



# INTERFERENCES ET OBSTRUCTIONS

# INTERFERENCES & OBSTRUCTIONS



## PRINCIPES GENERAUX

- **Sauf cas particuliers\*, une interférence est une action illégale de l'attaque sur la défense (\* Cf. *Interf. de l'arbitre ou du public, et en Softball : Obstr. du catcher*)**
- **Une obstruction est une action illégale de la défense sur l'attaque (sauf pour l'interférence du catcheur, en Baseball)**

# INTERFERENCES



## PRINCIPES GENERAUX

- **La balle est morte**
- **Le joueur fautif est retiré**
- **Aucune progression pour les autres coureurs**

# INTERFERENCES



## 1. OFFENSIVES

- du coureur
- du frappeur
- du batteur-coureur
- du coach
- d'un arbitre
- du public

## 2. DEFENSIVES

- du receveur
- de la défense

# INTERFERENCES



## 1. OFFENSIVES

- du coureur
- du frappeur
- du batteur-coureur
- du coach
- d'un arbitre
- du public

## 2. DEFENSIVES

- du receveur
- de la défense

# INTERFERENCES DU COUREUR



## 1. Sur une frappe

- Balle morte instantanément
- Coureur retiré
- Batteur en première base
- **Sauf si l'interférence sert à empêcher un double jeu => batteur retiré également**
- Les autres coureurs reviennent sur leur base

# INTERFERENCES DU COUREUR



1. Sur une frappe

<https://youtu.be/s34UE9zk50E>



# INTERFERENCES DU COUREUR



## 2. Sur un relais

- Balle morte instantanément
- Coureur retiré
- Batteur en première base
- Les autres coureurs reviennent sur leur base

# INTERFERENCES DU COUREUR



2. Sur un relais

<https://youtu.be/W8AjS9xm47U>

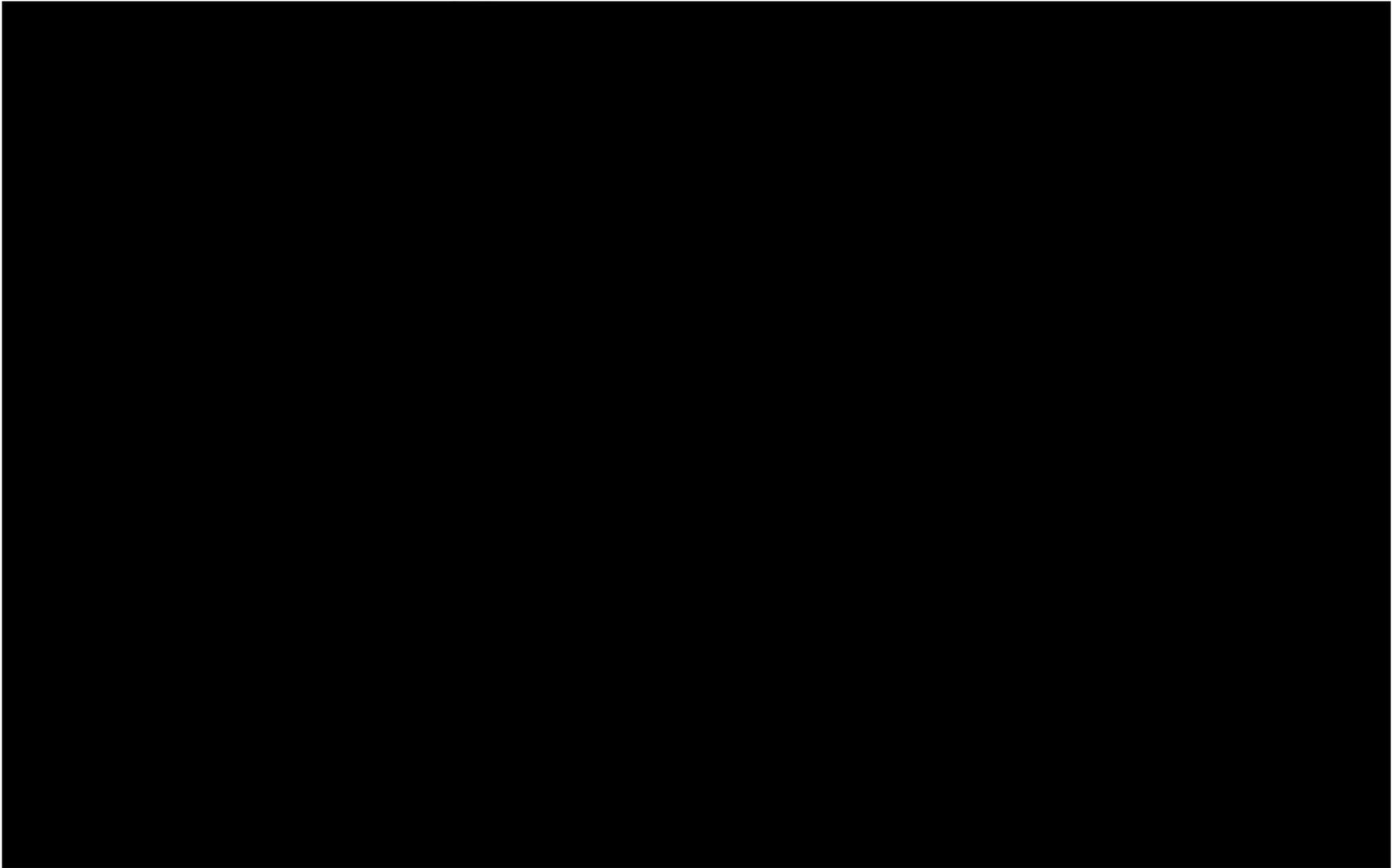
# INTERFERENCES DU COUREUR



## 3. Au cours d'un jeu (ou d'une possibilité de jeu)

- Balle morte instantanément
- Coureur retiré
- Batteur en première base
- Les autres coureurs reviennent sur leur base

