



Saison 2023

-

Modifications de règles



## Règle 5.11 (b)

Lanceur partant (SP) comme batteur désigné (DH)

## Règle 6.01(a)(1)

Inclusion des situations de lancer relâché dans la zone du marbre (pas sur un troisième strike) dévié par inadvertance

## Définitions des Termes

RICOCHET (foul tip) Nouveau libellé de la définition



## Règle 5.11 (b)

### Lanceur partant (SP) comme batteur désigné (DH)

Une équipe n'a pas l'obligation de désigner un frappeur pour le lanceur.

Toutefois, si le lanceur partant frappe pour lui-même, le joueur sera considéré comme deux personnes distinctes au regard de la règle 5.11(a).



## Règle 5.11 (b)

### Lanceur partant (SP) comme batteur désigné (DH)

Dans ce cas, le manager doit inscrire 10 joueurs sur l'alignement de son équipe, et ce joueur devra être nommé deux fois, une fois comme lanceur partant et une fois comme frappeur désigné.



## Règle 5.11 (b)

### Lanceur partant (SP) comme batteur désigné (DH)

Si le joueur est simultanément remplacé comme lanceur partant et frappeur désigné, il ne peut pas être remplacé par un autre joueur remplissant les deux rôles séparés (cela ne peut être fait qu'une seule fois sur l'alignement [line-up] initial en indiquant que le lanceur partant frappera pour lui-même).



## Règle 5.11 (b)

### Lanceur partant (SP) comme batteur désigné (DH)

En dépit de toute disposition contraire à la règle 5.11(a) ci-dessus, si ce lanceur frappe ou court comme frappeur désigné, cette action ne mettra pas fin au rôle de frappeur désigné pour son équipe; ni au rôle de lanceur en défense. Cependant, si ce joueur bascule du rôle de lanceur ou de frappeur désigné à une position défensive autre que celle de lanceur, ce changement mettra fin à l'utilisation du frappeur désigné pour l'équipe jusqu'à la fin de la rencontre.



## Règle 5.11 (b)

### Lanceur partant (SP) comme batteur désigné (DH)

#### Exemple:

En début de rencontre, dans l'alignement le manager place le lanceur partant comme frappeur désigné [annoté DH à la place de la position défensive] au sein des 9 joueurs partants, et le replace en 10<sup>ème</sup> position comme lanceur partant [annoté SP à la place de la position défensive].



# Règle 5.11 (b)

## Lanceur partant (SP) comme batteur désigné (DH)

Team: \_\_\_\_\_ Coach: \_\_\_\_\_

ORDER	#	STARTER	POS	SUBSTITUTE	POS	INN
1		Adam				
2		Baker				
3		Chris				
4		Damon	DH			
5		Edwin				
6		Franck				
7		Greg				
8		Harry				
9		Irvin				
		Damon	SP			
#	PLAYER AVAILABLE		#	PLAYER AVAILABLE		





## Règle 5.11 (b)

Lanceur partant (SP) comme batteur désigné (DH)

### **Modification:**

**Le lanceur partant frappe pour lui-même au titre de frappeur désigné.**



## Règle 5.11 (b)

Lanceur partant (SP) comme batteur désigné (DH)

- ❖ Si le lanceur partant [SP] est remplacé comme lanceur il peut rester frappeur désigné [DH] mais ne peut plus lancer jusqu'à la fin de la rencontre.

Il frappera selon sa position d'ordre dans l'alignement.  
Le remplaçant à la position de lanceur est annoté en 10<sup>ème</sup> position [annoté 1 à la place de la position défensive].



# Règle 5.11 (b)

## Lanceur partant (SP) comme batteur désigné (DH)

Team: \_\_\_\_\_ Coach: \_\_\_\_\_

ORDER	#	STARTER	POS	SUBSTITUTE	POS	INN
1		Adam				
2		Baker				
3		Chris				
4		Damon	DH			
5		Edwin				
6		Franck				
7		Greg				
8		Harry				
9		Irvin				
		<del>Damon</del>	SP	1 Jim 1 Cole	↓ ↓	6 8
#	PLAYER AVAILABLE		#	PLAYER AVAILABLE		



## Règle 5.11 (b)

Lanceur partant (SP) comme batteur désigné (DH)

- ❖ Si le lanceur partant [SP] est remplacé comme frappeur désigné [DH] il peut rester lanceur mais ne peut plus frapper jusqu'à la fin de la rencontre.

Sa position défensive [SP] est modifiée pour être annotée [1]. Son remplaçant à la frappe frappera selon la position d'ordre dans l'alignement du lanceur partant et reste annotée [DH].



# Règle 5.11 (b)

## Lanceur partant (SP) comme batteur désigné (DH)

Team: \_\_\_\_\_ Coach: \_\_\_\_\_

ORDER	#	STARTER	POS	SUBSTITUTE	POS	INN
1		Adam				
2		Baker				
3		Chris				
4		<del>Damon</del>	DH	Jim	↓	6
5		Edwin				
6		Franck				
7		Greg				
8		Harry				
9		Irvin				
		Damon	SP			1
#	PLAYER AVAILABLE		#	PLAYER AVAILABLE		



## Règle 5.11 (b)

Lanceur partant (SP) comme batteur désigné (DH)

- ❖ Si le lanceur partant [SP] prend une position défensive autre que lanceur, il n'y a plus de frappeur désigné jusqu'à la fin de la rencontre (l'alignement passe définitivement à 9 joueurs).

Le lanceur partant et chacun de ses remplaçants successifs frappera dans l'alignement à la position d'ordre occupée initialement par le frappeur désigné.



# Règle 5.11 (b)

## Lanceur partant (SP) comme batteur désigné (DH)

Team: \_\_\_\_\_ Coach: \_\_\_\_\_

ORDER	#	STARTER	POS	SUBSTITUTE	POS	INN
1		Adam				
2		Baker				
3		Chris				
4		<del>Damon</del>	DH	9 Jim	↓	6
5		Edwin				
6		Franck				
7		Greg				
8		Harry				
9		Irvin				
		<del>Damon</del>	SP			
	#	PLAYER AVAILABLE	#	PLAYER AVAILABLE		



## Règle 6.01(a)(1)

Inclusion des situations de lancer relâché dans la zone du marbre  
(pas sur 3<sup>ème</sup> strike) dévié par inadvertance





## Règle 6.01(a)(1)

Inclusion des situations de lancer relâché dans la zone du marbre (pas sur 3<sup>ème</sup> strike) dévié par inadvertance

### Rappel:

Une interférence est commise par un batteur quand :

Après un 3<sup>ème</sup> 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.



