

Site de la ligue : Ligueolympique.ca



STATUTS

ET

RÈGLEMENTS

SAISON 2017

LIGUE DE BALLE-MOLLE OLYMPIQUE

STATUTS ET RÈGLEMENTS - SAISON 2017

SOMMAIRE

- 1- Cadres de la ligue
 - 2- Nom et commandite
 - 3- Contrats et listes de protection, joueur suppléant
 - 4- Éligibilité des lanceurs
 - 5- Cédule et parties remises
 - 6- Discipline et mesures disciplinaires
 - 7- Équipement
 - 8- Règlements de jeu
 - 9- Pointage, classement et séries éliminatoires
 - 10- Protêts
 - 11- Non responsabilité
 - 12- Arbitre en chef
 - 13- Organisation
 - 14- Reclassement automatique
 - 15- Droit de veto
- Annexe A Code des infractions
- Annexe B Joueurs avec montant dû

STATUTS ET RÈGLEMENTS 2017

1. CADRES DE LA LIGUE

1.1 La ligue de Balle-Molle Olympique est une ligue regroupant des équipes locales de calibre C. Compte tenu du nombre d'équipes dans la ligue, les équipes peuvent être regroupées en sections de calibre égal ou différent.

1.2 Pour faire partie des cadres de la ligue, une équipe doit avoir été acceptée par le comité de la ligue.

1.3 Chaque équipe doit verser **un dépôt DE SÉCURITÉ de 400.00\$**, daté au plus tard à la réunion de mars 2017 afin de garantir leur présence dans la ligue et servira d'amende si l'équipe quitte après la remise de la cédule de la saison en mai.

Et le paiement final devra nous parvenir avant le 1^{er} juin **afin de garantir :**

L'achat minimum de **10 billets** pour la soirée de fin de saison et le paiement des amendes qui pourraient lui être imposées durant la saison.

La moitié de la saison doit être réglée à la date de la rencontre prévue à cette fin (avril). Les équipes devront avoir réglé le paiement total de la saison, incluant les chèques post-datés, avant le **1^{er} juin 2017. Chaque semaine de retard sera pénalisée par la somme de 25\$ soustrait au dépôt de sécurité. De plus, les chèques NSF seront pénalisés de 40\$**

Si le paiement final n'est pas effectué avant le 1^{er} juin, l'équipe fautive ne pourra jouer les parties suivantes et sera pénalisée au même titre qu'une partie perdue par défaut jusqu'au paiement final à moins d'arrangement avec la ligue.

Il est à noter que si les trophées reviennent brisés, le montant de la remise à l'équipe fautive sera amputé par la facture pour la réparation du dit trophée.

1.4 La direction est composée de :

- un président
- deux vice-présidents
- un appointeur
- une trésorière
- une secrétaire
- un arbitre en chef
- un marqueur en chef
- un statisticien

A partir de 2006, les membres de la direction seront élus pour un terme de 2 ans.

1.5 Les membres votant sont : Un représentant par club incluant les représentants d'équipe membre de la direction.

* Le président (seulement en cas d'égalité).

1.6 QUORUM : Le quorum des réunions est atteint lorsque la majorité des membres votants en fonction sont présents. L'inhabilité à voter sur une proposition de la part d'un ou des membres de la direction en vertu notamment de l'art. 6.1 des présents statuts et règlements ne peuvent avoir pour effet de faire perdre le quorum.

1.7 VOTE : Les décisions de la direction sont prises à la majorité simple des voix des membres présents et habilités à voter.

En cas d'égalité des voix, le vote du président est décisionnel.

1.8 STATUTS ET RÈGLEMENTS : Les statuts et règlements de la ligue demeurent en vigueur tant qu'ils n'ont pas été modifiés par la direction de la ligue.

