

DIVISION – P V B

RÈGLEMENTS

SAISON 2018

TABLE DES MATIÈRES

	PAGE
I - RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX	3
1. Joueurs	3
2. Comportement des joueurs	5
3. Discipline	5
4. Équipement	6
II - RÈGLEMENTS DE JEU	8
1. Règlements « Maison »	8
2. Cédule et éliminatoires	13
<i>ANNEXE "A"REPLACEMENT TEMPORAIRE.....</i>	15

I - RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX

1. JOUEURS

- 1.1 La Ligue comprend **dix (10)** équipes de douze (12) joueurs (ou selon les inscriptions) et la possibilité d'un (1) gérant. Les équipes seront numérotées selon le tirage au hasard du numéro d'équipe. Les **dix (10)** équipes feront partie d'une seule et unique division.
- 1.2 La liste de priorité des joueurs, pour la saison en cours, sera établie comme suit :
1. Joueurs qui ont terminés la saison précédente comme membres actifs de la ligue. (sauf en cas de raison valable, ex : blessure etc...)
 2. Être un ancien joueur de la ligue. La priorité ira aux joueurs 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 candidats dont le membre actif apparenté (1 seul) a cumulé le plus grand nombre d'années dans la ligue.
 4. Les candidats qui ont participé à la clinique des recrues de la ligue de la saison précédente et qui n'ont pas été sélectionnés cette même saison. La priorité sera déterminée selon les critères d'admissibilités.
 5. Résidents de Brossard âgés de 21 ans ou plus durant l'année courante et qui sont présents à la clinique des recrues de la ligue. La priorité sera établie par la date d'inscription.
 6. Tous les autres candidats âgés de 21 ans ou plus durant l'année courante et qui sont présents 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 candidats 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 les pantalons officiels de la ligue PVB.

N.B. Tout nouveau joueur refusant son acceptation lorsque la demande lui est faite, perd ses droits pour la saison suivante

- 1.3 Tout joueur doit participer au 2/3 des parties de la saison régulière pour être éligible aux trophées de fin de saison.

- 1.4 Un joueur absent durant cinq (5) parties consécutives sans raison valable, sera avisé. Après une absence de 8 parties consécutives, il sera 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 de blessure majeure à un joueur, la direction procédera au remplacement immédiat du joueur. Dans le cas d'un joueur blessé pour plus de 5 parties, il sera possible de faire un remplacement temporaire du joueur par un nouveau joueur dont la cote est + ou – 2 que la cote du joueur remplacé.
- 1.5 Les remplacements de joueurs se feront afin que ceux-ci soient actifs un minimum de quatre (4) parties durant la saison régulière.
- 1.6 Dans l'éventualité où un joueur abandonne la saison après 23 parties, à la veille des séries, la direction se réserve le droit de remplacer ce joueur pour la durée des séries. Ce joueur proviendra d'une équipe déjà éliminée.
- 1.7 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.
- 1.8 La direction se réserve le droit de déterminer en tout temps le calibre acceptable des lanceurs.
- 1.9 Tout joueur de première année doit être évalué comme lanceur s'il veut avoir le droit de lancer lors d'une partie. Après sa première année dans la ligue, tout joueur est éligible à lancer selon la cote qui lui sera attribuée. Si un lanceur est jugé de calibre trop élevé, celui-ci pourra être refusé par la direction et la décision sera irrévocable et sans appel.
- 1.10 Les tandems choisis seront à la discrétion de la direction. Celle-ci se réserve le droit d'accepter ou de refuser un membre dans un tandem afin d'assurer le bon fonctionnement de la Ligue.
- 1.11 La direction de la Ligue se réserve le droit final de modifier, d'accepter ou de refuser toute modification à la réglementation de la Ligue.

2. **COMPORTEMENT DES JOUEURS**

- 2.1 Les blasphèmes et l'alcool sont défendus sur le terrain durant les parties. Ces deux (2) cas peuvent entraîner l'expulsion du joueur à 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.
- 2.2 Un joueur qui bouscule un arbitre est automatiquement expulsé de la partie et la direction rendra une sentence selon la gravité de l'offense. Tout joueur, qui lance son bâton d'une façon dangereuse, sera passible d'expulsion par l'arbitre, la décision demeure à la discrétion de l'arbitre.
- 2.3 Il est strictement défendu à tout joueur participant à une partie d'invectiver ou d'ennuyer de quelque façon que ce soit, un joueur adverse qui participe à la partie. L'arbitre a pleine autorité pour chasser de la partie, tout joueur qui ne se conformerait pas à ce règlement, qui vise le maintien constant d'un bon esprit sportif et d'une attitude de gentilhomme dans le cadre des activités de la Ligue. Toute récidive de la part d'un joueur, vis-à-vis ce règlement, entraînera l'étude de son cas par la direction et la possibilité d'être suspendu.

