

RÈGLEMENTS DE RÉGIE 2009



**ABRÉGÉS AUX CLASSES AA, AA-1, A ET B
DE LA DIVISION PEE WEE**

SECTION G – DES TOURNOIS

42 - DE LA DEMANDE DE TOURNOI

42.1 – JURIDICTION

Toute association qui désire présenter un tournoi sur le territoire de la F.B.A.Q. doit en faire la demande par écrit. Toute demande doit parvenir au bureau provincial de la F.B.A.Q. avant le 31 janvier. Pour un tournoi régional, chaque région peut établir ses règles de procédure pourvu qu'elles ne viennent pas en contradiction avec les articles du présent règlement.

42.2 - OCTROI DU TOURNOI

Une réponse à toute demande de tournoi doit être faite avant le 15 mars.

42.3 - FRAIS

La F.B.A.Q. a pleine autorité pour imposer des frais de sanction et un dépôt de garantie pour tout tournoi. Ces montants sont votés annuellement par le conseil d'administration de la F.B.A.Q.

42.4 - PERMISSION RÉGIONALE

Toute organisation doit obtenir la permission écrite du conseil d'administration de la région pour faire une demande de sanction de tournoi provincial. Tout refus de la région empêche la sanction du tournoi.

42.5 - DATE DES TOURNOIS

Un tournoi doit être terminé au 31 juillet. Pour des raisons jugées majeures (température), un tournoi peut dépasser la date permise, et il a deux jours pour réaliser la fin de ses activités.

42.6 - DURÉE DES TOURNOIS

Un tournoi doit se tenir sur une période maximale de sept jours (une seule fin de semaine). Chaque division et chaque classe sont considérées comme un tournoi.

42.7 - PRÉSENCE DE DIVISION / CLASSE

Afin qu'un tournoi soit sanctionné, l'association qui en fait la demande doit s'assurer que les divisions et classes demandées soient existantes dans leur région administrative de la F.B.A.Q.

43 - DES OBLIGATIONS DU TOURNOI

43.1 - ARBITRES ET MARQUEURS

Toutes les parties d'un tournoi sanctionné doivent être officées par des arbitres et marqueurs accrédités par la F.B.A.Q.

43.2 - NEUTRALITÉ DES ORGANISATEURS

Tout organisateur de tournoi sanctionné par la F.B.A.Q. doit s'abstenir de gérer une équipe ou d'officier des rencontres à son tournoi.

43.3 - DROITS FONDAMENTAUX

Aucun règlement de tournoi ou de terrain ne peut priver une équipe d'un droit fondamental qui lui est reconnu par la réglementation générale de la F.B.A.Q. (EXEMPLE : droit de protêt).

43.4 - RAPPORT FINAL OBLIGATOIRE ET RISTOURNES

Le rapport du tournoi doit être retourné au bureau provincial de Baseball Québec avant le 1er septembre de l'année en cours. Le montant des ristournes doit, quant à lui, être retourné dans les dix (10) jours qui suivent la fin d'un tournoi, et être accompagné des formules d'enregistrement à

un tournoi. Après ces échéances, les documents sont exigés et une amende est imposée.
Amende - perte du dépôt de garantie ou le montant équivalent.

43.5 - RÉUNION GÉNÉRALE DES ORGANISATEURS DE TOURNOI

Un représentant de tournoi doit être présent à la réunion générale annuelle des tournois. Amende dans le cas d'une absence non motivée : perte du dépôt de garantie ou le montant équivalent.

43.6 - MAXIMUM DE PARTIES PAR JOUR

a) La direction du tournoi ne peut cédule une équipe pour plus de deux parties par jour, avec un minimum d'une (1) heure de repos entre la fin de la première partie et le début de la deuxième;
b) lorsqu'une équipe est tenue de jouer deux parties durant la même journée, au moins douze (12) heures de repos sont exigées entre la fin de la deuxième partie d'une journée et la première de la journée suivante.

NOTE : Si une troisième partie doit se jouer, cette partie demeure à la discrétion de la direction du tournoi. Le tournoi doit obligatoirement obtenir le consentement écrit des entraîneurs-chefs des deux équipes impliquées. Amende après preuve à l'appui : perte du dépôt de garantie ou le montant équivalent.

43.7 - LIMITE D'HEURE

a) Aucune partie ne peut débiter avant ou après ces heures : Pee-Wee et inférieur : 8 h 30 et 21 h 30 Bantam et supérieur : 8 h 30 et 22 h 00

b) Lors de la rédaction de l'horaire des parties, un minimum de temps doit être respecté entre le début de chaque partie : Pee-Wee et inférieur : 2 h Bantam et supérieur : 2 h 30

c) Pour toutes parties débutant à 21h ou plus tard, un délai de 12 heures de repos doit obligatoirement être accordé entre la fin de la partie des équipes impliquées et leur prochaine partie.

43.8 - BOURSES

a) Bourses au mineur :

Aucune bourse n'est autorisée.

b) Bourses au majeur :

Toute forme de bourse est permise. Toutefois, l'excédent du coût maximum chargé aux équipes participantes selon la grille tarifaire de Baseball Québec doit obligatoirement se retrouver intégralement parmi les bourses. Lorsqu'une bourse est attribuée, le tirage au sort des équipes doit se faire en présence d'un officier de la F.B.A.Q. S'il y a un non-respect de cette règle, la pénalité est la perte du dépôt de garantie ou le montant équivalent.

43.9 - RÉGIONS REQUISES

a) Provincial : Le nombre minimum de régions requises par classe sanctionnée pour un tournoi provincial est de deux régions;

b) National : Le nombre minimum de régions requises par classe sanctionnée pour un tournoi national est de quatre plus une équipe de l'extérieur du Québec affiliée à la F.C.B.A.

43.10 - AMENDES

Tout tournoi qui manque à un ou l'autre des règlements de tournoi est passible d'une amende de cinquante dollars (50 \$), jusqu'à concurrence du dépôt de garantie.

43.11 - RÈGLES DE JEU

Aucune modification des règles de jeu reconnues par Baseball Québec ne peut être acceptée.

43.12 - DÉLAI DE CORRESPONDANCE

Toute réponse concernant l'acceptation ou le refus d'une équipe à participer à un tournoi doit se faire par écrit au plus tard dix (10) jours suivant la réception de l'inscription. De plus, le calendrier original doit être expédié aux équipes participantes quinze (15) jours avant le début du tournoi, avec copie conforme au bureau provincial.

