

Interférence

Il existe 4 types d'interférence au baseball.

- A) Interférence du spectateur
- B) Interférence de l'arbitre
- C) Interférence défensive
- D) Interférence offensive

A) Interférence du spectateur

- i. Personnel autorisé (BC 3.15)

<u>Personnel autorisé</u>	<u>Sanctions</u>	<u>Techniques et procédures</u>
Actions Volontaires : - <u>Saisir la balle</u> - <u>Pousser un joueur</u> - <u>Botter la balle</u>	Volontaire : <u>Annuler les effets qui selon toi seraient arrivés sans l'interférence</u>	Volontaire : <u>Time</u> <u>Dirige les coureurs à leur but ou accorde un retrait.</u>
Actions Involontaires : - <u>Quitter les lieux</u> - <u>Se protéger et se fait toucher par la balle</u>	Involontaire : <u>La balle reste en jeu et le tout reste tel que joué.</u>	Involontaire : <u>Attendre que le jeu finisse et le laissez tel quel.</u>

- ii. Spectateur qui vient chercher la balle ou nuit à un jeu (BC3.16)

<u>Spectateur</u>	<u>Sanctions</u>	<u>Techniques et procédures</u>
Question : - <u>Est-ce le spectateur est venu du côté du terrain et a empêché le joueur défensif à faire le jeu ?</u>	Réponse Oui <u>Interférence = annuler les effets de l'action de l'interférence</u> Réponse Non <u>Pas d'interférence = Le jeu reste tel que joué.</u>	<u>Interférence :</u> <u>Time</u> <u>Dire interférence du spectateur + signe out</u> <u>Pas d'interférence</u> <u>Probablement appeler fausse balle</u>

Interférence

B) Interférence de l'arbitre

i. Nuire au receveur lors d'un relais (BC 5.08)

Arbitre du marbre	Action et conséquences
<p><u>Arbitre du marbre qui nuit au relais du receveur tentant de faire un jeu sur un coureur.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Vol de but</u> - <u>Tentative de prise à contrepied</u> <p><u>L'arbitre doit empêcher ou nuire au relais et non nuire au receveur. Si le receveur tente d'aller chercher une balle passée ou un mauvais lancer et entre en collision avec AM, ceci n'est pas une interférence.</u></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <u>Signalisation de l'interférence</u> 2. <u>Balle morte à retardement</u> 3. <u>Si le coureur est retiré, l'interférence est annulée et le jeu reste tel que joué.</u> 4. <u>Si le coureur est sauf :</u> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Time</u> - <u>Interférence de AM</u> - <u>Coureur retourne au but d'origine</u>

ii. Atteint par une balle frappée en étant devant un joueur défensif. (BC 6.08 d)

Arbitre des buts	Action et conséquences
<p><u>Arbitre des buts qui est atteint par une balle frappée alors qu'il se trouve devant la défensive</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Position A3</u> - <u>Position A4</u> <p><u>Lorsque AB est atteint par un relais, ceci n'est pas une interférence.</u></p> <p><u>Lorsque la balle a passée un joueur défensif ou est dévié et touche l'arbitre, la balle est en jeu.</u></p>	<p><u>Touchée par une balle frappée :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <u>Time</u> 2. <u>Interférence de l'arbitre</u> 3. <u>FC au 1^{er} but</u> 4. <u>C^s avancent seulement s'ils sont forcés</u> <p><u>Touchée par une balle frappée qui passé un joueur défensif ou qui a été dévié :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>La balle est en jeu et le jeu reste tel que joué.</u>

Interférence

C) Interférence défensive

- i. Nuit au frappeur avant que la balle quitte la main du lanceur (BC 6.08 c)

Interférence défensive	Action et conséquences
<u>Frappeur qui touche au receveur trop proche pendant ses élan de pratique</u>	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Time</u> - <u>On reprend le jeu à 0</u> <u>Même si le lanceur a débuté sa motion, on arrête le jeu.</u>

- ii. Nuit au frappeur alors qu'il tente de frapper la balle (BC 6.08 c)

