

DIVISION FÉMININE

RÈGLEMENTS

SAISON 2018

TABLE DES MATIÈRES

	PAGE
I - RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX	3
1. Admissibilité	3
2. Équipement	4
II - RÈGLEMENTS DE JEU	6
3. Règlements « Maison »	6
4. Assiduité	12
5. Éliminatoires	12
ANNEXE ``A``REPLACEMENT TEMPORAIRE.....	14

I- RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX DE LA LIGUE

1. Admissibilité :

1.1 La division Féminine comprend six (6) équipes de treize (13) joueuses ou selon le nombre d'inscriptions et possibilité d'une (1) gérante ou instructeur

1.2 La liste de priorité de sélection des joueuses, pour la saison en cours, sera établie comme suit :

1. Joueuses qui ont terminé la saison précédente comme membres actives de la ligue. (sauf en cas de raison valable, ex : blessure etc...)
2. Être une ancienne joueuse de la ligue. La priorité ira aux joueuses qui ont cumulé le plus grand nombre d'années dans la ligue.
3. Être âgé d'au moins 18 ans la journée du repêchage de la ligue et avoir un lien de parenté avec un membre actif de la ligue. (père, fils, mère, fille, frère, sœur, conjoint et conjointe) La priorité ira aux candidates dont le membre actif apparenté (1 seul) a cumulé le plus grand nombre d'années dans la ligue.
4. Les candidates qui ont participé à la clinique des recrues de la ligue division féminine de la saison précédente et qui n'ont pas été sélectionnées cette même saison. La priorité sera déterminée selon les critères d'admissibilité.
5. Résidentes de Brossard âgées de 21 ans ou plus durant l'année courante et qui sont présentes à la clinique des recrues de la ligue. La priorité sera établie par la date d'inscription.
6. Toutes les autres candidates âgées de 21 ans ou plus durant l'année courante et qui sont présentes à la clinique des recrues de la ligue. La priorité sera établie par la date d'inscription.
7. Dans tous les cas ci-haut mentionnés les candidates doivent remplir et remettre une formule d'inscription de la ligue PVB avant la date prévue de fin des inscriptions de l'année en cours sous peine de voir leurs candidatures refusées. Il est entendu que tous les nouveaux membres doivent se procurer ***un pantalon noir.***

N.B. Toute nouvelle joueuse refusant son acceptation lorsque la demande lui est faite, perd ses droits pour la saison suivante

2. Équipement :

- 2.1 Les souliers de course ou souliers à crampons caoutchoutés sont les seuls permis.
- 2.2 Le port de l'uniforme réglementaire (chandail et ***pantalon noir***) est obligatoire en tout temps pour tous les joueurs disputant une partie. Aucun échange d'uniforme n'est permis entre les joueurs durant un match. Advenant qu'une joueuse joue dans un match sans son uniforme réglementaire, elle recevra un avertissement la première fois, elle sera automatiquement suspendue pour une partie pour toute offense subséquente.
- 2.3 Les chandails demeurent la propriété de la Ligue et doivent être retournés au capitaine à la fin de la saison.
- 2.4 Il est entendu que toute perte ou dommage aux chandails et à l'équipement de la Ligue peut être réclamé par la Ligue.
- 2.5 Aucun bijou (montre, bague, boucles d'oreilles, chaînes) ne doivent être portés afin de prévenir les accidents.
- 2.6 Lorsqu'un joueur apporte son propre bâton, il peut le prêter aux joueurs de son équipe mais il n'est pas obligé de le prêter aux joueurs de l'équipe adverse.
- 2.7 Tous les bâtons sont vérifiés par la ligue et un autocollant est apposé sur les bâtons approuvés (voir sur le site WEB pour les règles applicables – www.liguepvb.com). Tout bâton n'ayant pas l'autocollant sera donc considéré comme étant illégal. Tout frappeur se présentant au marbre avec un bâton illégal s'expose aux sanctions suivantes :

En cas de première offense avec un bâton qui ne respecte pas la norme, le bâton sera enlevé à la joueuse (bâton retiré de la partie) mais la joueuse pourra quand même frapper. Le tout doit être inscrit sur la feuille du match et la joueuse fautive recevra un avertissement.

En cas de deuxième offense par cette même joueuse durant la saison, celle-ci sera suspendue pour la prochaine partie.