43.13 - NOMBRE D'ÉQUIPES PARTICIPANTES

La direction d'un tournoi ne peut accepter des inscriptions d'équipes excédentaires au nombre d'équipes préalablement inscrites dans le formulaire de demande de tournoi sans obtenir une permission de la F.B.A.Q.

43.14 – DURÉE DES PARTIES – CLASSE B

Division Atome, Moustique et Pee-Wee :

Toute manche qui débute 90 minutes (1h 30) après le début d'une partie est déclarée « dernière manche » et cette manche est ouverte. La partie est terminée après cette manche.

Division Bantam et Midget :

Toute manche qui débute 105 minutes (1h 45) après le début d'une partie est déclarée « dernière manche » et cette manche est ouverte. La partie est terminée après cette manche. Lorsqu'une dernière manche est annoncée, la partie devient réglementaire. S'il y a égalité au terme du temps alloué, la partie doit se poursuivre et toutes les manches subséquentes sont ouvertes. Le marqueur officialise l'heure du début de partie. Tout arrêt de la partie de plus de dix (10) minutes n'est pas comptabilisé dans la durée de la partie.

44 - DES OBLIGATIONS DES ÉQUIPES

44.1 - OBLIGATION GÉNÉRALE

Aucune équipe de la F.B.A.Q. ne peut jouer dans un tournoi à moins que ce dernier ne soit sanctionné par la F.B.A.Q.

44.2 - CONDITIONS DE PARTICIPATION

Seule une équipe originale peut participer à un tournoi. Cependant, il lui est permis d'aligner des joueurs de sa liste de réserve.

44.3 - HEURE D'ARRIVÉE

Chaque équipe doit se présenter au terrain au moins une heure avant la partie, quelle que soit la température.

44.4 - PROTÊT

Tout avis de protêt doit être donné à l'arbitre au moment de l'infraction, avant que le jeu ne reprenne. L'équipe plaçant le protêt doit remettre le montant d'argent requis à la direction du tournoi. La partie est suspendue et le comité de protêt se réunit immédiatement pour étudier le protêt. La réponse est définitive et sans appel. La partie se continue immédiatement après qu'une décision ait été rendue. Si l'équipe a gain de cause, le montant du protêt lui sera remis.

44.5 - ENREGISTREMENT

Chaque équipe doit remettre à la direction du tournoi (bureau du responsable de l'enregistrement) les documents requis au moins une heure avant sa première partie. La formule d'enregistrement à un tournoi ne peut être modifiée d'aucune façon une fois remise à la direction du tournoi.

44.6 - DOCUMENTS REQUIS

Chaque équipe doit présenter ses documents dûment remplis et approuvés (aucune photocopie). Documents requis :

- a) formule d'autorisation de participation à un tournoi;
- b) cahier d'enregistrement de l'équipe;
- c) calendrier des parties de la ligue.
- d) Équipe de classe A-B : l'équipe qui utilise des réservistes doit fournir une photocopie du cahier d'enregistrement d'où provient le joueur.

Note : Il est de la responsabilité de chaque équipe de faire approuver et ce, de façon individuelle, chaque joueur du cahier B ou de la liste de réserve (si nécessaire) si cette équipe se présente à un tournoi avant

le 9 juillet, date limite pour approuver ces documents.

44.7 - CALENDRIER DU TOURNOI

Chaque équipe doit en tout temps suivre les calendriers préparés par la direction du tournoi.

45 - DES OBLIGATIONS DE LA LIGUE

45.1 - RÉFECTION DU CALENDRIER

La ligue qui autorise une équipe à participer à un tournoi sanctionné s'engage à modifier le calendrier des parties régulières ou des éliminatoires.

45.2 - COMMUNICATION DE CAS DISCIPLINAIRE

Toute équipe doit, sur demande, faire connaître au comité organisateur de tournoi la ou les suspension(s) imposée(s) à l'un ou l'autre des participants.

46 - DU COMITÉ DE DISCIPLINE ET DE PROTÊT

Chaque tournoi dûment accrédité doit avoir en tout temps un comité de discipline et de protêt pour étudier immédiatement toutes les situations qui se présentent.

47 - DES FESTIVALS

Les festivals sont des tournois.

48 - PROCÉDURES POUR LES ÉQUIPES PARTICIPANT À UN TOURNOI

48.1 - INSCRIPTION

Chaque équipe doit s'inscrire avant la date prévue par le comité organisateur.

48.2 - TIRAGE AU SORT

Trente (30) minutes avant l'heure prévue de chacune des parties, on détermine l'équipe-receveuse (abri du côté du troisième but) et l'équipe-visiteuse (abri du côté du 1er but) par un tirage au sort. En finale, l'équipe qui reçoit à la première partie sera visiteuse à la seconde si la finale nécessite deux parties.

48.3 - ÉCHAUFFEMENT

Un échauffement de cinq minutes minimum est accordé à chaque équipe avant chaque partie (champ intérieur seulement), à un endroit déterminé par le tournoi.

48.4 - FEUILLE D'ALIGNEMENT

La feuille d'alignement de chaque équipe doit être disponible en trois copies, trente (30) minutes avant la partie.

48.5 - MINIMUM DE PARTIES

Toutes les équipes sont assurées de jouer un minimum de deux parties.

48.6 - SURCLASSEMENT DES ÉQUIPES

Le sur classement des équipes à un tournoi est permis. L'équipe doit toutefois s'enregistrer dans un tournoi de sa division d'âge.

Exemple : Une équipe Pee-Wee B peut se surclasser dans un tournoi Pee-Wee A mais ne peut être surclassée dans un tournoi de division Bantam.

48.7 - PLUIE ET CONDITIONS ATMOSPHÉRIQUES

a) Lorsqu'une partie n'est pas réglementaire, la partie est suspendu. Elle doit se poursuivre au moment déterminé par le responsable du tournoi.

b) Pour une partie réglementaire, le responsable du tournoi doit rendre une décision quant à l'issue de la partie après un arrêt de 30 minutes. Si la partie ne peut reprendre dans l'heure suivant l'arrêt de cette partie (heure déterminée par le responsable du tournoi), la partie est considérée comme terminée. L'équipe en avance au dernier moment où les équipes se sont présentées le même nombre de manches en offensive est déclarée gagnante, sauf si l'équipe qui reçoit prend l'avance lors de son dernier coup de bâton (que sa demi-manche soit terminée ou non).

