâton). La prise additionnelle demeure et est ajoutée au compte existant avant le lancer.

"Obstruction" du receveur et la balle est morte "balle morte". Le frappeur se voit attribuer le 1^{er} but et C3 demeure au 3^e but. Le frappeur peut prendre le résultat du jeu et retourner au bâton avec une prise additionnelle.

266. Un coureur est au 1^{er} but. Le receveur nuit au frappeur dans sa tentative de frapper une balle lancée. Cependant, le frappeur réussit quand même à frapper la balle au sol à l'arrêt-court qui retire C1 systématiquement au 2^e but. Le frappeur-coureur réussit à se rendre au 1^{er} but sans être retiré.

DÉCISION : L'arbitre du marbre signale une balle morte retardée, décrète verbalement « Obstruction », et la balle demeure en jeu.

Dès que tous les jeux ont cessé, la balle devient morte « Balle morte », et le gérant de l'équipe offensive a l'option de :

(a) accepter le résultat du jeu : frappeur-coureur au 1^{er} but, et C1 retiré au 2^e but ou

(b) voir appliquer les pénalités reliées à l'obstruction : frappeur-coureur au 1^{er} but et C1 au 2^e but.

267. Un lancer non réglementaire est délivré au frappeur. Cependant, au moment où il s'élance, le frappeur subit l'obstruction du receveur, ce qui empêche le frappeur de toucher à la balle.

DÉCISION : (BR) Le frappeur peut s'élancer sur un lancer non réglementaire. Cependant, cela n'annule pas la décision. Lorsque l'obstruction survient, l'équipe offensive a le choix d'accepter le résultat du jeu (le résultat du lancer non réglementaire) ou les pénalités reliées à l'obstruction parce que le frappeur et/ou les coureurs n'ont pas avancé d'un but.

NOTE : (BR) Le résultat du lancer non réglementaire est une balle et tous les coureurs se voient accorder un but.

(BL) Lorsque le frappeur s'élance sur un lancer non réglementaire, cela annule la décision, et les pénalités reliées à l'obstruction s'appliquent, ce qui implique d'accorder le 1^{er} but au frappeur ou d'accepter le résultat du jeu, ce qui signifie une prise additionnelle.

268. Un coureur est au 2^e but. Le frappeur frappe une balle lancée pour un simple, même si le receveur a causé de l'obstruction au frappeur. C2 est retiré par un relais au marbre mais manque le 3^e but dans sa course. Même si C2 est retiré, le gérant de l'équipe offensive désire qu'une obstruction du receveur soit appliquée, au lieu d'accepter le résultat du jeu parce que C2 n'a jamais touché le 3^e but et donc n'a pas avancé d'un but de façon réglementaire.

DÉCISION : C2 est « Retiré » au marbre et l'obstruction du receveur est ignorée. On considère qu'un coureur franchit un but lorsqu'il dépasse celui-ci (qu'il le touche ou non) et aucune option n'est accordée.

269. Le frappeur a un compte d'une balle et une prise, un coureur est au 2^e but et il y a un retrait. Le frappeur s'élance sur le prochain lancer et le bâton entre en contact avec le gant du receveur. La balle est quand même frappée dans les airs au champ centre. L'arbitre du marbre appelle l'obstruction du receveur et signale une balle morte retardée. C2 avance lorsque la balle est frappée, touche le 3^e but et continue sa course en direction du marbre. Juste avant de toucher le marbre, C2 se retourne car il croit que le voltigeur a capté le ballon. Il retouche le 3^e but et se dirige vers le 2^e but. Le voltigeur récupère la balle qui n'avait pas été captée et la relaie à un joueur de champ intérieur qui touche C2 pour le retrait alors qu'il tente de revenir au 2^e but en glissant. L'arbitre déclare C2 retiré. Le FC réussit à se rendre sauf au 1^{er} but. L'arbitre décrète :

DÉCISION : Parce que C2 n'a pas avancé au 3^e but sans être retiré (C2 a abandonné le droit au 3^e but en revenant au 2^e but), l'équipe offensive a l'option d'accepter le résultat du jeu (C2 retiré et le FC demeure au 1^{er} but) ou de voir appliquer le règlement concernant l'obstruction (C2 demeure au 2^e but et le FC se voit accorder le 1^{er} but).

270. Un coureur est au 3^e but. Le frappeur frappe une balle au champ extérieur au moment où l'arbitre du marbre décrète et signale « Obstruction du Receveur ». Le ballon est capté par un voltigeur et C3 retouche son but pour ensuite marquer.

DÉCISION : Dès que tous les jeux ont cessé, une balle morte est décrétée « Balle morte », et le gérant de l'équipe offensive a l'option :

(a) d'accepter le résultat du jeu : le frappeur-coureur est retiré et C3 marque ou

(b) de faire appliquer la règle de l'obstruction : le frappeur-coureur se voit accorder le 1^{er} but et C3 est au 3^e but.

271. Un coureur est au 2^e but et il y a un retrait. Le frappeur frappe la balle devant le marbre en direction du 3^e but et subit l'obstruction du receveur en tentant de se rendre au 1^{er} but. Le lanceur récupère la balle et la relaie au 3^e but pour le retrait de C2. Le relais du joueur de 3^e but en direction du 1^{er} but arrive à temps pour retirer le FC. L'obstruction annule-t-elle le retrait de C2 et qu'arrive-t-il au FC?

DÉCISION : C2 est déclaré « Retiré » au 3^e but. La balle est morte « Balle morte » dès que le FC est retiré au 1^{er} but. Le FC se voit accorder le 1^{er} but sur l'obstruction du receveur.

CLARIFICATION: L'obstruction du receveur ne vaut que pour l'élan au bâton. Si l'obstruction du receveur est faite sur un coureur, le règlement concernant l'obstruction s'applique et aucune option n'est offerte.

272. Le frappeur frappe une balle lancée entre les voltigeurs. Le FC subit l'obstruction du joueur de 1^{er} but alors qu'il contourne le 1^{er} but. Le FC donne un coup de poing au joueur de champ intérieur et continue sa course en direction du 2^e but. Que faites-vous?

DÉCISION: Les arbitres ne doivent pas signaler « Temps mort » pour expulser un joueur de la partie tant que tout le jeu n'est pas terminé. Si un acte d'interférence, d'obstruction ou une altercation physique se produit après l'action justifiant l'expulsion, l'arbitre doit traiter ces situations comme indiqué dans les règles. L'arbitre signale une balle morte retardée et, si possible, attend que le jeu cesse ou jusqu'à ce qu'un jeu soit effectué sur le FC. « Balle morte » est signalée, le FC est expulsé pour conduite antisportive, et un coureur substitut réglementaire est accordé le but que le FC aurait atteint s'il n'y avait pas eu d'obstruction.

NOTE : Placer tous les autres coureurs sur le but qu'ils auraient atteint si " Balle morte " n'avait pas été signalé en raison de l'obstruction.

CLARIFICATION : Se rappeler que si l'arbitre croit que les actions du coureur sont destinées à arrêter un jeu ou à créer une interférence, alors l'interférence est la décision appropriée et le FC devrait être déclaré « retiré ».

273. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but. Le frappeur frappe une balle au champ extérieur pour un simple. Comme le FC contourne le 1^{er} but, il décide de se diriger au 2^e but lorsque le relais du voltigeur se dirige vers le marbre pour tenter de retirer C2. Le FC subit une obstruction par le joueur de 2^e but et est dans l'obligation de rebrousser chemin et de retourner au 1^{er} but, même s'il n'a été l'objet d'aucun jeu.

DÉCISION : L'arbitre des buts signale une balle morte retardée, appelle verbalement « Obstruction », et la balle demeure en jeu. Le frappeur-coureur se verra accorder le but qu'il aurait atteint, selon l'arbitre, s'il n'avait pas été victime d'obstruction, et ce lorsque tous les jeux sont terminés ou lorsque le FC est retiré.

274. (BR) Un frappeur gaucher dépose un amorti le long de la ligne du 3^e but. Les joueurs de 1^{er} et au 3^e but foncent vers l'avant pour tenter de saisir la balle frappée pendant que le joueur de 2^e but se déplace pour couvrir le 1^{er} but. Au moment où le joueur de 3^e but saisit la balle, le FC fait contact avec le joueur de 1^{er} but en territoire des bonnes balles et près du corridor

de 91 cm (trois pieds). Le relais du joueur de 3^e but vers le 1^{er} but ricoche sur le FC en territoire des bonnes balles et se retrouve au champ extérieur. Est-ce une interférence, une obstruction ou un contact accidentel?

DÉCISION : L'arbitre signale une balle morte retardée, appelle verbalement «Obstruction » et la balle demeure en jeu.

Le joueur de 1^{er} but n'a aucune raison valable pour se retrouver dans la ligne de course du FC et ainsi empêcher le FC d'effectuer sa course dans les limites du corridor de 91 cm (trois pieds) en territoire des fausses balles. Bien qu'un coureur victime d'obstruction puisse causer une interférence, cette situation en est une ou l'obstruction crée l'interférence, sauf si l'arbitre juge l'interférence intentionnelle ou s'il juge que l'acte n'a aucun rapport avec le jeu.

275. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but et il y a un retrait. Le frappeur frappe une balle lancée au sol directement au lanceur qui relaie la balle au 2^e but pour le retrait de C1 (retrait systématique). Entre-temps, le joueur de 3^e but saisit la balle et retarde l'avance de C2 qui se dirige en direction du 3^e but.

DÉCISION : L'(Les) arbitre(s) signale(nt) une balle morte retardée, et appelle(nt) « Obstruction » du joueur de 3^e but. C1 demeure « Retiré », le frappeur-coureur est à ses risques, et la balle demeure en jeu jusqu'à ce que le jeu s'arrête ou que C2 soit retiré. Si C2 se rend au 3^e but sans être retiré, l'obstruction est annulée.

NOTE : Lors d'une obstruction du coureur, il est important de se souvenir que le gérant de l'équipe lésée n'a aucune option et l'obstruction est appliquée en accordant le(s) but(s) au coureur victime de l'obstruction.

276. Un coureur est au 1^{er} but et il n'y a aucun retrait. C1 quitte le but lorsque la balle laisse la main du lanceur et il subit l'obstruction du joueur de 1^{er} but. Le frappeur s'élance sur la balle lancée et la frappe au sol au joueur d'arrêt-court qui la saisit et la relaie au joueur de 2^e but pour le retrait systématique de C1. Le relais du joueur de 2^e but arrive à temps au 1^{er} but pour retirer le FC.

DÉCISION : L'arbitre des buts doit appeler « Obstruction » et signaler une balle morte retardée dès que C1 subit une obstruction par le joueur de 1^{er} but. Dès que C1 est retiré au 2^e but, la balle est morte « Balle morte » et C1 se voit accorder le 2^e but à cause de l'obstruction du joueur de champ intérieur. Le frappeur-coureur se voit accorder le 1^{er} but.

277. Un coureur est au 1^{er} but et il y a un retrait. Le frappeur frappe une balle lancée directement au joueur d'arrêt-court. C1 quitte le 1^{er} but au moment du lancer et subit l'obstruction du joueur de 2^e but, mais continue sa course en direction du 2^e but. Le joueur d'arrêt-court qui a capté la balle en vol relaie celle-ci au joueur de 1^{er} but pour le retrait évident de C1 (double retrait).

DÉCISION : L'arbitre des buts doit appeler « Obstruction » et signaler une balle morte retardée dès que C1 subit l'obstruction du joueur de 2^e but. Dès qu'un jeu est fait sur C1, la balle est morte « Balle morte » et C1 se voit accorder le 1^{er} but à cause de l'obstruction d'un joueur de champ intérieur. Le frappeur-coureur est retiré.

278. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but. Le frappeur frappe une balle lancée au sol derrière le 2^e but. Le joueur d'arrêt-court obstrue C2, ce qui empêche C1 et le frappeur d'avancer.

DÉCISION : L'arbitre appelle « Obstruction » et signale une balle morte retardée avec son bras gauche. Après que tous les jeux ont cessé ou que C2 est déclaré retiré, l'arbitre accorde aux coureurs les buts qu'ils auraient atteints ou franchis s'il n'y avait pas eu d'obstruction.

279. Un coureur est au 1^{er} but. Le frappeur frappe une balle lancée entre les voltigeurs au champ centre. C1 contourne le 2^e but et entre en collision avec le joueur d'arrêt-court qui surveille le jeu au champ extérieur. C1 se relève et avance, dépasse le 3^e but et, à mi-chemin vers le marbre, décide de retourner au 3^e but parce que la balle est relayée au marbre. L'instructeur de l'équipe offensive veut qu'on accorde le marbre à C1 sur l'obstruction.

DÉCISION : L'arbitre signale une balle morte retardée, appelle verbalement « Obstruction », et la balle demeure en jeu. Lorsque tous les jeux ont cessé ou lorsque C1 est déclaré retiré, C1 se voit accorder le(s) but(s) qu'il aurait atteint(s) selon l'arbitre, s'il n'y avait pas eu d'obstruction.

280. Un coureur est au 1^{er} but. Le frappeur frappe une balle lancée pour plus d'un but. C1 manque le 2^e but dans sa course vers le 3^e but, et il est victime d'obstruction entre le 2^e et le 3^e but. Le frappeur-coureur contourne le 1^{er} but pour se rendre au 2^e but au moment où la balle revient dans le champ intérieur. Il décide alors de rebrousser chemin et de revenir au 1^{er} but. C1 qui se tient au 3^e but décide de retourner au 2^e but pour le toucher de façon réglementaire, et est alors touché pour le retrait.

DÉCISION: C1 est retiré sur le jeu d'appel. Un coureur victime d'obstruction peut être retiré entre les deux buts où a eu lieu l'obstruction sur un jeu d'appel, pour avoir manqué un but ou pour avoir quitté un but trop tôt sur un ballon attrapé.

281. Une balle lancée est frappée au-dessus de la tête du voltigeur de gauche à la clôture. Comme le frappeur-coureur dépasse le 1^{er} but, il subit une obstruction et est subséquemment retiré par un relais qui l'a devancé largement au 3^e but.

DÉCISION : Le frappeur-coureur est « Retiré » si selon l'arbitre, le frappeur s'avance au-delà du but qu'il aurait atteint s'il n'y avait pas eu d'obstruction. Dans cette situation, la clé se situe dans l'avance évidente du relais sur le FC.

282. Un coureur est au 2^e but. Le frappeur frappe une balle au sol au champ extérieur. Le frappeur-coureur subit une obstruction après avoir atteint le 1^{er} but. La balle est relayée au 2^e but et le frappeur-coureur est déclaré retiré au 2^e but. C2 est à mi-chemin entre le 3^e but et le marbre au moment où le toucher est effectué sur le frappeur-coureur.

DÉCISION : L'arbitre des buts appelle « Obstruction » et signale une balle morte retardée lorsque le frappeur-coureur est victime de l'obstruction. La balle est morte immédiatement, « Balle morte », lorsque le retrait est effectué sur le frappeur-coureur au 2^e but. Accordez le 2^e but au FC et C2 est sauf au marbre.

Si la défense avait fait un jeu sur C2, plutôt que sur le FC au 2^e, la balle aurait alors été en vie et C2 aurait couru au risque d'être retiré.

RÈGLEMENT: Accordez aux autres coureurs affectés, les buts qu'ils auraient atteints s'il n'y avait pas eu d'obstruction.

NOTE: Si un coureur qui subit une obstruction manque un but à cause de l'obstruction, il n'est pas obligé de revenir toucher au but et il ne peut être retiré sur un jeu d'appel. Un point à retenir : Est-ce que l'obstruction a empêché le coureur de toucher le but.

JUGEMENT: Si les autres coureurs sont à mi-chemin ou plus entre deux buts, accordez alors aux coureurs le but vers lequel ils se dirigent.

283. Un coureur est au 2^e but. Le frappeur s'élanche sur une balle, la frappe, et celle-ci dévie du gant du lanceur en direction de l'arrêt-court. Le joueur d'arrêt-court (a) peut clairement jouer la balle pour exécuter un jeu sur le frappeur-coureur ou (b) est incapable de jouer la balle. C2 entre en collision avec le joueur d'arrêt-court.

DÉCISION: En (a) la balle est morte, « Balle morte », et C2 est « Retiré » pour « Interférence ». Le frappeur-coureur se voit accorder le 1^{er} but.

(b) « Obstruction » du joueur d'arrêt-court est appelée et le signal de la balle morte retardée est effectué. La règle normale de l'obstruction est appliquée.

284. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but. Le frappeur frappe une balle lancée pour un simple. C2 avance et demeure au 3^e but. C1 avance au 2^e but et est victime d'obstruction après avoir contourné le but. C1 continue sa course en direction du 3^e but en dépit de l'obstruction. La balle est relayée au 3^e but et le joueur défensif touche C1.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte », dès que C1 est déclaré retiré. Si l'arbitre considère que C1 avait franchi le 3^e but, alors C1 se verrait accorder le 3^e but et C2 serait forcé de quitter le 3^e but et avancerait au marbre.

Si l'arbitre considère que C1 n'avait pas franchi le 3^e but, alors C1 se verrait accorder le 2^e but et C2 demeurerait au 3^e but.

285. Un coureur est au 2^e but et il y a deux retraits. Le frappeur frappe une balle lancée pour plusieurs buts. C2 subit une obstruction entre le 3^e but et le marbre, au moment où le relais du voltigeur est effectué au 2^e but. Le FC est alors touché pour le retrait avant que C2 n'atteigne le marbre.

DÉCISION : Ce n'est que parce qu'une obstruction a été appelée que le point de C2 n'est pas accordé. Si l'arbitre estime que, s'il n'avait pas subi d'obstruction, C2 aurait marqué avant que le FC ne soit touché pour le retrait, alors le point compte.

286. Un coureur est au 1^{er} but. Le frappeur frappe une balle dans les airs entre le lanceur et le joueur de 1^{er} but. Les deux joueurs défensifs ratent la balle. Le joueur de 2^e but qui couvrait le jeu au 1^{er} but, décide d'essayer de jouer la balle frappée, et entre alors en contact avec C1 qui est à 3m (10 pieds) du 1^{er} but en direction du 2^e but.

DÉCISION : L'arbitre de but doit décréter et appeler « Obstruction », et signaler une balle morte retardée. Le jeu doit se poursuivre jusqu'à ce que tous les jeux aient cessé ou jusqu'à ce que C1 ait été déclaré retiré.