3. **DISCIPLINE**

- 3.1 La direction de la Ligue peut suspendre un joueur dont la conduite sera jugée répréhensible. Un manque de respect envers un directeur peut aussi entraîner une suspension.
- 3.2 Tout joueur expulsé d'une partie par l'arbitre sera automatiquement suspendu pour la prochaine partie disputée par son équipe. Pour une deuxième expulsion d'une partie par l'arbitre dans la saison, la suspension sera de trois (3) parties. Pour une troisième expulsion d'une partie par l'arbitre dans la saison, le joueur sera suspendu pour le reste de la saison.
- 3.3 Aucun appel ne peut être fait suite à une expulsion par l'arbitre.
- 3.4 La direction se réserve le droit en tout temps de prendre des mesures disciplinaires selon la gravité de l'offense.
- 3.5 Tout nouveau joueur, qui délibérément faussera son évaluation, pourra se voir refuser l'accès à la ligue.

4. ÉQUIPEMENT

- 4.1 Seuls les souliers à crampons autres que métalliques et les souliers de course sont permis.
- 4.2 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'un joueur joue dans un match sans son uniforme réglementaire, il recevra un avertissement la première fois et sera automatiquement suspendu pour une partie pour toute offense subséquente.
- 4.3 Les chandails demeurent la propriété de la Ligue, sauf sur autorisation spéciale, et doivent être retournés au responsable de l'équipement par les capitaines à la fin de la saison au plus tard le 15 octobre.
- 4.4 Il est entendu que toute perte ou dommage fait à l'équipement de la Ligue (chandail, bâton, etc.) peut être réclamé par la Ligue. Tout joueur tenu responsable de perte ou dommage à l'équipement devra en défrayer les coûts. Le refus pourra causer une suspension ou même un renvoi de la Ligue. La direction de la Ligue appliquera ce règlement avec rigueur.
- 4.5 En conformité avec la nouvelle réglementation de la Régie de la Sécurité dans les Sports du Québec, la Ligue met à la disposition des joueurs, les pièces d'équipement recommandées. La Ligue décline toute responsabilité en cas d'accident où ces équipements ne seront pas utilisés. Un joueur pris en défaut par un inspecteur de la RSSQ peut se voir décerner une contravention.
- 4.6 L'équipe "receveur" est responsable d'aller chercher et/ou retourner, selon l'horaire des joutes, l'équipement dans le coffre de la Ligue remisé dans le local du gardien du parc.
- 4.7 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.
- 4.8 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 au joueur (bâton retiré de la partie) mais le joueur pourra quand même frapper. Le tout doit être inscrit sur la feuille du match et le joueur fautif recevra un avertissement.

En cas de deuxième offense par ce même joueur durant la saison, celui-ci sera suspendu pour la prochaine partie.

En cas de troisième offense par ce joueur durant la saison, celui-ci sera suspendu 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.

- 4.9 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 ceux mentionnées sont interdits pour les joueurs portant le pantalon 3/4 c'est-à-dire celui qui ne descend pas à la cheville. Tout joueur ne respectant pas cette règle sera avisé et deviendra passible d'une mesure disciplinaire s'il y a récidive.
- 4.10 À compter de la saison 2017, tous les nouveaux lanceurs seront tenus de porter un casque et masque protecteur. Les lanceurs ayant lancé sans casque et masque protecteur en 2016 conserveront le droit de lancer sans le casque et masque protecteur.