En cas de troisième offense par cette joueuse durant la saison, celle-ci sera suspendue pour trois parties.

Le capitaine de l'équipe adverse doit faire un appel à l'arbitre avant que le frappeur ait frappé pour signaler l'offense. En aucun cas un jeu sera rappelé ou annulé sur un appel de bâton illégal.

2.8 ***Le pantalon court (short) est permis, comme le pantalon il doit être noir et couvrir la cuisse, si la joueuse porte un sliding pad, ce dernier doit être couvert entièrement par le short..*** Le port du bas long de couleur blanc, noir, blanc avec ligne noire ou un bas de la même couleur que le chandail de l'équipe est maintenant obligatoire. Les bas de couleurs autre que celles mentionnées sont interdits pour les joueurs portant le pantalon court (short) et le pantalon 3/4 c'est-à-dire celui qui ne descend pas à la cheville. Tout joueur ne respectant pas cette règle sera avisée et deviendra passible d'une mesure disciplinaire s'il y a récurrence.

II- RÈGLEMENTS DE JEU

3. Règlements « maison » :

Une feuille des règlements maison plastifiée sera remise aux marqueurs pour que cette feuille soit présentée aux arbitres

- 3.1 La partie comprend sept (7) manches. **Chaque équipe comptera treize (13) joueuses ou selon les inscriptions et pourra utiliser onze (11) joueuses sur le terrain en défensive.** Les positions au champ intérieur sont : lanceur, receveur, premier but, deuxième but, troisième but, arrêt-court. L'ajout d'un « rover » au champ intérieur est accepté si désiré. Au champ extérieur, il y aura les champs gauche, droit et centre. Un « rover » est également permis dans la position voulue par le capitaine.
- 3.2 **Il y aura un minimum de huit joueuses pour une partie.**
- 3.3 Si une équipe refuse de poursuivre une partie, elle perd automatiquement par défaut. Le compte final sera celui en vigueur ou 7 à 0. Le différentiel le plus haut sera pris. Cependant, si il y a une différence de douze (12) points ou plus à la fin de la cinquième manche, l'équipe qui tire de l'arrière peut décider de mettre fin à la partie.
- 3.4 Cinq (5) points par manche seront alloués sauf pour la 6^e et 7^e manche. Celles-ci seront ouvertes, ainsi que toute autre manche supplémentaire jouée.
- 3.5 Le coup retenu (bunt) est interdit.
- 3.6 Le règlement concernant le « infield fly » sera appliqué à partir de la saison 2009.
- 3.7 Durant la saison régulière, l'heure programmée des parties est 19h00 et 20h45, Tous les joueurs doivent être prêts à partir de 20H15 pour le deuxième match. Ceux-ci doivent se réchauffer à l'extérieur du terrain. Si nous pouvons commencer plus tôt, nous le ferons. Les diamants sont acceptés, mais les capitaines n'ont que 10 minutes sur le terrain pour les deux équipes. Le temps maximum alloué pour une partie est de 2 heures. Aucune manche ne pourra débuter après 1.40 heures de l'heure du début de la partie. Les marqueurs auront un chronomètre qui sera démarré au moment où les arbitres annonceront le début de la partie. Ce règlement est sujet à ajustement par l'arbitre et/ou la Direction en cas de besoin.

