

# DIVISION SÉNATEURS

## RÈGLEMENTS

### SAISON 2026

Mise à jour le 5 avril 2026

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

# T A B L E D E S M A T I È R E S

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

## I – RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX

### 1. JOUEURS

- 1.1 La division Sénateurs comprend quatre (4) équipes de douze (12) joueurs ou selon le nombre d'inscriptions et possibilité d'un (1) gérant ou instructeur. Les joueurs de la division Sénateurs doivent être âgés de 40 ans ou plus durant l'année courante, sauf pour quelques exceptions approuvées par la direction.
- 1.2 La liste de priorité des joueurs, pour la saison en cours, sera établie comme suit :
  1. Joueurs qui ont terminé la saison précédente comme membres actifs de la ligue division Sénateurs. (Sauf en cas de raison valable, ex : blessure etc....)
  2. Joueurs qui ont terminé la saison précédente comme membres actifs de la ligue division PVB. (Sauf en cas de raison valable, ex : blessure etc....) La priorité ira aux joueurs qui ont cumulé le plus grand nombre d'années dans la ligue.
  3. Être un ancien joueur de la ligue division Sénateurs. La priorité ira aux joueurs qui ont cumulé le plus grand nombre d'années dans la ligue toutes divisions confondues.
  4. Être un ancien joueur de la ligue division PVB. La priorité ira aux joueurs qui ont cumulé le plus grand nombre d'années dans la ligue toutes divisions confondues.
  5. Avoir un lien de parenté avec un membre actif de la ligue. (Père, fils, mère, fille, frère, sœur, gendre, 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.
  6. Les candidats qui ont participé à la clinique des recrues de la ligue division Sénateurs de la saison précédente et qui n'ont pas été sélectionnés cette même saison. La priorité sera déterminée selon les critères d'admissibilité.
  7. Résidents de Brossard et qui sont présents à la clinique des recrues de la ligue. La priorité sera établie par la date d'inscription.
  8. Tous les autres candidats qui sont présents à la clinique des recrues de la ligue. La priorité sera établie par la date d'inscription.

9. 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 **un pantalon noir**.

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

- 1.3 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 ou blessure à ce dernier, la direction se réserve le droit de vérification sur la validité du cas et procédera au remplacement immédiat du joueur le plus tôt possible.
- 1.4 Tout joueur doit participer au 2/3 des parties de la saison régulière pour être éligible aux trophées de fin de saison.
- 1.5 Les remplacements de joueurs se feront afin que ceux-ci soient actifs un minimum de 3 parties durant la saison régulière.
- 1.6 Dans le cas du remplacement d'un joueur pour le reste de la saison, il se fera par un joueur sur la liste de réserve du début/milieu de saison, en respectant la cote de +2 ou -2 du joueur qui quitte.
- 1.7 Tout joueur de première année doit s'inscrire comme lanceur pour avoir le droit de lancer lors d'une partie. La direction se réserve le droit de déterminer en tout temps le calibre acceptable des lanceurs.
- 1.8 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 de protéger la bonne marche de la Ligue.
- 1.9 Un membre de la direction peut faire partie d'un tandem. Cependant, celui-ci s'abstiendra de voter pour un cas majeur au niveau de son équipe, ou lorsqu'un conflit d'intérêt pourrait survenir.
- 1.10 Tous joueurs de la division Sénateur ou PVB peut s'inscrire dans les 2 divisions, sauf pour quelques exceptions approuvées par la direction.
- 1.11 La direction de la Ligue se réserve le droit final de modifier, d'accepter ou de refuser en tout temps 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 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.
- 2.2 Un joueur qui bouscule un arbitre est automatiquement expulsé de la partie et le comité de discipline rendra une sentence selon la gravité de l'offense. Tout joueur qui lance son bâton ou casque d'une manière irréfléchie sera passible d'expulsion par 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 le comité de discipline avec risque de suspension.

