

2.00 *Définition des termes*



2.00 Définition des termes





2.00 Attrapé de volée (catch)



Attrapé de volée

- balle attrapée en vol
- prise ferme avec la main ou le gant
- contrôle de la balle (temps de tenue suffisant)
- valide si balle échappée au moment du relais



2.00 Bonne balle (fair ball)



Bonne balle, balle frappée qui

- s'arrête en TBb* entre marbre, 1^{ère} et 3^{ème} bases
- rebondit vers champ au dessus ou dans TBb* après 1^{ère} et 3^{ème} bases
- touche une base
- touche un arbitre ou un joueur en TBb*
- quitte le terrain de jeu en vol au dessus du TBb*

*TBb = territoire des bonnes balles



2.00 Fausse balle (foul ball)



Fausse balle, balle frappée qui

- s'arrête en TFb* entre marbre, 1^{ère} & 3^{ème} bases
- rebondit après 1^{ère} & 3^{ème} sur/au dessus du TFb*
- tombe d'abord en TFb* après 1^{ère} & 3^{ème}
- touche un arbitre, un joueur ou quelque objet que ce soit étranger au terrain naturel alors qu'elle est dans/au dessus du TBb*

*TFb = territoire des fausses balles



2.00 Jeu force (force play)



Le jeu devient force ...

Lorsqu'un **coureur perd régulièrement le droit d'occuper une base** parce que le **batteur devient coureur**.

*△ Retourner vers une base △
n'est jamais un jeu forcé !!!*



2.00 Ricochet (foul tip)



Ricoché si :

- **lancer touche la batte**
- **va rapidement et directement**
- **à la main ou au gant du receveur**
- **est attrapé régulièrement**



2.00 Lancer irrégulier (illegal pitch)



Un lancer est irrégulier si :

- lancer **sans contact pied pivot/plaque** du lanceur
- lancer **rapide** qui **empêche** le **batteur d'être prêt**

Pénalité :

- pas de coureur ⇒ Ball
- coureur(s) sur base(s) ⇒ Feinte irrégulière (Balk)



2.00 Chandelle intérieure (infield fly)



Il y a Infield Fly si :

- coureurs 1^{ère} & 2^{ème} ou bases pleines
- moins de 2 retraits
- chandelle au dessus du TBb*
- effort ordinaire/position des champs intérieurs

△ infield fly impossible △
si amorti (bunt) ou line drive!!!

.../...

*TBb = territoire des bonnes balles



2.00 Chandelle intérieure (infield fly)



.../... règle particulière en cas d'interférence

- si **interférence appelée, balle en jeu** jusqu'à ce quelle soit bonne ou fausse (fair/foul)

Pénalité :

- fair
 - ⇒ coureur qui interfère retiré
 - ⇒ batteur retiré
- foul*
 - ⇒ coureur qui interfère retiré
 - ⇒ batteur retourne à la frappe

* même si balle attrapée de volée



2.00 Interférence (interference)



Interférence peut être:

a) offensive

⇒ *balle morte +retrait +effets*

- attaquant gêne, entrave, obstrue ou trouble un défenseur (jeu intermédiaire possible)

b) défensive

⇒ *jeu optionnel*

- un défenseur gêne le frappeur

c) de l'arbitre

⇒ *balle morte ou retardée +effets*

- gêne une tentative d'élimination du receveur
- est touché par une bonne balle (selon situation)

d) des spectateurs

⇒ *balle morte +effets*

- touche une balle en jeu
- empêche un joueur jouer une balle en jeu



2.00 Obstruction (obstruction)



Obstruction si :

- **défenseur** qui
- **sans la balle**
- **ni en position pour attraper la balle**
- **gêne** la progression d'un **coureur**

△ le contact physique △
n'est pas nécessaire !!!

⇒ *balle morte ou retardée +effets*



2.00 **Personne** (person)



La personne, joueur ou arbitre, comprend :

- son **corps**
- son **uniforme**
- son **équipement**



2.00 Prise (strike)



Strike (prise) lorsque :

- **batteur tente de frapper** sans réussir (swing & miss)
- **lancer traverse la zone de strike sans être frappé**
- **balle fausse avec moins de 2 strike** au compte
- **amorti en territoire des fausses balles**
- **lancer touche le batteur qui essaie de frapper**
- **lancer touche le batteur dans la zone de strike**
- **ricochet**

△ en l'absence du frappeur (règle 6.01.c) △
un strike peut être appelé sans lancer!!!



2.00 Zone de strike (strikezone)



Volume à l'aplomb du marbre

- **limite haute:**

*ligne située à **mi-distance** entre le **haut des épaules** et le **haut de la ceinture** du pantalon*

- **limite basse:**

*ligne située **sous la rotule** du genou*

△ On se réfère à la position du batteur △
prêt à s'élaner pour frapper!!!





2.00 Toucher (tag)



Action d'un défenseur qui

- en possession de la balle **touche une base avec une partie de son corps**
 - **touche un coureur avec** la main ou le gant ou se trouve **la balle**
- △ La balle doit être tenue assez longtemps △
pour prouver son contrôle!!!