



FFBS

FÉDÉRATION FRANÇAISE
BASEBALL & SOFTBALL

REGLE 9.00

« DU SCOREUR OFFICIEL »

EXTRAIT DES REGLES OFFICIELLES DE BASEBALL



COMMISSION FÉDÉRALE
SCORAGE & STATISTIQUES

SOMMAIRE

9.01 - Du scoreur officiel (Généralités).....	3
9.02 - De la feuille de score officielle	5
9.03 - De la feuille de score (Règles additionnelles)	7
9.04 - Des points produits.....	8
9.05 - Des coups surs (Hits)	9
9.06 - De la valeur des coups surs	10
9.07 - Des bases volées et des retraits sur tentatives de vol.....	11
9.08 - Des sacrifices	12
9.09 - Des retraits	13
9.10 - Des assistances	14
9.11 - Des doubles jeux et triples jeux.....	15
9.12 - Des erreurs	16
9.13 - Des lancers fous et des balles passées.....	18
9.14 - Des bases sur balles	19
9.15 Du strike out (Retrait sur trois strikes)	20
9.16 - Des points mérités et des points accordés.....	21
9.17 - Du lanceur gagnant et du lanceur perdant	24
9.18 - Du blanchissage (Shutout)	25
9.19 - Du sauvetage par les lanceurs de relève.....	26
9.20 - Des statistiques	27
9.21 - De la détermination des moyennes.....	28
9.22 - Des normes minimales pour les champions individuels	29
9.23 - Des directives pour la tenue des performances cumulatives	30
DEFINITIONS DES TERMES	31

La règle 9.00 est un extrait des règlements de Baseball traduit des règles de la MLB. Dans le chapitre 9.01, en italique, les textes où la France n'est pas concernée.

9.01 - DU SCOREUR OFFICIEL (GENERALITES)

- (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.

La commission concernée peut imposer, après avertissement, une sanction au joueur ou au club qui auront abusé de la procédure d'appel par des dépôts de plaintes futiles et répétées, ou en agissant de mauvaise foi.

Après chaque rencontre y compris les rencontres gagnées par forfait et les rencontres interrompues, le scoreur officiel doit préparer un rapport sur un formulaire distribué par la Fédération sur lequel seront indiqués, la date de la rencontre, l'endroit où elle fût jouée, le nom des clubs participants, ceux des arbitres, le score total de la rencontre et la fiche de chaque joueur calculé selon le système défini à la règle 9. Il doit remettre ce rapport, à la commission concernée, dès que possible après la fin de la rencontre. Il doit remettre un rapport pour chaque rencontre interrompue, dès que possible après que cette dernière ait été complétée, ou après soit devenue une rencontre interrompue, parce qu'elle n'a pu être complétée, selon la règle 7.02(b)(4).

Règles 9.01(a) Commentaire : Le scoreur officiel doit transmettre la feuille officielle de score au statisticien du championnat. En cas de divergence dans les données tenues par un statisticien et les décisions d'un scoreur officiel, le rapport du scoreur officiel doit être contrôlé. Les statisticiens et les scoreurs officiels doivent se consulter pour résoudre les divergences.

- (b) (1) Dans tous les cas, le scoreur officiel ne doit pas prendre une décision de notation en contradiction avec la règle 9 ou toute autre règle officielle de baseball. Il doit se conformer strictement aux règles de codification énoncées à la règle 9. Il ne doit prendre aucune décision contradictoire à la décision d'un arbitre. Il a autorité pour statuer sur tout point non spécifiquement couvert par ces règles. Le président de la commission doit ordonner de changer toute décision d'un scoreur officiel qui contredit les règles de notation énoncées dans la règle 9 et doit prendre toutes les mesures correctives qui peuvent être nécessaires pour corriger toutes les statistiques qui ont besoin de correction à la suite de la décision de scorage erronée.

(2) Lorsque les équipes changent de côté avant que trois joueurs ne soient retirés, le scoreur officiel doit immédiatement avertir l'arbitre en chef de l'erreur commise.

(3) Lorsque le jeu est protesté ou suspendu, le scoreur officiel prendra note de l'exacte situation telle qu'elle se présente au moment du protêt ou de la suspension, y compris le nombre de points, le nombre de retraits, la position occupée par tous les coureurs, les balles et les strikes comptés au batteur, l'alignement de chaque équipe et le nom des joueurs qui ont été sortis de la rencontre pour chaque équipe.

Règle 9.01(b)(3) Commentaire : Il faut qu'une rencontre suspendue soit reprise exactement dans la même situation qu'au moment où elle a été suspendue. S'il faut reprendre une rencontre protestée, on devra la reprendre en reprenant exactement les mêmes situations qui existaient au moment du jeu protesté.

- (4) Le scoreur officiel ne doit pas attirer l'attention d'un arbitre ou d'un autre membre d'une équipe sur le fait qu'un joueur ne frappe pas à son tour.
- (c) 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.

9.02 - DE LA FEUILLE DE SCORE OFFICIELLE

La feuille officielle de score préparée par le scoreur officiel doit respecter le format prescrit par la Fédération et doit comprendre :

(a) Les statistiques suivantes pour chaque batteur et chaque coureur :

- (1) le nombre de présences à la batte. Excepté que l'on ne compte pas une présence lorsque le batteur :
 - (i) frappe un amorti sacrifice ou un sacrifice fly,
 - (ii) avance en première base sur quatre balles,
 - (iii) est atteint par un lancer,
 - (iv) avance en première base sur une obstruction ou une interférence.
- (2) le nombre de points marqués,
- (3) le nombre de coups sûrs (hit),
- (4) le nombre de points produits,
- (5) le nombre de coups sûrs de 2 bases (double),
- (6) le nombre de coups sûrs de 3 bases (triple),
- (7) le nombre de coups de circuit (home runs),
- (8) le nombre total de bases sur coups sûrs,
- (9) le nombre de bases volées,
- (10) le nombre d'amortis sacrifices,
- (11) le nombre de sacrifices flies,
- (12) le total de bases sur balles,
- (13) une liste séparée pour les bases sur balles intentionnelles,
- (14) le nombre de fois qu'il a été atteint par un lancer (hit by pitched ball),
- (15) le nombre de fois où il a avancé en première base sur une interférence ou une obstruction,
- (16) le nombre de strike-outs,
- (17) le nombre de doubles jeux forcés et de doubles jeux inversés au cours desquels le batteur a frappé un roulant, et

Règle 9.02(a)(17) Commentaire ; Le scoreur officiel ne doit pas créditer le batteur d'une frappe roulante entraînant un double jeu si le batteur-coureur est déclaré retiré suite à une interférence d'un précédent coureur.

- (18) Le nombre de fois où il est pris sur tentative de vol de base.

(b) Les statistiques suivantes pour chaque défenseur :

- (1) le nombre de retraits,
- (2) le nombre d'assistances,
- (3) le nombre d'erreurs,
- (4) le nombre de doubles jeux auxquels il a participé, et
- (5) le nombre de triples jeux auxquels il a participé.

(c) Les statistiques suivantes pour chaque lanceur :

- (1) le nombre de manches lancées,

Règles 9.02(c)(1) Commentaire : Dans le calcul des manches lancées, compter chaque retrait comme un tiers de manche. Si le lanceur partant est remplacé à la sixième manche alors qu'il y a un retrait dans la sixième manche, créditer ce lanceur de 5 manches 1/3. Si un lanceur partant est remplacé alors qu'il n'y a aucun retrait dans la sixième manche, on doit créditer ce lanceur de 5 manches, et on note le nombre de batteurs auxquels il a fait face dans la sixième manche. Si un lanceur remplaçant retire deux batteurs et est remplacé, on

doit créditer ce lanceur de 2/3 de manche. Si un lanceur remplaçant entre en jeu et que son équipe fait un jeu d'appel qui occasionne un retrait, le scoreur officiel créditera 1/3 de manche au lanceur remplaçant.

- (2) le nombre total de batteurs affrontés,
- (3) le nombre total de batteurs officiellement à la batte contre le lanceur, selon la règle 10.02(a)(1)
- (4) le nombre de coups sûrs accordés,
- (5) le nombre de points accordés,
- (6) le nombre de points mérités accordés,
- (7) le nombre de coups de circuits (home runs) accordés,
- (8) le nombre d'amortis sacrifices accordés,
- (9) le nombre de sacrifices flies accordés,
- (10) le nombre de bases sur balles accordées,
- (11) Une liste séparée de toutes les bases sur balles intentionnelles accordées,
- (12) Le nombre de batteurs atteints par des lancers (hit by pitched ball),
- (13) Le nombre de retraits à la batte,
- (14) Le nombre de lancers fous, et
- (15) Le nombre de balks (feintes irrégulières).

(d) Les renseignements supplémentaires suivants :

- (1) le nom du lanceur gagnant,
- (2) le nom du lanceur perdant,
- (3) le nom du lanceur partant ainsi que le nom du lanceur qui a fini la rencontre pour chaque équipe,
- (4) le nom du lanceur crédité d'un sauvetage.

(e) Le nombre de balles passées accordées, pour chaque receveur.

(f) Le nom des joueurs participant à des doubles et triples jeux.

Règle 9.02(f) Commentaire : par exemple, on notera : double jeu : Samson, Bédard, Lebrun (2). Triple jeu : Dupont et Charrette.

(g) Le nombre de coureurs laissés sur les bases pour chaque équipe. Ce total doit comprendre tous les coureurs qui vont sur base, quel qu'en soit le moyen, et qui ne marquent pas et ne sont pas retirés. On doit inclure à ce total le batteur-coureur qui, en frappant la balle, a occasionné le troisième retrait contre un autre coureur.

(h) Le nom des batteurs qui exécutent des coups de circuit (home runs) avec les bases pleines.

(i) Le nombre de retraits au moment où le point gagnant a été marqué, si la rencontre a été gagnée à la deuxième moitié de la dernière manche.

(j) Le nombre de points par manche pour chaque équipe.

(k) Les noms des arbitres, dans l'ordre suivant : arbitre de plaque, arbitre de première base, arbitre de deuxième base, arbitre de troisième base, arbitre de champ gauche (s'il y en a) et arbitre de champ droit (s'il y en a).

(l) Le temps écoulé pour le déroulement de la rencontre, en déduisant les arrêts à cause des mauvaises conditions atmosphériques, de panne d'éclairage, de panne technique, sans lien avec le déroulement de la rencontre.

Règle 9.02(l) Commentaire : Un arrêt pour soigner un joueur, un manager, un entraîneur ou un arbitre doit être comptabilisé dans le temps de jeu.

(m) Le nombre de spectateurs comme indiqué par le club recevant.

9.03 - DE LA FEUILLE DE SCORE (RÈGLES ADDITIONNELLES)

(a) Dans son rapport officiel de scorage, le scoreur officiel doit inscrire le nom de chaque joueur et sa ou ses positions défensives dans l'ordre dans lequel le joueur a frappé ou aurait frappé si la rencontre ne s'était pas terminée avant qu'il ne se présente.

Règle 9.03(a) Commentaire : Lorsqu'un joueur ne change pas de position avec un autre joueur défensif mais est seulement placé à un endroit différent pour un batteur particulier (par exemple, si le seconde base va en champ extérieur pour créer un champ extérieur à quatre joueurs, ou si un troisième base va à une position entre l'arrêt-court et le seconde base), ne pas inscrire cela comme une nouvelle position.

(b) Le scoreur officiel doit identifier, sur la feuille de score officielle dans l'ordre à la batte, par un symbole spécial qui fait référence à un dossier distinct des batteurs et coureurs remplaçants, tout joueur qui entre dans la rencontre comme batteur ou coureur remplaçant, que ce joueur continue ou non à jouer après. Le dossier de batteur remplaçant doit décrire ce que le remplaçant a fait. Le dossier de coureur et de batteur remplaçant doit comprendre le nom de tout remplaçant qui est annoncé, mais qui est sorti pour un autre remplaçant avant qu'il ne rentre dans la rencontre. Un tel second remplacement doit être enregistré comme battant ou courant pour le premier remplaçant annoncé.

Règle 9.03(b) Commentaire : Les lettres minuscules sont recommandées en tant que symboles pour les batteurs de remplacement et les chiffres sont recommandés en tant que symboles pour les coureurs de remplacement. Par exemple, la feuille officielle doit être notée comme suit : « a - Simple à la place d'Albert dans la troisième manche ; b - Retiré sur un fly à la place de Bernard dans la sixième manche ; c - Retrait forcé sur une frappe à la place de Charles dans la septième manche ; d - Retiré sur un roulant à la place de Daniel dans la neuvième manche ; 1 - A couru à la place d'Edouard dans la neuvième manche ». Si le nom d'un remplaçant est annoncé mais que le remplaçant soit retiré au profit d'un autre remplaçant avant qu'il ne rentre réellement en jeu, la feuille officielle doit enregistrer le changement, par exemple, comme suit : « e - Annoncé comme remplaçant de Frank dans la septième manche ».

(c) De la vérification du scorage : Le scorage est équilibré (vérifié) quand le total des présences à la batte d'une équipe, des bases sur balles reçues, des batteurs atteints par un lancer, des amortis sacrifices, des sacrifices flies, et des batteurs qui ont atteint la première base sur une interférence ou une obstruction, est égal au total des points marqués par cette équipe, du nombre des joueurs laissés sur bases et du nombre de retraits de l'équipe adverse, moins les coureurs mis en base suite à un tie break.

