



RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX 2025

*Ces règlements sont établis pour s'assurer que les activités de la ligue soient structurées, sécuritaires et agréables.

** 4 membres composeront le Comité de décision 2025 et seront responsables de l'organisation.

Maxime Bélanger
Sébastien Chrétien
Patrice Ménard
Guillaume Lefebvre

RÈGLEMENTS INSCRIPTION

RG11 : Un joueur qui participe à l'activité de balle acquitte la totalité des frais d'inscriptions et accepte les règlements.

RG12 : Le paiement de 360\$ doit être effectué par transfert à ballemolle@cs4s.org ou via PayPal avant le 25 avril 2025. Le repêchage sera ouvert à tous et aura lieu le samedi 17 mai. La liste des équipes sera publiée sur le groupe Facebook une fois le repêchage terminé. Un joueur qui n'a pas effectué le paiement complet avant le repêchage ne pourra être choisi.

RG13 : Après les 4 soirées de pratiques et de parties hors-concours, il n'y aura aucun remboursement, à part en cas de blessure (un billet médical pourrait être demandé). Le cas échéant, le Comité prendra la décision et le joueur sera remboursé au prorata des parties jouées. Donc, si un joueur quitte dû à un mécontentement envers son équipe ou à une suspension, il quitte sans remboursement possible.

*À noter que les remboursements ne se font qu'une fois la saison terminée.

En cas de remboursement, il s'effectue de la façon suivante : 360\$ - 20\$ lors du retour du chandail (340\$)

340\$ - 50\$ frais d'inscription non remboursable (290\$)

290\$ - 20\$ quote-part à l'organisation = 270\$

270 - (nb de parties jouées x 10\$)

RÈGLEMENT HORAIRE ET DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

La saison débute officiellement le mardi 20 mai 2025 et se déroulera ainsi :

Mardis : parc Marquette 2 parties 19h à 22h

Jeudis : parc Marquette 3 parties 18h30 à 23h.

Un horaire sera donné à tous les joueurs.

RGHD1 : L'arbitre est, et cela en tout temps, le seul responsable de l'application de tous les règlements en vigueur lors du déroulement des parties sous sa supervision. Un membre du Comité pourra confirmer une décision basée sur les règlements de la ligue mais ce membre ne peut être membre d'une équipe qui joue lors de cette prise de décision. Toutes les parties de saison à l'horaire (incluant les samedis) sont des 6 manches à finir sans manches supplémentaires. Cependant, lorsqu'une reprise de partie se fait un soir où il y a déjà 2 parties, les 3 parties seront gérées par le temps et dureront 1h20.

Si tel est le cas, seul l'arbitre (avec le marqueur) gère le temps de la partie. (ex : 18h30 à 19h50/20h à 21h20, etc.) Les règlements officiels de Softball Québec sont la référence pour tous et ils sont applicables par les arbitres.

*Il est recommandé que les gérants prennent le temps nécessaire, afin de vérifier un règlement dans la version officielle des règlements maison ou à un membre de l'organisation. Les règlements priment toujours.

RGHD2 : Aucun protêt ne sera accepté sauf sur les règlements maison.

RGHD3 : La formation des équipes se fait via un repêchage ouvert à tous. Chaque gérant choisit un joueur à tour de rôle selon leur ordre de sélection.

Au départ, aucun joueur, ni lanceur n'est désigné assistant ni n'est protégé. Le comité ainsi que le groupe consultatif non impliqué comme gérant auront la responsabilité de déterminer les cotes de chaque gérant avant le début du repêchage.

*Si un échange survient après le repêchage, les joueurs conservent leur ronde de sélection. En ce sens, une équipe pourrait avoir plus d'un joueur à la même ronde.

RGHD3-B) Chaque gérant aura le mandat de rencontrer le gérant adverse et le marqueur officiel pour présenter son alignement, ses réservistes (leur calibre et le nb de fois emprunté à une autre équipe) et ses rotations 5 mins avant le début de la partie.

RGHD4 : Si un arbitre arrête la partie en raison de la mauvaise température, une pause de 15 minutes est instaurée automatiquement suivi d'une décision finale de l'arbitre en chef. Le match devient officiel après trois manches complétées (matches de 6 manches). Si

une manche est alors incomplète et que l'équipe qui reçoit n'a pas les devants, la manche incomplète sera annulée.