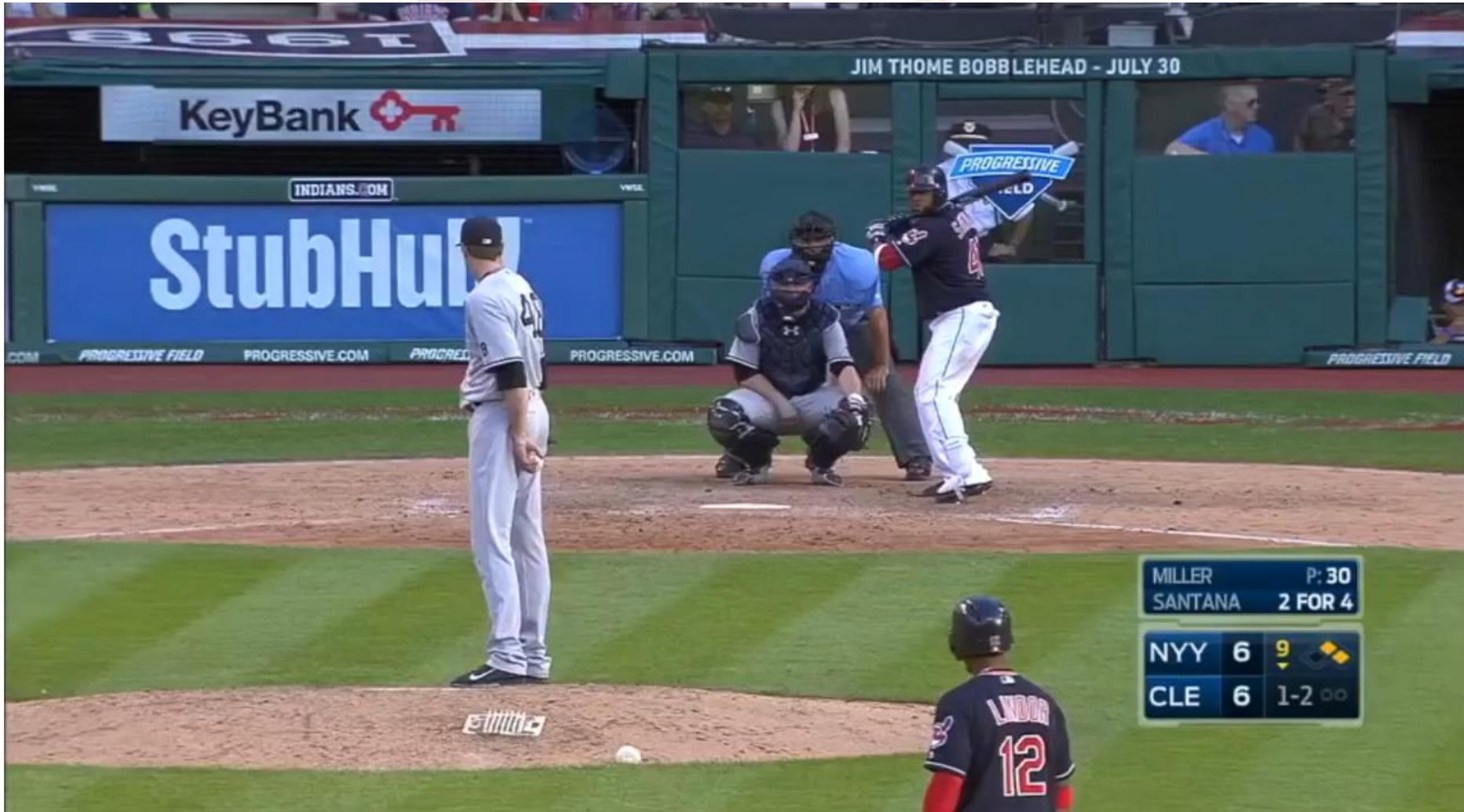
# INTERFERENCES DU COUREUR



3. Sur un jeu

<https://youtu.be/LJ985r804J8>

# INTERFERENCES DU COUREUR



3. Sur un jeu

[https://youtu.be/Ove37\\_KsbAc](https://youtu.be/Ove37_KsbAc)