287. Des coureurs sont au 2^e et au 3^e but et il n'y a aucun retrait. Le frappeur frappe une balle au sol en direction de l'espace libre entre le 3^e but et l'arrêt-court. Le joueur de 3^e but coupe en avant de l'arrêt-court, et au moment où il saisit la balle, C2 entre en contact avec le joueur d'arrêt-court placé sur la ligne de course du coureur. Le joueur de 3^e but échappe la balle et tous les coureurs sont saufs.

DÉCISION : Le contact du joueur d'arrêt-court avec C2 constitue une obstruction. Lorsque deux joueurs de champ intérieur ou plus tentent un jeu sur une balle frappée, un seul d'entre eux est concerné par la règle de l'interférence.

288. Un coureur est au 2^e but. Le frappeur frappe une balle lancée profondément au champ extérieur pour un double. C2 contourne le 3^e but et subit une obstruction par le joueur de 3^e but. L'arbitre du marbre appelle une « Obstruction » et donne le signal de la balle morte retardée. Le relais du voltigeur est exécuté au marbre. C2 réalise qu'il sera retiré facilement au marbre et décide donc de rebrousser chemin. Le receveur relaie la balle au 3^e but et la balle est mal relayée, et se retrouve au champ gauche. C2 retouche le 3^e but et prend la direction du marbre pour une deuxième fois. Le voltigeur récupère la balle et la relaie au marbre. C2 est déclaré retiré au marbre. Applique-t-on la règle de l'obstruction?

DÉCISION : L'arbitre des buts doit décréter et appeler « Obstruction », et signaler une balle morte retardée. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les jeux soient terminés ou quand C2 est déclaré retiré. La balle est morte « Balle morte », aussitôt que C2 est déclaré retiré. C2 se voit accorder le but qu'il aurait atteint s'il n'avait pas subi d'obstruction. L'octroi des buts est basé

sur le jugement de l'arbitre et ce peut être le 3^e but ou le marbre.

NOTE : Lors d'une obstruction, quand un jeu est effectué sur un coureur qui subit une obstruction, l'arbitre ne doit pas appeler une balle morte. Il doit laisser le jeu continuer jusqu'à ce qu'il soit complété ou que le coureur victime de l'obstruction soit retiré, selon la première des deux situations. Si le coureur victime de l'obstruction est retiré, l'arbitre doit appeler une balle morte immédiatement.

289. Un coureur est au 1^{er} but et le frappeur frappe une balle lancée au champ gauche. C1 a subi une obstruction lorsqu'il avançait vers le 2^e but et lorsqu'il a glissé au 3^e but, la balle a alors échappé au gant du joueur de champ intérieur et s'est retrouvée hors jeu.

DÉCISION : La balle est morte « Balle morte » et tous les coureurs se voient attribuer un but additionnel à celui qu'ils occupaient au moment où la balle s'est retrouvée dans le territoire des balles mortes. Le jeu se termine par une balle morte et l'attribution de deux buts à cause du relais hors zone.

290. Un coureur est au 2^e but et le frappeur frappe une balle au sol au joueur de 2^e but. C2 tente d'avancer au 3^e but, mais subit une obstruction par le joueur d'arrêt-court, ce qui entraîne sa chute au sol. Le relais du joueur de 2^e but en direction du 3^e but, se retrouve en territoire des balles mortes.

DÉCISION : La balle est morte « Balle morte », C2 se voit accorder le marbre et le frappeur-coureur se voit accorder le 2^e but. L'obstruction entraîne une décision de balle morte retardée. Le jeu se termine par une balle morte et l'attribution de deux buts à cause du relais hors zone.

291. Un coureur est au 2^e but lorsque le frappeur frappe un simple au champ centre. C2 subit une obstruction délibérément et est incapable de toucher le 3^e but. Il continue sa course en direction du marbre où il marque. Après l'arrêt du jeu, la défensive présente un appel de balle morte à l'endroit de C2 qui a manqué le 3^e but.

DÉCISION : L'arbitre doit accorder le 3^e but et le marbre à C2 suite à l'obstruction délibérée. C2 n'est pas obligé de toucher le 3^e but à cause de l'obstruction. Si un coureur ne peut toucher un but parce qu'il a été victime d'obstruction, celui-ci ne peut être retiré sur un jeu d'appel ultérieur.

292. (BR) Un coureur est au 3^e but. Le lanceur effectue un mauvais lancer. Comme le receveur se déplace pour récupérer la balle, le lanceur s'avance pour couvrir le marbre, pendant que C3 avance pour tenter de marquer. Le lanceur arrive au marbre le premier, glisse, tombe et se redresse, assis sur le marbre - couvrant ainsi complètement le marbre. Le lanceur est-il coupable d'obstruction si (a) le relais du receveur arrive avant le coureur, (b) le coureur arrive avant le relais du receveur, (c) C3 tente d'éviter de blesser le lanceur et ralentit sa course avant de tenter de toucher le marbre ou (d) C3 entre en collision avec le lanceur.

DÉCISION : La question est de savoir si c'est une obstruction ?

(a) Pas d'obstruction. Le coureur est retiré. Un joueur défensif, en possession de la balle, peut bloquer un but.

(b) Obstruction du lanceur une fois qu'il y a eu contact sans qu'il soit en possession de la balle.

(c) Si le lanceur est en possession de la balle, il n'y a pas d'obstruction. Si le lanceur n'a pas possession de la balle et que C3 n'a pas accès au marbre, c'est de l'obstruction.

(d) Obstruction. Balle morte retardée. L'arbitre arrête le jeu lorsque le jeu a pris fin, ou déclare C3 retiré.

CLARIFICATION : Sur un relais, le joueur défensif ne peut bloquer un but au coureur s'il n'est pas en possession de la balle. ``Sur le point d'attraper la balle`` ne s'applique pas. Si le joueur défensif empêche un coureur d'avancer vers un autre but alors qu'il n'est pas en possession de la balle, c'est de l'obstruction.

293. Un coureur est au 2^e but lorsque le frappeur frappe une balle au sol en direction du lanceur. Le joueur d'arrêt-court (a) se déplace derrière le lanceur pour le couvrir ou (b) tente d'exécuter un jeu sur la balle. Dans les deux situations, le joueur d'arrêt-court et C2, qui tente d'avancer au 3^e but, entrent en collision. Selon l'arbitre, le lanceur et non le joueur d'arrêt-court pouvait jouer la balle en (a), et en (b) le joueur d'arrêt-court, et non le lanceur, pouvait jouer la balle.

DÉCISION : En (a) si le joueur d'arrêt-court n'exécute pas un jeu, alors l'obstruction est appelée et signalée.

(b) Si le joueur d'arrêt-court tente d'exécuter un jeu, C2 doit éviter le joueur de champ intérieur tentant d'exécuter ce jeu ou être déclaré retiré pour interférence.

294. (BR) Un coureur est au 1^{er} but et celui-ci tente de voler le 2^e but lors d'une balle lancée. Le joueur de champ intérieur recevant le relais du receveur, doit sauter haut dans les airs pour récupérer le relais. La balle rebondit au champ extérieur et le joueur de champ intérieur tombe sur C1. Le joueur reprend contrôle de lui-même lentement et la balle est retournée au champ intérieur. L'arbitre des buts est convaincu que C1 aurait pu franchir le 3^e but sans être retiré, si le joueur défensif n'était pas tombé sur lui.

DÉCISION : Par définition, le joueur de champ intérieur a provoqué l'obstruction de C1 au 2^e but en l'empêchant de progresser. Le jugement de l'arbitre des buts et l'obstruction doivent être basés sur un geste du joueur de champ intérieur pour arrêter le coureur. De même, le coureur doit tenter d'avancer. Si le joueur de champ intérieur retient C1, se relève et retombe au sol sur le coureur inutilement ou d'une façon telle que l'arbitre juge que l'acte n'est pas une tentative naturelle pour s'enlever du chemin, il y a alors obstruction. Protégez le coureur en tout temps lorsqu'un joueur défensif tire avantage d'une bousculade.

295. C1 est pris en souricière entre le 2^e et le 1^{er} but. C1 subit une obstruction lors de son retour au 1^{er} but par un joueur de champ intérieur qui n'est pas en position pour recevoir une balle relayée. Après l'obstruction, la balle est relayée en territoire des balles mortes.

DÉCISION: C1 se voit accorder le 3^e but et n'est pas tenu de retoucher le 1^{er} but avant d'avancer en direction des buts accordés.

296. Des coureurs sont au 2^e et au 3^e but. C3 est pris en souricière entre le marbre et le 3^e but. Le joueur de 3^e but sans être en possession de la balle fait de l'obstruction sur C3, qui tente de regagner le 3^e but. Le joueur de troisième but reçoit la balle et touche C3 qui glisse vers le 3^e but.

DÉCISION: L'arbitre doit appeler « Obstruction » et signaler une balle morte retardée. « Balle morte » est signalé lorsque C3 est touché. C3 se voit accorder le 3^e but et il est permis à C2 de retourner au 2^e but.

297. C3 est pris en souricière entre le marbre et le 3^e but. Lorsqu'il tente de revenir au 3^e but, C3 est forcé de contourner complètement le joueur défensif qui est dans la ligne de course, sans être en possession de la balle. C3 est retiré sur un relais au 3^e but. L'instructeur de l'équipe offensive déclare à l'arbitre que l'action du joueur défensif constitue une obstruction

DÉCISION: La balle est morte « Balle morte » quand le jeu cesse ou que C3 est retiré. C3 n'est pas retiré et se voit accorder le 3^e but.

Se tenir dans la ligne de course de C3 est une obstruction même si C3 choisit de contourner le joueur défensif plutôt que d'entrer en collision avec celui-ci.

298. (BR) Des coureurs sont au 1^{er} et au 3^e but. Après la prochaine balle lancée, le receveur relaie la balle en direction du 3^e but, et C3 se retrouve en souricière. Alors que C3 et la balle sont en mouvement entre le marbre et le 3^e but, C1 avance de façon réglementaire au 3^e but. C3 subit alors une obstruction en revenant au 3^e but. La défensive touche alors les deux coureurs, affirmant que l'un d'entre eux est retiré.

DÉCISION : Si C1 et C3 sont tous deux sur le 3^e but, C1 est retiré et C3 reste au 3^e but. C3 a atteint le 3^e but donc pas d'obstruction et pas de balle morte. Si C3 n'avait pas encore atteint le 3^e but, la balle est morte, « Balle morte », dès que C3 est touché pour être retiré. C3 se voit accorder le 3^e but à l'annonce de l'obstruction. C2 retourne au 2^e but.

299. C2 est pris en souricière entre le 2^e et le 3^e but. C2 subit une obstruction en se retournant au 2^e but. C2 est alors touché avec la balle.

DÉCISION : L'arbitre des buts doit décréter et appeler « Obstruction », et signaler une balle morte retardée. Le jeu doit se poursuivre jusqu'à ce que tous les jeux aient cessé ou jusqu'à ce C2 soit déclaré retiré. La balle est morte, « Balle morte », dès que C2 est touché pour être retiré. C2 se voit accorder le 2^e but.

300. (BR) Le receveur tente de prendre C1 à contre-pied au 1^{er} but. C1 entre en collision avec le joueur de 1^{er} but, qui est dans la ligne de course, une

fraction de seconde avant de capter la balle. C1 ne parvient pas à revenir au coussin avant que le joueur de 1^{er} but touche C1.

DÉCISION: C'est une obstruction. Le jeu est appelé une fois que C1 est retiré. La balle est morte "balle morte" et C1 se voit accorder le 1^{er} but.

CLARIFICATION: Le joueur défensif ne peut pas bloquer le joueur du but à moins d'être en possession de la balle. Être sur le point de recevoir la balle n'est pas pertinent au règlement sur l'obstruction.

301. Les buts sont remplis. Au moment du début du lancer, un des joueurs de champ intérieur est placé directement sur la ligne de but. Est-ce une obstruction si le coureur doit contourner le joueur de champ intérieur qui n'effectue pas un jeu sur la balle?

DÉCISION : Il n'y a aucune pénalité pour les joueurs défensifs qui se positionnent dans la ligne de course au début du lancer. Si la balle n'est pas frappée vers eux, alors il y a obstruction si le coureur est forcé de les contourner alors qu'il s'avance au prochain but.

302. Un coureur est au 1^{er} but et il y a deux retraits. Le frappeur frappe un double. C1 avance en direction du 3^e but mais un joueur de champ intérieur est sur son chemin, et il doit contourner le joueur défensif. Le frappeur-coureur tente de prolonger le double en triple et est « Retiré » au 3^e but. Le troisième retrait est effectué avant que C1 ne puisse toucher le marbre.

DÉCISION : Si l'arbitre juge que C1 aurait marqué avant le retrait au 3^e but s'il n'avait pas subi d'obstruction, alors C1 se verrait accorder le marbre et le point compte.

CLARIFICATION : Un contact n'est pas nécessaire pour que l'arbitre juge qu'un coureur subit une obstruction.

303. Un coureur est au 1^{er} but. Le frappeur frappe une balle profondément au champ extérieur. C1 contourne le 2^e but lorsque le joueur de champ intérieur s'écrie « Il l'a capté! » en dépit du fait que la balle est tombée au sol pour plusieurs buts et qu'aucun joueur défensif n'était près de la balle pour la capter. Lorsque le joueur de champ intérieur a crié, C1 s'est arrêté et a hésité avant de réaliser la supercherie, et de continuer ensuite sa course autour des buts. Un relais est effectué pour le retrait du coureur sur un jeu serré au marbre. Le joueur de champ intérieur est-il coupable d'obstruction

DÉCISION: Le joueur de champ intérieur n'est pas coupable d'"Obstruction". C'est la responsabilité de l'instructeur, du joueur et de ses coéquipiers d'être soucieux du statut de la balle et de sa situation.

304. Des coureurs sont au 2^e et 3^e but et il y a un retrait. Le frappeur frappe une balle au champ centre. Le voltigeur capte le ballon. Le coureur quitte son but de façon réglementaire et avance en direction du but suivant. Le relais

du voltigeur au marbre est arrêté par le joueur de 1^{er} but. Cependant, le receveur exécute une feinte de capter la balle et exécute le geste de toucher C3 au marbre. Pendant ce temps, le joueur de 1^{er} but se retourne et relaie la balle de façon imprécise en direction du 3^e but pour tenter de retirer C2. C2 marque sur le relais erratique.

DÉCISION : L'arbitre du marbre doit décréter et appeler « Obstruction » du receveur sur C3, et signaler une balle morte retardée. La balle demeure en vie et en jeu. Le jeu complet demeure tel quel et les deux points marquent.

INTERPRÉTATION : C3 ne peut être retiré sur un jeu d'appel si une feinte de toucher l'empêche de toucher le marbre.

Un avertissement doit être donné aux deux équipes: une prochaine feinte de toucher amènerait une expulsion. Si le coureur se blesse, le joueur est automatiquement expulsé.

305. C2 subit une obstruction par un joueur défensif alors qu'il contourne le 3^e but. C2 continue sa course en direction du marbre et fonce délibérément sur le receveur qui l'attend avec la balle en sa possession.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte ». Le coureur est « Retiré » et expulsé pour avoir foncé délibérément sur un joueur défensif. L'obstruction est ignorée à cause de l'interférence.

INTERPRÉTATION : Un coureur ne doit pas être déclaré retiré entre le 3^e but et le marbre. Cependant, l'octroi des buts suite à une obstruction, ne doit pas donner au coureur le droit de violer le règlement du contact délibéré. Dans ces situations, la règle de l'interférence aurait préséance sur la règle portant sur l'obstruction.

306. C2 subit une obstruction par un joueur défensif au moment où il contourne le 3^e but. C2 continue sa course en direction du marbre et fonce de façon flagrante sur le receveur, qui bloque le marbre et n'a pas encore reçu la balle.

DÉCISION : Dès que C2 fonce délibérément sur le receveur, la balle est morte « Balle morte » et C2 est expulsé de la partie par l'arbitre. Le point de C2 compte étant donné que le receveur est coupable d'obstruction.

CLARIFICATION: L'arbitre peut accorder aux autres coureurs le ou les buts qu'il estimait qu'ils auraient atteintes s'il n'y avait pas eu d'obstruction.

307. C2 subit une obstruction par un joueur défensif, et le frappe au pied alors qu'il contourne le 3^e but. C2 continue sa course en direction du marbre et fonce de façon flagrante sur le receveur, qui attend la balle.

DÉCISION : L'arbitre doit décréter et appeler une « Obstruction », signaler une balle morte retardée, et la balle demeure en jeu. La balle est morte « Balle morte », et C2 est « Retiré » et expulsé dès qu'il fonce sur le receveur. Les autres coureurs retournent au dernier but occupé au moment de l'interférence.

INTERPRÉTATION : Le geste d'obstruction, et non le degré de l'acte, est ce qui est important dans cette situation. Cependant, aucune des situations décrites ci-dessus ne permet au coureur de foncer délibérément sur un joueur défensif.

308. Une balle relayée d'un voltigeur amène le receveur dans la ligne de course d'un coureur qui tente de marquer. La balle et le coureur arrivent simultanément, causant ainsi un contact entre le receveur et le coureur. Le receveur échappe la balle et le coureur marque. Le contact n'est pas intentionnel ou flagrant.

DÉCISION : Le point marque. Il n'y a pas d'obstruction ou d'interférence parce que le contact est considéré comme un contact accidentel.

309. Un coureur est au 1^{er} but. Le frappeur frappe un simple au champ droit. C1 contourne le 2^e but et tente d'atteindre le 3^e but mais entre en collision avec l'arbitre des buts, pour être par la suite touché par le joueur de 3^e but pour le retrait.

DÉCISION : C2 est « Retiré » et la balle demeure en jeu. Un contact survenant avec l'arbitre ne constitue pas une obstruction

Plus d'un coureur sur un but

310. Les buts sont remplis et il n'y a aucun retrait. Le frappeur frappe une balle au champ extérieur. C3 avance et touche le marbre. Le ballon est alors capté. C3 se hâte de rebrousser chemin mais omet de retoucher le marbre lors de sa course pour revenir toucher au 3^e but. Pendant ce temps, C2 a retouché son but de façon réglementaire et se tient également au 3^e but lorsque C3 y retourne. La défensive présente un appel au 3^e but en touchant C2, mentionnant que le but appartient à C3. La défensive touche également à C3, mentionnant qu'il n'a pas retouché le marbre.

DÉCISION : C2 serait déclaré « Retiré » parce que C3 n'est pas obligé d'avancer et peut légalement avoir droit au 3^e but. C3 est également « Retiré » sur l'appel parce que le marbre doit être retouché par C3 lorsqu'il revient sur ses pas au 3^e but.

