

DIVISION - P V B

RÈGLEMENTS

SAISON 2025

N.B. *Tous les règlements **surligner** indiquent un changement.*

TABLE DES MATIÈRES

	PAGE
I - RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX	3
1. Joueurs	3
2. Comportement des joueurs / éthique.....	5
3. Discipline	5
4. Équipement	6
II - RÈGLEMENTS DE JEU	8
1. Règlements « Maison »	8
2. Cédule et éliminatoires	13
III- RÈGLEMENT DE REPÊCHAGE	15
ANNEXE ``A``REPLACEMENTS.....	20

I - RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX

1. JOUEURS

1.1.1 La Ligue comprend **huit (8)** équipes de **onze (11) joueurs** (ou selon les inscriptions) et la possibilité d'un (1) gérant. Les huit (8) équipes feront partie d'une seule et unique division pour les 21 premières parties. Ils seront ensuite scindés en 2 divisions (A et B) regroupant les 4 meilleures équipes au classement dans la division A et les 4 autres équipes dans la division B. Les 3 dernières parties du calendrier seront disputer contre les équipes de sa propre 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 (16 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 selon les joueurs disponibles. 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.

- 1.5 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 vingt (20) parties, à la veille des séries, la direction se réserve le droit de remplacer ce joueur pour la durée des séries.
- 1.7 La direction se réserve le droit de déterminer en tout temps le calibre acceptable des lanceurs.
- 1.8 Tout joueur de première année doit être évaluée 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.
- 1.9 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.
- 1.10 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. **COMPOTEMENT DES JOUEURS (voir tableau de suspension Annexe B)**

- 2.1 L'alcool et les drogues 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.

3. **DISCIPLINE (voir tableau de suspension Annexe B)**

- 3.1 Le comité de discipline 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 nouveau joueur, qui délibérément faussera son évaluation, pourra se voir refuser l'accès à la ligue.

4. ÉQUIPEMENT

- 4.1 Les souliers à crampons métalliques sont interdits. 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 1 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.
- 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 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 et site de softball Québec). 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 au règlement de softball Québec et à des sanctions selon l'Annexe B.
- Le capitaine de l'équipe adverse doit faire un appel à l'arbitre avant que le frappeur ait frappé pour signaler l'offense. La conséquence est établie selon les règles de softball Québec. En aucun cas un jeu sera rappelé ou annulé sur un appel de bâton illégal.
- 4.9 À compter de la saison 2017, il est **fortement recommandé** à tous les lanceurs de porter un casque et/ou un masque protecteur.
- 4.10 Le port du casque protecteur pour les frappeurs est obligatoire.

II - RÈGLEMENTS DE JEU

1. RÈGLEMENTS "MAISON"

- 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. La partie sera arrêtée s'il y a une différence de douze (12) points ou plus à la fin de la cinquième manche, à moins que l'équipe perdante veuille continuer.
- 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 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).

- 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.
- 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 :
- ***Il y a une limite de 30 manches qu'un L2 peut lancer en saison régulière pour son équipe. Si le lanceur L2 remplace son lanceur L1 en cas d'absence, le nombre de manches de 30 n'est pas affecté***
 - 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 30 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 retraire 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. Si le lanceur effectue un lancer hors cible sans que le lancer est traversé le marbre, une balle est créditée au frappeur et la balle devient morte (deadball). Tous les coureurs retournent alors à leurs buts respectifs, sans que personne ne soit retiré.

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 Si un frappeur est atteint par un lancer, celui-ci doit avoir fait un mouvement pour essayer de l'éviter ou de se protéger. Il pourra prendre le 1^{er} but par la suite. Si le joueur ne fait aucun

mouvement pour l'éviter ou s'il s'avance vers la balle, le joueur restera dans la boîte des frappeurs et n'ira pas au premier but

- 1.14 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.
- 1.15 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.
- 1.16 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.
- 1.17 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 cinq (5) manches complètes à la défensive, pour une partie comportant un minimum de sept (7) manches lorsqu'il y a 11 joueurs présents lors d'une partie.

