



4.00
PRÉLIMINAIRES





4.01 Responsabilités de l'arbitre...



- a observation des règles
- b assurer que lignes de jeu soient tracées
- c inspecter que les balles sont réglementaires
- d 12 balles réglementaires sont en réserve
- e exiger le maintien d'une telle réserve de balles de remplacement*
- f sac de résine derrière la plaque du lanceur
- g demander la mise en fonction du système d'éclairage



4.03 Échange des ordres de frappeur

cinq minutes avant l'heure prévue pour le début du match



- a l'ordre des frappeurs de l'équipe locale
- b l'ordre des frappeurs de l'équipe qui visite
- c positions, frappeur désigné et les substituts ~~MLB~~
~~limitation du lanceur~~
- d contrôler et échanger les copies des ordres des frappeurs
- e Dès que l'ordre des frappeurs de l'équipe locale est remis à l'arbitre en chef, les arbitres deviennent responsables du terrain.
 - des erreurs évidentes dans l'ordre des frappeurs doit être corrigé avant le début



4.04 Condition atmosphérique et état du terrain



- ~~a Le gérant de l'équipe receveur est le seul à décider si un match peut être commencé en raison des conditions atmosphériques~~

- ~~b L'arbitre en chef du premier match d'un programme double est le seul autorisé à juger si le second match peut ou ne peut pas être commencé~~



4.04 Condition atmosphérique et état du terrain



Les annulations de matches ne peuvent être faites que par les arbitres ou le responsable du terrain en question. Doivent être présents :

- Gardien du terrain (si disponible)
- Arbitre
- Équipe recevant

Remarque :

Normalement, le match est annulé sur le terrain. Il faut essayer de jouer un match à chaque fois que cela est possible.

Dans tous les cas, le rapport d'arbitre doit être rempli et le match doit être signalé en tant que ppd- rain via UmpApp ou sur umpire.ch.



4.05 Règles de jeu propre au terrain



- Le coach de l'équipe receveur doit aviser des règles de jeu propres au terrain
- Si ces règles sont jugées inacceptables par le coach de l'équipe adverse, l'arbitre en chef détermine et applique
- ces règlements ne pouvant être contraires aux règles de jeu officielles!



4.06 Aucune fraternisation



- Aucun joueur en uniforme ne doit adresser la parole aux spectateurs, ni se mêler à eux

il ne fallait pas prendre les textes au pied de la lettre. Toutefois, les joueurs doivent rester dans l'abri (dugout)



4.07 Sécurité



a **Personnes sur le terrain**

- Seulement des joueurs et instructeurs en uniforme, des gérants, des arbitres et personne autorisés



4.07 Sécurité



b Pénétration sur le terrain

- L'équipe locale doit fournir un service d'ordre adéquat.

PÉNALITÉ:

Si le terrain n'est pas dégagé dans un délai raisonnable, qui ne pourra en aucun cas être inférieur à quinze minutes après le refus de l'équipe qui visite de jouer, l'arbitre peut accorder le match à l'équipe qui visite.



4.08 Doubleheader



- a Seulement 2 matchs dans la même journée (continuation et la fin d'un match suspendu ne violent pas cette règle)
- b Dès que le premier match d'un programme double est entrepris, il doit être complété avant que le second match ne puisse commencer
- c min 30' - max 45' intervalle entre 2 matchs
- d l'arbitre doit entreprendre le second match d'un programme double chaque fois possible



4.08 Doubleheader



- e Quand le début d'un programme double prévu au calendrier est retardé, le match qui est commencé est le premier
- f match précédemment remis est inclus dans un programme double, ce match devient le deuxième
- g l'arbitre en chef aura le contrôle des préposés de remettre le terrain en état

En cas d'infraction à cette règle, l'arbitre peut accorder la victoire à l'équipe qui visite **(forfait)**