48.8 - DU NOMBRE DE TOURNOIS

Aucune équipe membre de la F.B.A.Q. ne peut prendre part à plus de trois tournois sanctionnés au provincial durant la saison en cours.

48.9 - CONTESTATION D'ÉLIGIBILITÉ

Sur dépôt d'un protêt, le comité organisateur a la responsabilité de vérifier l'éligibilité d'un joueur.

SECTION 100 – DES RÈGLES SPÉCIALES DE JEU

101 - DES RÈGLES OFFICIELLES DE JEU

Les règles officielles de jeu sont celles publiées par le « Sporting News », dont une traduction française est reconnue par la F.B.A.Q., à l'exception de tous les articles qui suivent.

102 - DES RÈGLES DU JEU ET RÈGLEMENTS DE LA FÉDÉRATION CANADIENNE DE BASEBALL AMATEUR

Dans les divisions mineures, les règles du jeu et règlements spéciaux de la Fédération Canadienne de Baseball Amateur ne s'appliquent pas. Cette section fait référence aux règles utilisées lors des compétitions canadiennes.

103 - DES RÈGLES DE JEU POUR TOUTES LES DIVISIONS

103.1 - PROTECTION POUR LE FRAPPEUR, COUREURS ET PRÉPOSÉ AUX BÂTONS

Le port du casque protecteur avec oreilles est obligatoire pour tous les frappeurs, coureurs, et en tout temps, pour le préposé(s) aux bâtons.

103.2 - PROTECTION POUR LE RECEVEUR

a) Tout joueur qui agit comme receveur doit revêtir un équipement complet lorsqu'il est accroupi.

b) Tout joueur évoluant à la division Senior ou tout entraîneur qui reçoit des tirs de réchauffement doit revêtir un casque, un masque et un protège-cou lorsqu'il est accroupi.

103.3 - MASQUE DE RECEVEUR COMBINÉ

L'utilisation du masque de receveur combiné approuvé est permise. Pour les divisions mineures, le masque combiné doit être porté avec un protège-cou.

103.4 - USAGE DES CRAMPONS

L'usage des crampons métalliques est permis à partir de la division Bantam.

103.5 - GANT

Toutes les couleurs de gant de baseball sont permises, peu importe la position en défensive occupée par le joueur.

103.6 - BÂTON AUTORISÉ

Le bâton de bois, d'aluminium, de graphite ou de tout matériau approuvé par la F.B.A.Q. est autorisé.

Division Bantam AA, Midget AA-A-B et majeures : Le bâton « moins 3 » et supérieur (-2, -1, etc.- différence entre longueur-poids et un baril maximal de 2 pouces 5/8) est le seul autorisé. Pour le bâton de bois, voir référence Baseball Canada, article 1.10

Note : Une joueuse n'est pas assujettie à cette limitation.

Le bâton doit montrer clairement la marque originale du manufacturier indiquant la différence longueur-poids. Si le bâton ne peut le montrer clairement, il sera considéré comme illégal. Un frappeur est retiré pour action irrégulière lorsqu'il se sert ou tente de se servir d'un bâton illégal. Aucun joueur ne peut avancer sur le jeu mais tout retrait effectué au cours d'un tel jeu est maintenu. Un frappeur est considéré comme ayant utilisé ou tenté d'utiliser un bâton illégal s'il amène un tel bâton dans le rectangle des frappeurs.

103.7 - BALLE

Toute balle utilisée pour des compétitions sanctionnées par la F.B.A.Q. doit être reconnue par celle-ci. Dans les divisions Novice et Atome, la balle doit avoir 8 ½ pouces de circonférence au lieu d'un écart de 9 pouces à 9 ¼ pouces pour la balle régulière.

103.8 - INFRACTION AUX ARTICLES 103.1 À 103.7

Tout joueur, entraîneur ou préposé aux bâtons qui enfreint l'un ou l'autre de ces articles, suite à un avertissement (sauf l'infraction à l'article 103.6), ne peut participer à la partie et doit se retirer hors du terrain. Aucune sanction subséquente n'est applicable.

103.9 - CONDITIONS ATMOSPHÉRIQUES

Toute détérioration des conditions atmosphériques (orages électriques ou vents violents) doit obliger les arbitres à consulter les entraîneurs des équipes sur la pertinence ou non de poursuivre la partie. La décision finale revient toutefois aux arbitres de la partie mais elle doit avoir comme objectif principal la protection de tous les intervenants de la partie.

103.10 - CONTACT

a. Les coureurs doivent obligatoirement glisser ou tenter d'éviter de faire contact avec le joueur de champ. Un joueur qui entre intentionnellement en contact avec un autre joueur sera retiré (à moins qu'il n'ait marqué un point avant de commettre l'infraction) et sera automatiquement expulsé en vertu de l'article 55.1 (conduite antisportive) qu'il soit déclaré sauf ou retiré.

b. Le contact est considéré malicieux s'il en résulte d'une force excessive intentionnelle et / ou si le contact a été fait dans l'intention de blesser.

c. Le contact malicieux est puni, qu'il soit commis par un joueur offensif ou défensif. Il incombe à l'arbitre de déterminer si le contact avait pu être évité ou non. C'est-à-dire que si le coureur essayait de se rendre au but ou s'il tentait de faire échapper la balle au joueur de champ.

Si le coureur 1) avait pu éviter le joueur de champ pour se rendre au but ou;

2) a tenté de faire échapper la balle, le coureur est retiré même si le joueur de champ a perdu possession de la balle. La balle est morte et tous les autres coureurs doivent retourner au dernier but occupé de façon réglementaire au moment du contact.

3) Si le joueur bloque le sentier, le coureur peut glisser et atteindre ou entrer en collision avec le joueur de champ à condition que celui-ci soit réellement en train de tenter d'atteindre le but. Si la collision est flagrante, le coureur est retiré et expulsé. La balle est morte. Si le joueur défensif bloque le sentier sans avoir la possession de la balle, il y a obstruction. Le coureur est sauf et la balle est une balle morte retardée. Si le coureur entre en collision flagrante, il est déclaré sauf à cause de l'obstruction, mais celui-ci est néanmoins expulsé et la balle est morte.

103.11 - UTILISATION DU COUSSIN DOUBLE

a) L'utilisation du coussin double de premier but « safe base » est recommandée pour les divisions où l'avance sur les buts n'est pas permise. Si une balle frappée touche la partie blanche, elle est considérée comme une bonne balle. La partie orange n'est pas considérée en jeu au fin des règles de bonnes et fausses balles.

b) La partie orange du coussin double ne peut servir que pour le frappeur-coureur qui dépasse le premier but sans aucune intention de se diriger vers le but suivant. Par contre, après avoir dépassé le premier but, le frappeur-coureur peut se diriger vers le deuxième but sans devoir revenir toucher la partie blanche du coussin double. Dans tous les autres cas, le coureur doit utiliser la partie blanche du coussin.