II - RÈGLEMENTS DE JEU

1. RÈGLEMENTS "MAISON"

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

- 1.1 Les règlements en vigueur à part ceux mentionnés ici sont ceux de l'édition courante de Softball Québec.
- 1.2 La partie comprend sept (7) manches. 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.
- 1.3 Un maximum de quinze (15) minutes sera accordé pour avoir le minimum requis de huit (8) joueurs. Si une équipe est fautive, elle perdra la partie par défaut. Le compte final sera: gagnant 7, perdant 0. Si les deux (2) équipes sont fautives, les deux (2) perdront la partie par défaut et seront pénalisées de sept (7) points contre.
- 1.4 Seules les deux (2) équipes prévues au programme ont le droit de pratiquer sur le terrain. Aucune autre personne n'est admise sur le terrain en tout temps. Les bancs sont réservés aux joueurs et gérants seulement. L'équipe "receveur" utilise le banc longeant le troisième but et l'équipe "visiteur" utilise le banc longeant le premier but.
- 1.5 Il est entendu que l'équipe visiteur pourra pratiquer son champ intérieur à compter de quinze (15) minutes avant le début de la partie. L'équipe receveur utilisera le terrain à son tour à 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.
- 1.6 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 diamonds sont acceptés, mais les capitaines n'ont que 10 minutes sur le terrain pour les deux équipes.
Les parties seront de sept (7) manches et s'il y a égalité après sept (7) manches et qu'il reste du temps, la partie se termine ainsi sans jouer de manches supplémentaires. Cependant aucune manche ne pourra débiter après 1h40 de l'heure programmée du début de la partie, sans égard au

nombre de manches disputées. Les marqueurs auront un chronomètre qui sera démarré au moment où les arbitres annonceront le début de la partie. Toute manche débutée avant 1h40 de l'heure programmée du début de la partie, devra être complétée. Advenant que l'arbitre décrète un arrêt de jeu pour une période n'excédant pas 15 minutes et que la partie se continue et se termine au temps réglementaire, (c'est-à-dire pas de manche débutant après 1h40 de jeu), l'arbitre devra reprendre ce temps jusqu'à l'heure prévue pour l'autre joute (soit 20h.40 à 21h.00 ou 22h.40 à 23h.00). Toutefois, à 21h00 ou 23h00 selon le cas, la manche débutée devra être complétée immédiatement.

- 1.7 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.
- 1.8 Un joueur retiré comme lanceur dans une manche ne peut revenir lancer dans cette manche; cependant, il peut jouer à toutes autres positions et pourra revenir lancer dans les manches suivantes. Il n'aura cependant droit à aucun lancer de pratique quand il revient lancer.
- 1.9 Chaque équipe doit avoir un lanceur L1 (Lanceur désigné).

Les autres lanceurs évalués sont identifiés L2 et doivent se conformer aux règles suivantes :

- Un L2 peut lancer un maximum de 50 manches en saison régulière pour son équipe
- Il n'y a pas de minimum de manches à lancer pour un lanceur L2 dans son équipe
- Il n'y a pas de limite pour un lanceur L2 qui lance pour une autre équipe

Un joueur n'ayant pas de cote de lanceur peut lancer un maximum de 35 manches pour son équipe.

En tout temps, la direction se réserve le droit d'interdire de lancer à tout joueur n'ayant pas de cote de lanceur et jugé de trop fort calibre.

- 1.10 Avec un frappeur au bâton et aucun coureur sur les sentiers, la balle doit être retournée directement au lanceur par le receveur, sinon une balle sera créditée au frappeur par l'arbitre.
- 1.11 Un cercle sera tracé autour du lanceur et aucun coureur ne pourra avancer si le lanceur est dans son cercle avec la balle en sa possession. Si le coureur avance, il le fera à ses risques, mais il sera déclaré automatiquement retiré s'il décide de retraiter à son but d'origine.

Lorsque le lanceur a la balle en sa possession et le pied sur la plaque, les coureurs ne pourront pas quitter leurs buts respectifs avant que la balle ait franchi le marbre. Dès que le coureur quitte le but, il sera déclaré retiré et la balle devient morte (DEAD BALL).

