Sommaire des changements 2017

à l'attention des Arbitres et Managers

- 1/ **3.10 :** Changement du libellé du nom de l'article.
- 2/ **3.10 (3.14) Des équipements sur le terrain**
- (a) Les membres de l'équipe en attaque doivent porter tous les gants et tout autre équipement hors du terrain, dans l'abri des joueurs lorsque leur équipe est à la batte. Aucun équipement ne peut être laissé sur le terrain, en territoire des bonnes balles comme en territoire des fausses balles.
 - (b) **L'utilisation de tout repère sur le terrain pouvant contribuer à indiquer le placement des joueurs de champ est interdite.**
- 3/ **4.04 (3.10) Des conditions météorologiques et du terrain de jeu**
- (a) Le manager de l'équipe recevante est le seul à pouvoir décider qu'une rencontre ne doit pas être débutée en raison de mauvaises conditions météorologiques ou du mauvais état du terrain de jeu, sauf lorsqu'il s'agit de la deuxième rencontre d'un programme double **classique ou entrecoupé**.
 - (b) L'arbitre en chef de la première rencontre d'un programme double **classique ou entrecoupé** est le seul à juger si la seconde rencontre peut ou non être commencée en raison des conditions météorologiques ou de l'état du terrain.
- 4/ **4.08 (4.13) Des règles régissant les programmes doubles**
- (a) (1) Seulement deux rencontres de championnat peuvent être disputées dans la même journée. La poursuite d'une rencontre suspendue ne doit pas entraver cette règle, **sauf décision contraire de la commission sportive concernée**.
- 5/ **4.08 (4.13) Des règles régissant les programmes doubles**
- (b) Dès qu'une première rencontre d'un programme double **classique ou entrecoupé** a été commencée, elle doit être terminée avant que la seconde rencontre ne puisse commencer.
- 6/ **5.03 (4.05) Des coaches de base**
- (b) Le nombre de coaches de base est limité à deux, **ils portent obligatoirement** l'uniforme de l'équipe ;
 - (c) **Les coaches de base doivent se tenir en permanence à l'intérieur du rectangle des coaches défini dans ces règles, à l'exception du moment où un coach ayant un jeu sur sa base, quitte le rectangle pour conseiller à son joueur de glisser, d'avancer ou de retourner à une base, et qu'il n'interfère, en aucune manière, avec le jeu. Autrement que pour échanger de l'équipement, tous les coaches de base doivent s'abstenir de toucher physiquement les coureurs, particulièrement lorsque des signaux sont donnés.**

PENALITE : Lorsqu'un coach s'est positionné plus près de la plaque de but ou du territoire des bonnes balles avant qu'une balle frappée ne le dépasse, l'arbitre doit, à la demande du manager adverse, appliquer strictement la règle. L'arbitre doit avertir le coach et lui demander de retourner à sa position dans le rectangle des coachs. Si le coach n'y retourne pas, il sera expulsé de la rencontre.

Règle 5.03 Commentaire (Règle 4.05, Commentaire) : C'est devenu une pratique courante, depuis quelques années, pour certains coachs d'avoir un pied à l'extérieur du rectangle, ou de se tenir sur les lignes du rectangle, ou d'être quelque peu à l'extérieur du rectangle. Tant qu'une balle frappée n'a pas dépassé un coach, il n'est pas permis aux coachs de se tenir en dehors du rectangle du coach, afin d'être plus près de la plaque de but ou du territoire des bonnes balles. Autrement, un coach n'est pas considéré en dehors de son rectangle tant qu'il n'y a pas de plainte de la part du manager adverse. Dans un tel cas, l'arbitre demande aux coachs des deux équipes de demeurer en tout temps dans le rectangle qui leur est réservé. C'est aussi une autre pratique courante pour un coach qui a un jeu se déroulant près de sa base que de quitter son rectangle pour faire signe à son coureur de glisser, d'avancer ou de retourner à une base. Cette pratique est acceptée pourvu que le coach ne commette, en aucune manière, d'interférence avec le jeu en cours. A l'exception d'échange d'équipement, tous les coaches de base doivent s'abstenir de toucher physiquement les coureurs, particulièrement lorsque des signaux sont donnés.

7/ 5.04(b)(2) Commentaire

Règle 5.04(b)(2) Commentaire (Règle 6.02(b), Commentaire) : Le batteur quitte son rectangle au risque de se voir délivrer un strike par le lanceur, à moins qu'il ne demande un « TIME » à l'arbitre. Le batteur n'a pas la liberté de sortir et d'entrer dans le rectangle du batteur à son gré.

Lorsqu'un batteur a pris position dans son emplacement, il ne lui sera pas permis d'en sortir, pour prendre de la résine ou du « pinetar » à moins que cela ne se fasse pendant un délai dans le déroulement du jeu ou que, selon les arbitres, les conditions climatiques ne le justifient.

Les arbitres n'appelleront pas de « TIME » à la demande du batteur ou de tout autre membre de son équipe à partir du moment où le lanceur a commencé sa mise en élan (ou motion) « wind up » ou s'il est venu en position d'arrêt (set position), quand bien même le batteur le réclame pour de « la poussière dans les yeux », « des lunettes embuées », « une mauvaise prise de signaux » ou pour toute autre raison.

Les arbitres peuvent accepter la demande de « TIME » d'un batteur lorsque celui-ci a pris place dans son rectangle, mais ils ne doivent pas permettre aux batteurs de quitter leur emplacement à tout bout de champ, sans raison valable. Si les arbitres ne sont pas indulgents, les batteurs comprendront qu'ils sont dans leur rectangle et qu'ils doivent y rester jusqu'à ce que la balle soit lancée. Voir règle 5.04(b)(4) (Règle 6.02(d)).

