PETITE LIGUE CANADA

STAGE ARBITRE 2026

MISES À JOUR SIGNIFICATIVES DU RÈGLEMENT DE LA LITTLE LEAGUE 2026

Règlement IV(i) – Note 5 – Jeu obligatoire : Précise que pendant le tournoi et chaque fois que l'ordre des frappeurs continu est utilisée, un coureur de courtoisie peut être utilisé pour le lanceur et/ou le receveur responsable avant que ce dernier n'ait rempli les exigences du jeu.

En plus de la clarification ci-dessus, les règlements suivants comportent également des modifications et clarifications mineures comme indiqué dans les règlements officiels, les règles de jeu et les politiques opérationnelles de Little League :

- Règlement I – La Ligue (c)(5)
- Règlement V – Sélection des joueurs (b)
- Règlement IX – Jeux spéciaux (4)
- Règlement XIII – Commercialisation (b)

CHANGEMENTS DES RÈGLES DE LA LITTLE LEAGUE 2026

Baseball et Softball – Règle 1.10 – Note 2 – Utilisation du goudron de pin : Permet l'utilisation de goudron de pin ou de toute autre substance adhésive similaire à tous les niveaux de Little League Baseball et du Softball.

Baseball et Softball – Règle 1.10 – A.R. 2 – Produits pour aider le frappeur : Met à jour la formulation pour permettre l'utilisation de protège-pouces et précise que des produits tels que, mais sans s'y limiter, les boutons de prise de chemin et les aides au collier ne sont pas autorisés.

2026 LITTLE LEAGUE RULES CHANGES

Baseball – Règle 1.11(a)(3) – Manches portées par le lanceur : Suppression de la distinction de manchon « néoprène » dans la règle pour inclure désormais toutes les manches.

Baseball et softball – Règle 3.04, 7.14(b), T-3(d) – Coureur courtoisie : Clarifie le placement des coureurs lorsqu'une équipe utilise le coureur de courtoisie pour le lanceur et/ou le receveur avec 2 retraits simultanément.

Baseball et softball – Règle 3.17 – Dispositif de communication unidirectionnel défectueux : Précise qu'un délai raisonnable doit être accordé à une équipe pour corriger un dispositif de communication unidirectionnel défectueux.

2026 CHANGEMENT DE RÈGLEMENTS

Baseball et Softball – Règle 4.04 – Note 2 – Lorsqu'un joueur est blessé, tombe malade ou doit quitter le site du match : Fournit des conseils pour les situations où un joueur ne peut pas terminer une apparition au bâton ou courir après avoir atteint les bases en toute sécurité en raison d'une blessure, d'une maladie ou d'une expulsion, tout en utilisant l'ordre de frappe continu pendant la saison régulière

Baseball et softball – Règle 4.18 – Matchs forfaits : Suppression de l'exigence que la feuille de match soit signée par l'arbitre en chef pour les matchs forfaits.

2026 CHANGEMENT DE RÈGLEMENTS

Baseball et Softball - Règle 6.06(d) – Bâtons illégaux : Reformulé pour assurer la cohérence avec la règle du tournoi 3(b)

Baseball et Softball – Règle 7.15(g) – Procédures pour l'utilisation du coussin double au 1er but : Précise qu'en cas de troisième prise non prise, le joueur de champ et le coureur peuvent utiliser l'une ou l'autre partie du but.

2026 CHANGEMENT DE RÈGLEMENTS

Baseball – Règle 8.06(b) Note – Visites au lanceur et retour en tant que lanceur (INT/JL/SL) : Précise que dans les divisions Intermédiaire (50/70), Junior et Sénior, le nombre de visites restantes n'empêche pas un lanceur une fois retiré du monticule en tant que lanceur de revenir en tant que lanceur

Softball – Règle 8.06(b) Note – Visites au lanceur et retour en tant que lanceur : Précise que le nombre de visites restantes n'empêche pas un lanceur, une fois retiré en tant que lanceur, de revenir en tant que lanceur.

2026 RÈGLES DE TOURNOI

Baseball et softball – Règle du tournoi 3(b) – Bâtons illégaux : Reformulé pour assurer la cohérence avec la règle 6.06(d).

En plus de la clarification ci-dessus, les règles du tournoi suivantes comportent également des modifications et clarifications mineures comme indiqué dans le règlement officiel, les règles de jeu et les politiques de fonctionnement de la Little League :

- Organisation du tournoi – Déclaration d'éligibilité au tournoi
- Organisation du tournoi – Éligibilité des joueurs
- Directives pour la conduite du tournoi : Dépenses

NAVIGATION DANS LE LIVRE DE RÈGLES (COPIE PAPIER)

- **Sections**
- **Organisation/Informations générales**
- **Règlements**
- **Règles**
- **Tournois**
- **Annexe/Politiques**

NAVIGATION DANS LE LIVRE DE RÈGLES (COPIE PAPIER)

- Mises à jour importantes pour l'année en cours
- Little League International Structure
- Bureaux régionaux
- Informations générales
- Structure des ligues locales
- Divisions de jeu
- Éligibilité au bénévolat
- FAQ
- Éligibilité des joueurs

NAVIGATION DANS LE LIVRE DE RÈGLES (COPIE PAPIER)