- 3.8 Sur une question de règlement, seul les membres du tandem ou deux (2) joueurs désignés avant la partie pourront discuter avec l'arbitre. Sur une question de jugement, aucune discussion ne sera admise.
- 3.9 Seulement les deux (2) équipes inscrites au programme ont le droit de pratiquer sur le terrain. Aucun enfant n'est admis sur le terrain en tout temps. Les bancs sont réservés aux joueuses et gérantes seulement. L'équipe « receveur » utilise le banc longeant le troisième but et l'équipe « visiteur » utilise le banc longeant le premier but.
- 3.10 Aucun protêt ne peut être logé sur/ou durant la partie.
- 3.11 Il est entendu que le club visiteur pourra pratiquer son champ intérieur à compter de quinze (15) minutes avant la partie. Le club receveur utilisera le terrain à son tour dix (10) minutes avant le début de la partie. Cinq (5) minutes avant le début de la partie, les deux (2) équipes doivent libérer le terrain et procéder au « caucus » de façon à débiter la partie à l'heure juste.
- 3.12 Toute joueuse de première année doit être évaluée comme lanceur pour avoir le droit de lancer lors d'une partie. Après la première année dans la ligue, tout lanceur, jugé de calibre trop élevé, pourra être refusé par la direction. La décision sera irrévocable et sans appel.
- 3.13 Une joueuse retirée comme lanceur dans une manche ne peut revenir lancer dans cette manche; cependant, elle peut jouer à toutes autres positions et pourra revenir lancer dans les manches suivantes. Elle n'aura cependant droit à aucun lancer de pratique quand elle revient lancer.
- 3.14 Seuls les lanceurs désignés auront une cote de lanceur. En saison régulière, toute autre joueuse éligible est autorisée à lancer.
Durant les séries, seules les joueuses ayant lancé au moins 7 manches durant la saison régulière seront éligibles pour lancer, sauf si le lanceur désigné est absent ou est retirée du match suite à une blessure. Dans un tel cas, toute joueuse de l'équipe deviendra éligible pour lancer durant cette partie. Une liste des lanceurs éligibles à lancer en séries pour chacune des équipes sera préparée et remise à tous les capitaines avant le début des séries.
En tout temps, la direction se réserve le droit d'interdire de lancer à toute joueuse n'ayant pas de cote de lanceur et jugé de trop fort calibre.
- 3.15 Au moment de l'évaluation, toute joueuse qui cachera ses habiletés soit en offensive ou en défensive, pourra être refusée par la direction et la

joueuse, qui aura parrainée cette dernière, pourra être suspendue pour une année complète.

- 3.16 Le lancer en arc n'est plus obligatoire. Toutefois le lancer de la balle donnée demeure en vigueur. Au moment du lancer, la balle devra être visible par l'arbitre. Si l'arbitre juge le lancer illégal, une balle sera automatiquement créditée au frappeur. Si un lanceur donne 5 points dans une manche limitée à 5 points avant d'avoir 3 retraits, une manche complète lui sera créditée. S'il y a eu plus de un lanceur dans la manche la manche sera créditée au lanceur qui aura donné le plus de points.
- 3.17 Un coureur sur les buts peut avancer en direction du but suivant seulement si la balle est passée le marbre. Si le coureur quitte avant, il sera automatiquement retiré. Un coureur peut avancer à ses risques sur un retrait en chandelle à un joueur à la défensive
- 3.18 Le vol de but est autorisé, sauf au marbre. En saison régulière, dès qu'une équipe a 10 points ou plus d'avance, les coureurs ne peuvent plus voler ou avancer sur une balle passée. Tout joueur d'une équipe qui mène par 10 points ou plus qui ne respecte pas cela sera automatiquement déclaré retiré. Dès que l'écart de points retombe en bas de 10 points, les vols de but reprennent.
- 3.19 L'alignement des frappeurs, comprenant tous les joueurs participant à la partie, devra être remis au marqueur dix (10) minutes avant le début de la partie.
- 3.20 Si le lanceur échappe le relais du receveur, la balle est en jeu. Si le lanceur n'échappe pas le relais du receveur, avec un coureur au troisième but ou tous les buts occupés, le ou les coureurs doivent retourner à leur but respectif et si le coureur du troisième but traverse la ligne entre le 3^e but et le marbre, il est retiré. Le lanceur a toujours le loisir de mettre la balle en jeu à n'importe quel but.
- 3.21 Les blasphèmes et l'alcool sont défendus sur le terrain durant les parties. Ces deux cas peuvent entraîner l'expulsion du joueur selon la discrétion de l'arbitre. Le capitaine ou l'arbitre est autorisé à empêcher un joueur dont les facultés sont affaiblies de participer à la partie et ce joueur ne sera pas admis sur le banc.
- 3.22 Toute joueuse expulsée d'une partie par l'arbitre sera automatiquement suspendue pour la prochaine partie disputée par son équipe. Pour une deuxième offense, la suspension sera de trois (3) parties. Pour une troisième offense, la direction étudiera son cas et rendra une sentence selon la gravité de l'offense.

