

**5.00**

# **DEROULEMENT DE LA RENCONTRE**





## 5.01 Débuter la partie (« Au jeu »)



- a. Les joueurs de l'équipe locale doivent prendre leurs positions défensives; le premier frappeur de l'équipe visiteuse doit prendre place dans le rectangle du frappeur, puis l'arbitre crie «au jeu»



## 5.01 Débuter la partie (« Au jeu »)



- b. Après que l'arbitre ait crié «au jeu» (play ball), la balle est au jeu et le demeure jusqu'à
  - un arbitre annonce un «arrêt» (time) ou
  - la balle devient MORTE (dead ball)
- marquer des points avec la balle MORTE est seulement possible selon les règles (coup de circuit, feinte irrégulière,...)
- Une balle défectueuse reste au jeu jusqu'à la fin d'un tour



## 5.01 Débuter la partie (« Au jeu »)



- c. Le lanceur doit effectuer le lancer
  - frappeur a le choix de tenter de frapper la balle ou de la laisser passer



## 5.02 Positions en défensive sur le terrain



Quand la balle est mise au jeu...

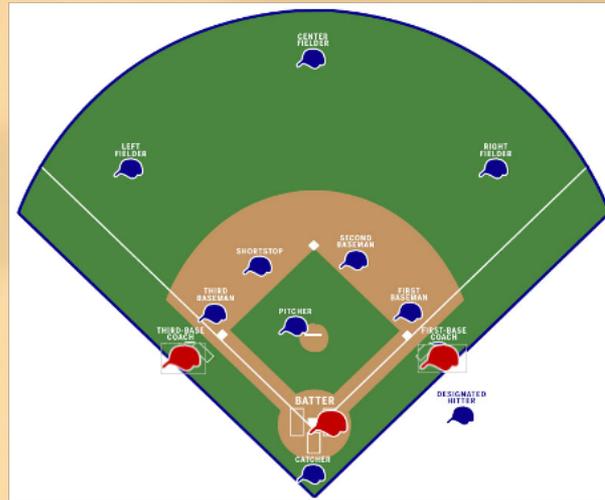
- a receveur doit se placer directement derrière le marbre
- b le lanceur doit prendre sa position réglementaire
- c tous les défenseurs peuvent se placer n'importe où dans le territoire des bonnes balles



## 5.03 Coachs de base (Base Coaches)



- l'équipe offensive doit placer deux coachs de base
- revêtir l'uniforme de l'équipe, et demeurer dans le rectangle des coachs de base





## 5.04 Le frappeur (the batter)



### a Ordre des frappeurs (Batting Order)

1. Chaque joueur doit se présenter au bâton dans l'ordre
2. L'ordre des frappeurs doit être suivi pendant tout le match
3. le premier frappeur de chaque manche subséquente doit être le joueur dont le nom suit celui du dernier joueur à avoir régulièrement **complété sa présence** au bâton lors de la manche précédente.

1990 OFFICIAL BATTING ORDER  
(VISITING CLUB)

DATE 6/12/91

	ORIGINAL	POS.	CHANGE	ALSO ELIGIBLE
1	KELLY, R	CF	B	WILL TAYLOR
			C	LEAHY
2	SAX	2B	B	SUNDERSON
			C	CARY
3	PHILLIPPLY	3B	B	<del>FLOR</del>
			C	HOWES
4	MARS	1B	C	HARDMAN CHAPMAN
			B	FABER
5	BARFIELD	RF	B	EXETERMAN
			C	CORRAL
6	MENKENS	X LF	B	YELMIDE
			C	HALL
7	NOLES	C	B	SHERIDAN
			C	
8	ESPINOSA	SS	B	
			C	
9	KELLY, P	X 3B	B	
			C	
P	JOHNSON	X	B	
			C	
			D	
			E	

Manager's Signature *Stump Merrill*



## 5.04 Le frappeur (the batter)



### b Rectangle du frappeur

1. Le frappeur doit promptement prendre position dans le rectangle du frappeur
2. Le **frappeur ne doit pas quitter** sa position dans le rectangle des frappeurs **après** que le lanceur se soit **mis en position d'arrêt** ou qu'il **commence à effectuer son élan -> balle ou prise**
  - **Si frappeur quitte quand-même aucune feinte irrégulière ne pourra être appelée. Tous deux sont en faute et l'arbitre doit décréter un "arrêt" et recommencer le jeu à neuf.**