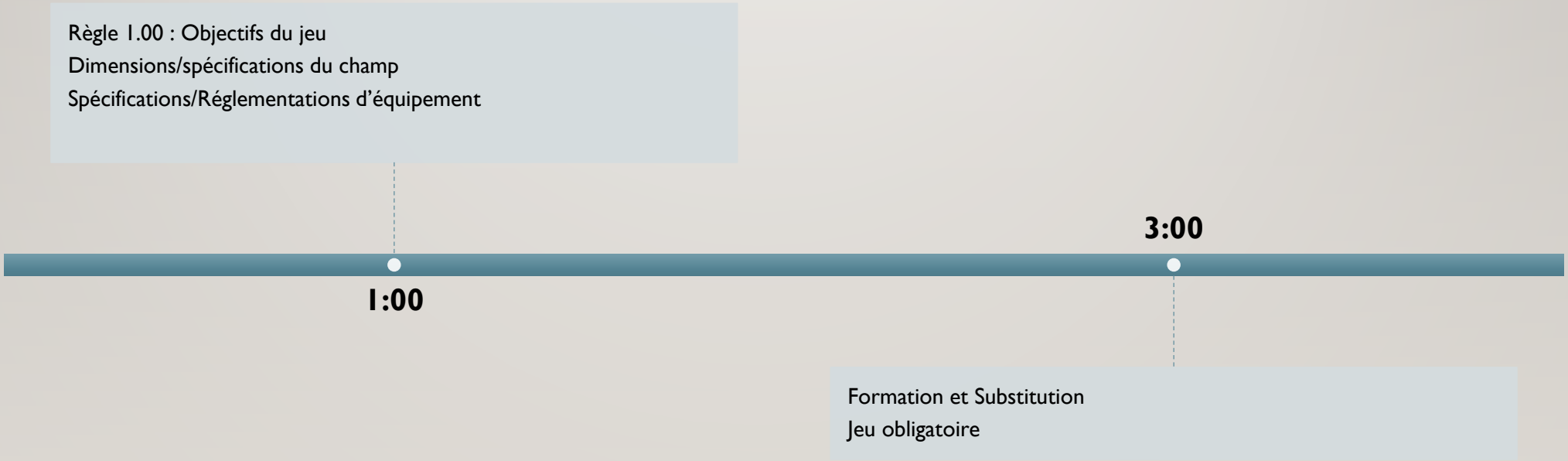
- Réglementations – Que puis-je trouver dans cette section du règlement ?
- Règlement de la ligue locale
- Limites de la ligue
- Ligue et structure des équipes
- Règlement des joueurs
- Exigences d'âge
- Éligibilité au lancer et nombre de lancers/jours de repos
- Repêchage
- Calendrier
- Autres réglementations

NAVIGATION DANS RÈGLES OFFICIELLES DE JEU
(COPIE PAPIER)

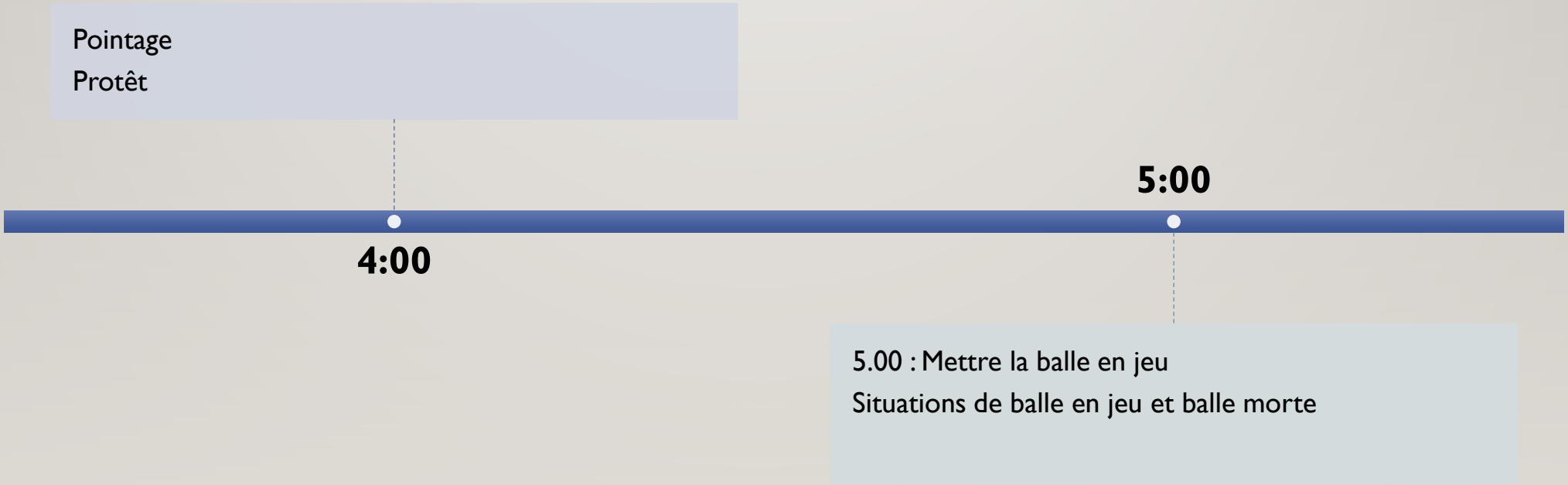
LE LIVRE DE RÈGLEMENT

- Règle 1.00 – Objectifs du jeu
- Règle 2.00 – Définition du terme
- Règle 3.00 – Préliminaires du match
- Règle 4.00 – Début et fin la partie
- Règle 5.00 – Mettre la balle en jeu
- Règle 6.00 – Le Frappeur
- Règle 7.00 – Le Coureur
- Règle 8.00 – Le Lanceur
- Règle 9.00 – L'Arbitre