### **3.** **DISCIPLINE**

- 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 joueur expulsé d'une partie par l'arbitre sera automatiquement suspendu pour la prochaine partie disputée par son équipe et ne pourra agir comme remplaçant tant que sa suspension ne sera pas purgée. Pour une deuxième expulsion d'une partie par l'arbitre dans la même saison, la suspension sera étudiée par le comité de discipline.
- 3.3 Aucun appel ne peut être fait suite à une expulsion par l'arbitre.
- 3.4 Le comité de discipline se réserve le droit en tout temps de prendre des mesures disciplinaires selon la gravité de l'offense.

### **4.** **ÉQUIPEMENT**

- 4.1 Les souliers à crampons caoutchoutés et les souliers de course sont les seuls 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. Advenant qu'un joueur joue dans un match sans son uniforme réglementaire, il recevra un avertissement la première fois, il sera automatiquement suspendu pour une partie pour toute offense subséquente. Pour les joueurs/euses remplaçants(es), ils peuvent utiliser le chandail de leur équipe originales. Si le joueur/euses fait partie d'une liste de réserve n'ayant pas d'uniforme, il/elle pourra alors jouer avec un chandail sport de son choix.
- 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<sup>er</sup> 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 L'équipe receveur est responsable d'aller chercher et/ou retourner, selon l'horaire des parties, l'équipement et panneau indicateurs dans le local du gardien du parc.
- 4.6 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.
- 4.7 Tous les nouveaux bâtons doivent être vérifiés par la ligue et doivent être approuvés avec un autocollant apposé sur les bâtons. L'approbation des bâtons de la ligue est déterminée selon la liste publiée par **Softball Qc de 2025**. Tout bâton (nouveaux ou anciens) 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.

- 4.8 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 fortement suggéré.

## 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. Chaque équipe pourra utiliser dix (10) joueurs sur le terrain en défensive. Les positions au champ intérieur sont: lanceur, receveur, premier but, deuxième but, troisième but, arrêt-court. Au champ extérieur, il y aura le champ gauche, droit et centre. Un entre-champ est également permis à la position voulue par le capitaine soit au champ intérieur ou au champ extérieur.
- 1.3 Si une équipe refuse de poursuivre une partie, elle perd automatiquement par défaut. Un délai maximum de quinze (15) minutes sera accordé pour obtenir 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 points contre. Cependant, s'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.
- 1.4 Cinq (5) points par manche seront alloués, sauf pour la sixième et septième manche, celles-ci seront ouvertes. Si le pointage est nul à la fin de la partie (7<sup>e</sup> manche complétée), la partie se termine ainsi même si le temps permettrait de jouer des manches supplémentaires.
- 1.5 Le "coup retenu" est permis. Cependant, le vol de but demeure interdit. Après une différence de 8 points, le "coup retenu" est interdit. S'il y a faute, le joueur sera retiré automatiquement. Ne s'applique pas en séries éliminatoires.
- 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. Aucune manche ne pourra débuter après 1h et 40 minutes de jeux. 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.
- 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 Seules les deux (2) équipes prévues 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 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.
- 1.9 Aucun protêt ne peut être logé sur/ou durant la partie.
- 1.10 Il est entendu que le club visiteur pourra pratiquer son champ intérieur à compter de quinze (15) minutes avant le début de la partie. Le club 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.
- 1.11 Un joueur retiré comme lanceur dans une manche ne peut revenir lancer dans cette manche ; il peut jouer à toutes autres positions et pourra revenir lancer dans les manches suivantes.
- Seuls les lanceurs désignés auront une cote de lanceur. Tout joueur n'ayant pas de cote de lanceur ainsi que les joueurs de 1ère année ayant été évalués comme lanceur seront autorisés à lancer autant en saison régulière qu'en séries éliminatoires.
- 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.
- 1.12 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.
- 1.13 Aucun coureur sur les buts ne peut avancer à un autre but à moins que la balle soit frappée. Un coureur peut avancer à ses risques sur un retrait en chandelle à un joueur à la défensive.
- Si une balle lancée par le receveur passe par-dessus la tête du lanceur, aucun coureur posté sur les buts ne peut avancer et le règlement « DEAD BALL » prend effet. Le même règlement s'applique quand un joueur laisse son but et y retourne suite à un lancer du lanceur et sans aucun jeu possible.
- 1.14 Si un frappeur est atteint par un lancer, il pourra prendre le 1<sup>er</sup> but au jugement et à la discrétion de l'arbitre (décision irrévocable).
- 1.15 Si l'équipe défensive décide de donner une passe gratuite à un frappeur, elle en avise l'arbitre de ses intentions, et elle envoie le frappeur immédiatement au 1<sup>er</sup> but sans qu'aucun lancer ne soit effectué.
- 1.16 Aucune feinte illégale (balk) ne sera appelée.