1.9 CONVOCATION : Les réunions sont convoquées par e-mail (un par équipe) au moins 48 heures avant la date de la réunion. Une équipe non représentée à une réunion de la ligue dûment convoquée doit verser **une amende de 25.00\$.** (peut importe si elle avise ou pas de son absence) et sera pénalisé de la moitié de sa remise finale ou le double de l'amende régulière (50\$) s'il ne présente pas à la dernière réunion de Novembre. Le maximum entre les deux frais sera considéré comme amende pour la réunion de Novembre.

2. NOM ET COMMANDITE

2.1 Les équipes existantes peuvent changer de nom et commanditaire en accord avec le comité de la ligue. (**Pour le bien des cédules, il faudrait avoir le nouveau nom d'équipes au plus à la réunion d'avril**) **De plus, les chandails devront être numérotés, au dos, et les chiffres doivent être d'un minimum de 20 cm. L'amende sera de 10\$/chandail non numérotés de façon conforme. Le noir, bleu marin et rouge sont bannis pour l'instant.**

2.2 Les équipes existantes depuis 2014, même si elles changent de commanditaires ou de nom d'équipe seront considérées comme équipes existantes dans la Ligue Olympique et devront respecter l'article 2.1.

3. CONTRATS

3.1 Il n'y a pas de contrat proprement dit à faire signer aux joueurs. Par contre, les capitaines se devront de tenir eux-mêmes le registre des joueurs de leur équipe.

Une liste officielle de tous les joueurs est tenue, mise à jour et disponible sur le site internet de la ligue.

3.2 Un joueur devra avoir joué 3 parties avec une seule équipe pour faire partie de la ligue.

3.3 Un joueur qui n'a pas joué ces 3 parties avec une équipe n'est pas considéré faisant partie de cette équipe mais ne pourra aller jouer pour une autre équipe sans demander sa libération complète.

Un joueur a le droit qu'une seule fois de demander sa libération (release) d'une équipe. Pour ce faire, les deux capitaines devront faire parvenir un texto à la ligue (président ou secrétaire) avant le début de la partie concernée pour officialiser le tout.

3.4 Il n'y a pas de limite du nombre de joueurs par équipe. Les joueurs devront avoir fait leur 3 parties en saison **avec leur dernière équipe** pour pouvoir accéder aux séries avec ladite équipe.

Les joueurs ne peuvent jouer que **dans une équipe à la fois**, dans leur catégorie. Les équipes prises en défaut perdront les parties par défaut, avec amende reliée à la perte par défaut par manque de joueur. Par contre, les joueurs peuvent être suppléants dans les autres catégories (**voir règlement suivant**)

3.5 Joueur suppléant : les équipes ont le droit d'utiliser des joueurs suppléants à l'exception des joueurs provenant de leur catégorie.

Un joueur qui débute une partie avec une équipe devient automatiquement membre de cette équipe et ne pourra en aucun temps jouer avec une autre équipe.

4. ÉLIGIBILITÉ DES LANCEURS

4.1 Un lanceur accepté par la ligue selon les règles du présent article et l'article 3.2 est réputé pouvoir lancer pour son équipe jusqu'à ce que la ligue lui refuse spécifiquement cette position. Advenant que cette décision serait prise durant la saison, les parties jouées à cette date seront valides.

4.2 Il y a une liste à jour des lanceurs éligibles en 2015 sur le site internet. **La ligue se réserve le droit, en tout temps, (saison et séries) de reclasser un lanceur.**

4.3 Tous les lanceurs devront être présentés et acceptés lors d'une assemblée et ce là par leur catégorie respective ou soumis à une évaluation en saison. **La ligue se réserve le droit, en tout temps, (saison et séries) de reclasser un lanceur.**

5. CÉDULE ET PARTIES REMISES

5.1 La cédule officielle est préparée par la direction de la ligue avant le début de la saison.

5.2 Les parties de la saison régulière ont lieu le lundi, mardi, mercredi et jeudi en soirée (possibilité des samedis et dimanches si nous y sommes contraints par la météo)

5.3 Les parties remises sont reprises ces mêmes jours et cela dans un **délai minimum de 48 heures**.

5.4 Si les gérants de chaque équipe en cause ne reçoivent pas un avis d'annulation, retard ou remise quelconque, au moins une heure avant l'heure indiquée au paragraphe 5.2, la partie doit avoir lieu.