## 5.04 Le frappeur (the batter)



### b Rectangle du frappeur

3. Si le frappeur refuse de prendre position dans le rectangle du frappeur au cours de sa présence au bâton, l'arbitre annoncera une « prise » (balle MORTE)
  - **Ne laisse pas le lanceur lancer!**



## 5.04 Le frappeur (the batter)



### b Rectangle du frappeur

4A. Le frappeur doit garder au moins un pied dans le rectangle du frappeur **durant sa présence au bâton**

- **exceptions:**

- i. Le frappeur s'élance sur un lancer
- ii. Le frappeur est forcé de quitter le rectangle par un lancer
- iii. Le frappeur est forcé de quitter le rectangle par un lancer
- iv. Un arbitre crie „arrêt“





## 5.04 Le frappeur (the batter)



### b Rectangle du frappeur

- v. jeu sur un coureur à n'importe quel base
- vi. Le frappeur tente un amorti (fake bunt)
- vii. un mauvais lancer (WP) ou il y a une balle passée (PB)
- viii. lanceur reçoit la balle et quitte le monticule
- ix. receveur quitte son rectangle - signaux

**Ne permettre pas au frappeur de quitter le cercle entourant l'aire du marbre**

**1ère infraction : avertissement**

**2ème infraction : strike (balle est morte, aucun coureur ne peut avancer)**



## 5.04 Le frappeur (the batter)



### b Rectangle du frappeur

Si le frappeur quitte intentionnellement le rectangle du frappeur causant un délai au match, **annonce**

- **un avertissement pour la 1ère infraction et**
- **une « prise automatique » (Penalty Strike) pour la 2ème.**

La balle est morte et aucun coureur ne peut avancer

Si le frappeur ne reprend pas sa position avant qu'une troisième prise ne soit appelée, il sera déclaré retiré.



## 5.04 Le frappeur (the batter)



### b Rectangle du frappeur

4B. Le frappeur peut quitter le rectangle du frappeur et le cercle entourant l'aire du marbre si, arrêt du jeu est appelé pour:

- i. faire une substitution
- ii. une conférence par une des deux équipes





## 5.04 Le frappeur (the batter)



«**Offensive Meetings**» : Les équipes ont droit à un maximum de trois (3) réunions par match. Une réunion offensive est chaque fois appliquée quand un coach/manager retarde le match pour parler avec un joueur offensif (frappeur ou coureur). Si cette règle est violée, le coach/manager peut être expulsé.

[CEB Speed Up Rules](#)



## 5.04 Le frappeur (the batter)



### b Rectangle du frappeur

5. La position régulière du frappeur demande qu'il ait les deux pieds dans le rectangle des frappeurs

- Les lignes délimitant le rectangle du frappeur sont incluses dans le rectangle





## 5.04 Le frappeur (the batter)



### c Compléter sa présence au bâton (at bat)

Un frappeur a régulièrement complété sa présence au bâton lorsqu'il ...

- est retiré
- devient coureur



## 5.05 Lorsque le frappeur devient un coureur



### a Le frappeur devient un coureur lorsque:

- 1 frappe une balle dans le territoire des bonnes balles
2. La troisième prise annoncée par l'arbitre n'est pas attrapée à condition que le premier but ne soit pas occupé, ou le premier but est occupé avec deux retraits
- 3 Lorsqu'un lancer touche le sol et rebondit à travers la zone des prises, c'est une «**balle**». Si un tel lancer touche le frappeur, ce dernier se verra accorder le **premier but**. Si le frappeur s'élance sur un tel lancer après un compte de deux prises, la balle **ne peut être considérée attrapée** aux fins des règles



## 5.05 Lorsque le frappeur devient un coureur



- 4 Une bonne balle qui touche un arbitre ou un coureur\*
- 5 coup de circuit ou limite l'avance au 2<sup>ème</sup> base
- 6 bonne balle après toucher le sol...avance au 2<sup>ème</sup> base
- 7 bonne balle qui soit en vol/après toucher le sol...  
avance au 2<sup>ème</sup> base
- 8 bonne balle ayant touchée le sol est déviée... avance  
au 2<sup>ème</sup> base
- 9 bonne balle en vol est déviée →  
fausse: 2<sup>ème</sup> base  
bonne: coup de circuit (home run)



## 5.05 Lorsque le frappeur devient un coureur



**b Le frappeur devient coureur et a droit à la première base :**

- 1 4 Balles -> Commentaire **(IBB annoncées)**
- 2 touché par un lancer, qu'il n'essaye pas de frapper à moins que ...