QUE PUIS-JE TROUVER DANS LA SECTION RÈGLES DU LIVRE DE RÈGLES ?
ÉVOLUTION DES RÈGLES DU JEU



QUE PUIS-JE TROUVER DANS LA SECTION RÈGLES DU LIVRE DE RÈGLES ?
ÉVOLUTION DES RÈGLES DU JEU



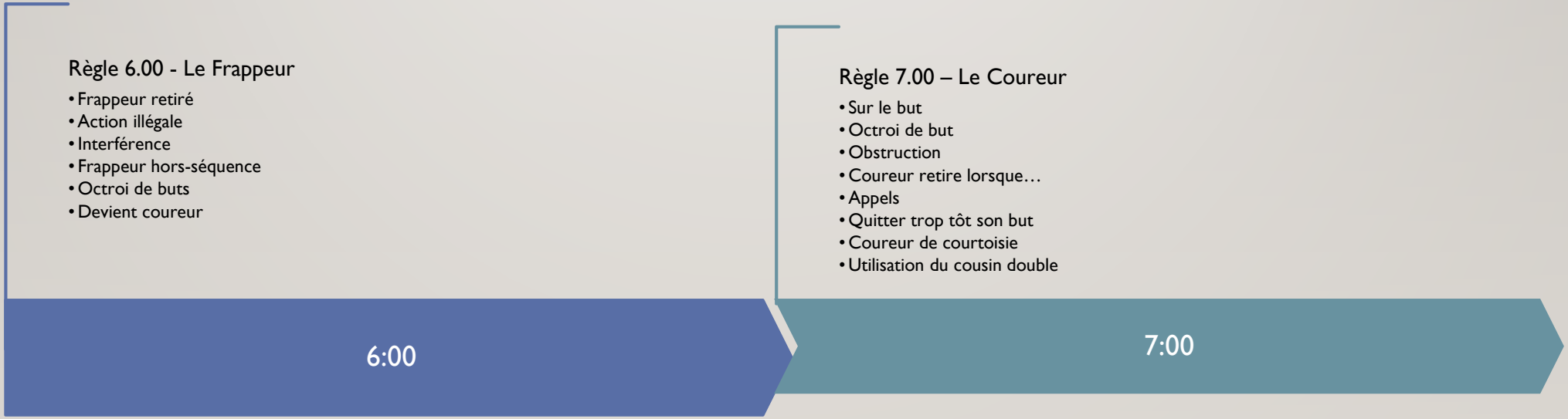
QUE PUIS-JE TROUVER DANS LA SECTION RÈGLES DU LIVRE DE RÈGLES ?
ÉVOLUTION DES RÈGLES DU JEU

Règle 9.00 : L'arbitre

- Autorité et positions
- Équipement et rapports

9:00

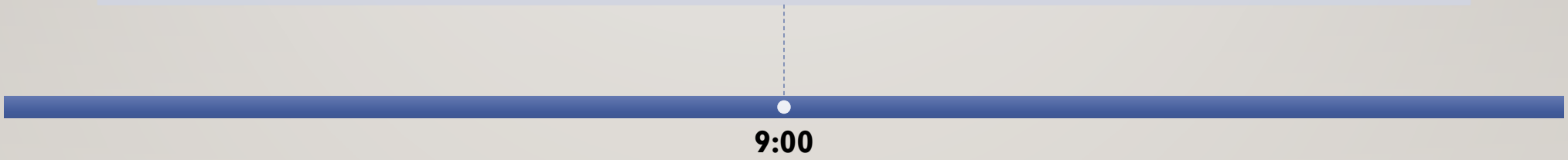
QUE PUIS-JE TROUVER DANS LA SECTION RÈGLES DU LIVRE DE RÈGLES ?
ÉVOLUTION DES RÈGLES DU JEU



QUE PUIS-JE TROUVER DANS LA SECTION RÈGLES DU LIVRE DE RÈGLES ?
ÉVOLUTION DES RÈGLES DU JEU

Règle 8.00 – Le Lanceur

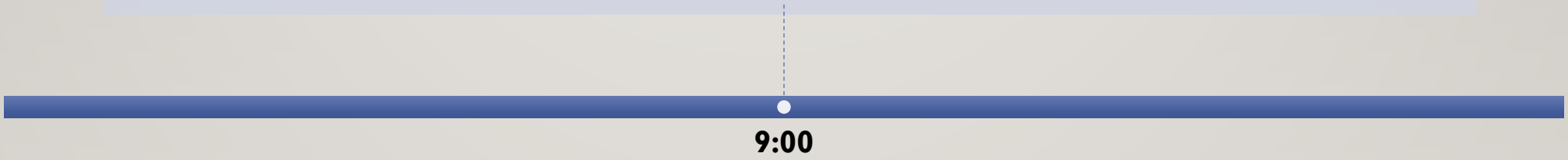
- Les Motions
- Feintes irrégulières
- Visites



QUE PUIS-JE TROUVER DANS LA SECTION RÈGLES DU LIVRE DE RÈGLES ?
ÉVOLUTION DES RÈGLES DU JEU

Règle 2.00: Définition des termes

- Trouvé entièrement dans la Règle 2.00
- Destiné à être une liste de vocabulaire de termes
- Elles ne sont pas destinées à être des règles autonomes

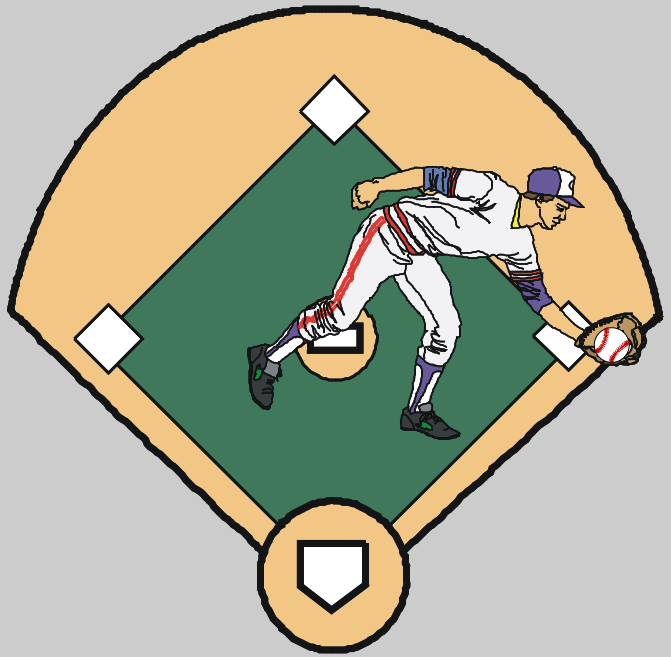


BONNE BALLE / FAUSSE BALLE

RÈGLE 2.00

BONNE OU FAUSSE BALLE

Balle frappée qui :



(A) S’arrête

(B) est touchée

(C) Jugé par la position de la balle

• Il n’y a pas d’objets étrangers en territoire des bonnes balles, seulement en territoire des fausses balles.

BONNE OU FAUSSE BALLE ?

- Où est touchée;
- Juger selon la position de la balle.

Bonne ou fausse balle?

.....

- Où est touché;
- Juger selon la position de la balle.