RGHD5 : Les parties à reprendre seront jouées selon l'horaire déterminé par le Comité.

RGHD6 : Un délai de 10 minutes peut être accordé à chaque équipe avant le début d'une partie selon l'horaire établi si un joueur manque à l'appel (Si le nombre de joueurs présent est inférieur à 8). 18h30 = 18h40, 19h = 19h10, 20h30 = 20h40, etc.

RGHD7 : Chaque équipe est constituée d'un maximum de 11 joueurs réguliers. Sur le terrain, 9 sont permis.

RGHD8 : Lorsqu'une équipe n'a pas le minimum de 8 joueurs à sa disposition, elle perd automatiquement la partie.

RGHD9 : Une partie perdue par défaut le sera au pointage de 6 à 0.

RGHD10 : Les parties sont de 6 manches ou moins selon le temps. La limite de points est de 4 par équipe par manche sauf les 2 dernières manches de la partie qui sont des manches ouvertes (aucune limite de point)

RGHD11: Le système de pointage pour le classement est: victoire = 2 points, nulle = 1 point, défaite = 0

RGHD11-B) Si après la saison régulière, le classement est égal entre deux ou plusieurs équipes, l'ordre est déterminé de la façon suivante :

- Le plus de victoires
- La fiche une contre l'autre
- Le différentiel de points comptés / Points accordés
- Le plus de points comptés

RGHD12 : Chaque équipe doit désigner un instructeur au premier et au troisième but. Les autres joueurs à l'exception du frappeur suivant doivent demeurer au banc.

RGHD13 : Si un joueur est jugé inapte à jouer par un officiel, le marqueur, un gérant, un membre du Comité ou un joueur à cause de l'influence de l'alcool/drogue, le Comité, après consultation, se réserve le droit de refuser au joueur de jouer. De plus, aucun joueur ne peut consommer drogue ou alcool durant la partie. (Voir tableau)

RGHD14 : Tout joueur régulier qui doit quitter son équipe pour le reste de la saison sera remplacé par un joueur de calibre égal désigné par le Comité. Le joueur doit être sur la liste officielle des réservistes. En séries, le remplaçant doit être choisi au sein d'une équipe éliminée, le Comité se réserve la décision finale.

RGHD15 : Uniquement le gérant et son assistant ont le droit de parler à l'arbitre durant la partie.

RGHD16 : Le Comité se réserve le droit de reclasser un nouveau joueur (arrivé après le début de la saison) après qu'il ait joué 4 et 8 parties. Une rencontre est prévue après 1 et 2 cycles de calendrier. (4 équipes, cycle = 6 matchs total ou 3 pour une équipe)

RGHD17 : Le Comité se réserve toujours un droit final sur toute suspension.

RGHD18 : Durant une partie, le banc des joueurs est réservé uniquement aux joueurs de l'équipe. Les femmes et les enfants n'y ont pas accès. Si une situation se présente et un joueur « abuse », le gérant doit aviser le Comité.

RÈGLEMENT SÉRIES

RGS1 : Toutes les équipes de la ligue participent aux séries

RGS2 : Il est important de comprendre que pour une question de finances, la finale peut débiter la même journée après la dernière partie de la demi-finale.

RGS3 Les matchs des séries auront 6 manches à finir avec manches supplémentaires en cas d'égalité et fonctionnent ainsi :

#1-2: demi-finales (3 de 5) #3 finale (3 de 5, 2 matchs par soir)

#1) pos 4 vs 1 #2) pos 3 vs 2 #3) Les gagnants des séries #1 et #2 s'affrontent en finale.

Les équipes disputant une série recevront leurs adversaires en alternance.

RGS4 : Le système pour les lanceurs est détaillé dans les règlements sur les lanceurs (RL7)

RÈGLEMENTS ÉQUIPEMENTS

RE1 : Le port du casque protecteur est obligatoire tant pour le frappeur que pour le coureur que pour le lanceur (une grille seule est tolérée).

RE2 : Chaque joueur est responsable de son chandail. S'il l'égare ou l'endommage, il doit en assumer les frais de remplacement, soit la somme de 80\$ (voir son gérant)

RE3 : Le port du chandail est obligatoire pour participer à une partie, sauf pour les réservistes. Le joueur régulier est responsable de son chandail, il aura droit à un seul avertissement, ensuite il ne pourra prendre part à une autre partie.