103.12 - RETOUR AU JEU

a) Divisions Pee-Wee AA, Bantam AA et Midget AA

Le retour au jeu d'un joueur est permis lorsque tous les substituts ont été utilisés et qu'il y a blessure de l'un des joueurs actuellement au jeu ou qu'un joueur a été expulsé par l'arbitre.

b) Divisions majeures

Le retour au jeu d'un joueur est permis lorsque tous les substituts ont été utilisés et qu'il y a blessure de l'un des joueurs actuellement au jeu. Le retour au jeu ne peut être permis pour cause d'expulsion.

c) Divisions Pee-Wee AA, Bantam AA, Midget AA et majeures

Un joueur ayant été précédemment retiré de la partie pour cause de blessure ou expulsé ne peut effectuer un retour au jeu en remplacement d'un joueur blessé ou expulsé.

103.13 - DIFFÉRENCE DE POINTAGE (FACULTATIF AUX DIVISIONS MAJEURES)

a) Si une équipe a une avance de dix (10) points sur son adversaire, la partie cessera. La partie doit être réglementaire pour appliquer cette règle. (Référence : Règle durée des parties, section 100). La mesure est toutefois obligatoire lors des compétitions provinciales (tournois et championnats)

b) En compétition provinciale, lorsque la règle de l'équité de jeu est appliquée (103.14 et 105.4.2), une partie se termine immédiatement à partir du moment où une équipe, en raison de la limitation des 5 points par manche, ne peut remporter la victoire.

103.14 - ÉQUITÉ DE JEU POUR LES DIVISIONS MOUSTIQUE CLASSES AA – A ET B, PEE- WEE CLASSES A ET B, BANTAM CLASSES A ET B, MIDGET CLASSES A ET B

Le mode de jeu défini par le terme « équité de jeu » est recommandé en saison régulière et obligatoire lors des compétitions provinciales pour les divisions et classes ci-haut mentionnées.

a) Rôle offensif

Tous les joueurs sont inscrits sur le rôle des frappeurs et chacun de ceux-ci frappe à son tour au bâton.

i) lorsqu'un joueur arrive en cours de partie, il est inscrit au dernier rang du rôle offensif;

ii) lorsqu'un joueur quitte en cours de partie, il est retiré du rang du rôle offensif. Aucun retrait « automatique » n'est comptabilisé;

iii) si un joueur ne peut terminer son tour au bâton, le frappeur suivant dans le rang le remplace avec le même compte. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie;

iv) si un coureur ne peut compléter une présence sur les buts, il est remplacé par le dernier retrait. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie.

Une demi-manche offensive se termine lorsque trois retraits ont été inscrits ou que cinq points ont été marqués par l'équipe en offensive. S'il y a un circuit à l'extérieur des limites du terrain (au-delà des clôtures) l'équipe sera créditée de tous ses points. Toutefois, il n'y a aucune limite de points lors de la dernière manche.

b) Rôle défensif

Un joueur doit être inscrit sur l'alignement partant lorsqu'il est présent, au minimum une partie sur deux. Une utilisation équitable des joueurs doit être faite.

c) Atteindre le but suivant

Lorsqu'une équipe détient une avance de cinq points ou plus, le coureur de cette équipe peut atteindre le but suivant seulement si la balle est frappée ou s'il est forcé d'avancer.

i) Sans avance sur les buts :

Si un coureur atteint le but suivant, il est retourné à son but et la balle est morte.

ii) Avec avance sur les buts :

Si un coureur atteint le but suivant, il est retiré et la balle est morte.

d) Retour au jeu

Le retour au jeu est permis, c'est-à-dire que tout joueur peut être remplacé dans son rôle défensif et revenir en tout temps à une quelconque position, sauf à la position de lanceur si celui-ci a déjà lancé.

103.15 - RECTANGLE DU FRAPPEUR (CLASSE AA ET DIVISIONS MAJEURES)

a) Le frappeur doit garder au moins un pied dans le rectangle du frappeur durant sa présence au bâton, à moins qu'une des exceptions suivantes ne s'applique, permettant au frappeur de quitter le rectangle du frappeur sans lui permettre de quitter le cercle entourant l'aire du marbre :

i) Le frappeur s'élanche sur un lancer ;

ii) Le frappeur est forcé de quitter le rectangle par un lancer ;

iii) Un membre d'une des deux équipes demande et obtient un arrêt du jeu ;

iv) Un joueur défensif tente un jeu sur un coureur à n'importe quel but ;

v) Le frappeur tente un amorti ;

vi) Le lanceur fait un mauvais lancer ou il y a une balle passée ;

vii) Le lanceur reçoit la balle et quitte le monticule ; ou

viii) Le receveur quitte son rectangle pour donner des signaux défensifs.

Nonobstant l'article 6.02(c) Baseball Canada, si le frappeur quitte intentionnellement le rectangle du frappeur causant un délai au match et qu'aucune des exceptions décrites à l'article 103.15 (a – i à viii) ne s'applique, l'arbitre doit déclarer une prise sans qu'un lancer ne soit effectué. La balle demeure en jeu. L'arbitre doit déclarer des prises additionnelles, sans qu'un lancer ne soit effectué, si le frappeur demeure à l'extérieur du rectangle du frappeur causant un retard additionnel à la rencontre.

b) Le frappeur peut quitter le rectangle du frappeur et le cercle entourant l'aire du marbre si un arrêt du jeu est appelé pour :

(i) faire une substitution ; ou

(ii) une conférence par une des deux équipes.

103.16 - COUREUR DE COURTOISIE (FACULTATIF AUX DIVISIONS MAJEURES)

Après deux retraits, les équipes doivent utiliser un coureur substitut pour le receveur de la partie. Le coureur substitut est le joueur qui a constitué le deuxième retrait.

103.17 - LANCEUR DE DÉCISION

Un lanceur débutant reçoit le crédit d'une partie gagnée à condition d'avoir lancé au moins trois manches complètes dans les parties de six manches et de quatre manches complètes dans les parties de sept manches et que son équipe, non seulement soit en avance au moment où il quitte la partie, mais conserve cette avance pour le reste de la partie.

