

**Ligue de baseball junior AA de Québec 2019  
(LBJMQ)**

## **CHAPITRE I – OFFICIELS**

### **ARTICLE COMITÉ**

Pour toutes les équipes affiliées à la Ligue. Tout ce qui relève de l'arbitrage (assignation, rendement, plaintes, etc.) est sous la responsabilité du Comité Régional des Arbitres de Baseball de Québec (CRABQ). L'équipe locale est responsable de la sécurité des officiels.

Pour les équipes de l'extérieur (Granby, Victoriaville, Drummondville, Trois-Rivières), seulement si les gouverneurs jugent que l'arbitrage n'est pas adéquat, le CRABQ sera mandaté pour assigner des arbitres pour ces parties et cela aux frais de l'équipe qui reçoit. Si tel était le cas, une rencontre avec les présidents des comités régionaux et la ligue serait nécessaire pour confirmer la décision avant la mise en place de celle-ci.

### **ARTICLE NOMBRE D'ARBITRES AUX MATCHS**

Toutes les parties doivent compter sur deux arbitres accrédités. Cependant, un minimum d'un arbitre accrédité devra officier pour que la partie soit règlementaire. L'arbitre en poste peut, à son choix, utiliser une autre personne pour l'aider ou officier seul.

### **ARTICLE OFFICIELS EN SÉRIES**

La série finale de chaque ligue sera officiée à trois arbitres, ainsi que les matchs ultimes de chaque série.

### **ARTICLE HONORAIRES DES OFFICIELS (Arbitres & marqueur)**

Voir protocoles d'entente.

## **CHAPITRE 2 – PROCÉDURES**

### **ARTICLE MAUVAIS TEMPS**

REMISES (Les entraîneurs ou les gouverneurs)

- 1) Aviser l'équipe adverse
- 2) Avisez le responsable des arbitres. En cas de force majeure, premier contact : Jean-François Fleurant (pour annulation) 418-998-1416, en 2<sup>e</sup> contact, Michel Proulx 418-802-6656. Pour tout autre communications, utilisez le courriel : [AppRegionQuebec@outlook.com](mailto:AppRegionQuebec@outlook.com)
- 3) Appeler le responsable des marqueurs : François Deguire 418-261-9158
- 4) Appeler le statisticien : Jonathan Camiré 418-332-9653 (laisser le message sur la boîte vocale) ou envoyer un courriel [joe.camire@hotmail.com](mailto:joe.camire@hotmail.com)

\*\*\* IMPORTANT \*\*\*

Lorsque la date de reprise de la partie est décidée entre les deux équipes, vous devez faire parvenir la nouvelle date au statisticien par courriel. Ce dernier est en charge de contacter le responsable des arbitres et des marqueurs. Il en est de même pour les changements de dates (ex : tournoi, conflits d'horaires) ainsi que les changements d'heures.

### **DÉLAI DE PLUIE**

	QC	BSL	3-R	VIC	BEAUCE	DRU	SHE	GBY
Québec	2h	4h	3h	3h	NA	3h	4h	4h
Bas-Saint-Laurent	4h	2h	NA	NA	NA	NA	NA	NA
Trois-Rivières	3h	NA	NA	2h	NA	2h	3h30	3h30
Victoriaville	3h	NA	2h	NA	NA	2h	3h	3h
Beauce	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA
Drummondville	3h	NA	2h	2h	NA	NA	3h	3h
Sherbrooke	4h	NA	3h30	3h	NA	3h	NA	2h
Granby	4h	NA	3h30	3h	NA	3h	2h	NA

\*\*\* IMPORTANT \*\*\*

Une nouvelle date de reprise doit être conclut entre les équipes à l'intérieur des 72 heures suivant la remise de la partie. Cette partie doit être reprise dans les deux premières semaines du mois suivant la remise de la partie.

## **ARTICLE            TRANSMISSION DES RÉSULTATS**

Aussitôt la fin de la partie, le marqueur ou la marqueuse doit communiquer avec M. Jonathan Camiré (avant 22h30 si possible) pour donner les résultats de la ou des parties au numéro 418-332-9653 et laisser le message sur la boîte vocale. Ou vous pouvez également envoyer les résultats par courriel au [joe.camire@hotmail.com](mailto:joe.camire@hotmail.com).

Les résultats seront entrés, au plus tard, à 8h30 le lendemain matin.

Le marqueur ou la marqueuse doit donner les informations complémentaires suivantes : nombre de manches (advenant une fin de partie en 5 manches) et les expulsions. Pour les expulsions, seulement me donner le nom du joueur, son numéro de chandail et son équipe.

Le marqueur doit transmettre électroniquement les feuilles de match à Jonathan Camiré dans les heures suivant la fin de la partie.

## **CHAPITRE 3 – DÉROULEMENT DES MATCHS**

### **ARTICLE ARRIVÉE AU TERRAIN**

Au cours des pratiques d'avant-match, tous les joueurs devront revêtir une tenue décente, propre et non provocatrice. Les joueurs devront revêtir leur uniforme complet au moins trente (30) minutes avant le début du match.