- 3.23 Les joueuses qui arrivent après que le premier lancer soit effectué seront ajoutées sur la feuille de pointage selon l'ordre de leur arrivée au terrain.
- 3.24 Toutes les joueuses participant à une partie doivent frapper dans le même ordre qu'ils ont été transcrits sur la feuille de pointage. Chaque joueuse doit jouer un minimum de quatre (4) manches complètes à la défensive.
- 3.25 Le frappeur suivant doit toujours être dans le cercle d'attente réservé à cet effet.
- 3.26 Tout frappeur est retiré automatiquement sur une troisième (3^e) prise. Tout frappeur prend automatiquement le premier (1^{er}) but sur une quatrième (4^e) balle.
- 3.27 L'utilisation d'un coureur suppléant est permise jusqu'à concurrence de 3 durant une même partie. Par la suite, si un coureur sur les buts se blesse et ne peut poursuivre le match, il ne pourra être remplacé, il devra quitter la partie et constituera un retrait.

Le remplacement sera effectué par le premier joueur disponible précédant le joueur à remplacer sur l'alignement. Le remplacement doit être fait avant le premier lancer à un nouveau frappeur.

Cependant, un coureur avec une blessure avec écoulement sanguin important, pourra se faire remplacer le temps de panser sa blessure. Ce changement ne sera pas pris en compte.

- 3.28 Toute partie remise à cause de la température ou toute autre raison valable, sera reportée par le responsable des terrains. Ces parties seront reprises, selon l'ordre chronologique et ce à la même heure, immédiatement à la fin de la saison régulière et avant les éliminatoires.
- 3.29 Afin d'accélérer le jeu, il est entendu que le lanceur sera limité à neuf (9) lancers de pratique au début d'une partie et à trois (3) lancers au début des autres manches. Le lanceur de relève (n'ayant pas lancé auparavant dans cette partie) aura également droit à ses neuf (9) lancers avant d'affronter un premier frappeur.
- 3.30 Si le receveur n'est pas prêt à la fin de la manche précédente, l'équipe doit désigner un remplaçant pour l'échauffement du lanceur. Si personne ne se présente au marbre, le lanceur ne pourra effectuer ses trois (3) lancers de pratique. Aussi, le lanceur ne pourra procéder à son échauffement s'il n'est pas prêt à la fin de la manche précédente.
- 3.31 Afin également d'accélérer le jeu, il est interdit de faire des réunions au monticule du lanceur au début de chaque manche.

3.32 À la première manche seulement, la balle pourra circuler aux joueurs du champ intérieur. Il sera interdit de le faire pour toutes les autres manches durant la partie.

Après un retrait, la balle retournera directement au lanceur. Lorsque ce dernier sera en possession de la balle et à l'intérieur de son cercle, les coureurs avanceront au but suivant sans le dépasser à leurs risques et périls ou retourneront à leur but original et le jeu s'arrête immédiatement.

3.33 Vu l'utilisation du but double au premier but, les règlements suivants s'appliquent :

- a) Lorsqu'il y a un retrait possible au premier but par un joueur du champ intérieur, le frappeur/coureur doit obligatoirement se diriger et toucher au but orange.
- b) Lorsqu'il y a un retrait possible au premier but par un joueur du champ intérieur, le joueur défensif doit obligatoirement toucher au but blanc pour effectuer le retrait.
- c) Lorsque la balle est frappée hors de la portée des joueurs d'avant champ, le frappeur/coureur peut toucher au but blanc ou au but orange avant d'entreprendre sa course vers le deuxième but.
- D) Il est entendu que le retrait peut être effectué par le joueur défensif en touchant le coureur avec la balle avant que celui-ci ne touche au but orange.

3.34 Deux arbitres rémunérés seront présents à chaque partie.

3.35 Sur un jeu au marbre, la coureuse doit avoir touché au sol sur ou au delà de la ligne blanche tracée à égalité du marbre avant que le joueur défensif ne touche au marbre en possession de la balle.. Un joueur touchant la ligne blanche de non retour entre le 3^e but et le marbre, ou qui met le pied sur la ligne ou la traverse, est dans l'obligation d'aller au marbre ou il est automatiquement retiré. En aucun temps et peu importe le jeu, le coureur ne doit toucher le marbre. S'il touche le marbre, c'est un retrait automatique. Le marbre appartient uniquement à la défensive. Pour effectuer le retrait, le joueur défensif doit être en possession de la balle et seulement toucher au marbre avant que le coureur ne touche au tapis blanc. Le joueur défensif ne peut toucher au coureur pour le retirer.