A. la balle ne soit dans la zone des strike, **sauf du bijou qu'il porte.**

B. il ne fasse aucun effort pour éviter d'être touché



## 5.05 Lorsque le frappeur devient un coureur



**b Le frappeur devient coureur et a droit à la première base :**

3 Le receveur ou un joueur défensif le gêne

- Si un jeu suit l'interférence l'équipe offensive peut aviser qu'il choisit d'accepter le jeu
- Pas de choix, si frappeur se rend au premier but, et que tous les autres coureurs avancent d'au moins une base



## 5.05 Lorsque le frappeur devient un coureur



### b Le frappeur devient coureur et a droit à la première base :

- 4 bonne balle touche un arbitre ou un coureur dans le territoire des bonnes balles avant de toucher un joueur défensif – **balle MORTE** – Franc Pablos Play 😊
- après avoir passé un joueur défensif autre que le lanceur ou après avoir touché un joueur défensif incluant le lanceur, la balle est **AU JEU**.



## 5.06 Le coureur



### a Occuper une base :

1. droit d'occuper une base s'il le touche, il conserve ce droit jusqu'à ce qu'il soit retiré ou qu'il soit obligé de le quitter

Lorsqu'un coureur acquiert régulièrement le droit d'occuper une base et que le lanceur prend sa position de lanceur, le coureur ne peut retourner au but précédemment occupé

2. Deux coureurs ne peuvent occuper une même base (**pas une situation force: premier coureur a droit au base**)



## 5.06 Le coureur



### **b Avancer sur les bases :**

1. un coureur doit toucher les bases dans l'ordre il doit retoucher tous les buts dans l'ordre inverse

Avec la balle morte le coureur peut se rendre directement à sa base de départ

2. Si un coureur est forcé d'avancer le coureur suivant a droit à la base



## 5.06 Le coureur



### b Avancer sur les bases :

3. Chaque coureur (sauf le frappeur) peut avancer d'une base sans risque d'être retiré lorsque:

A feinte irrégulière

B L'avance du frappeur sans risque d'être retiré oblige le coureur -> Commentaire

C après attraper un ballon, **met le pied** ou tombe dans une aire hors-limite

D tente de voler un but alors que le frappeur est gêné par le receveur

E touche volontairement un lancer avec équipement détaché – ToT/balle EN JEU



## 5.06 Le coureur



### b Avancer sur les bases:

4. Chaque coureur incluant le frappeur-coureur peut avancer sans risque d'être retiré:

A. coup de circuit **4 Bases**

B. toucher avec d'équipement détachée  
**bonne balle** – „T.O.T.“ - balle EN JEU **3 Bases**

C. lancer gant et toucher  
**bonne balle** – „T.O.T.“ - balle EN JEU **3 Bases**

T.O.T: time of throw (relais)



## 5.06 Le coureur



- D. toucher avec d'équipement détachée  
**un relais** – „T.O.T.“ - balle EN JEU **2 Bases**
- E. lancer gant et toucher  
**un relais** – „T.O.T.“ - balle EN JEU **2 Bases**
- F. **bonne balle** bondit ou est déviée  
dans une **aire hors-limite** **2 Bases**
- G. **Relais dans une aire hors-limite**
- 1er jeu d'un joueur d'intérieur (T.O.P)\* **2 Bases**
- 2ème jeu d'un joueur d'intérieur et  
chaque jeu d'un voltigeur – T.O.T. **2 Bases**

T.O.P.: time of pitch (lancer)



## 5.06 Le coureur



4. Chaque coureur incluant le frappeur-coureur peut avancer sans risque d'être retiré:

H. lancer au frappeur ou un relais vers une base pour retirer un coureur depuis sa position sur la plaque va hors du terrain\* **1 Base**

I. quatrième balle ou une troisième strike alors que le lancer passe le receveur et se loge dans le masque ou l'équipement de l'arbitre\* **1 Base**



## 5.06 Le coureur



### c Balles MORTES :

La balle devient morte et les coureurs avancent d'une base ou reviennent à leurs bases:

1. Un lancer touche un frappeur - s'ils sont forcés, les coureurs avancent
2. L'arbitre au marbre gêne le receveur - ignorée si le relais retire le coureur

Lorsque la balle est morte, aucun jeu (retirer, avancer ou marquer un point) peut être fait sauf par suite d'actions survenues pendant que la balle était en jeu (p.e. feinte irrégulière, un relais hors des limites du terrain, une interférence, un coup de circuit etc.)