## Règle 6.01(a)(1)

Inclusion des situations de lancer relâché dans la zone du marbre (pas sur 3<sup>ème</sup> strike) dévié par inadvertance

### Modification:

Si un lancer qui n'est pas attrapé, à proximité de la zone du marbre, est dévié par inadvertance par le frappeur ou l'arbitre, la balle est morte et les coureurs doivent retourner aux bases qu'ils occupaient au moment du lancer (mais si le lancer était un 3<sup>ème</sup> strike, le frappeur est retiré).



## Règle 6.01(a)(1)

Inclusion des situations de lancer relâché dans la zone du marbre (pas sur 3<sup>ème</sup> strike) dévié par inadvertance

Règle 6.01(a)(1) Commentaire :

Si le lancer est dévié par le receveur ou l'arbitre puis touche le batteur-coureur, ce n'est pas considéré comme une interférence à moins que, au jugement de l'arbitre, le batteur-coureur ne gêne clairement le receveur lorsque ce dernier essaye d'attraper balle.



## Règle 6.01(a)(1)

Inclusion des situations de lancer relâché dans la zone du marbre (pas sur 3<sup>ème</sup> strike) dévié par inadvertance

La situation se produit lorsqu'un lancer, peu importe qu'il s'agisse d'une balle ou d'un strike, est **involontairement** déviée par le batteur ou par l'arbitre.

L'acte de déviation doit être compris par un **acte actif** et non passif.



## Règle 6.01(a)(1)

Inclusion des situations de lancer relâché dans la zone du marbre (pas sur 3<sup>ème</sup> strike) dévié par inadvertance

Exemple:

Le lancer passe le catcher ou celui-ci la dévie et l'arbitre ou le batteur dévie la trajectoire de celle-ci en tentant de l'éviter.



## Règle 6.01(a)(1)

Inclusion des situations de lancer relâché dans la zone du marbre (pas sur 3<sup>ème</sup> strike) dévié par inadvertance

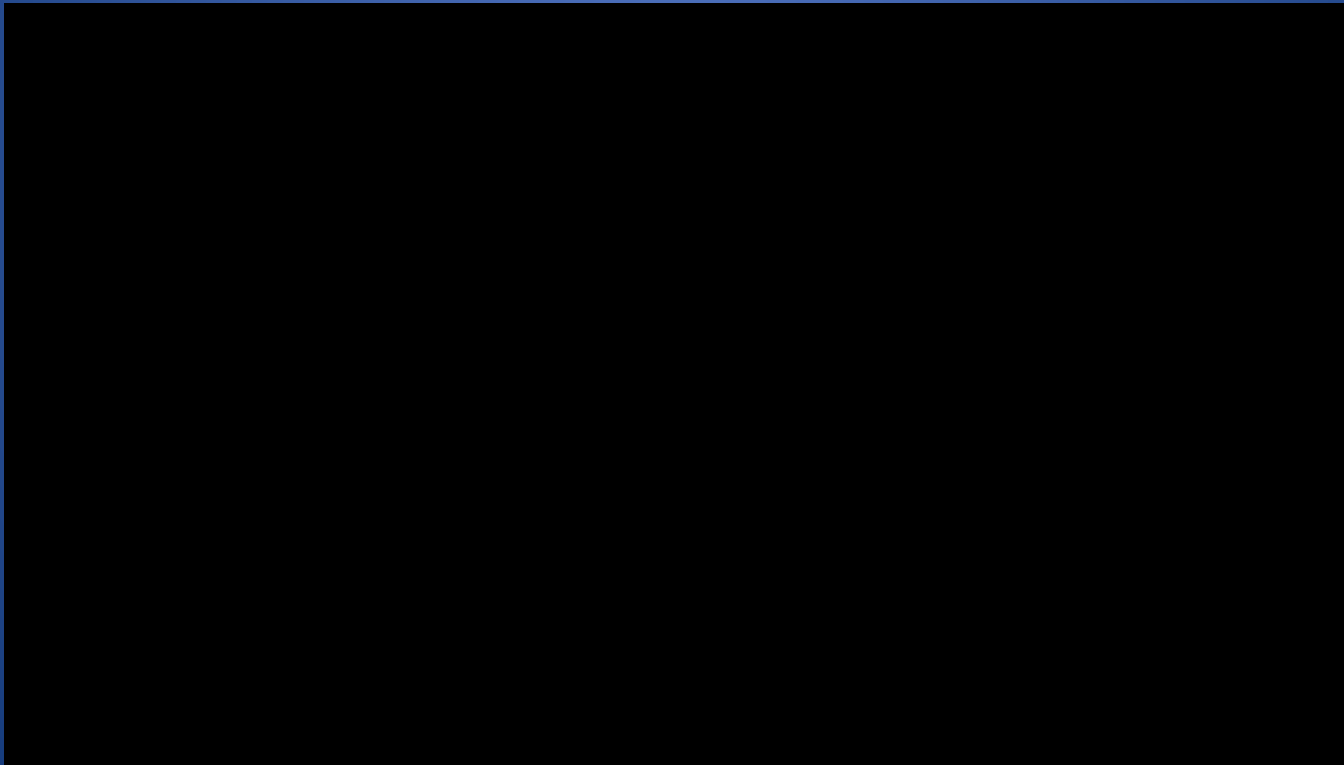
Les arbitres doivent arrêter le jeu dès que cela se produit:

- Time
- Le batteur n'est pas retiré
- Les coureurs reviennent à la dernière base légalement atteinte au moment du lancer.



## Règle 6.01(a)(1)

Inclusion des situations de lancer relâché dans la zone du marbre (pas sur 3<sup>ème</sup> strike) dévié par inadvertance





## Définitions des Termes - RICOCHET (foul tip)





## Définitions des Termes - RICOCHET (foul tip)

### Ancienne définition:

Balle frappée qui se dirige rapidement et directement de la batte ~~aux mains du~~ ~~receveur~~ et qui est régulièrement attrapée. Ce n'est pas un ricochet si elle n'est pas attrapée.