103.18 - POSITION DES COUSSINS

Une balle qui touche un but (ancré) est une bonne balle.

103.19 - PLÂTRE

Un joueur qui porte un plâtre ou un appareil qui a la même fonction ne peut prendre part au jeu.
44 Baseball Québec

103.20 - ABRI DU MARQUEUR

L'organisation ou l'équipe locale a l'obligation de céder au marqueur officiel l'abri qui lui est réservé dès son arrivée au terrain. Outre le marqueur officiel, cet abri sert à l'annonceur maison, au préposé au tableau d'affichage (si c'est le cas) et au préposé à la musique (si c'est le cas) si l'espace disponible permet l'admission, dans l'ordre, de ces personnes. Le marqueur officiel peut refuser la présence de toute autre personne qui s'y trouve et faire rapport de tout refus d'obtempérer à sa demande de quitter l'abri.

103.21 - VISITE AUX ARBITRES – CLASSE A ET B

Aucun entraîneur ou joueur ne peut rendre visite aux arbitres, sauf dans le cas d'un dépôt de protêt ou d'une substitution. Autrement, il est expulsé de la partie en vertu de l'article 55.1 – Conduite antisportive.

104 - DES DIMENSIONS DE TERRAINS

104.3 - DIVISION PEE-WEE

- a) La distance entre les buts est de soixante-dix (70) pieds ou 21,34 mètres;
- b) la distance entre la pointe du marbre et le côté avant de la plaque du lanceur est de (48) pieds ou 14,63 mètres;
- c) la clôture des champs extérieurs de coins est idéalement à deux cent dix (210) pieds ou soixante-quatre (64) mètres de la pointe du marbre;
- d) la clôture des champs extérieurs du centre est idéalement à deux cent quarante (240) pieds ou soixante-treize (73) mètres de la pointe du marbre.
(Pour les terrains construits après le 30 novembre 1979).

104.6 - PROTÊT IRRECEVABLE

Aucun protêt ne peut être fait sur les dimensions ou distances des clôtures du champ extérieur.

DIVISIONS MOUSTIQUE CLASSE AA – A ET PEE-WEE CLASSE B

106.5 - COUREURS SUR LES BUTS, VOL DE BUTS ET COUP RETENU

- a) Aucun coureur ne peut laisser son but avant que la balle n'ait traversé le marbre ou qu'elle n'ait été frappée. S'il y a infraction, le coureur est retiré et la balle est morte. Lorsque le lanceur reçoit la balle et prend place sur sa plaque et que le receveur est en position, le ou les coureur(s) doit ou doivent obligatoirement retourner au(x) but(s) qu'il(s) occupait (aient).
- b) Le coureur du 3e but peut atteindre le marbre seulement si la balle est frappée ou s'il est forcé d'avancer. S'il y a infraction, le coureur est retourné à son but.
- c) Aucun coup retenu n'est permis. S'il y a infraction, la balle est morte et une prise sera appelée au frappeur.

106.6 - FRAPPEUR, TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE

Le frappeur est retiré automatiquement, la balle est au jeu et s'il y a des coureurs sur les buts, ils ont le droit d'avancer à leurs risques sauf au marbre et lors des situations décrites à 103.14c.

106.7 - FEINTE IRRÉGULIÈRE

Aucune feinte irrégulière n'est appelée au lanceur. La balle est morte, les coureurs retournent à leur but et le jeu reprend.

DIVISION PEE-WEE CLASSE AA ET A

106.8 - COUREURS SUR LES BUTS ET AVANCE SUR LES BUTS

Tous les coureurs peuvent quitter leur but. Tous les coureurs sont soumis aux règles de jeu du baseball en ce qui concerne leur participation au jeu (Baseball Canada 7.00).

106.9 - FRAPPEUR, TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE

La règle de jeu s'applique (Baseball Canada).

106.10 - FEINTE IRRÉGULIÈRE

La règle de jeu s'applique (Baseball Canada).

DIVISIONS MOUSTIQUE, PEE-WEE

106.11 - DURÉE DES PARTIES

Toutes les parties sont de six manches à finir si le temps et la température le permettent. Cependant, trois manches et demie (3 ½) constituent une partie réglementaire si l'équipe qui reçoit a plus de points que l'équipe qui visite.

106.13 – DIVISION PEE-WEE - LANCEUR

a) VISITES

Un entraîneur qui rend visite à un lanceur pour la deuxième fois dans la même manche doit changer ce lanceur, lequel peut jouer à une autre position, **sauf à la position de receveur.**

b) QUITTER LE MONTICULE

Un lanceur qui quitte le monticule pour évoluer à une autre position ne peut revenir dans cette partie à titre de lanceur.

c) NOMBRE DE MANCHES

. Un joueur ne peut évoluer à la position de lanceur et de receveur au cours d'une partie;

. Un joueur ne peut lancer trois (3) journées consécutives;

. Un lanceur ne peut lancer plus de six manches dans une journée;

. Si un lanceur officie plus de deux manches lors d'une partie, il doit recevoir deux journées complètes de repos;

. Si un lanceur officie plus de deux manches lors d'une journée, il doit recevoir deux journées complètes de repos;

. Si un lanceur officie six manches lors d'une journée, il doit recevoir trois journées complètes de repos.

. Lors des tournois et championnats, un lanceur est limité à un maximum de douze manches pour la durée de l'événement.

Pour l'application de ce règlement, une journée complète de repos signifie une journée complète de calendrier. Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée. Lorsqu'un lanceur débute une manche et la termine une autre journée (partie suspendue), on compte deux manches au lanceur.

106.14 - MONTICULE

Le monticule est facultatif.

INTERPRÉTATIONS DES RÈGLEMENTS DU JEU

A – VOL DU MARBRE

2 retraits, un coureur au 3^e but et un compte de 3 balles 2 prises sur le frappeur. Le coureur s'élanche vers le marbre au moment où le lanceur commence sa motion complète. Le lanceur prend son temps, continue sa motion et lance. Cependant, le coureur est presque rendu au marbre. Il y glisse et, au jugement de l'arbitre, touche au marbre avant que le lancer n'atteigne la zone des prises. L'arbitre juge le lancer comme étant une 3^e prise, retirant ainsi le frappeur. L'arbitre accorde le point et la demi-manche est terminée.

Question: Le point est-il valide?

Réponse: Non.