# INTERFERENCES DU COUREUR

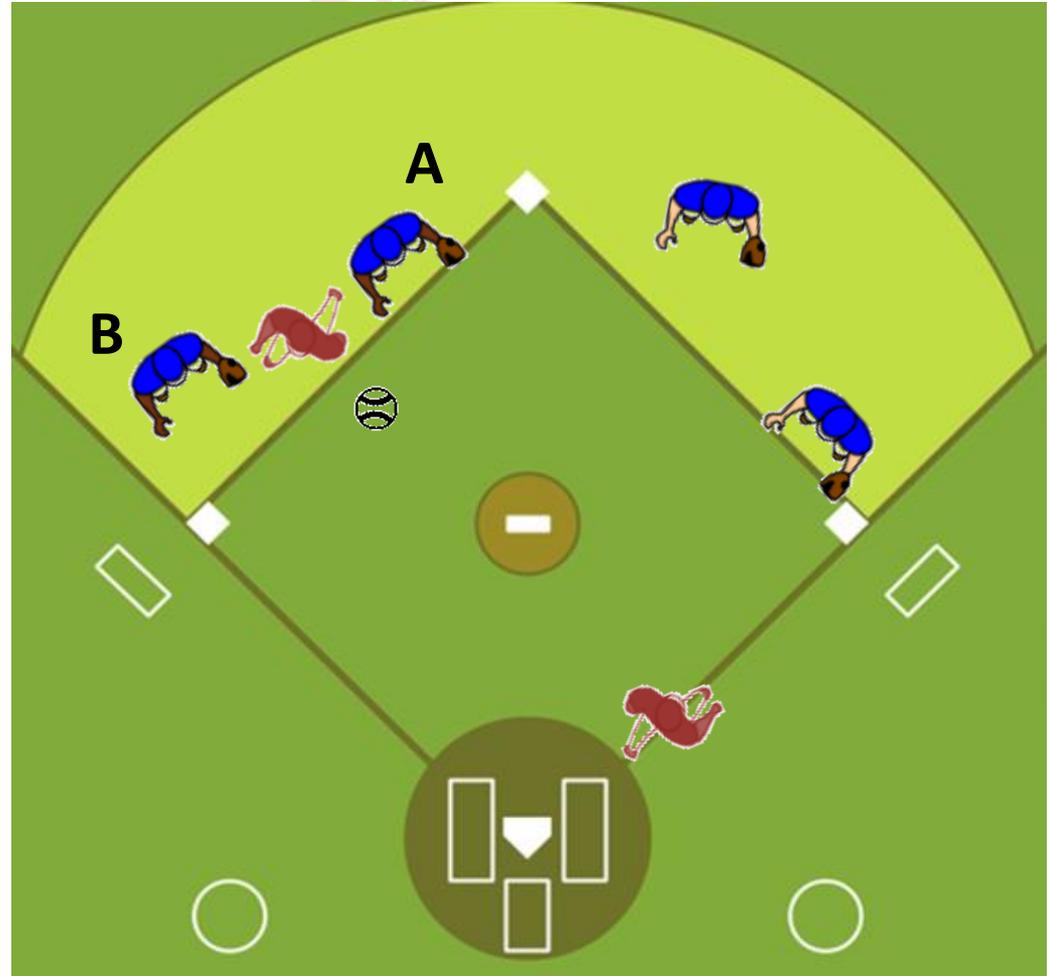


## 3. Au cours d'un jeu : précisions

- Balle morte instantanément
- Coureur retiré
- Batteur en première base
- Les autres coureurs reviennent

### MAIS :

- SAFE si A :
  - Aurait pu attraper la balle
  - Touche ou dévie la balle
  - Et qu'aucun autre défenseur n'aurait pu faire le jeu
- OUT si B :
  - S'est déplacé vers la balle
  - **Et** aurait pu faire un jeu



# INTERFERENCES DU COUREUR



## 4. Sur un lancer

- Avec deux retraits et deux strikes au compte du batteur, si le coureur en troisième base, essaie de voler la plaque de but lors d'un lancer régulier et que la balle le touche dans la zone de strike, l'arbitre annonce « 3<sup>ème</sup> strike », le batteur est retiré et le point n'est pas marqué
- Avant deux retraits, l'arbitre annonce « 3<sup>ème</sup> strike », la balle est morte et le point compte.
- **Règle 5.09 (a) (14)**

# INTERFERENCES



## 1. OFFENSIVES

- du coureur
- **du frappeur**
- du batteur-coureur
- du coach
- d'un arbitre
- du public

## 2. DEFENSIVES

- du receveur
- de la défense

# INTERFERENCES DU FRAPPEUR



## 1. Sur un vol de base

- La balle n'est pas morte instantanément
- Si la balle est dans la zone => c'est un strike
- Si le coureur est retiré sur le vol, l'interférence est ignorée
- Si le coureur est appelé « safe », le batteur est retiré et le coureur retourne à sa base de départ
  
- Si c'était un 3<sup>ème</sup> strike => strike out + le coureur est retiré pour l'interférence du batteur.

# INTERFERENCES DU FRAPPEUR



NOLASCO	83 PITCHES		
ARI	3	5	◆◆
MIN	1	0-1	●○

<https://youtu.be/9BkYWMOaxoc>

1. Sur un vol

# INTERFERENCES DU FRAPPEUR



## 2. a) Sur une frappe

- La balle n'est pas morte instantanément
- Si, d'après l'arbitre, le batteur empêche la défense de faire un jeu, le batteur est retiré.
- Les coureurs retournent à leur base de départ

# INTERFERENCES DU FRAPPEUR



<https://youtu.be/wpoyQFk5sxQ>

2. a Sur une frappe

# INTERFERENCES DU FRAPPEUR



## 2. b) Sur une frappe

- Si, après avoir frappé une balle en territoire des bonnes balles, sa batte retouche la balle.
- La balle est morte instantanément et le batteur est retiré
- Les coureurs retournent à leur base de départ
- Si la balle roule contre la batte au sol dans le territoire des bonnes balles, elle reste en jeu si, selon l'arbitre, il n'y avait pas intention d'interférer avec la course de la balle