### Nouvelle définition:

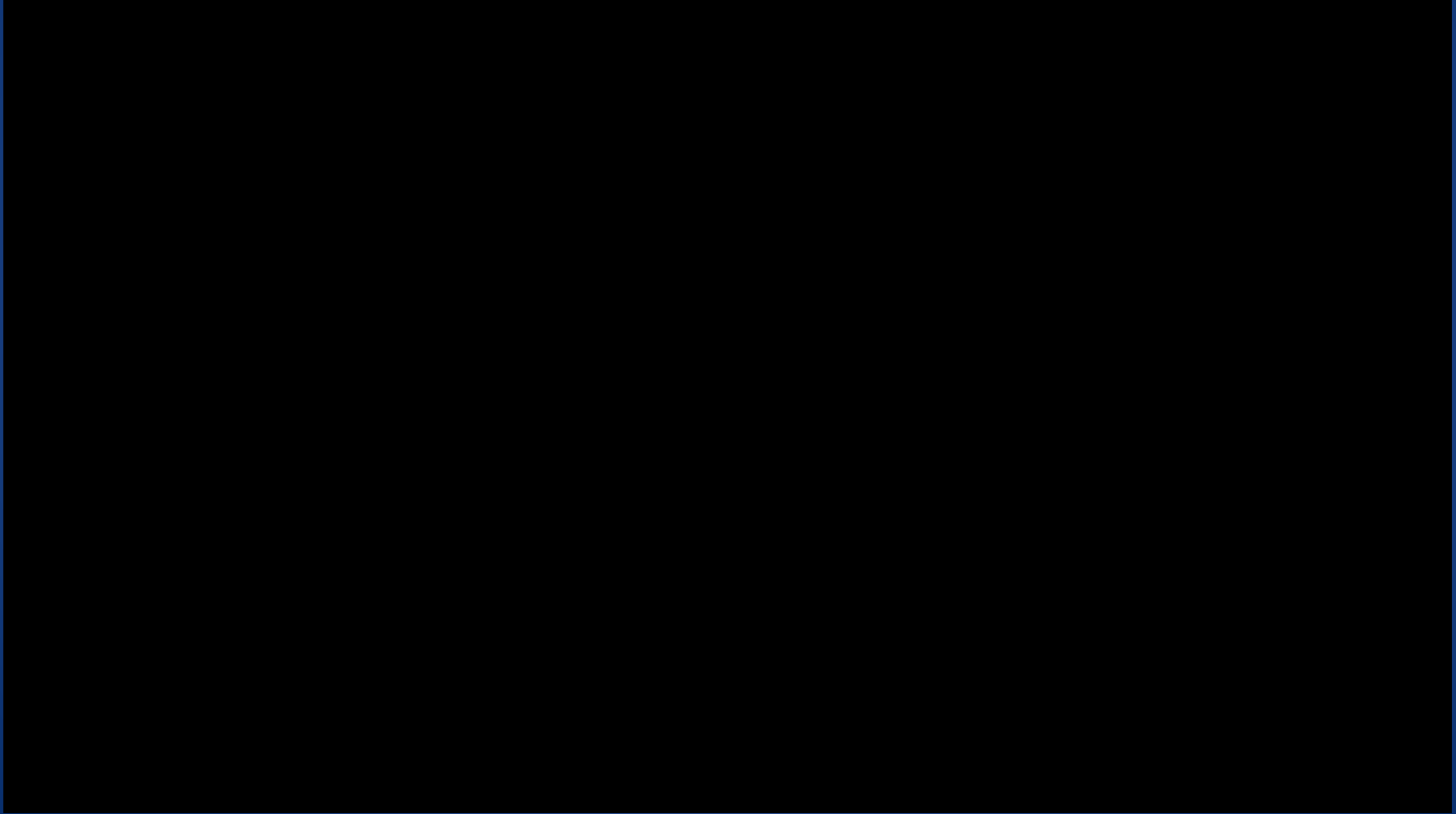
Balle frappée qui se dirige rapidement et directement de la batte vers le receveur et qui est régulièrement attrapée.

