



**6.00**  
**JEU INAPPROPRIÉ, ACTION ILLÉGALE, INCONDUITE**





## 6.01a Interférence, obstruction et collision au marbre



- 1 frappeur-coureur gêne délibérément le receveur -> **balle morte (toujours), frappeur est retiré, coureurs retournent**
- 2 volontairement dévier une fausse balle
- 3 gêner un joueur défensif qui tente d'effectuer un jeu au marbre, coureur est retiré
- 4 membres de l'équipe offensive se tiennent ou se réunissent près d'un but dans le but de confondre, coureur est retiré



## 6.01a Interférence, obstruction et collision au marbre



- 5 après retiré gêner ou empêche un jeu
- 6 coureur interfère intentionnellement avec un double-jeu (**coureur et frappeur-coureur sont retirés**, aucun coureur ne peut avancer)
7. frappeur-coureur interfère intentionnellement avec un double-jeu (**frappeur-coureur et coureur le plus près du marbre sont retirés**, aucun coureur ne peut avancer)
- 8 instructeur au but assiste physiquement
- 9 coureur au 3ème but, instructeur pose geste pour attirer un relais



## 6.01a Interférence, obstruction et collision au marbre



10. Il n'éviter pas un joueur défensif tentant d'attraper une balle frappée ou touche volontairement un relais (commentaire). frappeur reçoit la 1ère base, si interférence du coureur est non intentionnelle. En cas le coureur est le 3eme retiré sur la territoire des tuasses balles, le frappeur a complété son passage à la batte
11. bonne balle touche à un coureur en territoire des bonnes balles avant d'être touchée par un joueur défensif > Commentaire

**Le coureur est retiré et la balle est morte.**

**Autres coureurs retournent au dernier but au au moment de l'interférence**



## 6.01b Libérer l'espace au joueur défensif



- l'équipe au bâton doivent libérer tout espace nécessaire à un joueur défensif qui tente d'attraper une balle frappée ou un relais
- Si un membre de l'équipe au bâton (autre qu'un coureur) gêne la tentative d'un joueur défensif, balle MORTE, frappeur (balle frappée) ou coureur (relais) est déclaré retiré



## 6.01c Interférence du receveur



Interférence du receveur...

- Si un jeu suit l'interférence, le gérant peut **choisir** d'ignorer l'interférence
- si le frappeur se rend au premier but et tous les autres coureurs avancent d'au moins un but, **le jeu continue sans tenir compte de l'interférence**



## 6.01d Interférence involontaire



- à l'exception de membres de l'équipe au bâton participant au match, un instructeur de but, ou un arbitre
- Interférence involontaire: balle au jeu
- Interférence volontaire (attraper, frapper du pied, prendre, pousser): balle morte, arbitre inflige les pénalités à son avis (pour annuler les effets de l'interférence)



## 6.01e Interférence du spectateur



- Balle MORTE (jeu est arrêté)
- arbitre inflige le pénaltiés a son avis





## 6.01f Interférence de l'instructeur de but ou de l'arbitre



- relais touche accidentellement un instructeur de but: **balle au jeu!**
- relais ou lancer touche accidentellement un arbitre: **balle au jeu!**
- si l'instructeur interfère avec un relais: **balle est MORTE et le coureur est retiré**



## 6.01g Interférence lors d'un jeu risque-tout ou vol du marbre



coureur au 3<sup>ème</sup> but tente un vol du marbre et frappeur est gêner:

- „arrêt“ – balle MORTE
- interférence
- feinte irrégulière – coureurs avancent
- Frappeur se verra accorder le 1<sup>er</sup> but



## 6.01h Obstruction



### (1) Type A Obstruction

- si jeu est effectué sur coureur ou frappeur-coureur victime de l'obstruction
- Balle est MORTE et tous les coureurs peuvent avancer aux buts au jugement de l'arbitre (au moins un but au-delà de celui qu'il avait régulièrement touché avant



## 6.01h Obstruction



### (2) Type B Obstruction

- Si aucun jeu est effectué sur le coureur entravé
- Indiquer l'obstruction mais le jeu se poursuivra jusqu'à ce que tout autre jeu soit impossible
- L'arbitre déclare alors un «arrêt» et impose les pénalités
- **Coureur peut être retiré\***



## 6.01i Collision au marbre



1. coureur ne peut dévier de sa trajectoire de course vers le marbre dans le but d'initier un contact avec le receveur
2. À moins que le receveur ne soit en possession de la balle, le receveur ne peut bloquer le chemin au marbre





## 6.01j Glissade sur les buts lors d'une tentative de double-jeu



### une glissade en toute bonne foi

1. initie sa glissade (i.e., faisant contact avec le sol) avant d'atteindre le but
2. est capable et tente d'atteindre le but avec sa main ou son pied
3. est capable de demeurer sur le but (excepté au marbre) après avoir complété la glissade
4. glisse en pouvant atteindre le but sans changer de trajectoire aux fins d'initier un contact avec le joueur défensif\*



## 6.02 Action illégale du lanceur



### a. Feinte irrégulière avec coureur(s) sur le(s) but(s)...

- 1 Commence et arrêt
- 2 simule un relais vers 1<sup>er</sup> ou 3<sup>ème</sup> but
- 3 néglige de faire un pas avant un relais
- 4 Relais ou simule ou relais vers but inoccupé\*
- 5 Lancer irrégulier (2.00)