- 1.17 L'alignement des frappeurs, comprenant tous les joueurs participants à la partie, devra être remis par écrit au marqueur dix (10) minutes avant le début de la partie.

Aucun changement ne sera accepté par le marqueur lorsque les alignements auront été transcrits sur la feuille ou la tablette de pointage. Les joueurs qui arriveront après le début de la partie se retrouveront à la fin de l'ordre des frappeurs. Pour participer à la partie, un joueur doit arriver avant le début de la quatrième manche et devra jouer quatre (4) manches. Tous les joueurs participant 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.***

S'il est prouvé qu'une équipe a enfreint ce règlement, elle perdra la partie par défaut. L'infraction devra être signalée à l'arbitre, qui à son tour l'indiquera sur l'endos de la feuille de pointage.

- 1.18 Seul le frappeur suivant doit toujours être dans le cercle d'attente réservé à cet effet.
- 1.19 Tout frappeur est retiré automatiquement sur une troisième prise.
- 1.20 Le lanceur désigné doit lancer un minimum de 3 manches en début de partie sauf s'il y a une différence de 8 points. Dans un tel cas, le lanceur pourra être remplacé avant les 3 manches obligatoires, avec possibilité de revenir au monticule.
- 1.21 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.

- 1.22 Toute partie remise à cause de la température ou toute mesure d'urgence, sera reprogrammée plus tard par le responsable des terrains et sa décision sera irrévocable. Elles le seront selon l'ordre des annulations et aux mêmes heures. (SI POSSIBLE).

Aucune autre raison, valable ou non, ne sera autorisée pour reprogrammer une joute. Toutes les joutes seront jouées les lundis et mercredis (Excepté la journée d'ouverture et certaines parties remises en cas de pluie).

- 1.23 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.
- 1.24 Au début d'une manche, la balle pourra circuler aux joueurs du champ intérieur. Après un retrait, la balle devra être lancée directement au lanceur.
- 1.25 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 défensif, 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.
  - e) Le jeu se termine quand le lanceur est en possession de la balle dans son cercle, il est alors interdit au coureur de quitter son but et cela, jusqu'au lancer au frappeur suivant.
- 1.26 a) Sur un jeu au marbre, le coureur doit avoir touché au 2<sup>e</sup> marbre placé à égalité du marbre avant que le joueur défensif ne touche au marbre en possession de la balle. Le joueur défensif ne peut en aucun temps toucher au coureur pour le retirer.
- b) Un joueur qui touche ou traverse la ligne blanche de non-retour entre le 3<sup>e</sup> but et le marbre, est dans l'obligation d'aller au marbre ou il est automatiquement retiré.
  - c) Si le coureur touche le marbre, il sera retiré automatiquement.
- 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.
- 1.28 Aucun but sur balle intentionnel ne sera autorisé avant le début de la 5<sup>e</sup> manche.

## 2. CÉDULE ET ÉLIMINATOIRES

2.1 En saison régulière, chaque équipe disputera sept (7) parties contre les autres équipes pour un total de quatorze (14) parties. Donc, un calendrier de 21 parties.