5.5 Un club ne pourra **pour aucune considération, refuser** de jouer sur un terrain désigné par la direction de la ligue.

5.6 Une température inclemente est la seule raison valable pour retarder le début de la partie et ceci, au seul jugement de l'arbitre.

5.7 Également, seul l'arbitre peut décider de l'arrêt de la partie, soit pour cause de pluie, d'obscurité ou autres, qu'il juge valable. Après un délai de quinze (15) minutes, lui seul est apte à décider si la partie doit reprendre. Si une partie doit être arrêtée, pour toute raison jugée bonne par l'arbitre la partie est valable après quatre (4) manches demie ou cinq (5) manches, tout dépendant de l'équipe qui détient l'avance.

5.8 Toutes les parties sont de **sept (7) manches ou d'une durée de une heure trente minutes**. Si la partie n'est pas terminée après une heure trente minutes de jeu, ou selon l'heure à laquelle elle doit finir selon la cédule, seulement les manches complètes seront valides. Mais si l'équipe qui reçoit remonte jusqu'à créer l'égalité, alors une partie nulle sera accordée.

5.9 Naturellement si l'équipe qui reçoit prend les devants, la manche n'aura pas à être complétée, cette équipe remportera la partie. Après une heure vingt minutes de jeux, ou 10 minutes avant la fin de la partie selon la cédule, aucune nouvelle manche ne sera commencée.

6. DISCIPLINE ET MESURES DISCIPLINAIRES

6.1 Un comité de discipline est formé du président, des vice-présidents et de trois membres anonymes n'ayant aucun intérêt avec la Ligue Olympique.

Toutes les décisions doivent être votées et un vote majoritaire est requis.

6.2 Sanction contre une équipe

6.2.1 Les équipes doivent se présenter sur le terrain dans les délais prévus et avoir le nombre suffisant de joueurs pour entreprendre la joute cédulée. **Amende de 50.00\$.** REF: voir alinéa 6.2.3 et 6.2.4.

25\$ ira à l'équipe qui gagne par défaut. (SEULEMENT en saison régulière)

6.2.2 Aucune équipe ne peut se retirer du jeu sans la permission de l'arbitre. **Amende de 50.00\$**

6.2.3 Une équipe refusant de jouer ou qui n'est pas rendue sur le terrain quinze (15) minutes après l'heure indiquée sur la cédule officielle de la ligue. **Perte de la joute - Amende de 50.00\$**

Une partie perdue par défaut aura un compte aux statistiques de 7-0 en saison et et que seul les joueurs de l'équipe gagnante se verront crédités d'une présence. Une partie perdue par défaut en série sera pénalisée de **100\$**.

6.2.4 Une équipe qui refuse de continuer la partie et qui, après un avertissement de l'arbitre, n'est pas de retour sur le terrain dans un délai raisonnable. **Perte de la joute - Amende de 50.00\$**

6.2.5 Une équipe employant, au jugement de l'arbitre et après avertissement de celui-ci, des tactiques dans le but de retarder le jeu. **Perte de la joute - Amende 50.00\$**

6.2.6 Lorsqu' après l'expulsion d'un ou plusieurs joueurs, une équipe n'a plus le nombre de joueurs requis pour poursuivre la joute. **Perte de la partie - Amende 50.00\$.** Ce montant ne s'applique pas lors de blessure.

6.2.7 Une équipe qui ne remet pas son alignement, **5 minutes avant l'heure indiquée sur la cédule, se verra imposer une Amende de 10.00\$**. Cette amende demeure décisionnelle au jugement du marqueur.