RE4 : Le port du pantalon de baseball est obligatoire pour prendre part à une partie. Le pantalon doit en être un dit de baseball et être dans un état présentable. Un avertissement sera donné la 1^{re} fois. (Sauf avis contraire du Comité)

RE5 : abrogée

RE6 : Tout bâton de softball ne portant pas un des 6 tags annoncés ci-bas est aussi interdit. Autrement dit, les bâtons utilisés doivent avoir au moins un des 6 tags même si d'autres tags s'y retrouvent. Tout joueur fautif se verra avisé la 1^{re} fois. Puis il sera expulsé de la rencontre et suspendu pour une rencontre additionnelle lors d'une 2^e offense. À la 3^e offense, le joueur obtiendra une suspension de 3 parties et sera expulsé de la ligue lors de la 4^e. Voir tableau

RE7 : La balle officielle de la ligue 4 Saisons est la 105LSS

RE8 : Les souliers à crampons de métal ou d'aluminium sont interdits. Si un joueur est trouvé fautif, il doit les enlever. Si l'équipe fautive devait se retrouver sous le nombre de joueurs réglementaires (8), elle perd automatiquement la partie.

RE9 : N'importe quel type de gant est permis à toutes les positions.

Tags nécessaires :



RÈGLEMENTS SUR LES LANCEURS

RL1 : Chaque équipe devra annoncer leur lanceur dit L1. Tous les joueurs doivent faire leur rotation.

RL2: Le port de la grille devant le visage du lanceur est obligatoire.

RL3 : Tout joueur d'une équipe peut lancer.

RL4: Si le L1 n'est pas en mesure de lancer (blessure, fatigue, programme double) l'équipe doit faire appel à un autre joueur de l'équipe en premier lieu et par la suite aux joueurs de la ligue. Advenant qu'un joueur de la ligue doive remplacer le L1, une rotation pourrait être effectuée si le nombre de joueurs est supérieur au nombre maximal autorisé sur le terrain.

*Pour qu'une équipe puisse faire appel à un lanceur externe, elle doit être sans L1 et être sous le nombre de joueurs autorisés à jouer.

RL5 : Le lanceur peut revenir lancer dans une même partie après avoir été retiré du monticule SAUF s'il quitte sa position pour cause de blessure (sur le banc).

RL6 : Un lanceur partant peut se faire remplacer à tout moment pendant une partie. S'il se fait remplacer alors que la manche n'est pas encore terminée, un maximum de 3 lancers de pratique seront alloués durant cette manche.

RL7 : En séries, seuls les joueurs ayant lancé au minimum 20 manches dont 3 manches contre chaque équipe peuvent être désignés lanceurs.

Tout lanceur ayant l'autorisation de lancer en séries peut céder sa place et revenir sur le monticule à tout moment

(RL5)

*Si aucun joueur de l'équipe n'a les préalables pour lancer en séries et que le L1 ne peut lancer, le gérant peut seulement demander à un joueur d'une autre équipe à lancer. Le Comité se réserve le droit de décision.

RÈGLEMENTS DE JEUX

RJ1 : Si un frappeur obtient une troisième prise et que le receveur est incapable d'attraper la balle, il devient coureur et peut donc courir vers le premier but et y être déclaré sauf. Ceci est possible uniquement lorsque le 1^{er} but est inoccupé sauf s'il y a 2 retraits.

RJ2 : Sur un jeu serré, le joueur ne peut en aucun cas bloquer le but au coureur. Sur tout jeu serré, le coureur doit glisser sous peine d'être retiré. La décision finale du jeu est à la discrétion de l'arbitre. Aucun contact n'est permis.

RJ3 : Un joueur ne peut quitter son but tant que la balle n'a pas quitté la main du lanceur

RJ4: Abrogé

RJ5 : Nous appliquons l'esprit de la règle du cercle de 8 pieds avec l'interprétation suivante. Alors que le lanceur est en possession de la balle à l'intérieur de son cercle, un coureur doit immédiatement décider s'il avance au but suivant ou s'il regagne son but. S'il tarde à prendre une décision, il sera déclaré retiré. Si aucun cercle n'est tracé, l'arbitre pourra au jugement déterminer si le lanceur est suffisamment près du monticule pour appliquer la règle. La balle est morte.