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

- a) L'équipe ayant le plus grand nombre de victoires parmi les équipes impliquées dans l'égalité
- b) L'équipe ayant la meilleure fiche victorieuse parmi les équipes impliquées dans l'égalité
- c) Si l'égalité persiste entre les 2 ou 3 équipes, L'équipe ayant le meilleur différentiel Points Pour et Points Contre parmi les équipes impliquées dans l'égalité.
- d) L'équipe ayant fait le plus de Point Pour.

2.2 Pour les éliminatoires, les quatre (4) équipes y participent.

2.3 Parties éliminatoires :

### **Semi-Finales** : Série 2 de 3

4<sup>e</sup> position vs 1<sup>ère</sup> position

1<sup>ère</sup> position vs 4<sup>e</sup> position

4<sup>e</sup> position vs 1<sup>ère</sup> position (Si nécessaire)

3<sup>e</sup> position vs 2<sup>e</sup> position

2<sup>e</sup> position vs 3<sup>e</sup> position

3<sup>e</sup> position vs 2<sup>e</sup> position (Si nécessaire)

### **Finale** : Série 3 de 5

Gagnant semi (plus basse position) vs Gagnant semi (plus haute position)

Gagnant semi (plus haute position) vs Gagnant semi (plus basse position)

Gagnant semi (plus basse position) vs Gagnant semi (plus haute position)

Gagnant semi (plus haute position) vs Gagnant semi (plus basse position) (si nécessaire)

Gagnant semi (plus basse position) vs Gagnant semi (plus haute position) (si nécessaire)

- 2.4 Toutes les parties disputées en séries éliminatoires sont à finir, minimum 7 manches. La partie débutée à 19h00 doit être complétée. En cas de pluie, toute joute 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. Toute manche non terminée est reprise à partir du pont où elle était rendue.
- 2.5 Durant les parties de séries éliminatoires qui demandent des manches supplémentaires, tous les joueurs devront jouer obligatoirement une manche sur deux. Dans le cas où une équipe est prise en défaut, la manche pourra être reprise à la demande de l'équipe adverse.

## ANNEXE A

### JOUEUR REMPLACANT POUR UNE PARTIE

1. Si une équipe a des joueurs absents, un ou des joueurs remplaçants pourront être choisis par les capitaines de ladite équipe pour compléter leur équipe. Les capitaines doivent retourner à 10 joueurs par équipe. Les capitaines devront remettre la liste des joueurs absents et des remplaçants avec leurs cotes au marqueur avant le début de la partie. **Une équipe qui ne joue pas avec le minimum de 10 joueurs se verra accorder un retrait automatique à la fin de l'alignement à chaque tour au bâton.**

2. Si une équipe manque un ou plusieurs joueurs, un ou des remplaçants pourront être choisis par les capitaines de ladite équipe en les remplaçant cote égale +1 ou inférieure à la cote du joueur remplacé. Les capitaines devront remettre la liste des joueurs absents et des remplaçants avec leurs cotes au marqueur avant le début de la partie.

Le groupe A formé des 4 cotes plus fortes de la ligue pourront se remplacer entre eux. Le groupe E formé des 6 cotes plus faibles pourront également être remplacé entre eux.

*Les joueurs de la division PVB et joueuses de la division FÉMININE pouvant remplacer seront identifiés avant le début de la saison, ils seront disponibles pour remplacer selon les modalités établies. Nous devons ajouter + 2 à la cote total PVB et +4 à la cote total FEMMES.*

3. Pendant la saison un joueur peut remplacer autant de fois qu'il le désire. Le ou les joueurs remplaçants pourront être placés à n'importe quel rang de l'alignement 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 sauf si les capitaines se sont entendus avant la partie pour accepter les remplaçants, cela doit alors être indiqué sur la feuille de match et les capitaines doivent signer la feuille de match.
5. Si une équipe a moins de 10 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 pourra agir à titre de remplaçant et pourra être placé à n'importe quelle position dans l'alignement des frappeurs.