6.2.8 Dû à l'application d'un règlement municipal de la Ville de St-Jean-sur-Richelieu, article 8, CONSOMMER DE L'ALCOOL, **il est interdit à quiconque de consommer des boissons alcooliques** sur une place publique. Cela entraînera une **amende de 100\$** et cela sans appel.

Donc quiconque sera pris en défaut expose son équipe complète à l'expulsion de la ligue et cela sans remboursement. Seul le comité disciplinaire sera adéquat à rendre une décision et son verdict est sans appel. Chaque équipe est responsable des spectateurs venus les encourager. Il en va de même pour St-Alexandre et Sabrevois, qui offre le service de cantine, avec boisson, sur le terrain. Bref il n'y a qu'à St-Grégoire que les équipes peuvent apporter leurs consommations, et cela en saison régulière seulement.

De plus, lors des séries, il est interdit aux joueurs d'apporter leur boisson. L'amende est de 200\$, divisée à part égale entre le joueur fautif et son équipe et seul l'équipe pourra porter leur amende en appel devant la ligue

6.2.9 **Eric Audette** est suspendu à vie de la ligue.

6.3 Sanctions contre un joueur : ***Voir annexe A Code des infractions***

6.4 **ARBITRES** Toute plainte contre un arbitre devra être signifiée par écrit au président de la ligue et cela dans un **délai maximum de 48 heures** après l'incident.

6.5 CAPITAINE et ASSISTANT

6.5.1 Le capitaine et son assistant, identifiés sur l'alignement sont les seuls individus habilités à discuter avec l'arbitre.

6.5.2 Le capitaine de l'équipe sera avisé par un membre de la ligue lorsque qu'une amende lui est imposée, soit de façon verbale ou par courriel et ce dans les plus brefs délais.

7. EQUIPEMENT

7.1 Les coussins doivent être vérifiés par l'équipe qui reçoit, et être placés à **une distance de soixante (65) pieds** les uns des autres, pour toutes les catégories.

7.2 La plaque du lanceur doit être à quarante (40) pieds et six (6) pouces (40'6") du marbre ; lorsqu'il n'y en a pas à cette distance, il faut utiliser celle qui est la plus rapprochée en allant vers le marbre.

7.3 La balle officielle est la **105xxL extérieur en cuir, liège à l'intérieur**. Chaque équipe fournit une balle neuve au début de la partie. Si, au cours de la partie, une balle est perdue, une balle de qualité satisfaisante au jugement de l'arbitre est fournie par le club qui reçoit ; la deuxième balle perdue est remplacée par une balle de qualité satisfaisante au jugement de l'arbitre et est fournie par le club visiteur.

7.4 Seuls les souliers à semelle moulée, à crampons multiples, sont acceptés, **AUCUN** crampon de métal sera tolérés. Le joueur fautif est expulsé de la partie. **AMENDE de 100\$**

7.5 **Il n'y a plus de liste de bâtons illégaux, mais 2 bâtons demeurent bannis: Miken Ultra, Miken ultra 2.** Les joueurs qui utiliseront ces bâtons se verront retirer automatiquement, le jeu sera repris, sans pénaliser l'équipe défensive et le joueur sera expulsé du match (avec amende). Voir le code des infractions. Son absence ne constituera pas un retrait à sa prochaine présence.

7.6 La ligue se réserve le droit d'ajouter des bâtons à la liste des bâtons illégaux et cela peut importe durant la saison ou durant les séries.