Lorsqu'un lanceur retarde son lancer alors que le batteur est à en position, et que l'arbitre pense que ce retard n'est pas justifié, l'arbitre peut accorder au batteur la possibilité de quitter momentanément le rectangle des batteurs.

Avec un coureur sur base, si le lanceur a commencé son mouvement de lancer sans arrêt (wind up), ou s'il est venu en position avec arrêt (set position) et qu'il ne peut compléter son lancer parce que le batteur, par inadvertance, force le lanceur à interrompre son lancer, un balk ne sera pas appelé. Le lanceur et le batteur ayant enfreints une règle, l'arbitre appelle un « TIME », et le batteur et le lanceur recommencent l'échange (« scratch »).

Avec un coureur sur base, si le lanceur a commencé son mouvement de lancer sans arrêt (wind up), ou s'il est venu en position avec arrêt (set position) et qu'il ne peut compléter son lancer du

fait de la sortie du batteur de son emplacement, un balk ne peut être appelé. L'action du batteur sera considérée comme une infraction à la règle concernant le rectangle du batteur, et entraînera à son encontre les pénalités prévues par la règle 5.04(b)(4)(A) (Règle 6.02(d)(1)).

8/ 5.04(b)(4)(A)

(4)(A) Des règles du rectangle du batteur, après le (ix)

Si le batteur sort **intentionnellement** 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 infraction à cette règle pendant la rencontre. Lors d'une seconde infraction, **ou de toute infraction ultérieure de cette règle, l'arbitre appellera un strike sans que le lanceur n'ait besoin d'effectuer son lancer. La balle est morte, et aucun coureur ne peut avancer.**

9/ 5.05(b)(1) Commentaire

*Règle 5.05(b)(1) (Règle 6.08(a), Commentaire) : Un batteur qui se voit attribuer la première base à la suite d'une base sur balles, **incluant l'octroi de la première base donnée par un arbitre suite à la demande d'un manager, doit aller en première base et la toucher avant que les autres coureurs ne soient forcés d'avancer. Ceci s'applique aussi bien lorsque les bases sont pleines que lorsqu'un coureur de remplacement rentre en jeu.***

10/ 5.07(a) Commentaire

Règle 5.07(a) Commentaire (Règle 8.01, Commentaire) : Le lanceur peut se retirer de la plaque après avoir pris ses signaux mais ne peut prendre contact rapidement avec la plaque et lancer. Ceci peut être considéré comme un « lancer rapide » par l'arbitre. Quand il se dégage de la plaque il doit laisser tomber ses mains de chaque côté de son corps. Il ne sera pas permis au lanceur de se désengager de la plaque après avoir pris chaque signal.

Le lanceur ne peut pas faire, avec l'un des deux pieds, un second pas en direction de la plaque de but, ni replacer autrement le pied pivot qu'à sa position initiale dans son mouvement de lancer. Avec des coureurs sur base, la pénalité est un balk au sens de la Règle 6.02(a) (Règle 8.05) ; si les bases sont inoccupées, c'est un lancer irrégulier au sens de la Règle 6.02(b) (Règle 8.01(d)).

11/ 5.07(a)(2) Commentaire

Règle 5.07(a)(2) Commentaire (Règle 8.01(b), Commentaire) : Sans coureur sur base, le lanceur n'est pas tenu de faire un arrêt complet s'il utilise la position avec arrêt (SET). Si, selon le jugement de l'arbitre, le lanceur effectue un lancer dans le but évident de

prendre le batteur en défaut, ce lancer sera considéré comme un lancer rapide et sera pénalisé d'une balle. Voir règle 6.02(a)(5) Commentaire) (8.05(e), commentaire.)

Avec un ou plusieurs coureurs sur base, un lanceur sera considéré comme effectuant un lancer à partir de la position avec arrêt (SET) s'il se tient avec le pied pivot en contact et parallèlement à la plaque du lanceur et que son autre pied devant la plaque du lanceur, à moins qu'il n'informe l'arbitre qu'il lancera à partir de la position sans arrêt (Wind Up) dans cette situation de jeu, avant le début d'une présence à la batte.

Un lanceur est autorisé à informer l'arbitre qu'il lance à partir de la position Wind Up en présence d'un joueur à la batte lorsque :

- i) Un remplacement d'un membre de l'équipe en attaque vient d'être fait, ou*
- ii) Immédiatement après la progression d'un ou de plusieurs coureurs (c'est-à-dire : après qu'un ou plusieurs coureurs sur base avancent et avant le lancer suivant)*

12/ 9.14 Des bases sur balles

La base sur balles est définie dans les Définitions des termes (Règle 2.00 (Base sur balles)).

- (d) Le scoreur officiel doit accorder une base sur balles intentionnelle lorsqu'un batteur est autorisé à gagner la première base du fait de l'information donnée à l'arbitre par le manager de l'équipe en défense que son équipe a l'intention de donner une base sur balles au batteur.

13/ DEFINITION DES TERMES

BASE SUR BALLES (base on balls) : La première base est accordée au batteur qui, lors de son passage à la batte, reçoit quatre lancers en dehors de la zone de strike et ne tente pas de les frapper *ou à la suite d'une demande à l'arbitre de la part du manager de l'équipe en défense de son intention d'accorder une base sur balles au batteur.* Dans un tel cas, l'arbitre autorise le batteur à rejoindre la première base comme si ce dernier avait reçu quatre lancers en dehors de la zone de strike.

14/ Annexes : Compléments mineurs sur les annexes 1 et 3.