L'ordre des appels est très important. Notez que C2 ne serait pas retiré si la défensive présentait un appel de balle en jeu sur C3, pour ne pas avoir retouché le marbre, avant que C2 ne soit touché au 3^e but.

311. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but lorsque le frappeur frappe un roulant au joueur d'arrêt-court. C2 demeure au 2^e but et C1 avance au 2^e but lorsque le joueur de champ intérieur effectue un relais au 1^{er} but, pour retirer systématiquement le frappeur-coureur. La défensive ne s'est pas aperçue que C1 et C2 sont tous les deux au 2^e but et la balle revient au lanceur. Aucun autre jeu ne semble apparent.

DÉCISION : C2 a droit au but. Accordez à C1 le temps nécessaire pour tenter de retourner au 1^{er} but lorsque le lanceur a la balle dans le cercle. S'il ne le fait pas, signalez « Balle morte » et C1 est retiré.

312. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but et il y a un retrait. Le frappeur frappe une balle lancée au champ droit. C2, croyant que la balle sera captée, demeure au 2^e but. C1 croit que la balle frappée en flèche ne sera pas captée, et se rend ainsi au 2^e but. Le voltigeur de droite plonge pour tenter de capter la balle, la rate, mais la saisit après un bond. C1 et C2 demeure au 2^e but, et le frappeur-coureur contourne le 1^{er} but, terminant également sa course au 2^e but. Le voltigeur relaie la balle au 2^e but et le joueur de champ intérieur touche C2, puis C1, et enfin le FC. Qui est retiré?

DÉCISION : C1 est « Sauf » au 2^e but, alors que C2 et le FC sont tous deux « Retirés ».

C2 est forcé de quitter le 2^e but et d'avancer au 3^e but alors que la balle n'est pas captée. C1 est aussi obligé de quitter le 1^{er} but parce que le frappeur est devenu un coureur lorsque la balle n'a pas été captée. Le FC ne se voit pas accorder le 2^e but parce que C1 est seulement forcé d'avancer jusqu'au 2^e but.

CLARIFICATION : L'ordre des touches est important. Si le FC avait été touché en premier, il serait retiré. Cependant, C2 aurait maintenant droit au 2^e but car l'avance forcée de C1 au 2^e but ne s'applique plus. Si C2 et C1 sont ensuite touchés, C1 serait retiré et C2 serait déclaré sauf au 2^e but.

313. (BR) Les buts sont remplis. C1 avance au 2^e but sur une balle passée, mais les deux autres coureurs n'avancent pas. Le lanceur reçoit la balle dans le cercle de 2.5 m (huit pieds) et n'exécute aucun jeu sur aucun coureur.

DÉCISION : C1 n'a pas droit au but. Accordez à C1 le temps nécessaire pour tenter de retourner au 1^{er} but lorsque le lanceur a la balle dans le cercle. S'il ne le fait pas, signalez « Balle morte » et C1 est retiré.

314. Un coureur est au 1^{er} but et il y a un retrait. Le frappeur frappe un simple au champ droit. Le voltigeur saisit la balle et la relaie au joueur de 3^e but qui réussit à prendre C1 en souricière entre le 2^e et le 3^e but. C1 retourne au 2^e but et le frappeur-coureur avance au 2^e but. C1 glisse sauf au 2^e but alors que le relais du joueur de champ intérieur arrive trop tard. Le joueur de 2^e but touche C1 et le FC alors qu'ils sont tous les deux au 2^e but.

DÉCISION : C1 est sauf au 2^e but, le FC est « Retiré » et la balle demeure en jeu. Le 2^e but appartient à C1 jusqu'à ce qu'il avance et touche le 3^e but.

Extérieur de la ligne de course

315. (BR) Le coureur au 1^{er} but tente de voler le 2^e but lors du prochain lancer. C1 court à l'extérieur de la ligne de course. Le receveur relaie la balle de façon imprécise et la balle se retrouve au champ centre.

DÉCISION : L'avance de C1 est réglementaire. Il n'y a aucune pénalité lorsqu'un coureur court hors de la ligne de course sauf s'il le fait pour éviter d'être touché par un joueur défensif qui possède la balle dans sa main ou son gant.

316. Le frappeur frappe une balle au champ extérieur pour un double. Le frappeur-coureur court très rapidement en direction du 1^{er} but avec un mauvais angle ce qui l'amène à courir à 1,8 m (six pieds) de la ligne de course entre les 1^{er} et 2^e buts, avant finalement de s'arrêter au 2^e but. Lorsque la balle est retournée au champ intérieur, et qu'un « Temps mort » est décrété par l'arbitre, la défensive présente un appel indiquant que le frappeur-coureur devrait être déclaré retiré pour avoir couru à l'extérieur de la ligne de course (ligne imaginaire de 1mètre ou 3 pieds de chaque côté d'une ligne directe entre deux buts).

DÉCISION : C2 demeure sauf au 2^e but. La ligne droite imaginaire de course entre deux buts est établie par la position du coureur et le but vers lequel il se dirige une fois que le joueur défensif a reçu la balle pour exécuter un jeu.

317. Le frappeur frappe une balle au champ extérieur pour un simple. Le frappeur-coureur contourne le 1^{er} but avec un mauvais angle tel qu'il court à 2.5 m (huit pieds) de la ligne de course entre les 1^{er} et 2^e buts. Le frappeur-coureur est pris en souricière avant d'atteindre le 2^e but et demeure à 2.5 m (huit pieds) de la ligne normale de course. Le joueur de champ intérieur, avec la balle, se rend jusqu'au FC et le manque alors que celui-ci se dirige directement au 2^e but. Le frappeur-coureur arrive sauf au 2^e but.

DÉCISION : Le frappeur-coureur demeure sauf au 2^e but. La ligne de course s'établit de chaque but jusqu'à la position du coureur.

CLARIFICATION : Un coureur ne peut dévier de plus de 91 cm (trois pieds) pour éviter d'être touché.

NOTE : Une longueur de bras est considérée comme une distance de 91 cm (trois pieds), peu importe la catégorie d'âge. Si le coureur modifie sa trajectoire par plus d'une longueur de bras pour contourner le joueur défensif, pour éviter d'être touché, il est alors retiré.

Dépasser un coureur précédent

318. Un coureur est au 1^{er} but et il y a un retrait. Le frappeur frappe une balle lancée au champ gauche. Le ballon de routine est échappé par le voltigeur de gauche. Le frappeur-coureur, pensant que la balle serait captée, court et dépasse C1.

DÉCISION : Le frappeur-coureur est « Retiré » dès qu'il dépasse C1. La balle demeure en jeu, permettant au jeu de se poursuivre.

CLARIFICATION : Un coureur est considéré en dépasser un autre lorsqu'un pied est au sol en avant du coureur précédent.

319. Un coureur est au 1^{er} but. Le frappeur frappe un ballon profondément au champ gauche. C1 avance à mi-chemin en direction du 2^e but et s'arrête. Le frappeur-coureur contourne le 1^{er} but et dépasse C1 avant que la balle ne soit touchée ou captée par le voltigeur.

DÉCISION : Le frappeur-coureur est « Retiré » pour avoir dépassé C1. La balle est en jeu. Si le ballon est capté et qu'un appel est présenté au 1^{er} but, C1 est à ses risques s'il ne retourne pas pour retoucher le but de façon réglementaire.

320. Un coureur est au 1^{er} but. Le frappeur frappe une balle lancée pour un simple et C1 avance au 2^e puis prend la direction du 3^e but. Le relais du voltigeur force C1 à revenir en direction du 2^e but. Le frappeur-coureur a également avancé au-delà du 1^{er} but et contourne le 2^e but lorsque les coureurs se dépassent l'un et l'autre.

DÉCISION : Le frappeur-coureur est « Retiré » dès qu'il dépasse C1, et la balle demeure en jeu.

321. Un coureur est au 1^{er} but et il y a un retrait. Le frappeur frappe une balle directement au champ centre. Le voltigeur plonge et rate la balle. C1 a déjà touché le 2^e but et se dirige au 3^e but. L'instructeur de l'équipe offensive pensant que la balle sera captée, fait signe à C1 de revenir sur ses pas. C1 retouche le 2^e but et se dirige au 1^{er} but. Entre-temps, le frappeur-coureur a déjà touché le 1^{er} but et se dirige vers le 2^e but. C1 le dépasse à mi-chemin entre le 1^{er} et le 2^e but. C1 retourne sauf au 1^{er} but.

DÉCISION : Le frappeur-coureur est « Retiré », dès qu'il dépasse le coureur précédent, C1. La balle demeure en jeu.

RÈGLEMENT : Le coureur qui dépasse le coureur précédent est toujours celui qui est déclaré « Retiré ».

322. Les buts sont remplis et il y a un retrait. Le frappeur-coureur frappe la balle lancée pour un circuit. Cependant, C1 marque avant C2. Le frappeur-coureur rate également le 1^{er} but. Un appel est présenté de façon réglementaire au 1^{er} but.

DÉCISION : Trois retraits, et seulement aucun point ne marque. Le deuxième retrait survient lorsque C1 dépasse C2. Le troisième retrait, qui survient lors de l'appel au 1^{er} but, est un retrait systématique (forcé).

INTERPRÉTATION: À la suite de l'appel sur le frappeur-coureur au 1^{er} but, le FC est considéré ne pas avoir atteint le 1^{er} but, et ainsi, aucun point ne peut être marqué.

323. Les buts sont remplis et il y a un retrait. Le frappeur frappe un circuit. Le FC dépasse C1 entre les 1^{er} et 2^e buts et C1 omet de toucher le 2^e but. C1 touche le 3^e but et le marbre, et tous les autres coureurs touchent à leurs buts de façon réglementaire. C1 est déclaré retiré au moment où un appel est présenté par la défensive, après que tous les coureurs ont croisé le marbre. Combien de points comptent ?

DÉCISION : Deux points comptent. Le frappeur-coureur est « Retiré » dès qu'il dépasse C1. Le retrait de C1 au 2^e but n'est pas un retrait systématique (forcé) parce que le frappeur-coureur a été déclaré retiré pour avoir dépassé un coureur et le retrait forcé est éliminé sur C1.

324. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but et il y a deux retraits. Le frappeur frappe un ballon au champ droit. C1 et C2 pensent qu'il y a seulement un retrait et demeurent sur leur but respectif. La balle frappée traverse la clôture clairement en territoire des bonnes balles pour un circuit. L'arbitre s'aperçoit que le frappeur-coureur est entre les 1^{er} et 2^e buts alors que C1 est demeuré au 1^{er} but.

DÉCISION : Le frappeur-coureur est « Retiré » pour avoir dépassé le coureur précédent. Seulement les points marqués avant que le FC dépasse le coureur comptent.

325. Les buts sont remplis et il y a deux retraits. Le frappeur frappe une balle au-dessus de la clôture en territoire des bonnes balles, pour un circuit. Tous les coureurs touchent les buts appropriés mais le frappeur-coureur dépasse C1 entre les 1^{er} et 2^e buts. L'arbitre déclare le frappeur-coureur « Retiré » pour avoir dépassé le coureur précédent. Au moment où cela se produit, C3 a déjà marqué, et C2 se situe entre le 3^e but et le marbre. Combien de points comptent?

DÉCISION : Seulement le point de C3 compte.

Le jeu se poursuit à la suite de l'application du règlement relatif « au coureur qui dépasse un coureur précédent ». Le troisième retrait survient lorsque le frappeur-coureur est déclaré retiré et ainsi la manche est terminée. C'est un jeu de synchronisme et les seuls points qui comptent sont ceux qui surviennent avant le dépassement du coureur.

326. Il y a un retrait et des coureurs sont aux 1^{er} et 3^e buts. Le frappeur frappe une balle au-dessus de la clôture du champ extérieur pour un circuit. Alors qu'il contourne les buts, le frappeur-coureur est déclaré retiré pour avoir dépassé C1 (a) entre les 1^{er} et 2^e buts ou (b) entre le 2^e but et le marbre. Plus tard, C1 est déclaré retiré quand qu'un appel est présenté parce qu'il a raté le 2^e but.

DÉCISION : En (a) et (b), le point de C3 compte parce que C1 n'est pas obligé d'avancer lorsque le FC est retiré. Le retrait de C1 au 2^e but est maintenant un jeu de synchronisme.

INTERPRETATION: Si le frappeur-coureur dépasse C1 n'importe où, alors C1 n'est alors plus obligé d'avancer. Dans cette situation, le deuxième retrait est causé par le dépassement effectué par le FC, et le troisième retrait est le but manqué, mais il n'y a pas de retrait forcé de C1 au 2^e but.

Le point de C3 compte parce que le dernier retrait de la manche n'était pas un retrait forcé.

327. Un coureur est au 1^{er} but. Le frappeur frappe une balle lancée à travers le champ intérieur et tout droit jusqu'à la clôture du champ extérieur. C1 et le frappeur-coureur sont tous les deux au 3^e but lorsque la balle revient dans le champ intérieur. Comme la balle est relayée au 3^e but, C1 abandonne le but et revient vers le 2^e but, mais il est touché avant d'atteindre le but, et retiré.

DÉCISION : Le FC et C1 sont tous deux retirés et la balle demeure en jeu. Lorsque C1 revient au 2^e but, alors le FC est coupable d'avoir dépassé le coureur précédent, même si c'est C1 qui a agi de la sorte. Le FC est « Retiré » et la balle demeure en jeu. C1 est retiré pour avoir été touché alors qu'il n'était pas sur le but.

Aide physique à un coureur

328. Un coureur est au 1^{er} but. Le frappeur frappe un simple. C1 trébuche entre les 1^{er} et 2^e buts. Le frappeur-coureur contourne le 1^{er} but et continue en direction du 2^e but. Le frappeur-coureur s'arrête et aide C1 à se relever et le pousse en direction du 2^e but. C2 avance jusqu'au 2^e but sans être retiré et le frappeur-coureur retourne au 1^{er} but.

DÉCISION : La balle est en vie et en jeu. Le frappeur-coureur n'est pas retiré pour avoir aidé physiquement C1.

329. Un coureur est au 3^e but. Le frappeur frappe une balle au champ extérieur. L'instructeur posté au 3^e but touche C3 à la jambe au moment où le voltigeur capte le ballon en territoire des bonnes balles. C3 retouche de façon réglementaire et marque facilement.

DÉCISION : Le frappeur est "retiré" sur l'attrapé du ballon et C3 est « Retiré » pour avoir été aidé par l'instructeur aussitôt qu'il est touché à la jambe. La balle demeure en vie et en jeu.

330. Des coureurs sont aux 1^{er} et 3^e buts. Le frappeur frappe une balle lancée dans les airs au champ extérieur. Le voltigeur touche à la balle frappée en territoire des bonnes balles mais ne réussit pas à la capter. L'instructeur au 1^{er} but touche à C1 lorsque le joueur défensif effectue le contact initial avec la balle

DÉCISION: L'arbitre doit déclarer « Aide de l'instructeur » dès que l'instructeur touche à C1 et C1 est déclaré « Retiré ». La balle demeure en vie et en jeu.

331. Un coureur est au 3^e but. Le frappeur frappe une balle au-dessus du territoire des fausses balles. Le joueur défensif touche à la balle au-dessus du territoire des fausses balles et (a) n'effectue pas l'attrapé ou (b) effectue l'attrapé. L'instructeur posté au 3^e but touche C3 lorsque le joueur défensif touche à la balle pour la première fois.

DÉCISION: L'arbitre doit déclarer « Aide de l'instructeur » dès que l'instructeur touche C3. C3 est « Retiré » et la balle demeure en jeu. Le frappeur se voit (a) accorder une prise pour la fausse balle non attrapée ou (b) déclarer « Retiré »

(BL) Le frappeur est « Retiré » si la fausse balle non attrapée est la troisième prise.

332. Un coureur est au 3^e but. Le frappeur frappe une balle lancée au sol entre l'arrêt-court et le 2^e but. Le joueur de champ intérieur touche ou ne touche pas à la balle. L'instructeur posté au 3^e but touche ou pousse C3, dès qu'il réalise que la balle frappée est un simple.

DÉCISION : L'arbitre doit décréter « Aide de l'instructeur » dès que l'instructeur touche C3. C3 est « Retiré » et la balle demeure en vie et en jeu.

333. Le frappeur frappe une balle lancée au-dessus de la clôture du champ extérieur pour un circuit. L'instructeur au 3^e but donne une tape dans le dos du frappeur-coureur et lui donne la main, au moment où le coureur contourne le 3^e but et le pousse vers le marbre.

DÉCISION : Les actions de l'instructeur ne sont pas considérées comme ayant pour but d'aider le coureur. Il n'a pas aidé un coureur qui était sur les buts et félicite simplement le frappeur sur le circuit. Le bon sens doit prévaloir.

334. Un coureur est au 3^e but et il y a un ou deux retraits. Le frappeur frappe une balle profondément au champ centre. C3 est aidé par l'instructeur alors que la balle est en vol. L'arbitre de but a remarqué l'interférence de l'instructeur. La balle frappée tombe par-dessus la clôture pour un circuit.

DÉCISION : C3 est « Retiré » suite à l'aide de l'instructeur et la balle demeure en jeu. Si C3 est le deuxième retrait, le frappeur se voit accorder le circuit. Si C3 constitue le troisième retrait de la manche, alors le point marqué par le frappeur ne compte pas.

335. Un coureur est au 2^e but. Le frappeur frappe un simple au champ extérieur. C2 tombe entre les 2^e et 3^e buts et l'instructeur au 3^e but court le long de la ligne, en direction du marbre, pour tenter de distraire la défensive et ainsi avoir plus de temps pour permettre à C2 d'atteindre le 3^e but sans être retiré. Le joueur défensif qui reçoit le relais du voltigeur est momentanément distrait par l'action de l'instructeur et tarde à relayer la balle en direction du 3^e but. C2 est sauf au 3^e but.

DÉCISION : L'action de l'instructeur est considérée comme une interférence. La balle est morte, « Balle morte » et le coureur le plus près du marbre est déclaré « Retiré ». Les autres coureurs retournent au dernier but occupé au moment de l'interférence.

336. Un coureur est au 3^e but et il y a deux retraits. Le frappeur frappe une balle lancée pour un simple. C3 avance en direction du marbre et rate le marbre. C3 se dirige vers l'abri des joueurs mais son coéquipier le pousse physiquement pour qu'il revienne sur ses pas pour toucher le marbre. C3 retouche le marbre sans être retiré avant que l'équipe défensive ne puisse présenter un appel.