3.36 Le but sur balle intentionnel (BBI) sera autorisé, mais il y aura une

Limite de 1 BBI accordé par joueur, par partie. Le lanceur qui décide d'accorder un BBI devra aviser l'arbitre au marbre afin qu'il envoie le joueur au premier but sans que le lanceur ait à effectuer les lancers.

- 3.37 Contrairement à Softball Québec, si une équipe compte 9 joueurs et un joueur est expulsé, l'équipe pourra finir la partie à 8 joueurs.

4. Assiduité:

- 4.1 Un joueur absent durant quatre (4) parties consécutives, sans raison valable, pourra être remplacé et n'aura pas droit au remboursement de sa cotisation. À noter que les abus d'absences seront surveillés de près et la direction appliquera le règlement avec rigueur. Advenant l'abandon d'un joueur ou en cas d'accident à ce dernier, la direction procédera au remplacement immédiat du joueur en se basant sur le grade du joueur devenu inactif (s'il y a des joueurs disponibles). Le nouveau joueur doit être actif dans un minimum de trois parties de la saison régulière. Tout joueur doit participer au 2/3 des parties de la saison régulière pour être éligible aux trophées de fin de saison.
- 4.2 Tout joueur remplacé le sera par un candidat ayant le même grade, jusqu'à concurrence de « plus 2 » ou « moins 2 ». Si ce candidat n'est pas disponible, le joueur octroyé sera celui ayant le grade le plus près possible et ce tout en respectant l'ordre chronologique de la réception de l'adhésion. Si le remplaçant est un lanceur désigné, il ne pourra remplacer qu'un lanceur désigné.

5. SAISON RÉGULIÈRE ET ÉLIMINATOIRES

- 5.0 En saison régulière chaque équipe dispute **vingt (20)** parties.

Bris d'égalité : Le classement sera déterminé de la façon suivante pour la saison et pour les séries. (déterminera du receveur pour les séries)

- a) L'équipe ayant le plus grand nombre de victoires parmi les équipes impliquées dans l'égalité
 - b) L'équipe ayant le plus grand nombre de victoires contre les équipes impliquées dans l'égalité
 - c) L'équipe ayant la meilleure fiche contre la meilleure équipe de la division
 - d) L'équipe ayant la meilleure fiche contre la 2^e meilleure non impliquée ... et ainsi de suite.
- 5.1 Pour les éliminatoires, les deux (2) premières équipes participent automatiquement à la demi-finale. Les équipes 6 VS 3, ainsi que les équipes 5 VS 4 devront s'affronter dans une série quart de finale 2 de 3 pour déterminer les 3^e et 4^e équipes qui participeront aussi à la demi-finale. Ces séries 2 de 3 seront jouées immédiatement après le calendrier

régulier et il y a possibilité que les parties soient disputées consécutivement, sans journée de repos. Les numéros d'équipe pour le reste des séries seront attribués comme suit :

No.1	Champion, première position;
No.2	2 ^e position;
No.3	Gagnant de 1/4 de finale selon rang saison régulière;
No.4	Gagnant de 1/4 de finale selon rang saison régulière.

5.2 Parties éliminatoires

Demi finale 3 de 5

- a) 4 vs 1
- b) 3 vs 2

5.3 Finale 3 de 5

Gagnant série a) contre Gagnant série b). La première équipe à recevoir sera celle s'étant le mieux classée durant la saison.

5.4 Toutes les parties disputées en séries éliminatoires sont à finir, minimum 7 manches. La partie débutée à 19h00 doit être complétée même si elle dure plus de 2 heures. En cas de pluie, toute partie n'ayant pas 4 manches 1/2 complétée, sera reprise en entier. Toute partie qui n'est pas complétée (pluie ou prolongation de la partie de 19h00), le sera avant le début de la prochaine partie programmée entre ces 2 équipes. Dans un tel cas, aucune modification d'alignement ne sera permise (aucun nouveau joueur ne sera permis). Il est entendu que la deuxième partie programmée devra se jouer selon la disponibilité de temps et/ou selon l'accès aux lumières.

5.5 Pour les séries, les parties seront disputées les lundis, mercredis et vendredis.

N.B. Tous les règlements écrits en caractère gras et italiques, indiquent un changement.