(d) Du non-respect de l'ordre indiqué de passage à la batte

Lorsqu'un joueur ne frappe pas dans l'ordre et est retiré et que le batteur régulier est retiré avant que la balle ne soit lancée au batteur suivant, le scoreur officiel attribue une présence à la batte au batteur régulier et inscrit le retrait et toutes les assistances, comme si l'ordre des batteurs avait été respecté. Si le batteur irrégulier devient coureur et que le batteur régulier est retiré sur un appel pour avoir manqué son tour à la batte, attribuer une présence à la batte au batteur régulier, créditer le retrait au receveur et ne pas tenir compte de ce qui a permis au batteur irrégulier de se rendre sur base. Si plus d'un batteur frappe sans observer l'ordre des batteurs, inscrire tous les jeux dans l'ordre, en ignorant la présence du ou des joueurs qui, au départ, n'ont pas frappé dans l'ordre.

(e) De la rencontre interrompue et du forfait

- (1) Lorsqu'une rencontre régulière est interrompue, le scoreur officiel complète la fiche de tous les joueurs et des équipes jusqu'au moment où la rencontre prend fin telle que définie dans la règle 7.01. Lorsque la rencontre est nulle, ne pas indiquer le lanceur gagnant ou perdant.
- (2) Lorsqu'une rencontre régulière est déclarée forfait, le scoreur officiel complète la fiche de tous les joueurs et des équipes jusqu'au moment du forfait. Si l'équipe gagnante par forfait est en tête au moment du forfait, inscrire comme perdants et gagnants les lanceurs qui se seraient qualifiés si la rencontre avait été interrompue au moment du forfait. Si l'équipe gagnante par forfait est menée aux points ou si la rencontre était nulle au moment du forfait, n'inscrire ni lanceur gagnant, ni lanceur perdant. Si la rencontre est déclarée forfait avant de devenir régulière, le scoreur officiel n'établit pas de statistiques et indique seulement qu'elle a été déclarée forfait.

Règle 9.03 (e) Commentaire : Le scoreur officiel ne doit pas considérer que d'après la DEFINITION DES TERMES : FORFAIT le score d'une rencontre déclarée forfait est de 9 à 0, mais indiquer le score acquis sur le terrain au moment où le forfait est déclaré.

9.04 - DES POINTS PRODUITS

Un point produit est une statistique créditée au bénéfice du batteur qui permet par son action à la batte à un ou plusieurs coureurs de marquer, comme indiqué dans la règle 9.04.

(a) Le scoreur officiel créditera un point produit au batteur à chaque fois qu'un point est marqué :

(1) sans l'aide d'une erreur et grâce à une action débutée par le batteur, lors d'un coup sûr (incluant son propre point en cas de coup de circuit), un amorti sacrifice, un sacrifice fly, un retrait dans le champ intérieur ou un choix défensif, à moins que la règle 9.04(b) ne s'applique,

(2) alors que le batteur devient coureur avec les bases pleines (sur une base sur balles, atteint par un lancer [hit by pitch], sur une interférence ou une obstruction), ou

(3) quand, avant qu'il n'y ait deux retraits, une erreur est commise sur un jeu pendant lequel un coureur aurait pu normalement marquer un point depuis la troisième base.

(b) Le scoreur officiel n'accordera pas de point produit :

(1) lorsque le batteur frappe un roulant dans un double-jeu forcé ou un double-jeu forcé inversé, ou

(2) lorsqu'un joueur de champ se voit attribuer une erreur en effectuant un mauvais attrapé; en première base, en voulant compléter un double-jeu.

(c) Le jugement du scoreur officiel doit déterminer si un point produit doit être crédité lorsqu'un point est marqué alors qu'un joueur de champ retient la balle ou relaie sur la mauvaise base. Habituellement, si le coureur continue à courir, le scoreur officiel devra créditer un point produit, si le coureur s'arrête et repart alors qu'il constate le mauvais jeu, le scoreur officiel créditera le point comme marqué sur un choix défensif.

9.05 - DES COUPS SÛRS (HITS)

Un coup sûr (hit) est une statistique créditée à un batteur lorsqu'il atteint la première base sans se faire retirer, comme indiqué dans la règle 9.05.

(a) Le scoreur officiel créditera un coup sûr quand :

- (1) le batteur atteint la première base sans danger (ou l'une des bases suivantes) après avoir frappé une bonne balle qui s'immobilise au sol, qui touche une clôture avant d'être touchée par un joueur défensif ou qui franchit une clôture,
- (2) le batteur atteint la première base sans danger sur une bonne balle frappée d'une telle force, ou si lentement, que tout joueur qui tente de faire un jeu avec la balle n'a aucune opportunité de faire un retrait,

Règle 9.05(a)(2) Commentaire : Le scoreur officiel créditera un coup sûr si le défenseur essayant d'attraper la balle ne peut effectuer un jeu, même s'il dévie la balle hors de portée d'un autre défenseur qui aurait pu retirer un coureur.

- (3) le batteur atteint la première base sans danger, sur une bonne balle qui rebondit de façon si inattendue qu'aucun défenseur ne peut l'attraper en faisant un effort ordinaire, ou sur une balle qui touche la plaque du lanceur ou tout autre base (la plaque de but incluse) avant d'être touchée par un défenseur et qui rebondit de telle sorte qu'aucun joueur de champ ne puisse l'attraper en faisant un effort ordinaire,
- (4) le batteur atteint la première base sans danger, sur une bonne balle qu'aucun joueur ne touche avant qu'elle n'atteigne le champ extérieur en territoire des bonnes balles à moins que, selon le jugement du scoreur, elle aurait pu être attrapée en faisant un effort ordinaire,
- (5) une bonne balle qui n'a pas été touchée par un défenseur, touche un coureur ou un arbitre, à moins qu'un coureur ne soit retiré pour avoir été touché par un infield fly, auquel cas le scoreur officiel ne devra pas accorder de coup sûr, ou

Règle 9.05(a) Commentaire : Pour l'application de la règle 9.05(a), le scoreur officiel devra toujours donner le bénéfice du doute au batteur. Une bonne façon de procéder est de compter un coup sûr, lorsque, même en jouant de façon exceptionnelle le retrait n'est pas réalisé.

- (6) un défenseur tente sans succès de retirer un coureur précédent et, que selon le jugement du scoreur, le batteur n'aurait pas été retiré en première base à la suite d'un effort ordinaire.

(b) Le scoreur officiel ne doit pas créditer de coup sûr quand :

- (1) un coureur est retiré sur un jeu forcé ou l'aurait été si une erreur n'avait pas été commise ;
- (2) un batteur frappe apparemment un coup sûr et qu'un coureur forcé de courir parce que le batteur est devenu coureur, est retiré sur appel pour ne pas avoir touché la première base vers laquelle il courrait. Le scoreur officiel attribuera une présence à la batte mais pas de coup sûr,
- (3) le lanceur, le receveur ou tout autre joueur de champ intérieur saisit une balle frappée et retire un coureur précédent qui tente d'avancer d'une base ou de retourner à la base qu'il occupait ou aurait pu retirer ce coureur en faisant un effort ordinaire excepté pour une erreur en défense. Le scoreur officiel *créditera* une présence à la batte mais non un coup sûr ;
- (4) un joueur de champ échoue dans sa tentative de retirer un coureur précédent et si, selon le jugement du scoreur, le batteur-coureur aurait pu être retiré en première base ; ou
- (5) un coureur est retiré pour interférence envers un joueur de champ qui tente d'attraper une balle frappée, à moins que selon le jugement du scoreur, le batteur-coureur aurait été sauf s'il n'y avait pas eu d'interférence.

Règle 9.05(b) Commentaire : La règle 9.05(b) ne s'applique pas si le joueur de champ ne fait que regarder vers une autre base ou feint de s'y rendre avant de tenter le retrait en première base.

9.06 - DE LA VALEUR DES COUPS SURS

Le scoreur officiel inscrit une balle frappée comme un simple, un double, un triple ou un coup de circuit lorsqu'il n'en résulte aucune erreur ou retrait, comme suit :

(a) Conformément aux règles 9.06(b) et (c), la frappe constitue un simple si le batteur arrête sa course en première base, un double s'il s'arrête en deuxième base, un triple s'il s'arrête en troisième base et un coup de circuit s'il touche toutes les bases et marque un point.

(b) Lorsqu'il y a un, ou plusieurs coureurs sur les bases, le batteur gagne plus d'une base sur un coup sûr, alors que l'équipe en défense tente de retirer un coureur précédent, le scoreur officiel doit déterminer si le batteur a véritablement frappé un double ou un triple ou si le batteur-coureur a avancé au-delà de la première base sur un choix défensif.

Règle 9.06 Commentaire : Le scoreur officiel ne créditera pas un triple au batteur lorsqu'un coureur précédent est retiré à la plaque de but ou l'aurait été si aucune erreur n'avait été commise. Ne pas créditer un double au batteur lorsqu'un coureur précédent, depuis la première base, est retiré en troisième base ou l'aurait été si aucune erreur n'avait été commise. Cependant, sauf pour les cas mentionnés ci-dessus, le scoreur officiel ne déterminera pas le nombre de bases pour un coup sûr par le nombre de bases gagnées par un coureur précédent. Un batteur peut mériter un double même si le coureur précédent ne gagne qu'une base ou n'avance pas ; il peut ne mériter qu'un simple même s'il atteint la deuxième base et même si le coureur précédent avance de deux bases.

Exemples :

- (1) un coureur en première, le batteur frappe au champ droit qui relaie en troisième base sans pouvoir retirer le coureur. Le batteur atteint la deuxième base. Accorder un simple au batteur.
- (2) un coureur en deuxième base, le batteur frappe un fly. Le coureur attend de savoir si la balle est attrapée, puis n'avance que jusqu'à la troisième base alors que le batteur gagne la deuxième base. Accorder un double au batteur.
- (3) un coureur en troisième base, le batteur frappe un fly très haut. Le coureur avance puis retourne toucher sa base, croyant que la balle sera attrapée. La balle tombe en territoire des bonnes balles mais le coureur ne peut marquer tandis que le batteur gagne la deuxième base. Créditer un double au batteur.

(c) Lorsque le batteur tente de faire un double ou un triple en glissant, il doit continuer de toucher la dernière base vers laquelle il s'est avancé. S'il glisse au-delà et est retiré avant de pouvoir revenir la toucher, il ne sera crédité que des bases qu'il avait atteintes en étant sauf. S'il glisse au-delà de la deuxième base et est retiré, le scoreur officiel lui créditera un simple. S'il glisse au-delà de la troisième base et est retiré, il sera crédité d'un double.

Règle 9.06(c) Commentaire : Si le batteur court au-delà de la deuxième ou de la troisième base et est retiré en tentant d'y retourner, lui créditer la dernière base touchée. S'il dépasse la deuxième base après l'avoir touchée et est retiré en tentant d'y retourner, lui créditer un double. S'il dépasse la troisième base en courant après l'avoir touchée et est retiré en tentant d'y retourner, lui créditer un triple.

(d) Lorsque le batteur, après avoir frappé un coup sûr, est retiré sur un appel pour ne pas avoir touché une base, la dernière base atteinte déterminera si le scoreur officiel doit lui créditer un simple, un double ou un triple. Si un batteur-coureur est retiré sur un appel après avoir raté la plaque de but, on lui créditera un triple. S'il est retiré pour avoir raté la troisième base, on lui créditera un double. S'il est retiré pour avoir raté la deuxième base, on lui créditera un simple. S'il est retiré pour avoir raté la première base, aucun coup sûr ne lui sera crédité mais le scoreur officiel inscrira une présence à la batte

(e) Lorsqu'un batteur-coureur obtient deux bases, trois bases ou un coup de circuit conformément aux règles 5.06(b)(4) ou 6.01(h)(1), le scoreur officiel le créditera d'un double, d'un triple ou d'un coup de circuit, selon le cas

(f) Sous réserve des dispositions de la règle 9.06(g), lorsqu'un batteur termine la rencontre par un coup sûr qui fait marquer suffisamment de points pour que son équipe gagne, le scoreur officiel lui créditera uniquement le nombre de bases gagnées par le coureur qui a marqué le point gagnant, à la condition qu'il ait lui-même avancé d'autant de bases que ce coureur.

Règle 9.06(f) Commentaire : Le scoreur officiel appliquera cette règle même si théoriquement le batteur a droit « automatiquement » à une base additionnelle conformément aux règles 5.05 et 5.06(b)(4).

Le scoreur officiel créditera au batteur la base atteinte dans le cours naturel du jeu, même si le point de la victoire est marqué quelques instants avant sur le même jeu. Par exemple, en fin de neuvième manche, le score étant à égalité avec un coureur en deuxième base, le batteur frappe un coup sûr dans le champ extérieur. Le coureur marque après que le batteur ait touché la première base et continué sa course vers la deuxième base, mais très peu de temps avant que le batteur-coureur ait atteint la deuxième base. Si le batteur-coureur atteint la deuxième base, le scoreur officiel lui créditera un double.