Interférence défensive	Action et conséquences
<u>Frappeur qui touche au receveur trop proche lorsqu'il tente de frapper la balle</u> <u>Note : On parle du receveur qui empêche le frappeur de frapper la balle puisque ce sera lui pratiquement dans tous les cas. Si un joueur défensif empêchait le frappeur de frapper la balle, les mêmes sanctions s'appliqueraient.</u>	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Balle morte retardée</u> - <u>Si le FC et tous les coureurs ont avancés d'au moins 1 but, on ne tient pas compte de l'interférence</u> - <u>Si 1 des coureurs ou le FC n'avance pas d'au moins 1 but : interférence</u> <ol style="list-style-type: none"> 1) <u>Appeler l'interférence en pointant le jeu au marbre et en disant « Interférence »</u> 2) <u>Lorsqu'il y a un coureur ou FC qui n'atteint pas le but suivant : TIME</u> 3) <u>FC au 1^{er} but et les coureurs avancent seulement s'ils sont forcés¹⁻².</u>
<ol style="list-style-type: none"> 1- <u>Si les coureurs étaient en course au moment de l'interférence, ils avanceront au but suivant même s'ils n'étaient pas forcés d'avancer.</u> 2- <u>En tant qu'arbitre, vous devez appliquer les sanctions de l'interférence et c'est à l'entraîneur offensif de venir vous demander d'appliquer le jeu d'option.</u> <p><u>Ex : C3, 1 retrait. Interférence du receveur et la balle est frappée au joueur de 2^e but. Celui-ci relaie la balle au 1^{er} but pour retirer FC. L'arbitre doit appeler « TIME », retourner C3 au 3^e but et octroyer le 1^{er} but au FC. Si le gérant ne vient pas vous demander d'avoir le point avec le retrait, le jeu doit être l'application de la règle.</u></p>	

Interférence

D) Interférence offensive

C'est un geste de l'équipe offensive qui nuit à tout joueur défensif tentant d'effectuer un jeu.

Règle générale :

1. La balle est morte.
2. Le joueur fautif est retiré.
3. Les coureurs retournent à leur but d'origine.
 - a. Au moment du lancer sur une balle frappée.
 - b. Au moment de l'interférence si ce n'est pas sur une balle frappée.
4. Le frappeur-coureur se voit crédité du 1^{er} but (S'il n'est pas le fautif).

- i. Frappeur ou frappeur-coureur qui nuit à un joueur défensif tentant un jeu avant le 1^{er} but

Interférence du <u>frappeur</u>	Action et conséquences
<u>Frappeur qui nuit au joueur défensif après avoir frappé la balle.</u>	<u>Applique la règle générale</u>
<u>Frappeur retiré qui nuit à un jeu défensif</u>	<u>Balle morte retardé, si le coureur est sauf :</u> <u>L'arbitre retire le coureur où le jeu se fait et on retourne les autres coureurs à leur but d'origine</u>
<u>Frappeur coureur qui interfère délibérément dans le but évident de briser un double-jeu</u>	<u>FC est retiré pour interférence + le coureur le + près du marbre.</u>

Interférence

ii. Coureur qui nuit à un joueur défensif tentant un jeu.

Interférence du coureur	Action et conséquences
<u>Coureur qui nuit au joueur défensif sur une balle frappée</u>	<u>Applique la règle générale</u>
<u>Coureur qui nuit au jeu dans le but évident de briser un double-jeu.</u>	<u>Time + coureur fautif retiré + coureur ou FC où le jeu se faisait est retiré également.</u>
<u>Coureur touché par une balle frappée devant les joueurs défensifs (excluant le lanceur)</u>	<u>Balle morte + Coureur fautif retiré + FC crédité du 1^{er} but.</u>
<u>Coureur touché par une balle frappée derrière les joueurs défensifs ou dévié par un joueur défensif (incluant le lanceur)</u>	<u>Balle en jeu</u>

iii. Autres interférences offensives

Autres interférences	Action et conséquences
<u>Instructeur qui aide physiquement un coureur</u>	<u>Appliquer la règle générale</u>
<u>Instructeur offensif qui ne laisse pas la place à un joueur défensif tentant un jeu</u>	
<u>Membres de l'équipe offensive qui ne laisse pas la place à un joueur défensif tentant un jeu</u>	