# INTERFERENCES DU FRAPPEUR



<https://youtu.be/7VRppMWdGa8>

2. b Sur une frappe

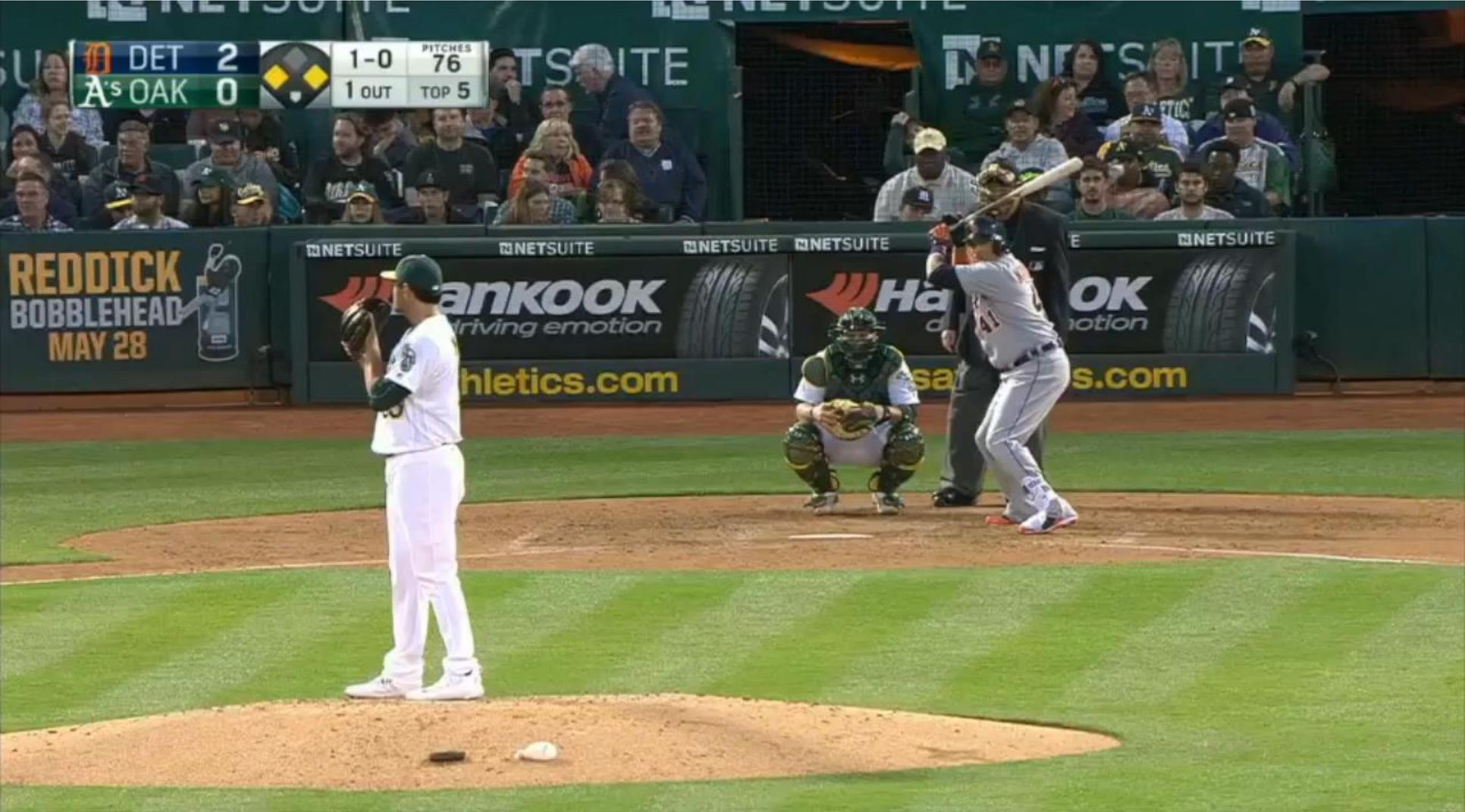
# INTERFERENCES DU FRAPPEUR



## 3. Sur un jeu défensif

- Si le batteur est déjà retiré et que, d'après l'arbitre, il empêche la défense de faire un jeu, le coureur le plus proche du marbre est retiré.
- Les autres coureurs retournent à leur base de départ

# INTERFERENCES DU FRAPPEUR



<https://youtu.be/yp7mX4l6Vaw>

3. Sur un jeu

# INTERFERENCES DU FRAPPEUR



## 3. Sur un jeu défensif : précision

Si le batteur-coureur interfère volontairement avec l'intention évidente d'interrompre un double-jeu

- ➔ **La balle est morte**
- ➔ **Le frappeur est retiré**
- ➔ **Le coureur le plus avancé est retiré**