### REMPACEMENT D'UN LANCEUR L1 EN SAISON RÉGULIÈRE

- Si un lanceur désigné A est absent, il pourra être remplacé par n'importe quel lanceur des Sénateurs ou un lanceur provenant de la liste des lanceurs remplaçants division PVB et ceux-ci pourront également frapper.

- Dans le cas où c'est un lanceur désigné B qui est absent, il pourra être remplacé par un lanceur L2 ou par un lanceur PVB (L2) mais, celui-ci ne pourra pas frapper. Il pourra également être remplacé par n'importe quel joueur des Sénateurs celui-ci pourra frapper.
- Dans le cas où un lanceur L2 de l'équipe remplace son lanceur désigné présent, le lanceur L2 pourra lancer un maximum de 35 manches pour la saison régulière.
- Dans le cas où un lanceur L2 de l'équipe remplace son lanceur désigné absent, le lanceur désigné pourra être remplacé avec sa cote joueur. Les manches lancées du L2 ne sont pas comptabilisées.

## **REPLACEMENT DURANT LES ÉLIMINATOIRES**

Durant les séries éliminatoires toutes les équipes devront jouer avec un alignement complet (12 joueurs). Les capitaines pourront remplacer le ou les joueur(s) manquant(s) selon les modalités de remplacement établies pour la saison.

Si une équipe manque un ou plusieurs joueurs, un ou des remplaçants pourront être choisis par les capitaines de ladite équipe en les remplaçant cote égale +1 ou inférieure à la cote du joueur remplacé. Les capitaines devront remettre la liste des joueurs absents et des remplaçants avec leurs cotes au marqueur avant le début de la partie.

Le groupe A formé des 4 cotes plus fortes de la ligue pourront se remplacer entre eux. Le groupe E formé des 6 cotes plus faibles pourront également être remplacé entre eux.

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

Si un joueur est blessé ou doit quitter la partie pour une urgence, l'équipe en question peut continuer la partie en envoyant un autre joueur frapper à la place et au rang du joueur qui a quitté, cependant le choix du joueur revient à l'équipe adverse (en respectant les groupes établis A, B, C, et D). 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 le premier joueur disponible le précédant sur l'alignement des frappeurs. Cependant si un joueur est retiré d'une partie pour toute autre raison (ex : expulsion, décision du joueur ou autre), l'équipe aura alors un retrait automatique à chaque tour au bâton du joueur concerné.

Advenant qu'une équipe ne puisse rencontrer les exigences pour les remplaçants, la partie pourra être jouée et être valide dans la mesure où la direction procédera au choix des joueurs remplaçants.

### **REPLACEMENT D'UN LANCEUR L1 EN SÉRIES**

- Si un lanceur désigné A est absent, il pourra être remplacé par n'importe quel lanceur des Sénateurs ou un lanceur *provenant de la liste des lanceurs remplaçants division PVB* et ceux-ci pourront également frapper.
- Dans le cas où c'est un lanceur désigné B qui est absent, il pourra être remplacé par un lanceur L2 ou par un lanceur PVB (L2) mais, celui-ci ne pourra pas frapper. Il pourra également être remplacé par n'importe quel joueur des Sénateurs celui-ci pourra frapper.
- Dans le cas où un lanceur L2 de l'équipe remplace son lanceur désigné présent, le lanceur L2 pourra lancer une manche par partie qui pourra être cumulative. (Ex : 2 de 3, le lanceur pourrait avoir droit à 3 manches s'il n'a pas lancé lors des 2 premières parties). Le nombre de manches recommencera pour une nouvelle série.
- Dans le cas où un lanceur L2 de l'équipe remplace son lanceur désigné absent, le lanceur désigné pourra être remplacé avec sa cote joueur. Les manches lancées du L2 ne sont pas comptabilisées.