A moins d'un changement de lanceur, Les joueurs de position en défensives commencent et terminent la manche à leurs positions originales. Il est interdit de changer un joueur de position en défensive à une autre position durant une manche (excepté pour le lanceur!).

- 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. Le remplacement sera effectué par le premier joueur disponible précédant le joueur à remplacer sur l'alignement. 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 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 rassemblement au monticule du lanceur. Aucune réunion entre les manches. **Cependant, le receveur peut lancer la balle au 2^e qui le ramène au lanceur tout de suite après.**
- 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 seulement.
 - 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 seulement 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.
- 1.24 Aucun protêt ne peut être logé sur ou durant la partie.
- 1.25 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.
- 1.26 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.

- 1.27 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-quatre (24)** parties. En cas de pluie, toute partie n'ayant pas 4 manches 1/2 complétées, sera reprise en entier. **3** parties contre chaque équipe pour un total de 21 et pour les 3 dernières seront jouées avec les groupes suivants établis : (1^{er}, 4^e, 6^e, et 8^e positions) et (2^e, 3^e, 5^e, et 7^e positions).

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 : total de points pour divisé par le 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) Si une équipe parmi les équipes impliquées dans l'égalité a une fiche victorieuse **contre chacune** des autres équipes impliquées dans l'égalité, elle remporte le bris d'égalité.
- c) 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 : total de points pour divisé par le total de points contre
- on arrondit à la 5^e décimale

- d) Tirage au sort.

2.2 Pour les éliminatoires, les **huit (8)** équipes participent automatiquement aux séries.

2.3 Parties éliminatoires

Quart de finale 2 de 3

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

Demi-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 restante. 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 régulière.

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.

III - RÈGLEMENTS DU REPÊCHAGE

1. Les tandems choisis sont à la discrétion de la direction. Il est entendu que tout appliquant se référera au Président pour son acceptation et au directeur du recrutement pour les grades des joueurs.
2. La veille de la pige de la sélection de la pige au hasard, aucun grade sans exception ne pourra être modifié.
3. Les tandems choisis pour la saison courante sont listés ci-dessous:

Tandems	
Craig Cockburn	Dave Reddick
Jean-Philippe Côté	Yohan Pilote-Côté
Joey Gagnon	Yannick Blais
Olivier Pharand	Billy Daigle-Veillette
Mathieu Corbeil	Dino Michelin
Benoît Hugron	Hugo Hamel
Michael Sabourin	Dominic Jay Bellisario
Justin Upshaw	Francis Poirier

4. Le déroulement du repêchage se fera de la façon suivante :
Le tirage de la ronde au hasard sera fait avant le choix d'équilibre.

1^{ère} ronde (Équilibre) :

La première (1^{ère}) ronde servira à créer l'équilibre entre les équipes. Ainsi, avec son choix de première (1^{ère}) ronde, le total cumulatif des points de l'équipe ne pourra être supérieur à **39,6 points ni inférieur à 38,6 points**.

Le tandem ayant le plus bas total de points aura le premier (1^{er}) choix et celui ayant le plus haut total pigera au **huitième (8^e)** rang.

Le total de points des **tandems C/L** sera calculé avec la cote offensive et la cote lanceur seulement.

Il sera interdit de choisir un lanceur désigné, ni un nouveau joueur à cette ronde.

2^e ronde (choix hasard) :

Pour la deuxième (2^e) ronde, seul les **tandems C/J**, pourront faire la pige de carte. Le tandem qui aura choisi la plus forte des cartes lors de la pige au hasard, pourra choisir le rang à laquelle il veut piger et devra se positionner entre les (1^{er}) et (4^e) choix.

Pour les **tandems C/L**, ils se positionneront entre les 5^e et 8^e choix. Le total de points du tandem se calculera ainsi : total de points du tandem C/L + le choix d'équilibre + la cote défensive du lanceur. Le tandem ayant le plus bas total de points aura le cinquième (5^e) choix et celui ayant le plus haut total aura le huitième (8^e) rang.