## 6.02 Action illégale du lanceur



- 6 lancer au frappeur alors qu'il ne lui fait pas face
- 7 lancer alors qu'il ne touche pas la plaque
- 8 retarde inutilement
- 9 sans balle sur ou enjambe la plaque
- 10 enlève une main de la balle sans lancer au marbre ou relayer vers un but





## 6.02 Action illégale du lanceur



- 11 Alors qu'il touche la plaque, échapper la balle
- 12 sur balles intentionnel, receveur quitte rectangle\*
- 13. À partir de la position avec arrêt, lancer sans un arrêt complet**

La balle est morte et chaque coureur devra avancer d'un but, **à moins que** frappeur au 1<sup>er</sup> but, et tous coureurs avancent au moins 1 but



## 6.02 Action illégale du lanceur



### b. Lancer irrégulier à un but inoccupé:

„balle"

- À moins que: un coup sûr, but sur balles, touché par lancer,...



## 6.02 Action illégale du lanceur



### c. Un lanceur ne doit pas:...

1. porté la main à sa bouche  
(1. fois: avertissement, 2. fois: balle)



## 6.02 Action illégale du lanceur



### c. Un lanceur ne doit pas:...

- 2 cracher sur la balle, ses mains ou gant
- 3 frotter la balle contre son gant, sa personne ou ses vêtements
- 4 appliquer une substance quelconque
- 5 détériorer la balle
- 6 lancer une balle défigurée\*
- 7 avoir sur lui une substance étrangère

**PÉNALITÉ: expulsé (2/3 avertissement), Jeu à choisir, si n'accepter: balle et ev. feinte irrégulière (balk)**



## 6.02 Action illégale du lanceur



- 8 retarder volontairement, après une mise en garde, le lanceur répète il sera expulsé du match
- 9 Lancer intentionnellement pour atteindre le frappeur
  - A. Expulser le lanceur ou le gérant et le lanceur du match**
  - B. Avertir le lanceur et le gérant**



## 6.02 Action illégale du lanceur



### d. PENALITE : en cas de la règle 6.02 (c)(2)-(7)

- 1 le lanceur doit être expulsé du match
- 2 éventuellement jeu à choisir
- 3 même lorsque jeu est accepter, pénalité (1) est applicable
- 4 si manager choisit de ne pas accepter le jeu  
-> **balle et ev. balk**
- 5 l'arbitre est le seul juge pour décider si la règle a été enfreinte.



## 6.03 Action illégale du frappeur



### a Un frappeur est retiré pour action irrégulière lorsque...

- 1 il frappe la balle lorsqu'il a un ou les deux pieds complètement à l'extérieur du rectangle
- 2 passe d'un rectangle à l'autre alors que le lanceur est en position et prêt à lancer
- 3 gêne le jeu du receveur\* (élan -> frappe C)
- 4 lance son bâton dans le territoire des bonnes ou fausses balles et atteint le receveur
- 5 Utilise un bâton illégal (sans pinetar violation)



## 6.03 Action illégale du frappeur



### **b Frapper hors séquence:**

1. Un frappeur est retiré sur appel lorsqu'il ne se présente pas au bâton à son tour qu'un autre frappeur complète une présence au bâton à sa place
2. Le frappeur légitime peut prendre position dans le rectangle du frappeur à n'importe quel moment pendant son tour





## 6.03 Falsche Schlagreihenfolge



### b Frapper hors séquence:

3. Quand un frappeur irrégulier devient coureur ou est retiré et l'équipe défensive en appelle, le frappeur régulier doit être déclaré retiré et annulation de toute avance a cause de frappeur irrégulier



## 6.03 Falsche Schlagreihenfolge



### b Frapper hors séquence:

4. coureur peut avancer par suite d'un vol de but, d'une feinte irrégulière, d'un mauvais lancer ou d'une balle passée
- 5 le frappeur irrégulier devient alors légitime et les résultats de sa présence au bâton deviennent réguliers après un lancer est effectué au prochain frappeur



## 6.03 Falsche Schlagreihenfolge



### b Frapper hors séquence:

6. Quand le frappeur légitime est déclaré retiré, le prochain frappeur est celui dont le nom suit celui du frappeur retiré
7. Quand un frappeur irrégulier devient légitime, le frappeur suivant est celui dont le nom suit celui du frappeur **régularisé**

*Si le frappeur suivant est déjà au but, le frappeur suivant devient celui dont le nom suit dans l'ordre des frappeurs*



## 6.04 Conduite antisportive



a. Nul gérant, joueur, substitut, instructeur, soigneur ou préposé aux bâtons ou balles ne...

- 1 provoquer une démonstration des spectateurs
- 2 insulter joueurs adverses, aux arbitres ou aux spectateurs
- 3 provoquer une feinte irrégulière
- 4 intentionnellement faire contact avec l'arbitre

coupable doit être exclu du match, si une feinte irrégulière est commise, elle est annulée



## 6.04 Conduite antisportive



- d. Après une expulsion du match, le personne doit immédiatement quitter le terrain et d'aucune façon, il ne prend part à ce match
- quitter le terrain ou s'asseoir dans les estrades loin des alentours du banc ou de l'abri des joueurs, **mais peut participer en uniform au préparations régulières avant le match**