(g) Lorsqu'un batteur termine la rencontre avec un coup de circuit à l'extérieur du terrain, lui et les autres coureurs sur bases ont droit de marquer.

9.07 - DES BASES VOLEES ET DES RETRAITS SUR TENTATIVES DE VOL

Le scoreur officiel doit créditer une base volée au coureur à chaque fois qu'il gagne une base sans l'intervention d'un coup sûr, d'un retrait, d'une erreur, d'un retrait forcé, d'un choix défensif, d'une balle passée, d'un lancer fou ou d'un balk, compte tenu de ce qui suit :

(a) Lorsqu'un coureur commence sa course vers la base suivante avant que le lanceur ne délivre la balle et que ce lancer ne soit inscrit comme lancer fou ou une balle passée, le scoreur officiel créditera au coureur une base volée et ne tiendra pas compte du mauvais jeu, à moins qu'à cause de ce jeu, le voleur de base avance d'une base supplémentaire ou qu'un autre coureur avance aussi, auquel cas le scoreur officiel inscrira le lancer fou ou la balle passée ainsi que la base volée.

(b) Quand un coureur essaye de voler une base, et que le receveur, après avoir reçu le lancer, fait un mauvais relais en essayant d'empêcher le vol de base, le scoreur officiel créditera un vol de base au coureur. Le scoreur officiel n'attribuera pas une erreur au receveur, à moins que ce mauvais relais ne permette au voleur d'avancer d'une ou plusieurs bases supplémentaires, ou ne permette à un autre coureur d'avancer. Dans ce cas, créditer une base volée au crédit du coureur et une erreur au receveur.

(c) Lorsqu'un coureur, qui essaie de voler une base, ou après avoir été surpris en dehors de celle-ci, échappe au retrait en courant entre les bases et gagne la suivante sans l'aide d'une erreur, le scoreur officiel doit créditer une base volée au coureur. Si un autre coureur avance aussi sur ce jeu, le scoreur officiel doit créditer les deux coureurs d'une base volée. Si un coureur avance lorsqu'un autre coureur, tentant de voler et, pris en souricière, échappe au retrait en courant entre les bases et retourne sauf, sans l'aide d'une erreur, à la base qu'il occupait à l'origine, le scoreur officiel doit créditer une base volée à la fiche du coureur qui a avancé.

(d) Lorsque qu'une double ou triple tentative de vol est tentée, et qu'un coureur est retiré avant d'avoir atteint et touché la base qu'il essayait de voler, aucun autre coureur ne doit être crédité d'une base volée.

(e) Lorsqu'un coureur est retiré pour avoir été touché après avoir glissé au-delà d'une base, alors qu'il tentait de retourner à cette base ou de gagner la base suivante, le scoreur officiel ne doit pas créditer une base volée.

(f) Lorsque d'après le jugement du scoreur officiel, un coureur qui essaie de voler est sauf à la suite d'un relais mal attrapé, le scoreur officiel ne doit pas attribuer une base volée. Il doit créditer une assistance au défenseur qui a exécuté le relais, inscrire une erreur au joueur de champ qui n'a pas contrôlé ce relais et créditer le coureur d'un : « retrait sur tentative de vol ».

(g) Le scoreur officiel ne doit pas inscrire de base volée lorsqu'un coureur avance en raison de l'indifférence de l'équipe en défense. Le scoreur officiel doit inscrire ce jeu comme un choix défensif.

Règle 9.07(g) Commentaire : Le scoreur officiel doit considérer, pour déterminer si la défense a été indifférente à l'avance du coureur, l'ensemble des circonstances, ce qui inclut la manche et le score de la rencontre, si la défense avait retenu le coureur sur base, si le lanceur avait tenté des pickoffs sur ce coureur avant qu'il n'avance, si le défenseur qui couvre habituellement la base vers laquelle le coureur a avancé a fait un mouvement pour couvrir cette base, si la défense avait un intérêt stratégique à laisser avancer le coureur ou si la défense a peut-être tenté d'empêcher le coureur de se voir accorder un vol de base. Par exemple, avec des coureurs en première et troisième base, le scoreur officiel créditera habituellement un vol de base au coureur qui avance en deuxième base si, selon son jugement, la défense a un intérêt stratégique à ne pas empêcher l'avance en deuxième base, c'est-à-dire empêcher que le coureur de troisième base ne marque sur le relais en deuxième base. Le scoreur officiel peut déduire que l'équipe en défense a tenté d'empêcher le coureur de se voir créditer un vol de base, si par exemple la défense ne tente pas d'empêcher l'avance d'un coureur qui se rapproche d'un record en championnat ou en carrière ou d'une récompense à l'occasion d'un championnat.

(h) Le scoreur officiel doit attribuer à un coureur un "retrait sur tentative de vol" s'il est retiré, ou aurait été retiré s'il n'y avait pas eu erreur, alors que ce coureur :

- (1) essaie de voler une base,
- (2) est surpris en dehors de sa base par un retour rapide de la balle sur celle-ci (pickoff) et tente d'avancer (tout mouvement vers la base suivante doit être considéré comme une tentative d'avancer), ou
- (3) glisse au-delà d'une base qu'il est en train de voler.

Règle 9.07(h) Commentaire : Dans le cas où la balle lancée passe loin du receveur et que le coureur est retiré en tentant d'avancer, aucun retrait sur tentative de vol ne doit être attribué. Le scoreur officiel ne doit pas attribuer de retrait sur tentative de vol lorsqu'un coureur avance du fait d'une obstruction ou lorsque le coureur est retiré en raison de l'interférence du batteur. Il n'attribuera pas de retrait sur tentative de vol au coureur s'il n'avait pas été crédité de vol de base au cas où le coureur aurait été sauf (par exemple, lorsque le receveur retire le coureur sur un relais alors que le coureur essayait d'avancer après qu'un lancer soit passé loin du receveur).

9.08 - DES SACRIFICES

Le scoreur officiel doit :

(a) Inscrire un amorti sacrifice lorsque, avant deux retraits, le batteur fait avancer un ou plusieurs coureurs avec un amorti et est retiré en première base ou aurait été retiré s'il n'y avait pas eu une erreur défensive, à moins que selon le jugement du scoreur officiel, le batteur n'exécute l'amorti pour réussir un coup sûr d'une base plutôt que pour faire avancer un ou plusieurs coureurs. Dans ce cas, attribuer une présence à la batte.

Règle 9.08(a) Commentaire : Pour déterminer si le batteur a sacrifié volontairement sa chance d'atteindre la première base pour permettre l'avance d'un coureur, le scoreur officiel devra accorder le bénéfice du doute au batteur. Le scoreur officiel devra prendre en considération les circonstances de cette présence à la batte, ce qui inclut la manche, le nombre de retraits et le score.

(b) Inscrire un amorti sacrifice lorsque, avant deux retraits, les joueurs défensifs contrôlent un amorti sans commettre d'erreur, et essayent sans succès de retirer un coureur précédent qui avance d'une base, à moins qu'une tentative sur un amorti sacrifice n'échoue, et que, selon le jugement du scoreur officiel, un effort ordinaire n'aurait pas permis de retirer le batteur en première base, on doit créditer le batteur d'un coup sûr et non un sacrifice.

(c) Ne pas inscrire un amorti sacrifice lorsqu'un coureur est retiré en tentant d'avancer à une base sur un amorti ou aurait été retiré autrement que par une erreur défensive. Attribuer seulement une présence à la batte, et

(d) Inscrire un sacrifice fly, quand avec moins de deux retraits, le batteur frappe un fly en direction d'un joueur de champ extérieur, ou d'un joueur de champ intérieur courant dans le champ extérieur dans le territoire des bonnes ou des mauvaises balles qui :

(1) est attrapé, et qu'un coureur marque après l'attrapé, ou

(2) est échappé, et qu'un coureur marque un point si, selon le jugement du scoreur officiel, le coureur aurait pu marquer après l'attrapé,

Règle 9.08(d) Commentaire : Le scoreur officiel doit inscrire un sacrifice fly dans le respect de la règle 9.08(d)(2) même si un autre coureur est retiré sur un jeu forcé parce que le batteur devient coureur.

9.09 - DES RETRAITS

Un retrait est une statistique portée au crédit d'un défenseur dont l'action entraîne le retrait du batteur-coureur ou d'un coureur, comme énoncé dans la présente règle 9.09 :

(a) Le scoreur officiel créditera un retrait à chaque défenseur qui :

- (1) attrape une balle en vol, que ce soit en territoire des bonnes balles ou en territoire des fausses balles,
- (2) attrape une balle frappée ou relayée et touche sa base pour retirer un batteur ou un coureur, ou

Règle 9.09(a)(2) Commentaire : Le scoreur officiel créditera un retrait au défenseur qui attrape un relais ou touche une base pour permettre un retrait sur jeu d'appel.

- (3) touche un coureur qui est hors de la base qu'il occupe de façon régulière.

(b) Le scoreur officiel doit porter au crédit du receveur un retrait automatique lorsque :

- (1) le batteur est retiré sur strikes,
- (2) le batteur est retiré pour avoir frappé irrégulièrement,
- (3) le batteur est retiré pour un amorti en territoire des fausses balles sur un troisième strike,

Règle 9.09(b)(3) Commentaire : Voir l'exception à la règle 9.15(a)(4).

- (4) le batteur est retiré pour avoir été touché par sa propre balle frappée,
- (5) le batteur est retiré pour interférence envers le receveur,
- (6) le batteur est retiré pour ne pas avoir frappé à son tour,

Règle 9.09(b)(6) Commentaire : Voir la règle 9.03(d).

- (7) le batteur est retiré pour avoir refusé de toucher la première base après avoir reçu une base sur balles après avoir été atteint par un lancer fou, ou avoir fait l'objet d'une interférence du receveur, ou
- (8) un coureur est retiré pour avoir refusé d'avancer de la troisième base à la plaque de but.

(c) Le scoreur officiel doit créditer les retraits automatiques comme suit : (et ne doit pas inscrire d'assistance sur ces jeux à moins d'indications contraires).

- (1) lorsque le batteur est retiré sur appel sur un infield fly non attrapé, il doit créditer le retrait au défenseur qui, selon son jugement, aurait pu faire l'attrapé,
- (2) lorsqu'un coureur est retiré pour avoir été touché par une bonne balle (y compris un infield fly), il doit créditer le retrait au défenseur le plus proche de la balle,
- (3) lorsqu'un coureur est retiré pour avoir couru en dehors du couloir afin d'éviter d'être touché, il doit créditer le retrait au joueur défensif qu'évitait le coureur,
- (4) lorsqu'un coureur est retiré pour avoir dépassé un autre coureur, il doit créditer le retrait au défenseur le plus proche de l'endroit du dépassement,
- (5) lorsqu'un coureur est retiré pour avoir couru en sens inverse des bases, il doit créditer le retrait au défenseur qui couvre la base laissée par le coureur lorsque ce coureur a commencé sa course inversée,
- (6) lorsqu'un coureur est retiré pour avoir créé une interférence sur un défenseur, il doit créditer le retrait à ce défenseur ; à moins que le défenseur n'ait été gêné au moment où il effectuait un relais, auquel cas, il doit créditer le retrait au défenseur à qui le relais était destiné et créditer une assistance au défenseur qui a été gêné dans son relais, ou
- (7) lorsqu'un batteur-coureur est retiré à cause d'une interférence de la part d'un coureur précédent, conformément à la règle 6.01(a)(5), il doit créditer le retrait au joueur de première base. Si le défenseur contre qui l'interférence a été commise effectuait un relais, il doit lui créditer une assistance ; on ne peut inscrire plus d'une assistance sur tout jeu conformément aux règles 9.09(c)(6) et (c)(7).

9.10 - DES ASSISTANCES

Une assistance est une statistique créditée à un défenseur qui contribue par son action au retrait du batteur-coureur ou d'un coureur, comme énoncé dans cette règle 9.10.

(a) Le scoreur officiel créditera une assistance à chaque défenseur qui :

(1) relaie ou fait dévier une balle frappée ou relayée provoquant ou qui aurait provoqué un retrait, n'eut été l'erreur d'un joueur de champ. Une seule assistance doit être créditée à chaque joueur de champ qui lance ou fait dévier la balle lors d'un jeu de souricière qui a pour résultat un retrait ou qui aurait pu en occasionner un, si une erreur n'avait été commise, ou

Règle 9.10(a) (1) Commentaire : Un contact inefficace avec la balle ne doit pas être considéré comme une assistance. Le terme « dévier » signifie ralentir la balle ou en changer la direction de façon à aider efficacement au retrait d'un batteur ou d'un coureur. Si le retrait est effectué sur un jeu d'appel qui est réalisé dans le cours naturel du jeu, le scoreur officiel donnera une assistance à chaque défenseur qui a contribué à ce jeu, à l'exception du joueur qui réalise le retrait. Si le jeu d'appel résulte d'un relais du lanceur vers un joueur après la fin du jeu précédent, le scoreur officiel créditera une assistance uniquement au lanceur.

(2) relaie ou fait dévier la balle au cours d'un jeu au cours duquel un coureur est retiré sur interférence ou pour avoir couru en dehors du couloir.

