



STATUTS ET RÈGLEMENTS

Saison 2024

DÉFINITIONS

| | |
|------------------|---|
| "La Ligue" | Signifie la Ligue de balle-molle « les Bons Gars de Saint-Hubert. |
| "Membre" | Signifie toute personne reconnue comme telle par les présents statuts et règlements. |
| "Administrateur" | Signifie le membre en règle qui siège au comité exécutif et qui est reconnu comme tel par les présents statuts et règlements. |
| "Le Comité" | Signifie le comité exécutif composé de sept (7) administrateurs pour voir à la bonne administration de la Ligue. (modifié le 2019-11-18) |

CONSTITUTION

La présente compagnie détient une charte accordée en vertu de lettres patentes délivrées par l'Inspecteur général des institutions financières du gouvernement du Québec sous l'autorité de la partie III de la Loi sur les compagnies en date du 23 août 1983.

DÉNOMINATION

Le nom de la compagnie est : « Les Bons Gars de Saint-Hubert inc. » et elle fonctionne aussi sous le nom de : La Ligue de balle-molle « Les Bons Gars de Saint-Hubert ». **(modifié le 2013-11-18)**

SOMMAIRE

| | | |
|-----|---|----------------|
| 1- | BUT ET OBJECTIF | Page 3 |
| 2- | SIÈGE SOCIAL ET AFFILIATION | Page 3 |
| 3- | LE MEMBRE | Page 3 |
| | A- Devoir du membre | |
| | B- Membre régulier | |
| | C- Membre substitut | |
| | D- Membre retraité | |
| | E- Démission du membre | |
| | F- Année sabbatique | |
| | G- Liste de rappel | |
| 4- | COMMANDITAIRE | Page 4 |
| 5- | FINANCES | Page 5 |
| | A- Année financière | |
| | B- Cotisation annuelle | |
| | C- Cotisation des substitués | |
| | D- Remboursement de cotisation | |
| 6- | COMITÉ EXÉCUTIF | Page 6 |
| | A- Durée du mandat | |
| | B- Remplacement | |
| | C- Pouvoirs généraux | |
| | D- Fonctions des membres du comité exécutif | |
| | E- Mécanisme de protection contre les conflits d'intérêts et cession des biens à la Ville ou un autre organisme en cas de dissolution | |
| 7- | CODE DISCIPLINAIRE | Page 7 |
| | A- Raisons et motifs disciplinaires | |
| | B- Plaintes écrites | |
| | C- Conseil général | |
| | D- Suspension | |
| 8- | ASSEMBLÉE | Page 9 |
| | A- Assemblée du comité exécutif | |
| | B- Assemblée des membres | |
| | C- Droit de vote | |
| | D- Assemblée spéciale | |
| 9- | ÉLECTION | Page 10 |
| 10- | ÉQUIPE | Page 10 |
| 11- | RÈGLES DU JEU | Page 11 |
| | A- Règlements | |
| | B- Le jeu | |
| | C- Séries | |
| | D- Arbitres | |
| | E- Équipement | |
| | F- Lanceur | |
| 12- | CLASSEMENT ET CALENDRIER DE LA LIGUE | Page 17 |
| | A- Classement | |
| | B- Calendrier de la ligue | |
| 13- | AMENDEMENTS AUX STATUTS ET RÈGLEMENTS | Page 17 |
| 14- | ENTRÉE EN VIGUEUR | Page 17 |
| 15- | ANNEXE – PROCÉDURES POUR LES SOIRS DE 3 MATCHS | Page 18 |

1. BUT ET OBJECTIF

La Ligue est une compagnie à but non-lucratif qui permet de pratiquer le sport de la balle-molle.

2. SIÈGE SOCIAL ET AFFILIATION

Le siège social de la compagnie doit toujours être situé dans la ville de Longueuil, arrondissement Saint-Hubert (**modifié le 2008-11-20**), à l'endroit déterminé par le comité exécutif.

3. LE MEMBRE

A. DEVOIR DU MEMBRE

1. Le membre s'engage à lire et respecter les statuts et règlements de la ligue (**modifié le 2017-11-20**).
2. Le membre s'engage à avoir une attitude respectueuse envers tous les comités de la ligue, les joueurs, les arbitres, les marqueurs et les spectateurs (**modifié le 2018-11-19**).
3. Tout joueur dégage de toutes responsabilités la ligue «Les bons gars de Saint-Hubert» ainsi que ses organisateurs de tout dommage corporel et matériel qu'il peut subir.

B. MEMBRE RÉGULIER

1. Faire partie de la liste officielle de 104 joueurs établie par le comité suite aux inscriptions (**modifié le 2009-11-18**).
2. Être âgé d'au moins trente (30) ans au 30 avril (**modifié le 2017-11-20**).
3. Habiter la ville de Longueuil lors de sa 1^{ère} inscription (**modifié le 2018-11-19**).
4. Aboli (**modifié le 2017-11-20**).
5. Payer sa cotisation annuelle.
6. Être évalué par le comité exécutif pour déterminer son calibre et son attitude de bons gars avant d'être accepté (**modifié le 2017-11-20**).
7. Un membre régulier qui devient non-résident de la ville de Longueuil devra remettre sa démission à la demande du comité exécutif dans la seule éventualité où la politique de la ville concernant l'attribution des parcs n'est plus respectée par la Ligue et ce par ancienneté (date d'entrée dans la ligue). (**modifié le 2018-11-19**)
8. Un membre régulier ne pouvant jouer pour cause de blessure ou de maladie conserve tous ses privilèges de membres réguliers. (**modifié le 2009-11-18**)
9. Un membre régulier blessé ou malade pour une période de 3 ans consécutive perd ses privilèges de membre régulier. La période de 3 années consécutives inclus les années de blessures ou de maladies déjà en cours (**modifié le 2017-11-20**).

C. MEMBRE SUBSTITUT

1. Un membre substitut annuel est un membre qui remplace un membre régulier qui fait part de son intention de ne pas jouer pour l'année pour cause de blessure, maladie ou sabbatique. Le membre substitut annuel fera partie des 104 joueurs éligibles au repêchage annuel et pourra participer à l'assemblée générale annuelle avec droit de parole mais sans droit de vote. Il sera aussi invité à la soirée de fin de saison (**modifié le 2017-11-20**).
2. Le membre substitut temporaire est un membre qui remplace un membre régulier pour des raisons de blessure, maladie ou départ volontaire, après le début de la saison. Le membre substitut temporaire pourra participer à l'assemblée générale annuelle sans droit de parole et sans droit de vote. Il pourra aussi être présent à la soirée de fin de saison en défrayant les frais du souper (**modifié le 2017-11-20**).

