

# RÉSUMÉ DES RÈGLES DE JEU MOUSTIQUE B

## Basé sur la réglementation PROVINCIALE et RÉGIONALE

---

- 1 h 40 ou 6 manches (6 manches à finir pour la finale)
- 3 points par manche, 6<sup>e</sup> manche ouverte seulement (sans limite de points)
- Si des manches supplémentaires sont nécessaires, la procédure avec des coureurs aux 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> buts sera appliquée, sauf en finale (référence 43.15)
- 3½ – 4 manches : partie réglementaire
- 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 (notamment lorsque le temps est écoulé)
- Aucun vol de but
- Aucun coup retenu (balle morte, prise appelée au frappeur)
- Un coureur peut atteindre le marbre seulement si la balle est frappée ou s'il est forcé d'avancer
- Chandelle intérieure NE s'applique PAS
- 3<sup>e</sup> prise échappée : frappeur retiré et la balle est MORTE
- Aucun but sur balles intentionnel

### Fin du jeu en défensive

- Lorsqu'une balle est frappée **à l'avant-champ**, les coureurs peuvent se rendre uniquement au prochain but, à leur risque. Si une erreur est commise **sur le premier jeu**, les coureurs peuvent tenter d'avancer d'un seul but supplémentaire.
- Dans le cas d'une balle frappée se rendant **au champ extérieur**, les coureurs terminent leur course lorsqu'elle revient au champ intérieur, en possession d'un joueur d'avant-champ. Il n'y a pas de possibilité de but supplémentaire sur erreur dans ce cas.

### Utilisation du T-ball

- Le frappeur peut prendre un (1) seul élan pour mettre la balle en jeu
- Le frappeur est limité à atteindre le 2<sup>e</sup> but (pas de limite pour les autres coureurs)
- Le joueur doit prendre un élan complet sur le T-ball
- Le frappeur a droit à un seul élan de pratique
- Une balle qui s'immobilise ou est touchée dans le demi-cercle est une fausse balle
- Une balle en contact avec la ligne délimitant le demi-cercle est une bonne balle

## Règlements du lanceur

- Un lanceur ne pourra officier plus de **trois (3) manches dans une journée**
- Un lanceur ne peut lancer **plus de six (6) manches dans une semaine (7 jours consécutifs)**  
*Note : Le nombre de manches lancées en tournoi et championnat n'est pas comptabilisé dans le maximum de manches permis en saison régulière, pour la période de 7 jours.*
- Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée
- Un joueur ne peut lancer trois (3) journées consécutives (**saison et tournoi inclus**)

## Utilisation des réservistes

- Une équipe qui utilise des réservistes ne peut aligner plus de 10 joueurs
- Les joueurs remplaçants doivent frapper à la fin de l'alignement
- Un joueur remplaçant ne peut agir comme lanceur