RJ6 : Il y aura 5 lancers de pratique en début de match. Il y aura 3 lancers de pratique entre les manches. Il y aura 3 lancers de pratique pour un lanceur qui vient en relève.

RJ7 : Un frappeur qui se rend sur les buts et qui se blesse peut être remplacé par un coureur suppléant mais ce coureur suppléant doit être le dernier joueur retiré avant le remplacement(Sauf si le RJ11 est disponible). Le cas échéant, le joueur blessé peut être annoncé et continuer à frapper en spécifiant qu'il se fera toujours remplacer et qu'il ne courra pas au-delà du 1^{er} but, sauf lors d'un circuit (ou autre immunité le plaçant au-delà du 1^{er} but). Un coureur remplaçant ne peut jamais voler de but peu importe la raison. Un joueur qui s'inscrit dans la ligue se doit d'être en mesure de courir (pas de frappeur désigné).

RJ8 : Visite offensive : L'instructeur au 3^e but a droit à une seule visite au marbre par manche. Toute autre visite lui sera refusée. Visite défensive : le lanceur peut recevoir la visite au monticule de quiconque un maximum de 2 fois par manche.

RJ9 : La ligne de non-retour est toujours en vigueur entre le 3^e but et le marbre (zone de non-retour). Le coureur ne peut en aucun temps dépasser ou toucher la ligne sans devoir se rendre au marbre. En tout temps, à l'intérieur de la ligne de non-retour, le receveur doit toucher au marbre pour retirer le coureur. Il ne peut pas toucher le coureur. Le receveur peut cependant toucher à un coureur en dehors de la zone de non-retour.

RJ10 : Le coureur doit toujours passer derrière le marbre du côté extérieur à la ligne de jeu. S'il touche au marbre, c'est un retrait. Cependant une exception est accordée alors qu'un coureur a une immunité pour avancer au marbre (ex.: circuit, but sur balles, frappeur atteint, immunité accordée par l'arbitre, etc.)

RJ11 : Les équipes se verront autorisées à effectuer 3 changements de coureurs par rencontre sans restriction. S'il advient qu'une équipe doive utiliser un coureur suppléant après l'utilisation de ses 3 changements accordés, le coureur ne pourra pas voler de but et devra être le dernier retrait(RJ7). Si un coureur remplaçant voit son tour de bâton arriver et que celui-ci est sur les buts, un autre coureur remplaçant peut être utilisé. Si tous les 3 remplacements ont été utilisés, un retrait automatique sera attribué à l'équipe.

RÈGLEMENTS FAIR-PLAY ET CODE **D'HONNEUR**

RFC1 : L'arbitre peut autoriser l'expulsion d'un joueur ou d'un partisan du parc si la situation dégénère. Une suspension supplémentaire peut être appelée par le Comité de discipline dépendamment des actions commises. Advenant un conflit, le Comité rendra une décision finale et sans appel. (Voir tableau)

RFC2 : L'arbitre peut en tout temps expulser un joueur d'une rencontre ce qui engendre automatiquement une suspension d'une partie. L'arbitre doit remettre un rapport écrit au Comité de la ligue et si une suspension supplémentaire devait être appliquée, le Comité rendra une décision finale et sans appel. (Voir tableau)

RFC3 : Toute bousculade nécessitant un avertissement de l'arbitre impliquera au minimum un avertissement de la part du Comité. Lors de la 2^e offense, 1 partie de suspension, ainsi de suite. (Voir tableau)

RFC4 : Toute bousculade nécessitant l'expulsion du joueur fautif par l'arbitre méritera 2 parties de suspension lors de la 1^{ère} offense. (Voir tableau)

RFC5 : Tout coup donné par un joueur (coup de poing, de pied, de casque, de gant, de bâton, etc.) entraînera automatiquement 10 parties de suspension dès la 1^{ère} offense. Le joueur sera expulsé à la 2^e offense. (Voir tableau)

RFC6 : Pour une bataille, tous les joueurs impliqués ayant participé de façon active (coups échangés) se verront être suspendus automatiquement. Pour l'instigateur de la bataille, l'expulsion sera sans appel. Pour les joueurs se défendant, 10 parties seront automatiques. Le Comité se consultera pour rendre une décision finale et sans appel.