## 5.06 Le coureur



### c Balles MORTES :

3. feinte irrégulière - coureurs avancent
4. balle frapper irrégulièrement - coureurs retournent
5. fausse balle pas attraper - coureurs retournent  
– attend de remettre la balle en jeu
6. bonne balle touche un coureur ou un arbitre\*
7. balle lancée se loge dans le masque ou l'équipement du receveur ou de l'arbitre\*
8. Un lancer régulier touche un coureur



## 5.07 Le lanceur



### a Positions régulières d'un lanceur

- Mouvement sans ou avec arrêt
- **Le lanceur doit recevoir les signaux du receveur alors qu'il est en contact avec la plaque**
- Lorsque le lanceur dégage la plaque, il doit laisser tomber ses mains de chaque côté de son corps
- un second pas en direction de la marbre ou replacer le pied pivot dans lancer -> Balk **ou Balle**



## 5.07 Le lanceur



### a Positions régulières d'un lanceur

#### 1. Mouvement sans arrêt

- tenir face au frappeur
- le pied pivot en contact avec la plaque
- l'autre pied demeurant libre
- mouvement associé à la livraison oblige à compléter
- Sans interruption
- permis de faire un pas vers l'arrière et un pas vers l'avant
- lever un ou l'autre pied du sol pour lancer
- Les deux mains peut être séparés



De la position sans arrêt, le lanceur peut:

- Lancer au frappeur
- Faire un pas et relayer la balle vers un but (pick-off)
- dégage de la plaque avec le pied pivot



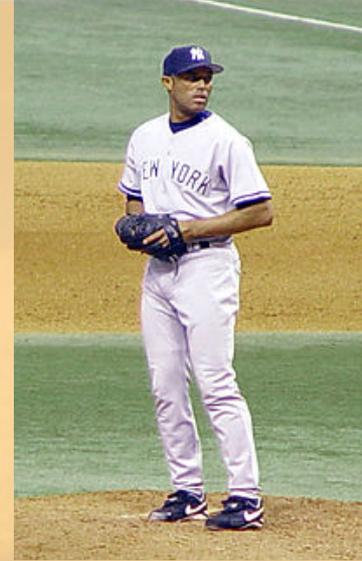
## 5.07 Le lanceur



### a Positions régulières d'un lanceur

#### 2. Mouvement avec arrêt

- tenir face au frappeur latéral
- le pied pivot en contact avec la plaque
- l'autre pied placé entre marbre et la plaque
- deux mains devant son corps
- Faire un arrêt complet avec coureur(s)
- „Stretch“ possible - Sans interruption et dans
- un mouvement continu (2. arrêt)
- Après arrêt, mouvement naturellement associé au lancer, oblige à compléter
- Avant d'adopter la position avec arrêt, au moins une main sur le côté du corps





## 5.07 Le lanceur



### b Lancers d'exercice

- **début 1. manche 8 lancers d'exercice**
- remplace un autre lanceur 8 lancers d'exercice
- **4 lancers entre les manches**
- l'arbitre en chef doit accorder autant de lancers d'exercice que l'arbitre juge nécessaires ou limiter en cas de retard  
[CEB Speed Up Rules III.](#)



## 5.07 Le lanceur



### c Délais pour lancer au frappeur

- Lorsque les buts sont inoccupés, le lanceur doit lancer la balle au frappeur dans les 12 secondes après avoir reçu la balle
- La période de 12 secondes débute lorsque le lanceur est en possession de la balle et que le frappeur est dans son rectangle
- Tout délai volontaire de la part du lanceur doit être instantanément pénalisé par l'arbitre qui devra annoncer une **«balle»**



## 5.07 Le lanceur



### d Relais vers un but occupé

- [Distance et direction au but définir un pas](#)