7.7 Tous les joueurs d'une même équipe doivent porter des chandails **identiques et numérotés, ainsi que des pantalons/shorts de balle.** **AUCUNE EXCEPTION** ne sera tolérée pour les joueurs sur le terrain. L'équipe se verra imposée une **AMENDE DE 10.00\$**) pour chaque joueur en faute (maximum 20\$ par équipe). Au marqueur d'en prendre note sur sa feuille de pointage. **Les 2 premières semaines de la saison seront tolérées**

8. RÈGLEMENT DE JEU

RÈGLEMENT DE JEU – TOUTES DIVISIONS

8.1 Pour participer à une partie, tout joueur doit être inscrit sur la **liste des joueurs** que le capitaine remet au marqueur avant le début de la joute. Veuillez indiquer le lanceur, le capitaine et son assistant ainsi que les numéros des chandails des joueurs sur l'alignement de départ. Bien identifier le joueur suppléant, s'il y a lieu. Et tout joueur qui refuse de frapper à son premier tour au bâton et qui est considéré présent au début de la partie sera considéré comme ne faisant pas partie de la liste des joueurs du début de la partie et ne pourra revenir frapper plus tard dans la partie ni jouer à la défensive. Et si ce joueur à jouer à la défensive avant sa première présence, cette dite présence sera considéré comme un retrait automatique sans sanction contre ce joueur ou l'équipe pour qui il évolue.

8.2 Une équipe peut débiter la partie à 8 joueurs. Un retrait à chaque présence du 9ième joueur (joueur absent) sera crédité à l'équipe fautive.

Si le 8 ième joueur reçoit un but sur balle ou est atteint par le lanceur (hit by pitch). Le règlement 8,2 ne s'applique plus.

Une équipe peut commencer la partie à plus de 8 joueurs et enlever (blessure ou départ) un ou plusieurs joueurs en cours de partie. Un retrait sera automatiquement crédité à la prochaine présence des joueurs enlevés à l'exception du 9 ième joueur tel que stipulé dans le règlement 8.2.

Si un joueur se blesse, ou quitte et qu'il ne peut revenir au bâton à son tour, on comptera un retrait automatique à sa prochaine apparition au bâton à l'exception d'une expulsion puisqu'il n'aura pas dans ce cas de retrait automatique à sa prochaine présence.

8.3 Le coureur doit retenir son but tant que la balle n'a pas quitté la main du lanceur, sinon il est automatiquement retiré.

8.4 LANCER ILLÉGAL : Un but sera alloué au coureur et une balle au frappeur.

8.5 Si un joueur quitte les limites du terrain avec la balle en sa possession durant un jeu défensif, cela permet aux joueurs offensifs

d'avancer d'un but si le geste est **accidentel** et de deux buts si le geste est **délibéré** et cela est au jugement des arbitres... la balle est morte.

8.6 Une troisième prise ne constitue pas un retrait automatique du frappeur si la balle n'est pas maîtrisée par le receveur qu'elle touche le sol ou non.

8.7 Le vol du marbre est aucunement permis dans les sections C . Le vol du marbre est permis seulement sur un jeu ou une balle frappée.

8.8 Une balle qui sort des limites du terrain suite à un jeu défensive, permet aux coureurs sur les sentiers d'avancer de deux (2) buts au moment du lancer.

8.9 Pour solutionner tous cas non prévu dans les présents règlements, la ligue fera appel au livre des règlements de la Fédération de Balle-Molle du Québec.

8.10 Pour toutes les catégories : Une équipe doit utiliser dans le rôle offensif, tous les joueurs inscrits et présents sur la feuille d'alignement. Le rôle offensif ne peut être changé pendant la partie. Si un joueur n'est pas arriver à son tour au bâton cela ne constitue pas un retrait.

Il n'y a pas de coureur suppléant de permis, en aucun cas. Il y a toutefois une exception dans le cas du receveur, qui après 2 retraits, peut se faire remplacer sur les buts par le dernier retrait et cela avant le premier lancer après le deuxième retrait. Le receveur qui a été remplacé après deux retraits doit obligatoirement revenir à sa position pour la manche suivante. ***Par contre, cette possibilité de changements n'aura pas lieu lorsque la dernière manche sera annoncée par l'arbitre, et ce pour toute la manche.***

8.11 Lorsqu'un coureur va vers un but et qu'un joueur défensif qui n'a pas la balle feint un touché de retrait, l'arbitre accordera un but supplémentaire et le joueur sera expulsé du match.