A cette ronde, les tandems pourront choisir un lanceur désigné, ou un nouveau joueur, ou tout autre disponible, comme bon vous semblera.

3^e ronde (deuxième équilibre) :

La troisième (3^e) ronde servira à créer un second équilibre entre les tandems. Ainsi, avec ses choix de première (1^{ère}) et deuxième (2^e) ronde, le total cumulé de l'équipe pour les **tandems C/J** et le **tandem C/L B** ne pourra être supérieur à **67.5 points** et un total cumulé de l'équipe pour les **tandems C/L A** ne pourra être supérieur à **65.3 points**. Le plus bas total cumulé ayant le premier (1^{er}) choix de la ronde, le plus haut le huitième (8^e) choix de la ronde.

4^e ronde (ronde inversé) :

Le numéro de choix obtenu à la deuxième (2^e) ronde (hasard) sera inversé pour les 4 **tandems C/J**. Le premier (1^{er}) choix choisira quatrième (4^e) et le quatrième (4^e) choix choisira premier (1^{er}).

5^e ronde :

À compter de la cinquième (5^e) ronde, le total cumulé des points à la fin de la ronde déterminera le rang de pique de chaque équipe. Le plus bas total cumulé aura le premier (1^{er}) choix et le plus haut total aura le **huitième (8^e)** choix de la ronde.

6^e ronde :

À la fin de la sixième ronde (6^e) ronde, toutes les équipes doivent avoir repêché un "lanceur désigné" L1.

5. Un seul commanditaire peut être retenu par équipe. Voici la liste des commanditaires et le nom des joueurs les représentants :

Voici la liste des commanditaires et le nom des joueurs les représentants :

COMMANDITAIRE	JOUEUR
GROUPE CANAM	
ALARME SPP	Sylvain Lamarche
IMERYS	André Proulx
IDENTIFICATION CANADA	Steve Hollingworth
POINT S	Marc-André Bergeron
MULTILETTAGE	
IBERVILLE BRIQUE ET PIERRE	Olivier Pharand
HYUNDAI BROSSARD	

6. Après que le repêchage ai été complété, une période de 15 minutes est allouée pour les échanges de joueurs. Cependant, après un échange, chaque équipe concernée devra avoir **ONZE (11)** joueurs dans ses rangs. Tous les échanges doivent être faits par écrit et être sanctionnés par la direction de la Ligue.
7. Lors du repêchage, chaque équipe peut être représentée par deux personnes maximum. Sont éligibles à représenter l'équipe : les deux capitaines, le gérant s'il y a lieu.

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. **Les joueurs remplaçants pourront être placés n'importe où dans l'alignement des frappeurs.**
2. Lorsqu'un joueur s'absente d'un match, les capitaines de son équipe ont le loisir de le remplacer selon la règle suivante (basé sur une équipe de 11 joueurs).
 - a. Si un seul joueur est absent, celui-ci peut être remplacé par n'importe quel joueur ayant une lettre (A, B, C, D, E) équivalente ou moindre;
 - b. Si deux joueurs sont absents, ceux-ci (l'un, l'autre ou les deux) peuvent être remplacés par n'importe quel joueur ayant une lettre (A, B, C, D, E) équivalente ou moindre.
 - c. Si trois joueurs sont absents, ceux-ci (les trois) peuvent être remplacés par n'importe quel joueur ayant une lettre (A, B, C, D, E) équivalente ou moindre a chacun des joueurs. Si les capitaines décident de remplacer un Joueur absents, ils peuvent remplacer le joueur ayant la lettre la plus haute. Si les capitaines décident de remplacer deux des trois joueurs absents, ils peuvent remplacer les deux joueurs ayant la lettre la plus haute.
 - d. Si quatre joueurs sont absents, les capitaines ont l'option de remplacer les joueurs ayant la lettre (A, B, C, D, E) la plus basse et la plus élevé par des joueurs ayant une lettre équivalente ou moindre.
 - e. Si cinq joueurs et plus sont absents, les remplaçants doivent être sélectionnés selon la règle de la moyenne des cotes (qui est ensuite convertie en lettre A, B, C, D, E) des joueurs absents.
 - f. Les recrues sont aussi éligibles pour le remplacement en saison régulière.
3. Les capitaines devront remettre la liste des joueurs absents et des remplaçants avec leurs cotes au marqueur avant le début de la partie. Les joueurs remplaçants pourront être placés n'importe où dans l'alignement des frappeurs.
4. Si le lanceur désigné est l'un des absents et que les capitaines décident de faire appel à un autre lanceur pour le remplacer, ils le peuvent selon la règle du remplacement des lanceurs L1. Les autres remplaçants doivent être sélectionnés selon la règle au point 2, dans une telle situation, la cote du lanceur désigné remplacé ne doit pas être considérée pour le calcul de la moyenne des joueurs absents.
5. Pendant la saison, un joueur peut remplacer autant de fois qu'il le désire.