DÉCISION : C3 est déclaré retiré aussitôt que ses coéquipiers l'aident et son point ne compte pas. La balle demeure en jeu.

337. Les buts sont remplis et il y a deux retraits. Le frappeur frappe un double. C3 et C2 atteignent le marbre. Cependant les deux coureurs ratent le marbre. C3 et C2 s'aperçoivent chacun de leur erreur. C2 dit à C3 de retourner au marbre pour que C3 touche au marbre avant C2.

DÉCISION : La touche du marbre de C3 n'est pas considérée comme réglementaire parce que le coureur suivant (C2) a été déclaré sauf au marbre et est considéré avoir marqué un point, à moins d'un appel.

338. Les buts sont remplis et il y a un retrait. Le frappeur frappe une balle lancée pour un double. C3 et C2 avancent tous deux au marbre. Cependant, C2 rate le marbre. C3 s'aperçoit de l'erreur de C2 et l'aide physiquement en le poussant en direction du marbre

DÉCISION: C2 est « Retiré » pour avoir été aidé physiquement par quelqu'un d'autre qu'un coureur. La balle demeure en vie et en jeu.

Même si C3 était un coureur avant que la balle n'ait été frappée, il n'est pas considéré comme un coureur après avoir marqué, mais comme un instructeur. Un contact physique effectué par un frappeur en attente et/ou un joueur provenant de l'abri est également considéré comme une aide d'un instructeur.

339. Un coureur est au 2^e but et il y a un retrait. Le frappeur frappe une balle lancée pour un double. C2 avance jusqu'au marbre, mais rate celui-ci. Le frappeur au cercle d'attente s'en aperçoit et aide physiquement C2 en le repoussant en direction du marbre pour qu'il puisse le toucher.

DÉCISION: C2 est retiré pour avoir été aidé physiquement par un non coureur. Il n'est pas nécessaire de présenter un appel. Le frappeur dans le cercle d'attente a aidé physiquement un coureur qui n'a pas encore marqué un point réglementaire. La balle demeure en vie et en jeu.

340. Le pointage est égal à la fin de la septième manche et les buts sont remplis avec deux retraits. Le frappeur reçoit un but sur balles sur cinq lancers, ce qui permet au point victorieux de marquer. Le frappeur participe à la célébration pendant quelques minutes, et est alors poussé ou aidé à se rendre au 1^{er} but par un instructeur ou un autre membre de son équipe. L'équipe défensive présente un appel indiquant que le frappeur devrait être retiré pour être assisté.

DÉCISION : Le FC serait retiré et le point de C3 ne devrait pas marquer.

**Retoucher les buts après: (a) qu'un coureur suivant a marqué
(b) avoir avancé d'un ou de plusieurs but(s)**

341. C2 a croisé le marbre pour marquer, suivi de près par C1 qui (a) touche le marbre ou (b) omet de toucher le marbre. C2 a également omis de toucher le marbre sur son passage initial.

DÉCISION : En (a) C2 est incapable de toucher le marbre de façon réglementaire parce que C1 a touché le marbre. C2 serait déclaré retiré si un appel était présenté de façon réglementaire par la défensive.

(b) C2 ne peut retourner toucher le marbre de façon réglementaire parce qu'un coureur derrière lui (C1) a marqué. C1 a manqué le marbre mais il peut retourner toucher le marbre avant un jeu d'appel. Les deux coureurs seraient retirés s'il y avait un jeu d'appel réglementaire par la défensive.

342. Une coureuse au 1^{er} but quitte le but dès que la lanceuse relâche la balle. La frappeuse s'élançait sur la balle lancée et la frappe dans les airs au champ extérieur. C1 avance et dépasse le 2^e but et se trouve entre les 2^e et 3^e but lorsque le ballon est capté. Alors que C1 est encore entre le 2^e et le 3^e but, la voltigeuse relaie la balle au 1^{er} but afin de présenter un appel de balle en jeu. Le relais de la voltigeuse est haut et la balle sort du jeu.

C1 est (a) entre le 2^e et le 3^e but retournant au 2^e, ou (b) est debout au 2^e but, ou (c) est entre le 2^e et le 1^{er} but, ou (d) est entre le 2^e et le 3^e but avançant vers le 3^e but au moment où la balle sort du jeu. C1 retourne toucher le 1^{er} but et à la suite de l'attribution des buts, les retouche tous dans le bon ordre. La défensive présente un appel parce que C1 a quitté le 1^{er} but trop tôt.

DÉCISION: Dans tous les cas, la balle est morte, « Balle morte », aussitôt qu'elle quitte le terrain de jeu.

Dans les cas (a, b, c) C1 se voit attribuer le 3^e but - deux buts à partir du but vers lequel la coureuse retournait (1^{er}). C1 est déclarée sauve sur l'appel de l'équipe défensive. Dans chaque situation (a, b, c) C1 peut retourner toucher le 1^{er} but.

Dans le cas (d) C1 se voit attribuer le marbre – deux buts à partir du moment du relais. C1 est déclarée retirée sur l'appel de l'équipe défensive. C1 ne peut retourner toucher le 1^{er} but à moins qu'elle ait été en train de revenir (courir en direction du but) quand la balle a été déclarée morte.

CLARIFICATION: Une coureuse peut retourner toucher un but quitté trop tôt ou manqué même si la balle est morte. Le règlement permet à la coureuse de retourner, peu importe l'endroit où elle était lorsque la balle a été déclarée morte. Ça ne concerne pas le cas où la balle ne sort pas du terrain de jeu. Si la balle n'est pas sortie du terrain de jeu et qu'une coureuse est à un but, elle ne peut pas retourner lorsque l'appel de Temps mort est signalé.

L'attribution des buts pour une coureuse qui retourne toucher un but manqué ou quitté trop tôt lorsque la balle est morte sera de deux buts à partir du dernier but vers lequel la coureuse retourne (une coureuse peut continuer à retourner malgré que la balle soit morte). Si une coureuse ne retourne pas sur ou vers un but, on lui accorde deux buts à partir du dernier but touché au moment du relais. Aucun appel ne peut être présenté par l'équipe défensive jusqu'à ce que la coureuse ait complété son obligation de courir sur les buts.

CONSEIL: Les arbitres doivent vérifier la position des coureurs lorsqu'un arbitre appelle et signale une « Balle morte » pour une balle hors du terrain de jeu. Ne pas attribuer des buts immédiatement.

343. Un coureur est au 1^{er} but lorsque le frappeur frappe un simple. C1 contourne le 2^e but et voyant que la balle est relayée au 3^e but, retourne au 2^e but. C1 touche et glisse au-delà du 2^e but au moment où le relais mal effectué se retrouve à nouveau au champ extérieur. C1 se relève et avance au 3^e but sans risquer d'être retiré, mais omet de toucher le 2^e but sur son chemin vers le 3^e but. La défensive présente un appel au 2^e but, indiquant que C1 n'a pas retouché le but.

DÉCISION : C1 est déclaré sauf au 2^e but sur l'appel.

Il n'y a aucune violation de la règle pour ne pas avoir retouché le 2^e but.

Jeu risque-tout (BR)

344. Des coureurs sont au 2^e et au 3^e but. Le frappeur se place pour tenter d'effectuer un amorti sur la prochaine balle lancée. C3 avance en direction du marbre lorsque le lanceur relâche la balle. Alors que la balle lancée est en direction du marbre, le receveur se lève et fait contact avec le frappeur lorsque son bâton fait contact avec la balle lancée. La balle est frappée en territoire des bonnes balles. (a) C3 marque, C2 avance sauf au 3^e but et le frappeur-coureur est sauf au 1^{er} but ou (b) l'un des coureurs mentionnés ci-dessus n'a pas avancé d'au moins un but.

DÉCISION : Dans les deux situations (a,b) la balle est morte immédiatement, « Balle morte ». Le frappeur se voit accorder le 1^{er} but à cause de l'Obstruction, et C3 se voit accorder le marbre sur le lancer non réglementaire appelé par l'arbitre. C2 se voit attribuer le troisième but.

CONSEIL: Le lanceur se voit créditer un lancer non réglementaire lorsqu'un coureur au 3^e but tente de marquer dans une situation de jeu suicide (amorti ou un élan pour faire contact) ou un vol de but, et que le receveur ou tout autre joueur de champ intérieur s'avance sur le marbre ou devant celui-ci, sans être en possession de la balle ou touche le frappeur ou son bâton. « Obstruction » doit également être appelée et le frappeur se voit accorder le 1^{er} but.

Cette situation est différente d'une autre obstruction, parce que l'arbitre ne permet pas au jeu de se poursuivre. L'arbitre du marbre ne doit pas attendre de voir si tous les coureurs avancent d'un but ou attendre qu'un jeu soit effectué sur le coureur victime d'obstruction ou encore d'attendre de voir s'il peut offrir une option à l'instructeur. Attendre ne sèmerait que la confusion.

Souvenez-vous que le jeu est arrêté immédiatement, « Balle morte », par l'arbitre du marbre.

345. Un coureur est au 3^e but. C3 quitte le but de façon réglementaire à la prochaine balle lancée. Le frappeur se place en position pour déposer un amorti (jeu risque-tout). La balle lancée touche la manche du frappeur et le receveur (a) échappe la balle permettant ainsi à C3 de marquer ou (b) capte la balle et touche C3 pour le retrait ou manque C3.

DÉCISION : Dans les deux situations (a,b) la balle est morte, « Balle morte », dès que le frappeur est atteint par la balle lancée. Le frappeur se voit accorder le 1^{er} but et C3 retourne au troisième but.

Voler un but

346. (BL) Des coureurs sont aux 1^{er} et 3^e buts. Le frappeur a un compte d'une balle et une prise. Sur la prochaine balle lancée, C1 attend que la balle atteigne le marbre et alors s'élance en direction du 2^e but. Le frappeur ne s'élance pas sur le lancer haut à l'extérieur et le receveur relaie la balle au joueur de 2^e but, ce qui entraîne une souricière sur C1 entre les buts.

DÉCISION : La balle est morte après chaque balle lancée qui n'est pas frappée. L'arbitre du marbre doit appeler « Temps mort » dès que le receveur relaie la balle au joueur de 2^e but. C1 et C3 retournent à leur but respectif et une balle additionnelle est accordée au frappeur parce que le receveur n'a pas retourné la balle directement au lanceur. Le compte au frappeur est maintenant de trois balles et une prise.

NOTE : Le vol de but est non réglementaire en BL; cependant, le coureur n'est pas retiré. Parce que la balle est morte sur des balles et des prises, il retourne au dernier but occupé au moment du lancer. Parce que le coureur ne peut pas voler, il ne peut pas être pris en souricière. Un coureur peut être déclaré retiré s'il ne demeure pas en contact avec le but qu'il occupe jusqu'à ce qu'une balle lancée de façon réglementaire soit frappée, touche le sol ou franchisse le marbre.

347. Un coureur est au 2^e but. Le frappeur est déclaré retiré sur trois prises pour le premier retrait de la manche. Entre-temps, C2 a quitté le 2^e but et se tient entre les buts lorsque le receveur retourne la balle au lanceur qui a les pieds près de la plaque du lanceur. C2 n'effectue aucune tentative pour aller dans l'une ou l'autre des directions.

DÉCISION : (BR) C2 doit immédiatement retourner au 2^e but ou avancer en direction du 3^e but, au moment où le lanceur a possession de la balle à l'intérieur du cercle du lanceur. Dans le cas contraire, C2 est déclaré « Retiré ».

(BL) La balle est morte après chaque balle lancée qui n'est pas frappée. C2 n'est pas retiré et doit retourner au 2^e but.

348. (BL) Un coureur est au 1^{er} but. Le frappeur a un compte d'une balle et une prise. Le lanceur effectue un lancer que le frappeur ne tente pas de frapper et le receveur rate la balle. La balle lancée roule jusqu'au filet d'arrêt

- (a) avant la prochaine balle lancée ou
- (b) après la prochaine balle lancée ou
- (c) après plusieurs balles lancées au même frappeur ou
- (d) après que le prochain frappeur a pris place dans la boîte du frappeur, l'arbitre s'aperçoit que C1 se tient maintenant au 2^e but.

DÉCISION : Dans tous les cas, l'arbitre retourne C1 au 1^{er} but. Un coureur ne peut voler un but sous aucune condition.

INTERPRÉTATION: Ce n'est pas un appel qui est annulé après le prochain lancer. C'est une avance non réglementaire et une erreur de l'arbitre qui ne ramène pas immédiatement le coureur au 1er but.

349. Le coureur au 1^{er} but quitte le but avant que le lanceur ne relâche la balle (BR) ou avant que la balle ne franchisse le marbre (BL). La défensive doit-elle présenter un appel au 1^{er} but sur C1 pour qu'il soit retiré par l'arbitre des buts

DÉCISION : Ce n'est pas un jeu d'appel. L'arbitre des buts doit appeler et signaler « Balle morte », et déclarer C1 « Retiré » pour avoir quitté son but trop tôt. La balle lancée est déclarée « Aucun lancer » sur le frappeur.

350. (BR) Un coureur au 3^e but quitte le but après le lancer au frappeur. Après avoir reçu la balle du receveur, le lanceur effectue une feinte de relais au 3^e but pour obliger C3 à y revenir. Alors que la balle demeure en jeu et est tenue par le lanceur, le receveur et le joueur d'arrêt-court se rencontrent près de la plaque du lanceur pour se consulter sur le prochain lancer au frappeur. C3 s'aperçoit que le marbre est laissé sans surveillance et quitte le 3^e but, tentant de marquer.

DÉCISION : C3 est « Retiré » pour avoir quitté le but trop tôt. Après que C3 est de retour au 3^e but, il doit y demeurer jusqu'à ce que la balle soit lancée par le lanceur.

CONSEIL : (a) Si n'importe quel joueur autre que le lanceur tient la balle à l'intérieur du cercle, l'avance des coureurs est réglementaire et la balle demeure en jeu.

(b) En tout temps où le receveur quitte les environs du marbre, l'arbitre doit immédiatement appeler « Temps mort » pour éviter la situation décrite ci-dessus et ainsi prévenir un « Retrait » ambigu.

351. Le frappeur frappe un simple. C2 avance et demeure en contact avec le 3^e but alors que le FC dépasse légèrement le 1^{er} but en direction du 2^e but et s'arrête. Entre-temps, le voltigeur a récupéré la balle et la relaie au champ intérieur. Le joueur de champ intérieur relaie alors la balle au lanceur qui se tient à l'intérieur du cercle du lanceur (BR). Le FC revient alors au 1^{er} but et C2 quitte le 3^e but alors que le lanceur est toujours en possession de la balle.

DÉCISION : (BR) La balle est morte « Balle morte », C2 au 3^e but est « Retiré » pour avoir quitté son but alors que le lanceur avait

possession de la balle à l'intérieur du cercle du lanceur, et le frappeur-coureur demeure au 1^{er} but.

(BL) Il n'y a pas de cercle du lanceur en Balle lente et aucun retrait dans cette situation. La balle est morte « Temps mort » dès que la balle est retournée au champ intérieur et que tous les jeux ont cessé.

352. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but. Le frappeur frappe un simple. C2 avance au 3^e but et s'arrête. C1 avance également au 3^e but et s'arrête. La balle est relayée au lanceur est dans le cercle du lanceur.

DÉCISION : Un temps suffisant doit être alloué au lanceur pour effectuer un jeu sur les coureurs. Si C2, qui est au 3^e but de façon réglementaire, quitte le but alors que le lanceur tient la balle à l'intérieur du cercle du lanceur, alors il est « Retiré » pour avoir quitté son but alors que le lanceur avait possession de la balle dans le cercle du lanceur.

C1, le coureur qui se trouve au 3^e but de façon non réglementaire, doit se voir donner l'opportunité de retourner au 2^e but. S'il quitte le 3^e but, alors que le lanceur tient la balle à l'intérieur du cercle du lanceur, le retour est réglementaire et le coureur n'est pas retiré. Cependant, si le coureur arrête ou change de direction lorsqu'il retourne au 2^e but, et ce sans qu'un jeu ne se déroule sur lui, C1 sera déclaré « Retiré ».

CONSEIL : La patience est la clé de l'arbitre dans cette situation. Accordez toujours un temps supplémentaire pour que la défensive exécute un jeu sur l'un des coureurs au 3^e but. La patience donnera également l'opportunité au joueur offensif en faute de corriger son erreur. Si par chance une «Balle morte » est appelée, retourner C1 au 2^{ème} but.

353. Un coureur au 1^{er} but avance et occupe le 2^e but sur un simple. Cependant, le frappeur-coureur avance également au 2^e but. Les deux coureurs sont au but lorsque la balle est retournée au lanceur à l'intérieur du cercle du lanceur. La défensive présente un appel car elle désire qu'un des coureurs soit déclaré retiré parce que deux coureurs ne peuvent pas occuper un but au même moment.

DÉCISION : Un appel n'est pas nécessaire ici. Le FC n'a pas droit au 2^e but et dans un délai approprié doit retourner au 1^{er} but sinon il sera déclaré «Retiré».

CLARIFICATION : C1 a droit au 2e but car il n'est pas obligé d'avancer plus loin. Si C1 commence à avancer au 3e but alors que le lanceur a la balle dans le cercle, il sera déclaré «Retiré».

Revenir en direction d'un but ou au marbre

354. Un coureur est au 2^e but. Le frappeur frappe un lent roulant au joueur de 1^{er} but. Le joueur de champ intérieur saisit la balle et se déplace pour

toucher le frappeur-coureur. Le FC arrête et ne bouge pas. C2 est entre le 2^e et le 3^e but lorsque le FC est touché pour le retrait. La balle est-elle morte et C2 doit-il retourner au 2^e but parce que le FC a arrêté sa course entre le marbre et le 1^{er} but?

DÉCISION: La balle demeure en jeu. Le frappeur-coureur peut arrêter entre le marbre et le 1^{er} but pour éviter ou retarder un toucher. Le règlement dit qu'un coureur ne peut reculer pour éviter ou retarder d'être touché.

355. Un coureur est au 3^e but et il y a un retrait. Le frappeur frappe une balle en direction du joueur de premier but qui attrape la balle. Le joueur de champ intérieur tente alors de toucher le frappeur-coureur qui s'est arrêté dans le corridor de course. Le frappeur-coureur recule juste avant d'être touché avec la balle, et (a) avant que C3 ne puisse toucher au marbre ou (b) après que C3 a touché au marbre.