(b) Le scoreur officiel n'attribuera pas d'assistance :

- (1) au lanceur sur un retrait sur strikes, à moins qu'il n'attrape un troisième strike échappé et que son relais occasionne un retrait,
- (2) au lanceur lorsque, à la suite d'un lancer au receveur, ce dernier retire un coureur lorsque celui-ci est surpris en dehors de sa base, qu'il essaie de voler une base ou touche un coureur qui essaie de marquer, ou
- (3) au défenseur qui permet à un coureur d'avancer sur un mauvais relais même si le coureur est ensuite retiré dans la continuité de ce jeu. Un jeu qui fait suite à un mauvais jeu (que ce soit une erreur ou non) constitue un nouveau jeu, et le défenseur qui exécute un mauvais jeu ne peut mériter une assistance à moins de prendre part au nouveau jeu.

9.11 - DES DOUBLES JEUX ET TRIPLES JEUX

Le scoreur officiel doit créditer une participation à un double ou à un triple jeu à tout défenseur qui mérite un retrait ou une assistance lorsque deux ou trois défenseurs sont retirés depuis le moment du lancer jusqu'à ce que la balle soit déclarée morte ou soit en possession du lanceur en position de lancer, à moins qu'il ait une erreur ou un mauvais jeu entre les retraits.

Règle 9.11 Commentaire : Le scoreur officiel doit créditer d'un double ou triple jeu, si un jeu d'appel, une fois que la balle est en possession du lanceur, entraîne un retrait supplémentaire.

9.12 - DES ERREURS

Une erreur est une statistique inscrite à l'encontre d'un défenseur dont l'action a aidé l'équipe en attaque, comme énoncé dans cette règle 9.12.

(a) Le scoreur officiel devra attribuer une erreur à l'encontre d'un défenseur :

- (1) dont le mauvais jeu (échappé, relais raté ou mauvais relais) prolonge la présence d'un batteur à la batte ou d'un coureur sur les sentiers ou qui permet à un coureur d'avancer d'une ou plusieurs bases, à moins que selon le jugement du scoreur officiel, le défenseur n'ait délibérément laissé tomber le fly en territoire des fausses balles, alors qu'il y a moins de deux retraits et qu'un coureur est en troisième base, afin d'empêcher ce coureur en troisième base de marquer après l'attrapé.

Règle 9.12(a)(1) Commentaire : Le fait de manipuler la balle lentement, sans qu'il y ait un mauvais jeu de la part du joueur, ne constitue pas une erreur. Par exemple, le scoreur officiel ne doit pas attribuer d'erreur au défenseur qui attrape proprement un roulant mais ne relaie pas en première base à temps pour retirer le batteur. Il n'est pas nécessaire que le défenseur touche la balle pour qu'une erreur soit inscrite. Si un roulant passe entre les jambes d'un joueur de champ ou si un fly tombe sans être touché par un joueur de champ qui, selon son jugement, aurait pu être attrapé avec un effort ordinaire par ce joueur, le scoreur officiel doit attribuer une erreur. Par exemple, le scoreur officiel doit attribuer une erreur au joueur de champ intérieur lorsqu'un roulant passe d'un côté ou de l'autre du joueur si, selon son jugement, un joueur occupant cette position et faisant un effort ordinaire aurait pu attraper la balle et retirer un coureur. Le scoreur officiel doit attribuer une erreur à l'encontre d'un joueur de champ extérieur laissant retomber au sol un fly si, selon son jugement, un joueur de champ extérieur occupant la même position et faisant un effort ordinaire, aurait pu attraper le fly. Si un relais est bas, loin ou haut, ou touche le sol et que le coureur atteint une base alors qu'il aurait pu être retiré par ce relais, le scoreur officiel doit attribuer une erreur au joueur qui a effectué le relais.

Le scoreur officiel ne doit pas inscrire les erreurs mentales ou les erreurs de jugement comme erreurs sauf si une règle spécifique l'impose.

Une erreur mentale qui conduit à un mauvais jeu, par exemple lancer la balle dans les tribunes ou la faire rouler vers le monticule du lanceur en pensant à tort qu'il y a trois retraits, permettant à un ou plusieurs coureurs d'avancer, ne doit pas être considérée comme une mauvaise décision et le scoreur officiel doit attribuer une erreur à l'encontre du défenseur dans un tel cas. Le scoreur officiel ne doit pas attribuer d'erreur à l'encontre du lanceur qui ne vient pas couvrir la première base sur un jeu, permettant ainsi à un batteur-coureur d'être sauf en première base. Il ne doit pas attribuer d'erreur à un défenseur qui lance à tort vers la mauvaise base sur un jeu.

Le scoreur officiel doit attribuer une erreur au défenseur qui provoque le mauvais jeu d'un autre défenseur, par exemple en faisant ressortir la balle du gant d'un joueur en le percutant. Sur un tel jeu, lorsque le scoreur officiel attribue une erreur au défenseur qui vient interférer sur le jeu, il ne doit pas attribuer une erreur au défenseur qui a été gêné.

- (2) qui rate un fly en territoire des fausses balles prolongeant ainsi la présence d'un batteur à la batte, que le batteur atteigne ensuite la première base ou qu'il soit retiré.
- (3) qui attrape une balle relayée ou un roulant à temps pour retirer le batteur-coureur et néglige de toucher la première base ou le batteur-coureur.
- (4) qui attrape une balle relayée ou un roulant à temps pour retirer un coureur sur un choix défensif au cours d'un jeu forcé et néglige de toucher la base ou le coureur.
- (5) dont le mauvais relais permet à un coureur d'atteindre sauf une base lorsque, selon le jugement du scoreur officiel, un bon relais aurait permis le retrait du coureur, à moins que le mauvais relais n'ait été exécuté pour essayer d'empêcher un vol de base.
- (6) dont le mauvais relais pour tenter d'empêcher un coureur d'avancer, permet à ce coureur ou tout autre coureur d'avancer d'une ou plusieurs bases supplémentaires à celle qu'il aurait atteinte s'il n'y avait pas eu ce mauvais relais.
- (7) dont la balle relayée rebondit de façon anormale ou touche une base ou la plaque du lanceur, un coureur, un défenseur ou un arbitre, permettant ainsi à un coureur d'avancer, ou

Règle 9.12(a)(7) Commentaire : Le scoreur officiel devra suivre cette règle même si elle paraît injuste envers le défenseur dont le relais était précis. Par exemple, le scoreur officiel devra attribuer une erreur au joueur de

champ extérieur dont le relais précis en direction de la deuxième base touche la base et revient dans le champ extérieur permettant à un ou plusieurs coureurs d'avancer. Toute base gagnée par un coureur doit être justifiée.

- (8) qui n'attrape pas ou n'essaye pas d'attraper un relais correctement effectué permettant à un coureur d'avancer, à condition que ce relais ait été effectué avec raison. Si un tel relais est fait vers la deuxième base, le scoreur officiel doit déterminer qui de la deuxième base ou de l'arrêt court devait attraper la balle, et attribuer l'erreur au joueur négligent.

Règle 9.12(a)(8) Commentaire : Si, selon le jugement du scoreur officiel, il n'y avait aucune raison de relayer, il attribuera l'erreur au joueur de champ qui a relayé la balle.

- (b) Le scoreur officiel ne doit attribuer qu'une erreur sur tout mauvais relais sans tenir compte du nombre de bases gagnées par un ou des coureurs.

- (c) Lorsqu'un arbitre accorde au batteur ou à tout autre coureur une ou plusieurs bases à la suite d'interférence ou d'obstruction, le scoreur officiel attribuera une erreur au compte du défenseur qui a commis cette interférence ou obstruction, quel que soit le nombre de bases que le batteur, le coureur ou les coureurs ont gagné.

Règle 9.12(c) Commentaire : Le scoreur officiel ne doit pas attribuer d'erreur si, selon son jugement, l'obstruction ne change pas le jeu.

- (d) Le scoreur officiel ne doit pas attribuer d'erreur à l'encontre :

- (1) du receveur lorsque ce dernier, après avoir reçu un lancer, exécute un mauvais relais en essayant d'empêcher un vol de base, à moins que ce mauvais relais ne permette au coureur-voleur de gagner une ou plusieurs bases supplémentaires ou à un autre coureur de gagner une ou plusieurs bases.
- (2) d'un défenseur qui exécute un mauvais relais si, selon son jugement, le coureur n'aurait pas pu être retiré sur un relais précis et avec un effort ordinaire, à moins qu'un tel mauvais relais ne permette à un coureur d'avancer au-delà de la base qu'il aurait dû atteindre si le relais n'avait pas été mal exécuté.
- (3) d'un défenseur qui exécute un mauvais relais en tentant de compléter un double ou un triple jeu, à moins qu'un tel mauvais relais ne permette à un coureur d'avancer au-delà de la base qu'il aurait dû atteindre si le relais n'avait pas été mal exécuté.

Règle 9.12(d) Commentaire : lorsqu'un défenseur manque un relais qui, attrapé aurait complété un double ou un triple jeu, le scoreur officiel doit attribuer une erreur au défenseur qui a manqué la balle et une assistance au défenseur qui a exécuté le relais.

- (4) d'un défenseur lorsque, après avoir manqué un roulant, un fly ou un relais, reprend la balle à temps pour retirer un coureur forcé à n'importe quelle base, ou

- (5) d'un défenseur lorsqu'un lancer fou ou une balle passée est attribuée.

- (e) Le scoreur officiel ne doit pas attribuer une erreur lorsque le batteur gagne la première base sur quatre balles, lorsqu'il est atteint par un lancer ou lorsqu'il atteint la première base sur un lancer fou ou une balle passée.

Règle 9.12(e) Commentaire : Voir la Règle 9.13 pour les informations complémentaires relatives aux lancers fous et balles passées.

- (f) Le scoreur officiel ne doit pas attribuer une erreur lorsqu'un ou plusieurs coureurs avancent sur une balle passée, un lancer fou ou un balk.

- (1) lorsque la quatrième balle appelée est un lancer fou ou une balle passée et que :

- (A) le batteur-coureur se rend au-delà de la première base,
- (B) un coureur forcé d'avancer en raison d'une base sur balles gagne plus d'une base,
- (C) un coureur, non forcé d'avancer, gagne une ou plusieurs bases, le scoreur officiel doit inscrire une base sur balles et aussi, un lancer fou ou une balle passée, selon le cas.

- (2) lorsque le receveur reprend la balle après un lancer fou ou une balle passée sur un troisième strike, et relaie en première base pour retirer le batteur-coureur ou touche le batteur-coureur, mais qu'un ou plusieurs coureurs avancent, le scoreur officiel doit inscrire le retrait à la batte, le retrait et les assistances, s'il y a lieu, et créditer l'avance du ou des coureurs comme si elle avait eu lieu au cours de ce jeu.

Règle 9.12(f) Commentaire : Voir la Règle 9.13 pour les informations complémentaires relatives aux lancers fous et balles passées.

9.13 - DES LANCERS FOUS ET DES BALLES PASSEES

Le lancer fou est défini dans les Définitions des Termes. Une balle passée est une statistique attribuée au receveur dont l'action est responsable de l'avance d'un ou plusieurs coureurs, comme énoncé dans cette règle 9.13.

(a) Le scoreur officiel doit attribuer un lancer fou lorsque la balle lancée de façon réglementaire est soit si haute, si éloignée, ou si basse que le receveur ne peut l'arrêter et la contrôler avec un effort ordinaire, permettant ainsi à un ou plusieurs coureurs d'avancer. Il doit attribuer un lancer fou lorsqu'une balle lancée de façon réglementaire, touche le sol ou la plaque de but avant d'atteindre le receveur et n'est pas attrapée par ce dernier, permettant à un ou plusieurs coureurs d'avancer. Lorsque le troisième strike est un lancer fou, permettant au batteur d'atteindre la première base, le scoreur officiel doit inscrire un strike out et un lancer fou.

(b) Le scoreur officiel doit attribuer une balle passée au compte du receveur lorsqu'il ne peut attraper ou contrôler une balle lancée de façon réglementaire qui aurait pu être attrapée ou contrôlée, avec un effort ordinaire, permettant ainsi à un ou plusieurs coureurs d'avancer. Lorsque le troisième strike est une balle passée, permettant au batteur d'atteindre la première base, il doit inscrire un strike out et une balle passée.

Règle 9.13 Commentaire : Le scoreur officiel ne doit pas attribuer de lancer fou ou de balle passée si l'équipe en défense réalise un retrait avant l'avance de n'importe quel coureur. Par exemple, si un lancer touche le sol et échappe au receveur avec un coureur en première base, mais que le receveur récupère la balle et relaie en deuxième base à temps pour retirer le coureur, le scoreur officiel ne doit pas attribuer de lancer fou. Le scoreur officiel crédite l'avance des autres coureurs comme un choix défensif. Si un receveur échappe un lancer, par exemple, avec un coureur en première base, mais que le receveur récupère la balle et relaie en deuxième base à temps pour retirer le coureur, le scoreur officiel ne doit pas attribuer au receveur une balle passée. Il doit créditer l'avance des autres coureurs comme un choix défensif.

Voir les Règles 9.07(a), 9.12(e) et 9.12(f) pour les informations complémentaires relatives aux lancers fous et balles passées.

9.14 - DES BASES SUR BALLES

La base sur balles est définie dans les Définitions des termes.