Interprétation: Règle de jeu 4.09 (a) avec références aux règles de jeu 6.05 (n) et 7.12. La règle de jeu 4.09 (a) indique clairement qu'aucun point ne peut être marqué sur un jeu où le troisième retrait est effectué:

- sur le frappeur-coureur avant qu'il n'atteigne le 1^{er} but;
- lors d'un jeu forcé;

Le fait que le coureur ait touché au marbre avant la 3^e prise ne change pas la situation, car le jeu est considéré avoir débuté avec le lancer.

B - LE LANCEUR PORTE UN GANT DE GOLF SUR SA MAIN.

Question: Est-il permis de le faire ?

Réponse: Non.

Interprétation: Règle de jeu 8.02 a 6

Cette règle de jeu empêche un lanceur de faire quoi que ce soit à la balle autre que de la frotter à mains nues.

L'expression «mains nues» indique clairement que le lanceur ne peut rien avoir dans ou sur ses mains. La règle

3.02 appuie cette règle de jeu. Évidemment, ceci empêche un lanceur de porter des bagues, pansements ou tout autre objet. Le port de poignets-tampons (wrist bands) est aussi exclu parce

que leur utilisation a pour effet d'accumuler la sueur, ce qui a pour effet de faciliter l'utilisation de la balle mouillée.

C – LES MANCHES BLANCHES POUR LE LANCEUR

Question: Est-il permis d'en porter?

Réponse: Oui.

Interprétation: Aucune règle de jeu n'empêche le port d'un chandail avec des manches blanches pour un lanceur ou tout autre joueur. Cependant, la règle de jeu 1.11 (a) stipule que tous les joueurs doivent porter un uniforme identique. Il n'est pas obligatoire que les joueurs portent le chandail (sous-vêtement) en tout temps, mais le chandail porté doit être celui qui est habituellement porté par l'équipe.

D – LES MATCHS DE DIVISIONS MINEURES OÙ LES COUREURS NE PEUVENT PRENDRE D'AVANCE SUR LES BUTS

Interprétation: Lorsqu'un coureur a avancé de un ou plusieurs buts et est obligé d'y retourner ou si le frappeur-coureur a dépassé le 1er but, l'arbitre ne devra pas tenir compte du lanceur qui se dépêche à reprendre sa place sur la plaque dans le but de prendre le coureur en faute parce qu'il n'est pas sur son but. Le jeu doit être complètement terminé avant que le lanceur puisse se voir accorder le privilège de l'application de cette règle.

E – LIBRE

F – LA BALLE QUI SE LOGE DANS LE MASQUE DE L'ARBITRE

Un coureur au 1er but, un (1) retrait, deux (2) balles, deux (2) prises au frappeur. Le frappeur s'élanche et manque la balle pour une troisième prise, mais la balle se loge solidement dans le masque de l'arbitre.

Questions: Le frappeur est-il retiré?

Le frappeur a-t-il droit au 1er but?

INTERPRÉTATION APPROUVÉE

Le frappeur est retiré et on accorde le deuxième but au coureur. La règle 5.09 (g) accorde le premier but seulement dans les cas où le frappeur pourrait régulièrement tenter de s'y rendre lorsque le receveur n'attrape pas la troisième prise.

G – RETOUCHER À UN BUT ALORS QUE LA BALLE EST MORTE

Le coureur au 1er but tente de voler le 2e but sur le lancer. Sur ce jeu, le frappeur frappe la balle au champ extérieur. Au moment où la balle est attrapée par le voltigeur, le coureur est en direction du 3e but. Le relais du voltigeur aboutit dans l'abri des joueurs avant même que le coureur n'ait retouché le 2e but dans sa tentative de revenir à son but initial.

Questions: Quel but accorde-t-on au coureur?

Doit-il retoucher au 1er but avant de se rendre au but qui lui a été accordé?

Peut-il toucher et retoucher à un (des) but(s) alors que la balle est morte?

INTERPRÉTATION APPROUVÉE

Le coureur se voit accorder le troisième but, mais le coureur doit retoucher au premier but sans quoi la défensive pourra faire appel. Le coureur peut donc toucher et retoucher tous les buts pendant que la balle est morte.

52 Baseball Québec

H – BUTS ACCORDÉS SUITE À UN RELAIS HORS LIMITES ET SANS RETOUCHER

Le coureur au 1er but se met en course sur le lancer. Le coureur a dépassé le 2e but et est à mi-chemin vers le 3^e but au moment où le coup en flèche du frappeur est attrapé par le voltigeur de centre. Le coureur fait un effort pour revenir au 1er but et se trouve encore entre le 2e et le 3e but au moment où le relais erratique du voltigeur de centre passe le 1er but et se rend hors-limites.

Question: Doit-on accorder le marbre ou le 3e but au coureur?

INTERPRÉTATION APPROUVÉE

Du fait que la balle a été captée en vol, C1 n'a jamais régulièrement atteint le 2e coussin même s'il l'avait touché et l'avait dépassé. Deux buts lui sont accordés, non pas de sa position sur les buts au moment du relais, mais à partir du dernier but régulièrement occupé soit, dans ce cas, le 1er but. On lui accorde donc le 3e but. Cependant, pour régulariser cette attribution, le coureur

doit se soumettre à la règle 7.10 (b) régissant les coureurs lorsque la balle est morte. Il doit donc retoucher au 2e but, retoucher au 1er but, toucher le 2e but puis se rendre et toucher au 3^e but. Mais, lors du jeu, si le coureur touche tout de suite le 3e but (considéré comme le but suivant dans ce jeu alors que normalement ce serait le 2e but pour C1), il ne lui sera pas permis de revenir toucher (au 2e et au 1er) pendant que la balle est morte.

I – APPEL EFFECTUÉ PAR LE LANCEUR À UN BUT INOCCUPÉ

Suite à une balle frappée, C1 se rend au 3e but, mais néglige de toucher au 2e but. Le frappeur-coureur se rend au

1er but et y demeure. De sa plaque, le lanceur tire au 2e but dans le but de faire un jeu d'appel.

Question: S'agit-il d'un jeu régulier?

INTERPRÉTATION APPROUVÉE

Le geste du lanceur est régulier. Il n'y a donc pas de feinte irrégulière.

J – LE TROISIÈME RETRAIT EST OU N'EST PAS UN JEU FORCÉ

Dans la 2e moitié de la 9e manche avec deux retraits, les buts sont remplis alors que le pointage est égal. Le frappeur réussit un simple au champ centre. Chacun des coureurs touche au prochain but sauf le coureur du 1^{er} but qui, croyant que le simple met automatiquement fin au match, coupe à travers le champ intérieur pour se rendre à son abri des joueurs sans toucher au 2e but. L'équipe à la défensive exécute alors un appel au 2e but.

