

Sommaire des changements 2016

1/

3.05 (1.13) Du gant du joueur de première base

Le joueur de première base peut porter un gant de cuir dont la longueur de haut en bas ne peut excéder **33** centimètres et dont la largeur de l'articulation du pouce à l'extérieur de la paume ne peut excéder 20 centimètres. L'espace entre le pouce et les autres doigts ne peut excéder 10 centimètres au sommet et 9 centimètres à la base de l'articulation. Le gant doit être fabriqué de façon à ce que cette distance ne puisse être modifiée, élargie ou agrandie par l'utilisation de matériaux ou procédés divers. Le panier du gant ne peut dépasser 13 centimètres du sommet à la base de l'articulation du pouce. Le panier peut être un treillis ou un lacet passé dans le gant, ou un morceau de cuir placé au milieu de la paume, attaché au gant par un lacet et fait de façon à ne pas dépasser les dimensions maximales données ci-dessus. Le panier ne peut être construit ou approfondi de façon à constituer une sorte de piège ou de trappe. Le poids du gant n'est pas réglementé.

2/

3.06 (1.14) Du gant des joueurs de champ

Tous les joueurs autres que le receveur peuvent porter un gant de cuir dont les dimensions seront prises : soit sur la face avant, soit sur le côté du gant qui reçoit la balle. On placera l'appareil de mesure en contact avec la surface de l'objet mesuré dont il devra suivre tous les contours. Le gant ne pourra dépasser **33** centimètres à partir de l'extrémité de n'importe lequel des quatre doigts jusqu'au bord de la partie inférieure du gant, en passant par la poche. Le gant ne pourra mesurer plus de 19 centimètres de large, à partir de la couture intérieure à la base de l'index, le long de la base des autres doigts, jusqu'à la partie extérieure du petit doigt du gant. L'espace compris entre le pouce et l'index appelé « panier », peut être rempli par une pièce en cuir. Cette pièce peut être faite de deux morceaux de cuir recouvrant entièrement cette région de la main, ou bien elle peut être faite d'une série de filets de cuir, ou d'une série de plaques de cuir enroulées, ou enveloppées de façon à en faire une nasse. Lorsque la pièce est faite pour couvrir la région entière du panier, elle peut être faite de façon à ce qu'elle demeure souple. Lorsqu'elle est faite en sections, ces dernières doivent être maintenues ensemble. Il ne faut pas que ces sections permettent que se forme une poche par la suite de la courbure des bords des sections. La pièce sera faite pour contrôler l'ouverture du panier. Cette ouverture ne pourra dépasser 11 centimètres au sommet et 9 centimètres de large à la base, ni avoir plus de 15 centimètres de profondeur. L'ouverture du panier ne pourra dépasser 11 centimètres à n'importe quel point au-dessous du sommet. La pièce sera fixée de chaque côté du panier ainsi qu'au sommet et à son extrémité inférieure. La fixation se fera au moyen de lacets en cuir. S'ils se détendent ou se défont, il faudra les ramener à la position initiale. Le poids du gant n'est pas réglementé (voir diagramme **de l'annexe 4**).

3/

4.04(c) Une rencontre ajournée sera considérée comme n'ayant pas eu lieu (No Game) et traitée de la même manière qu'une rencontre interrompue avant de devenir réglementaire au sens de la règle 7.01(e).

4/ 5.04(b)(4)

(4) (6.02(d)) Des règles du rectangle du batteur

(A) Le batteur doit garder au moins un pied dans le rectangle du batteur durant son passage à la batte à moins qu'une des exceptions ci-dessous ne s'applique, auquel cas, il est autorisé à quitter le rectangle du batteur sans pour autant sortir du cercle de terre entourant l'aire de la plaque de but :

(i) Le batteur s'élanche sur un lancer ;

(ii) Un appel sur une tentative de frappe est effectué auprès d'un arbitre de base;

(iii) Le batteur est forcé de sortir du rectangle du batteur, **par déséquilibre ou** suite à un lancer ;

(iv) Un membre d'une équipe demande un arrêt de jeu et l'obtient ;

(v) Un défenseur tente un jeu sur un coureur à n'importe quelle base ;

(vi) Le batteur fait une tentative d'amorti ;

(vii) Il y a un lancer fou ou une balle passée ;

(viii) Le lanceur reçoit la balle et sort du monticule ; ou

(ix) Le receveur sort de son rectangle pour donner des signaux défensifs.

Si le batteur sort du rectangle du batteur et retarde le jeu alors qu'aucune des exceptions notées ci-dessus (Règles 5.04(b)(4)(A)(i) à **(ix)** (Règle 6.02(d)(1)(i) à **(ix)**) ne s'applique, l'arbitre doit donner un avertissement au batteur lors de la première violation de cette règle pendant la rencontre. Lors d'une seconde violation le batteur sera retiré par l'arbitre de plaque.