RFC7 Tout joueur qui crache sur un arbitre, un joueur, etc., qui menace ou qui intimide un autre joueur sera suspendu pour 5 parties lors de la 1^e offense. À la 2^e, il sera expulsé. (Voir tableau)

RFC8 : Tout manque de respect grave (insultes ou critiques abusives) sera passible d'une partie de suspension pour la 1^{ère} offense. La 2^e sera de 2 parties et la 3^e de 3. La 4^e fois, le joueur sera expulsé. (Voir tableau)

RFC9 : ABSENCE : Un joueur est tenu d'avertir son gérant en cas d'absence. Le cas échéant, le Comité se réserve le droit de remercier le joueur après 3 absences non motivées et ce sans remboursement. Le gérant est tenu d'aviser le Comité après chaque absence non motivée pour assurer un suivi. (Voir tableau)

RFC10 : Un joueur qui décide lui-même de se sortir d'une partie devra s'expliquer devant le Comité. Advenant un conflit, le Comité devra y remédier.

RFC11 : Tout joueur qui critique la ligue après la réunion d'ouverture de la saison (ou après la remise des règlements additionnée à la soirée d'inscription officielle) peut être passible d'une suspension ou même d'un remerciement de la ligue et cela sans remboursement si son comportement est jugé inapproprié. La décision finale sera rendue par le Comité et sera sans appel. (tableau)

RFC12: Tout joueur qui lance délibérément (comme geste de frustration) une pièce d'équipement telle que son casque, bâton ou gant se verra automatiquement averti puis suspendu pour une partie lors de la deuxième offense. La suspension pourrait être plus grande advenant récidive. Le comité se réserve le droit final de la décision et celui-ci est sans appel. Voir tableau.

RFC13 : Un gérant a le droit de demander au Comité de discipline de gérer une situation intenable au sein de son équipe.

RFC14 : Aucun remboursement ne sera effectué pour une suspension ou une expulsion (RGI3)

RÈGLEMENTS RÉSERVISTES

RR1 : Un nombre minimal de 8 joueurs est requis pour débiter la partie. Les joueurs doivent aviser le plus tôt possible leur gérant d'une absence, afin que celui-ci puisse trouver quelqu'un. (Après plusieurs manquements, un joueur peut être convoqué devant le Comité).

RR2 : Un nombre maximal de 4 réservistes est admis par équipe pour compléter le minimum de 8 joueurs, sauf pour un cas majeur.

RR3 : Un joueur d'une autre équipe peut remplacer un joueur manquant de niveau inférieur, pour un maximum de 4 fois dans une même équipe dans l'année, 3 fois pour les joueurs de première ronde et 5 fois pour les remplacements de lanceur L1. Le joueur régulier qui remplace doit acquitter les frais de 5\$ pour la partie.

RR4 : Si un joueur se blesse pour le reste de la saison, le Comité tentera, au meilleur de ses capacités, de trouver un joueur de calibre égal. Si la blessure survient en séries, le remplaçant sera choisi parmi les équipes éliminées.

RR5 : Dès qu'un gérant a recourt à un réserviste, il doit en faire part au gérant de l'équipe qui l'oppose. Un réserviste peut venir un maximum de 6 fois dans une même équipe dans l'année.

RR6 : Une équipe a le droit de compléter sa formation à 9 joueurs tout en respectant le maximum de 4 réservistes par rencontre.

RR7 : Un réserviste appelé pour jouer a priorité sur un joueur régulier

RR8 : Un réserviste doit acquitter les frais de 10\$ pour obtenir le droit de jouer pour la soirée. Le marqueur officiel doit avoir reçu l'argent AVANT le début de la partie sinon le réserviste se voit refusé le droit de jouer

RR9 : Un réserviste doit être inscrit à la fin de l'ordre des frappeurs réguliers, mais avant tout autre régulier d'une autre équipe.

RR10 : Durant la saison et les séries, un réserviste externe doit absolument remplacer un joueur régulier de ronde égale ou inférieur (se référer au tableau de repêchage de la saison en cours). Le rang équivalent de chaque réserviste sera indiqué sur la liste des réservistes. (autorisé par le Comité)

RR11: Au début de l'année, une liste officielle de réservistes sera donnée aux gérants et uniquement les joueurs inscrits pourront être appelés durant la saison. Des joueurs pourront être ajoutés à cette liste tout au long de l'année.