D. MEMBRE RETRAITÉ (modifié le 2017-11-20).

1. Pour être reconnu membre retraité, le membre régulier doit avoir été actif pendant au moins 10 années consécutives.
2. Un membre retraité pourra assister aux assemblées générales des membres avec droit de parole mais sans droit de vote.
3. Un membre retraité peut se faire élire au comité exécutif.
4. Lorsqu'élus au comité exécutif, le membre retraité a les mêmes droits et obligations qu'un membre régulier.

E. DÉMISSION DU MEMBRE

Tout membre peut démissionner en signant le formulaire à cet effet.

F. ANNÉE SABBATIQUE

Tout membre régulier peut demander une année sabbatique. La demande doit être faite, sur le formulaire prescrit, au comité exécutif. Le joueur prenant une sabbatique se doit d'avertir le Comité, au plus tard à la date d'inscription suivante, s'il désire revenir au jeu; dans le cas contraire, il perd son statut de membre régulier. **(modifié le 2018-11-19).**

G. LISTE DE RAPPEL

1. Aboli **(2018-11-19)**
2. Aboli **(2018-11-19)**
 1. Membres réguliers, non repêchés, blessés prêts à revenir; **(modifié le 2018-11-19)**
 2. membres substitués de l'année précédente par ordre d'ancienneté;
 3. anciens membres réguliers de la ligue;
 4. pères, fils et frères d'un membre régulier;
 5. autres personnes en commençant par celui qui a donné son nom en premier.

4. COMMANDITAIRE

Le commanditaire devra être accepté par le Comité et, chaque année, payer une cotisation, qui sera déterminée annuellement par le comité, au plus tard à la journée du repêchage. **(modifié le 2023-11-29)**

5. FINANCES

A. ANNÉE FINANCIÈRE

L'année financière de la compagnie se termine le 31 octobre.

B. COTISATION ANNUELLE

1. La cotisation annuelle et les pénalités pour retard (**modifié le 2009-11-18**) d'un membre sera établie annuellement par le Comité.
2. La cotisation sera payable, à la date déterminée par le Comité, en argent, par chèque ou par transfert bancaire. (**modifié le 2018-11-19**)
3. Tout cas spécial devra être soumis au comité exécutif pour étude.
4. La décision rendue par le Comité sera exécutoire et sans appel.
5. Un membre qui ne paie pas en totalité sa cotisation annuelle et ses pénalités avant la date établie par le comité exécutif, sera suspendue jusqu'au paiement final. (**modifié le 2019-11-18**)

C. COTISATION DES SUBSTITUTS (**modifié le 2017-11-20**).

1. La cotisation sera payable à la date déterminée par le comité en argent ou par chèque.
2. Un membre substitut annuel devra payer sa cotisation annuelle au même critère que le membre régulier. (**modifié le 2019-11-18**)
3. Un membre substitut temporaire devra payer sa cotisation établi par le comité exécutif après son acceptation. Toute somme due, devra être acquittée avant le début des séries éliminatoires à défaut le joueur en faute ne pourra y participer et aucun remplacement du joueur sera fait. (**modifié le 2019-11-18**)

D. REMBOURSEMENT DE COTISATION (**modifié le 2018-11-19**).

1. Seulement les joueurs quittant pour des raisons de blessure ou de maladie auront droit à un remboursement partiel de leur cotisation. (**modifié le 2018-11-19**)
2. Le calcul du remboursement se fait, au prorata de la saison régulière, à partir de la date de l'acceptation de son remplaçant, rétroactif à sa première partie qu'il a remplacée, s'il y a lieu. Aucun remboursement pour départ volontaire. (**modifié le 2018-11-19**)
3. **Précision importante** : les remboursements se font à la discrétion du Comité. Seules les raisons jugées valables (blessure, décès ou maladie d'un proche, etc.) par le Comité seront acceptées. De plus, seuls les joueurs qui s'absentent pendant au moins 4 semaines ont droit à un remboursement. Voici un exemple de situation que nous tenterons d'éviter à l'avenir : un joueur se blesse légèrement lors d'une partie et manque les 2 parties suivantes (1 semaine). Par la suite, il revient à 100 % et peut effectuer un retour au jeu, mais comme il part en vacances pour 3 semaines, il se dit : « Je vais me déclarer blessé et me faire rembourser mes 4 semaines. » Dans une telle situation, le Comité pourrait juger qu'il s'agit d'une raison non valable et refuser le remboursement. (**modifié le 2023-11-29**)

6. COMITÉ EXÉCUTIF

Les affaires de la Ligue sont administrées par un comité exécutif composé de sept (7) membres, lesquels sont élus à l'assemblée générale annuelle. Aucune rémunération n'est attribuée pour les fonctions du comité exécutif (**modifié le 2019-11-18**).

A. DURÉE DU MANDAT

La durée du mandat des membres du Comité se détermine comme suit :

1. Le président : deux (2) ans; (**modifié le 2013-11-18**)
2. Tous les autres membres : trois (3) ans. (**modifié le 2013-11-18**)
3. Chaque élection d'un membre au comité exécutif l'est pour un terme complet (**modifié le 2018-11-19**)
4. Aboli (**modifié le 2019-11-18**)

B. REMPLACEMENT

1. Dans l'éventualité de la démission ou la suspension d'un membre, le Comité peut continuer sans remplacement tant que son nombre est suffisant pour respecter le quorum. Le Comité peut convoquer une assemblée spéciale pour combler le poste vacant ou nommer un nouveau membre jusqu'à la prochaine assemblée générale. (**modifié le 2005-11-20**)
2. Lorsqu'un membre du comité quitte ses fonctions en cours de mandat, un courriel sera envoyé à tous les membres de la ligue pour les aviser qu'un poste vient de se libérer. (**modifié le 2016-11-21**)

C. POUVOIRS GÉNÉRAUX

Les membres du Comité gèrent et administrent les affaires de la compagnie et exercent dans les limites de la loi, des statuts et règlements, les pouvoirs qui lui sont conférés, tels que :

1. Tous les chèques, traites, billets et autres effets négociables peuvent être signés, tirés, acceptés ou endossés pour et au nom de la ligue par les membres que le comité exécutif désigne et de la manière que le comité exécutif le détermine (**modifié le 2017-11-20**).
2. Déterminent la cotisation des joueurs et des commanditaires.
3. Préparent un budget annuel et le présente lors du repêchage.
4. Préparent les modalités pour la formation des équipes.
5. Informent les joueurs des statuts et règlements de la Ligue.
6. Prévoient l'embauche d'arbitres et l'achat d'équipement pour les parties.
7. Contrôlent l'inventaire de l'équipement appartenant à la Ligue.
8. Organisent toute activité sociale à l'intérieur de la Ligue.
9. Peut s'adjoindre toute personne-ressource jugée nécessaire dans l'exercice de ses fonctions (**modifié le 2017-11-20**).
10. Peut s'adjoindre tout sous-comité jugé nécessaire à l'exercice de ses fonctions. Tout sous-comité doit obligatoirement avoir un membre du comité exécutif à sa présidence (**modifié le 2017-11-20**).