(B) Le batteur peut quitter le rectangle du batteur et l'aire autour de la plaque de but quand un arrêt de jeu « Time » est annoncé **pour les raisons suivantes** :

(i) blessure ou possibilité de blessure ;

(ii) faire un changement de joueur ; ou

(iii) une conférence de l'une des deux équipes.

5/ 5.06(b)(3)(C) et 5.06(b)(3)(C) Commentaire

(C) Un défenseur, après avoir attrapé un fly, **marche ou tombe sur toute surface hors des limites de jeu ;**

*Règle 5.06(b)(3)(C) (Règle 7.04(c), Commentaire) : Si un joueur, **après avoir** effectué un attrapé régulier, **marche ou tombe sur toute surface hors des limites de jeu**, la balle est morte et tous les coureurs peuvent alors progresser d'une base sans pouvoir être retirés, à partir de la dernière base occupée au moment **où le joueur a pénétré sur la surface hors des limites de jeu.***

6/ 5.08(b)

- (b) Quand le point gagnant est marqué dans la dernière demi-manche d'une rencontre réglementaire ou dans la deuxième moitié d'une manche supplémentaire par suite d'une base sur balles, d'un lancer touchant le batteur ou de tout autre jeu avec les bases pleines ce qui oblige le **batteur et tous les autres** coureurs à avancer **sans possibilité d'être retirés**, l'arbitre n'annonce pas la fin de la rencontre avant que le coureur obligé de quitter la troisième base ne touche la plaque de but et que le batteur ne touche la première base.

7/ 5.09(a)(1) Commentaire

Règle 5.09(a)(1) Commentaire (Règle 6.05(a), Commentaire) : Un défenseur peut étendre le bras dans l'abri des joueurs mais ne peut y faire un pas pour faire un attrapé. S'il maîtrise la balle, c'est alors un attrapé.

*Pour faire un attrapé sur une balle en territoire des fausses balles près de l'un des abris des joueurs ou sur une surface hors des limites de jeu (tel que les tribunes), un défenseur doit avoir un ou deux pieds sur ou au-dessus de la surface de jeu (incluant les rebords de l'abri) et aucun pied sur le sol de l'abri des joueurs ou de la surface hors des limites de jeu. La balle est en jeu, à moins que le défenseur, après avoir fait un attrapé régulier, ne **marche ou ne** tombe dans l'abri ou sur une surface hors des limites de jeu : la balle est alors morte. Le statut des coureurs est décrit dans la règle 5.06(b)(3)(C) Commentaire (Règle 7.04(c) Commentaire).*

8/ 5.09(b)(9)

- (9) Il dépasse un coureur qui le précède avant que ledit coureur ne soit retiré ;

Règle 5.09(b)(9) Commentaire: Un coureur peut sembler être considéré avoir dépassé un coureur précédent, en fonction de ses actions ou des actions d'un coureur précédent.

JEU : Coureurs en seconde et troisième bases, avec aucun retrait.

Le coureur de troisième base (coureur de tête) avance vers la plaque de but et se trouve pris en souricière entre la troisième base et la plaque de but. Croyant que le coureur de tête a été touché (tag), le coureur en seconde base (coureur secondaire) avance vers la troisième base. Avant d'avoir été touché, le coureur de tête revient en courant vers la troisième base et la dépasse vers le champ gauche. A ce moment, le coureur secondaire a dépassé le coureur de tête suite aux actions de ce dernier. Le coureur secondaire est retiré et la troisième base est inoccupée. Le coureur de tête a droit à la troisième base s'il la touche avant d'être retiré, dans le respect des dispositions de la Règle 5.06(a)(1), à moins qu'il ne soit retiré pour abandon de base.

9/ 5.09(c)(3)

- (3) Il dépasse en courant ou en glissant la première base et n'y retourne pas immédiatement. Il est retiré si lui ou la base est touché par un défenseur en possession de la balle, **avant que le coureur n'y retourne** ;

10/ 5.12(b)(6)

- (6) Quand un joueur de champ, après avoir attrapé un fly, **marche ou tombe sur une surface hors des limites de jeu, tous les autres coureurs peuvent avancer d'une base sans possibilité d'être retirés, depuis la dernière base régulièrement touchée au moment où le joueur de champ a pénétré sur la surface hors des limites de jeu.**

~~En ce qui concerne les coureurs, les dispositions de la règle 5.06(b)(3)(C) (Règle 7.04(c)) prévaudront.~~

~~Si un défenseur après avoir attrapé une balle, monte sur un banc mais ne tombe pas, la balle est en jeu et les coureurs peuvent courir à leurs risques et périls.~~

11/ 6.01(a)(1)

- (1) Après un troisième strike **non attrapé par le receveur**, il gêne clairement le receveur lorsque ce dernier essaye d'attraper la balle. Le batteur-coureur est alors retiré, la balle est morte, et tous les autres coureurs retournent sur la base qu'ils occupaient au moment du lancer.