# INTERFERENCES



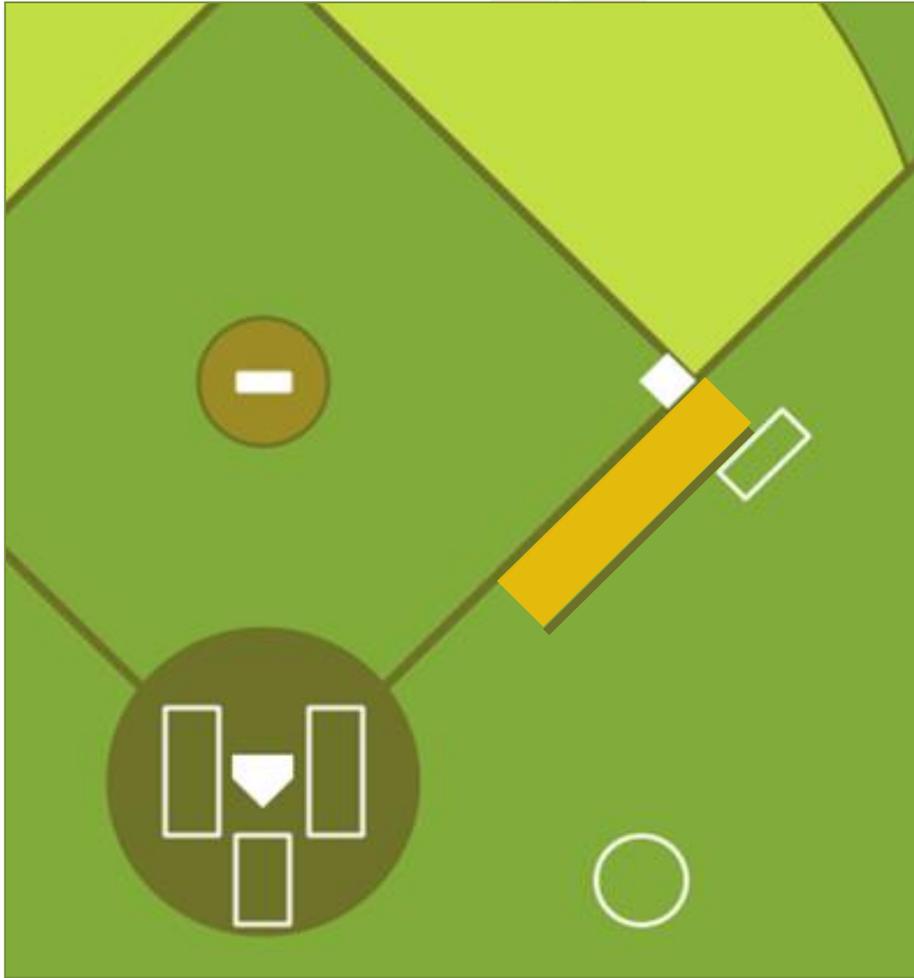
## 1. OFFENSIVES

- du coureur
- du frappeur
- **du batteur-coureur**
- du coach
- d'un arbitre
- du public

## 2. DEFENSIVES

- du receveur
- de la défense

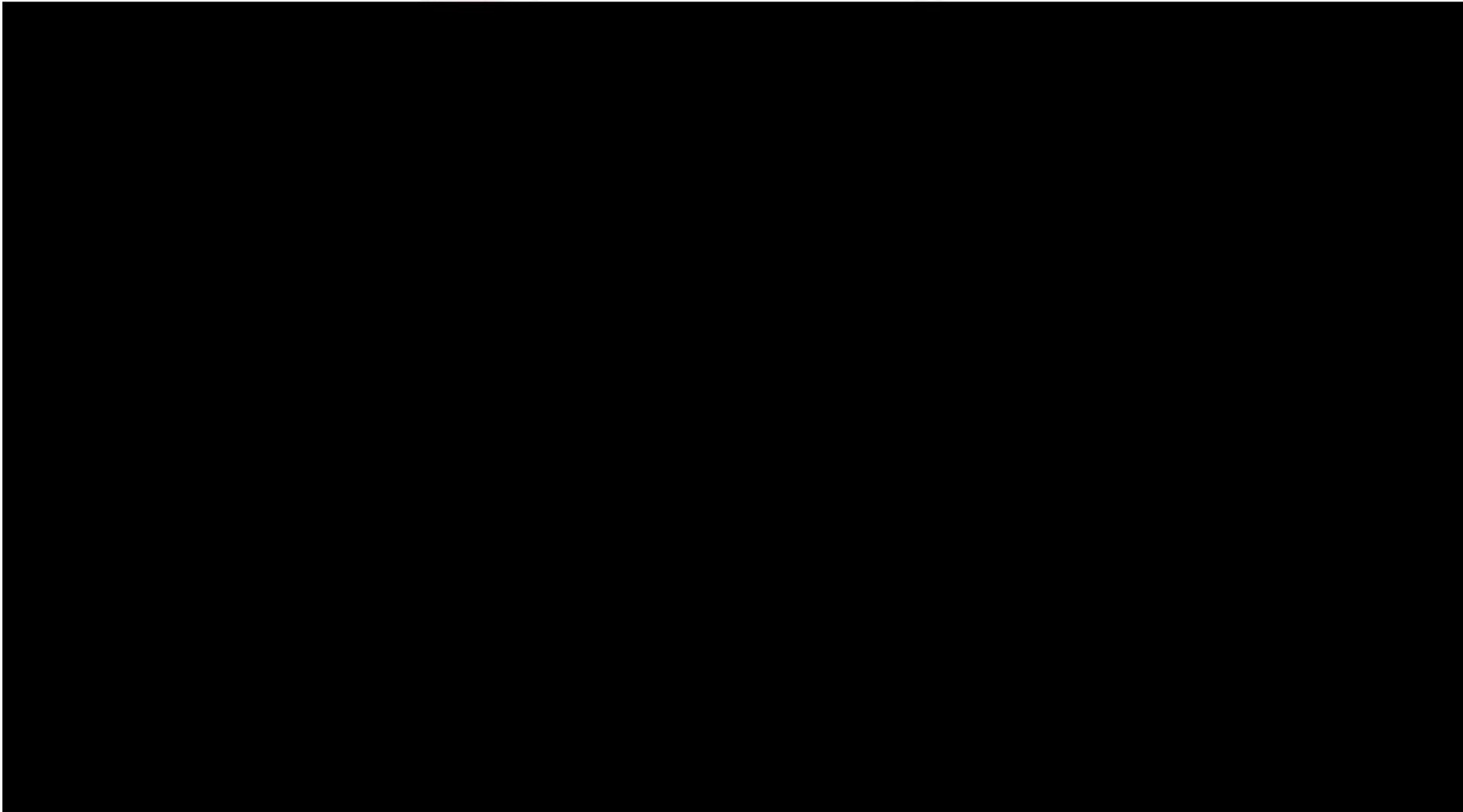
# INTERFERENCES DU BATTEUR-COUREUR



## Sur un jeu en 1<sup>ère</sup> base

- Le batteur doit courir dans le **couloir de course de 91 cm** qui se situe à mi-distance entre le marbre et la 1<sup>ère</sup> base
- **Les lignes font partie du couloir**
- S'il sort du couloir, par la gauche ou par la droite, **même d'un seul pied**, et qu'il gêne le relais ou l'attraper de la défense, il commet une interférence
- La qualité du relais doit être appréciée, **l'interférence n'est pas automatique**
- La base étant située à l'intérieur du terrain, le batteur-coureur peut faire un écart vers la base sur une ou deux foulées