RR12 : Tout joueur à l'essai pour une équipe sera déterminé par les membres du Comité ne faisant pas partie de l'équipe pour qui le joueur doit être remplacé. Un joueur à l'essai (maximum 3 parties) n'est pas considéré comme réserviste.

RÈGLEMENTS ROTATION

*RR00 Les rotations sont instaurées et gérées par les gérants et la ligue afin qu'une équité soit respectée envers tous les membres participants. Ceci dit, à titre d'exemple, dans une même équipe, aucun joueur ne peut faire 2 fois une rotation si un joueur ne l'a pas fait. Bien entendu, il se peut que cela se produise si un joueur s'absente lors de son tour de rotation. Le cas échéant, il devra faire sa rotation lors de la partie suivante où il sera présent.

RR01: Pour toutes les équipes, les rotations sont de 3 manches complètes.

RRO2 : Aucun joueur ne peut faire 2 rotations dans la même partie.

RRO3 : Si un joueur se blesse, il peut se faire remplacer par un joueur sur le banc. La rotation compte pour celui qui le remplace.

RRO4 : Tous les joueurs doivent faire leur rotation.

RRO5 : Une équipe qui ne respecte pas la séquence des rotations et qui est prise en défaut, se voit automatiquement perdre une (1) victoire au classement (-2 pts). La liste du marqueur est la liste officielle.

RRO6 : Les rotations débutent à la première partie régulière de l'année et se terminent à la dernière partie des séries.

RR07 : Si un joueur sort du jeu pour cause de blessure, il ne peut ni jouer comme frappeur ni comme joueur.

RR08 : Tous les joueurs frappent même s'ils font leur rotation.

RR09 : Un joueur en retard peut être placé dernier sur le rôle des frappeurs. Il peut débiter sa partie tant et aussi longtemps que le premier frappeur n'a pas terminé sa 2^e présence.

RR10 : Un joueur qui ne peut se présenter au bâton à son tour sera crédité d'un retrait automatique à moins qu'il ne se retire complètement de la partie pour cause de blessure.

RR11 : Durant les séries, s'il y a prolongation, une nouvelle rotation débute à partir de la 7^e et 10^e manche. En cas de prolongation, il se peut qu'un joueur doit effectuer une 2^e rotation dans la même partie si tous les joueurs ont effectué une rotation durant la partie.

TABLEAU DES SANCTIONS SELON LES RÈGLEMENTS

Saison de balle molle 2025

No. du règlement	Règlements *Tous ces règlements sous entendent l'expulsion de la partie	Sanctions en nb. de parties/ nb. d'offenses				
		1 ^e	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
RGHD13	Jugé en faculté affaiblie par arbitre, marqueur, organisateur, coach, etc.* OU consomme durant la partie	A*	1*	3*	5*	X
RE6	Joue avec un bâton illégal	A	1*	3*	X	
RFC1-2	Mauvaise conduite*	1*	2*	3*	4*	X
RFC3	Bousculade avec avertissement de l'arbitre	A	1	2	3	X
RFC4	Bousculade avec expulsion de l'arbitre	2*	3*	4*	X	
RFC5	Un coup est donné	10*	X			
RFC6	Instigateur d'une bataille*	X				
RFC6	Bataille sans être instigateur*	10*	X			
RFC7	Craché, menacé, intimidé toute personne...	5*	X			
RFC8	Tout manque de respect grave envers quiconque avant, durant ou après la partie	1	2	3	X	
RFC9 + RR1	Absence non-motivée	A	A	X		
RFC11	Tout joueur qui porte atteinte à la réputation de la ligue sera évalué par le comité	A	3	X		
RFC12	Lancé un objet	A	1	2	3	X
RGHD8	Manque de joueur	1 D				

RL7	Erreur lanceur en série	1D				
RR05	Erreur rotation	-1V				
En tout temps, le comité se réserve le droit de modifier une suspension, selon le cas et après consultation						
X = hors de la ligue						
Sur le terrain, il n'y a jamais de membre du comité.						
Tout joueur étant suspendu pour un nombre de partie dénombrable sera remplacé dès la 1ere partie. Il sera remplacé par un joueur équivalent ou inférieur (selon ronde de repêchage).						
Toutes les sanctions attribuées à un joueur à partir de la saison <i>Été 2025</i> reste au dossier durant 2 ans. Il y a donc une accumulation des récidives (exemple du permis de conduire).						