D. FONCTIONS DES MEMBRES DU COMITÉ EXÉCUTIF

PRÉSIDENT : préside toutes les réunions du comité et des assemblées générales et spéciales et voit à la bonne marche des affaires de la Ligue ainsi qu'à l'exécution des décisions du comité exécutif et du comité de discipline.

SECRÉTAIRE : responsable de la garde des livres et documents de la Ligue, agit comme secrétaire aux réunions de l'exécutif et des assemblées générales et spéciales, contresigne les procès-verbaux et envoie les avis aux membres.

TRÉSORIER : responsable des valeurs de la Ligue et dépose les argents à l'institution choisie par l'exécutif. Préparer le budget et les résultats financiers de la Ligue. (**modifié le 2023-11-29**)

DIRECTEUR CONSEIL GÉNÉRAL : assume les obligations du président en cas d'absence de celui-ci et s'occupe de la coordination et des communications avec la Conseil Général. **(modifié le 2019-11-18)**

DIRECTEUR TERRAIN : Responsable du terrain, des arbitres et des marqueurs. **(modifié le 2019-11-18)**

DIRECTEUR ÉQUIPEMENTS : Responsable des équipements, des statistiques et de la cédule des parties. **(modifié le 2019-11-18)**

DIRECTEUR ÉVÈNEMENTS SPÉCIAUX : Responsable des évènements tel que les journées d'ouverture, soirée de fin de saison etc. **(modifié le 2019-11-18)**

E. MÉCANISME DE PROTECTION CONTRE LES CONFLITS D'INTÉRÊTS ET CESSIION DES BIENS À LA VILLE OU UN AUTRE ORGANISME EN CAS DE DISSOLUTION

Les administrateurs de la Ligue (les membres du Comité exécutif) doivent éviter de se placer dans une position où leurs intérêts personnels risquent de s'opposer à ceux de la Ligue. Plus particulièrement, ils doivent :

- a) faire passer les intérêts de la Ligue avant les leurs, et ne pas confondre les biens de la Ligue avec les leurs ni les utiliser pour leur propre profit;
- b) omettre d'utiliser ou de divulguer sans autorisation toute information acquise dans le cadre de leurs fonctions;
- c) divulguer tout conflit d'intérêt dans lequel ils pourraient se trouver et s'abstenir de participer aux décisions sur l'objet dudit conflit d'intérêts, faute de quoi ils s'exposent à être tenus personnellement responsables;
- d) agir de bonne foi, avec prudence et diligence, comme le ferait une personne consciencieuse dans des circonstances comparables;
- e) faire preuve de jugement et d'indépendance.

Les administrateurs qui manquent à leurs devoirs généraux peuvent non seulement être destitués, mais aussi se voir réclamer des dommages-intérêts et même engager leur responsabilité personnelle pour les gestes posés au nom de la Ligue des Bons Gars de St-Hubert, si leur comportement équivaut à outrepasser leurs pouvoirs ou à en abuser. Par contre, s'ils respectent les normes susmentionnées et s'ils agissent avec loyauté et en faisant preuve d'un niveau adéquat de prudence, les administrateurs ne seront pas tenus responsables personnellement des décisions prises ni même des erreurs commises de bonne foi dans l'exercice de leurs fonctions.

En cas de dissolution de la Ligue de balle molle Les Bons Gars de St-Hubert, celle-ci ne peut disposer de ses biens et fonds que dans les seuls buts pour lesquels elle existe. Les biens et fonds de la Ligue pourront être cédés, par exemple, à une autre ligue de balle molle ou de baseball à but non lucratif, une organisation de baseball mineur ou autre organisme du même type. Le partenaire municipal (la Ville de Longueuil) devra donner son autorisation quant à la façon de disposer de ces biens et fonds, et à leur destination.

7. CODE DISCIPLINAIRE (modifié le 2010-11-15)

A. RAISONS ET MOTIFS DISCIPLINAIRES

Les motifs des mesures disciplinaires peuvent, entre autre, être :

1. Aboli. **(modifié le 2007-11-26)**
2. Non-respect des statuts et règlements de la Ligue.
3. Propos, actes, comportement du membre qui contreviennent à la réputation de la Ligue, d'un commanditaire, d'un arbitre et à la bonne marche des opérations de la Ligue.
4. Contact physique contre un joueur ou un arbitre.

5. Bâton, casque ou autre pièce d'équipement lancé d'une manière irréfléchie. **(modifié le 2023-11-29)**
6. Tout autre motif jugé pertinent par le comité exécutif.

B. PLAINTÉ ÉCRITE

Toutes les plaintes devront être faites par écrits et envoyées à tous les membres du comité exécutif au maximum 14 jours après l'évènement qui verra à y donner suite dans les 14 jours suivant sa réception **(modifié le 2018-11-19)**.

C. CONSEIL GÉNÉRAL (modifié le 2018-11-19)

1. Le Conseil général est un comité consultatif, suggestif et informatif pour le bon fonctionnement de la ligue. Il sera exécutoire pour tous remplacements de joueurs et pour tous les dossiers disciplinaires durant la saison.

Constitution :

- Le Conseil général est composé du directeur du conseil général (ou un remplacement du comité exécutif en son absence) et d'un représentant d'équipe pour chacune des huit (8) équipes **(modifié le 2021-11-21)**.
- Le quorum sera de 5 membres. **(modifié le 2021-11-21)**
- Le comité exécutif demeurera l'instance suprême de la ligue, après le conseil général.
- À chaque année, après le repêchage, chaque équipe devra nommer un joueur qui agira comme représentant d'équipe, pour siéger sur le Conseil général.
- Lors des rencontres, si le représentant n'est pas disponible, il peut sélectionner un joueur de son équipe. **(modifié le 2019-11-18)**
- Un membre du Comité Exécutif ne peut agir comme représentant d'équipe.
- Lors de décision pour le remplacement de joueur ou pour toute mesure disciplinaire, le représentant de l'équipe en cause aura le droit de parole, mais pas le droit de vote.