- 1.12 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 touche le marbre il est retiré. Le lanceur a toujours le loisir de mettre la balle en jeu à n'importe quel but.
- 1.13 Avec un coureur au premier but et au troisième but, le coureur du premier but seulement peut avancer à ses risques et si un jeu est fait, les deux (2) peuvent avancer et même croiser le marbre. Aucun coureur ne peut croiser le marbre sur une balle passée ou un mauvais lancer effectué par le lanceur. Lorsque la balle frappe le receveur et entre dans l'abri des joueurs, un but est alloué, sauf pour le joueur au 3^e coussin qui devra rester à son but.
- 1.14 En saison régulière seulement : Dès qu'une équipe a 10 points ou plus d'avance, les coureurs ne peuvent plus voler ou avancer sur une balle passée et les coups retenus sont interdits. 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.
- 1.15 Aucune feinte illégale (balk) ne sera appelée. Advenant le cas où un frappeur déplace ses mains pour faire une feinte d'amortie (fake bunt), il ne pourra repositionner ses mains et faire un élan complet. Une dérogation de ce règlement entraîne un retrait automatique du frappeur et s'il y a récurrence dans la même partie le joueur sera expulsé du match. Si le joueur récidive une deuxième fois dans l'année il sera expulsé du match et aura un match de suspension.
- 1.16 L'alignement des frappeurs, comprenant tous les joueurs participants à la partie, devra être remis par écrit au marqueur dix (10) minutes avant l'heure prévue de la partie. L'alignement de la première partie de la saison sera conservé par le marqueur et sera utilisé pour les parties suivantes quand le capitaine ou son assistant n'aura pas remis son alignement dans les délais prévus.

Aucun changement ne sera accepté par le marqueur lorsque les alignements auront été transcrits sur la feuille de pointage. Les joueurs en retard seront transcrits au bas de l'alignement sur la feuille de pointage dès que la 1^{ère} balle de la joute aura été lancée. Pour participer à la partie, un joueur doit être arrivé au terrain avant le début de la quatrième (4^e) manche. Tous les joueurs participants à une partie doivent frapper dans le même ordre qu'ils ont été transcrits sur la feuille de pointage. Chaque joueur doit jouer un minimum de quatre (4) manches complètes à la

défensive, pour une partie comportant un minimum de sept (7) manches lorsqu'il y a 12 joueurs présent lors d'une partie.

Si lors d'une partie l'équipe est 11 joueurs et moins, alors chaque joueur doit jouer un minimum de cinq (5) manches au lieu de quatre (4), sur sept (7) manches. Si un joueur arrive en retard mais avant la 4^e manche, l'équipe devra respecter le règlement du nombre de manche minimum à jouer.

1.17 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.

1.18 Tout frappeur est retiré automatiquement sur une troisième prise; le ou les coureurs du premier et du deuxième but peuvent courir à leurs risques.

1.19 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 à ce moment. Par la suite, l'équipe continue sans ce joueur, il ne constitue pas un retrait à son tour subséquent au bâton.

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.

1.20 Toute partie remise sera reprogrammée par le responsable des terrains et sa décision sera irrévocable.

1.21 Afin d'accélérer le jeu, il est entendu que le lanceur sera limité à cinq (5) 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 cinq (5) lancers avant d'affronter un premier frappeur.

1.22 Afin également d'accélérer le jeu, les équipes auront droit à un meeting au monticule du lanceur ainsi qu'un lancer au deuxième but pour le début de la partie seulement. Aucun meeting et lancer au deuxième but entre les manches.

1.23 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.

1.10 Aucun protêt ne peut être logé sur ou durant la partie.

1.11 Afin d'éviter les collisions au marbre, il y aura un deuxième marbre pour les coureurs. Les coureurs devront obligatoirement toucher le 2^e marbre, tout coureur qui touche au marbre régulier sera automatiquement déclaré retiré sauf s'il s'agit d'une situation où il n'y a aucun jeu possible au marbre (ex : coup de circuit, but sur balles avec les buts remplis,...) dans ce cas le coureur peut toucher l'un ou l'autre des deux marbres.

Une ligne de non retour sera tracée à 15 pieds du marbre, tout coureur qui touche ou dépasse cette ligne devra continuer sa course vers le 2^e marbre.

Le receveur doit toucher au marbre régulier avec la balle avant que le coureur ne touche le 2^e marbre pour le retirer, le receveur ne peut toucher au coureur avec la balle pour le retirer. Si le coureur retourne vers le troisième but après avoir touché ou dépassé la ligne de non retour, il sera déclaré retiré dès que le receveur touche le marbre avec la balle.

Dans une situation de jeu forcé rien n'est changé, idem à un jeu au premier but.

