

RÉSUMÉ DES RÈGLES DE JEU MOUSTIQUE A

Basé sur la réglementation PROVINCIALE

- 1 h 30 de jeu : lorsque la partie atteint 1 h 30, on termine la manche et on en joue une dernière, qui est ouverte. Pas de minimum de manches jouées nécessaire. Tout arrêt de plus de 10 minutes (blessure, pluie) n'est pas comptabilisé dans la durée de la partie.
- Si la partie dure 6 manches (**peu importe le temps**), la 6^e manche est ouverte. Les premières manches sont limitées à 5 points.
- 10 points d'écart mettent fin à la partie lorsqu'elle est réglementaire OU lorsque l'équipe en retard ne peut plus remonter le pointage (ex : 15-0 après 3 manches complètes).
- Vol de but permis lorsque la balle a traversé le marbre
- Si avance de 5 points, aucun vol de but n'est permis
- Un coureur peut atteindre le marbre seulement si la balle est frappée ou s'il est forcé d'avancer.
- Aucun coup retenu (balle morte, prise appelée au frappeur)
- Chandelle intérieure NE s'applique PAS
- 3^e prise échappée : frappeur retiré et la balle est EN JEU
- Aucun coureur de courtoisie n'est permis pour le receveur
- Aucun but sur balles intentionnel

Utilisation des réservistes

- Une équipe qui utilise des réservistes ne peut aligner plus de 10 joueurs
- Les réservistes doivent frapper à la fin de l'alignement
- Un réserviste Moustique B peut lancer

Règlements du lanceur

- Un lanceur peut lancer lors d'une 3^e journée consécutive s'il n'a pas atteint au cours des 2 premières journées **le cumulatif de 36 lancers** ou plus (**au total des 2 journées**). Il lui sera alors permis d'effectuer jusqu'à un **maximum de 75 lancers pour le cumulatif des 3 journées**.
- L'entraîneur de l'équipe doit voir au respect de la réglementation.
- 111.1 – TABLEAU

Division	Aucun repos	1 jour de repos	2 jours de repos	3 jours de repos
Moustique	1-35 lancers	36-50 lancers	51-60 lancers	61-75 lancers