Le rôle de tous les membres du Conseil Général est de :

- Participer aux réunions du Conseil Général (minimum 2 par saison);
- Faire connaître et appliquer les statuts et règlements de la ligue;
- Appuyer les démarches et décision du Comité Exécutif et du Conseil Général;
- Prôner le but premier de la ligue : jouer à la balle dans un environnement de fraternité;
- Participer aux séances d'évaluation de nouveau joueur;
- Procéder à tous remplacements de joueurs, du lendemain du repêchage annuel jusqu'à la fin de la saison;
- Traiter tous les dossiers disciplinaires durant la saison;
- Analyser le bilan financier annuel avant l'assemblée générale annuelle et de donner son avis pour son adoption.

Rencontre du début de saison du Conseil Général

Transmission des informations de la saison et remise de documents :

- Prise d'informations des membres du Conseil Général;
- Copie des Statuts et Règlements à jour;
- La liste des 104 joueurs réguliers ainsi que la liste de rappel;
- Copie du budget provisoire;
- Les autofinancements;
- Les informations concernant la saison;
- Date d'évènements;
- Autres informations, si nécessaire.

Rencontre de fin de saison du Conseil Général :

- Analyser le bilan financier de l'année;
 - Commentaires sur la saison;
 - Suggestions pour l'an prochain.
2. Aboli **(modifié le 2012-11-12)**.

3. Aboli (**modifié le 2007-11-26**).
4. Aboli (**modifié le 2007-11-26**).
5.
 - a) Aboli (**modifié le 2010-11-15**)
 - b) Aboli. (modifié le 2023-11-29)**
 - c) Tout joueur expulsé d'une partie par un arbitre verra son cas évalué par le Conseil Général qui étudiera la situation et verra si le joueur sera suspendu plus que le minimum de 2 parties automatique lors de l'expulsion. (**modifié le 2019-11-18**)
 - d) Une partie minimum de suspension lors d'un contact physique contre un joueur ou un arbitre (**modifié le 2017-11-20**).
 - e) Une partie minimum de suspension pour un bâton, un casque ou tout autre pièce d'équipement lancé d'une manière irréfléchie (**modifié le 2023-11-29**).
6.
 - a) Le comité devra siéger dans les cinq (5) jours suivant la réception d'un rapport d'un arbitre (**modifié le 2017-11-20**).
 - b) Les arbitres ont 48 heures après l'évènement pour fournir, au comité exécutif, un rapport sur le formulaire prescrit (**modifié le 2017-11-20**).
7. Tout membre soumis au comité disciplinaire devra avoir la possibilité d'être entendu et se défendre en personne, et non représenté par un autre, de l'accusation portée contre lui. Si l'individu n'est pas présent pour se représenter, il est réputé être en faute et accepter la suspension. (**modifié le 2019-11-18**)
8. Toute décision du comité devra être faite par écrit, énonçant les motifs de la décision.
9. Les décisions du comité seront exécutoires et sans appel.
10. Un membre du comité exécutif se chargera de communiquer par écrit au membre concerné ainsi qu'à l'arbitre en chef. (**modifié le 2010-11-15**)

D. SUSPENSION

Lorsqu'il y a suspension, le joueur suspendu doit être présent à la partie pour au minimum 4 manches. Pour s'assurer de sa présence à la partie, il doit avertir le marqueur à son arrivée et à son départ. (**modifié 2016-11-21**)

8. ASSEMBLÉE

A. ASSEMBLÉE DU COMITÉ EXÉCUTIF

1. Les assemblées sont convoquées par le secrétaire dans les deux (2) jours avant l'assemblée. (**modifié le 2023-11-29**)
2. L'assemblée peut être tenue sans avis préalable si tous les membres ont donné leur accord.
3. Les assemblées du comité exécutif ont lieu aussi souvent que le président et/ou trois (3) membres et plus de l'exécutif le jugent nécessaire. (**modifié le 2023-11-29**)
4. Le quorum est la majorité simple des membres du comité exécutif.
5. Chaque membre du comité a droit à un vote et toutes les questions doivent être décidées à la majorité des membres présents au moyen d'un vote à main levée ou scrutin secret (**modifié le 2017-11-20**).
6. Aboli (**modifié le 2017-11-20**)
7. Un procès verbal devra être rédigé après chaque comité et adopté à la prochaine réunion (**modifié le 2017-11-20**).

B. ASSEMBLÉE DES MEMBRES

1. L'assemblée annuelle générale des membres a lieu chaque année dans les 30 jours suivant la fin de l'exercice financier (le 31 octobre), à l'endroit désigné par le comité exécutif. (**modifié le 2023-11-29**)

2. L'omission accidentelle de communiquer l'avis de convocation ou la non réception d'avis à un membre n'a pas pour effet de rendre nulles les résolutions adoptées à cette assemblée.

C. DROIT DE VOTE

1. Chaque membre a droit de vote à la condition d'être inscrit au registre des membres réguliers lors de l'assemblée. **(modifié le 2010-11-15)**
2. Aucun vote ne peut être effectué au moyen d'une procuration en faveur d'un fondé de pouvoir.
3. Les votes sont pris à main levée, à moins que soit demandé un vote secret.
4. Toutes les propositions annulant un statut et règlement ou visant à en modifier le sens doivent être décidées avec l'assentiment d'au moins les deux tiers des votes **(modifié le 2015-11-16)**. Les autres propositions et amendements soumis à l'assemblée des membres sont décidés à la majorité simple des voix **(modifié le 2017-11-20)**.
5. Le quorum est formé dès que trente-cinq (35) membres réguliers participent à l'assemblée. **(modifié le 2018-11-19)**

D. ASSEMBLÉE SPÉCIALE

1. Une assemblée spéciale des membres peut-être convoquée en tout temps par le président ou le comité exécutif.
2. Le secrétaire du comité se doit de convoquer une assemblée spéciale si une demande écrite est faite par un membre régulier, en expliquant le ou les motifs et signé par trente-cinq (35) joueurs régulier. **(modifié le 2019-11-18)**
3. Une telle assemblée doit être tenue dans les plus brefs délais, soit environ vingt-et-un (21) jours après la réception de la demande.
4. Les capitaines d'équipes seront informés par le secrétaire 14 jours avant l'assemblée.
5. Les membres sont convoqués par chaque capitaine d'équipe dix (10) jours avant l'assemblée.
6. Droit de vote, se référer à l'article 8.C..