8.12 Le frappeur prendra son but s'il est frappé par la balle du lanceur à la discrétion et au jugement de l'arbitre et fera avancer les autres joueurs offensifs dans le cas où ils y seront obligés.

8.13 Pour toutes les catégories: Tous les changements défensifs sont acceptés.

8.14 L'âge minimum pour jouer dans la ligue est de **16 ans** à moins d'être approuvé par le comité et avec signature ou approbation des parents.

9. POINTAGE, CLASSEMENT ET SÉRIES ÉLIMINATOIRES

9.1 Une victoire vaut deux (2) points au classement

9.2 Une joute nulle vaut un (1) point au classement

9.3 Pour le déroulement des séries éliminatoires, un tableau des séries sera fait en juin.

9.4 En cas d'égalité au classement durant la saison, le rang supérieur ira :

1- Victoire l'équipe qui aura le plus de victoires.

2- Partie un contre l'autre. Si l'égalité persiste toujours, le rang supérieur ira à l'équipe qui aura le plus de victoires sur l'autre équipe lors des rencontres de la saison.

3- Point pour versus point contre. Si l'égalité persiste, le rang supérieur ira à l'équipe qui aura le meilleur différentiel points-pour/

4- Point marqué

9.5 Pour pouvoir jouer dans les séries éliminatoires, un joueur doit avoir participé à **au moins trois (3) parties** durant la saison **avec la dernière équipe avec laquelle il est liée** Les présences d'une partie gagnée par défaut sont éligibles.

9.6 Pour pouvoir lancer dans les séries éliminatoires, un lanceur doit avoir lancé **au moins 16 manches (C), durant la saison s'il ne fait pas parti de la liste des lanceurs que chaque équipe a reçue au début de l'année, il en va de même pour les lanceurs qui ont été changé de catégorie sur demande du capitaine.** S'il fait parti de la liste, il n'a pas besoin d'un minimum de manches lancées pour pouvoir être éligible pour lancer durant les séries éliminatoires, mais il doit tout de même se qualifier en tant que joueur, voir le règlement 9.5 ci-haut.

Une liste de ces joueurs et lanceurs éligibles sera disponible sur le site internet une semaine avant le début des séries.

10. PROTÊTS

10.1 Un protêt doit être signifié à l'arbitre et au marqueur **dès que l'incident a lieu.** L'équipe posant le protêt devra acheminer au président, une demande écrite **dans les quarante-huit (24) heures suivant la joute.** Sans ces conditions, un protêt ne sera accepté.

10.2 L'équipe posant un protêt doit verser **25.00\$ de frais d'arbitrage.** Si le verdict est en sa faveur, le montant est retourné au fonds de l'équipe. Dans le cas contraire, le montant est crédité au compte de la ligue.

11. NON RESPONSABILITÉ

La direction de la ligue et les commanditaires ne sera aucunement responsables des accidents subits durant les joutes de la ligue par les joueurs, arbitres ou toutes autres personnes. Bien que le port du casque de lanceur et frappeur soit fortement recommandé, la ligue se décharge totalement des blessures que les joueurs peuvent subir lors des parties.

12. ARBITRE EN CHEF

12.1 Seuls le président et les vice-présidents de la ligue à autorité sur l'arbitre en chef.

12.2 Lorsqu'un arbitre ne se présente pas sur le terrain pour une partie dûment cédulée, l'arbitre se verra imposé une amende du montant de la joute. Le paiement de cette amende sera alors sous la responsabilité et à la discrétion de l'arbitre en chef.

12.3 Le président, les vice-présidents et l'arbitre en chef régleront les problèmes de retard d'arbitres.

13. ORGANISATION

13.1 Dans le but d'avoir un meilleur équilibre et préserver la bonne harmonie dans la ligue, la direction pourra d'une année à l'autre apporter des modifications aux règlements et/ou à la constitution.