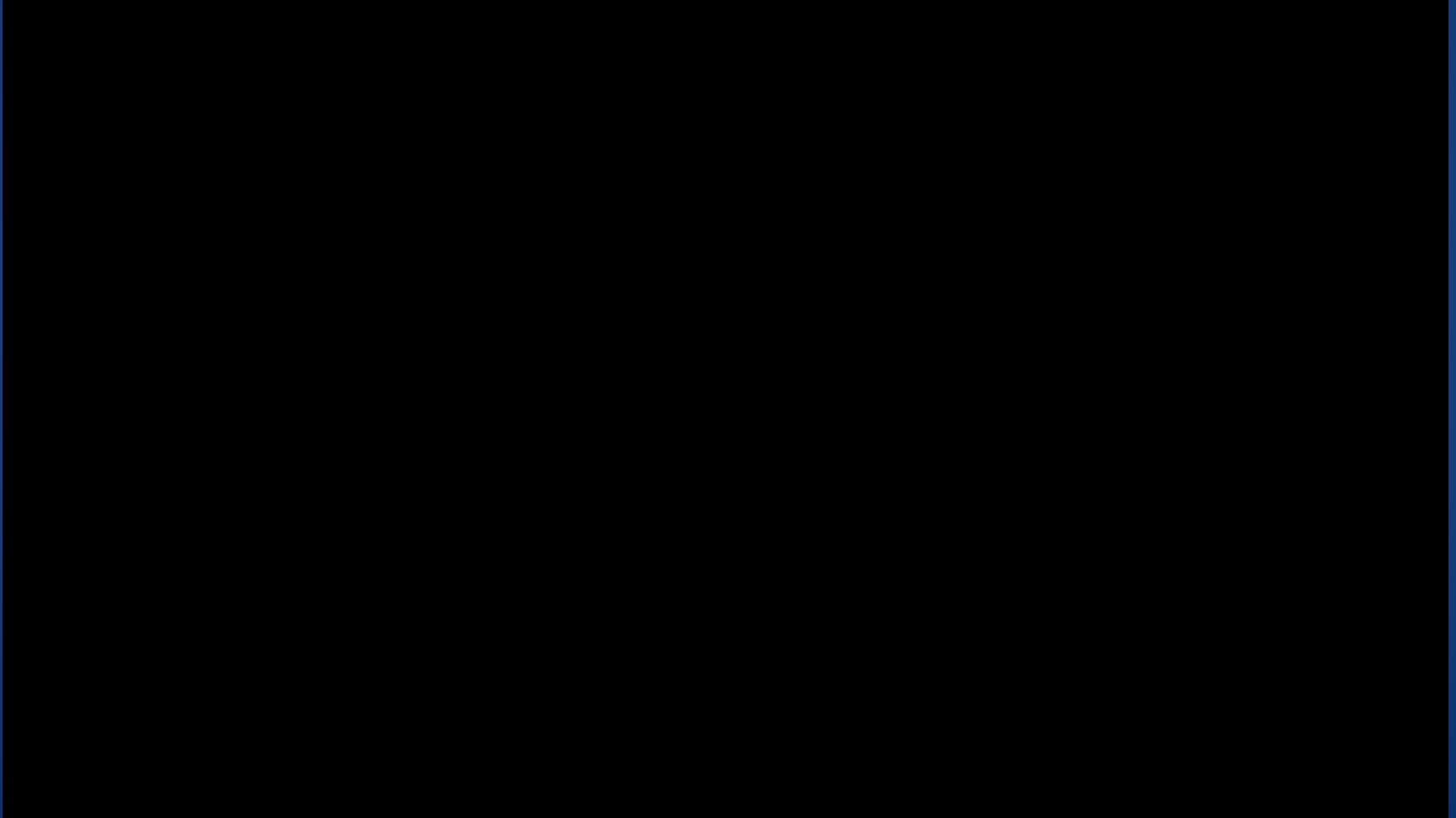


## Définitions des Termes - RICOCHET (foul tip)

Ce n'est pas un ricochet si elle n'est pas attrapée.

Tout ricochet attrapé est un strike et la balle est en jeu.







## Définitions des Termes – Attrapé (catch)

Un défenseur prend fermement possession d'une balle alors qu'elle est en vol avec sa main ou son gant et la contrôle sans se servir de sa casquette, de son plastron, de sa poche ou de toute autre partie de son uniforme.



## Règle 5.09(a)(2) du retrait du batteur

Un 3<sup>ème</sup> strike est régulièrement attrapé par le receveur ;

Règle 5.09(a)(2) Commentaire : « régulièrement attrapé » veut dire dans le gant ou la main du receveur avant que la balle ne touche le sol.

Elle n'est pas attrapée régulièrement si elle se loge dans son uniforme ou toute autre partie de son équipement ou, qu'après avoir touché l'arbitre, elle est saisie au rebond par le receveur.



## Interprétation

Si la balle est bloquée par le receveur dans la fosse cubitale (pli du coude), il ne s'agit pas d'une balle logée.

La balle est en jeu.

Par définition, il ne s'agit pas d'un attrapé.



# Standards en matières d'expulsion





## Standards en matières d'expulsion

1. Faire usage de **grossièretés** visant spécifiquement un arbitre ou **insulter** personnellement un arbitre.

**Expulsion immédiate**



## Standards en matières d'expulsion

2. Avoir un contact physique avec un arbitre.

Expulsion immédiate



## Standards en matières d'expulsion

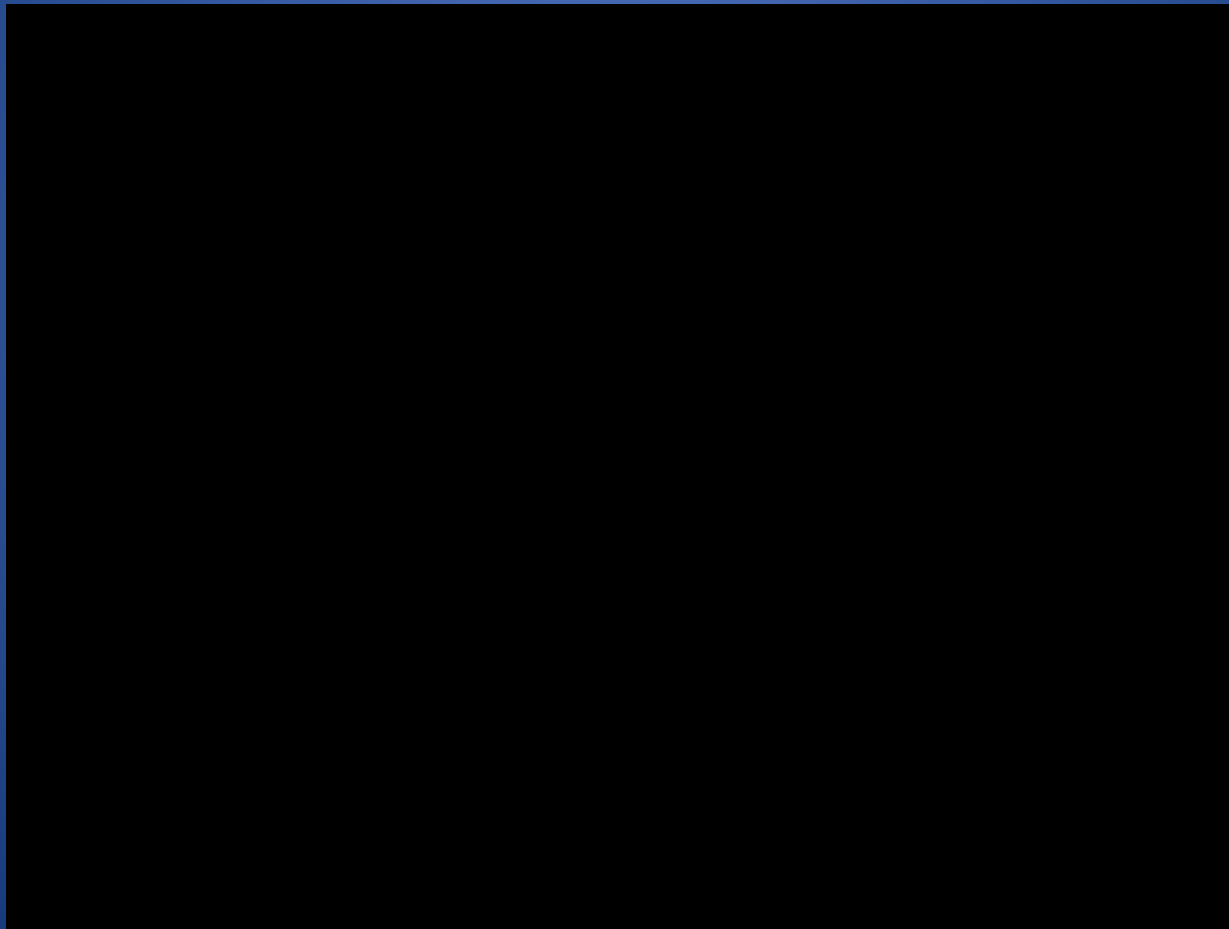
3. Refuser de cesser de discuter et retarder la rencontre après avoir été prié d'arrêter.