9. ÉLECTION

- A. L'assemblée nomme un président d'élection et un secrétaire parmi les membres présents.
- B. Après avoir accepté, ceux-ci ne peuvent être mis en nomination.
- C. **(modifié le 2019-11-18)** Toute personne voulant se présenter lors d'une élection au comité exécutif doit suivre ces procédures :
 - Imprimer le formulaire « Mise en candidature » et le formulaire « Accusé de réception » sur le site des Bons Gars;
 - Remplir le formulaire « Mise en candidature », et faire signer son second. Mettre le formulaire dans une enveloppe cacheté et inscrire sur l'enveloppe, « Mise en candidature ». Le second doit absolument être un membre régulier de la Ligue; **(modifié le 2023-11-29)**
 - Son second devra livrer l'enveloppe à un membre de comité exécutif, qui lui, signera le formulaire « Accusé de réception »;
 - Toute candidature doit être remise à un membre du comité 10 jours avant l'assemblée générale;
 - Les mises en candidature seront ouvertes après la fermeture de la date de tombée et seront communiquer par le site web;
 - Une mise en candidature par postes en élection.
- D. Seule la personne voulant se présenter peut se mettre en candidature. **(modifié le 2016-11-21)**

- E. Le président s'assure que la procédure d'élection des statuts et règlements est suivie.
- F. Tout vote pour un poste au comité exécutif doit être secret. **(modifié le 2018-11-19)**

10.ÉQUIPE

- A. La Ligue se compose de huit (8) équipes si le nombre d'inscription le permet **(modifié le 2017-11-20)**.
- B. Les équipes sont formées à chaque année **(modifié le 2015-11-16)**.
- C. Aboli **(modifié le 2005-11-19)**.
- D. Aboli **(modifié le 2008-11-20)**.
- E. Aboli **(modifié le 2008-11-20)**.
- F. La Ligue fournira à chaque équipe les bâtons et les balles pour toutes les parties ainsi que l'équipement complet du receveur à l'exception du gant.
- G. Lors de la formation des noyaux de joueurs pour le repêchage (formule décidée par le comité), seulement les joueurs inscrits sur la liste de repêchage peuvent être choisis pour faire partie de ces noyaux **(modifié le 2016-11-21)**.
- H. Les commanditaires, que le représentant officiel est un joueur actif, a l'option d'être dans les personnes qui repêchent leur équipe dans le format choisi par le comité c'est-à-dire duo, trio ou autre **(modifié le 2016-11-21)**.
- I. Les capitaines sont nommés par le comité exécutif. **(modifié le 2019-11-18)**

11. RÈGLES DU JEU

A. RÈGLEMENTS

1. Les statuts et règlements applicables sont ceux de la Ligue «les Bons Gars de Saint-Hubert» et, en second lieu, ceux de Softball Québec. **(modifié le 2008-11-20)**
2. Les bancs sont réservés aux joueurs seulement.
3. Seules les deux (2) équipes au programme ont le droit de pratiquer sur le terrain.
4. Seulement l'équipe qui reçoit peut pratiquer sa défensive au champ intérieur. **(modifié le 2005-11-20)**
5. L'équipe qui visite utilise le banc longeant le premier but.
6. Si un joueur est absent durant deux (2) parties consécutives **(modifié le 2008-11-20)** sans raison valable, son cas sera obligatoirement soumis par le capitaine au comité exécutif pour étude.
7. Advenant l'abandon d'un joueur, le Conseil général consentira le plus rapidement possible au remplacement de ce joueur. **(modifié le 2018-11-19)**
8. Un joueur déclaré absent ne pourra jouer même s'il se présente au terrain si son remplaçant est présent. **(modifié le 2008-11-20)**
9. Remplacement de blessé : **(modifié le 2009-11-18)**
 - a) Aucun remplacement pour de multiples blessés dans la même équipe. On considère que c'est comme des vacances et, si l'équipe à moins de 10 **(modifié le 2019-11-18)** joueurs, elle pige dans une des 6 autres équipes ou dans l'équipe adverse comme nos règlements le stipulent.
 - b)
 - I. On remplace un blessé seulement s'il se déclare officiellement absent pour quatre (4) **(modifié le 2011-11-14)** semaines ou plus. Le joueur blessé devra donner une lettre indiquant la date de retour. La date de réception de la lettre est la date de début de l'arrêt **(modifié le 2016-11-21)**. Le joueur blessé ne peut revenir au jeu avant que le temps d'absence déclaré soit écoulé sauf si son remplaçant n'a pas été trouvé. Le remplacement est sujet à la disponibilité de joueurs sur la liste de remplaçant et les joueurs seront à l'essai pour vérifier si le calibre correspond. Le joueur remplaçant et ce peu importe sa position, devra être évalué par le conseil général après un essai maximum de 4 rencontres. Le joueur devra être de force équivalente ou moindre que le joueur qu'il remplace. Le joueur pourra rester tant et aussi longtemps que le joueur blessé n'est pas de retour ou quitter immédiatement et être remplacé par un autre joueur de calibre similaire qui conviendra le mieux au bon fonctionnement de la ligue. **(modifié le 2023-11-29)**
 - II. Un joueur blessé peut, après le délai prescrit, tenter un retour s'il pense être prêt. Si sa blessure n'est pas guérie, il peut retourner sur la liste des blessés et continuer son absence comme s'il n'avait pas effectué de retour et son remplaçant reprend sa place. Le joueur blessé n'a droit seulement qu'à une partie d'essai. **(modifié le 2018-11-19)**
 - c) Les membres réguliers blessés pour une saison complète, c'est-à-dire ceux qui ne font pas partis du repêchage et qui sont remplacés pour toute la durée de la saison, peuvent être inscrit sur la liste des joueurs de remplacements s'ils se rétablissent plus rapidement que prévu. Ils pourront ainsi agir en tant que joueurs ou lanceurs de remplacements si le calibre convient. Ils doivent en informer le comité exécutif par écrit **(modifié le 2019-11-18)**.

d) Aucune demande de remplacements de 4 semaines et plus ne sera accepté, 24 heures après le début de la dernière partie de la saison régulière. **(modifié le 2019-11-18)**