### **ARTICLE FEUILLES D'ALIGNEMENT**

Quinze (15) minutes avant le début du match, le gérant doit présenter au marqueur officiel une **COPIE** de la feuille d'alignement de son équipe.

Cinq (5) minutes avant l'heure prévue de la partie, le gérant de chaque équipe doit présenter à l'arbitre du marbre la feuille d'alignement **OFFICIELLE (blanche)** de son équipe en plus d'une copie pour l'équipe adverse.

### **ARTICLE FIN DE LA PRATIQUE D'AVANT-MATCH**

L'équipe qui reçoit doit avoir terminé sa pratique d'avant-match quinze (15) minutes avant l'heure cédulée pour le match ou selon les disponibilités de terrain. L'équipe visiteuse peut ensuite prendre le terrain pour une période de dix (10) minutes. L'équipe en attente doit pouvoir conserver une partie du champ extérieur même si l'autre équipe fait un «in and out».

Voir protocole d'utilisation au stade de Victoriaville pour précisions sur ce terrain.

### **ARTICLE HEURE DE LA PARTIE**

Sauf si le terrain n'est pas disponible à l'heure indiquée sur l'horaire (autre partie en cours), le terrain doit être libre 5min avant l'heure prévue pour la rencontre au marbre avec les arbitres.

Les entraîneurs et les officiels décideront ensemble si le réchauffement à l'avant-champ peut avoir lieu.

Aucun délai n'est accordé pour débiter une partie par manque de joueur.

### **ARTICLE DURÉE DES MATCHS**

Tous les matchs de la saison sont de sept (7) manches à finir si la température ou le couvre-feu le permet.

Au cours des séries éliminatoires, un match suspendu doit être complété avant le match suivant. Lorsque la série se joue en alternance de terrain, la poursuite du match se fait sur le terrain où le match prévu cette journée-là doit se jouer. Les matchs sont suspendus et non repris intégralement si la pluie (ou toute autre cause) force l'arrêt d'une partie.

**ARTICLE ACCÈS AU BANC DES JOUEURS OU À L'ABRI**

Seuls les joueurs en uniforme, les gérants et les entraîneurs costumés de façon uniforme de même que les préposés au bâton et aux balles et les soigneurs identifiés à l'équipe ont accès au banc des joueurs.

**ARTICLE ABSENCE À UN MATCH**

Toute équipe qui se présente avec 8 joueurs en uniforme ou moins à un match prévu au calendrier est fautive. Chaque équipe a le droit de remettre un match par saison (en saison régulière seulement) en raison d'un manque de joueur. La ligue, les arbitres, les marqueurs et l'équipe adverse doivent être avertis **au moins 48h à l'avance. Cette remise ne peut être utilisée dans le cadre d'un programme double.**

SANCTION : voir tableau des sanctions.

**ARTICLE NE PAS JOUER UN MATCH**

Chaque équipe doit jouer toutes les parties prévues au calendrier régulier.

SANCTION : voir tableau des sanctions.

**ARTICLE RETRAIT DE L'ÉQUIPE**

Aucun gérant ne peut retirer son équipe ou refuser de continuer un match, quelle qu'en soit la raison.

SANCTION : voir tableau des sanctions.

**ARTICLE JOUEUR(S) INADMISSIBLE(S)**

Toute équipe qui se présente sur le terrain et joue un match avec un ou des joueurs inadmissibles est fautive.

SANCTION : voir tableaux des sanctions et d'éligibilité des joueurs.

**ARTICLE ÉQUIPE QUI NE PEUT TERMINER UN MATCH**

Toute équipe prenant part à un match prévu au calendrier et qui ne peut terminer ce match faute de joueurs (9 minimum) est fautive.

SANCTION : voir tableau des sanctions.

**ARTICLE JOUEUR NON INSCRIT**

Un joueur pourra participer à un match si son nom n'est pas inscrit sur la feuille d'alignement qui est remise à l'arbitre avant le début du match. Il doit cependant figurer sur le cahier officiel de son équipe.

#### **ARTICLE LISTE DE RÉSERVE**

Toute équipe qui rappelle un joueur de sa liste de réserve doit en faire mention sur la feuille d'alignement par l'utilisation du sigle LR et ce, pour tous les matchs joués.

#### **ARTICLE PORTE VOIX, ANNONCEUR**

Les porte-voix sont interdits dans les estrades de la ligue. Les officiels peuvent interrompre un match pour ce motif et demander à l'individu fautif de quitter le terrain.

Les annonceurs ont la responsabilité d'être neutres et de ne pas encourager quelque comportement répréhensible que ce soit. Ils doivent demeurer polis envers tous, y compris les officiels.

#### **ARTICLE TEMPS ENTRE LES MANCHES**

Une période de temps de 90 secondes sera permise pour reprendre la partie entre les manches. Cette période sera calculée dès que le dernier joueur d'avant-champ quitte le losange. L'arbitre des buts sera responsable de chronométrer le 90 secondes. Alors qu'il restera 10 secondes à faire, l'arbitre du marbre indiquera au receveur que c'est le dernier lancer d'échauffement et cela peu importe le nombre de lancers que le lanceur aura effectué. Si l'équipe en défensive est en infraction, une balle sera appelée au frappeur, si l'équipe en offensive n'est pas prête dans le temps prévu, une prise sera appelée contre le frappeur.