### e Par élever le pied pivot de la plaque le lanceur devient un joueur d'intérieur (relais hors-limites)

### f Lanceur ambidextre



## 5.08 Mode de pointage



**a. Un point sera marqué chaque fois qu'un coureur avance régulièrement et touche tous les bases ainsi que le marbre**

Le point n'est pas alloué si un jeu durant lequel le troisième retrait est effectué aux dépens

1. du frappeur-coureur avant qu'il ne touche la première base
2. d'un coureur retiré lors d'un jeu forcé
3. d'un coureur précédent qui est déclaré retiré (pas touché une des bases)



## 5.08 Mode de pointage



- Pour marquer un point régulièrement et tous les buts ainsi que le marbre doit être touchés dans l'ordre
- Un point légalement marqué ne pourra être annulé par une action subséquente du coureur
- Si un coureur néglige de toucher un but, le point est marqué sauf la défense fait un jeu d'appel



## 5.08 Mode de pointage



### **b point gagnant est marqué avec les buts remplis:**

- le match est terminé quand le coureur obligé de quitter le troisième touche au marbre et le frappeur-coureur touche la première base
- *Si le coureur de la troisième base refuse d'avancer: retiré et annuler le point*
- *Avec 2 retraits le frappeur-coureur refuse d'avancer: retiré et annuler le point*
- *Avec moins de 2 retraits le frappeur-coureur refuse d'avancer: le point est marqué mais joueur retiré!\**



## 5.09 Effectuer un retrait



### a. Un frappeur est retiré lorsque :

- 1 Son coup frappé dans les airs (autre qu'un ricochet) est régulièrement attrapé...
- 2 3<sup>ème</sup> strike est régulièrement attrapée par le receveur (~~touché auparavant son gant ou sa main~~)
- 3 3<sup>ème</sup> strike n'est pas attrapée par le receveur alors que le premier but est occupé avec moins de 2 retraits
- 4 coup retenu en territoire des fausses balles pour une 3<sup>ème</sup> strike



## 5.09 Effectuer un retrait



### a. Un frappeur est retiré lorsque:

- 5 «chandelle intérieure» est déclarée
- 6 Toucher par le lancer pendant tenter de frapper une 3ème strike
- 7 Toucher par une balle frappée avant de toucher un joueurs défensif
- 8 bâton touche la balle une deuxième fois



## 5.09 Effectuer un retrait



### a. Un frappeur est retiré lorsque:

- 9 volontairement dévier la balle en territoire des fausses balles de sa course
- 10 lui ou le premier but est touché

11 Courant à l'extérieur (à droite) de la ligne de trois pieds au jugement de l'arbitre, il gêne le joueur défensif

12 joueur défensif échappe volontairement une chandelle ou une flèche au champ intérieur

**Sauf tomber sans y toucher**



## 5.09 Effectuer un retrait



### a. Un frappeur est retiré lorsque:

- 13 un coureur précédent gêne volontairement une tentative pour compléter un jeu quelconque
- 14 2 retraits, coureur au 3<sup>ème</sup> bases tenant de voler est touché par un lancer dans la zone des strike
- 15 membre d'équipe offense (autre qu'un coureur) gêne d'un joueur défensif (attraper ou jouer une balle frappée)



## 5.09 Effectuer un retrait



### b. Retirer un coureur

1,2. s'écarte de plus de trois pieds de sa ligne de course dans le but d'éviter d'être touché

3. commet volontairement une interférence avec un relais u gêne un joueur défensif tentant d'effectuer un jeu sur une balle frappée

4. Touché lors il ne touche pas à son but – „Tag“ (sauf premier but)



## 5.09 Effectuer un retrait



### b. Retirer un coureur

5. néglige de retoucher à sa base après l'attrapé régulier d'une balle (jeu d'appel)
6. joueur défensif en possession la base alors qu'il est forcé d'avancer
7. touché par une bonne balle\* – balle MORTE
8. tente de marquer un point sur un jeu où le frappeur commet de l'interférence avec le jeu au marbre



## 5.09 Effectuer un retrait



### b. Retirer un coureur

9. dépasse un coureur précédent

10. refait le trajet en sens inverse – « arrêt »

11. Ne retourne pas immédiatement à la première base (**jeu d'appel/tag**)

12. manque la marbre et ne tente pas d'y retourner (**jeu d'appel**)

13. jeu est effectué sur le joueur et un membre d'équipe (autre qu'un coureur) gêne le joueur défensif de capter un relais