# INTERFERENCES DU BATTEUR-COUREUR



# INTERFERENCES



## 1. OFFENSIVES

- du coureur
- du frappeur
- du batteur-coureur
- **du coach**
- d'un arbitre
- du public

## 2. DEFENSIVES

- du receveur
- de la défense

# INTERFERENCES DU COACH



## Sur une phase offensive

- Une interférence est commise sur un coureur quand, selon l'arbitre, le coach de 1<sup>ère</sup> ou de 3<sup>ème</sup> base aide physiquement le coureur, en le touchant ou le retenant, à retourner vers ou à quitter la 1<sup>ère</sup> ou la 3<sup>ème</sup> base
- Le coureur est retiré et les autres coureurs retournent à leur base de départ

# INTERFERENCES DU COACH



# INTERFERENCES DU COACH



## Sur une frappe

- Balle morte si, selon l'arbitre, le coach touche une balle qui aurait pu devenir une fair-ball
- Batteur retiré
- Les autres coureurs repartent sur leur base

## Sur un relais

- Balle morte si, selon l'arbitre, le coach touche intentionnellement un relais
- Le coureur qui était concerné par le relais est retiré
- Les autres coureurs repartent sur leur base

# INTERFERENCES



## 1. OFFENSIVES

- du coureur
- du frappeur
- du batteur-coureur
- du coach
- **d'un arbitre**
- du public

## 2. DEFENSIVES

- du receveur
- de la défense

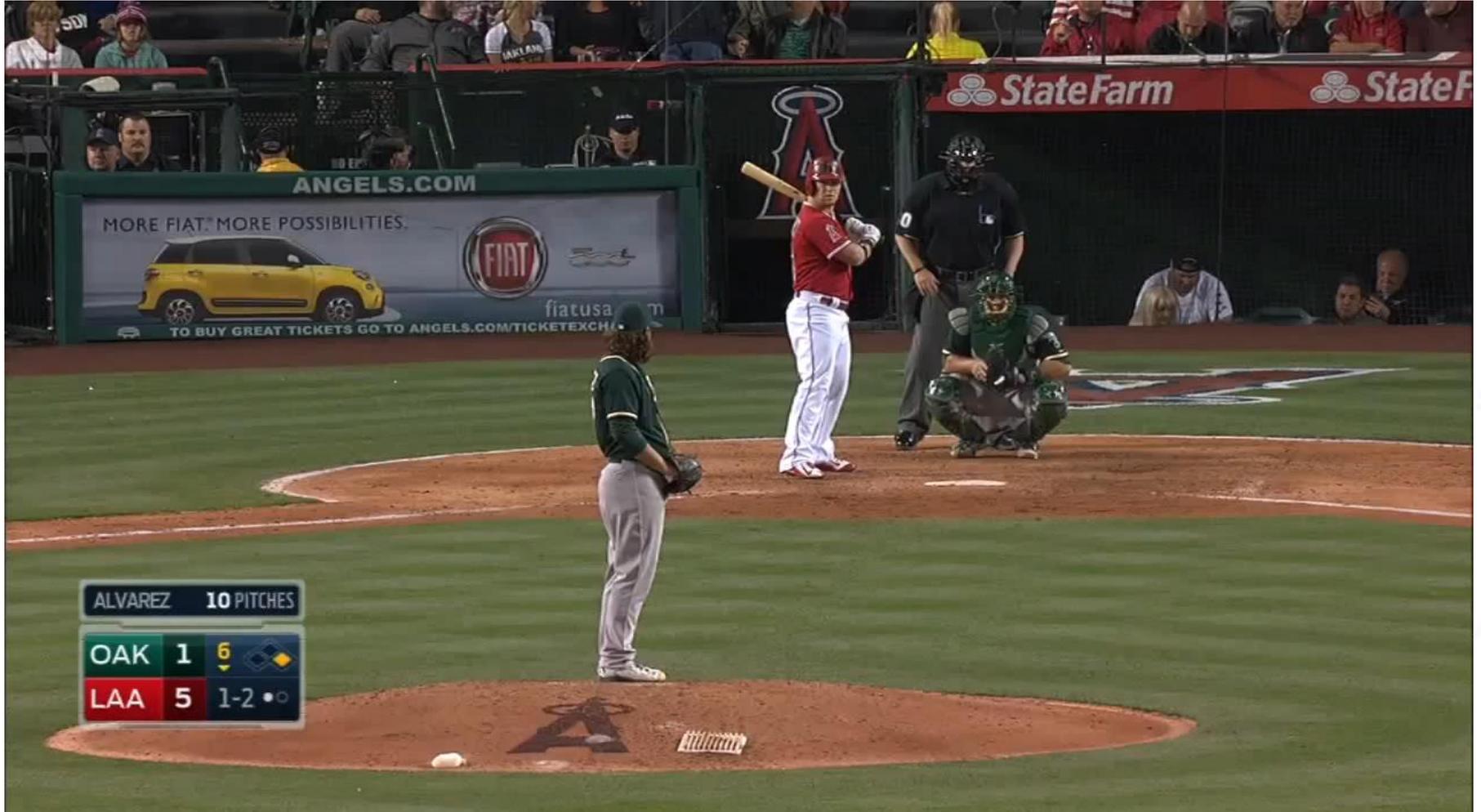
# INTERFERENCES DE L'ARBITRE



## Sur une frappe « fair »

- Balle morte
- Le batteur va en première base
- Les coureurs retournent sur leur base
- Sauf ceux forcés d'avancer par l'arrivée du batteur en 1<sup>ère</sup> base