Questions: Le fait que le coureur soit déclaré retiré annule-t-il le point gagnant?

Est-ce que le match est terminé en raison du fait que le coureur au 3e but touche au marbre et que le frappeur-coureur touche au 1er but?

INTERPRÉTATION APPROUVÉE

Le coureur est retiré sur appel pour avoir négligé de toucher au 2e but. L'appel dans ce cas, devient un 3e retrait forcé car le joueur n'a pas touché au but auquel il était forcé d'avancer. Ce 3e retrait étant forcé, aucun point ne peut être marqué et le match continue avec un pointage égal. L'expression «tout autre jeu» de l'article 4.09 (b) se réfère à un jeu avec les buts remplis où le 1er but est accordé au frappeur forçant ainsi le coureur au 3e à avancer au marbre, (but sur balles, frappeur atteint par un lancer, une interférence du receveur). Cette phrase ne s'applique pas à une situation où les coureurs doivent précéder la balle au prochain but.

K – INTERFÉRENCE DE L'ARBITRE SUR UNE PRISE À CONTRE-PIED

Un coureur au 1er but, un (1) retrait. Suite au lancer, le receveur tente de prendre le coureur à contre-pied au 1^{er} but. En prenant son élan, le receveur touche au masque de l'arbitre ce qui fait que son tir est erratique et que la balle se retrouve le long de la ligne du champ droit. Le coureur avance sur ce jeu jusqu'au 3e but.

Questions: Permet-on au jeu de demeurer tel quel?

Est-ce que le coureur doit être ramené au 1er but en raison de l'interférence de l'arbitre?

INTERPRÉTATION APPROUVÉE

L'interférence de l'arbitre devrait être reconnue et le coureur renvoyé au premier but même si effectivement, le relais du receveur n'avait pas pour but d'empêcher un vol de but.

L – JEUX « AVANT/APRÈS » (« TIME PLAY »)

Un coureur au 1er but, deux (2) retraits. Le pointage est égal à 5-5 en fin de 9e manche. Le frappeur frappe la balle à l'extérieur du terrain. Le coureur du 1er but dépasse le 2e but et se dirige vers l'abri des joueurs ou encore, se fait lui-même dépasser entre le 2e et le 3e but par le frappeur-coureur. Dans les deux cas, le troisième retrait survient avant que l'un ou l'autre des coureurs ne marque.

Questions: Est-ce que le match se poursuit en 10e manche avec un pointage de 5-5?

Permet-on au point gagnant de marquer pour mettre fin au match avec un pointage de

6-5 en faveur de l'équipe qui reçoit?

INTERPRÉTATION APPROUVÉE

Avec deux retraits, les deux situations sont des jeux où il faut se poser la question «avant/après?» («time play» en anglais). Il ne s'agit pas de jeux forcés. Dans les deux cas, aucun point n'est valide; le match se poursuit avec un pointage égal de 5-5. Avec moins de deux retraits dans les deux cas, on permet à un point d'être marqué et l'équipe locale gagne par le pointage de 6-5.

M – L'ÉLAN ARRIÈRE DU FRAPPEUR – Y A-T-IL INTERFÉRENCE OU NON ?

Un retrait, compte de 3-2 sur le frappeur, C1 est en course sur le lancer. Le frappeur s'élance, mais manque la balle pour une 3e prise. Cependant, dans son élan arrière (retour), il déloge la balle de la mitaine du receveur empêchant ce dernier de faire un jeu.

Questions: Est-ce que le coureur devrait être déclaré retiré en raison de l'interférence du frappeur?

Est-ce que le frappeur devrait être déclaré retiré sur trois prises, le jeu arrêté et le coureur ramené au 1er but?

INTERPRÉTATION APPROUVÉE

Le frappeur est déclaré retiré sur trois prises, la balle est morte, le coureur doit revenir au premier but et il y a maintenant deux retraits.

N – INTERFÉRENCE SUR LE PREMIER JEU SUITE AU COUP DE BÂTON

Les buts sont remplis, aucun retrait. Le frappeur frappe la balle au sol vers le 3e but. Le joueur de 3e but tire la balle au marbre pour le retrait forcé de C3 au marbre. Par la suite, le receveur tire la balle vers le 1er but pour tenter de retirer le frappeur-coureur, mais ce dernier est frappé par le relais alors qu'il se trouve à l'extérieur du corridor de trois pieds et est déclaré retiré. Au moment de l'interférence, C1 se trouve au 2e but et C2 est au 3e but.

Questions: Permet-on à C1 et C2 de demeurer aux 2e et 3e buts respectivement?

Est-ce que les coureurs doivent retourner à leurs buts initiaux?

INTERPRÉTATION APPROUVÉE

Comme l'interférence du frappeur-coureur n'était pas le premier jeu suivant le coup de bâton, les autres coureurs retournent au but occupé au moment de l'interférence. Dans ce cas, C3 est retiré sur le jeu forcé au marbre, C2 et

C1 demeurent aux 3e et 2e buts respectivement et le frappeur-coureur est retiré en raison de l'interférence. Le jeu reprend avec deux retraits.

O – LE JEU FORCÉ EST-IL ÉLIMINÉ ?

Les buts sont remplis avec 1 retrait. Le frappeur cogne un roulant à l'arrêt-court, qui retire C1 au deuxième but.

Son relais au premier pour retirer le frappeur-coureur est trop tard. Pendant ce temps, C3 croise le marbre; C2 avance également jusqu'au marbre, mais il ne touche pas au troisième but.

Question: Quand la défensive fait appel de l'infraction au troisième but, est-ce que le retrait est forcé ou non, annulant ainsi le point de C3 au marbre?

INTERPRÉTATION APPROUVÉE

Toute la question réside dans cette phrase: est-ce que C2 a manqué le troisième but avant que C1 soit retiré?

Si la réponse est oui : le retrait forcé est en vigueur au moment de l'infraction de sorte que le point est annulé.

Si la réponse est non : le point compte.

(Dans ce genre de jeu, fort probablement que la réponse sera oui. Mais il existe une possibilité que l'autre situation arrive.)

P – OBSTRUCTION – LE COUREUR N'A AUCUNE CHANCE D'ÊTRE SAUF

Le frappeur frappe une courte chandelle le long de la ligne du 1er but et en avant de celui-ci. Le joueur de 1er but est solidement installé sous la balle lorsque le lanceur commet une obstruction contre le FC se rendant au 1er but. Suite à l'obstruction, le joueur de 1er but complète facilement l'attrapé.