## 5.09 Effectuer un retrait



### c. Jeux d'appels

- 1 après un attrapé, il néglige de retoucher
- 2 néglige de toucher chaque but dans l'ordre
- 3 revenir immédiatement au premier but
- 4 néglige de toucher au marbre et ne fait aucun effort pour y revenir



## 5.09 c Jeux d'appels



- appel selon la présente règle doit être fait **avant le prochain lancer**, jeu ou tentative de jeu
- Un appel ne doit pas être interprété comme un jeu ou une tentative de jeu
- La balle reste au jeu
- On ne peut faire des appels successifs sur un même coureur à un même but
- Une feinte irrégulière constitue un jeu!
- appel selon la présente règle doit être fait avant l'équipe défensive «a quitté le terrain»



## 5.09 Effectuer un retrait



### d. coureur précédant omettre de toucher un but

- Moins que 2 retraits, coureur suivant n'est pas affecté du fait d'un coureur précédent \*
- 3ème retrait par suite d'un appel, nul coureur suivants peut marquer un point
- 3ème retrait par un jeu forcé aucun point compte

### e. Après 3 retraits l'équipe offensive passe à l'équipe défensive



## 5.10 Substitutions et changement de lanceurs



- a. Possible lors la balle est MORTE
- b. aviser immédiatement l'arbitre et signaler la place du substitut dans l'ordre des frappeurs
- c. l'arbitre doit immédiatement annoncer chaque substitution au marqueur officiel
- d. Une fois retiré du match, un joueur ne peut y participer à nouveau. Lorsque deux joueurs substitués ou plus se joignent au match en même temps, informer l'arbitre de leur position dans l'ordre des frappeurs → Commentaire



# 5.10 Substitutions et changement de lanceurs



BASEBALL LIGUE RÉGIONAL [Reglement SBSF I. D. 1.](#)

D. Règle particulière de la 1ère ligue

1. Rentrée de joueurs

Un joueur de la Starting Lineup qui a été substitué par un joueur remplaçant peut revenir au jeu à la **Lineup-Slot** initiale, à condition que son **remplaçant** ait eu :

- une Plate Appearance
- qu'il ait joué sur le terrain pendant trois Outs suivis

Seuls les joueurs de la Starting Lineup peuvent revenir sur le terrain.

Cette règle ne s'applique pas aux joueurs qui ont été exclus du match. Si une équipe n'est plus en mesure d'aligner 8 joueurs en raison de l'exclusion d'un joueur et qu'aucun remplaçant régulier n'est présent, les joueurs exclus ne peuvent plus être alignés.

**Une deuxième (2ème) Visit chez le Pitcher au même Inning entraîne le remplacement du Pitcher. Pas de possibilité de Reentry !**



## 5.10 Substitutions et changement de lanceurs



- e. Un joueur dont le nom est sur la liste des frappeurs ne peut devenir coureur substitut
- f. Le lanceur partant doit lancer au premier frappeur jusqu'à il est retiré ou atteint 1<sup>ère</sup> base
- g. Tout lanceur doit lancer à au moins 3 frappeurs jusqu'à ils soient retirés/atteignent 1<sup>ère</sup> base ou l'équipe en attaque soit retirée (Exception: blessure) - 3-frappeurs-règle**
- h. Si la substitution du lanceur est incorrecte, l'arbitre devra exiger que le lanceur légitime revienne



## 5.10 Substitutions et changement de lanceurs



- i. Si un lanceur déjà dans la partie traverse la ligne des fausses balles en direction de la plaque du lanceur pour débiter une manche, il doit affronter le premier frappeur*
- j. Sans announcement une substitution est légitime au moment où*
  1. Lanceur sur la plaque du lanceur
  2. frappeur, dans le rectangle du frappeur
  3. joueur défensif prend la place
  4. coureur prends place du coureur



## 5.10 Substitutions et changement de lanceurs



Tout jeu effectué par, ou sur, un joueur substitut non annoncé dont il est fait mention ci-haut est un jeu régulier

- k. Les joueurs et substituts des deux équipes doivent se cantonner et demeurer au banc



## 5.10 Substitutions et changement de lanceurs



### I. Visite au monticule

1. règle limite le nombre de visites à un même lanceur au cours d'une même manche

- 3 visites pendant le match (changement ne compte pas comme visite)
- Après le 3ème visite, chaque prochain visite entraîne le retrait automatique
- manches supplémentaires: 1 visite par 3 manches



VI.