Avertissement

Expulsion



# Standards en matières d'expulsion





## Standards en matières d'expulsion

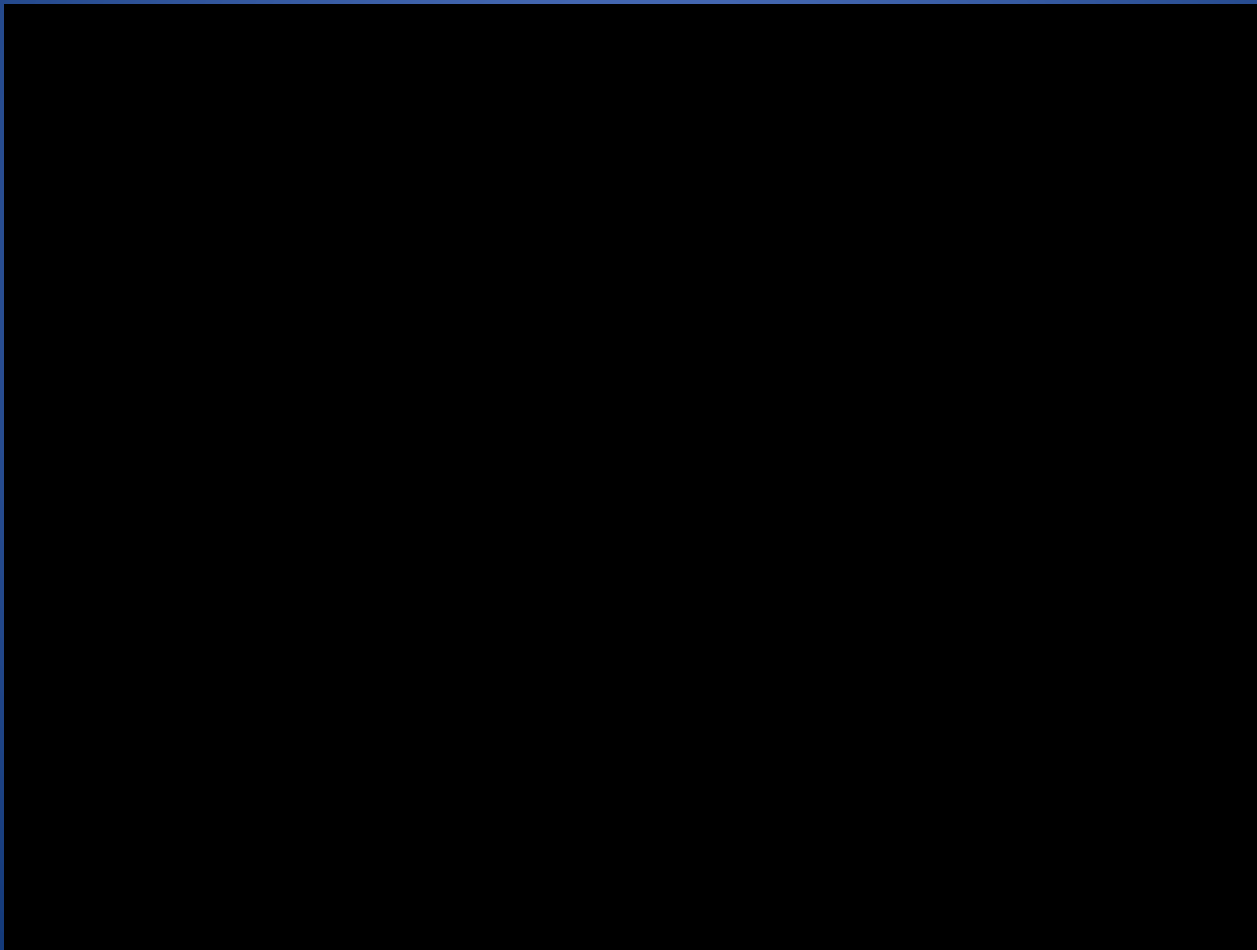
4. Contester les balles, les strikes ainsi que les check-swings et touts autres appels de jugement.

Avertissement

Expulsion



# Standards en matières d'expulsion





## Standards en matières d'expulsion

5. Faire référence à une vidéo, photo ou autre.

Avertissement

Expulsion



## Standards en matières d'expulsion

6. Faire des **mouvements ostentatoires** lorsqu'on discute avec un arbitre, ou **bondir du dugout** et faire de grands mouvements envers l'arbitre.