DÉCISION: La balle est morte « Balle morte » et le frappeur-coureur est « Retiré » dès qu'il recule en direction du marbre. En (a) et (b) C3 retourne au 3^e but.

CLARIFICATION: Lorsque le frappeur-coureur recule en direction du marbre pour éviter ou retarder le toucher d'un joueur défensif, la balle est morte. Le joueur défensif n'a pas à toucher obligatoirement le coureur. Un simple mouvement de recul est suffisant pour que l'arbitre déclare la « Balle morte ». Tous les coureurs retournent au dernier but touché au moment du lancer.

356. Le frappeur frappe une balle au champ droit. Pensant que la balle serait captée, le frappeur-coureur arrête avant d'atteindre le 1^{er} but et commence à reculer en direction du marbre. Le voltigeur échappe la balle et le FC revient en direction du 1^{er} but.

DÉCISION: Comme le frappeur-coureur n'a pas reculé pour éviter d'être touché par la balle ou d'être joué par un joueur défensif, le FC n'est pas déclaré retiré.

357. Un coureur est au 1^{er} but et il y a un retrait. Le frappeur frappe un roulant en direction du joueur de 2^e but. Le joueur défensif saisit la balle et tente de toucher C1. C1 recule en direction du 1^{er} but pour tenter d'éviter d'être touché. Le joueur défensif n'effectue pas le toucher parce qu'il juge que C1 devrait être déclaré retiré pour avoir reculé. La balle est alors relayée en direction du 1^{er} but dans le but de retirer le frappeur-coureur.

DÉCISION: La balle demeure en jeu. C1 n'est pas retiré pour avoir reculé. Le règlement concernant le joueur qui recule s'applique seulement lorsque le frappeur-coureur est entre le marbre et le 1^{er} but.

358. Aucun retrait, les buts sont remplis. Une balle au sol en direction du joueur de 3^e but qui attrape la balle et touche le 3^e but. Ensuite, il lance la balle vers le joueur de 1^{er} but qui n'est pas sur le but. Alors que le joueur de 1^{er} but tente de toucher le FC qui approche, le FC revient en arrière vers le marbre. L'arbitre du marbre déclare "Balle morte", déclare le FC retiré et

renvoie tous les coureurs aux buts qu'ils détenaient au moment du lancer, y compris C2. L'entraîneur de la défensive arrive et insiste sur le fait que la décision est inappropriée, car l'équipe offensive a pris l'avantage parce que la défensive ont perdu un retrait. La décision de l'arbitre est-elle correcte?

DÉCISION: La décision n'est pas correcte. Le retrait de C2 est conservée.

359. (BR) Le coureur au 1^{er} but quitte le but au moment où le lanceur relâche la balle. Le frappeur effectue un amorti. Le joueur de 1^{er} but joue la balle frappée et tente de toucher le frappeur-coureur. C1 contourne le 2^e but au moment où le frappeur-coureur arrête et alors recule pour éviter d'être touché.

DÉCISION: La balle est morte, « Balle morte » dès que le frappeur-coureur recule. Le frappeur-coureur est « Retiré ». C1 retourne au 1^{er} but. Tous les coureurs retournent au dernier but touché au moment du lancer.

Coureurs qui changent de but

360. Aucun retrait, les buts sont remplis. L'équipe offensive demande un temps d'arrêt et l'instructeur s'entretient avec tous ses coureurs. Après la conférence, C3 se rend au 1^{er} but et C1 au 3^e but. Le frappeur 4 frappe un double faisant marquer le C1 original (à partir du 3^e but) et C2. Le C3 original est maintenant au 3^e but et F4 est au 2^e but. La défensive présente un appel parce que l'offensive a interchangé les coureurs.

DÉCISION: C1 est déclaré retiré et son point est annulé. C3 est déclaré retiré. 2 retraits, le point de C2 compte et F4 demeure au 2^e but. L'instructeur-chef est expulsé de la partie.

361. Un retrait et les buts sont remplis. L'équipe offensive demande un temps d'arrêt et l'instructeur s'entretient avec tous ses coureurs. Après la conférence, C3 se rend au 1^{er} but et C1 au 3^e but. F4 frappe un double faisant marquer le C1 original (à partir du 3^e) et C2. L'original C3 est maintenant au 3^e but et F4 au 2^e but. L'équipe défensive présente un appel parce que l'offensive a interchangé les coureurs.

DÉCISION: Aucun point ne compte! Le jeu a commencé avec un retrait et C1 et C3 sont tous les deux déclarés retirés, et l'ordre est déterminé par l'emplacement des coureurs immédiatement après le changement. C1, étant le plus proche au marbre est le premier à être déclaré retiré. C3, toujours sur le but, est le coureur précédent et le dernier retrait de la manche. Ce n'est pas un jeu de synchronisme. L'instructeur-chef est expulsé de la partie.

CLARIFICATION: L'appel peut être fait jusqu'à ce que les coureurs fautifs soient dans l'abri ou que la manche soit terminée.

But retouché, but manqué, glisser au-delà du but

362. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but. Le frappeur frappe une balle au-dessus du territoire des fausses balles, et elle est captée par le voltigeur de droite. Lors de l'attrapé du ballon en territoire des fausses balles, les deux coureurs ont retouché leur but et avancent au but suivant. Est-ce réglementaire?

DÉCISION: Les coureurs peuvent avancer sur tout ballon capté, que ce soit une bonne ou une fausse balle.

CLARIFICATION: Il est réglementaire qu'un coureur quitte son but aussitôt que la balle est touchée sur un ballon attrapé.

363. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but et il y a un retrait. Le frappeur frappe une balle au champ extérieur où le voltigeur de droite capte la balle. C1 et C2 avancent d'un but sans être retirés. Cependant, C1 a quitté le but avant l'attrapé. La balle est relayée au champ intérieur en direction du 1^{er} but pour présenter un appel indiquant que C1 a quitté le but trop tôt. Entre-temps, C2, qui se trouve au 3^e but, s'élance en direction du marbre lorsque l'appel sur la balle en jeu est effectué au 1^{er} but. L'appel est complété et le joueur de 1^{er} but relaie la balle de façon imprécise au receveur pour tenter de retirer C2.

DÉCISION : C1 est « Retiré » au 1^{er} but sur l'appel présenté pour avoir quitté le but trop tôt. La balle est en jeu car le jeu se poursuit et l'avance de C2 est réglementaire. Le point de C2 ne compte pas si l'appel constitue le troisième retrait avant que C2 ne puisse toucher le marbre, parce que ce jeu est un jeu de synchronisme.

364. Le frappeur frappe un triple, mais omet de toucher le 2^e but. Le lanceur, alors à l'intérieur du cercle du lanceur et sans en aviser l'arbitre d'abord, tente rapidement d'effectuer un appel au 2^e but pendant que la balle est en jeu et subséquemment échappe la balle. C3 avance au marbre et marque.

DÉCISION : Le point de C3 compte sauf si la défensive complète l'appel de façon réglementaire. C3 serait alors déclaré « Retiré ».

CONSEIL : L'appel suivant ou subséquent n'est pas considéré un deuxième appel parce que le résultat de l'appel initial n'a pas été décrété par l'arbitre.

365. Un coureur au 1^{er} but se poste un pied derrière le but double et l'autre pied en contact avec la portion blanche du but double pour avoir un élan de départ sur un ballon capté.

DÉCISION : Le coureur a adopté une position réglementaire de toucher le but. La balle demeure en jeu.

366. Un coureur est au 2^e but. Le frappeur frappe une balle au champ extérieur. C2 se tient derrière le 2^e but sans être en contact avec celui-ci pour avoir

un élan de départ avant que la balle ne soit captée. Après l'attrapé, C2 avance en touchant le 2^e but dans sa course en direction du 3^e but.

DÉCISION : C2 est « Retiré » et la balle est en jeu. Le(s) coureur(s) ne peut(vent) pas se placer derrière un but sans être en contact avec celui-ci, dans le but d'avoir un élan de départ lors d'un ballon capté.

367. Un coureur est au 2^e but. Le frappeur frappe une balle au champ extérieur. C2 se tient derrière le 2^e but sans être en contact avec celui-ci pour avoir un élan de départ. Le ballon est échappé par le voltigeur. Après que la balle a été touchée, C2 avance en touchant le 2^e but lors de sa course en direction du 3^e but.

DÉCISION : La balle est en jeu. C2 est « Retiré ». Le règlement couvre tout ballon frappé. La balle n'a pas à être captée pour que cette règle prenne effet.

368. Des coureurs sont aux 1^{er} et 3^e buts. Les deux coureurs se postent derrière leur but sans être en contact avec ceux-ci (partie orange au 1^{er} but) pour profiter d'un élan de départ sur un ballon frappé.

DÉCISION : Les deux coureurs, C1 et C3, sont déclarés « Retirés » immédiatement et la balle est en jeu.

NOTE : Plusieurs coureurs peuvent être déclarés « retirés » lors de situations où plusieurs coureurs ne sont pas en contact avec leur but, pour tenter de profiter d'un élan de départ sur un ballon.

369. Un coureur est au 3^e but et il y a un retrait. Le frappeur frappe une balle profondément au champ centre. C3, croyant que la balle ne serait pas captée, marque. Le voltigeur capte le ballon. C3 revient au 3^e but et arrive au but avant le relais du voltigeur.

DÉCISION : C3 est sauf au 3^e but parce qu'il est arrivé au 3^e but avant le relais, sur un appel alors que la balle est en jeu.

C3 doit retoucher le marbre lors de son retour au 3^e but. Si C3 omet de toucher le marbre et que la défense présente un appel à cet effet, alors C3 serait déclaré retiré.

370. Un coureur est au 3^e but. Le frappeur frappe une balle au champ droit. C3 ne retouche pas au but et s'avance en direction du marbre. C3 touche le marbre et alors, croyant que la balle serait captée, retouche le marbre, et retourne au 3^e but. Le voltigeur est incapable de capter le ballon. C3 s'apercevant de la situation après avoir retouché au 3^e but, se rend directement à l'abri des joueurs, figurant qu'il a déjà marqué. La défense présente un appel indiquant que C3 a commis une infraction en courant les buts de façon non réglementaire.

DÉCISION : C3 a marqué un point de façon réglementaire, même si l'action de C3 rend la situation confuse. Retoucher le marbre n'invalide pas le point marqué.

CLARIFICATION : Un point compté de façon réglementaire ne peut être annulé si un coureur touche les 1^{er}, 2^e, 3^e buts et le marbre de façon réglementaire. Le point ne peut pas être annulé par une action subséquente du coureur, par exemple, l'action de retourner au 3^e but lorsque le coureur croit avoir quitté le but trop tôt lors d'une situation de ballon capté.

371. (BR) Le frappeur frappe une balle lancée pour un double mais omet de toucher au 1^{er} but dans sa course en direction du 2^e but. La défense n'indique pas qu'un appel sera présenté et le lanceur, en possession de la balle, pénètre dans le cercle du lanceur. Le lanceur se place en contact avec la plaque du lanceur et, sans le préciser verbalement, recule de la plaque. Le coureur, croyant qu'un appel sera présenté, tente de revenir sur ses pas en direction du 1^{er} but.

DÉCISION : C2 est « Retiré » pour avoir quitté son but alors que le lanceur avait possession de la balle à l'intérieur du cercle du lanceur. Le déplacement du lanceur vers l'arrière de la plaque ne peut pas être interprété comme l'indication d'un appel.

Si la défense donne une indication verbale indiquant qu'un appel est présenté, l'arbitre doit alors déclarer et signaler « Balle morte ».

372. Le frappeur frappe un circuit. Comme le FC contourne les buts, il s'arrête entre le 2^e et le 3^e but, croyant avoir manqué le 1^{er} but. Le FC revient sur ses pas et retouche le 2^e et le 1^{er} but, et procède à nouveau en touchant les buts de façon réglementaire.

DÉCISION : Le circuit est réglementaire. Que le FC ait touché ou non le 1^{er} but, il a touché les buts de façon réglementaire lors de son retour, en retouchant les 2^e et 1^{er} buts.

373. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but et il y a deux retraits. Le frappeur frappe un double permettant à C2 et C1 de marquer. Cependant, C2 a manqué le 3^e but, mais y est retourné juste avant qu'un appel ne soit présenté.

DÉCISION : C2 ne peut pas retourner au 3^e but après qu'un coureur qui le suivait (C1) ait marqué. C2 est « Retiré » sur l'appel et les deux points ne comptent pas parce qu'aucun point suivant ne peut marquer après qu'un coureur précédent a été déclaré le troisième retrait de la manche.

374. Les buts sont remplis et il y a deux retraits. Le frappeur frappe un circuit. Tous les coureurs ont touché les buts appropriés, mais le frappeur-coureur a manqué le 2^e but. Après que tous les jeux ont cessé, la défense présente un appel alors que la balle est morte, sur le frappeur-coureur pour avoir manqué le 2^e but. L'arbitre des buts déclare comme il se doit le frappeur-coureur « Retiré ». Combien de points comptent?

DÉCISION : Trois points comptent. Tous les coureurs ont franchi le marbre avant que l'appel soit effectué au 2^e but.

Après que tous les jeux ont cessé : La défense ne peut pas être autorisée à présenter un appel lorsque la balle est

morte, et ce sur tout coureur, tant que ceux-ci n'ont pas eu l'opportunité de toucher les buts accordés, incluant le marbre.

Exemple 1 : Coureur au 2^e but. Le frappeur frappe une balle lancée en direction du joueur d'arrêt-court qui saisit la balle et la relaie hors du terrain de jeu. C2 se voit accorder le marbre et le FC se voit accorder le 2^e but. Le FC touche le 1^{er} but et est au 2^e but lorsque C2 rate le marbre. La défensive peut présenter un appel de balle morte, immédiatement sur C2 qui rate le marbre.

Exemple 2 : Coureur au 2^e but. Le frappeur frappe une balle en direction du joueur d'arrêt-court qui saisit la balle et la relaie hors du terrain de jeu. C2 se voit accorder le marbre et le FC se voit accorder le 2^e but. Le FC touche le 1^{er} but et n'est pas encore rendu au 2^e but lorsque C2 rate le marbre. La défensive ne peut pas présenter d'appel sur une balle morte à l'endroit de C2 qui rate le marbre, tant que le FC n'est pas rendu au 2^e but.

Exemple 3 : Les buts sont remplis. Le frappeur frappe un circuit. Tous les coureurs touchent leurs buts respectifs sauf C1 qui omet de toucher au 3^e but. La défensive ne présente pas d'appel lorsque la balle est morte sur C1 qui a raté le 3^e but tant que tous les coureurs, incluant le FC, n'ont pas eu l'opportunité de toucher tous leurs buts respectifs, incluant le marbre. En d'autres mots, la défensive doit attendre que tous les coureurs précédant et suivant C1 aient eu l'opportunité de toucher tous les buts accordés tel que décrit par l'expression « après que tous les jeux ont cessé ».

375. Les buts sont remplis et il y a deux retraits. Le frappeur frappe un circuit. Tous les coureurs touchent les buts appropriés, mais C1 manque le 3^e but. Après que tous les jeux ont cessé, la défensive présente un appel alors que la balle est morte, à l'endroit de C1 qui a raté le 3^e but. L'arbitre des buts décrète comme il se doit C1 « Retiré ». Combien de points comptent?

DÉCISION : Deux (2) points comptent. Même si tous les coureurs ont croisé le marbre avant que l'appel soit effectué au 3^e but, le point du FC ne compte pas, parce que le dernier retrait de la manche est le résultat du retrait du coureur précédent.

376. Les buts sont remplis et il y a deux retraits. Le frappeur frappe un circuit. Tous les coureurs touchent les buts appropriés, mais le coureur au 1^{er} but rate le 2^e but. Après que tous les jeux ont cessé, la défensive présente un appel alors que la balle est morte, sur C1 qui a raté le 2^e but. L'arbitre des buts décrète comme il se doit C1 « Retiré ». Combien de points comptent?

DÉCISION : Aucun point ne compte.

Même si tous les autres coureurs ont touché le marbre avant l'appel, les points ne comptent pas si le dernier retrait de la manche est le résultat d'un coureur retiré systématiquement

(jeu forcé), et ce quel qu'il soit. Dans cette situation, C1 est forcé de toucher au moins le 2^e but, parce que le frappeur est devenu un frappeur-coureur. De même, C3 est forcé de toucher au marbre, C2 est forcé de toucher au 3^e but, et le frappeur-coureur est forcé de toucher au 1^{er} but.

ACCENT : Si un appel est accepté sur un but où un coureur est forcé d'avancer, et si ce retrait est un retrait systématique (forcé), aucun point ne marque si c'était le dernier retrait de la manche. Si un coureur forcé d'avancer retourne, pour une raison quelconque, en direction du dernier but occupé après avoir touché le but suivant, le jeu redevient systématique (forcé) et le coureur peut ainsi être retiré si la défensive touche le but auquel il est forcé d'avancer. Il est à noter qu'un retrait ne peut pas être systématique (forcé) si le frappeur ne devient pas un frappeur-coureur.

377. Des coureurs sont au 1^{er} et au 3^e but et il y a un retrait. Le frappeur frappe la balle pour plus d'un but et C3 marque. Le frappeur rate le 1^{er} but dans sa course en direction du 2^e but. C1 touche le 2^e et le 3^e but mais manque le marbre ou il touche le tapis des prises. L'équipe défensive présente un appel sur les buts manqués. Combien de points sont-ils marqués?

DÉCISION : Aucun point ne marque. Un point ne compte pas si le troisième retrait d'une manche est un retrait forcé.

378. Lors d'un jeu serré au marbre, C2 glisse mais ne touche pas au marbre. Le receveur ne réussit pas à toucher le coureur. Qu'est-ce que l'arbitre doit faire?

DÉCISION : L'arbitre doit hésiter brièvement et si aucun toucher n'est effectué, il doit signaler et appeler « Sauf » pour que la décision soit entendue par le coureur et le receveur.

Si le coureur touche au marbre avant l'appel du receveur, alors le coureur sera sauf et l'arbitre appellera et signalera de nouveau « Sauf ».

Si un jeu d'appel est effectué en touchant soit le coureur ou le marbre, le coureur sera déclaré « Retiré ».

CLARIFICATION : Un coureur est présumé avoir touché au but après l'avoir passé même s'il l'a manqué. La défensive doit présenter un appel pour un but manqué, et ce, avant le prochain lancer.