## 5.10 Substitutions et changement de lanceurs



2. deuxième visite au même lanceur au cours de la même manche entraîne le retrait automatique
3. une deuxième visite au lanceur alors que le même frappeur est au bâton est interdite -> **Expulser le gérant, lanceur doit finir le at Bat et puis quitter le match**
4. si un frappeur substitut est inséré dans le match pour ce frappeur, deuxième visite est possible, mais le lanceur devra être remplacé

Une visite commence par traverser la ligne des fausses balles et termine par quitter le cercle de dix-huit pieds entourant la plaque du lanceur



## 5.10 Substitutions et changement de lanceurs



- **Infielder Trip:** Un seul joueur du champ intérieur peut visiter le monticule/lanceur un seul fois par manche (receveur ne compte pas)
- Pendant une visite un seul joueur du champ intérieur peut visiter le monticule/lanceur = Infielder Trip pour le manche courant (VIII.)



## 5.11 Règle du frappeur désigné



### a. SBSF utilise la règle du «frappeur désigné» (DH)

1. frapper à la place du lanceur débutant et tous les autres lanceurs subséquents
- Doit être choisi avant le début du match et doit être inclus dans l'ordre des frappeurs



## 5.11 Règle du frappeur désigné



2. **venir au bâton au moins une fois sauf si l'équipe adverse change de lanceur**
3. frappeur désigné avant le match autrefois la privilège est perdu pour toute la durée du match
4. frappeur suppléant possible
5. **peut être utilisé à la défensive continuant à frapper à la même position alors que le lanceur devra frapper à la place du joueur défensif remplacé\* > 12.**
6. coureur suppléant possible



## 5.11 Règle du frappeur désigné



7. position du frappeur désigné ne peut aucunement être changée
8. **lanceur occupe une position défensive, le rôle du frappeur désigné prend fin pour le match > 14.**
9. frappeur suppléant se présente ensuite pour lancer, frappeur désigné prend fin pour le match
10. lanceur en poste ne peut assumer le rôle de frappeur ou coureur suppléant que pour le frappeur désigné, fin pour le reste du match
11. Utilisation de 10 joueurs dans l'ordre, mais ne spécifier le frappeur désigné...**ne doit pas se passer avec propre Plate Meeting**



## 5.11 Règle du frappeur désigné



**12. frappeur désigné assume une position défensive, fin pour le reste du match > 5.**

**13. substitut au frappeur désigné annoncé quand il retrouve au baton.**

**14. joueur en défensive remplace lanceur, fin au rôle du frappeur désigné pour le reste du match**

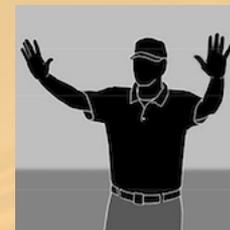
*15. Frappeur désigné pas dans l'enclos de releveurs, sauf servir de receveur*



## 5.12 Appeler un « Arrêt » de jeu et balles mortes



- Lorsqu'un arbitre suspend le jeu, il crie «arrêt» ou lève ses bras
- Lorsque l'arbitre crie «au jeu», la suspension est levée
- Entre les cris de «arrêt» et «au jeu», la balle est MORTE





## 5.12 Appeler un « Arrêt » de jeu et balles mortes



### b „arrêt“ et balle MORTE:

- 1 conditions atmosphériques, l'obscurité ou autres rendent la poursuite impossible
- 2 panne d'éclairage
- 3 accident – attendre après le jeu est fini
- 4 Un gérant demande un «arrêt» pour une substitution ou une conférence



## 5.12 Appeler un « Arrêt » de jeu et balles mortes



### b „arrêt“ et balle MORTE:

- 5 examiner la balle / consulter un des gérants
- 6 Joueur défensif met le pied ou tombe dans une aire hors-limite après avoir attrapé un ballon
- 7 Joueur ou personne doit quitter le terrain
- 8 Sauf dans le cas 2 ou 3\* jamais crie „arrêt“ lorsque le jeu est en cours



## 5.12 Appeler un « Arrêt » de jeu et balles mortes



### Suite à un arrêt du jeu...

- lanceur prend sa position réglementaire
- Frappeur dans rectangle
- Joueurs défensifs aux positions

**Maintenant l'arbitre du marbre crie „au jeu“.**