ATTRAPÉ

RÈGLE 2.00

Attrapé - 2.00

Attrapé - 2.00

SÉCURISÉ
POSSESSION
(en main ou en gant)

Contrôle de la balle

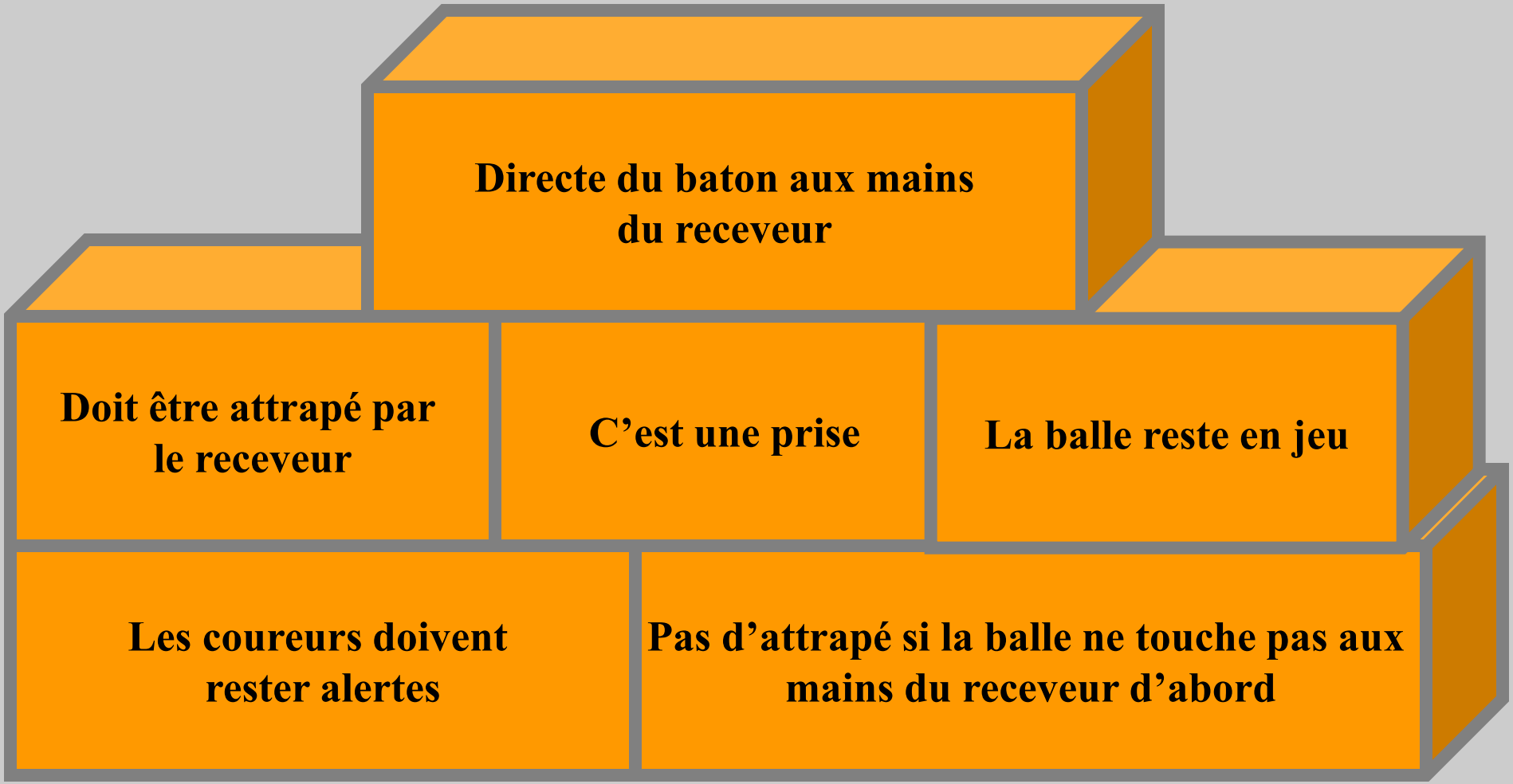
Relance volontaire

C’est un attrapé lorsque le joueur échappe la balle en la relayant

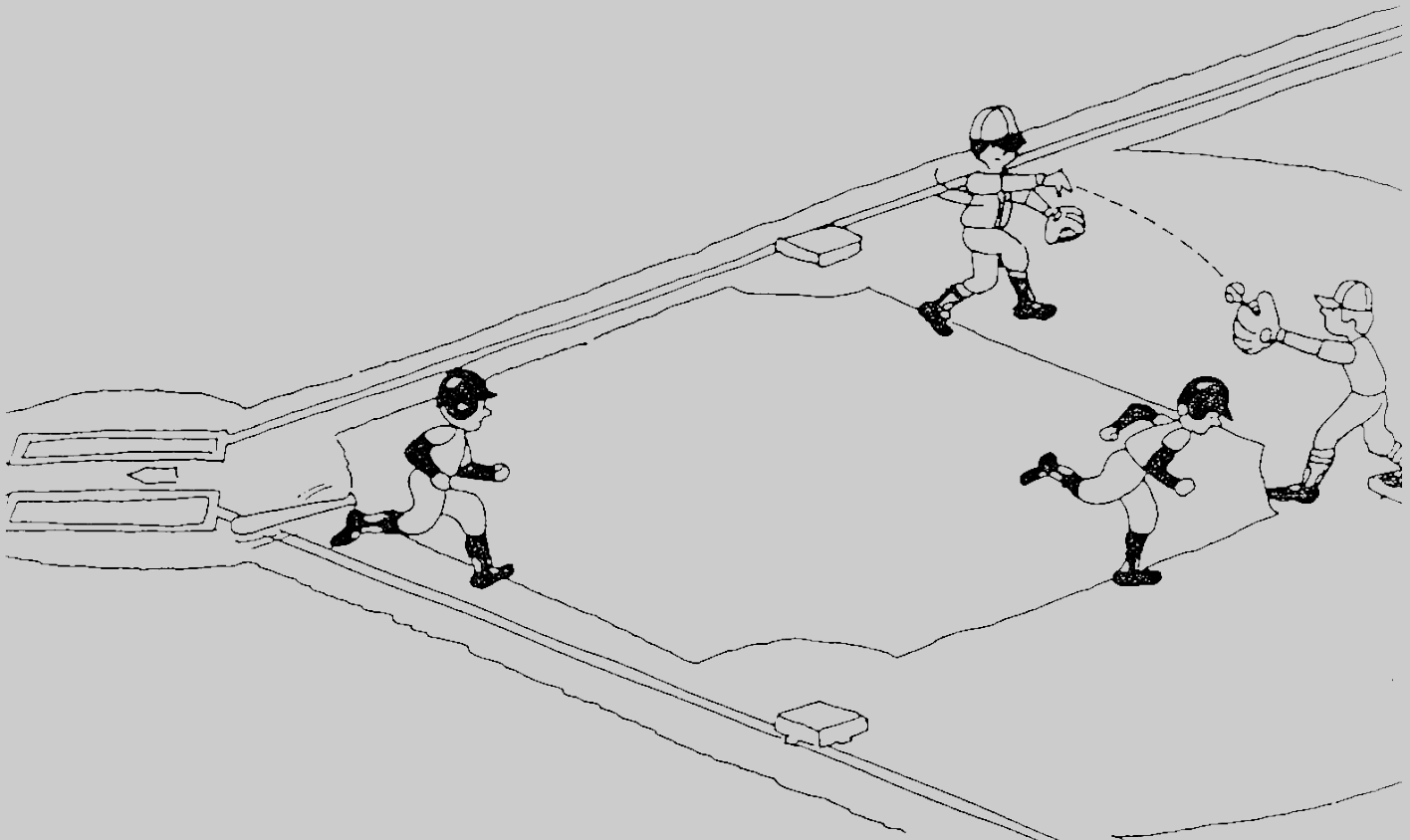
Pas d’attrapé lorsque le joueur échappe la balle suite à une collision ou une chute

