

Sommaire des changements des règles de jeu 2019 pour 2020

à l'attention des Arbitres et Managers

1/ 4.03 De l'échange des ordres de passage à la batte (line-up)

A moins que le club recevant n'ait préalablement annoncé que la rencontre a été reportée ou que son début est retardé, le ou les arbitres doivent pénétrer sur le terrain cinq minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre et se diriger directement vers la plaque de but où ils doivent rencontrer les managers des équipes adverses. Dans l'ordre :

- (e) Dès que l'ordre des batteurs de l'équipe recevant est remis à l'arbitre en chef, les arbitres sont chargés du terrain de jeu et sont les seuls à décider si une rencontre doit être interrompue, suspendue ou reprise, en fonction des conditions météorologiques ou de l'état du terrain. L'arbitre en chef ne doit pas annoncer la fin de la rencontre moins de 30 minutes après avoir suspendu le jeu. La suspension peut durer aussi longtemps que l'arbitre en chef estime que la rencontre aura une chance d'être reprise. **Cette règle n'a pas pour objet d'affecter la capacité d'un club à suspendre ou à reprendre toute rencontre dans le respect des mesures concernant les conditions météorologiques rigoureuses, à risques importants et la prévention contre la foudre, communiquées à la fédération avant la saison sportive.**

2/ 4.04 Des conditions météorologiques et du terrain de jeu

- (a) Le manager de l'équipe recevant 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. **Cette règle n'a pas pour objet d'affecter la capacité d'un club à suspendre ou à reprendre toute rencontre dans le respect des mesures concernant les conditions météorologiques rigoureuses, à risques importants et la prévention contre la foudre, communiquées à la fédération avant la saison sportive.**

3/ 5.05 Du batteur devenant coureur

- (b) Le batteur devient coureur et a le droit à la première base sans danger d'être retiré (à condition qu'il avance vers et touche la première base) quand :

(2) il est touché par un lancer qu'il n'essaye pas de frapper à moins :

- (A) que la balle ne soit dans la zone de strike quand elle le touche, ou
- (B) qu'il n'essaye pas d'éviter d'être touché par la balle ;

Si la balle est dans la zone de strike quand elle touche le batteur, elle est appelée strike, que le batteur essaye ou non de l'éviter. Si la balle est hors de la zone de strike quand elle touche le batteur, elle est appelée balle s'il n'essaye pas d'éviter d'être touché.

INTERPRETATION APPROUVEE : Quand le batteur est touché par un lancer qui ne lui donne pas droit à la première base, la balle est morte et aucun coureur ne peut avancer.

Règle 5.05(b)(2) Commentaire : un batteur ne sera pas considéré comme touché par un lancer lorsque la balle touche uniquement un bijou qu'il porte (exemple : colliers, bracelets, etc.).

(c) Des balles mortes

Le jeu est arrêté (la balle est morte) et les coureurs avancent d'une base ou retournent à leurs bases sans pouvoir être retirés quand :

- (7) Un lancer se loge dans le masque **ou l'équipement** du receveur ou **dans ou contre le corps de l'arbitre, son masque ou son** équipement et demeure hors-jeu, les coureurs avancent d'une base ;

Règle 5.06(c)(7) Commentaire : Si un ricochet frappe l'arbitre et est attrapé au rebond par un défenseur, la balle est morte et le batteur ne peut pas être retiré. La même chose s'applique pour tout ricochet qui se loge dans le masque de l'arbitre ou tout autre équipement de ce dernier.

Si un troisième strike (pas un ricochet) passe derrière le receveur et touche un arbitre, la balle est en jeu. Sur un tel jeu, si le rebond de la balle est pris par un défenseur avant qu'elle ne touche le sol, le batteur n'est pas retiré par cet attrapé mais la balle demeure en jeu et le batteur peut être retiré en première base ou en étant touché avec la balle.

Si un lancer se loge dans le masque du receveur ou de l'arbitre ou dans tout autre équipement et demeure hors-jeu, lors d'un troisième strike ou d'une quatrième balle, le batteur se voit octroyer alors la première base et tous les coureurs avancent d'une base. Si le compte du batteur est de moins de trois balles, les coureurs avancent d'une base.

Lorsqu'une balle est placée intentionnellement dans l'uniforme d'un joueur (par exemple dans une des poches de son pantalon) afin de tromper un coureur sur base, l'arbitre doit annoncer « Time ». L'arbitre accorde à chaque coureur au moins une base (ou plus, si selon le jugement de l'arbitre, c'est justifié pour annuler l'effet de la disparition de la balle du jeu), à partir de la base qu'ils occupaient précédemment.