# INTERFERENCES DE L'ARBITRE



<https://youtu.be/REqOXZrd3ZM>

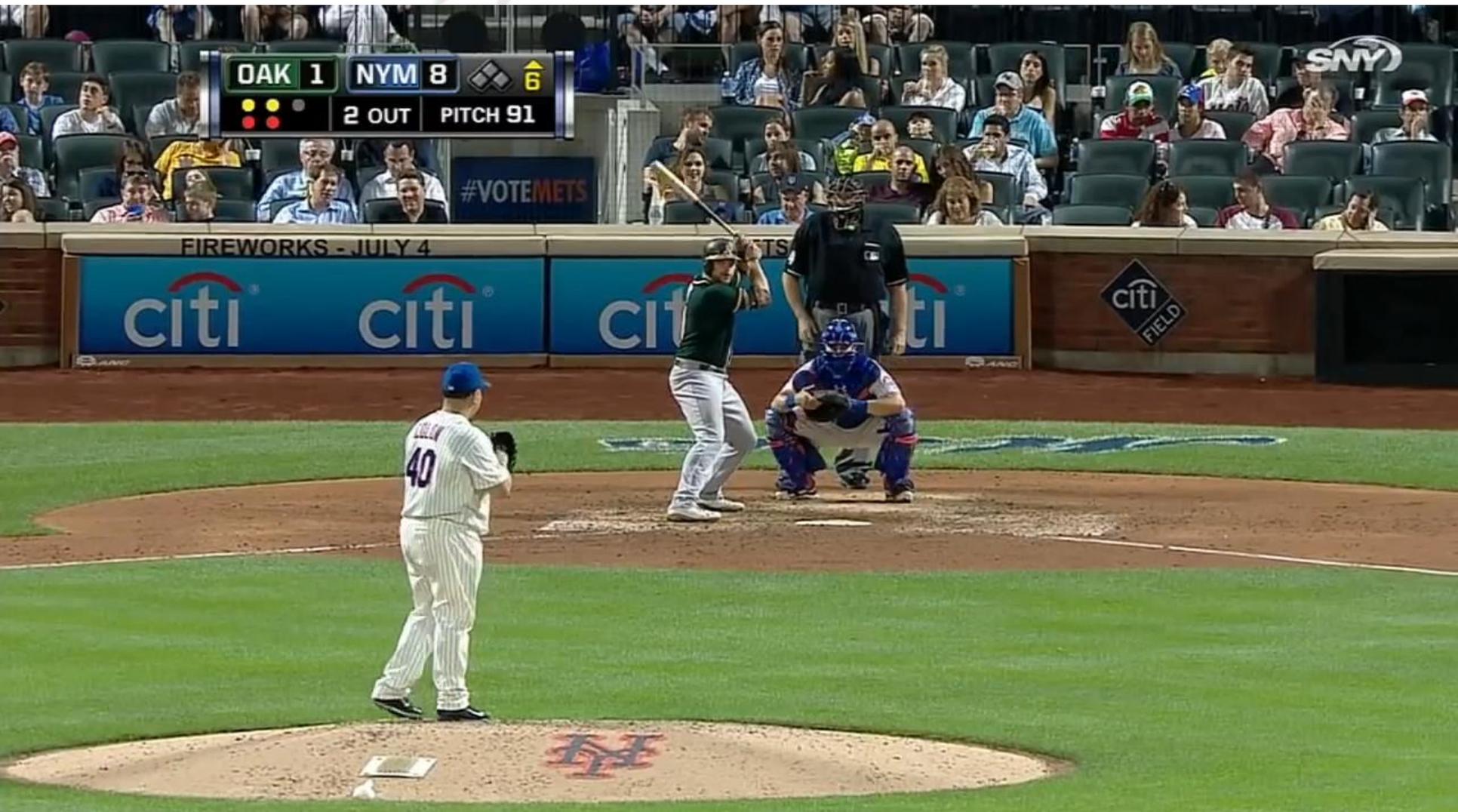
# INTERFERENCES DE L'ARBITRE



## Sur une frappe « foul »

- **Balle morte** (d'où l'importance du placement à l'extérieur des lignes !)