Cela inclus **jeter** quelque chose **hors du dugout.**

**Expulsion immédiate**





## Standards en matières d'expulsion

### 7. Action à ridiculiser un arbitre

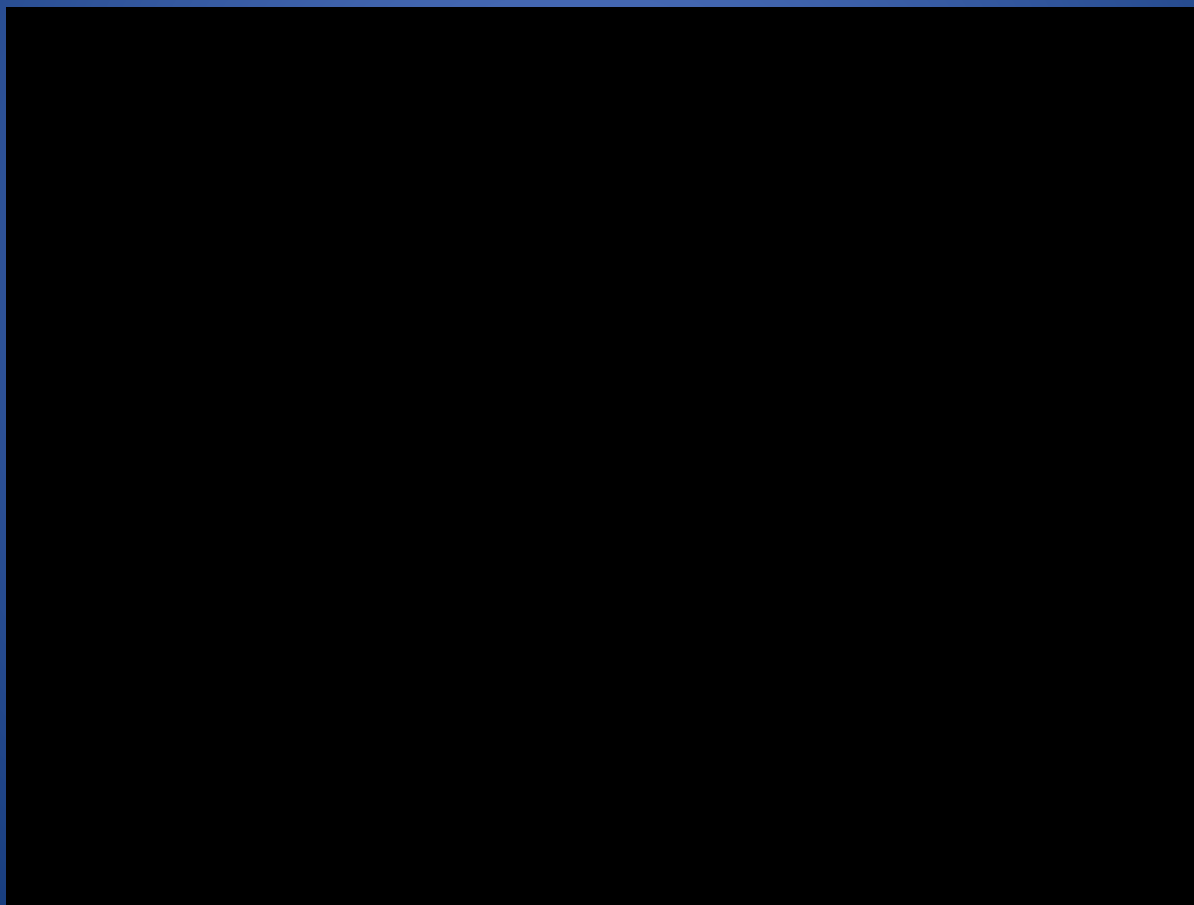
Exemple:

Tracer une ligne au sol, laisser son équipement au marbre avec moins de 2 retraits, etc.

- Expulsion immédiate**



## Standards en matières d'expulsion





## Standards en matières d'expulsion

8. Jeter une partie de son équipement pour manifester son mécontentement.

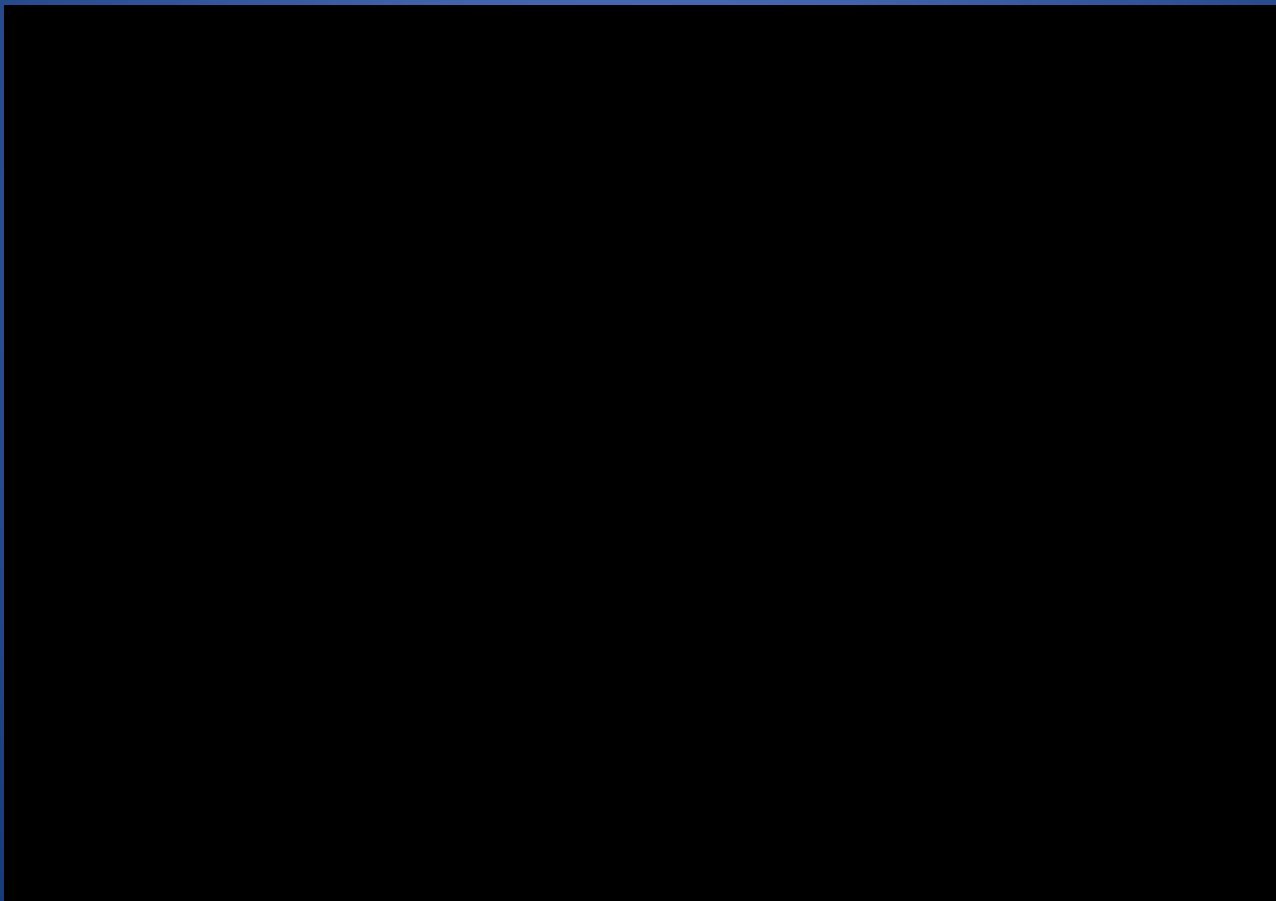
### Expulsion immédiate

Une violation d'équipement peut être signalée.