(b) Du retrait d'un coureur

Tout coureur est retiré quand :

- (7) Il est touché par une bonne balle en territoire des bonnes balles avant que la balle ne passe un joueur de champ intérieur **et qu'aucun autre joueur de champ intérieur n'ait la chance de faire un jeu**. Le jeu est arrêté et nul coureur ne peut ni marquer un point ni avancer, à l'exception des coureurs forcés d'avancer ;

EXCEPTION : Si un coureur touche sa base quand il est touché par un infield fly, il n'est pas retiré bien que le batteur le soit.

Règle 5.09(b)(7) Commentaire : Si deux coureurs sont touchés par la même balle frappée, seul le premier est retiré puisque la balle est morte instantanément.

Si un coureur est touché par un infield fly alors qu'il ne touche pas sa base **et avant que la balle ne passe un joueur de champ intérieur et qu'aucun autre joueur de champ intérieur n'ait la chance de faire un jeu**, le coureur et le batteur sont tous les deux retirés.

Que le coureur touche sa base ou non lorsqu'il est touché par un infield fly avant que la balle ne passe un joueur de champ intérieur et qu'aucun autre joueur de champ intérieur n'ait la chance de faire un jeu, le jeu est arrêté et nul coureur ne peut ni marquer un point ni avancer, à l'exception des coureurs forcés d'avancer.

6/ 5.10 Des remplacements des joueurs ou du lanceur (incluant les visites au monticule)

- (g) Le lanceur partant ou tout lanceur remplaçant doit lancer à au moins 3 batteurs successifs, incluant le batteur alors à la batte (ou à tout autre batteur remplaçant) jusqu'à ce que lesdits batteurs soient retirés ou atteignent la première base ou jusqu'à ce que l'équipe en attaque soit retirée, à moins que le lanceur partant ou le lanceur remplaçant ne soit blessé ou ne souffre d'un malaise qui, selon le jugement de l'arbitre en chef, l'empêche de continuer à lancer.**

7/ 5.10 (I) Des visites au monticule obligeant le changement du lanceur

La Fédération a adopté le règlement suivant concernant les visites du manager ou des coachs au lanceur :

- (1)** Ce règlement limite le nombre de visites que le manager ou les coachs peuvent effectuer à un même lanceur dans la même manche ;
- (2)** Une deuxième visite au même lanceur au cours d'une même manche entraîne le retrait automatique, de la rencontre, dudit lanceur ;
- (3)** Le manager ou le coach ne sont pas autorisés à faire une deuxième visite au monticule alors que le même batteur est à la batte ;
- (4)** Cependant si ce batteur est remplacé par un batteur d'urgence, le manager ou le coach peut se rendre à nouveau au monticule pour une deuxième visite, le lanceur devra toutefois être remplacé et retiré de la rencontre.

Un manager ou un coach est considéré comme ayant terminé sa visite au monticule lorsqu'il quitte le cercle des 5,48 mètres qui entoure la plaque du lanceur.

Règle 5.10(I) Commentaire : Si le manager ou un coach va parler au receveur ou à un joueur de champ intérieur et que ces derniers vont vers le monticule pour dialoguer, ou bien que le lanceur va les rencontrer à leur position avant qu'un lancer ou tout autre jeu ne soit effectué, ceci doit être considéré comme une visite au monticule.

Toute manière de contourner le règlement en se servant du receveur ou d'un joueur de champ intérieur doit être considérée comme une visite au monticule.

Si le coach se rend au monticule pour effectuer un changement de lanceur et que le manager se rend à son tour sur le monticule pour parler au nouveau lanceur, cela sera considéré comme une visite à l'égard de ce nouveau lanceur dans cette manche.

Un manager ou un coach ne doit pas être considéré comme ayant terminé sa visite au monticule s'il quitte temporairement le cercle des 5,48 mètres qui entoure la plaque du lanceur afin d'indiquer à l'arbitre qu'une double permutation ou un remplacement va être fait.

Dans le cas où le manager ayant effectué une première visite en fait une deuxième dans la même manche avec le même lanceur et le même batteur alors qu'il a été averti par l'arbitre qu'il ne pouvait en effectuer une deuxième, le manager doit être expulsé de la rencontre et le lanceur doit continuer de lancer au batteur jusqu'à ce que celui-ci soit retiré ou ait atteint une base. Après que le batteur soit retiré ou qu'il devienne coureur, le lanceur doit alors être retiré de la rencontre. Le manager doit être averti que son lanceur sera retiré de la rencontre après que le batteur soit retiré ou qu'il ne devienne coureur, afin de pouvoir échauffer un lanceur remplaçant.

Dans de telles circonstances, le lanceur remplaçant se verra accorder 8 lancers d'échauffement à moins que l'arbitre, en fonction de circonstances qu'il juge particulières, ne lui en accorde davantage.