Pas d’attrapé si la balle touche un joueur offensive, un arbitre, la clotûre ou le sol

Ricochet
2.00



Jeu forcé - 2.00



UN JEU DE FORCE SE PRODUIT LORSQU'UN COUREUR PERD LÉGALEMENT LE DROIT D'OCCUPER UN BUTEN RAISON DU FAIT QUE LE FRAPPEUR DEVIENT COUREUR.

PROCÉDURES D'UTILISATION DU COUSSIN DOUBLE (1ER BUT)

RÈGLE 7.15

UTILISATION DU COUSIN DOUBLE

LE COUSSIN DOUBLE EST CONÇU POUR :

- Renforcer la sécurité des joueurs
- Réduire les collisions à 1er but

RÈGLE 7.15
(A) BONNE / FAUSSE BALLE

- Une balle frappée qui touche la section blanche du coussin double est déclarée bonne balle.
- Une balle frappée qui touche la section orange sans toucher ou rebondir d'abord sur la section blanche est déclarée fausse balle

RÈGLE 7.15
(B) JEU EFFECTUÉ AU 1ER BUT SUR LE FRAPPEUR-COUREUR

- Chaque fois qu'un jeu est réalisé sur le frappeur-coureur, la défense doit utiliser la section blanche de la base.

RÈGLE 7.15
(C) JEU EFFECTUÉ AU 1ER BUT SUR LE FRAPPEUR-COUREUR

- Chaque fois qu'un jeu est réalisé sur le frappeur-coureur, celui-ci doit utiliser la partie orange du but lors de sa première tentative de toucher le 1er but.
- S'il y a un jeu sur le frappeur-coureur, et que le frappeur-coureur touche seulement la partie blanche et que la défense fait appel avant que le frappeur-coureur ne retourne au 1er but, cela est considéré comme un but manqué (jeu d'appel).
- Une fois arrivé au 1er but, le frappeur-coureur ne peut revenir que dans la section blanche de la base.

RÈGLE 7.15
(G) 3E PRISE ÉCHAPPÉE

Lorsque le frappeur devient coureur sur une 3e prise échappée par le receveur, le frappeur-coureur et le défenseur peuvent utiliser soit la partie blanche soit orange de la base

Lorsque le joueur en défense utilise la partie orange, le frappeur-coureur peut courir en territoire bonnes balles lorsque le lancer vient du côté fausse balle au 1er but.

Dans de tels cas, le frappeur-coureur est touché par la balle lancée, ce n'est pas une interférence (sauf si un tel acte du frappeur-coureur est jugé intentionnel par l'arbitre).

RÈGLE 7.15 (C) COUP SÛR DE PLUS D'UN BUT OU SANS JEU AU 1ER BUT

- Sur les coups de plus d'un but ou quand il n'y a pas de jeu possible au 1er but, le frappeur-coureur peut toucher la partie blanche ou orange.
- Une fois passée le 1er but, le frappeur-coureur doit retourner uniquement dans la partie blanche du but.

RÈGLE 7.15
RETOUR AU 1ER BUT

- Une fois que le frappeur-coureur atteint et dépasse le 1er but il/elle ne peut revenir que dans la section blanche de la base.
- (f) lors d'une tentative de prise à contrepied, le coureur doit retourner uniquement dans la section blanche de la base.
- Cela inclut un relais du lanceur, du receveur ou de tout autre joueur, dans la tentative de retirer le coureur au coussin double.

RÈGLE 7.15
RETOUCHÉ ET AVANCE SUR LES BUTS

(D) LORSQU'UN COUREUR RETOURCHE SON BUT, IL DOIT UTILISER LA PARTIE BLANCHE DU COUSIN DOUBLE.

- Un pied est autorisé à s'étendre derrière ou sur le but dans le territoire fausse balle, tant que le pied avant touche la partie blanche du but.
- Le coureur est vulnérable d'être retiré sur appel pour un départ trop tôt.

(E) LORSQU'IL QUITTE LE BUT SUR UN LANCER, LE COUREUR DOIT MAINTENIR LE CONTACT AVEC LA SECTION BLANCHE DE LA BASE.

- Les coureurs peuvent s'étendre d'un pied derrière la partie blanche du but, mais doivent maintenir le contact avec la partie blanche.
- Pénalité : coureur parti trop tôt
- Baseball – LLBB – voir la règle 7.13
- Softball – Balle morte. Le coureur est retiré.

INTERFÉRENCE ET OBSTRUCTION AVEC LE COUSSIN DOUBLE

7.15(h) – l'utilisation du coussin double ne change aucune autre règle concernant l'interférence ou l'obstruction au 1er but.