Ceci constitue un avertissement, tout autre équipement jeté constituera une expulsion.



# Standards en matières d'expulsion





## Standards en matières d'expulsion

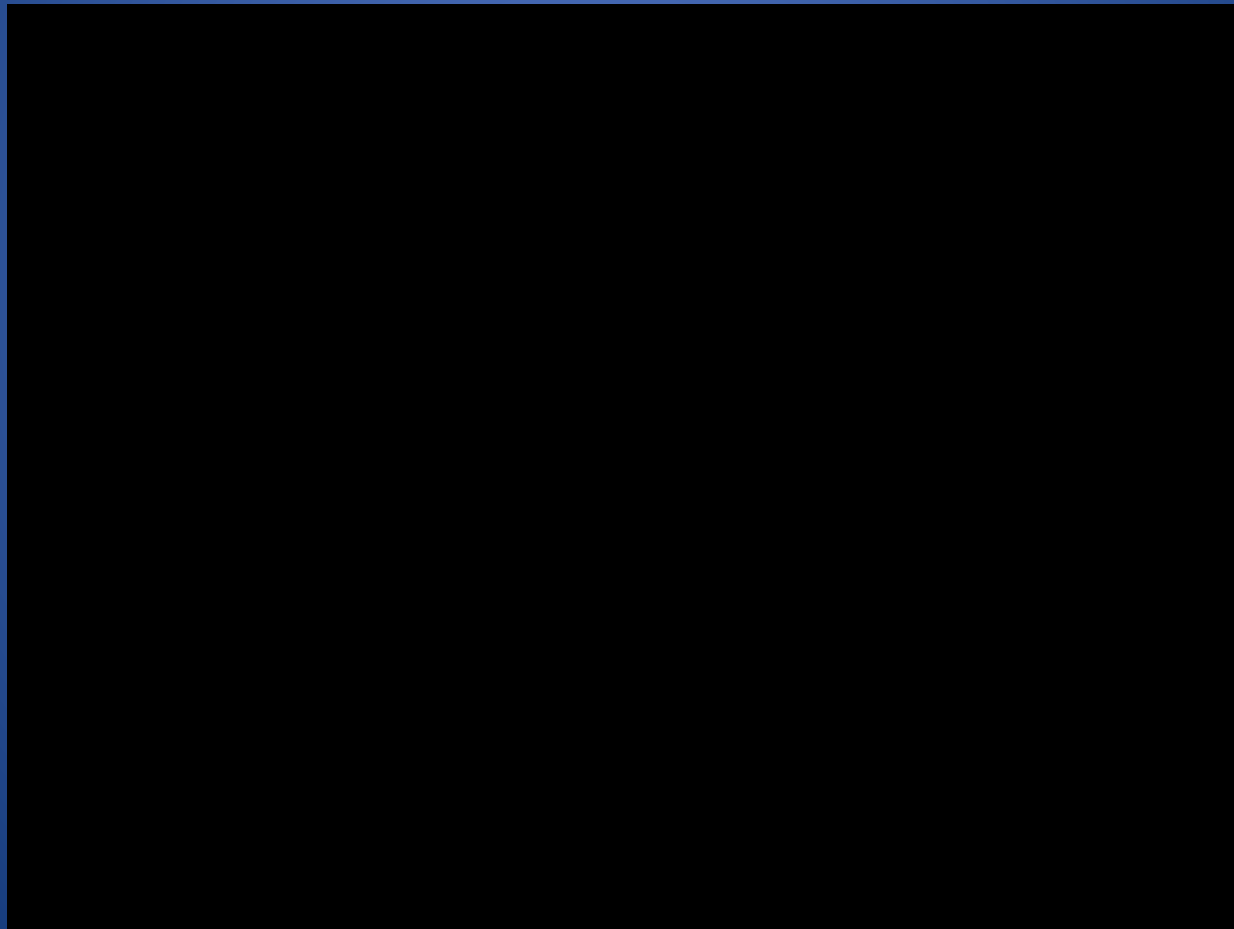
9. **Ne pas se conformer à un ordre de l'arbitre** de faire ou de ne pas faire quoi que ce soit qui empêche la bonne application des règles et des règlements au titre de la règle 8.01.

Ex: refuser de rester dans la boîte de frappe après avoir été averti ou refuser de délivrer une pièce d'équipement pour inspection.

### **Expulsion**



# Standards en matières d'expulsion





## Standards en matières d'expulsion

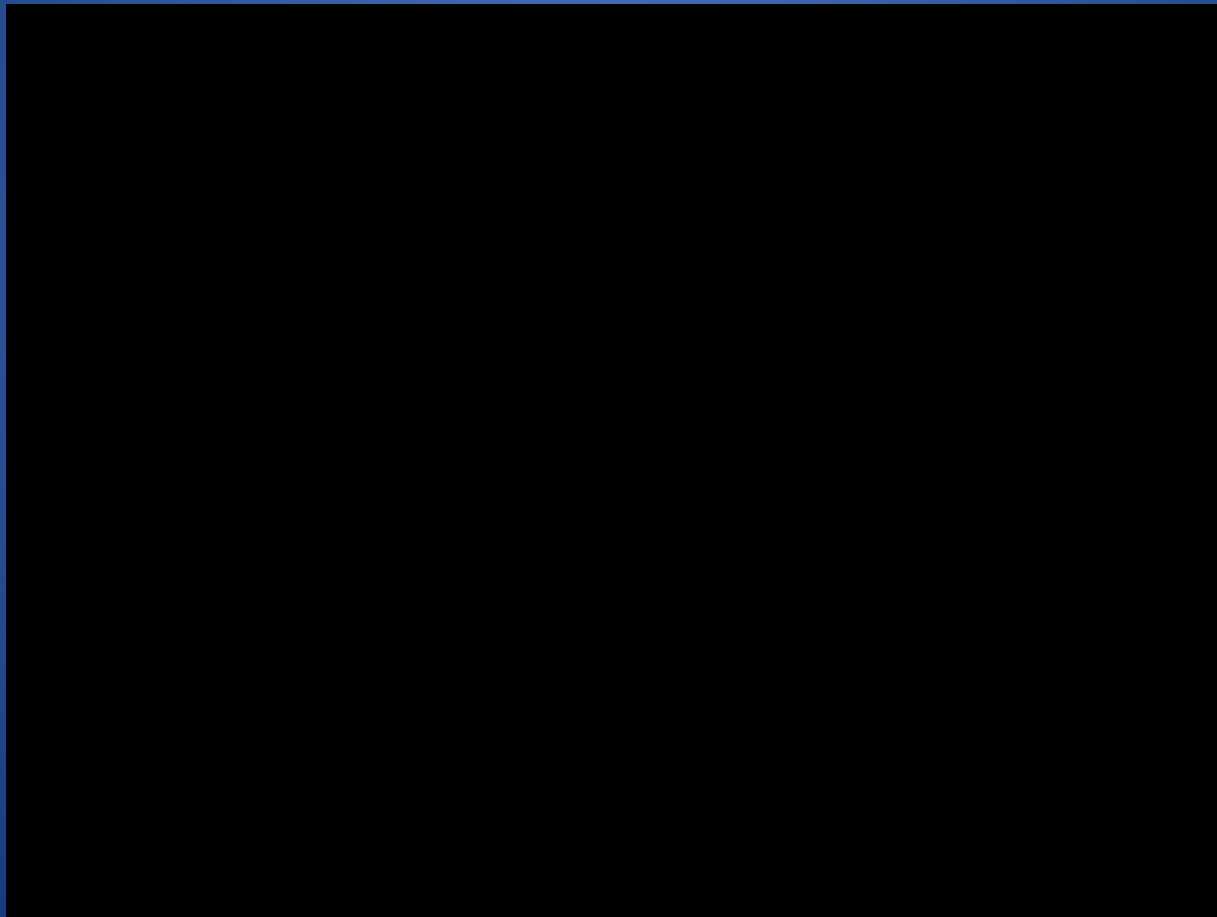
10. Contester un **avertissement**, une **expulsion** ou une **non-expulsion**.