Question: Doit-on accorder le 1er but au FC par suite de l'obstruction.

INTERPRÉTATION APPROUVÉE

Bien que l'interprétation littérale de la règle 7.06 (a) semble exiger que l'arbitre accorde le 1er but au FC, il devrait dans le cas présent être déclaré retiré. Même si la règle 7.06 (a) ne le spécifie pas, elle doit être interprétée de façon à s'appliquer aux situations où le coureur possède une chance raisonnable d'arriver régulièrement au but avant la balle et d'être sauf.

Q – FRAPPEUR QUI A UN PIED OU UNE PARTIE DE CELUI-CI SUR LE MARBRE

INTERPRÉTATION APPROUVÉE

Un frappeur est déclaré retiré s'il a un pied ou une partie de celui-ci sur le marbre alors qu'il fait contact avec la balle, et ce, même si son pied est en contact avec le rectangle du frappeur.

R – INTERFÉRENCE DU COUREUR AVEC UN JEU AU DEUXIÈME BUT

C1. Le frappeur cogne un roulant à l'arrêt-court, qui capte la balle et relaie au joueur de 2e but. Le relais au joueur de 2e but l'amène un peu à côté du coussin. C1 est sauf au 2e but. Mais pour aider le F-C, C1 glisse hors de la ligne de but et fauche le joueur de 2e but qui était en mouvement pour relayer la balle au 1er but. Le joueur de 2^e but est incapable de compléter son relais.

INTERPRÉTATION APPROUVÉE

Les deux coureurs sont retirés même si C1 n'a pas été retiré au 2e but, son geste est considéré comme une interférence dans le but de permettre au FC d'atteindre le 1er but. Le but de cette interprétation est d'empêcher le coureur de pratiquer une glissade antisportive et dangereuse.

S – OBSTRUCTION AVANT LE 1ER BUT.

Sur un ballon frappé sur la ligne du champ droit et avec un coureur au 3e but, le frappeur-coureur subit une obstruction lors de sa course vers le 1er but. Le voltigeur de droite attrape la balle alors que C3 retouche son but pour marquer.

INTERPRÉTATION: Comme le frappeur est retiré sur un ballon et qu'il n'aurait pas atteint le 1er but en étant sauf, le frappeur est déclaré retiré et le jeu continue sans référence à l'obstruction.
54 Baseball Québec

T – COUREUR VOLANT UN BUT SUR UNE 4E BALLE:

Avec un coureur au 1er but et un compte de 3-1 au frappeur, le coureur tente de voler le 2e but sur le lancer et l'arbitre déclare le coureur retiré. Une 4e balle est appelée au frappeur. Le coureur, ayant été déclaré retiré, est alors hors du but et touché à nouveau.

INTERPRÉTATION: Parce que le coureur a droit au 2e but suite à une 4e balle et qu'il est déclaré retiré par erreur, l'arbitre demande un temps d'arrêt et place le coureur au 2e but.

U – SUBSTITUTIONS MULTIPLES IMPLIQUANT LE FRAPPEUR DÉSIGNÉ

Le lanceur est retiré du monticule et il joue maintenant à l'arrêt-court, le nouveau lanceur entre dans la partie à partir de l'enclos des releveurs.

INTERPRÉTATION: Ceci est une substitution multiple et le gérant peut choisir où il veut que ses joueurs frappent.

Si le gérant ne le spécifie pas, le nouveau lanceur frappera à la place occupée par le frappeur désigné.

V – OBSTRUCTION AVEC ACTION CONTINUE

Buts remplis, le frappeur frappe un double et C3 et C2 marquent. C1 subit une obstruction en contournant le 3e but et est retiré au marbre. Le frappeur, sur le lancer au marbre, tente de se rendre au 3e but et est déclaré retiré.

INTERPRÉTATION: Sur une obstruction, la balle est morte lorsque le jeu est fait sur le coureur ayant subi l'obstruction. Donc, lorsque le coureur se fait retirer au marbre, le temps d'arrêt est appelé, le coureur est déclaré sauf sur l'obstruction et le frappeur retourne au 2e but.

W – FEINTE IRRÉGULIÈRE SUIVIE D'UN RELAIS

C1 vole le 2e but. Le lanceur commet une feinte irrégulière en lançant au premier but. Le joueur de 1er but attrape la balle et la lance au joueur d'arrêt-court qui touche le coureur qui dépasse le 2e but en glissant.

INTERPRÉTATION: Une feinte irrégulière est appelée et comme le joueur de 1er but à attraper la balle, (et non un mauvais lancer tel qu'indiqué sous le règlement approuvé de la sanction), un temps d'arrêt est appelé et le coureur se voit accordé le 2e but.

X – INTERFÉRENCE DU RECEVEUR AVEC C3 QUI VOLE LE MARBRE

1 retrait avec coureurs au 2e et 3e buts. C3 tente de voler le marbre, C2 demeure au 2e but. Le receveur interfère avec le frappeur et une fausse balle est frappée.

INTERPRÉTATION: La feinte irrégulière est appliquée. Tous les coureurs avancent d'un but et le frappeur se voit accorder le 1er but sur l'interférence du receveur.

Y – JEU / TENTATIVE DE JEU

INTERPRÉTATION: Un jeu ou une tentative de jeu doivent être définis selon l'une des cinq situations suivantes:

- Toucher ou tentative de toucher un coureur pour le retirer
- Toucher ou tentative de toucher un but
- Lancer d'un autre joueur défensif dans la tentative d'avoir un retrait
- Souricière
- Feinte irrégulière

Z – JOUEUR ENTRAÎNEUR ET VISITES AU MONTICULE

INTERPRÉTATION: Un joueur entraîneur est la personne désignée par l'équipe et est reconnue selon les exigences de l'alignement.

1) Un joueur (ou joueur entraîneur) peut visiter un lanceur avec la permission de l'arbitre qu'un temps d'arrêt soit donné ou non. Ceci ne sera pas considéré comme une visite au monticule.

2) Un joueur entraîneur qui quitte sa position pour parler au lanceur, qu'un temps mort soit accordé ou non, est sujet aux mêmes règlements qu'un entraîneur non joueur. Donc, une visite sera créditée au lanceur.

Sur ce, à tous, nous vous souhaitons un bon tournoi et amusez-vous.