10. Un joueur qui arrive en retard ne pourra participer à la demi-manche en cours **(nouveau 2015-11-16)**.

B. LE JEU

1. La partie comprend sept (7) manches.
2. Tous les joueurs se présentent au bâton.
3. Aucun vol de but et ce en toutes circonstances.
4.
 - a) Durant la saison, une équipe doit demander des joueurs substitués pour avoir dix (10) joueurs sur le terrain. La demande doit être adressée au comité exécutif qui prendra action. **(modifié le 2019-11-18)**
 - b) Le minimum de joueurs sur le terrain est de dix (10) et le maximum est de onze (11). Si une équipe a moins de 10 joueurs et que le comité exécutif ne peut trouver les joueurs qui lui manque dans les 6 autres équipes, l'équipe adverse, si elle a suffisamment de joueurs, doit lui fournir les joueurs nécessaires pour qu'elle ait 10 joueurs **(modifié le 2019-11-18)**.
 - c) Lorsqu'une équipe aligne seulement 9 joueurs parce qu'un joueur est en retard, il est permis d'utiliser temporairement un joueur d'une autre équipe présent au parc jusqu'à l'arrivée de ce joueur (en tenant compte du règlement 11-A-9); ce remplacement devra être approuvé par les membres du comité présent au parc ou, s'il n'y en pas de présent, par le capitaine de l'équipe adverse **(modifié 2019-11-18)**.
 - d) Si l'équipe ne peut toujours pas aligner 10 joueurs, elle perd la partie par défaut. **(modifié le 2019-11-18)**.
 - e) Les joueurs remplaçants provenant d'une autre équipe doivent être mis à la fin de l'alignement des joueurs réguliers de l'équipe et, conséquemment, frapper après ceux-ci. **(modifié 2018-11-19)**
5. Tous les joueurs devront alterner et participer défensivement à au moins trois (3) manches. Si l'équipe aligne 12 joueurs et plus lors d'une partie, le lanceur qui ne lance pas n'est pas obligé d'agir à titre de joueur défensif; la décision de jouer ou non en défensive revient uniquement au lanceur **(modifié le 2007-11-26)**.
6.
 - a) L'alignement des joueurs doit être complété par les capitaines ou assistants et donné au marqueur dix (10) minutes avant le début de la partie avec les joueurs présents et l'inscription des joueurs en retard se fait, au fur et à mesure de leur arrivée, à la suite des noms inscrits sur l'alignement **(modifié le 2008-11-20)**.
 - b) Si l'équipe décide de remettre l'alignement des joueurs en y incluant un joueur absent ou en retard, un retrait lui sera attribué lorsque son tour au bâton arrive et qu'il n'est toujours pas présent. Pour éviter le retrait automatique, l'équipe peut décider de retirer le nom du joueur de l'alignement lorsque son tour au bâton arrive; cependant, celui-ci ne pourra plus prendre part à la partie lorsqu'il arrivera au terrain. **(modifié le 2012-11-12)**
7. Pour jouer la partie, un joueur doit arriver sur le terrain avant la fin de la 3^{ème} manche.
8. Aboli **(modifié le 2008-11-20)**.
9.
 - a) Un joueur blessé incapable de se présenter au bâton est retranché de la partie. Le règlement 11-B-5 prévaut sur ce règlement **(modifié le 2008-11-20)**.
 - b) Chaque équipe a droit, n'importe quand durant la partie, à trois (3) substitutions de coureurs en le remplaçant par le 6^e frappeur suivant le coureur remplacé. Cette substitution est sujette à l'approbation du coureur lorsque la situation se présente **(modifié le 2018-11-19)**. Si le remplaçant est sur les buts, cette substitution ne peut se faire **(modifié le 2017-11-20)**.

Quand il y a changement de coureur, le changement doit s'effectuer avant le premier lancer au frappeur suivant **(modifié le 2023-11-29)**.

c) Lorsque la substitution d'un coureur touche le lanceur (qu'il lance ou non), la substitution ne compte pas pour une des trois (3) substitutions mentionnées en 11.B.9.b). Ce règlement entre dans la même logique de traitement des lanceurs appliqué au règlement 11.B.5. **(nouveau le 2022-11-21)**.

d) En cas de blessure à l'offensive, si le frappeur se blesse pendant sa présence au bâton, il pourra se faire remplacer en offensive par la personne qui occupe l'ordre des frappeurs le plus éloigné de celui à venir au bâton et qui n'est pas sur les buts. Le remplaçant prendra la place du joueur blessé avec le compte des balles et des prises de celui-ci. **(modifié le 2023-11-29)**

10. Jeu forcé au marbre : Tout jeu au marbre est considéré comme un jeu forcé. **(modifié le 2009-11-18)** Pour éviter les blessures, nous utiliserons une ligne placée à égalité du marbre, perpendiculaire à la ligne de course, du côté du 3^e but entre la ligne de course et le grillage arrière (backstop). Pour marquer un point le joueur devra toucher par terre avec une partie du pied de l'autre côté de cette ligne **(modifié le 2018-11-19)**.
 - a) Le coureur en direction du marbre doit obligatoirement courir en direction de la ligne à égalité du marbre, entre le marbre et le grillage arrière (Backstop), sans toucher au marbre. (Le marbre est exclusivement réservé au joueur en défensive et celui-ci devra toujours lui toucher pour effectuer le retrait sur le jeu forcé). **(modifié le 2018-11-19)**
 - b) Si un coureur en course vers le marbre touche au marbre, il sera automatiquement retiré. Une exception est accordée à tous les joueurs lors d'un circuit à l'extérieur du terrain **(modifié le 2008-11-20)**.
11. Une partie terminée par l'arbitre est réglementaire si cinq (5) manches ou plus ont été jouées et complétées ou 4 manches et demi si l'équipe qui reçoit est en avance au moment de l'arrêt de la partie. L'arbitre est autorisé à terminer une partie à n'importe quel moment à cause de l'obscurité, de la pluie, ou pour toute autre cause qui menacerait la sécurité des spectateurs ou des joueurs. **(modifié le 2005-11-20)**
12. a) Les coups retenus sont interdits **(modifié le 2023-11-29)**.
b) Aboli. **(modifié le 2023-11-29)**.
c) Aboli. **(modifié le 2023-11-29)**.
13. Aboli **(modifié le 2014-11-17)**.
14. Déplacé **(modifié le 2017-11-20)**.
15. S'il y a un écart de 10 points ou plus après 4 ½ manches de jeu, l'équipe perdante peut mettre fin à la partie si un vote, à la majorité simple, à main levée de tous ses joueurs présents, le demande. **(modifié le 2017-11-20)**

C. SÉRIES (*modifié le 2017-11-20*).

Lors des séries éliminatoires, étant donnée les imprévues possibles causées par la pluie ou autres sur la longueur de la saison, le Comité a, à chaque année, toute latitude pour établir le type de séries de même que les procédures et les règlements s'y rapportant.