ANNEXE ``A``

JOUEUSE REMPLAÇANTE POUR UNE PARTIE EN SAISON RÉGULIÈRE ET EN SÉRIES SAUF LES DEMI-FINALES ET LA FINALE

1. Si une équipe a moins de 11 joueuses une ou des remplaçantes pourront être choisies par les capitaines de la dite équipe pour avoir un total de 11 joueuses maximum. Les capitaines devront remettre la liste des joueuses absentes et des remplaçantes avec leurs cotes au marqueur avant le début de la partie.
2. La cote de la joueuse remplaçante sera une « moyenne » de toutes les joueuses absentes pour ce match, ceci en respectant une cote de maximum +1 sans minimum. Les capitaines des équipes qui auront besoin de une où des joueuse devront eux-mêmes faire le calcul de la cote moyenne et communiquer avec la où les joueuses de leurs choix. En effectuant le calcul de la cote les capitaines devront toujours garder un seul chiffre après le point et ne jamais arrondir le deuxième chiffre après le point.
3. Pendant la saison, une joueuse peut remplacer autant de fois qu'elle le désire. La où les joueuses remplaçantes devront toujours être placées dernières dans le rôle des frappeuses.
4. Si à la suite de remplacements de joueuses, la direction s'aperçoit que la cote maximum a été dépassée, l'équipe fautive perdra la partie ainsi que 2 points au classement.
5. Si une équipe a moins de 11 joueuses et choisit une remplaçante et par la suite, l'une des joueuses absentes se présente, celle-ci ne pourra pas jouer de la partie, l'équipe devra jouer avec la joueuse remplaçante seulement.
6. Une joueuse qui en est à sa première saison ne pourra agir à titre de remplaçante en saison. L'équipe ne respectant pas cette règle perdra la partie ainsi que 2 points au classement. **Les recrues seront réévaluées avant le début des séries et pourront remplacer en séries. Leur nouvelle cote doit être utilisée lorsqu'elles sont appelées à remplacer, leur cote originale doit être utilisée lorsqu'elles sont absentes.**

JOUEUSE REMPLAÇANTE POUR UNE PARTIE EN SÉRIES DURANT LES DEMI-FINALES ET LA FINALE

Durant les séries demi-finales et la série finale les équipes devront jouer à 13 joueuses ou selon le nombre de joueuses déterminé en début de saison. Dans le cas où une seule joueuse est absente, la joueuse remplaçante doit être de cote égale ou inférieure à la cote de la joueuse remplacée. Si plus d'une joueuse est absente, les capitaines font alors la somme des cotes des joueuses absentes et peuvent choisir les remplaçantes en respectant les modalités suivantes : aucune remplaçante ne peut avoir une cote supérieure à la cote de la meilleure joueuse à remplacer et la somme des cotes des remplaçantes doit être égale ou inférieure à la somme des cotes des joueuses remplacées. Pour la finale seulement, les remplaçantes peuvent être placées n'importe où dans l'alignement des frappeuses.

REPLACEMENT POUR UNE PARTIE PAR UNE ANCIENNE JOUEUSE

Une joueuse qui a participé à l'une des 2 saisons précédant la saison en cours peut agir à titre de remplaçante selon les mêmes modalités qu'une joueuse active. La cote de cette joueuse sera sa dernière cote qui lui aura été donnée par le comité de cotes.

REPLACEMENT D'UNE LANCEUSE DURANT LA SAISON RÉGULIÈRE

Durant la saison régulière une équipe dont la lanceuse désignée est absente peut faire appel à toute autre lanceuse d'une autre équipe ainsi qu'à une ancienne joueuse éligible. Il est entendu que la lanceuse remplaçante ne fera pas partie de l'alignement des frappeuses et ne pourra non plus jouer à une autre position défensive.

REPLACEMENT D'UNE LANCEUSE DURANT LES SÉRIES

En séries, une équipe dont la lanceuse désignée est absente peut faire appel à une lanceuse d'une autre équipe, une lanceuse L1 peut être remplacée par une L1 ou un L2, une lanceuse L2 peut être remplacée par une L2 uniquement. Les capitaines doivent faire lancer les lanceuses de leur équipe qui ont lancé au moins 7 manches en saison régulière.