(a) Le scoreur officiel doit inscrire une base sur balles toutes les fois qu'un batteur gagne la première base suite à quatre lancers en dehors de la zone de strike ; cependant, lorsque la quatrième balle touche le batteur, cela doit être inscrit comme « atteint par un lancer ».

Règle 9.14(a) Commentaire : (voir règle 9.16(h) Si plus d'un lanceur a accordé la même base sur balles : voir aussi la règle 9.15(b) relative aux batteurs remplaçants qui reçoivent la même base sur balles.

(b) Le scoreur officiel doit inscrire une base sur balles intentionnelle lorsqu'un lanceur n'essaye pas de lancer son dernier lancer dans la zone de strike, mais volontairement lance la balle loin du receveur qui se tient en dehors de son rectangle.

(c) Lorsqu'un batteur, à qui le scoreur officiel a accordé une base sur balles, est retiré pour avoir refusé de se rendre en première base, le scoreur officiel ne doit pas créditer une base sur balles mais attribuer une présence à la batte.

(d) Le scoreur officiel doit inscrire 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.

9.15 DU STRIKE OUT (RETRAIT SUR TROIS STRIKES)

Un strike out est une statistique créditée au lanceur et au batteur lorsque l'arbitre annonce un troisième strike sur un batteur, comme énoncé dans cette règle 9.15.

(a) Le scoreur officiel doit inscrire un strike out à chaque fois que le batteur :

- (1) est retiré sur un troisième strike attrapé par le receveur,
- (2) est retiré sur un troisième strike non attrapé, lorsqu'un coureur occupe la première base et qu'il y a moins de deux retraits,
- (3) devient coureur parce que le troisième strike n'est pas attrapé, ou
- (4) frappe un amorti en territoire des fausses balles, sur un troisième strike, à moins qu'un tel amorti sur un troisième strike ne soit attrapé en fly dans le territoire des fausses balles par n'importe quel défenseur, dans ce cas le scoreur officiel ne doit pas inscrire un strike out et doit créditer un retrait au défenseur qui a attrapé cette balle.

(b) Lorsqu'un batteur quitte la rencontre alors que le compte est de deux strikes contre lui et que le batteur remplaçant est retiré à la batte, le scoreur officiel doit attribuer le retrait et la présence à la batte au premier batteur. Si le batteur remplaçant complète sa présence à la batte de quelque autre façon que ce soit, incluant une base sur balles, il doit inscrire le résultat au remplaçant.

9.16 - DES POINTS MERITES ET DES POINTS ACCORDES

Un point mérité est un point pour lequel le lanceur est tenu pour responsable. Pour déterminer les points mérités, le scoreur officiel doit reconstituer chaque manche sans erreur (ce qui exclut les interférences du receveur) et les balles passées ; le bénéfice du doute allant toujours au lanceur pour établir quelles bases auraient été atteintes par les coureurs lors d'un jeu sans erreur. Dans le but de déterminer les points mérités, une base sur balles intentionnelle, peu importe les circonstances, doit être perçue de la même manière que les autres bases sur balles.

- (a)** Le scoreur officiel doit inscrire un point mérité chaque fois qu'un coureur atteint la plaque de but à l'aide de coups sûrs, d'amortis sacrifiés, d'un sacrifice fly, de bases volées, de retraits, de choix défensifs, de bases sur balles, de batteurs atteints par un lancer, de balks, ou de lancers fous (y compris un lancer fou sur un troisième strike permettant au batteur de se rendre en première base) avant que l'équipe en défense n'ait eu l'occasion de retirer l'équipe en attaque. En fonction de cette règle, une pénalité pour interférence défensive sera comptée comme une opportunité de retrait. Un lancer fou est de l'entière responsabilité du lanceur et contribue à un point mérité comme une base sur balles ou un balk.

Règle 9.16(a) Commentaire : Ce qui suit sont des exemples de points mérités imputés à un lanceur :

- (1) Albert lance et retire Bernard et Christophe, les deux premiers batteurs de la manche. David atteint la première base sur l'erreur d'un défenseur. Eric frappe un coup de circuit. Gérald frappe un coup de circuit. Albert retire Frank pour terminer la manche. Trois points ont été marqués, mais aucun point mérité n'est attribué à Albert, parce que David aurait dû être le troisième retrait de la manche, en reconstituant la manche sans l'erreur.*
- (2) Albert lance et retire Bernard. Christophe frappe un triple. Alors que David est à la batte, Albert effectue un lancer fou qui permet à Christophe de marquer. Albert retire Eric et Gérald. Un point a été marqué, c'est un point mérité pour Albert, parce que le lancer fou fait partie des avances au débit du lanceur.*

Dans une manche où le batteur-coureur atteint la première base sur une interférence du receveur, si ce batteur marque par la suite, son point ne sera pas mérité. Le scoreur officiel ne peut présumer cependant que le batteur-coureur aurait été retiré sans l'interférence du receveur (contrairement par exemple aux situations dans lesquelles le batteur-coureur atteint la première base sur un mauvais jeu d'un défenseur inscrit comme une erreur). Comme ce batteur n'a pas eu la possibilité de compléter son tour de batte, il est impossible de savoir ce qui se serait passé pour lui sans l'interférence du receveur. Comparer les exemples suivants :

- (3) Avec deux retraits, Bernard atteint la première base sur une erreur d'attrapé d'un roulant par l'arrêt-court. Christophe frappe un coup de circuit. David est strike out. Deux points ont été marqués, mais aucun n'est mérité parce que Bernard aurait dû être le troisième retrait de la manche, en reconstituant la manche sans l'erreur.*
- (4) Avec deux retraits, Bernard atteint la première base sur une interférence du receveur. Christophe frappe un coup de circuit. David est strike out. Deux points ont été marqués, mais un seul (celui de Christophe) est mérité, car le scoreur officiel ne peut présumer que Bernard aurait été le troisième retrait de la manche, sans l'interférence du receveur.*

- (b)** Aucun point ne sera mérité lorsqu'il sera marqué par un coureur qui atteint la première base :

- (1) sur un coup sûr ou autrement, alors que son temps à la batte a été prolongé par un fly en territoire des fausses balles non attrapé par un défenseur,
- (2) à cause d'une interférence ou d'une obstruction, ou
- (3) à cause de n'importe quelle erreur de défense.

- (c)** Aucun point ne sera mérité lorsqu'il sera marqué par un coureur dont la présence sur les sentiers aura été prolongée par une erreur, si ce coureur aurait pu être retiré sans cette erreur.

- (d)** Aucun point ne sera mérité lorsque l'avance du coureur marquant le point est le résultat d'une erreur, d'une balle passée, d'une interférence ou d'une obstruction de la part de la défense, si selon le jugement du scoreur officiel, le point n'aurait pas été marqué sans l'aide de ce mauvais jeu.

- (e)** Une erreur commise par le lanceur est traitée exactement de la même façon que toute autre erreur commise par n'importe quel défenseur pour la recherche des points mérités.

- (f)** Lorsqu'une erreur défensive est commise sur une frappe, on doit accorder le bénéfice du doute au lanceur pour déterminer quelle base aurait atteint tout coureur, si l'équipe en défense n'avait commis cette erreur

(g) Lorsqu'il y a changement de lanceur au cours d'une manche, le scoreur officiel ne doit pas rendre le lanceur de relève responsable du point (mérité ou non) marqué par un coureur qui était sur une base au moment de l'entrée en jeu du lanceur de relève, ni d'aucun point marqué par tout coureur qui atteint une base sur un choix défensif permettant de retirer un coureur laissé sur une base par le lanceur précédent

Règle 9.16(g) Commentaire : Le but de la règle 9.16(g) est de rendre le lanceur responsable du nombre de coureurs qu'il a mis sur les bases, plutôt que de considérer les coureurs de façon individuelle. Lorsqu'un lanceur met des coureurs sur base et est relevé, il doit être attribué à ce lanceur tous les points marqués par la suite par ces coureurs à concurrence du nombre de coureurs laissés sur les sentiers, à moins que ces coureurs n'aient été retirés sans action du batteur (sur tentative de vol de base, pickoff en dehors de leurs bases ou sur interférence alors que le batteur-coureur n'a pas atteint la première base sur ce jeu).

Par exemple :

- (1) *Albert est le lanceur. Bernard atteint la première base par base sur balles. Roger relève Albert. Christophe est retiré sur un roulant, faisant avancer Bernard en deuxième base. David est retiré sur un fly. Daniel frappe un simple, faisant marquer Bernard. Le point de Bernard est mérité pour Albert.*
- (2) *Albert est le lanceur. Bernard atteint la première base par base sur balles. Roger relève Albert. Christophe occasionne le retrait forcé de Bernard en deuxième base. David est retiré sur un roulant, faisant avancer Christophe en deuxième base. Daniel frappe un simple, faisant marquer Christophe. Le point de Christophe est mérité pour Albert.*
- (3) *Albert est le lanceur. Bernard atteint la première base par base sur balles. Roger relève Albert. Christophe frappe un simple, permettant à Bernard d'avancer à la troisième base. Eric frappe un roulant à l'arrêt court, Bernard est retiré à la plaque de but et Christophe avance jusqu'en deuxième base. David est retiré sur un fly. Edward frappe un simple et fait marquer Christophe. Le point de Christophe est mérité pour Albert.*
- (4) *Albert est le lanceur. Bernard atteint la première base par base sur balles. Roger relève Albert. Christophe reçoit une base sur balles. David est retiré sur un fly. Bernard est retiré sur pickoff en deuxième base. Daniel frappe un double et permet à Christophe de marquer un point. Le point de Christophe est mérité pour Roger.*
- (5) *Albert est le lanceur. Bernard atteint la première base par base sur balles. Roger relève Albert. Christophe reçoit une base sur balles. Edouard remplace Roger. David occasionne le retrait forcé de Bernard en troisième base. Daniel occasionne le retrait forcé de Christophe en troisième base. Edward frappe un coup de circuit, faisant marquer 3 points. Le scoreur officiel doit attribuer un point pour Albert, un point pour Roger et un point pour Edouard.*
- (6) *Albert est le lanceur. Bernard atteint la première base par base sur balles. Roger relève Albert. Christophe reçoit une base sur balles. David frappe un simple qui remplit les bases. Daniel occasionne le retrait forcé de Bernard à la plaque de but. Edward frappe un simple faisant marquer Christophe et David. Le scoreur officiel doit attribuer un point à Albert et un point à Roger.*
- (7) *Albert est le lanceur. Bernard atteint la première base par base sur balles. Roger relève Albert. Christophe frappe un simple, mais Bernard est retiré en essayant d'atteindre la troisième base et Christophe avance en deuxième base sur le relais. David frappe un simple faisant marquer Christophe. Le point de Christophe est mérité pour Roger.*

(h) Un lanceur de relève n'est pas responsable du premier batteur à qui il lance si celui-ci atteint la première base sur quatre balles et si ce batteur avait un avantage décisif en fonction des balles et des strikes au moment du changement de lanceur.

(1) si, lors du changement de lanceur le compte est de :

- 2 balles, aucun strike,
- 2 balles, 1 strike,
- 3 balles, aucun strike,
- 3 balles, 1 strike,
- 3 balles, 2 strikes,

et si le batteur reçoit une base sur balles, le scoreur officiel doit inscrire le batteur et la base sur balles au compte du lanceur précédent, et non à celui de relève.

(2) tout autre jeu d'un tel batteur, tel qu'atteindre une base sur un coup sûr, une erreur, un choix défensif, un retrait forcé ou pour avoir été touché par un lancer, doit être porté au compte du lanceur de relève.

Règle 9.16(h) Commentaire : la règle 9.16(h)(2) ne doit pas être interprétée comme affectant ni contredisant la règle 9.16(g).

(3) si, au moment du changement de lanceur le compte est de :

- 2 balles, 2 strikes,
- 1 balle, 2 strikes,
- 1 balle, 1 strike,
- 1 balle, aucun strike,
- Aucune balle, 2 strikes,
- Aucune balle, 1 strike,

Le scoreur officiel doit inscrire le batteur et les actions du batteur au compte du lanceur de relève.

(i) Lorsqu'il y a changement de lanceur au cours d'une manche, le lanceur de relève ne doit pas bénéficier des précédentes opportunités de retraits non réalisées, pour déterminer les points mérités.

Règle 9.16(i) Commentaire : Il est dans l'intention de la règle 9.16(i) que soient portés au compte des lanceurs de relève les points mérités dont ils sont seuls responsables. Dans certains cas, les points attribués comme mérités contre le lanceur de relève, peuvent être attribués comme non mérités contre l'équipe.