6. 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.
7. 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.
8. Si un joueur est suspendu en saison, pour être remplacé, devra enlever 25% au calcul la cote de remplacement. **Il est obligatoire de le remplacer.**
9. 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.
10. **Tableau d'équivalence des cotes:**

Joueurs ayant une cote de :

Entre Plus de 16 = A
Entre 15.9 et 13.0 = B
Entre 12.9 et 11.0 = C
Entre 10.9 et 9.0 = D
Entre 8.9 et 70.0 = E
Entre 6.9 et - = F

REMPLACEMENT 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, C ou D.
- Un lanceur du groupe B peut être remplacé par un lanceur des groupes B, C ou D.
- Un lanceur du groupe C peut être remplacé par un lanceur des groupes C ou D.
- Un lanceur du groupe D peut être remplacé par un lanceur des groupes D.

Si un lanceur est suspendu en saison ou en série, le lanceur sera remplacé par la lettre inférieure.

L1			
A	B	C	D
Sylvain Lamarche	Martin Pronovost	Joey Gagnon	Dan Benjafield
Dino Michelin			Mathieu Quenneville
Hugo Hamelin			
Dave Reddick			
L2			
A	B	C	D
	Francis Poirier	Craig Cockburn	
	Benoit Hamelin		
SÉNATEURS ou CHIMO/Anciens			
A	B	C	D
Serge Raymond		MD Pelletier	Marc Latour
		Pierre Villeneuve	François Chalut
		Daniel Beauchamp	Robert Gaudet
			Sylvain Poirier

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

- Faire lancer leur **L2** ou un autre joueur de leur équipe s'il est de même catégorie ou inférieur.
- Faire appel à un autre lanceur L1 ou L2 de même catégorie ou inférieur. Dans ce cas-là le L2 de l'équipe originale peut tout de même lancer en relève.
- 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.
- L'équipe peut aussi faire appel aux anciens qui sont indiqués dans la liste ci-dessus ou d'autres joueurs actifs de la ligue des PVB.

- Si l'équipe fait appel à un joueur pour remplacer le L1, dans ce cas il faut tenir compte de la cote **de joueur** du Lanceur désigné et non sa cote de Lanceur désigné. Si le joueur remplaçant est de cote équivalente ou moindre, il peut aller frapper.

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.

Advenant qu'il y a dans une équipe un lanceur L2 plus fort que le lanceur L1, le L2 ne pourra pas lancer pour son équipe peu importe ce qu'il arrive. Cependant, il pourrait remplacer pour les autres équipes qui ont besoin d'un L2 ayant une cote équivalente ou plus faible à leur L1.

REPLACEMENT POUR UNE PARTIE PAR UN ANCIEN JOUEUR

En saison régulière seulement, un joueur qui a participé à l'une des 2 saisons précédent 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.