Un coureur peut être pris en souricière avant la ligne de non-retour. Une fois la souricière débutée, la ligne demeure et le receveur doit toucher le marbre pour retirer le coureur si celui-ci traverse la ligne de non-retour.

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

2. CÉDULE ET ÉLIMINATOIRES

2.1 En saison régulière, chaque équipe dispute **vingt-sept (27)** parties. En cas de pluie, toute partie n'ayant pas 4 manches 1/2 complétées, sera reprise en entier.

Bris d'égalité : Le classement final sera déterminé de la façon suivante :

Si on a une égalité à 2 équipes :

- 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 l'autre équipe impliquée dans l'égalité
- c) L'équipe qui a la meilleure moyenne de points pour sur les points contre de la saison parmi les 2 équipes impliquées dans l'égalité.
Formule du calcul : $\frac{\text{total de points pour}}{\text{total de points contre}}$ - on arrondit à la 5^e décimale
- d) Tirage au sort

Si on a une égalité à plus que 2 équipes :

- a) L'équipe ayant le plus grand nombre de victoires parmi les équipes impliquées dans l'égalité
- b) L'équipe qui a la meilleure moyenne de points pour sur les points contre de la saison parmi les équipes impliquées dans l'égalité.
Formule du calcul : $\frac{\text{total de points pour}}{\text{total de points contre}}$ - on arrondit à la 5^e décimale
- c) Tirage au sort.

2.2 Pour les éliminatoires, les **quatre (6)** premières équipes participent automatiquement aux séries. Les équipes **10 VS 7 et 9 VS 8** devront s'affronter dans une série 2 de 3 pour déterminer les **7^e et 8^e** équipes qui participeront aux quarts de 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 les séries seront attribués comme suit :

No.1	Champion, première position;
No.2	2 ^e position;
No.3	3 ^e position;

No.4	4 ^e position;
No.5	5 ^e position;
No.6	6 ^e position;
No.7	Gagnant de 1/8 de finale selon rang saison régulière
No.8	Gagnant du 1/8 de finale selon rang saison régulière

2.3 Parties éliminatoires

Quart de finale 2 de 3

- a) 8 vs 1
- b) 7 vs 2
- c) 6 vs 3
- d) 5 vs 4

Semi-finales 3 de 5

- e) Équipe gagnante des ¼ de finale s'étant le mieux classée durant la saison recevra celle s'étant le moins bien classée.
- f) Deux équipes gagnantes du ¼ de finale restantes. L'équipe s'étant le mieux classée durant la saison recevra pour le 1^{er} match.

Finale 3 de 5

- g) Gagnant série e) contre Gagnant série f). La première équipe à recevoir sera celle s'étant le mieux classée durant la saison.

- 2.4 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.

ANNEXE ``A``

JOUEUR REMPLAÇANT POUR UNE PARTIE DURANT LA SAISON RÉGULIÈRE

1. Si une équipe a moins de 9 joueurs un ou des remplaçants pourront être choisis par les capitaines de ladite équipe. Les capitaines devront remettre la liste des joueurs absents et des remplaçants avec leurs cotes au marqueur avant le début de la partie.
2. La cote du joueur remplaçant sera une « moyenne » de tous les joueurs absents pour ce match, ceci en respectant une cote de maximum +1 sans minimum. Les capitaines des équipes qui auront besoin de un où des joueurs devront eux-mêmes faire le calcul de la cote moyenne et communiquer avec le où les joueurs de leurs choix. En faisant 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. Les joueurs remplaçants devront être placés à la fin de l'alignement des frappeurs. Advenant le cas où une équipe a moins que 9 joueurs, si elle décide de faire appel à un autre lanceur, ce dernier est compté dans le maximum de 9 joueurs, si d'autres joueurs remplaçants sont nécessaires, elle ne doit pas calculer la cote totale de son lanceur dans la somme pour faire la moyenne des joueurs à remplacer. Dans une telle situation, l'alignement de frappeurs sera de 8 joueurs pour le match.
3. Pendant la saison, un joueur peut remplacer autant de fois qu'il le désire. Le où les joueurs remplaçants devront toujours être placés dernier dans le rang des frappeurs.
4. Si à la suite de remplacements de joueurs, 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 9 joueurs et choisit un remplaçant et par la suite, l'un des joueurs absents se présente, celui-ci ne pourra pas jouer de la partie, l'équipe devra jouer avec le joueur remplaçant seulement.
6. Un joueur qui en est à sa première saison ne pourra agir à titre de remplaçant. L'équipe ne respectant pas cette règle perdra la partie ainsi que 2 points au classement.
7. Un joueur remplaçant doit nécessairement porter un uniforme de la ligue, soit son propre uniforme ou l'uniforme de l'équipe pour qui il remplace.