12/ 6.01(j)

- (j) (7.14) Glissades sur bases (slide) lors de tentatives de double jeu.**

Lorsqu'un coureur glisse de façon non autorisée et provoque (ou tente de le faire) un contact avec un joueur de champ dans le but de casser un double jeu, une interférence sera appelée dans le respect de cette Règle 6.01.

Pour l'application de cette Règle 6.01, une glissade est autorisée (bona fide slide) lorsque le coureur :

- (1) Commence sa glissade (entre en contact avec le sol) avant d'atteindre la base ;**
- (2) Tente et peut atteindre la base avec ses mains ou ses pieds ;**
- (3) Tente et peut rester sur la base (à l'exception de la plaque de but) après avoir effectué sa glissade ;**
- (4) Glisse pour atteindre la base, sans changer de direction dans le but d'initier un contact avec un joueur de champ ;**

Un coureur qui effectue une glissade autorisée ne peut faire l'objet d'une interférence suivant cette règle 6.01, même dans les cas où le coureur entre en contact avec le joueur de champ à la suite d'une glissade admissible. De plus aucune interférence ne sera appelée lorsque le contact entre le coureur et le joueur de champ sera la conséquence du positionnement du joueur de champ (à l'arrêt ou en mouvement) dans le sentier réglementaire d'accès à la base.

En dépit des dispositions précédentes, une glissade n'est pas considérée comme autorisée lorsque le coureur glisse en tournant ou en roulant sur lui-même afin d'empêcher le jeu d'un joueur de champ ou provoque (ou tente de le faire) un contact avec le joueur de champ en élevant et bougeant sa jambe au-dessus des genoux du joueur de champ, ou en lançant son bras ou le haut de son corps en avant.

Lorsque l'arbitre détermine que le coureur a violé cette Règle 6.01(j), il retire le coureur et le batteur-coureur.

Note : Néanmoins, lorsque le coureur a déjà été retiré, le coureur à l'encontre duquel la défense essayait de faire un jeu sera retiré.

13/ 6.03(a)(4)

- (4) Il jette sa batte dans le territoire des bonnes balles ou des fausses balles et que celle-ci heurte le receveur (incluant son gant), alors que ce dernier essaie d'attraper un lancer avec un ou des coureurs sur base et/ou que le lancer est un troisième strike.

EXCEPTION aux Règles 6.03(a)(3) et (4) : Le batteur n'est pas retiré si un coureur essayant d'avancer est retiré, ou si un coureur essayant de marquer est retiré sur décision de l'arbitre par suite d'une interférence du batteur.

Règle 6.03(a)(3) et (4) Commentaire (Règle 6.06(c) et (d)), Commentaire : Si le batteur commet une interférence sur le receveur, l'arbitre de plaq etc.

14/ renumérotation du 6.03(a)(4) en 6.03(a)(5)

- (5) (6.06(d)) Il utilise ou tente d'utiliser une batte qui, selon le jugement de l'arbitre, a été modifiée de quelque façon que ce soit pour améliorer la distance de frappe ou causer des réactions inhabituelles sur la balle. Ceci inclut les battes qui ont été alourdies, aplanies, allégées ou couvertes d'une substance telle que paraffine, cire, etc.

Aucune avance sur base ne sera permise (excepté pour les progressions qui ne sont pas la cause de l'utilisation d'une batte irrégulière comme par exemple base volée, balk, lancer fou ou balle passée). Par contre, le ou les retraits effectués pendant ce jeu seront valables.

En plus d'être retiré, le batteur fautif sera expulsé de la rencontre par l'arbitre.

Règle 6.03(a)(5) Commentaire (Règle 6.06(e), Commentaire) : Un batteur sera considéré comme ayant utilisé ou ayant tenté d'utiliser un bâton modifié s'il en amène un dans le rectangle du batteur.