Par exemple :

- (1) *Avec deux retraits et Albert lanceur, Bernard obtient une base sur balles. Christophe se rend en première base sur une erreur. Roger relève Albert. David frappe un coup de circuit, faisant marquer trois points. Le scoreur officiel doit attribuer deux points non mérités à Albert, un point mérité à Roger et trois points non mérités à l'équipe (parce que la manche aurait dû se terminer avec le troisième retrait lorsque Christophe a frappé et qu'une erreur a été commise).*
- (2) *Avec deux retraits et Albert lanceur, Bernard et Christophe obtiennent une base sur balles. Albert est remplacé par Roger. David se rend en première base sur une erreur. Daniel frappe un coup de circuit, faisant marquer quatre points. Le scoreur officiel doit attribuer deux points non mérités à Albert et deux points non mérités à Roger (parce que la manche aurait dû se terminer avec le troisième retrait lorsque David a frappé et qu'une erreur a été commise).*
- (3) *Aucun retrait et Albert lanceur, Bernard obtient une base sur balles. Christophe se rend en première base sur une erreur. Roger relève Albert. David frappe un coup de circuit, faisant marquer trois points. Daniel et Edward sont strikes out. Frank atteint la première base sur une erreur. George frappe un coup de circuit, faisant marquer deux points. Le scoreur officiel doit attribuer deux points dont un mérité à Albert ; attribuer trois points dont un mérité à Roger ; et attribuer cinq points à l'équipe dont deux mérités (car seulement Bernard et David auraient marqué si on reconstitue la manche sans les erreurs).*

9.17 - DU LANCEUR GAGNANT ET DU LANCEUR PERDANT

- (a) Le scoreur officiel créditera la victoire au lanceur dont l'équipe aura pris la tête alors que ce dernier était sur le monticule, ou lors du passage à l'attaque durant la manche au cours de laquelle le lanceur est remplacé, et qu'elle n'est pas rejointe par la suite à moins que :

- (1) ce lanceur ait débuté la rencontre et que la règle 9.17(b) ne s'applique, ou que
- (2) la règle 9.17(c) ne s'applique.

Règle 9.17(a) Commentaire : A chaque fois que le score est à égalité, la rencontre devient une nouvelle rencontre concernant l'attribution de la victoire au lanceur. Dès que l'équipe adverse reprend l'avantage, tous les lanceurs qui ont lancé jusque-là et ont été remplacés sont exclus de l'attribution de la victoire. Si le lanceur contre lequel l'équipe adverse reprend l'avantage continue de lancer jusqu'à ce que son équipe mène à nouveau et conserve la tête jusqu'à la fin de la rencontre, il sera le lanceur gagnant.

- (b) Lorsque le lanceur de l'équipe qui prend la tête alors qu'il est sur le monticule ou lors du passage à l'attaque durant la manche au cours de laquelle ce lanceur est remplacé et qu'elle n'est pas rejointe au score, si ce lanceur est le lanceur partant et qu'il n'a pas complété :

- (1) cinq manches dans une rencontre comportant au moins six manches défensives, ou
- (2) quatre manches dans une rencontre comportant cinq manches défensives,

alors le scoreur officiel créditera la victoire au lanceur de relève s'il n'y en a qu'un, ou au lanceur de relève qui, selon son jugement a été le plus efficace, s'il y a plus d'un lanceur de relève.

Règle 9.17(b) Commentaire : Le but de la règle 9.17(b) est que le lanceur de relève lance au moins une manche complète ou lance au moment où un retrait crucial est réalisé, en fonction du contexte de la rencontre (en prenant en compte le score) pour pouvoir lui créditer la victoire. Si le premier lanceur de relève lance de manière efficace, le scoreur officiel ne doit pas lui créditer la victoire de manière présomptive parce que la règle stipule que la victoire doit être créditée au lanceur le plus efficace, un lanceur suivant pouvant être plus efficace. Le scoreur officiel, pour déterminer quel lanceur a été le plus efficace, doit prendre en compte le nombre de points, de points mérités et le nombre de coureurs laissés sur bases pour chaque lanceur de relève ainsi que le contexte de jeu au moment de l'entrée en jeu de chaque lanceur de relève. Si plusieurs lanceurs de relève ont eu une efficacité similaire, le scoreur officiel devra de préférence donner la victoire au lanceur étant intervenu le plus tôt dans la rencontre.

- (c) Le scoreur officiel ne devra pas créditer la victoire à un lanceur de relève qui est inefficace lors d'une courte présence au monticule, lorsqu'au moins un lanceur de relève qui lui succède a été plus efficace pour aider son équipe à maintenir son avance. Dans ce cas, le scoreur officiel créditera la victoire au lanceur de relève qu'il juge le plus efficace.

Règle 9.17(c) Commentaire : Le scoreur officiel devrait généralement, mais pas nécessairement, considérer que la relève d'un lanceur a été inefficace et brève si un tel lanceur lance moins d'une manche et accorde plusieurs points mérités (même s'ils sont attribués au lanceur précédent). Le commentaire de la règle 9.17(b) fournit une aide pour choisir le lanceur gagnant parmi les lanceurs de relève.

- (d) Le lanceur perdant est le lanceur responsable du point qui permet à l'équipe gagnante de prendre la tête et de ne pas être rejointe au score.

Règle 9.17(d) Commentaire : A chaque fois que le score est à égalité, la rencontre devient une nouvelle rencontre concernant la détermination du lanceur perdant.

- (e) La Fédération peut organiser une rencontre hors championnat (par exemple, un all-star game) pour laquelle les règles 9.17(a) et (b) ne s'appliqueront pas. Dans de telles rencontres, le scoreur officiel doit créditer la victoire au lanceur de l'équipe qui est en tête au moment où ce lanceur est au monticule, ou durant une manche offensive au cours de laquelle ce lanceur est remplacé, et qui conserve son avance, on attribue d'ordinaire la victoire au lanceur au monticule, à moins qu'un tel lanceur ne soit remplacé après que l'équipe gagnante détienne un net avantage, et que, de l'avis du scoreur officiel, le mérite de la victoire revienne à un lanceur suivant.

9.18 - DU BLANCHISSAGE (SHUTOUT)

Un blanchissage (shutout) est une statistique accordée au lanceur qui n'accorde aucun point dans une rencontre. Aucun lanceur ne doit être crédité d'un blanchissage à moins qu'il ne lance une rencontre complète ou qu'il n'entre en jeu à la première manche avant qu'il n'y ait eu de retrait et avant que l'équipe adverse n'ait marqué ; et qu'il retire alors l'équipe adverse avant qu'elle ne marque, en lançant le reste de la rencontre. Lorsque deux ou plusieurs lanceurs participent à un blanchissage, le statisticien officiel doit faire une mention à cet effet dans le bulletin officiel de statistiques des lanceurs.

9.19 - DU SAUVETAGE PAR LES LANCEURS DE RELEVÉ

Un sauvetage (ou save) est une statistique créditée au lanceur comme énoncé dans cette règle 9.19

Le scoreur officiel doit créditer un sauvetage au lanceur quand se présentent les 4 conditions suivantes réunies :

- (a) le lanceur est celui qui finit la rencontre gagnée par son équipe,
- (b) le crédit de la victoire ne lui est pas attribué,
- (c) le lanceur lance au moins un tiers de manche,
- (d) le lanceur remplit une des conditions suivantes :
 - (1) il entre en jeu au moment où son équipe a une avance de trois points au maximum et lance au moins une manche, ou
 - (2) il entre en jeu, quel que soit le compte, avec le point égalisateur potentiel sur base, ou à la batte, ou dans le cercle d'attente des batteurs (le point égalisateur potentiel est déjà présent sur base, ou est l'un des deux premiers batteurs à qui il fait face), ou
 - (3) il lance au moins 3 manches

9.20 - DES STATISTIQUES

La Fédération doit disposer d'un statisticien officiel. Ce dernier doit selon les dispositions de la règle 9.02, tenir un dossier cumulatif des données offensives, défensives, de course et de lancer pour chaque joueur qui participe à une rencontre comptant pour la saison régulière ou les phases finales des championnats.

A la fin de la saison, le statisticien doit préparer un rapport sous forme de tableau, comprenant toutes les données individuelles et par équipe pour chaque rencontre comptant pour les championnats, et doit soumettre ce rapport à la Fédération. Ce rapport doit identifier chaque joueur par son prénom et son nom de famille, et doit indiquer pour chaque batteur s'il frappe droitier, gaucher ou ambidextre, et pour tout défenseur ou lanceur, s'il est droitier ou gaucher.

Quand un joueur, inscrit sur l'ordre à la batte d'une équipe visiteuse, est remplacé avant de jouer en défense, il ne doit pas être crédité de statistiques défensives, à moins qu'il ne joue réellement à cette position pendant la rencontre. Tout joueur dans ce cas doit être crédité d'une rencontre jouée (dans les statistiques offensives) dès qu'il est annoncé dans la rencontre ou inscrit sur l'ordre à la batte (line up).

Règle 9.20 Commentaire : Le scoreur officiel doit créditer une rencontre au défenseur qui est sur le terrain pendant au moins un lancer ou un jeu. Si une rencontre est interrompue (à cause de la pluie par exemple) après qu'un remplaçant soit entré en jeu, mais avant qu'il n'y ait eu un lancer ou un jeu, le scoreur officiel doit créditer ce joueur d'une rencontre dans les statistiques offensives de ce joueur mais d'aucune statistique défensive. Si une rencontre est interrompue (à cause de la pluie par exemple) après l'entrée en jeu d'un lanceur de relève mais avant qu'il n'y ait eu un lancer ou un jeu, le scoreur officiel doit créditer ce lanceur d'une rencontre dans les statistiques offensives mais pas d'une rencontre en tant que lanceur.

Toute rencontre servant à départager deux équipes doit être incluse dans les statistiques de la saison régulière.

9.21 - DE LA DETERMINATION DES MOYENNES

Pour calculer :

- (a) Le pourcentage des rencontres gagnées et perdues : diviser le nombre de rencontres gagnées par le total de rencontres gagnées et perdues,
- (b) La moyenne de régularité à la batte : diviser le nombre total de coups sûrs (non pas le total des bases gagnées sur coups sûrs) par le nombre total de présences à la batte, tel que défini à la règle 9.02(a).
- (c) La puissance à la batte : diviser le total de bases gagnées sur coups sûrs par le nombre total de présences à la batte tel que défini à la règle 9.02(a).
- (d) La moyenne défensive : diviser le total de retraits et d'assistances par le nombre total de retraits, d'assistances et d'erreurs (qui sera appelé opportunité).
- (e) La moyenne des points mérités du lanceur : multiplier le total de points mérités encaissés par le lanceur par 9, et diviser le résultat par le nombre total de manches qu'il a lancées, y compris les fractions de manches.

Règle 9.21(e) Commentaire : Par exemple, 9 manches 1/3 lancées et 3 points mérités donneront une moyenne de points mérités de 2.89 (3 points mérités multipliés par 9 et divisés par 9 1/3 égale 2.89).

- (f) La moyenne d'arrivée en base : diviser le nombre total de coups sûrs, de bases sur balles et de « batteurs atteints par un lancer » par le total de présences à la batte, de bases sur balles, de « batteurs atteints par un lancer » et de sacrifices flies.

Règle 9.21(f) Commentaire : pour calculer cette moyenne, ne pas prendre en considération les premières bases accordées pour interférence ou obstruction.

9.22 - DES NORMES MINIMALES POUR LES CHAMPIONS INDIVIDUELS

En vue d'assurer une uniformité pour déterminer les meilleurs batteurs, lanceurs et défenseurs, les champions doivent atteindre les normes suivantes pour la catégorie 19 ans et plus en programme simple. Une adaptation sera faite pour les compétitions jeunes en fonction du nombre de manches des rencontres concernées :

- (a) Le batteur champion en frappe, puissance et arrivée sur base doit être celui qui a obtenu la moyenne la plus élevée à la batte, en puissance et arrivée sur base, pourvu que le nombre total de présences à la batte dans les rencontres comptant pour le championnat du batteur soit égal ou supérieur au nombre de rencontres au programme de la saison multiplié par 2.7. Le nombre total de présences à la batte (total at plate) comprend les présences officielles à la batte, plus les bases sur balles, plus les batteurs atteints par un lancer, plus les amortis sacrifices, plus les sacrifices flies, plus le nombre de premières bases accordées pour interférence ou obstruction. Si un joueur a un nombre de présences à la batte inférieur à celui exigé et si sa moyenne demeure la plus élevée en lui attribuant le nombre de présences requises à la batte, ce joueur doit avoir le titre de champion de frappe, de puissance ou d'arrivée sur base.

Règle 9.22(a) Commentaire : Si la Fédération programme 50 rencontres dans son championnat, $(50 \times 2,7) = 135$ présences à la batte qualifieront le candidat pour le titre de champion. Les fractions de présence à la batte doivent être arrondies en plus ou en moins suivant le chiffre rond le plus proche.

Par exemple, $(162 \times 3.1) = 502,2$ ce qui est arrondi à 502. Si Bernard a le plus haut Batting Average parmi ceux avec 502 présences à la batte avec une moyenne à la frappe de .362 (181 pour 500 At Bat), et Christophe a 490 présences à la batte, 440 At Bat et 165 Coups sûrs pour une moyenne à la frappe de .375, Christophe doit être champion, parce qu'en additionnant 12 At Bat supplémentaires à Christophe cela lui donnerait toujours une moyenne à la frappe supérieure à Bernard : .365 (165 Coups sûrs en 452 At Bat).

- (b) Le lanceur champion sera celui qui aura la plus petite moyenne de points mérités, pourvu qu'il ait lancé au moins autant de manches que 80% du nombre de rencontres inscrites au programme du championnat pour chaque équipe au cours de la saison.