Pour l'application de cette Règle 5.10(I), remplacer le lanceur constitue une visite à ce lanceur dans cette manche, que le manager ou le coach aille ou non au monticule, ou que le lanceur reste ou non en jeu à une autre position en défense.

8/ 6.01 De l'interférence, l'obstruction et des collisions avec le receveur

(i) Des collisions à la plaque de but (Marbre)

- (1)** Un coureur tentant de marquer ne doit pas dévier de son couloir allant directement à la plaque de but en vue d'initier un contact avec le receveur. Si, selon le jugement de l'arbitre, un coureur tentant de marquer provoque un contact avec le **receveur** de cette manière, l'arbitre devra déclarer le coureur retiré (sans se soucier de savoir si le receveur conserve la possession de la balle). Dans de telles circonstances, l'arbitre devra appeler un « TIME », la balle sera morte, et tous les autres coureurs devront retourner à la dernière base touchée au moment de la collision. Si le coureur glisse (ou slide) de façon appropriée, il ne devra pas être jugé comme ayant violé la règle 6.01(i)(1).

Dans cette Règle 6.01(i) toute référence au « receveur » s'applique également à tous les autres joueurs protégeant la plaque de but.

Cette règle 6.01(i)(2) ne s'applique pas lors d'un jeu forcé à la plaque de but.

9/ 7.03 Des forfaits

- (a)** Le bénéfice d'une rencontre peut être accordé, sur forfait, à l'équipe adverse quand une équipe :
- (7)** Ne se présente pas pour la deuxième rencontre d'un programme double dans les **trente** minutes après la fin de la première rencontre, à moins que l'arbitre de la première rencontre n'ait étendu la période de repos.

10/ 9.01 Du scoreur officiel (Généralités)

- (a)** Le Président de la Commission concernée doit désigner un scoreur officiel pour chaque rencontre de championnat. Celui-ci doit observer la rencontre en se tenant dans la tribune de presse, **à l'emplacement permanent proposé par le club recevant** ou, à défaut, dans un endroit réservé à cet effet et situé derrière l'écran arrière, de façon à être isolé des joueurs et des spectateurs.

Le scoreur officiel constitue l'autorité suprême lorsqu'une décision de jugement impliquant les dispositions de la règle 9 doit être prise. Par exemple, c'est au scoreur qu'incombe la responsabilité de décider si l'avance d'un batteur en première base constitue un coup sûr (hit) ou une erreur.

Le scoreur officiel doit communiquer sa décision à la tribune de presse et à la cabine de radiodiffusion par signaux de la main ou par haut-parleurs et, si nécessaire, en aviser l'annonceur.

Il est interdit **à toute personne, incluant** les joueurs et les officiels d'un club de **protester** auprès du scoreur officiel au sujet de telles décisions.

Le scoreur officiel doit rendre toutes les décisions de jugement. **La conclusion d'un jeu requiert le jugement du scoreur, le scoreur officiel, dans un premier temps, rend un jugement préliminaire avant le début du prochain passage à la batte. Dans les 24 heures après qu'une rencontre a été terminée ou suspendue le scoreur officiel peut, à sa discrétion, confirmer ou réviser son jugement préliminaire par une décision de jugement définitif.** Un joueur ou club peut demander que le Président de la commission concernée revienne sur un jugement **définitif** pris par un scoreur officiel durant une rencontre à laquelle a participé ce joueur ou ce club, par écrit ou par courriel certifié dans les 72 heures **à compter du moment où le jugement est devenu définitif.**

Le Président de la commission concernée aura accès à toute bande vidéo concernée disponible et, après avoir pris en compte les preuves il peut ordonner un changement du jugement **définitif** lorsqu'il conclut que le jugement **définitif** du scoreur officiel a été clairement erroné. Aucun jugement de litige ne peut être changé par la suite.

- (b) Le scoreur officiel est un représentant officiel de la Fédération et il a droit au respect que lui confère la dignité de sa fonction. Il est sous l'entière protection de la Fédération. Le scoreur officiel rapportera à la Fédération tout affront qu'il aura pu subir dans l'exercice de ses fonctions ou comme résultat de ces dernières, de la part d'un manager, d'un joueur, d'un employé ou de l'officiel d'un club, **ou d'un membre des médias.**

11/

Définitions des Termes

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 dépassent)

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.

Pour l'application de cette définition, toute joaillerie portée par un joueur (par exemple colliers, bracelets, etc.) ne constitue pas une partie du corps du joueur.

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 **(à l'exception de toute joaillerie portée par un joueur (par exemple colliers, bracelets, etc.).**