Avertissement

Expulsion



# Standards en matières d'expulsion







## Standards en matières d'expulsion

11. Lancer intentionnel sur un batteur après un avertissement.

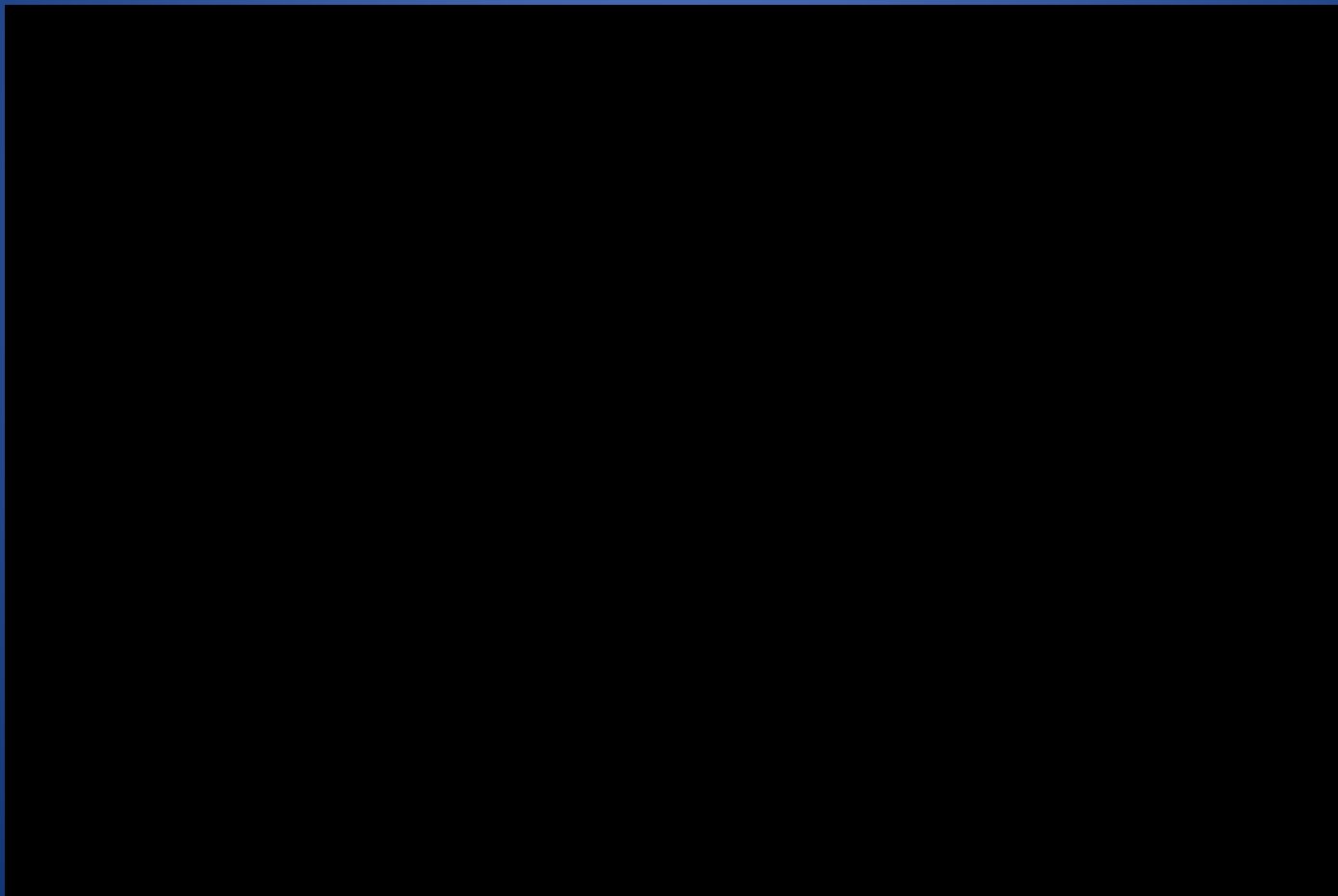
### Expulsion immédiate (lanceur + manager)

Lors d'un lancer intentionnel ou qui paraît intentionnel, les arbitres doivent se consulter pour prendre une décision:

- Avertissement aux deux équipes
- Expulsion du lanceur
- Expulsion du lanceur et du manager



# Standards en matières d'expulsion





## Standards en matières d'expulsion

**12. Conduite antisportive** et initier une bagarre  
Cela inclus l'utilisation d'équipement ou de substances  
Illégales.

- Expulsion immédiate**