Cependant, un ancien lanceur qui n'a pas joué depuis plus de 2 ans pourra être réévalué par le comité de cotes et celui pourra venir remplacer pour lancer seulement. Il sera ajouté au tableau des groupe de lanceurs. En aucun cas, il ne pourra faire parti de l'alignement des frappeurs.

REPLACEMENT DURANT LES ÉLIMINATOIRES (on conserve les cotes en chiffres!)

Durant les séries éliminatoires toutes les équipes devront jouer à **11** joueurs. Dans le cas où un ou des joueurs sont absents, le ou les joueurs remplaçants doivent être de cote égale ou inférieure à la cote du joueur remplacé.

Les cotes des joueurs recrues et anciens joueurs ayant joué une année seront révisées par le comité de cote avant le début des séries, les joueurs recrues seront éligibles pour remplacer durant les séries selon leurs cotes révisées. 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 **11** frappeurs minimum se verra accorder un retrait au moment où le joueur manquant devrait frapper à la fin de l'alignement.

En série, lors de parties sur le même terrain, à partir de la 8e manche, on débute avec le dernier joueur disponible au 2e but. S'il reste des changements, ils peuvent avoir lieu en prolongation.

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

Si un joueur est blessé ou doit quitter la partie pour urgence et qu'il reste moins de **11 frappeurs**, l'équipe en question peut continuer la partie en envoyant un autre joueur frapper **de 'lettre égal' A, B, C, D, E à la place du joueur blessé**. 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 remplacé sur les buts par un autre joueur toujours choisi par l'équipe adverse. Cependant 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 **11** frappeurs, l'équipe aura alors un retrait automatique à chaque tour au bâton du joueur concerné.

REMPLACEMENT D'UN LANCEUR L1 EN SÉRIES ÉLIMINATOIRES

Pour remplacer un L1 on doit se fier aux catégories de lanceur suivantes. Les anciens lanceurs ne jouant plus dans notre ligue ne sont pas éligibles pour remplacer durant les éliminatoires.

Si un lanceur est suspendu en saison ou en série, le lanceur sera remplacé par la lettre inférieur.

L1			
A	B	C	D
Sylvain Lamarche	Martin Pronovost	Joey Gagnon	Dan Benjafeld
Dino Michelin			Mathieu Quenneville
Hugo Hamelin			
Dave Reddick			
L2			
A	B	C	D
	Francis Poirier	Craig Cockburn	
	Benoit Hamelin		
SÉNATEURS ou CHIMO/Anciens			
A	B	C	D
Serge Raymond		MD Pelletier	Marc Latour
		Pierre Villeneuve	François Chalut
		Daniel Beauchamp	Robert Gaudet
			Sylvain Poirier

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

- Faire lancer leur **L2, en autant que le L2 soit de la même cote ou inférieur à la cote de son lanceur L1.** 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, mais il doit être de la même cote ou inférieur a la cote de son lanceur L1. Dans ce cas-là le L2 de l'équipe originale peut** tout de même lancer en relève et ses manches seront comptabilisé (1 manche / partie sans anticipation).
- 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 exceptionnellement avec un alignement de 10 frappeurs sans pénalité***, 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, un maximum total de 1 manche par partie pourra être lancé par l'ensemble des lanceurs L2.** À noter que le lanceur doit effectuer 3 retraits pour comptabiliser une manche. Les 1/3 et 2/3 de manches seront calculés. Si on retire son lanceur, il doit quand même participer à un minimum de 5 manches en défensives. Donc, s'il a lancé 4 manches et 2/3 il doit jouer une autre manche en défensive pour obtenir ses 5 manches.
 - ***Toujours lorsque le L1 est présent au match, les manches lancées d'un L2 qui n'auront pas été utilisées dans le match sont cumulées pour le match suivant et sont également transférable pour la ronde suivante, mais ne peuvent être anticipées.***
 - **Lorsque le L1 est absent du match.** Il n'y a pas d'obligation de faire lancer son L2

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.