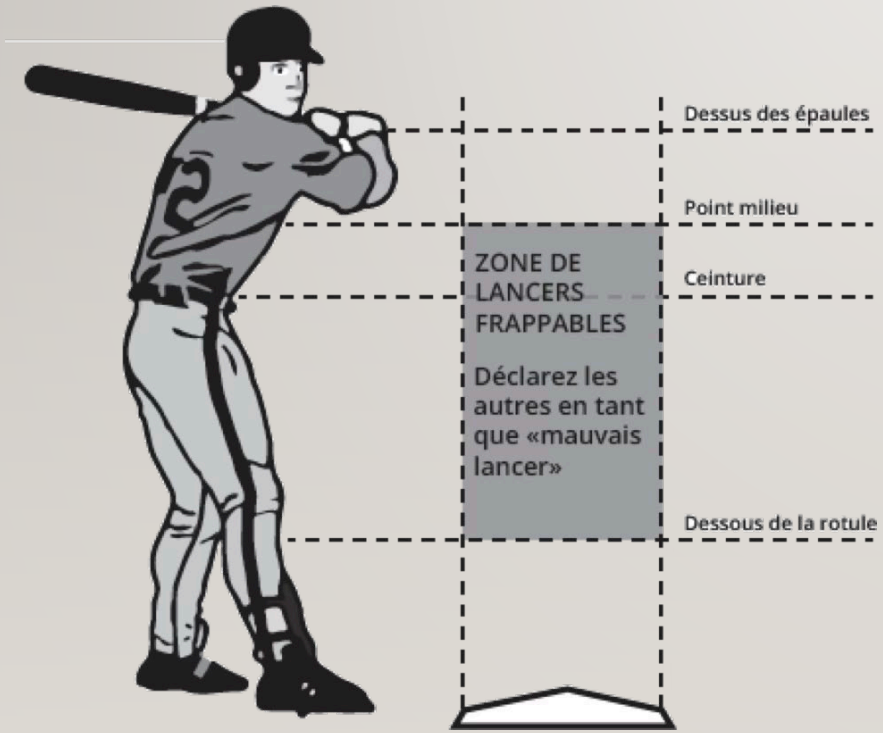
Un relais erroné dans le corridor de course de trois pieds peut tout de même entraîner une obstruction.

Le frappeur-coureur doit toujours éviter toute interférence avec le joueur de champ qui tente de récupérer une balle frappée.

ZONE DES PRISES

RÈGLE 2.00

ZONE DES PRISES – PETITE LIGUE CANADA



Règle 2.00 – La zone des prises est lorsque le lancer passe au-dessus du marbre entre le dessus de la rotule au point milieu dans sa position normale de frapper. L'arbitre détermine la zone des prises selon la position du frappeur lorsqu'il s'élance.

Une prise est un lancer régulier qui respect les conditions suivantes :

a) Le frappeur s'élance et manque le lancer;
b) Le frappeur ne s'élance pas et le lancer est dans la zone des prises;
c) Le frappeur frappe une fausse balle avec moins de 2 prises
d) Le frappeur fait une amortie dans le territoire des fausses balle (avec 2 prises, la balle est morte et le frappeur est retiré;
e) Le frappeur est atteint en s'élançant;
f) Le frappeur est atteint par une prise;
g) Le frappeur fait un ricochet.

QUE SAVOIR SUR LES APPELS :

- Qu'est-ce qu'un appel ?
- Qu'est-ce qui peut faire l'objet d'un appel ?
- Comment et quand les appels doivent-ils être faits ?
- Quelles sont les sanctions impliquées ?

APPELS

QU'EST-CE QU'UN APPEL ?

- Règle 2.00 – l'acte d'un joueur de champ qui invoque une infraction aux règles par l'équipe offensive.
- REMARQUE : une équipe demandant à un arbitre de « demander de l'aide » sur une décision potentiellement manquée n'est pas un appel.

QU'EST-CE QUI PEUT FAIRE L'OBJET D'UN APPEL ?

- Un coureur rate un but ou ne touche pas chaque but dans l'ordre
- Un coureur ne fait pas le retouché
- L'utilisation d'équipements illégaux (bâton)
- Frappe hors-séquence

GUIDE DES APPELS
UN COUREUR RATE UN BUT

Quand

Avant que le lancer suivant ne soit effectué.

Comment

La balle doit être en jeu.

Touchez le coureur ou le but raté.

Sanction

Le coureur doit être retiré.

GUIDE DES APPELS
COUREUR NE RETOUCHE PAS

Quand

Avant que le lancer suivant ne soit effectué.

Comment

La balle doit être en jeu.

Touchez le coureur ou le but.

Sanction

Le coureur doit être retiré.

GUIDE DES APPELS
FRAPPE HORS-SÉQUENCE

Quand

Avant le premier lancer au frappeur suivant de l'équipe offensive.

Comment

Approchez l'arbitre au marbre pour vérifier l'ordre des frappeurs.

Sanction

Le frappeur légitime est retiré.

Annuler toute avance ou point

GUIDE DES APPELS BÂTON ILLÉGAUX

Quand

Avant que le frappeur suivant n'entre dans la boîte du frappeur.

Comment

Approchez l'arbitre du marbre pour vérifier le bâton en question.

« Quand un bâton illégal est découvert, il DOIT être retirée du jeu à ce moment-là.

Sanction

Option : accepter le jeu ou le retrait

Le gérant fautif est expulsé.

Le joueur fautif est expulsé.

L'équipe fautive perd un entraîneur de but adulte.

OCTROI DE BUTS
UN BUT (1)

- Feinte irrégulière;
- But sur balles;
- Atteint par un lancer;
- Le lancer va ou est dévié hors-limite;
- La balle lancée reste coincée dans l'équipement du receveur ou de l'arbitre;
- La balle lancée est touchée avec un équipement détaché (masque du receveur);
- Tomber hors-limite – le joueur de champ qui tombe en territoire de la balle morte;
- Interférence du receveur.

OCTROI DE BUTS
DEUX BUTS (2)

- La balle équitable rebondit par-dessus la clôture;
- Relais hors-limites;
- La balle juste est déviée hors-limites
- Le joueur en défense dévie la balle hors-limite en essayant de récupérer la balle;
- Joueur en défense touche délibérément une balle lancée avec un équipement détaché (receveur utilisant son masque).