Règle 9.22(b) Commentaire : Par exemple, si la Fédération programme 50 rencontres dans son championnat, 40 manches qualifient un lanceur pour un titre de champion. Les fractions de manches lancées doivent être arrondies en plus ou en moins suivant le chiffre rond le plus proche.

- (c) Le défenseur champion sera celui qui aura atteint la moyenne de défense la plus élevée pour chacune des fonctions suivantes :

- (1) un receveur doit avoir pris part à la moitié au moins du nombre de rencontres au programme de chaque équipe dans le championnat pour la saison,
- (2) un joueur de champ intérieur ou extérieur doit avoir pris part à au moins deux tiers du nombre des rencontres au programme de chaque équipe dans le championnat pour la saison, et
- (3) un lanceur doit avoir lancé au moins autant de manches qu'il y a de rencontres au programme de chaque équipe dans le championnat pour la saison à moins qu'un autre lanceur ait une moyenne défensive égale ou plus élevée, et a eu un plus grand nombre d'opportunités défensives en un nombre plus petit de manches, ce dernier lanceur sera considéré comme champion.

9.23 - DES DIRECTIVES POUR LA TENUE DES PERFORMANCES CUMULATIVES

- (a) Record des coups sûrs consécutifs. Une série de coups sûrs consécutifs ne sera pas interrompue si la présence à la batte (total at plate) se conclut par une base sur balles, un batteur atteint par un lancer, une interférence défensive, une obstruction ou un amorti sacrifice. Par contre un sacrifice fly arrêtera la série.
- (b) Record de rencontres consécutives avec un retrait. Une série consécutive de rencontres avec un coup sûr ne doit pas être arrêtée si tous les passages (un ou plus) à la batte du batteur lors d'une rencontre donnent une base sur balles, un batteur atteint par un lancer, une interférence défensive, une obstruction ou un amorti sacrifice. La série prend fin si le joueur a un sacrifice fly et aucun coup sûr.

Un record individuel de rencontres consécutives avec un coup sûr doit être déterminé par les rencontres consécutives dans lesquelles un tel joueur apparaît et n'est pas déterminée par les rencontres de son club.

- (c) Record des rencontres consécutives jouées. Une série de rencontres consécutives est prolongée si le joueur joue la moitié d'une manche en défense ou s'il complète sa présence à la batte en atteignant la première base ou en étant retiré. Une présence seulement comme coureur remplaçant ne prolongera pas la série. Si un joueur est expulsé d'une rencontre par un arbitre avant qu'il ne puisse remplir les conditions de cette règle 9.23(c), sa série continuera.
- (d) Rencontres suspendues. Comme énoncé dans cette règle 9.23, toutes les performances appartenant au complément de la rencontre suspendue seront considérées comme ayant lieu à la date pour laquelle la rencontre avait été prévue à l'origine.

DEFINITIONS DES TERMES

Toutes les définitions sont données dans l'ordre alphabétique

ABRI DES JOUEURS (banc des joueurs, bench, dugout) : Endroit réservé aux joueurs, remplaçants, coachs, manager ou autres membres en uniforme d'une équipe quand ils ne participent pas au jeu proprement dit.

AMORTI (bunt) : Balle frappée sans élan, la batte rencontrant intentionnellement la balle et l'envoyant lentement dans le champ intérieur.

APPEL : Un défenseur demande à l'arbitre de prendre une décision car il croit que l'équipe en attaque a violé une règle de jeu.

ATTAQUANT : Joueur membre de l'équipe qui est à la batte.

ATTRAPE (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.

Il n'y a pas d'attrapé si, au moment ou immédiatement après avoir saisi la balle, un joueur entre en contact avec un autre joueur ou un mur ou s'il tombe et qu'il laisse échapper la balle.

Il n'y a pas d'attrapé si un défenseur touche la balle qui ensuite ricoche sur un attaquant ou un arbitre et est alors attrapée par un autre défenseur.

Pour démontrer la validité de l'attrapé, le joueur doit tenir la balle suffisamment longtemps pour montrer qu'il a le contrôle complet de celle-ci et que sa sortie du gant est volontaire et intentionnelle.

Si un défenseur a bien attrapé la balle et qu'il la laisse échapper au moment où il la relance, l'attrapé est bien validé.

(Attrapé), Commentaire : Un attrapé est régulier si après avoir été jonglée par un joueur, la balle, avant qu'elle ne touche le sol, est finalement attrapée par celui-ci ou par tout autre défenseur. Les coureurs peuvent quitter leur base au moment où le premier joueur touche la balle. Un défenseur peut étendre le bras au-dessus de la clôture ou de toute autre démarcation pour attraper la balle. Il peut sauter sur une palissade ou une bâche qui peut se trouver dans le territoire des fausses balles. On ne décrète aucune interférence quand un défenseur étend le bras par-dessus une clôture, une palissade, une corde ou même les gradins pour attraper une balle. Il le fait à ses propres risques.

Si un défenseur, tentant un attrapé au bord de l'abri des joueurs, est maintenu pour éviter sa chute par un ou des joueurs de l'une ou l'autre équipe et que la balle est bien attrapée, cet attrapé doit être validé.

BALLE : C'est un lancer qui ne passe pas dans la zone de strike (en vol) et que le batteur ne tente pas de frapper. Si une balle lancée touche le sol et rebondit dans la zone de strike, c'est une « balle ». (Règle 3.01 (Balle Commentaire)).

BALLE EN JEU (live ball) : Toute balle en jeu.

BALLE MORTE : Une balle est morte lorsque le jeu est arrêté régulièrement et temporairement.

BALK (feinte irrégulière) : Action irrégulière commise par le lanceur lorsqu'un ou plusieurs coureurs sont sur les bases, donnant le droit à tous les coureurs d'avancer d'une base.

BASE : L'un des quatre endroits que doit toucher le coureur dans l'ordre pour marquer un point ; désigne plus généralement les coussins et la plaque de but qui servent à marquer ces 4 emplacements.

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.

BATTERIE : Désigne l'ensemble formé par le lanceur et le receveur.

BATTEUR : Joueur de l'équipe en attaque qui prend place dans le rectangle des batteurs.

BATTEUR COUREUR : Joueur de l'équipe en attaque qui vient de terminer son passage à la batte et qui est appelé ainsi jusqu'au moment où il est retiré ou jusqu'au moment où le jeu au cours duquel il est devenu un coureur est terminé.

BONNE BALLE (fair ball) : Une balle frappée qui

- (1) Entre la plaque de but et la première base ou entre la plaque de but et la troisième base, s'arrête au sol dans le territoire des bonnes balles, ou

- (2) En rebondissant vers le champ extérieur, au-delà de la première ou de la troisième base, se trouve sur ou au dessus du territoire des bonnes balles, ou
- (3) Touche la première, la deuxième ou la troisième base, ou
- (4) En passant au champ extérieur derrière les premières et troisièmes bases tombe d'abord dans le territoire des bonnes balles, ou
- (5) Dans le territoire des bonnes balles touche en vol ou au sol un arbitre ou un joueur, ou
- (6) Dans le territoire des bonnes balles quitte le terrain de jeu en vol.

Un fly (chandelle) est jugé dans les limites des bonnes balles en tenant compte des positions relatives de la balle et de la ligne de jeu, y compris le poteau de ligne de jeu, et non en tenant compte de la position du défenseur, qu'il soit ou non dans les limites des bonnes balles au moment où il touche la balle.

(Bonne Balle), Commentaire : Si un fly retombe dans le champ intérieur entre la plaque de but et la première base, ou entre la plaque de but et la troisième base, et rebondit ensuite en territoire des fausses balles, sans toucher un joueur quelconque ou l'arbitre, et avant de passer la première ou la troisième base, c'est une foul ball ; ou si la balle s'arrête en territoire des fausses balles, ou si un joueur la touche pendant qu'elle se trouve en territoire des fausses balles, c'est une foul ball. Si un fly retombe sur la première ou la troisième base ou au-delà de ces dernières, et rebondit ensuite en territoire des fausses balles, c'est une bonne balle.

Les clubs érigent, de plus en plus, de hauts poteaux sur la ligne de clôture avec un filet métallique s'étendant en territoire des bonnes balles par-dessus la clôture, permettant ainsi à l'arbitre de distinguer avec plus de précision une bonne balle d'une foul ball.

CHOIX DEFENSIF (fielder's choice) : Un défenseur s'empare de la balle au sol et, au lieu de la relayer vers la première base pour provoquer l'élimination du batteur-coureur, la relaie vers une autre base pour essayer de retirer un coureur précédent. L'expression est aussi utilisée par les scoreurs :

- (a) pour enregistrer l'avance d'un batteur-coureur d'une ou plusieurs bases, lorsqu'un défenseur tente de retirer un coureur précédent après avoir attrapé la balle ;
- (b) pour enregistrer l'avance d'un coureur (autrement que par une base volée ou erreur) alors qu'un défenseur tente de retirer un autre coureur ;
- (c) pour enregistrer l'avance d'un coureur effectuée seulement à cause de l'indifférence de l'équipe en défense (base volée sans opposition).

CLUB : Association de personnes physiques ayant pour but commun la pratique du Baseball au sein de la Fédération.

COACH (entraîneur) : Membre en uniforme d'une équipe, désigné par le manager pour accomplir diverses tâches indiquées par ce dernier, tâches similaires mais non limitées à celle d'un coach de base.

COACH DE BASE : Membre en uniforme d'une équipe qui dirige les batteurs et coureurs de son équipe depuis le rectangle du coach de la première ou de la troisième base.

COUREUR : Joueur de l'équipe en attaque qui avance vers une base, la touche ou y retourne.

DECISION : Jugement rendu par l'arbitre.

DEFENSE : Equipe, ou tout joueur de celle-ci, occupant le champ intérieur et/ou le champ extérieur.

DEFENSEUR : Joueur de l'équipe en défense.

DOUBLE JEU (double play) : Jeu au cours duquel l'équipe en défense retire consécutivement deux attaquants dans la continuité de l'action, pourvu qu'il n'y ait aucune erreur entre les retraits.

- (a) Un double jeu forcé est un jeu continu dont les deux retraits sont des jeux forcés.
- (b) Un double jeu forcé renversé est un jeu au cours duquel le premier retrait est un jeu forcé et le deuxième retrait est effectué sur un coureur qui n'est plus forcé à cause du premier retrait.

Exemple de double jeu forcé renversé : Un coureur est en première base et il y a un retrait ; le batteur frappe une balle roulante au joueur de première base qui touche sa base (1^{er} retrait) et relaie la balle au joueur de deuxième base pour le second retrait (joueur à toucher) ;

Autre exemple : Bases pleines, aucun retrait ; le batteur frappe une balle roulante au joueur de troisième base qui touche la 3^{ème} base (premier retrait) puis relaie au receveur pour le deuxième retrait (joueur à toucher).

EFFORT ORDINAIRE : Effort qu'un défenseur d'habileté moyenne à une position, dans un championnat ou à un niveau de compétition donné, devrait faire lors d'un jeu, eu égard à l'état du terrain et aux conditions météorologiques.

(Effort ordinaire), Commentaire : Cette norme, énoncée plusieurs fois dans les Règles Officielles du Scorage (par exemple, Règles 9.05(a)(3), 9.05(a)(4), 9.05(a)(6), 9.05(b)(3) (Coups Sûrs) ; 9.08(b) (Sacrifices) ; 9.12(a)(1) Commentaire ; 9.12(d)(2) (Erreurs) et 9.13(a), 9.13(b) (Lancers Fous et Balles Passées) ainsi que dans les Règles Officielles du Baseball (par exemple, dans Définition des Termes : Infield fly), est une norme objective applicable à tous les défenseurs. Autrement dit, même si un défenseur fait tout ce qu'il peut (effort maximum) dans une situation donnée, si cet effort ne correspond pas à ce qu'un défenseur moyen à cette position et à ce niveau de compétition est capable de faire, alors le scoreur officiel doit considérer une erreur de la part du défenseur.

EN DANGER (in jeopardy) : Lorsque la balle est encore en jeu et qu'un attaquant peut être retiré.

EN VOL (in flight) : Une balle frappée, relayée ou lancée qui n'a pas encore touché le sol ou tout autre objet à l'exception d'un défenseur.

EQUIPE RECEVANTE (home team) : Equipe sur le terrain de laquelle la rencontre est jouée, ou si la rencontre a lieu sur terrain neutre, équipe désignée par la Commission Sportive concernée.

FEDERATION : Elle veille à l'application des règles du jeu, inflige des amendes et/ou des suspensions à l'encontre de tout joueur, coach, manager ou arbitre pour toute violation de ces règles du jeu ; résout tout différent relatif aux règles du jeu ou statue sur toute rencontre disputée sous protêt.

FLY BALL (chandelle) : Balle frappée qui monte haut dans les airs.

FORFAIT : Rencontre déclarée terminée par l'arbitre en chef pour violation d'une ou plusieurs règles. L'équipe non fautive gagne la rencontre par le score de 9 à 0.

FOUL BALL (fausse balle) : Une balle frappée qui

- (1) S'arrête en territoire des fausses balles entre la plaque de but et la première base ou entre la plaque de but et la troisième base, ou
- (2) Rebondit au-delà de la première ou de la troisième base sur ou au-dessus du territoire des fausses balles, ou
- (3) Tombe en premier en territoire des fausses balles au-delà de la première ou de la troisième base, ou,
- (4) Alors qu'elle est en territoire des fausses balles ou au-dessus de ce territoire, touche un arbitre, un joueur, ou quelque objet que ce soit, étranger au terrain naturel.