REPLACEMENT D'UN LANCEUR L1 EN SAISON RÉGULIÈRE

Pour remplacer un L1 on doit se fier aux groupes de lanceurs (voir liste plus bas)

- Un lanceur du groupe A peut être remplacé par un lanceur des groupes A, B et C.
- Un lanceur du groupe B peut être remplacé par un lanceur des groupes B et C.
- Un lanceur du groupe C peut être remplacé par un lanceur du groupe C.

L1		
A	B	C
Denis Brisson	Pierre Cabana	Réjean Lavigne
Benoit Hamelin	Richard Labbé	Francis Fillion
Craig Cockburn	Martin Pronovost	James Dauphinais
		Robert Gaudet
L2		
A	B	C
		Sylvain Poirier
		Luc Goulet
		André Bernard
		François Chalut
		Mario Rondeau

Si le L1 est absent les capitaines ont le choix de :

- Faire lancer leur L2 ou un autre joueur de leur équipe s'il y a lieu.
- Faire appel à un autre lanceur L1 ou L2, en se fiant aux groupes. Dans ce cas-là le L2 de l'équipe originale peut tout de même lancer en relève selon les règles établies pour la saison régulière.
- Lorsqu'une équipe fait appel à un autre lanceur pour remplacer son L1, le lanceur remplaçant ne peut aller au bâton ni jouer ailleurs en défensive.

Advenant le cas où une équipe a moins que 9 joueurs et que son L1 est absent, si elle décide de faire appel à un autre lanceur (L1 ou L2), ce dernier est compté dans le maximum de 9 joueurs, si d'autres joueurs remplaçants sont nécessaires, elle ne doit pas calculer la cote globale de son lanceur dans la somme pour faire la

moyenne des autres joueurs à remplacer. Dans une telle situation, l'alignement de frappeurs sera de 8 joueurs pour le match.

REPLACEMENT POUR UNE PARTIE PAR UN ANCIEN JOUEUR

En saison régulière seulement, un joueur qui a participé à l'une des 2 saisons précédentes la saison en cours peut agir à titre de remplaçant selon les mêmes modalités qu'un joueur actif. La cote de ce joueur sera sa dernière cote qui lui aura été donnée par le comité de cotes. Les anciens joueurs ne sont pas éligibles pour remplacer durant les éliminatoires.

REPLACEMENT DURANT LES ÉLIMINATOIRES

Durant les séries éliminatoires toutes les équipes devront jouer à 12 joueurs. Dans le cas où un seul joueur est absent, le joueur remplaçant doit être de cote égale ou inférieure à la cote du joueur remplacé. Si plus d'un joueur est absent, les capitaines font alors la somme des cotes des joueurs absents et peuvent choisir les remplaçants en respectant les modalités suivantes : aucun remplaçant ne peut avoir une cote supérieure à la cote du meilleur joueur à remplacer et la somme des cotes des remplaçants doit être égale ou inférieure à la somme des cotes des joueurs remplacés.

Les cotes des joueurs recrues seront révisées par le comité de cote deux semaines avant le début des séries, les joueurs recrues seront éligibles pour remplacer durant les séries selon leur cote révisée. Cependant, si un joueur recrue est absent de son équipe, les capitaines doivent utiliser la cote originale du joueur recrue pour son remplacement.

Si un ou des joueurs sont absents pour cause de suspension, le ou les joueurs suspendus peuvent être remplacés, en guise de pénalité, les capitaines doivent cependant enlever 25% de la cote du joueur suspendu pour calculer la somme des cotes des absents.

En séries, si le lanceur désigné est absent et que l'équipe le remplace par un joueur de position, la cote de joueur du lanceur, telle qu'établie en début de saison, doit être utilisée pour le calcul de la somme des cotes des absents et non la cote globale du lanceur.

Si les capitaines ne trouvent pas de joueur, ils doivent appeler la direction et celle-ci s'occupera de trouver le joueur ayant la cote le plus proche de la cote demandée.