OCTROI DE BUTS
TROIS BUTS (3)

- Joueur en défense qui touche délibérément une balle frappée avec un équipement détaché (Ex : joueur qui lance son gant sur une bonne balle frappée.).

OCTROI DE BUTS
QUATRE BUTS (4)

- Balle frappée juste qui quitte le terrain en vol au-dessus de la clôture;
- Dévié en vol par un joueur en défense au-dessus de la clôture.

OCTROI DE BUT SE FAIT AU MOMENT DU LANCER OU DU RELAIS !

QUAND L'OCTROI DE BUT EST AU MOMENT DU LANCER

Feinte irrégulière.	But sur balles.	Atteint par un lancer.	Lancer touché avec un équipement détaché.
Lancer loge dans l'équipement du receveur ou l'arbitre	Joueur en défense qui dévie un lancer hors-sequence.	Lancer ou 1er jeu à l'avant-champ hors-limites.	Bonne balle frappée dévié hors-limites.
Balle frappée qui bondit au-dessus de la clôture.	Bonne balle frappée qui quitte le terrain en vol.	Joueur défensif qui dévie une bonne balle au-dessus de la clôture.	Interférence du receveur

QUAND L'OCTROI DE BUT EST AU MOMENT DU RELAIS

- Le relais hors-limites (sauf si ce n'est pas le premier jeu d'un joueur de champ intérieur);
- Un relais par un voltigeur va hors-limites;
- Relais hors-limite lorsque le frappeur-coureur et tous les autres coureurs ont chacun avancé d'un but au moment où la balle va hors-limites

INTERFÉRENCE

RÈGLE 2.00

INTERFÉRENCE OFFENSIVE

Action offensive qui interfère, entrave, gêne, gêne ou déroute tout joueur en défense tentant de réaliser un jeu. Probablement engagé par :

- Frappeur
- Frappeur-coureur
- Courreur
- Joueur retiré
- Entraîneur

Pénalité : La balle est morte. Le frappeur, le frappeur-coureur ou le coureur est retiré, et tous les autres coureurs retournent au dernier but acquis au moment de l'interférence, sauf indication contraire.

INTERFÉRENCE DÉFENSIVE

Action d'un joueur en défense qui gene ou empêche un frappeur de frapper le lancer.

Généralement commis par le receveur;

Balle morte à retardement.

Pénalité : Le frappeur reçoit un but et les coureurs avancent si forcé. Si le frappeur atteint le 1er but et que tous les autres coureurs avancent au moins d'un but, l'interférence est annulée. Un jeu d'option est possible lorsqu'il y a un retrait.

INTERFÉRENCE DE L'ARBITRE

Un arbitre nuit, gêne ou empêche un relais du receveur en tentant de retirer un coureur ou lorsqu'une balle frappée en jeu touche un arbitre avant de passer un joueur en défense.

Arbitre du marbre (relais)
Arbitre des buts (balle frappée)

Sanction :

Arbitre du marbre : La balle est morte, les coureurs reviennent. Si le retrait s'inscrit, le jeu reste tel quel

Arbitre des buts : balle morte, frappeur accordé 1B, coureurs avancent s'ils sont forcés.

INTERFÉRENCE DU SPECTATEUR

Un spectateur touche une balle en jeu dans le terrain ou nuit au joueur en défense.

Spectateur qui vient chercher une balle en jeu ou vient sur le terrain

Sanction : La balle est morte et les arbitres doivent imposer ce qui annuleront les effets de l'interférence.

INTERFÉRENCE – PRINCIPES DIRECTEURS

- Vous n'avez pas besoin de contact pour avoir des interférences.
- Ce n'est pas parce qu'il y a un contact qu'il y a des interférences
- Décision approuvée : L'interférence n'a pas *toujours* besoin d'être intentionnelle pour être appelée.
- UTILISE LE BON SENS, surtout sur les coups serrés.
- En cas d'interférence, la balle est morte. (Exception : Interférence défensive)

OBSTRUCTION

RÈGLE 2.00

LA RÈGLE D'OBSTRUCTION DES PETITES LIGUES

- Règle 2.00 – l'action d'un joueur en défense qui, sans la possession de la balle, gêne la progression du coureur.
- REMARQUE : Une obstruction doit être signalée pour un joueur défensif qui bloque un but, une ligne de course d'un coureur alors qu'il n'est pas en possession de la balle.

OBSTRUCTION – PRINCIPES DIRECTEURS

1. Si le joueur en défense a la balle, il/elle peut bloquer le chemin du but.
2. Si le joueur en défense n'a pas la balle, il/elle ne peut pas bloquer le chemin du but.
3. Il n'existe aucune clause « en train de recevoir le relais » dans la règle d'obstruction de la Petite Ligue pour « protéger » le joueur en défense recevant un relais.

7.06 – LORSQUE L'OBSTRUCTION SURVIENT, L'ARBITRE DOIT APPELER OU SIGNALER « OBSTRUCTION ».

TYPE A (DIRECTE)

1. Une ACTION est en cours sur le coureur bloqué.
2. La balle est morte.
3. Le coureur obstrué doit avancer au moins d'une base au-delà de la dernière base légalement touchée par le coureur, avant l'obstruction.

TYPE B (INDIRECTE)

1. Aucun jeu n'est effectué sur le coureur obstrué.
2. Le jeu continue
3. Le coureur obstrué reçoit la base qui annulerait l'acte d'obstruction. Aller au-delà se fait à ses risques et périls.

Un « JEU » = BALLE + COUREUR + JOUEUR DÉFENSIF. PAS DE BALLE = PAS DE JEU !!

OBSTRUCTION CONTRE INTERFÉRENCE

CRITÈRES D'OBSTRUCTION

- L'action d'un joueur en défense, qui, bien qu'il ne possède pas la balle, entrave la progression du coureur.
- REMARQUE : si le joueur en défense bloque clairement le but ou la ligne de course sans possession du ballon, une obstruction sera signalée.

