

## REGLEMENTATION POUR LE MOUSTIQUE B

IL EST DÉCIDÉ D'ADOPTER LES RÈGLES PARTICULIÈRES SUIVANTE POUR LA CATÉGORIE « MOUSTIQUE B » de la ligue maison :

### 1. Durée des parties Six (6) manches ou 100 minutes,

Étant entendu qu'aucune manche ne peut débiter après 100 minutes (1h40) de l'heure du début de la partie (play ball). Une partie doit être réglementaire pour appliquer cette règle. Étant donné qu'il n'y aura pas de marqueur, c'est la responsabilité de l'arbitre de garder le temps et de déterminer la fin du match.

### 2. Manches fermées

Toutes les manches se terminent après trois (3) retraits ou après trois (3) points ou lorsque huit (8) frappeurs d'une manche se sont présentés au bâton (manches fermées). S'il y a un écart de plus de dix (10) points avant le dernier tour au bâton d'une équipe qui perd et que cette manche est celle que l'arbitre a déclaré « dernière manche », la partie est déclarée terminée. Néanmoins, la partie se poursuit, sans jamais dépasser 100 minutes.

### 3. Manches ouvertes

Lors d'une manche ouverte, qui peut uniquement être la 6<sup>e</sup> manche, l'équipe visiteuse peut prendre un maximum de 10 points d'avance, une fois cette limite atteinte, la demi-manche offensive de l'équipe visiteuse prend fin. Dans un tel cas lors de son retour en offensive, l'équipe receveuse sera limitée à une partie nulle. Les barèmes de cette règle ne peuvent être dépassés même lors d'un coup de circuit à l'extérieur du terrain.

### 4. Coureurs sur les buts, Vol de buts, Coup retenu et chandelle intérieure

- a) Le vol de but n'est pas permis. Un coureur peut laisser son but seulement lorsque la balle est frappée. S'il y a infraction, la balle est morte et le coureur est retourné à son but. Lorsque le lanceur reçoit la balle et prend place sur sa plaque et que le receveur est en position, les coureurs doivent obligatoirement retourner aux buts qu'ils occupaient.
- b) Un coureur peut atteindre le marbre seulement si la balle est frappée ou s'il est forcé d'avancer. S'il y a infraction, le coureur est retourné à son but.
- c) Aucun coup retenu n'est permis. Sinon, la balle est morte et une prise sera appelée au frappeur.
- d) La règle relative à la chandelle intérieure ne s'applique pas.

## **5. Nombre de joueurs minimum**

Une équipe doit aligner 8 joueurs minimum, si une équipe a moins de 8 joueurs, elle perd le match par défaut mais la partie doit quand même être jouée. L'équipe visiteuse fournit des joueurs de champ extérieur pour compléter l'alignement défensif minimal de 8 joueurs.

## **6. Retrait fantôme**

Il n'y a pas de retrait fantôme pour les équipes qui n'alignent pas le nombre de joueurs minimal.

## **7. Joueurs remplaçants**

Les joueurs remplaçants peuvent être

- a) Des joueurs de d'autres équipes de la ligue Moustique B maison
- b) Des joueurs Atome B de la ligue Atome B maison

Aucun joueur Atome A ne peut remplacer dans la ligue Moustique B. Nous vous encourageons à prioriser les joueurs de notre ligue.

## **8. Utilisation équitable des joueurs en défensive**

Un joueur ne pourra jouer plus de deux fois à la même position durant la partie. La rotation champ/avantchamp doit faire en sorte que chaque joueur joue obligatoirement trois manches à l'avant-champ, si au moins six (6) manches sont jouées. Lorsqu'il y a plus de neuf (9) joueurs, la rotation des manches passées sur le banc doit être faite équitablement entre tous les joueurs. Un joueur ne doit jamais être sur le banc pour deux manches défensives consécutives avant de retourner au jeu.

## **9. Balle frappée en jeu**

- a. Pour une balle frappée à l'avant-champ : les coureurs, y compris le frappeur-coureur peuvent courir, à leurs risques, tant que la balle n'est pas revenue au lanceur
- b. Pour une balle frappée au champ extérieur (balle qui perce les joueurs d'avant-champ) : les coureurs, y compris le frappeur-coureur peuvent courir, à leurs risques, tant que la balle n'est pas revenue à l'avant champ.

## 10. But sur balles.

Aucun but sur balle n'est alloué.

- a) Lorsque l'arbitre appelle une 4e balle, le frappeur s'élance à partir d'un t-ball.
- b) Le frappeur ne peut prendre qu'un (1) seul élan afin de mettre la balle en jeu.
- c) Le joueur occupant la position de lanceur doit demeurer à sa position, un pied posé sur la plaque.

## 11. Balle morte

Une balle frappée est appelée morte lorsqu'elle: • touche un officiel

## 12. Coup retenu

Le coup retenu n'est pas permis. Les joueurs doivent prendre un élan complet. Dans l'éventualité d'un coup retenu, la balle est morte et les coureurs retournent à leur but. Le frappeur revient au bâton.

## 13. Frappeur atteint

- a. Si le frappeur est blessé par un lancer et ne peut continuer la partie, le dernier joueur retiré vient prendre la place du frappeur blessé avec un nouveau compte.
- b. Dans l'éventualité où c'est le premier frappeur qui est atteint et blessé par un lancer et qu'il ne peut continuer la partie, c'est alors le dernier joueur inscrit sur la liste d'alignement qui vient frapper à sa place.

## 14. Autre faits saillants de la ligue maison

- a. L'équipe locale doit fournir les balles de matchs.
- b. Chaque équipe aura sa poche de matériel pour le receveur et les balles pour faire l'échauffement.
- c. ~~Il n'y a pas de marqueur pour les matchs à Noroît. L'entraîneur local doit imprimer et apporter une feuille d'alignement/pointage. Cette feuille doit être placée dans un cartable pour chaque match et rempli à chaque demi-manche par l'entraîneur en attaque qui l'échange avec l'autre entraîneur entre les demi-manches. Les deux entraîneurs doivent signer la feuille de match à la fin du match, après avoir indiqué le pointage final~~  
CORRECTION : IL Y A UN MARQUEUR DANS LE MOUSTIQUE B.
- d. Dans tous les cas (CRSA, SFS et Portneuf), l'entraîneur local doit envoyer les résultats du match à l'adresse [info@baseballnoroit.com](mailto:info@baseballnoroit.com).