# INTERFERENCES DE L'ARBITRE



<https://youtu.be/xFl5ApKUI4c>

# INTERFERENCES DE L'ARBITRE



## Sur un pick-off du catcher

- Si le coureur est retiré, l'interférence est ignorée
- Si le coureur est safe ou si le catcher ne peut pas effectuer le jeu, la balle est morte
- Les coureurs retournent sur leur base

# INTERFERENCES DE L'ARBITRE



<https://youtu.be/p8cfOXP-yU8>

# INTERFERENCES DE L'ARBITRE



- Sur un pick-off ou un relais du lanceur
  - Sur un relais de la défense

- **La balle reste en jeu**

# INTERFERENCES DE L'ARBITRE



<https://youtu.be/Xe4ynv2YM6k>

# INTERFERENCES



## 1. OFFENSIVES

- du coureur
- du frappeur
- du batteur-coureur
- du coach
- d'un arbitre
- **du public**

## 2. DEFENSIVES

- du receveur
- de la défense

# INTERFERENCES DU PUBLIC



<https://youtu.be/vq8G81oOHhY>

# INTERFERENCES



## 1. OFFENSIVES

- du coureur
- du frappeur
- du batteur-coureur
- du coach
- d'un arbitre
- du public

## 2. DEFENSIVES

- du receveur
- de la défense

# INTERFERENCES DU CATCHER



COTTON	72 PITCHES	
OAK	4	4
HOU	4	4
2 OUTS	2-1	

ASTROS.COM    ASTROS@HOUSTON.COM    ASTROS.COM    ASTROS@HOUSTON.COM

AT&T

AT&T

Coca-Cola VALUE MEALS

# INTERFERENCES DU CATCHER



## Quelques règles d'or :

- Pointer l'interférence du catcher dans tous les cas
- Mais n'appeler « Time » que si la balle n'a pas été mise en jeu
- Si la balle est frappée, laisser le jeu se dérouler jusqu'à ce que les attaquants ne puissent plus progresser
- A ce moment-là, appeler « Time » et repointer l'interférence du catcher
- Placer les attaquants (*voir diapo suivante*)

# INTERFERENCES DU CATCHER



## Sur la frappe :

- Le batteur a atteint la première base

**ET**

- Tous les coureurs ont progressé au moins d'une base sans être éliminés

➔ **L'interférence est ignorée**

## Sur la frappe :

- Le batteur n'a pas atteint la première base

**OU**

- Un des coureurs n'a pas progressé au moins d'une base ou a été éliminé

➔ **Le batteur va en 1<sup>ère</sup> base et les coureurs forcés avancent**

**☑ C'est un jeu d'option**

↳ **Le manager pourra décider de négliger l'interférence et de prendre le jeu tel qu'il s'est déroulé (progressions et retraits)**



↳ **EN SOFTBALL**

**Cette action irrégulière du catcher s'appelle  
une OBSTRUCTION !**

# INTERFERENCES DU CATCHER



## Sur un « Squeeze play »

Le receveur (ou tout autre défenseur) marche sur la plaque de but ou devant celle-ci sans être en possession de la balle, ou touche le batteur ou sa batte :

- La balle est morte
- Le lanceur doit être pénalisé d'un balk
- Tous les coureurs progressent d'une base
- Le batteur se voit accorder la 1<sup>ère</sup> base pour l'interférence du catcher

# INTERFERENCES DU CATCHER



## « Back-swing interference »

Lors d'un vol de base, lorsqu'un batteur s'élançe si fort qu'à la fin de son swing, sa batte touche le catcher ou son gant et que cette gêne empêche le catcher de retirer le coureur :

- La balle est morte
- Les coureurs doivent retourner à leur base
- Mais aucun retrait n'est appelé
- C'est un « back-swing interference »

# INTERFERENCES DU CATCHER (squeeze play)

<https://youtu.be/ol-PEG1wwxA>

# INTERFERENCES



## 1. OFFENSIVES

- du coureur
- du frappeur
- du batteur-coureur
- du coach
- d'un arbitre
- du public

## 2. DEFENSIVES

- du receveur
- de la défense

# INTERFERENCES DE LA DEFENSE



## Règle 6.01

### (c) De l'interférence du receveur ou d'un défenseur

- Le batteur devient coureur et a le droit à la première base sans danger d'être retiré (à condition qu'il avance vers et touche la première base) quand le receveur **ou un défenseur quelconque** le gêne

# OBSTRUCTIONS



## PRINCIPES GENERAUX

- Action par laquelle un défenseur, n'étant pas en possession de la balle ni en position pour attraper une balle, gêne, intentionnellement ou pas, la progression d'un coureur
- 2 types d'obstruction :
- **Obstruction Type A :**  
l'obstruction se produit sur l'attaquant sur qui l'action se déroule
- **Obstruction Type B :**  
l'obstruction ne se produit pas sur l'attaquant sur qui l'action se déroule

# OBSTRUCTIONS



## Obstruction Type A

- L'obstruction est appelée sur l'attaquant sur qui l'action est en train de se dérouler
- La balle est morte automatiquement
- Le coureur se voit accorder la base suivante (même s'il était en train de revenir sur la précédente)

# OBSTRUCTIONS



## Obstruction Type B :

l'obstruction est appelée sur un autre attaquant que celui sur qui l'action est en train de se dérouler

➔ NE PAS APPELER « Time » immédiatement et laisser l'action se terminer :

### LE COUREUR EST « SAFE »

- Si le coureur qui a subi l'obstruction a pu progresser malgré l'obstruction et est appelé « safe », **ignorer l'obstruction**

### LE COUREUR EST « SAFE »

- Si le coureur qui a subi l'obstruction n'a pas pu progresser mais est appelé « safe » **en revenant sur la base précédente**, appeler « Time » et **accorder au coureur la base suivant celle qu'il a atteint avant l'obstruction**

### LE COUREUR EST « OUT »

- Si le coureur qui a subi l'obstruction a tenté de progresser mais qu'**il est appelé « out »** à cause de cette obstruction, **appeler « Time » et rétablir la progression du coureur en annulant l'effet de l'obstruction**

# OBSTRUCTIONS TYPE A



<https://youtu.be/FamZLXexn-4>

# OBSTRUCTIONS TYPE B



# OBSTRUCTIONS TYPE B



<https://youtu.be/dOlihOEDXgE>