379. Un coureur est au 2^e but lorsque le frappeur frappe un simple au champ droit. C2 tente de marquer et, sur un jeu au marbre, le receveur ne touche pas à C2 et C2 rate le marbre. L'arbitre signale et appelle correctement « Sauf ». Le receveur poursuit alors C2 jusque dans l'abri des joueurs où il le touche avec la balle.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte » dès que le receveur pénètre dans l'abri des joueurs. Le frappeur-coureur se voit accorder un but à partir du dernier but touché au moment où la balle est devenue morte. Si un appel est présenté correctement, alors C2 est « Retiré ». Si l'appel n'est pas

complété avant le prochain lancer (réglementaire ou non), le point de C2 compte. Le receveur qui suit le frappeur dans l'abri est considéré comme ayant transporté la balle hors du jeu de façon involontaire.

CONSEIL : Dans les cas où l'intention de présenter un appel est perçue par l'(les) arbitre(s), et que les coureurs sont sur leur but respectif (en contact), alors un « Temps mort » doit être décrété pour permettre un appel pendant que la balle est morte.

380. C1 tente de voler le 2^e but. Le joueur d'arrêt-court, qui a capté le relais provenant du receveur, ne réussit pas à toucher C1. Cependant, C1 glisse au-delà du but et ne demeure pas en contact avec le but.

DÉCISION : L'interprétation initiale de l'arbitre des buts est de ne rendre aucune décision. L'arbitre des buts doit attendre qu'un jeu soit complété avant de rendre une décision sur le vol de but. C1 est retiré ou sauf, selon qu'il est touché alors qu'il est en contact avec le but ou non.

381. Le frappeur-coureur glisse ou court au-delà du 1^{er} but (a) au cours de son avance à partir du marbre après avoir frappé la balle ou (b) en retournant au 1^{er} but après avoir tenté d'avancer au 2^e but. Dans chaque situation le frappeur-coureur est touché avec la balle alors qu'il n'est pas en contact avec le but.

DÉCISION : Le frappeur-coureur en (a) est « Sauf », et en (b) est « Retiré ».

CLARIFICATION : Un coureur est à ses risques et peut être retiré s'il est touché de façon réglementaire lorsqu'il court au-delà des 2^e et 3^e buts.

382. Le frappeur frappe une balle lancée profondément au champ extérieur. Le FC tente d'étirer le coup sûr en un triple et, lors d'un jeu serré au 3^e but, il entre en collision avec le joueur de 3^e but. Lors du contact, le casque du coureur tombe au sol. La balle roule dans une direction et le FC dans l'autre. Le joueur de champ intérieur récupère la balle et tente de toucher le FC au moment où il retourne au 3^e but en plongeant. Le FC saisit son casque, s'étire en direction du but, et réussit à atteindre le but sans être retiré en touchant seulement au but avec le casque. Entre-temps, le joueur défensif touche au bras du coureur. Retiré au sauf?

DÉCISION : Le frappeur-coureur est « Retiré » parce que le coureur ne doit pas être avantageé en utilisant une pièce d'équipement qui n'est pas en position réglementaire.

Corridor de 91 cm (trois pieds)

383. Le frappeur frappe une balle lancée en territoire des bonnes balles en direction du 1^{er} but mais omet de demeurer à l'intérieur du corridor de 91 cm (trois pieds).

DÉCISION : L'action du frappeur-coureur est ignorée sauf si cette action nuit à une balle relayée.

INTERPRÉTATION: Le corridor de 91 cm (trois pieds) sert à prévenir une interférence et fournit une protection au frappeur-coureur. L'idée est que le frappeur-coureur doit circuler dans ce corridor s'il ne veut pas être déclaré « Retiré » pour interférence.

384. Le frappeur frappe une balle au sol devant le marbre. Le frappeur-coureur court en territoire des bonnes balles et en direction du corridor de 91 cm (trois pieds). Avant que le frappeur-coureur n'atteigne le corridor (les 9,1 premiers mètres (30 premiers pieds) à partir du marbre), le relais du receveur en direction du premier but heurte le frappeur-coureur dans le dos.

DÉCISION : Si un frappeur-coureur est atteint par une balle relayée avant d'atteindre le corridor, le frappeur-coureur n'est pas retiré. Il importe peu que le frappeur-coureur soit en territoire des bonnes ou des fausses balles, pourvu que celui-ci ne nuise pas volontairement à la balle relayée.

385. Un coureur est au 3^e but. Le frappeur frappe une balle au sol. Le joueur de 1^{er} but joue la balle en territoire des bonnes balles entre le marbre et le 1^{er} but. Le joueur de 2^e but couvre le 1^{er} but et est en position pour recevoir le relais du joueur de champ intérieur. Cependant, la balle relayée atteint le frappeur-coureur alors qu'il est entièrement à l'intérieur du corridor de 91 cm (trois pieds), en territoire des fausses balles.

DÉCISION : Le frappeur-coureur ne cause pas d'interférence parce qu'il est dans le corridor de course. La balle demeure en jeu.

386. Des coureurs sont au 1^{er} et au 3^e but et il y a un retrait. Le frappeur frappe un amorti (BR) en territoire des bonnes balles. La balle tombe au sol et roule lentement en direction du lanceur qui joue la balle et la relaie en direction au joueur défensif qui couvre le 1^{er} but. Le frappeur, qui court maintenant à côté du corridor de 91 cm (trois pieds) en territoire des bonnes balles, est atteint par la balle relayée.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte », dès que le frappeur-coureur est atteint par la balle relayée. Le frappeur-coureur est déclaré « Retiré » à cause de l'interférence. Les coureurs, C1 et C3, retournent au dernier but touché au moment du lancer.

387. Le receveur échappe une balle lancée qui a été déclarée troisième prise et récupère la balle directement en avant du marbre. Le frappeur court en direction du 1^{er} but en chevauchant la ligne du côté gauche du corridor de 91 cm (trois pieds). Le frappeur-coureur est atteint par la balle relayée par le receveur (a) à l'épaule gauche qui est à l'extérieur du corridor de 91 cm (trois pieds) et en territoire des bonnes balles ou (b) à l'épaule droite qui est à l'intérieur du corridor de 91 cm (trois pieds) en territoire des fausses balles.

DÉCISION : En (a) la balle est morte, « Balle morte » et le frappeur-coureur est « Retiré » pour avoir été à l'extérieur du corridor de 91 cm (trois pieds) en territoire des bonnes balles.

(b) Le frappeur-coureur n'est pas retiré. Le frappeur-coureur est atteint par la balle sur la partie du corps qui se situe à l'intérieur du corridor de 91 cm (trois pieds).

388. Le receveur échappe une balle lancée qui a été déclarée troisième prise et récupère la balle directement en avant du marbre. Le frappeur court en direction du 1^{er} but en chevauchant la ligne du côté droit du corridor de 91 cm (trois pieds). Le frappeur-coureur est atteint par la balle relayée par le receveur à l'épaule droite alors à l'extérieur du corridor de 91 cm (trois pieds).

DÉCISION : Le frappeur-coureur n'est pas « Retiré » pour s'être retrouvé à l'extérieur du corridor de 91 cm (trois pieds) et la balle est en jeu.

CLARIFICATION : L'équipe offensive ne devrait pas être pénalisée pour un lancer errant par la défense. Une balle lancée frappant le BR ne constitue pas nécessairement une interférence. L'arbitre jugera s'il estime que le FC a interféré avec le lancer ou le joueur défensif recevant le lancer.

389. Le frappeur frappe ou dépose un amorti (BR) sur une balle lancée et celle-ci prend la direction du 1^{er} but. La balle roule le long de la ligne. Le joueur de 1^{er} but se précipite sur la balle qui se déplace lentement. Le frappeur-coureur évite le joueur de champ intérieur qui chevauche la ligne des fausses balles, en sortant du corridor de 91 cm (trois pieds). Le frappeur-coureur court maintenant en (a) territoire des bonnes balles ou (b) territoire des fausses balles, à l'extérieur du corridor.

DÉCISION : En (a, b) le frappeur-coureur n'est pas retiré pour courir à l'extérieur du corridor de 91 cm (trois pieds) lorsqu'il tente d'éviter de nuire à un joueur de champ intérieur qui joue la balle.

390. Le frappeur frappe un roulant en direction du 3^e but. Le joueur de 3^e but joue la balle et la relaie en direction du 1^{er} but. Le joueur de 1^{er} but doit perdre contact avec le but en direction du marbre pour tenter d'effectuer l'attrapé. Le joueur de 1^{er} but et le frappeur-coureur entre alors en collision en (a) territoire des bonnes balles ou (b) territoire des fausses balles, à l'intérieur du corridor de 91 cm (trois pieds).

DÉCISION : En (a) la balle est morte, « Balle morte ». Le frappeur-coureur est « Retiré » pour interférence.

Le relais est hors cible et n'a aucune conséquence. Une chance doit être donnée au joueur défensif de capturer la balle. Lorsque cette opportunité n'est pas donnée au joueur de champ intérieur parce que le coureur se situe à l'extérieur du corridor de 91 cm (trois pieds), vous êtes alors en présence d'une interférence.

(b) Le contact est une simple collision et est accidentel. Aucune obstruction et aucune interférence, et la balle demeure en jeu.

391. Le receveur joue une balle frappée devant le marbre. Le receveur relaie la balle en direction du 1^{er} but. Le frappeur-coureur, à l'extérieur du corridor de 91 cm (trois pieds) en territoire des bonnes balles, nuit à la vue du joueur de 1^{er} but sur la balle relayée. Le joueur de 1^{er} but ne voit pas la balle et ne réussit pas à la capter.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte ». Le frappeur-coureur est « Retiré » pour « Interférence ». Tous les autres coureurs retournent au dernier but touché au moment du lancer.

INTERPRÉTATION : Le joueur défensif doit avoir une vue claire de la balle relayée lorsqu'il effectue un jeu de routine au 1^{er} but. Il n'est pas nécessaire que la balle entre en contact avec le frappeur-coureur pour que celui-ci soit déclaré retiré.

CONSEIL : Dans ce cas, le receveur doit lancer la balle pour qu'il y ait une interférence. Si le coureur s'éloigne du joueur défensif, il doit y avoir un relais.

Touché par la balle ou retrait systématique

392. Le joueur de champ intérieur tombe au sol dans sa tentative d'attraper une balle frappée au sol. Le joueur défensif frappe ou donne un coup de pied sur la balle vers le 1^{er} but alors qu'il est étendu sur le ventre au sol. Le joueur de 1^{er} but saisit la balle dans son gant avant que le frappeur-coureur ne touche au 1^{er} but. La question de l'équipe offensive est de savoir si le geste du joueur défensif de frapper ou de donner un coup de pied à la balle est réglementaire.

DÉCISION : Le frappeur-coureur est « Retiré ». Les actions du joueur défensif sont acceptables.

393. Le frappeur frappe un roulant en direction du joueur de 1^{er} but. Le joueur de champ intérieur plonge et attrape la balle frappée avec son gant. Alors qu'il est toujours étendu au sol avec la balle dans son gant, le joueur de premier but touche le 1^{er} but avec sa main nue avant que le frappeur-coureur atteigne le 1^{er} but.

DÉCISION : Le frappeur-coureur est « Retiré ». Lors d'une situation de retrait systématique (forcé), un joueur défensif peut toucher un but de façon réglementaire pour un « Retrait » avec n'importe quelle partie de son corps alors qu'il est en possession de la balle.

394. La frappeuse frappe un roulant en direction de la joueuse de 2^e but. La joueuse de champ intérieur saisit la balle mais la force à laquelle celle-ci a été frappée fait en sorte que la balle demeure prisonnière des sangles de cuir du gant. En désespoir de cause, la joueuse de 2^e but lance son gant avec la balle à la joueuse de 1^{er} but. La joueuse de 1^{er} but touche au 1^{er} but avant la frappeuse-coureuse. La FC est-elle retirée?

DÉCISION : La frappeuse-coureuse est « Retirée ». La joueuse de 2^e but a joué la balle de façon réglementaire. L'action de lancer le gant ne viole aucune règle. Si la joueuse de 1^{er} but a le

contrôle du gant et de la balle, la FC doit être déclarée retirée.

395. Le frappeur frappe une balle au sol en direction du joueur de 2^e but. Le joueur de champ intérieur saisit la balle et la relaie au 1^{er} but. Le joueur de 1^{er} but a la balle dans sa mitaine et son pied est en contact avec le but, lorsque le frappeur-coureur fonce sur le joueur de 1^{er} but, qui échappe la balle.

DÉCISION : Le frappeur-coureur est « Retiré » et la balle est en jeu, sauf si l'arbitre estime que la collision est une interférence volontaire, car alors la balle serait morte.

CLARIFICATION : Si la balle et le coureur arrivent en même temps et que la balle est échappée (momentanément tenue par le joueur défensif - jeu synchronisé), alors le coureur serait considéré « Sauf », à moins que le coureur effectue délibérément un geste pour que le joueur défensif échappe la balle (c'est-à-dire utilise sa main pour donner un coup sur la balle dans le gant du joueur défensif).

396. Les buts sont remplis. Le joueur de 1^{er} but capte une balle frappée durement qui fait un court bond. Le joueur de 1^{er} but touche alors le 1^{er} but et ensuite C1 qui se tient sur le but.

DÉCISION : Le frappeur-coureur est « Retiré » dès que le joueur défensif touche au 1^{er} but. Le retrait du frappeur-coureur élimine le retrait systématique (forcé) et C1 n'est pas obligé d'avancer au 2^e but. C1 est « Sauf » au 1^{er} but.

CLARIFICATION : Pour que la défensive puisse effectuer un double retrait, le joueur de 1^{er} but doit toucher C1 et ensuite toucher au 1^{er} but.

397. La frappeuse frappe une balle au sol. La frappeuse-coureuse arrive au 1^{er} but avant le relais de la joueuse de champ intérieur, mais omet de toucher le 1^{er} but. Même si la joueuse de 1^{er} but capte la balle alors qu'elle est en contact avec le but, l'arbitre décrète la frappeuse-coureuse « Sauve ».

DÉCISION : Le jugement de l'arbitre des buts est exact. Lorsqu'une frappeuse-coureuse arrive avant le relais au 1^{er} but et manque le but, il doit déclarer la coureuse « Sauve ». La coureuse n'est pas déclarée retirée sauf si la défensive présente un appel sur le but manqué avant que la frappeuse-coureuse touche le but.

398. Le frappeur frappe un lent roulant en direction du joueur de 1^{er} but qui joue derrière le but. Le joueur de champ intérieur saisit la balle dans son gant et court en direction du 1^{er} but. Juste au moment où il touche seulement la partie blanche du but double, le FC entre en collision involontairement avec le joueur défensif. La balle est propulsée hors du gant du joueur de champ intérieur avant ou après que les joueurs tombent au sol.

DÉCISION : Le frappeur-coureur est « Retiré » en tout temps après que le joueur de 1^{er} but a touché au but, devantant ainsi le frappeur-coureur. L'action d'échapper la balle est survenue après que le retrait systématique (forcé) a été effectué.

Si le contact entre le FC et le joueur défensif arrive simultanément avec l'action du joueur défensif touchant le but, alors le coureur est sauf.

399. Des coureurs sont au 1^{er} et au 3^e but et il y a un retrait. Le frappeur frappe une balle lancée au sol en direction du joueur de 1^{er} but qui saisit la balle et touche le 1^{er} but avant le frappeur-coureur. Alors, le joueur de champ intérieur (a) touche C1 avec la balle ou (b) relaie la balle au 2^e but où C1 est touché pour le retrait ou (c) relaie la balle au 2^e but où le joueur défensif touche le 2^e but. Avant d'effectuer le toucher sur C1, C3 a déjà croisé le marbre.

DÉCISION : Le frappeur-coureur est « Retiré » pour le deuxième retrait. Le point de C3 compte dans tous les cas.

En (a) C1 est « Sauf » au 1^{er} but. C1 n'est pas forcé d'avancer au 2^e but parce que le frappeur n'est plus considéré comme un coureur, ce qui implique que le 1^{er} but devient un but inoccupé.

(b) C1 est « Retiré » sur le toucher.

(c) C1 n'est pas retiré sauf s'il est touché par la balle, et qu'il n'est pas en contact avec le but. C1 n'est pas forcé d'avancer au 2^e but parce que le frappeur n'est plus considéré comme un coureur.

400. Le joueur d'arrêt-court ou de deuxième but pivote au 2^e but pour tenter un double retrait. Le joueur de champ intérieur perd la balle en essayant de retirer la balle de son gant.

DÉCISION : C1 est « Retiré » au 2^e but. La tentative du joueur défensif pour retirer la balle du gant est considérée comme le début de la tentative d'effectuer un relais.

401. La receveuse a la balle dans sa main lorsqu'elle touche la coureuse avec le dos de sa main. La balle ne touche pas la coureuse.

DÉCISION : La coureuse est « Retirée ». Toucher une coureuse avec la main ou le gant qui tient la balle est considéré comme un toucher avec la balle.

402. Le frappeur frappe une balle au sol en direction du 1^{er} but. Le joueur de champ intérieur saisit la balle dans son gant, court en direction de la ligne et touche avec la balle le frappeur-coureur qui s'avance. Le joueur défensif jongle avec la balle et l'échappe après le toucher.

DÉCISION : Le frappeur-coureur est « Sauf ». Le joueur de 1^{er} but n'a pas eu le contrôle de la balle et n'a pas relâché la balle de façon intentionnelle.

NOTE : Si la balle sort du gant et se dirige hors du terrain de jeu, la balle est morte, « Balle morte », et les coureurs se voient accorder un but à partir du moment où la balle a quitté le territoire de jeu.

403. Des coureuses sont au 2^e et au 3^e but lorsque la frappeuse frappe une balle à la joueuse d'arrêt-court qui attrape la balle et effectue un relais au marbre. C3 est pris en souricière entre le 3^e but et le marbre. La joueuse de 3^e but, avec la balle en sa possession, court en direction de C3 et la touche. Après avoir touché C3, la joueuse de 3^e but perd l'équilibre, trébuche et tombe au sol. Elle échappe alors la balle. C3 est retirée sur le toucher ou est-ce que C3 est déclarée sauve parce que la balle a été échappée?

DÉCISION: La coureuse est retirée — si la joueuse défensive perd la balle en touchant la coureuse, celle-ci est sauve. Dans ce cas, le toucher est effectué et la joueuse défensive échappe la balle après être tombée au sol. Ce n'est pas la même chose qu'un attrapé. C'est le sol qui a engendré l'échappé pas le toucher.