Les règlements qui suivent prévalent sur les règlements de la ligue en saison régulière. Autrement, tous les autres règlements de la ligue s'appliquent.

1. Séries 3 de 5 pour toutes les séries.
2. 7 manches à finir.
3. Manche ouverte = 6^{ième}, 7^{ième} et suivantes s'il y a lieu.
4. L'équipe qui a terminé le plus haut au classement de la saison régulière recevra l'autre équipe pour les parties 1, 3 et 5.
5. Lors de la première et cinquième partie de chaque ronde, le choix du lanceur est laissé au capitaine. Toutefois, un lanceur ne pourra pas lancer 3 parties consécutives.
6. Les lanceurs disponibles pour faire des remplacements sont à la discrétion du comité et choisis au cas par cas. Aucun remplacement de joueur pendant les séries (**modifié le 2019-11-18**).
 - a. Lors d'absence de lanceur pendant les séries, le comité exécutif doit s'assurer de maintenir la rotation du lanceur A et du lanceur B, pour éviter qu'un lanceur peut importe sa classe lance 4 parties dans la même série. (**modifié le 2019-11-18**)
7. Les 4 premières séries seront établies en fonction du classement final de la saison régulière :
 - a. 1^{ère} position vs 8^{ième} position (série 1)
 - b. 2^{ième} position vs 7^{ième} position (série 2)
 - c. 3^{ième} position vs 6^{ième} position (série 3)
 - d. 4^{ième} position vs 5^{ième} position (série 4)
8. Les séries suivantes sont en fonction des résultats des séries précédentes et du diagramme des séries. La position la plus haute au classement de la saison joue contre la position la plus basse.
9. La cédule sera devancée si les parties indiquées «si nécessaire» ne sont pas jouées.
10. Si une partie est remise à cause de la pluie, elle est reportée au prochain jour ouvrable, le plus tôt possible et selon la disponibilité du calendrier.
11. S'il n'y a qu'une seule partie lors d'une soirée, celle-ci sera à 19h15 pour une meilleure coordination avec les arbitres et les marqueurs.
12. Les parties des séries éliminatoires sont des parties à finir. Si lors d'une partie, l'arbitre arrête cette dernière pour une des raisons énumérées à l'article 11-B-11, la continuité de cette partie doit se faire lors de la prochaine partie prévue entre ces deux mêmes équipes et ce, peu importe le pointage ou le nombre de manches jouées; aucune partie des séries éliminatoires ne peut se terminer en moins de 7 manches ou en moins de 6 manches et demie si l'équipe qui reçoit est en avance.
13. Lors de la continuité de la partie, un joueur absent le jour du début de la partie et présent lors de la continuité, verra son nom ajouté à la fin de l'alignement des frappeurs déjà établi. Par contre, un joueur présent, le jour du début de la partie et absent lors de la continuité de la partie, verra son nom enlevé de l'alignement. Cependant, si l'équipe en cause décide de garder le nom de ce joueur sur l'alignement en signifiant la raison du retard, il est considéré comme un retrait à son tour au bâton ou il est retiré de l'alignement tel que le règlement 11-B-6b) le mentionne.
14. Lors de la continuité d'une partie n'ayant pas atteint les 3 manches complètes lors de son interruption, le règlement 11-E-3 ne s'applique pas au lanceur partant qui n'est pas là au début de la reprise.
15. La 2^{ième} partie ne peut commencer si la 1^{ère} se termine plus de 45 minutes après le début cédulé de la 2^{ième} partie. (**modifié le 2018-11-19**)

D. ARBITRES

1. Aucun protêt ne peut être logé.
2. Aucun joueur n'est autorisé à discuter avec les arbitres sur une question de jugement.
3. Seul le capitaine ou un assistant désigné a le droit de discuter avec l'arbitre sur une question de règlement. Tout autre joueur pourrait être expulsé après un avertissement de l'arbitre **(modifié le 2017-11-20)**
4. Lorsqu'un mauvais lancer atteint le frappeur, la décision d'accorder le 1er but est laissée à la discrétion de l'arbitre. **(modifié le 2018-11-19)**
5. a) Les cinq (5) premières manches sont des manches maximums de cinq (5) points.
b) Toutefois, la dernière manche doit obligatoirement être ouverte. **(modifié le 2005-11-20)**
6. Aucune limite de points pour les 6^{ième} et 7^{ième} manches (manches ouvertes).
7. L'arbitre appellera toute manche qui débute après 85 minutes de jeu : «manche ouverte» **(modifié le 2012-11-12)**.
8. Aucune manche ne débutera après 95 minutes de jeu sauf si 11-D-5b s'applique **(modifié le 2012-11-12)**.
9. Pour la 1^{ère} partie, le temps officiel est celui chronométré par le marqueur qui débutera le temps au 1^{er} lancer de la partie ou aux heures officielles. C'est identique pour la 2^e partie à moins que la 1^{ère} partie se soit prolongée après les heures officielles; le temps débutera au 1^{er} lancer. **(modifié le 2018-11-19)**.

E. ÉQUIPEMENT

1. Les souliers à crampons d'acier sont défendus.
2. a) Sur le terrain, l'habillement assigné aux joueurs est obligatoire, sauf pour les joueurs de remplacements en évaluation **(modifié 2015-11-16)**.
b) Outre le pantalon blanc, la casquette de la ligue et le chandail officiel des équipes, il n'y aura pas d'autres restrictions vestimentaires. **(modifié le 2022-11-21)**
c) Lorsqu'un joueur aura reçu un avis de non-conformité au règlement 11-D-2b, celui-ci ne pourra prendre part à chaque partie où il sera pris de nouveau en défaut dans la même saison **(nouveau 2015-11-16)**.
3. Les chandails ne sont pas transférables entre joueurs durant la partie.
4. a) Le port du masque **(modifié le 2007-11-26)** est obligatoire pour le receveur.
b) Le port du masque est obligatoire pour tout lanceur. Le port du casque ET du masque est obligatoire pour tout nouveau lanceur, à compter de la saison 2024. **(modifié le 2023-11-29)**
c) Tout frappeur et tout coureur sur les buts, doit porter un casque protecteur de frappeur. **(modifié le 2019-11-18)**
5. Sur le terrain, chaque joueur doit s'assurer de porter manteau, coupe-vent et chandail sous la chemise officielle de la Ligue à moins d'avis contraire du Comité **(modifié le 2008-11-20)**.
6. Tout équipement doit être accepté par le Comité. **(modifié le 2005-11-20)**
7. Seuls les bâtons fournis par la Ligue sont autorisés **(modifié le 2007-11-26)**.
8. Tout joueur qui « coache » sur les buts, doit avoir la chemise de l'équipe ou le manteau de la Ligue attaché. **(modifié le 2022-11-21)**
9. **Gant de premier but** : en défensive, seul le premier but et le receveur pourront avoir le droit de jouer avec un gant de premier but ou non. Toutes les autres positions en défensives devront jouer avec un gant régulier. **(nouveau règlement 2014-11-17)**.
10. Il y aura deux balles neuves par partie, une au début de la partie et l'autre au début de la 2^{ième} moitié de la 4^{ième} manche.

