

Appels et signes



3^{ème} prise

- Faites le geste régulier d'une prise avec votre bras droit et dites seulement "Prise". Ne dites pas "Retiré" étant donné que la balle pourrait être lâchée.

Une 3^{ème} prise lâchée

- Idem que pour la 3^{ème} prise.

Il s'élance et manque

- Seulement la motion, sans parole.

Ricochet

- Geste régulier et appelez "Prise". Puis faites le geste d'effleurer votre main gauche avec votre main droite.
- N'appelez rien d'autre qu'une "Prise".

Élans contrôlés

- Si, dans l'opinion de l'arbitre principal, c'était un demi-élan: "**BALL - NON, IL N'EST PAS PARTI !**"
Si, aux yeux de l'arbitre principal, c'était un élan complet, pointez au marbre et dites: "**OUI, IL EST PARTI !**"
- Si la défense voulait que vous contrôliez avec votre partenaire, vous sortez de votre emplacement, pointez avec le bras gauche en direction de votre partenaire et demandez: "**EST-IL PARTI ?**" La réponse est soit: "**OUI, IL EST PARTI!**" Accompagné d'un geste de retrait ou: "**NON, IL N'EST PAS PARTI !**" Accompagné du geste sauf.
- Si l'arbitre de base appelle un élan complet, alors l'arbitre principal dit: "**ALORS C'EST UNE PRISE !**" Puis, il signalera le nouveau compte.
- Si le frappeur exécute un demi-élan alors qu'il a déjà 2 prises, l'arbitre principal demandera immédiatement de l'aide, à moins qu'il n'appelle une prise de toute façon.

Interférence et Obstruction

- Interférence du receveur: "**C'EST UNE INTERFERENCE!**" Ne demandez pas un temps mort avant qu'une possibilité de jeu soit terminée.
- Le receveur commet une interférence avec le frappeur ou avec le bâton du frappeur avant que le lanceur n'exécute son lancer: "**TEMPS MORT!**" - pas de pénalité, à moins que le receveur ne l'ait fait exprès et plus d'une fois.
- Le frappeur interfère avec le lancer du receveur au lanceur: "**TEMPS MORT!**" Pas de pénalité.
- Le frappeur frappe le receveur avec le retour de son élan: "**TEMPS MORT!**" Pas de pénalité. Les coureurs retournent à leurs bases initiales.
- Interférence offensive: pointez en direction de la situation avec votre bras droit et appelez: "**C'EST UNE INTERFERENCE - TEMPS MORT!**" Puis retirez le joueur en cause.
- Obstruction: pointez en direction de la situation avec votre bras droit et dites: "**C'EST DE L'OBSTRUCTION!**" Vous ne demandez un temps mort que si le jeu s'effectue sur un coureur obstrué ou sur un frappeur-coureur qui est obstrué avant d'avoir pu rejoindre la première base tant qu'une bonne balle est toujours en l'air.
- Si des collisions naturelles sans pénalité se produisent, signalez-le simplement avec un geste "sauf" deux fois en disant "**CE N'EST RIEN!**"

En jeu et hors jeu

- En jeu, pointez en territoire bonnes balles. **Ne dites rien !!!**
- Hors jeu, coupez la ligne, demandez temps mort et appelez "**FAUSSE BALLE!**" Puis pointez en territoire hors jeu.
- Si un frappeur, toujours positionner dans l'espace du frappeur, frappe une balle contre lui-même, levez les mains et dites "**FAUSSE BALLE!**"

Chandelles

- Attrapé de routine: n'appelez rien
- Attrapé problématique (en dessous de la ceinture, à la hauteur des souliers, en plongeant, en courant) avancez-vous vers le jeu, signalez un retrait et appelez "**ATTRAPEE!**"
- Si la balle est lâchée ou qu'elle touche le sol avant d'être attrapée, avancez-vous vers le jeu, signalez deux fois "sauf" et appelez "**PAS ATTRAPEE, PAS ATTRAPEE!**"

Sauf et Retiré

- Sauf: tenez-vous droit et signalez sauf avec les deux bras étendus de chaque côté du corps. Appelez simultanément "**SAUF!**"
- Retiré: tenez-vous droit et signalez avec votre bras droit. Appelez "**RETIRE!**" Simultanément.
- Soutenez un appel rapproché avec une voix plus forte et en s'impliquant d'avantage.
- Ne touche pas au coussin: Signalez "sauf" en premier, puis faites basculer vos bras dans la direction vers laquelle le joueur de champs n'avait pas le pied sur le coussin et appelez "**SAUF - PAS LE PIED SUR LE COUSSIN!**"
- Jeux avec touché: pointez en direction du jeu avec votre bras gauche et signalez le retrait. Appelez alors "**AU TOUCHE - RETIRE!**"

Balk/Faute du lanceur

- Généralement vous pouvez vous attendre à une faute du lanceur à chacun de ses mouvements. Il doit vous convaincre que ses mouvements sont légaux. Autrement, vous allez vous faire prendre à contre-pied.
- Si un lanceur commet une faute, vous pointez dans sa direction et dites "**C'EST UNE FAUTE!**"
- S'il ne lance pas la balle, vous appelez "**TEMPS MORT!**" Pointez dans sa direction et répétez "**C'EST UNE FAUTE!**" Puis vous accordez les bases aux coureurs.
- Si le lanceur, soit lance ou bien essaye de retirer un coureur, vous laissez jouer. Si le frappeur-coureur arrivait à la première base et que chaque coureur ont avancé d'au moins une base, la faute est annulée. Sinon, vous appelez "**TEMPS MORT!**" Pointez en direction du lanceur et répétez encore "**C'EST UNE FAUTE!**" Puis vous accordez les bases.