La nature d'un fly en territoire des fausses balles est déterminée par les positions relatives de la balle et de la ligne de jeu, poteaux compris, et non par la position du défenseur, que celui-ci soit en territoire des fausses balles ou non, au moment où il touche la balle.

(Foul Ball), Commentaire : Une balle frappée qui n'est pas touchée par un défenseur, heurte la plaque du lanceur et rebondit en territoire des fausses balles, entre la plaque de but et la première base ou entre la plaque de but et la troisième base est une foul ball.

GLISSER AU DELA (overslide) : c'est l'action d'un attaquant qui glisse vers une base, la dépasse et perd le contact avec celle-ci ; sauf lorsqu'il s'agit d'avancer de la plaque de but vers la première base.

INFIELD FLY (chandelle intérieure) : C'est une fly ball (chandelle) en territoire des bonnes balles (à l'exception d'un line drive ou d'un amorti) qui peut être attrapé par un joueur de champ intérieur avec un effort ordinaire, alors que la première et la seconde base ou la première, la seconde et la troisième base sont occupées, avant qu'il n'y ait deux retraits. Le lanceur, le receveur et tout joueur de champ extérieur qui se trouve dans le champ intérieur lors de ce jeu est considéré comme un joueur de champ intérieur pour l'application de cette règle.

Quand il semble apparent qu'une balle frappée sera un infield fly, l'arbitre doit immédiatement crier « infield fly » au bénéfice des coureurs. Si la balle est proche des lignes de jeu, l'arbitre doit crier « infield fly, if fair ».

La balle est en jeu et les coureurs peuvent : soit avancer au risque de voir la balle attrapée, soit retoucher la base et avancer après que la balle soit touchée, comme s'il s'agissait d'une fly ball ordinaire.

Si la balle tombe en territoire des fausses balles, elle devient une foul ball et traitée comme telle.

Si un infield fly annoncé tombe au sol sans avoir été touché et rebondit en territoire des fausses balles avant la première base ou la troisième base, c'est une foul ball.

Si un infield fly annoncé tombe sur le territoire des fausses balles sans avoir été touché et rebondit en territoire des bonnes balles avant la première base ou la troisième base, c'est un infield fly.

(Infield Fly), Commentaire : Pour l'application de cette règle, l'arbitre doit décider si la balle peut être attrapée, sans difficulté, par un joueur de champ intérieur et ne pas se fier à des limites précises comme le gazon ou des lignes entre les bases tracées sur le terrain. L'arbitre doit aussi faire appliquer cette règle si un joueur de champ extérieur attrape la balle, s'il juge qu'un joueur de champ intérieur aurait pu le faire aisément.

L'infield fly ne peut, en aucun cas, être considéré comme un jeu d'appel. C'est le jugement de l'arbitre qui doit prévaloir dans l'application de la règle et la décision doit être connue immédiatement.

Quand un infield fly est appelé, les coureurs peuvent avancer à leurs propres risques. Si lors d'un infield fly, le défenseur laisse intentionnellement tomber une bonne balle, celle-ci reste en jeu en dépit des dispositions de la règle 5.09(a)(12) (Règle 6.05 (I)). La règle de l'infield fly a la préséance.

Si une interférence est appelée lorsqu'il y a un infield fly, la balle reste en jeu jusqu'à ce qu'il soit déterminé si elle est une bonne balle ou une foul ball. Si c'est une bonne balle, le coureur qui a interféré avec le défenseur et le batteur sont retirés. Si c'est une foul ball, et même si elle est attrapée, le coureur est retiré et le batteur retourne à la batte.

INTERFERENCE :

- (a) Une interférence offensive est commise par l'équipe en attaque lorsqu'elle gêne, entrave, obstrue ou trouble la progression d'un défenseur pour l'empêcher d'accomplir un jeu.
- (b) Une interférence défensive est commise par un défenseur lorsqu'il gêne un batteur pour l'empêcher de frapper un lancer.
- (c) Une interférence de l'arbitre est commise lorsque :
 - (1) celui-ci gêne ou empêche un receveur de lancer la balle afin d'empêcher un vol de base ou de tenter de surprendre un coureur (pick-off), ou
 - (2) lorsqu'une bonne balle touche un arbitre dans le territoire des bonnes balles avant de dépasser un défenseur.
- (d) Une interférence d'un spectateur (ou d'un objet lancé par le spectateur) est commise lorsqu'il empêche un joueur d'effectuer une action sur une balle en jeu en pénétrant sur le terrain de jeu, ou en se penchant hors des tribunes au-dessus du terrain de jeu.

IRREGULIER ou IRREGULIEREMENT : Tout ce qui est contraire aux présentes règles.

JEU FORCE (force play) : Lorsqu'un coureur perd régulièrement le droit d'occuper une base parce que le batteur devient coureur.

(Jeu Forcé), Commentaire : La confusion quant à ce type de jeu est évitée en se souvenant que la situation de jeu forcé disparaît fréquemment au cours du jeu.

Exemple : Coureur en première base, un retrait, la balle est frappée sur le joueur de première base qui touche la base, le batteur-coureur est alors retiré. A ce moment-là, la situation forcée cesse d'exister et le coureur qui avance vers la deuxième base doit être touché.

S'il y avait eu un coureur sur la troisième base ou sur la deuxième base et que l'un ou l'autre de ces coureurs ait marqué avant le retrait en deuxième base, le point compte.

Si le défenseur de la première base avait relayé en deuxième base et que la balle ait été renvoyée en première base, le jeu en seconde base aurait été forcé pour le deuxième retrait et le retour de la balle en première base aurait constitué le troisième retrait. Dans ce cas, aucun point n'est marqué.

Exemple de jeu non forcé : Un retrait, un coureur en première base, un coureur en troisième base. Le batteur est retiré sur un fly. Deux retraits. Le coureur sur la troisième base touche sa base et marque après l'attrapé, le coureur de première base essaie de retourner à la première base mais le relais du défenseur y parvient avant lui. Trois retraits. Si dans l'opinion de l'arbitre, le coureur de troisième base a touché la plaque de but avant que la balle n'ait atteint le joueur de première base, le point compte.

JOUEUR DE CHAMP INTERIEUR (infielder) : Défenseur en position dans le champ intérieur.

JOUEUR DE CHAMP EXTERIEUR (outfielder) : Défenseur en position dans le champ extérieur, celui-ci étant la partie de l'aire de jeu la plus éloignée de la plaque de but.

LANCER (pitch) : Balle lancée au batteur par le lanceur.

(Lancer), Commentaire : Tout lancer d'un défenseur à un autre défenseur est un relais (throw).

LANCER FOU (wild pitch) : Lancer trop haut, trop bas ou trop à côté de la plaque de but pour être attrapé par le receveur avec un effort ordinaire.

LANCER IRREGULIER (illegal pitch) : C'est

- (1) Un lancer au batteur effectué alors que le lanceur n'a pas le pied pivot en contact avec la plaque du lanceur ;
- (2) Un lancer rapide de la balle effectué sans permettre au batteur de se préparer.

Un lancer irrégulier effectué avec un ou des coureurs sur bases est un balk (feinte irrégulière).

LANCER RAPIDE (dit parfois « RETOUR RAPIDE ») : Lancer effectué avec l'intention de prendre le batteur par surprise ou en déséquilibre. C'est un lancer irrégulier.

LANCEUR (pitcher) : Défenseur désigné pour effectuer les lancers au batteur. Le **PIED PIVOT** du lanceur est le pied en contact avec la plaque du lanceur au moment du lancer.

LINE DRIVE (balle directe) : C'est une balle frappée qui va directement et rapidement de la batte à un défenseur sans toucher le sol.

MANAGER : Toute personne désignée par le club et qui est responsable des actions de l'équipe sur le terrain. Il représente l'équipe auprès de l'arbitre et de l'équipe adverse. Un joueur peut être manager.

MANCHE (inning) : Période d'une rencontre, au cours de laquelle les deux équipes alternent à l'attaque et en défense et, au cours de laquelle chaque équipe retire trois joueurs de l'équipe adverse. Chaque période au cours de laquelle une équipe est à la batte constitue une demi-manche.

OBSTRUCTION : Action par laquelle un défenseur, n'étant pas en possession de la balle ni en position pour attraper une balle, gêne la progression d'un coureur.

OUT (RETIRE) : L'un des trois éliminés de l'équipe en attaque pendant son temps à la batte.

PENALITE : Application des présentes règles à la suite d'une action irrégulière.

PERSONNE : La personne d'un joueur ou d'un arbitre comprend son corps, son uniforme et son équipement.

PLAY (en jeu) : Ordre de l'arbitre pour commencer la rencontre ou reprendre le jeu après chaque arrêt lorsque la balle est morte.

POINT (run ou score) : Tout point marqué par un attaquant qui de batteur devient coureur et qui touche les bases dans l'ordre : première base, deuxième base, troisième base et plaque de but.

PROGRAMME DOUBLE (double header) : Lorsque deux rencontres prévues ou reportées ont lieu à la suite l'une de l'autre.

RECEVEUR (catcher) : C'est le défenseur qui prend position derrière la plaque de but.

RECTANGLE DU BATTEUR (batter's box) : Espace où doit se trouver le batteur lors de sa présence à la batte.

RECTANGLE DU RECEVEUR (catcher's box) : Espace où doit se trouver le receveur jusqu'au moment où la balle quitte la main du lanceur.

REGULIER ou REGULIEREMENT : Tout ce qui est en accord avec ces règles.

RELAIS (throw) : Action de lancer la balle par un mouvement de la main et du bras vers un objectif désigné. Il convient de bien différencier le relais du lancer.

RENCONTRE INTERROMPUE (called game) : Rencontre à laquelle l'arbitre en chef met fin pour quelque raison que ce soit.

RENCONTRE NULLE (tie game) : Rencontre réglementaire qui est interrompue alors que les deux équipes sont à égalité de points.

RENCONTRE REGLEMENTAIRE : Voir Règle 7.01 (Règles 4.10 et 4.11).

RENCONTRE SUSPENDUE : Rencontre interrompue par l'arbitre qui doit être continuée à une date ultérieure.

RETOUCHER : Action d'un joueur qui retourne toucher une base en observation des règles.

RICOCHET (foul tip) : Balle frappée qui se dirige rapidement et directement de la batte vers le receveur et qui est régulièrement attrapée. Ce n'est pas un ricochet si elle n'est pas attrapée. Tout ricochet attrapé est un strike et la balle est en jeu.

ROULANT (ground ball) : C'est une balle frappée qui roule ou rebondit au sol.

SAUF (safe) : Déclaration de l'arbitre selon laquelle un coureur a droit à la base qu'il tentait d'atteindre.

SCOREUR OFFICIEL : Voir règle 9.00 (Règle 10.00)

SET POSITION (position avec arrêt) : Une des deux positions régulières du lanceur.

SOURICIÈRE (run-down) : Action de la défense pour tenter de retirer un coureur entre deux bases.

SQUEEZE PLAY (jeu suicide) : Stratégie offensive qui consiste, avec un coureur en troisième base, à tenter de marquer un point alors que le batteur essaie d'effectuer un amorti.

STRIKE (prise) : Lancer régulier, annoncé ainsi par l'arbitre, lorsque :

- (a) Le batteur tente sans succès de frapper la balle ;
- (b) Le batteur ne tente pas de frapper la balle bien que tout ou partie de celle-ci passe dans la zone de strike ;
- (c) Le batteur, qui compte moins de deux strikes contre, lui frappe une foul ball ;
- (d) Le batteur frappe un amorti dans le territoire des fausses balles ;
- (e) La balle touche le batteur alors que celui-ci essaie de la frapper ;
- (f) La balle en vol touche le batteur dans la zone de strike ;
- (g) La balle devient un ricochet.

TERRITOIRE DES BONNES BALLES (fair territory) : Partie du terrain comprise entre les lignes des première et troisième base, allant de la plaque de but au fond du terrain ou à la clôture et tout espace à la verticale de la zone ainsi décrite. Les lignes de jeu sont incluses dans le territoire des bonnes balles.

TERRITOIRE DES FAUSSES BALLES (foul territory) : Tout espace autre que le territoire des bonnes balles.

TIME (arrêt de jeu) : Annonce, par l'arbitre, d'un arrêt régulier et momentané du jeu pendant lequel la balle est morte.

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.).

(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.

TRIPLE JEU : Jeu au cours duquel l'équipe en défense provoque le retrait de trois attaquants sans que le jeu ne soit interrompu, et qu'une erreur ne soit commise entre les retraits.

WIND UP POSITION : Une des deux positions régulières du lanceur.

ZONE DE STRIKE (zone de prise) : C'est le volume situé au-dessus de la plaque de but dont la limite supérieure est une ligne horizontale située à mi-distance entre le haut des épaules et le haut de la ceinture du pantalon, et la limite inférieure est une ligne horizontale située sous la rotule du genou. La zone de strike est évaluée par rapport à la position du batteur lorsqu'il est prêt à s'élancer sur une balle lancée (voir le diagramme à l'annexe 5).