F. LANCEUR

1. Les lanceurs partants doivent être cédulés en alternance. **(modifié le 2010-11-15)**
2. Le lanceur partant doit être identifié et encerclé sur l'ordre des frappeurs. **(modifié le 1999-11-17)**
3. À chaque départ, le lanceur devra lancer au minimum les trois (3) premières manches ou jusqu'à une différence de sept (7) points d'écart. Toutefois, si la différence de neuf (7) points est utilisée, le règlement 11-B-5 continue de s'appliquer. **(modifié le 2023-11-29)**
4. Un lanceur retiré au cours d'une manche ne peut revenir au monticule dans cette même manche, sauf en cas de blessure. Il peut revenir au monticule dans les manches suivantes.
5.
 - a) Aboli **(modifié le 2018-11-19)**.
 - b) Le lanceur cédulé qui arrive en retard, doit prendre la position de lanceur à la manche suivante et lancer ses quatre (4) manches (voir 11-F-3). **(modifié le 2018-11-19)**
 - c) S'il n'y a qu'un seul lanceur désigné par la Ligue de présent, un autre joueur de l'équipe peut lancer si 11-F-3 s'applique ou s'il y a blessure. Le lanceur remplaçant doit être approuvé par les capitaines des 2 équipes. **(modifié le 2023-11-29)**
 - d) Si un lanceur a lancé deux parties consécutives et que l'autre lanceur n'est pas présent. L'équipe a l'obligation de demander un lanceur au comité qui choisira un lanceur se rapprochant le plus possible du calibre du lanceur manquant. **(modifié le 2015-11-16)**
 - e) Lors d'un double, si un seul lanceur est présent et qu'il est d'accord pour ne pas lancer les 2 parties, l'équipe peut demander un lanceur à la ligue pour la 2^e partie **(modifié le 2017-11-20)**.
6. Tout frappeur est retiré automatiquement sur une troisième prise.
7. Le cercle d'attente doit toujours être occupé par le frappeur suivant.
8. But sur balles automatique : le lanceur indique à l'arbitre quatre (4) balles et le frappeur se rend automatiquement au 1^{er} but.
9. Le coureur peut laisser son but lorsque la balle quitte la main du lanceur **(modifié le 2018-11-19)**.
10. Le jeu est terminé quand le lanceur est dans son cercle et possède la balle.

12. CLASSEMENT ET CALENDRIER

A. CLASSEMENT

1. Le classement sera déterminé d'après les points accumulés :

Victoire = deux (2) points

Nulle = un (1) point

2. S'il y a égalité pour toutes les positions : **(modifié le 2005-11-20)**
 - a) Nombre de partie gagnées/perdus au classement général; si l'égalité persiste :
 - b) Gagnants des parties entre les équipes concernées; si l'égalité persiste :
 - c) Différence des points POUR et points CONTRE entre les équipes concernées, avec une limite de sept (7) points POUR ou CONTRE par partie.
 - d) Différence des points POUR et points CONTRE au classement général, avec une limite de sept (7) points POUR ou CONTRE par partie.

B. CALENDRIER DE LA LIGUE

1. Chaque équipe jouera un nombre égal de partie entre elle.
2. Chaque joueur se verra remettre en début de saison une cédule des parties à disputer.
3. Aboli. **(modifié le 2010-11-15)**
4. Aboli. **(modifié le 2005-11-20)**
5. Aboli. **(modifié le 2007-11-26)**
6. Aboli. **(modifié le 2008-11-20)**

13. AMENDEMENT AUX RÈGLEMENTS

Toute proposition d'amendement aux présents statuts et règlements doit être soumise par écrit au comité exécutif vingt-et-un (21) jours avant la tenue de l'assemblée générale annuelle de la Ligue des Bons Gars de Saint-Hubert.

14. ENTRÉE EN VIGUEUR

Les présents statuts et règlements entrent en vigueur dès son adoption par l'assemblée spéciale des membres.

En vigueur le 10 avril 1995 et, depuis 1999 jusqu'à 2021, modifié en novembre de chaque année à l'AGA.

15. ANNEXE – PROCÉDURES POUR LES SOIRS DE 3 MATCHS

Pour accélérer le jeu, le comité exécutif a statué ce qui suit :

1. La 1^{ère} partie débute à 18h30. Les heures de début des autres parties ne sont là qu'à titre indicatif car elles débutent aussitôt que les arbitres sont prêts.
2. Sauf pour la 1^{ère} partie, les réunions d'équipes se font à l'extérieur du terrain.
3. Pour la 1^{ère} partie, l'équipe à domicile peut effectuer une pratique de l'avant-champ. Pour les 2^e et 3^e parties, l'équipe à domicile peut effectuer une pratique de l'avant-champ SEULEMENT si les arbitres ne sont pas en place et que le temps le permet. Aussitôt que les arbitres embarquent sur le terrain, la pratique doit cesser et le match commencera. La pratique de l'avant-champ ne devra **EN AUCUN CAS** retarder le début du match. **(modifié le 2023-11-29)**
4. Aucun « tournage » de balle ne sera permis à partir de la 3^{ième} manche.
5. Le règlement demandant de remettre l'alignement 10 minutes avant le début de la partie ne sera pas appliqué pour la première partie SEULEMENT.
6. Entre 2 parties d'un double, une équipe aura un peu de temps de repos SEULEMENT si les arbitres doivent se changer parce qu'ils ne seront pas à la même position.
7. Le comité recommande fortement d'utiliser le règlement 11.B.15 (*S'il y a un écart de 10 points ou plus après 4½ manches de jeu, l'équipe perdante peut mettre fin à la partie si un vote, à la majorité simple, à main levée de tous ses joueurs présents, le demande.*) quand c'est possible pour tenter de raccourcir la soirée, lors de triples. Toutefois, nous tenons à rappeler que c'est un choix de l'équipe perdante seulement.

Ces règlements restent en vigueur tant qu'il n'y aura pas d'avis contraire.

(ajouté le 2023-11-29)