15/ 7.01(e)

- (e) Si la rencontre est **ajournée ou** interrompue avant de devenir réglementaire, l'arbitre en chef doit la déclarer comme n'ayant pas eu lieu (No Game), **à moins que la rencontre ne soit interrompue dans le cadre des dispositions des Règles 7.02(a)(3) ou 7.02(a)(4) (Règles 4.12(a)(3) ou 4.12(a)(4)), et qu'elle ne devienne suspendue à quelque moment que ce soit après son commencement.**

16/ Changement de titre

7.02 Des rencontres suspendues, interrompues ou à égalité

17/ **7.02(b)(4), 7.02(b)(4)(A), et 7.02(b)(4)(B)**
Renumérotation du 7.02(b)(4)(C) en 7.02(b)(5)

- (4) Une rencontre suspendue **qui est suffisamment avancée pour devenir une rencontre réglementaire mais qui n'a pas été** complétée avant la dernière rencontre prévue entre les deux équipes dans le calendrier régulier sera considérée comme interrompue **comme suit** :
- (A) Une équipe a l'avantage, cette dernière sera déclarée gagnante (à moins qu'elle n'ait été suspendue après le début et avant la fin d'une manche, et que l'équipe visiteuse ait marqué un ou plusieurs points pour prendre l'avantage et que l'équipe recevante n'ait pas repris l'avantage, auquel cas le score à la fin de la dernière manche complète doit être retenu au regard de cette règle 7.02(b)(4) **(Règle 4.12(b)(4)) ; ou**
- (B) Le score est à égalité, **la rencontre** sera déclarée « rencontre nulle » (à moins qu'elle n'ait été suspendue après le début et avant la fin d'une manche, et que l'équipe visiteuse ait marqué un ou plusieurs points pour égaliser et que l'équipe recevante n'ait pas égalisé à son tour, auquel cas le score à la fin de la dernière manche complète doit être retenu au regard de cette règle 7.02(b)(4) **(Règle 4.12(b)(4))**. Une rencontre nulle doit être intégralement rejouée, à moins que la Commission Sportive concernée détermine que ce n'est pas nécessaire, cette rencontre n'ayant aucun impact sur le championnat ; ou
- ~~(C) qu'elle n'est pas suffisamment avancée pour être réglementaire, elle doit être considérée comme n'ayant pas eu lieu (No Game). Dans un tel cas, elle doit être intégralement rejouée, à moins que la Commission Sportive concernée détermine que ce n'est pas nécessaire, cette rencontre n'ayant aucun impact sur le championnat.~~
- (5) **Toute rencontre ajournée, suspendue (qui n'est pas suffisamment avancée pour devenir une rencontre réglementaire) ou dont le score est à égalité, qui n'a pas été reprogrammée et complétée avant la dernière rencontre prévue entre les deux équipes dans le calendrier régulier doit être jouée (ou complétée s'il s'agit d'une rencontre suspendue ou à égalité de score) afin de devenir une rencontre réglementaire, si la commission sportive concernée détermine que ne pas jouer une telle rencontre porte préjudice au bon déroulement de la suite du championnat.**

18/ **DEFINITIONS :**

TOUCHER (tag) :

- (a) Action effectuée par un défenseur lors d'un jeu forcé en touchant une base avec une partie de son corps tout en tenant fermement la balle dans sa main ou son gant.
- (b) Action effectuée par un défenseur qui touche un coureur de la main ou du gant dans lequel se trouve la balle tenue fermement **(n'incluant pas les bouts de lacets de fixation du gant qui en dépasse)**.

Ce n'est pas un toucher si le défenseur, simultanément ou immédiatement après avoir touché la base ou le coureur, perd le contrôle de la balle. Le défenseur doit tenir la balle suffisamment longtemps afin de montrer qu'il a le total contrôle de celle-ci.

Si le défenseur a effectué un toucher et perd le contrôle de la balle lorsqu'il s'apprête à la relayer par la suite, alors le toucher doit être validé.

TOUCHER UN JOUEUR OU UN ARBITRE : Action de toucher le corps d'un joueur ou d'un arbitre, **ou** l'uniforme ou l'équipement **porté par ces derniers**.

(Toucher), Commentaire : L'équipement doit être considéré comme porté par le joueur ou l'arbitre si celui-ci est en bonne place et au contact de la personne.

19/ Annexe 4

A	Largeur de la paume à la naissance des doigts	19,7 cm
B	Largeur de la paume	20,3 cm
C	Ouverture au sommet du panier	11,4 cm
D	Ouverture à la base du panier	8,9 cm
E	Hauteur du panier, du sommet à la base	14,6 cm
F	Couture du panier à l'index	14 cm
G	Couture du panier au pouce	14 cm
H	Couture du panier	34,9 cm
I	Bord du pouce, du sommet à la base	19,7 cm
J	Bord de l'index, du sommet à la base	33 cm
K	Bord du majeur, du sommet à la base	29,8 cm
L	Bord de l'annulaire, du sommet à la base	27,3 cm
M	Bord de l'auriculaire, du sommet à la base	22,9 cm