Le mot « Après » doit comprendre des limites et signifie que la balle a été échappée directement au moment du toucher de la joueuse défensif qui effectue le toucher. Pour qu'une coureuse soit déclarée sauve, il doit y avoir une relation de cause à effet entre le toucher et la balle échappée. Si la joueuse défensive a une nette possession de la balle au moment du toucher et immédiatement après celui-ci (un temps suffisant pour établir et maintenir une possession ferme au cours du processus du toucher), alors la coureuse est « Retirée ».

404. Le joueur de 1^{er} but joue une balle frappée au sol en territoire des bonnes balles. Lors de la course au 1^{er} but, le joueur de 1^{er} but s'allonge et touche de façon réglementaire le frappeur-coureur à la hanche avant que le FC touche au 1^{er} but. L'action du joueur défensif le fait tomber au sol et la balle se retrouve hors de son gant.

DÉCISION: Le coureur est retiré. Le toucher a été effectué et la balle a été contrôlée. Le contact avec le sol a fait tomber la balle hors du gant. C'est différent d'un joueur défensif qui capte la balle et tombe au sol.

405. Le frappeur réussit à se rendre au 1^{er} but en glissant et touche à celui-ci, après avoir frappé la balle en territoire des bonnes balles. L'action du frappeur-coureur lui fait perdre contact avec le but. Le joueur de 1^{er} but touche alors au frappeur-coureur avec la balle.

DÉCISION : L'arbitre des buts doit décréter le frappeur-coureur « Sauf » au 1^{er} but. L'action de glisser au-delà du but est interprétée au même titre que s'il avait dépassé le but en courant. Le frappeur-coureur serait à ses risques seulement s'il avait tenté d'avancer en direction du 2^e but.

CLARIFICATION : Un coureur est à ses risques seulement s'il glisse au-delà du 2^e ou du 3^e but, et est touché subséquemment avec la balle alors qu'il n'est pas en contact avec le but.

406. Des coureurs sont au 1^{er} et au 3^e but et il y a deux retraits. Le frappeur frappe une balle au sol au joueur d'arrêt-court qui attrape la balle et alors l'échappe. Le joueur de champ intérieur récupère la balle et la relaie au 2^e but. C1 arrive avant le relais du joueur de champ intérieur au 2^e but mais glisse au-delà du but et est alors touché avec la balle. C3 marque avant que C1 ne soit touché. Le point compte-t-il?

DÉCISION : Le point de C3 compte. Le retrait systématique (forcé) effectué sur C1 est éliminé lorsque C1 touche au 2^e but. Il s'agit maintenant d'un jeu de synchronisme et si le coureur provenant du 3^e but marque avant le toucher, le point compte.

407. Une coureuse est au 1^{er} but et il y a un retrait. La frappeuse frappe la balle solidement entre les voltigeuses profondément au champ droit. C1 quitte le 1^{er} but au son du bâton, touche et contourne le 2^e but en direction du 3^e but, lorsque la voltigeuse de droite plonge pour tenter de capter la balle frappée en flèche et la saisit après que celle-ci a fait un bond. C1, croyant que la joueuse défensive a attrapé la balle en vol, se retourne pour revenir au 1^{er} but en retouchant au 2^e but sur son chemin. L'instructeur de l'équipe offensive gesticule et crie à C1, alors qu'elle est à mi-chemin entre le 2^e et le 1^{er} but, de se rendre au 2^e but étant donné que la balle a été captée au sol. C1 change de direction et glisse tête première au 2^e but, juste au moment où la balle arrive du champ extérieur. La balle relayée est captée par la joueuse de champ intérieur qui est sur le 2^e but juste avant que C1 glisse au but.

DÉCISION : C1 est "Sauf" car il n'a pas été touché.

CLARIFICATION : Comme C1 avait légalement atteint le 2^e but et n'a pas retouché le 1^{er} but, il est toujours considéré comme ayant atteint le 2^e but. Donc pas de jeu forcé au 2^e but.

RÈGLEMENT 9 – BALLE MORTE OU BALLE EN JEU

Il y a plusieurs situations dans ce manuel de cas qui clarifient les règles qui sont révisées sous le règlement 9. Les exemples additionnels suivants sont une brève révision des situations de balle morte, balle en jeu, et balle morte retardée.

Balle morte

1. Un coureur est au 1^{er} but. Le frappeur frappe une balle au sol de façon non réglementaire au joueur d'arrêt-court et le joueur de 2^e but fait obstruction à C1 qui s'avance en direction du 2^e but.

DÉCISION : L'arbitre doit déclarer la balle morte, "Balle morte" lorsque la balle est frappée de façon non réglementaire, et le frappeur est « Retiré ». L'obstruction est ignorée parce qu'elle est survenue après que la balle a été déclarée morte. C1 doit retourner au 1^{er} but.

2. Un coureur est au 1^{er} but. Le frappeur frappe une balle lancée en flèche en direction du joueur d'arrêt-court qui laisse la balle toucher son gant pour ensuite la laisser tomber au sol.

DÉCISION : Le frappeur est « Retiré », et la balle est morte « Balle morte », parce qu'elle a été échappée intentionnellement. C1 retourne au 1^{er} but.

3. Le frappeur frappe une balle lancée en territoire des bonnes balles. La balle lancée touche une partie de la main du frappeur ou touche toute la main alors qu'il tient le bâton.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte », et une « Prise » est appelée au frappeur. Les mains du frappeur ne sont pas considérées comme une partie du bâton.

4. Le frappeur frappe un circuit. Le frappeur-coureur tombe au sol au moment où il tente de courir sur les buts et se blesse. Le frappeur-coureur est incapable de continuer à jouer.

DÉCISION : Il est permis à un coureur substitut de courir les buts pour le frappeur et ce coureur peut faire le tour des buts pour que le circuit compte.

5. (BR) Un amorti frappé qui roule le long de la ligne du 3^e but en territoire des fausses balles, est jugé « Fausse balle » par l'arbitre du marbre. Après avoir décrété et signalé le tout, la balle roule en territoire des bonnes balles et est touchée par un joueur de champ intérieur.

DÉCISION : La décision de l'arbitre du marbre demeure la même. La balle frappée demeure une « Fausse balle ».

CLARIFICATION: Une fois qu'une balle déclarée fausse, la décision ne peut pas être changée

Balle en jeu

6. Une balle lancée est frappée avec force au sol. La balle frappée dévie sur le joueur de 2^e but et vient en contact avec l'arbitre des buts.

DÉCISION : La balle demeure en jeu. Ce n'est pas une interférence de l'arbitre parce que la balle a touché ou dépassé un joueur de champ intérieur avant qu'elle ne touche à l'arbitre.

7. Le frappeur réussit un simple au champ droit. Le frappeur-coureur tente d'étirer le simple en double. Le relais du voltigeur heurte l'arbitre des buts et permet ainsi au frappeur-coureur d'atteindre le 2^e but sans être retiré.

DÉCISION : Le frappeur-coureur est « Sauf » au 2^e but. Il n'y a pas d'interférence lorsqu'un arbitre est atteint par une balle relayée.

8. Le frappeur frappe une flèche, qui dévie sur le 1^{er} but et atteint un photographe assigné à la partie, en territoire des fausses balles. Le frappeur-coureur tente d'étirer le coup sûr en double mais est « Retiré » sur un relais effectué au 2^e but.

DÉCISION : Le frappeur-coureur est « Retiré ». La balle demeure en jeu après avoir atteint le photographe assigné à la partie.

CLARIFICATION : Lorsqu'un photographe/représentant des médias est sur le terrain de jeu, l'arbitre du marbre doit informer les gérants des deux équipes (arbitrage préventif) que la balle demeure en jeu lorsqu'elle est frappée ou relayée et entre en contact avec un photographe assigné à la partie. La balle demeurerait en jeu même si l'arbitre omettait d'en informer les gérants.

NOTE : Les médias autorisés à se situer sur le terrain de jeu ne doivent pas utiliser de trépied, mais un pied unique. Tout le personnel des médias doit être capable de bouger pour éviter d'être atteint par un relais imprécis ou une balle frappée. S'ils sont atteints, la balle demeure en vie. Tout l'équipement photographique doit être sur le photographe. Aucun équipement ne peut être laissé sur le terrain.

9. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but et il n'y a aucun retrait. Le frappeur frappe une balle au champ extérieur où le voltigeur capte le ballon. C2 retouche le 2^e but de façon réglementaire et avance au 3^e but. C1 a quitté le 1^{er} but avant que la balle ne soit touchée par le voltigeur. Avant qu'un « Temps mort » ne soit décrété parce que le jeu se déroule, la balle est relayée au 1^{er} but où un appel est présenté de façon réglementaire pendant que la balle est en jeu, et ce pour le 2^e retrait. C2, au 3^e but, note que le joueur de champ intérieur hésite avant de présenter l'appel, et avance en direction du marbre.

DÉCISION : L'avance est légale et la balle est en vie.

10. Un coureur est au 1^{er} but et il y a un retrait. Le frappeur frappe un double. C1 marque mais manque le 2^e but. La balle est retournée au champ intérieur et l'arbitre appelle « Temps mort ». Le lanceur récupère la balle à l'intérieur du cercle du lanceur et l'arbitre s'écrie alors « Au jeu ». Le lanceur, rapidement et sans donner d'avis à l'arbitre, relaie la balle en direction du 2^e but pour présenter un appel indiquant que C1 a raté le but. Au moment où le relais est effectué au 2^e but, le frappeur-coureur avance en direction du 3^e but.

DÉCISION : (BR) L'avance du frappeur-coureur est réglementaire au 2^e but. C1 est déclaré « Retiré » lorsque l'appel est présenté.

(BL) Il n'y a pas de cercle du lanceur en balle lente. La balle est morte « Temps mort » dès que le lanceur relaie la balle au 2^e but. Le FC au 2^e but ne peut pas avancer au 3^e but.

11. Un coureur est déclaré sauf par l'arbitre sur un jeu serré au 3^e but. Le joueur de 3^e but, en réaction à la décision de l'arbitre, s'avance vers lui et le pousse. Il est donc expulsé immédiatement. Au cours de la confrontation, C2 s'est avancé en direction du marbre. Le joueur de 3^e but, après avoir été expulsé, relaie maintenant la balle au receveur qui touche C2 pour le retrait. Est-ce que C2 est réellement retiré ou est-ce que la balle est morte après que le joueur de champ intérieur a été expulsé?

DÉCISION : Les actions du joueur de 3^e but justifient une expulsion. L'arbitre doit attendre que tout le jeu ait cessé avant d'administrer l'expulsion. Dans ce cas, C2 serait déclaré « retiré » et après que le jeu ait cessé, le joueur de 3^e but serait alors expulsé.

Si l'arbitre déclare « Temps mort » prématurément après avoir été poussé, les arbitres devraient accorder à C2 le but qu'il aurait atteint si « Temps mort » n'avait pas été déclaré. Dans ce cas, il est probable que les arbitres remettraient c2 sur le 3e but.

12. Un coureur est au 3^e but et il y a un retrait. Le frappeur frappe une balle lancée dans les airs peu profondément au champ gauche. Dans un geste de frustration, le frappeur lance violemment son bâton contre l'écran arrière. Le voltigeur rate le ballon et C3 a) compte ou b) est déclaré « retiré » au marbre.

DÉCISION : L'arbitre doit laisser le jeu continuer jusqu'à ce que tout le jeu soit terminé. Dans a) le point de C3 comptera tandis que dans b) C3 sera déclaré « retiré ». Une fois le jeu est terminé, l'arbitre décrètera « Temps mort », expulsera le FC et demandera à l'entraîneur de fournir un substitution qui sera placé au but que le FC a atteint quand « Temps mort » a été décrété.

Balle morte retardée

13. Une coureuse subit une obstruction pendant qu'elle contourne les buts. La coureuse est retirée par un relais à un but qu'elle aurait atteint s'il n'y avait pas eu d'obstruction.

DÉCISION : L'arbitre des buts doit appeler « Obstruction », et signaler une balle morte retardée avec le bras gauche. L'arbitre doit décréter la balle morte, « Balle morte », lorsqu'un jeu est exécuté sur la coureuse. La coureuse se voit accorder le but qu'elle aurait atteint s'il n'y avait pas eu d'obstruction.

14. Un coureur subit une obstruction alors qu'il contourne les buts. Le coureur avance et est retiré par un relais à un but qui suit celui qu'il aurait atteint s'il n'y avait pas eu d'obstruction.

DÉCISION : L'arbitre des buts doit appeler « Obstruction », et signaler une « Balle morte retardée » avec son bras gauche. Parce que le coureur a tenté d'avancer au-delà du but que l'arbitre lui

aurait accordé, l'arbitre doit décréter le coureur « Retiré ». La balle demeure en jeu.

15. Le lanceur exécute un lancer non réglementaire au frappeur.

DÉCISION : L'arbitre du marbre ou des buts doit appeler « Lancer non réglementaire » et signaler une « Balle morte retardée » avec le bras gauche.

16. C1, C2. Le FC frappe une balle profondément au champ gauche et il est victime d'obstruction en contournant le 1^{er} but. C2 marque facilement et il y a un relais au marbre pour un jeu sur C1. Le FC retourne vers le 1^{er} but et le touche après avoir été victime d'obstruction. Comme le jeu est effectué sur C1 au marbre le FC court au 2^e but. Le receveur relaie la balle au 2^e but et retire le FC. Est-ce que le retrait du FC est correct ou est-ce que le FC est retourné au 1^{er} but ou peut-être au 2^e but parce qu'il ne peut être retiré entre les deux buts où il a subi une obstruction ?

DÉCISION : Le FC est accordé le 2^e but car c'est le but qu'il aurait obtenue s'il n'y avait pas eu d'obstruction. Le fait que le FC est revenu au 1^e but n'annule pas la protection à laquelle il a droit en raison de l'obstruction.

CLARIFICATION: Un coureur est à ses risques si il avance avec succès au but qu'il aurait atteint s'il n'y avait eu aucune obstruction et un jeu ultérieur est fait sur un autre coureur.

RÈGLEMENT 10 - ARBITRES

Responsabilités

1. Les buts sont remplis. Le frappeur frappe un ballon au champ centre. Les deux voltigeurs tentant de capter la balle entrent en collision et se blessent. Tous les coureurs avancent et franchissent le marbre avant que la défensive ne puisse récupérer la balle frappée.

DÉCISION : Les quatre points comptent. La balle ne devient pas morte lorsqu'un joueur est blessé au moment où une balle est frappée ou relayée. Un « Temps mort » ne doit pas être décrété par l'(les) arbitre(s) tant qu'un jeu est possible.

EXCEPTION: Le jeu sera interrompu « Temps mort » lorsque, selon l'arbitre, une blessure sérieuse survient et peut mettre le(s) joueur(s) en danger. Si l'arbitre arrête le jeu à cause d'une blessure, il peut octroyer les buts qu'auraient atteints les coureurs, s'il n'avait pas arrêté le jeu.

2. Le frappeur frappe une balle lancée le long de la ligne des fausses balles au 1^{er} but. Le lanceur saisit rapidement la balle au sol et s'étire en direction du 1^{er} but. La balle se coince accidentellement dans la poche arrière du coureur qui continue à contourner les buts jusqu'à ce qu'il marque ou jusqu'à ce qu'il soit retenu par les joueurs défensifs.

DÉCISION : La balle est morte, « Balle morte », et le frappeur-coureur se voit accorder le 1^{er} but, un but à partir du moment où la balle a été considérée bloquée.

3. Un joueur défensif, à l'exception du receveur, se tient en territoire des fausses balles lorsqu'un lancer est effectué au frappeur. L'(Les) arbitre(s) s'aperçoit(vent)t de l'infraction, mais après que le lanceur a relâché la balle en direction du frappeur. Le frappeur frappe la balle (a) au champ extérieur ou au-dessus du champ intérieur pour un retrait par n'importe quel joueur défensif ou (b) pour un simple.

DÉCISION : En (a) la balle est morte, « Balle morte » dès que la défensive procède au retrait, et « Aucun lancer » est appelé. Le frappeur frappera de nouveau, assumant le compte accumulé avant l'exécution du lancer.

(b) Le simple demeure tel quel. Les arbitres ne doivent pas pénaliser une équipe pour une infraction à une règle, lorsque l'imposition de la pénalité désavantage l'équipe lésée.

4. Il n'y a aucun retrait avec des coureurs aux 1^{er} et 3^e buts. Un substitut non réglementaire se présente au bâton et frappe au sol une balle lancée. L'équipe défensive exécute le double retrait sur C1 et le frappeur-coureur. En (a) C3 demeure au 3^e but ou (b) C3 marque. L'instructeur de l'équipe offensive déclare à l'arbitre du marbre que le frappeur était non réglementaire et présente un appel indiquant qu'il devrait être déclaré retiré, C1 devrait retourner au 1^{er} but, et C3 demeurer au 3^e but.

DÉCISION : En (a, b) l'arbitre du marbre n'annulera pas le coup frappé pour faire revenir C1 au 1^{er} but. Le coup frappé entraîne un double jeu et les deux coureurs, C1 et le FC sont « Retirés ». En (a) C3 n'a pas avancé sur la balle frappée et il demeure au 3^e but. En (b) le point de C3 compte. Une fois que l'équipe fautive a informé l'arbitre du substitut non réglementaire, celui-ci devient un substitut réglementaire. Toutes les actions qui suivent sont réglementaires.

NOTE: L'appel de substitut non réglementaire n'est présenté que par l'équipe non fautive alors que le substitut non réglementaire est dans la partie. Si l'équipe fautive informe l'arbitre avant un appel, le joueur devient un substitut réglementaire et tous les retraits effectués sur un appel de substitution non réglementaire demeurent.

5. (BR) Un coureur est au 1^{er} but et il y a un retrait. Un joueur non réglementaire frappe une balle au sol. La défensive exécute le double jeu. L'instructeur de l'équipe offensive avise l'arbitre du marbre que le joueur non réglementaire est le JD qui n'était pas sur l'alignement au début de la partie, et stipule que le JD doit être déclaré retiré et C1 doit retourner au 1^{er} but

DÉCISION: Le jeu demeure parce qu'au moment où l'instructeur avise l'arbitre du marbre, il s'agit d'une substitution réglementaire pour le prochain frappeur. L'arbitre devrait expliquer à

l'instructeur qu'il n'a pas utilisé de JD et que le joueur est simplement une substitution non réglementaire pour le joueur qui devait frapper après le dernier frappeur.

CLARIFICATION: Les arbitres ne doivent pas pénaliser une équipe pour une infraction concernant une règle, lorsque la pénalité imposée serait à l'avantage de l'équipe fautive.