CRITÈRES D'INTERFÉRENCE

- Une action de l'offensive qui nuit, entrave ou touche la balle frappée devant un joueur en défense tentant de réaliser un jeu.
- Priorité :
- Balle relayée – Coureur sur les buts
- Balle frappée - Joueur en défense

OBSTRUCTION VS. INTERFERENCE

- 7.09i – le coureur ne parvient pas à éviter un joueur de champ qui tente de récupérer une balle frappée = Interférence
- L'arbitre doit déterminer lequel des joueurs en défense est le plus susceptible et légitime de jouer une balle frappée. Ce dernier sera protégé contre l'interférence.
- L'arbitre NE DOIT PAS déclarer le coureur retiré pour avoir touché un joueur en défense autre que celui identifié.
- Obstruction

FRAPPEUR HORS-SÉQUENCE

RÈGLE 6.07

FRAPPEUR HORS-SÉQUENCE(6.07)

- Frappeur légitime : le joueur qui aurait dû être au bâton
- Frappeur inapproprié : Joueur qui a frappé hors de son tour
- Légalisé : Les actions d'un frappeur inapproprié sont légales en raison d'une :
- Lancer
- jeu,
- ou tentative de jeu.

SIMPLIFYING BATTING OUT OF TURN

PENDANT LA PRÉSENCE

SI L'APPEL EST FAIT AVANT QUE LE FRAPPEUR INAPPROPRIÉ N'AIT TERMINÉ SON TEMPS AU BÂTON :

- LE FRAPPEUR LÉGITIMEEST PLACÉ DANS LA BOÎTE ET PREND LE COMPTE
- TOUTES LES AVANCES PAR LES COUREURS PAR EUX-MÊMES SONT CONSERVÉS (VOL, MAUVAIS LANCER, BALLE PASSÉE, ETC.)

SUR LES BUTS ET AVANT LE LANCER SUIVANT

SI L'APPEL EST FAIT APRÈS QUE LE FRAPPEUR INAPPROPRIÉ AIT TERMINÉ SA PRÉSENCE AU BÂTON, MAIS AVANT LE LANCER OU LE JEU SUIVANT :

- LE FRAPPEUR LÉGITIME EST RETIR
- ON RETOURNE LES COUREURS AU BUT D'ORIGINE LORSQUE L'AVANCE EST DÛ AU FRAPPEUR .
- LE PROCHAIN FRAPPEUR EST CELUI QUI SUIT LE FRAPPEUR LÉGITIME DANS L'ORDRE DES FRAPPEUR.

APRÈS UN LANCER OU JEU

SI L'APPEL EST FAIT APRÈS LE PROCHAIN LANCER OU ACTION :

- LE FRAPPEUR EST LÉGALISÉ
- L'ORDRE DE FRAPPEURS SE POURSUIT AVEC LE FRAPPEUR SUIVANT LE FRAPPEUR LÉGALISÉ.

AVANCE SUR LES BUTS 7.13

7.13 – Petite Ligue : Lorsqu'un lanceur est en contact avec la plaque du lanceur et possède la balle, et que le receveur est dans la boîte du receveur prêt à recevoir le lancer, les coureurs ne doivent quitter leurs buts que lorsque la balle n'a pas été lancée et atteint le frappeur.

La violation par un des coureurs sur leur but affectera tous les autres coureurs -

(a) lorsqu'un coureur quitte leur but avant que la balle lancée n'ait atteint le frappeur et que ce dernier ne frappe pas la balle, le coureur est autorisé à continuer. Si un jeu est fait sur le coureur et que ce dernier est retiré, le retrait est bon. Si ce coureur atteint en toute sécurité le but suivant, ce coureur doit être ramené au but occupé avant le lancer, et aucun retrait sur le jeu;

AVANCE SUR LES BUTS 7.13

(b) Lorsqu'un coureur quitte le but avant que la balle lancée n'ait atteint le frappeur et que ce dernier frappe la balle, le(s) coureur ou les coureurs sont autorisés à continuer. Si un jeu est réalisé et que le ou les coureurs sont retirés, les retraits restent valides.

S'ils ne sont pas retirés, le ou les coureurs doivent retourner à leurs buts d'origine ou au but inoccupé la plus proche de un qui restait ;

En aucun cas le frappeur ne doit passer au-delà du 1er but sur un simple ou une erreur, du 2e but sur un double ou du 3e but sur un triple. Les arbitres déterminent les sanctions selon la balle frappée.

c) Lorsqu'un coureur quitte la base avant que la balle lancée n'ait atteint le frappeur et que ce dernier effectue un amorti ou frappe une balle dans l'avant-champ, ou en cas de progression sur une 3e prise non attrapée, aucun point ne sera autorisé à marquer.

Si trois coureurs étaient sur les buts et que le frappeur atteint le 1er en toute sécurité, chaque coureur doit avancer vers le but au-delà de celle qu'il occupait au début du jeu, sauf celui qui a occupé le 3e but, son point ne sera pas comptabilisé.

AVANCES SUR LES BUTS 7.13

EXEMPLES:

1. Le coureur au 1er but quitte trop tôt, le frappeur atteint le 1er en toute sécurité, le coureur va au 2e.

2. Le coureur au 2e but quitte trop tôt, le frappeur atteint le 1er but en toute sécurité, le coureur revient au 2e but.

3. Le coureur au 3e but quitte trop tôt, le frappeur atteint le 1er but en toute sécurité, le coureur revient au 3e but.

4. Le coureur au 1er but quitte trop tôt, le frappeur frappe un double évident, le coureur du 1er but reste au 3e but.

5. Le coureur au 2e but quitte trop tôt, le frappeur frappe un double évident, le coureur du 1er but retourne au 3e but.

6. Le coureur au 3e but quitte trop tôt, le frappeur frappe un double évident, le coureur revient au 3e but.

7. Tous les coureurs sur buts seront autorisés à marquer si le frappeur frappe un triple évident ou un circuit, même si un coureur soit parti trop tôt.

8. Les coureurs au 1er et 2e but, l'un ou l'autre quitte trop tôt, le frappeur atteint le 1er but en toute sécurité, les coureurs avancent au 2e et 3e but.

9. Les coureurs au 1er et 2e but, l'un ou l'autre sort trop tôt, le frappeur frappe un double évident, le coureur du 1er but arrête au 3e but , le coureur du 2e but marque.

10. Les coureurs au 1er et au 3e but dont un quitte trop tôt, le frappeur atteint le 1er but en toute sécurité, le coureur au 1er but va au 2e but, celui au 3e but reste là.