14. RECLASSEMENT AUTOMATIQUE

La ligue se réserve le droit de reclasser n'importe quelle équipe pour le bien de la ligue afin d'améliorer le niveau de la ligue et de maintenir l'uniformité des catégories.

15. DROIT DE VETO

Le conseil d'administration ou CA, composé du président et 2 vice-présidents se réserve le droit d'apposer son veto sur toute application de ces règlements et de le modifier, en tout temps, pour le bien de la ligue. Naturellement, le CA motivera sa décision par écrit.

Annexe A

Code des infractions

	Infraction Légère		Infraction Sérieuse		Infraction Grave	
1 ^{ère}	1 Partie	\$20,00	3 Parties	\$100,00	10 Parties	\$300,00
2 ^{ième}	2 Parties	\$40,00	5 Parties	\$200,00	20 Parties	\$400,00
3 ^{ième}	4 Parties	\$80,00	10 Parties	\$400,00	Suspension indéterminée	
4 ^{ième}	8 Parties	\$160,00	Suspension indéterminée		Suspension indéterminée	

Voici une liste des infractions pour chaque catégorie, selon la gravité de l'évènement. Le comité se réserve le droit de déroger de ce code.

Pour toute infraction, le joueur est immédiatement expulsé de la partie en cours à l'exception d'un lancer du bâton de façon non-dangereuse.

Infraction Légère

- Critique d'une décision d'un arbitre;
- Lancer son bâton de façon "non dangereuse" (jugement de l'arbitre) Seul l'amende sera de mise et il n'y aura pas de suspension pour ce geste s'il est jugé mineur. Une deuxième infraction entraîne **automatiquement** un suspension ainsi qu'une rencontre avec le comité disciplinaire et cela sans tentative d'appel.
- Bâton illégal

Infraction Sérieuse

- Lancer son bâton de façon dangereuse vers les gradins ou des personnes;
- Lancer du sable vers l'arbitre ou un autres joueurs;
- Pousser un autre joueur;
- Collision au marbre volontaire
- 'Fake Tag' (feindre d'avoir la balle)
- Crampons illégal

Infraction Grave

- Frapper un arbitre ou un joueur de façon intentionnelle (pousser, coup de poing, coup de pied) sur le terrain ou à l'extérieur;
- Cracher sur l'arbitre ou un autres joueurs;
- Lancer du sable en direction du visage vers l'arbitre ou un autres joueurs;
- Tentative de blessure
- Bagarre;
- Lancer la balle volontairement vers quelqu'un.

À noter qu'à la deuxième infraction et les suivantes de l'équipe, le capitaine de l'équipe fautive sera expulsé **ET** recevra une amende de 50\$ à chaque occasion)

Tout événement qui ne figure pas sur cette liste fera l'objet d'évaluation du comité et sera ajouté à cette liste par la suite.

Tous ces événements seront notés dans le dossier du joueur. *Les infractions légères seront remises à zéro à la fin de la saison. Pour les infractions sérieuses et graves, elles seront valides pour les années à venir. (5 ans ou plus selon la gravité)*

En ce qui concerne les suspensions indéterminées, le joueur devra présenter une lettre au comité disciplinaire pour demander son retour au jeu. Son cas sera ensuite étudié.

Ces infractions sont valides pour la saison et les finales de fin de saison.

La ligue se réserve le droit de bannir un joueur pour une durée illimitée.

Toutes les amendes seront prises sur le dépôt de sécurité de l'équipe.

L'équipe qui fait jouer un joueur suspendu perd la partie par défaut et devra payer l'amende conséquente (voir règlement de la ligue).

Toute demande d'appel devra être faite par écrit au plus tard 48 heures après la décision du comité et des frais de \$25 seront imposés. Le joueur demeure suspendu jusqu'à ce que la décision du comité soit rendue à moins d'avis contraire de la ligue.