

Le présent règlement régit les activités des équipes **MOUSTIQUE** locales de BSTSA, L-D-M, de l'A.B.M.B.

1. JOUEURS

Le nombre minimum de joueurs est de sept (7) sans receveur et huit (8) avec receveur. Lorsque l'équipe a sept (7) joueurs, elle est en défensive. Le nombre maximum de frappeurs est de quinze (15). Une équipe ne peut compter plus de 11 joueurs si elle fait appel des réservistes. Une équipe ne peut faire appel a plus de 5 réservistes. Les réservistes doivent être identifiés sur l'alignement par la mention PE ou RL dans la colonne de gauche.

2. LE TERRAIN ET L'ÉQUIPEMENT

2.1 BUTS

La distance entre les buts est de soixante (60) pieds ou 18,29 mètres.

2.2 PARTIE AVEC LANCEUR

Toute les parties vont se jouer avec lanceur et avec un maximum de deux (2) manches par lanceur.

2.3 BALLE

Les balles ont une circonférence de 9 pouces. Aucun protêt n'est accepter sur la sorte ou la marque de balle utilisé. 1 neuve et 2 usagées

2.4 ABRIS DES JOUEURS

Équipe qui reçoit : abri du coté du troisième but.

Équipe qui visite : abri du coté du premier but.

2.5 BUT SUR BALLE

Aucun but sur balle n'est alloué. Après quatre (4) balles, un entraîneur de

l'équipe offensive prend place au monticule pour un maximum de trois (3) lancers supplémentaires, après quoi, le frappeur est déclaré retiré. Le compte de prises accumulées demeure, mais le joueur ne peut-être retiré sur une fausse-balle.

Si l'entraîneur est atteint par une balle frappée, la balle est déclarée morte et on accorde le premier but au frappeur. Les coureurs avancent s'ils sont forcés.

Si le frappeur est atteint, ce lancer sera déclaré erratique et ne sera pas comptabilisé. Le joueur doit poursuivre sa présence au bâton.

2.6 CASQUE PROTECTEUR ET ÉQUIPEMENT DE RECEVEUR

L'équipement complet pour le receveur est requis.

Le port du casque protecteur deux (2) oreilles est obligatoire pour le frappeur, les coureurs et le joueur en défensive qui occupe la position de lanceur.

2.7 CRAMPONS

Les crampons métalliques sont interdits.

2.9 TENUE VESTIMENTAIRES DES ENTRAINEURS

Les entraîneurs et leurs assistants doivent porter des pantalons longs, leur chandail d'équipe et des souliers adéquats (pas de sandales).

3. POSITION A LA DÉFENSIVE

3.1 JOUEURS

Un maximum de dix (10) joueurs peut se retrouver la défensive.

3.2 RECEVEUR

Il occupe sa position derrière le frappeur. Il doit porter tout l'équipement destin au receveur. Si l'équipe ne compte que 7 ou 8 joueurs, un parent

peut être utilisé la position de receveur. Cependant aucun jeu défensif ne peut être effectué par un parent. Un autre joueur en défensive doit venir couvrir le marbre.

3.3 SUBSTITUT ET ROTATION

Les joueurs, qui prennent place au banc pour la première manche, se joignent au match sur une base rotative à compter de la deuxième manche. Un joueur ne peut être inactif pour plus d'une manche consécutive. À la défensive, le roulement des joueurs est à la discrétion des entraîneurs.

4. OFFENSIVE

4.1 ALIGNEMENT DES FRAPPEURS

Tous les joueurs, maximum quinze (15), sont inscrits dans l'ordre des frappeurs et demeurent au même rang tout au long du match.

4.2 FIN D'UNE DEMI MANCHE

Une demi-manche offensive se termine lorsque trois (3) retraits ont été inscrits ou lorsque tous les joueurs inscrits se sont présentés au bâton. (Note : Le nombre de frappeurs doit être égal pour chaque équipe. À défaut, l'équipe qui compte le plus de frappeurs est le facteur déterminant du nombre pour une demi-manche (maximum quinze (15) frappeurs).

5. DURÉE DE LA PARTIE

La durée de la partie est de six (6) manches ou 1 heure 30 minutes. La règle des dix (10) points de différence ne s'applique pas et l'affichage des points ne se fait plus.

6. REGLES DE JEU

6.1 AVANCE SUR LES BUTS

Aucun frappeur ne peut laisser ou quitter son but avant que la balle n'ait traversé le marbre ou n'ait été frappé. S'il y a infraction la règle, le coureur est retourner son but et la balle est morte.

6.2 VOL DE BUT

Le vol de but n'est pas permis.

6.3 FIN DU JEU APRES UN COUP FRAPPÉ

Sur un coup frappé au champ extérieur: lorsque la balle revient à l'intérieur du losange (limite des buts) et est en possession d'un joueur défensif, les coureurs peuvent se rendre au prochain but qu'ils tentent d'obtenir, à leur risque. Un retrait peut-être complété.

Sur un coup frappé au champ intérieur: Les coureurs doivent demeurer au dernier but atteint au terme du premier jeu. Si une erreur est commise au cours de ce premier jeu par la défensive, les coureurs peuvent se rendre au prochain but, à leur risque. Cependant, un but seulement par coureur peut-être accordé.

6.4 CHANDELLE INTÉRIEURE

La règle relative la chandelle intérieure ne s'applique pas.

6.5 COUP RETENU

Aucun coup retenu n'est permis.

7 REGLES ADMINISTRATIVES

- 7.1** Il est strictement interdit de fumer sur le terrain et dans l'abri des joueurs. L'utilisation du téléphone cellulaire est interdite sur le terrain et dans l'abri

des joueurs sauf en cas d'urgence.

7.2 Les joueurs qui désirent apporter leur propre bâton doivent permettre aux joueurs de son équipe de l'utiliser.

7.3 Il est interdit aux entraîneurs d'utiliser les feuilles de règlements durant une partie.

7.4 Un entraîneur ne doit pas contester les décisions du marqueur ou des arbitres. Il peut cependant demander des explications si l'application d'un règlement lui semble incorrect (maximum 30 secondes). Il ne sera toléré aucune menace ou bousculade d'un arbitre ou d'un autre officiel.

Seulement l'entraîneur-chef pourra demander des explications.

7.5 En cas de pluie, les parties pourraient être annulées à l'avance (2 heures) et reportées par une décision du responsable des terrains de la ville qui reçoit. Une partie non-commencée ne peut être annulée ou reportée que par l'arbitre.

7.6 Aucune pratique dans le champ intérieur avant la partie.

8 SÉRIES ÉLIMINATOIRES ET FINALES

8.1 L'équipe qui aura terminé le plus haut au classement de la saison sera l'équipe receveuse tout au long des séries.

8.2 Chacune des équipes devra fournir une balle neuve et deux balles usagées chaque partie.