Les joueurs remplaçants pourront être placés n'importe où dans l'alignement des frappeurs. Une équipe qui ne joue pas à **12** frappeurs minimum se verra accorder un retrait au moment où le joueur manquant devrait frapper à la fin de l'alignement.

Une fois les quarts de finale passés les joueurs remplaçants devront provenir d'une des équipes éliminées.

Si un joueur est blessé où doit quitter la partie pour urgence et qu'il reste moins de **12 frappeurs**, l'équipe en question peut continuer la partie en envoyant un autre joueur frapper a la place et au rang du joueur qui a quitté, cependant le choix du joueur revient à l'équipe adverse. Si le joueur choisi est sur les buts au moment où il doit frapper à la place du joueur qui a quitté, il devra aller frapper et sera remplacer sur les buts par un autre joueur toujours choisi par l'équipe adverse. Par contre si un joueur est retiré d'une partie pour toute autre raison (ex : expulsion, décision du joueur ou autre) et qu'il reste moins de **12** frappeurs, l'équipe aura alors un retrait automatique à chaque tour au bâton du joueur concerné.

REPLACEMENT D'UN LANCEUR L1 EN SÉRIES ÉLIMINATOIRES

Pour remplacer un L1 on doit se fier aux groupes de lanceurs (voir liste plus bas)

- Un lanceur du groupe A peut être remplacé par un lanceur des groupes A, B et C.
- Un lanceur du groupe B peut être remplacé par un lanceur des groupes B et C.
- Un lanceur du groupe C peut être remplacé par un lanceur du groupe C.

L1		
A	B	C
Denis Brisson	Pierre Cabana	Réjean Lavigne
Benoit Hamelin	Richard Labbé	Francis Fillion
Craig Cockburn	Martin Pronovost	James Dauphinais
		Robert Gaudet
L2		
A	B	C
		Sylvain Poirier
		Luc Goulet
		André Bernard
		François Chalut
		Mario Rondeau

Si le L1 est absent les capitaines ont le choix de :

- Faire lancer leur L2 ou un autre joueur de leur équipe. Dans ce cas, en séries la limite de manches pour les L2 ou autres joueurs ne s'applique pas pour cette partie.
- Faire appel à un autre lanceur L1 ou L2, en se fiant aux groupes. Dans ce cas-là le L2 de l'équipe originale peut tout de même lancer en relève selon les règles établies pour les éliminatoires.
- Lorsqu'une équipe fait appel à un autre lanceur pour remplacer son L1, le lanceur remplaçant ne peut aller au bâton ni jouer ailleurs en défensive.

Si le L1 est remplacé par un autre lanceur (L1 ou L2), ce dernier ne pouvant aller au bâton, l'équipe joue alors avec un alignement de 11 frappeurs, **EN AUCUN TEMPS LE LANCEUR REMPLAÇANT NE PEUT ALLER AU BÂTON.** Si en plus du

lanceur, d'autres joueurs remplaçants sont nécessaires, seules les cotes des autres joueurs devront être utilisées pour le calcul de la somme des cotes des joueurs absents, les remplaçants sont alors déterminés selon les modalités établies au paragraphe REMPLACEMENT DURANT LES ÉLIMINATOIRES.

AUTRES RÈGLEMENTS SÉRIES ÉLIMINATOIRES

- Durant les séries éliminatoires :
 - Lorsque le L1 est présent au match, le maximum pour un L2 et/ou un joueur n'ayant pas de cote de lanceur sera 2 manches par partie au total, à noter que dès qu'un lanceur effectue un lancer dans une manche, il est réputé avoir lancé une manche.
 - Lorsque le L1 est absent du match, Il n'y a pas d'obligation de faire lancer son L2
 - Les manches peuvent être cumulées pour le match suivant mais non anticipées
 - Pour les manches supplémentaires :
 - Le L1 doit lancer 2 manches avant que le L2 puisse lancer une manche

À compter de la huitième (8^{ème}) manche, tous les joueurs devront **OBLIGATOIREMENT** jouer une (1) manche sur deux (2). Toute infraction à ce règlement devra être signalée au marqueur par le capitaine de l'équipe adverse et elle sera indiquée à l'endos de la feuille de pointage.

L'équipe fautive perdra la partie par défaut.

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