6. Il y a un retrait alors que des coureurs sont aux 1^{er} et 3^e buts. Un joueur profitant d'un retour au jeu non réglementaire ou d'une substitution non réglementaire est au bâton. Le joueur non réglementaire s'élanche sur une balle lancée et la frappe au sol. L'équipe défensive exécute un double retrait à l'endroit de C1 et du frappeur-coureur. En (a) C3 demeure au 3^e but ou (b) C3 marque. L'instructeur de l'équipe offensive affirme à l'arbitre du marbre que le frappeur était non réglementaire et présente un appel indiquant que celui-ci devrait être déclaré retiré. C1 et C3 devraient retourner à leur but respectif.

DÉCISION: Dans les deux situations (a, b) l'arbitre du marbre n'annule pas le coup frappé et pour ramener C1 au 1^{er} but. Le coup frappé donne comme résultat un double retrait, pour le deuxième et le troisième retrait.

CONSEIL: Même si C3 a avancé et a marqué, le point ne compte pas parce que le troisième retrait est survenu dans une situation de retrait systématique (forcé). L'équipe défensive peut présenter un appel et conserver les retraits survenus lors de ce jeu. Dans ce cas particulier, il y aurait trois retraits.

7. L'équipe défensive ou offensive ne partage pas l'avis de l'arbitre des buts en ce qui a trait à sa dernière décision. Elle prétend qu'il ne pouvait pas voir le jeu et demande à celui-ci de demander l'aide de son partenaire pour corriger la situation.

DÉCISION: Un arbitre peut en consulter un autre en tout temps. Cependant, la décision finale demeure à l'arbitre qui avait l'autorité pour rendre la décision, et qui demande l'avis de l'autre arbitre.

8. Les arbitres ont vérifié les bâtons et les casques avant que la partie ne commence, et ont avisé le gérant de l'équipe que certains bâtons sont non réglementaires et qu'il y a des casques qui sont fendus, et que par conséquent, ceux-ci ne doivent pas être utilisés. L'arbitre s'aperçoit qu'un des joueurs utilise le même équipement non réglementaire.

DÉCISION: Le joueur utilisant l'équipement non réglementaire est expulsé de la partie pour avoir continué à utiliser une pièce d'équipement non réglementaire, et est déclaré inadmissible.

INTERPRÉTATION: Le joueur doit être à l'intérieur du cercle d'attente, occuper un poste à la défensive, être un coureur ou être au bâton pour être considéré comme ayant enfreint le règlement qui interdit de continuer à utiliser de l'équipement non réglementaire.

9. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but et il n'y a aucun retrait. Le frappeur frappe la balle au champ extérieur. L'arbitre des buts, s'apercevant que la balle descend rapidement, demeure où il est pour appeler une balle captée au sol s'il y a lieu. L'arbitre des buts signale « Sauf » et annonce « Aucun attrapé » juste avant que l'arbitre du marbre signale et décrète le frappeur « Retiré » sur la balle frappée. Tous les coureurs ont avancé d'un but sans être retirés et la défensive présente un appel au 2^e et au 1^{er} but, pour retirer les coureurs qui ont quitté leur but trop tôt.

DÉCISION : La première décision accompagnée du signal aurait dû être prise par l'arbitre du marbre. La première décision accompagnée du signal fait par l'arbitre des buts est maintenant la décision officielle (les coureurs sont saufs sur le jeu d'appel). Même si l'arbitre des buts a commis une erreur dans l'application de la technique, cela n'annule en rien la décision. Le jeu demeure tel quel.

10. Système à deux arbitres. Des coureurs sont au 1^{er} et au 2^e but lorsque le frappeur frappe un double. C2 avance en direction du marbre et C1 est en direction du 3^e but. L'arbitre du marbre hésite au marbre, et décide de se rendre en direction du 3^e but lorsqu'il s'aperçoit qu'un relais sera effectué au 3^e but. L'arbitre des buts s'aperçoit que l'arbitre du marbre est toujours au marbre, et se tourne alors pour se diriger au 3^e but pour couvrir celui-ci. Chacun des arbitres rend une décision et effectue le signal approprié, mais l'un d'eux appelle un retrait et l'autre appelle le coureur sauf. Que faites-vous?

DÉCISION : BR et BL, la décision et le signal de l'arbitre du marbre sont ceux qui sont officiels parce qu'ils sont la responsabilité de l'arbitre du marbre à rendre.

11. Un coureur est au 2^e but et il y a un retrait. Le frappeur frappe une balle lancée au champ extérieur pour le deuxième retrait et C2 avance au 3^e but de façon réglementaire. Le joueur de deuxième but pense qu'il y a trois retraits et lance la balle à l'arbitre. L'arbitre saisit la balle momentanément, la laisse tomber au sol et le coureur au 3^e but avance en direction du marbre. Le joueur de deuxième but saisit la balle et (a) retire le coureur au marbre ou (b) n'a pas le temps de relayer la balle pour le retrait du coureur au marbre. Le jeu au marbre compte-t-il?

DÉCISION : Le joueur défensif a commis une erreur en lançant la balle à l'arbitre qui a remis immédiatement la balle au sol. La balle demeure en jeu si elle n'est pas considérée comme une balle bloquée; a) le coureur est retiré et b) le coureur marque un point.

12. Le frappeur se déplace hors de la boîte du frappeur alors qu'un « Temps d'arrêt » n'a pas été accordé par l'arbitre du marbre. Que devriez-vous faire en tant qu'arbitre du marbre?

DÉCISION : (a) Si le frappeur se retire de la boîte du frappeur avant l'arrêt complet que le lanceur doit effectuer lors de la pause, levez simplement le bras et signalez au lanceur « Pas de lancer ».

(b) Si le frappeur se retire de la boîte du frappeur pendant l'arrêt complet que le lanceur doit effectuer lors de la pause, appelez d'une voix vive « Temps mort » immédiatement et déplacez-vous rapidement de côté pour quitter votre position derrière le receveur du côté opposé au frappeur. Avertissez le frappeur qu'il ne peut demander un temps mort une fois que le lanceur est sur la plaque et qu'il fait sa pause.

(c) Si le frappeur se retire de la boîte du frappeur pendant que le lanceur effectue son lancer, la balle lancée demeure en jeu et déclarez une « Balle » ou une « Prise », selon la position de la balle par rapport à la zone des prises ou si elle touche le tapis des prises.

CONSEIL: Dans la situation (c) lorsque les frappeurs quittent la boîte du frappeur, ils amènent avec eux ce qui est considéré comme étant la zone des prises, parce que la position du frappeur établit le haut et le bas de la zone des prises. Le tapis des prises est toujours en vigueur. Si le lanceur effectue un lancer non réglementaire parce que le frappeur a demandé un "Temps mort" ne pénalisez pas le lanceur. Appelez "Pas de lancer" et avertissez le frappeur. La prochaine offense pourrait résulter en l'expulsion d'un membre de l'équipe.

13. Des coureurs sont au 1^{er} et au 3^e but et il y a un retrait. Le frappeur frappe une balle lancée au champ extérieur où celle-ci est captée pour le deuxième retrait. Les deux coureurs retouchent leur but respectif et avancent au but suivant. L'arbitre du marbre a anticipé le relais au marbre et se place pour bien voir le jeu au moment où le relais est effectué. Le frappeur dans le cercle d'attente entre en collision avec l'arbitre du marbre au moment où il prend sa position et juste au moment où la balle s'amène au marbre. L'arbitre est tourné le dos au jeu et ne peut le voir. L'arbitre des buts n'a pu voir le jeu au marbre car il surveillait C1. Les équipes attendent patiemment une décision.

DÉCISION : L'arbitre du marbre accorde le point de C3 et doit appeler et signaler « Sauf ». La condition première est que le coureur est sauf jusqu'à ce que l'arbitre voie le retrait. Dans toutes les situations, lorsqu'un arbitre ne peut voir le jeu, le jeu ne doit pas être interrompu tant que tous les jeux en cours ne sont pas interrompus.

14. (BR) Un coureur est au 3^e but. L'arbitre du marbre, sans appeler un « Temps mort », tourne le dos au champ intérieur et balaie le marbre. C3 tente de marquer et entre en collision avec l'arbitre du marbre.

DÉCISION : Lorsque l'arbitre du marbre effectue le mouvement pour balayer le marbre, il est jugé qu'un « Temps mort » a été appelé. La balle est morte et C3 doit retourner au 3^e but.

15. (BR) C3 quitte le 3^e but après qu'un lancer a été effectué au frappeur. Le lanceur, après avoir reçu la balle du receveur, joue C3 au 3^e but de façon réglementaire. Alors que la balle est en jeu, un joueur de champ intérieur, le lanceur et le receveur se rencontrent à l'intérieur du cercle du lanceur pour se consulter. C3, s'apercevant que le marbre avait été laissé sans surveillance, quitte le 3^e but et touche le marbre.

DÉCISION : Quand des joueurs défensifs quittent leurs positions pour se réunir, un « Temps mort » doit être appelé et signalé par l'arbitre. Il s'agit d'arbitrage préventif et ceci peut éviter à C3 d'être retiré pour avoir quitté son but parce que le lanceur est en possession de la balle à l'intérieur du cercle du lanceur.

16. (BR) C1 vole le 2^e but sur le lancer du lanceur. Le receveur relaie la balle au 2^e but, au moment où l'arbitre du marbre appelle une quatrième balle. Le relais arrive à temps et l'arbitre des buts appelle le retrait de C1. Au moment où C1 quitte le losange pour se rendre à l'abri, l'arbitre des buts réalise que le frappeur a reçu un but sur balles et C1 a droit au 2^e but. La défensive touche à C1 après qu'il a quitté le but et avant qu'il puisse y retourner sans être retiré.

DÉCISION : La décision doit être renversée et il faut retourner C1 au 2^e but parce que l'arbitre a appelé le retrait de C1 par erreur.

17. Le frappeur frappe une balle lancée profondément au champ extérieur. L'arbitre des buts se dirige au champ extérieur, au moment où la balle semble être un circuit, et signale le circuit. Le frappeur-coureur voit la décision et ralentit sa course alors qu'il contourne le 2^e but. Le voltigeur saisit la balle après que celle-ci soit tombée en territoire des bonnes balles, et relaie la balle à un joueur de champ intérieur qui relaie celle-ci au receveur. Le frappeur-coureur est déclaré retiré sur un jeu serré au marbre.

DÉCISION : Une fois que l'arbitre ne signale pas correctement un circuit, la balle est morte. L'arbitre a placé le coureur dans une situation de retrait par son signal, donc le coureur ne devrait pas être retiré. Ramener le frappeur-coureur au 3^e but ou peut-être même au marbre si cela aurait été facilement atteint.

18. Des coureurs sont au 2^e et au 3^e but et il y a un retrait. Le frappeur s'élance sur le prochain lancer et frappe la balle au sol au joueur d'arrêt-court. Le joueur de champ intérieur saisit la balle au sol et tente de toucher C2 qui avance en direction du 3^e but. C2 arrête pour éviter le toucher et recule en direction du 2^e but. L'arbitre des buts appelle incorrectement « Balle morte

» et décrète C2 retiré pour avoir reculé en direction d'un but. L'équipe offensive présente un protêt sur la partie. Quelle est votre décision?

DÉCISION: Le protêt est valide. « Couvrez-vous », retournez les coureurs au 2^e et au 3^e but, et retournez le frappeur au bâton avec le compte des balles et des prises accumulées avant le dernier lancer.

L'arbitre a mal interprété une règle dans cette situation et a incorrectement déclaré le coureur retiré. Au même moment, il a éliminé une opportunité pour la défensive de procéder à un double retrait potentiel ou au moins à un retrait au 1^{er} but sans que celui-ci ne puisse faire l'objet d'un protêt.

19. L'équipe visiteuse mène par un point à la fin de la septième manche, et il y a un coureur au 3^e but et deux retraits. Le frappeur effectue un amorti (BR) ou frappe la balle (BL) au sol. La balle roule lentement en direction de la plaque du lanceur. Simultanément, une deuxième balle provenant d'un terrain adjacent ou d'un tout autre endroit atterrit à environ 30 cm (un pied) de la balle qui a été frappée. Quatre joueurs se déplacent vers la balle frappée (le receveur, le lanceur et les joueurs de 1^{er} et 3^e buts). Les joueurs ont la possibilité d'exécuter un jeu pour un retrait au 1^{er} but. Aucun arbitre n'a annoncé de Temps mort jusqu'à présent. Un des joueurs défensifs saisit l'une des deux balles et exécute un jeu sur le FC au 1^{er} but pour un retrait. Entre-temps, C3 a marqué pour égaliser la marque. Quelle est votre décision?

DÉCISION : L'arbitre a agi comme il se doit en n'annonçant pas de Temps mort lorsque la deuxième balle a fait son apparition sur le terrain. Il doit être permis au jeu de se poursuivre jusqu'à ce que tous les jeux aient cessé. Les arbitres doivent par la suite avoir une conférence tous ensemble. La première chose à s'assurer est de déterminer si la balle utilisée pour le relais au 1^{er} but était celle qui devait être utilisée.

Si la balle utilisée pour le jeu au 1^{er} but était la bonne, alors le FC est retiré et le point de C3 ne compte pas.

Si les arbitres sont incapables de déterminer laquelle des balles a été relayée ou si la balle provenant de l'extérieur a été relayée, C3 devra retourner au 3^e but et le frappeur devra retourner au bâton avec le compte des balles et des prises accumulées avant le dernier lancer.

20. (BR) Un coureur est au 2^e but et il y a deux retraits et le frappeur a un compte d'une balle et une prise. L'arbitre du marbre appelle une prise au prochain lancer et effectue le signal pour déclarer la troisième prise. C2 quitte le 2^e but et le receveur relaie la balle à un joueur de champ intérieur qui touche C2 pour le retrait.

DÉCISION: C2 n'est pas retiré. Les actions de l'arbitre ont placé le coureur en danger d'être retiré, alors retournez le coureur au 2^e but.

21. Le frappeur n'est pas prêt à prendre sa position au marbre. Cependant, le lanceur se tient sur la plaque du lanceur, prêt à effectuer son lancer.

DÉCISION : L'arbitre du marbre doit indiquer au lanceur d'attendre avant d'exécuter son lancer, en signalant avec le bras étendu (celui opposé au frappeur) et la paume de la main faisant face au lanceur.

RÈGLEMENT 11 - PROTÊTS

1. L'équipe défensive présente un protêt indiquant qu'un point ne doit pas être accordé parce que le jeu a constitué le troisième retrait, retrait systématique (forcé).

DÉCISION : Le protêt est valide pourvu qu'il soit déposé en ce qui a trait à l'interprétation d'un règlement.

2. L'équipe offensive présente un protêt sur la décision de l'arbitre des buts, au 1^{er} but.

DÉCISION : Le protêt n'est pas considéré car il est présenté sur une question de jugement de l'arbitre.

3. L'équipe offensive présente un protêt indiquant que l'arbitre du marbre a appelé la balle frappée « Bonne balle » ou « Fausse balle ».

DÉCISION : Le protêt n'est pas considéré car il est présenté en ce qui a trait au jugement de l'arbitre.

4. C1 subit une obstruction, et un jeu est effectué sur lui par la suite, alors qu'il tente d'atteindre le 2^e but. L'arbitre des buts décrète l'obstruction et ramène C1 au 1^{er} but. Le gérant de l'équipe offensive présente un protêt :

- (a) avant un lancer au frappeur ou
- (b) après un lancer au frappeur ou
- (c) à la fin de la partie.

DÉCISION : En (a) le protêt est accepté.

(b, c) Le protêt est refusé car il n'a pas été déposé avant le prochain lancer, réglementaire ou non réglementaire.

CLARIFICATION : En (a) l'instructeur peut remettre en question l'interprétation que l'arbitre fait du règlement, croyant que l'arbitre devrait accorder le 2^e but parce que le coureur aurait réussi à s'y rendre s'il n'avait pas subi d'obstruction.

Softball Canada

Direction des programmes - Programmes techniques
223 Colonnade Drive, Suite 212, K2E 7K3
Fax: (613) 523-5761 Courriel: info@softball.ca
(inscrire "Manuel de cas" sur la ligne objet et toute l'information
demandée ci-dessous)

Nom: _____

Adresse: _____

Téléphone: _____

Télécopieur: _____

Courriel: _____

Veillez en cocher un:

Arbitre

Instructeur

Joueur

Autre

RÈGLEMENT : _____ **SECTION :** _____

Décrivez le cas:

AVANTAGES D'ÊTRE UN **ARBITRE INSCRIT AU SOFTBALL CANADA...**

Reconnaissance officielle par Softball Canada (reconnu comme l'organisme national de régie du softball par Sport Canada) et par votre Association provinciale/territoriale en tant qu'officiel du softball. Votre affiliation à Softball Canada, vous relie aussi à la Fédération internationale, l'organisme de régie de la balle lente et de la balle rapide à travers le monde.

Accès aux cliniques de certification organisées professionnellement (niveaux I à IV) des officiels de la balle lente et de la balle rapide. Lors de ces cliniques annuelles, l'importance est accordée à la compréhension et à l'interprétation correcte des règlements et à la compréhension appropriée des techniques sur le losange.

Couverture d'assurances tous risques. Information complète disponible auprès de votre Association provinciale/territoriale qui administre ce programme.

L'encouragement et le soutien par les programmes de développement et d'évaluation des arbitres sur le terrain. Les arbitres seniors examinent vos progrès dans des situations réelles de jeu et ils vous offrent des conseils utiles sur la façon d'améliorer vos habiletés d'arbitrage.

La possibilité d'arbitrer lors de: ...Parties des ligues locales
...Compétitions et tournois régionaux sanctionnés ...Championnats provinciaux/territoriaux sanctionnés ...Championnats interprovinciaux/territoriaux, régionaux ...Championnats canadiens
...Événements internationaux ...Championnats du monde

Tous les trois ans, vous aurez l'occasion de participer à notre congrès des arbitres, "le Congrès des Bleu(e)s" et vous assisterez à des ateliers organisés par les meilleurs arbitres du Canada, des présentations des orateurs internationaux de même que vous pourrez faire des rencontres sociales et établir des réseaux de confrères.

Softball Canada offre les écoles de mécaniques aux arbitres nationaux, des séminaires de formation de haut niveau qui amélioreront vos habiletés d'arbitrage et vous placeront au sommet de votre sport.

Vous ferez partie d'un réseau de soutien des milliers d'arbitres de Softball Canada, tous engagés à être les meilleurs!