Prendre note que le nombre maximal de lancers entre les manches est 8 lancers pour les lanceurs déjà dans la rencontre. Pour ce qui est du lanceur partant, 8 lancers d'échauffement seront permis.

Si le lanceur ou le receveur est sur les buts lorsque la manche prend fin, cent vingt (120) secondes seront accordées pour reprendre la partie.

Lorsqu'un nouveau lanceur entre dans la partie en début de manche, cent vingt (120) secondes seront accordées pour prendre un maximum de 8 lancers d'échauffement.

#### **ARTICLE JEU ENTRE LES MANCHES**

Un jeu pour spectateur qui retarde une manche peut être repoussé à la manche suivante, à la discrétion de l'arbitre.

Un jeu doit être tenu lorsque l'équipe locale est en défensive.

#### **ARTICLE CASQUE PROTECTEUR ET MASQUE POUR LES RECEVEURS**

Tout joueur, instructeur ou gérant occupant le poste de receveur (qui se lance avec un joueur qui effectue une motion de lanceur), tant sur le terrain que dans l'enclos de pratique, doit porter un casque protecteur et un masque tels que définis dans le Règlement de sécurité et de Régie de Baseball Québec.

**SANCTION :** 1 avertissement (pas un par équipe, un au total), puis exclusion du fautif

**ARTICLE           ALCOOL ET DROGUES**

L'alcool et les drogues sont interdits avant et pendant les matchs.  
Le tabac à chiquer est interdit dans le junior (joueurs et entraîneurs), toléré dans le senior.

**ARTICLE           EXPULSION D'UN MATCH**

Tout gérant, entraîneur ou soigneur expulsé du match par un arbitre est automatiquement suspendu selon les modalités du tableau des sanctions.

**ARTICLE           OBLIGATIONS À LA SUITE D'UNE EXPULSION**

Lorsqu'un joueur, gérant, entraîneur, soigneur ou préposé est expulsé d'un match, il doit immédiatement quitter le terrain et le parc. Il ne doit pas s'asseoir dans les gradins, près de l'abri des joueurs ni près de l'enclos de pratique de ses lanceurs. Il doit demeurer à l'intérieur du vestiaire de son équipe ou, si son équipe visite, il doit s'asseoir dans une automobile ou dans l'autobus de son équipe. Il doit demeurer calme, s'il y a rapport de l'un des arbitres sur les exigences pour une personne expulsée, cette dernière aura un match additionnel à sa suspension automatique.

L'arbitre donnera les détails complets de la situation dans son rapport.

**ARTICLE           COMITÉ D'EXPULSION**

Une procédure d'appel existe lorsque des suspensions sont imposées. Un comité de trois personnes doit être formé et doit entendre les arguments de la partie défenderesse et rendre une décision dans les 48h suivant l'audition. L'audition du joueur se déroulera par courriel (par la voie du gouverneur de l'équipe, qui expliquera les motifs de l'appel). Le président peut demander à parler au joueur ou à l'entraîneur visé par la sanction.



## **CHAPITRE 4 - RÈGLES DE JEU**

### **ARTICLE ENSEMBLE DES RÈGLES DE JEU**

Les règles de jeu régissant le sport du Baseball telles que publiées par Baseball Québec et Baseball Canada sont les seules acceptées par la Ligue à moins d'avoir été spécifiquement modifiées dans le présent document.

### **ARTICLE RÉGLEMENTS DE TERRAIN**

Les règles de chacun des terrains doivent être claires en début de saison, et ne pourront changer plus tard au cours de celle-ci. Elles devront être affichées sur le site web de la ligue.

### **ARTICLE LE LANCEUR**

Un lanceur retiré de sa position à la suite d'une DEUXIÈME visite au monticule dans la même manche peut évoluer à une autre position mais ne pourra revenir à la position de lanceur.

### **ARTICLE COUREUR DE COURTOISIE**

Une équipe ne peut utiliser son deuxième retrait pour son receveur lorsque se dernier se trouve sur les buts avec deux retraits.

### **ARTICLE LE FRAPPEUR DÉSIGNÉ**

Les équipes ont droit d'utiliser la règle du frappeur désigné de Baseball Québec.

### **ARTICLE LE BUT SUR BALLE INTENTIONNEL**

Le lanceur n'a pas à lancer quatre balles pour donner une passe gratuite. Il n'a qu'à l'indiquer clairement à l'arbitre.

### **ARTICLE PROGRAMME DOUBLE**

Lorsque deux (2) matchs sont cédulés et joués consécutivement dans le cadre d'un programme double, un délai de trente (30) minutes est prévu entre les deux (2) matchs.

### **ARTICLE JOUEUR EN ATTENTE/FAUSSE BALLE**

Un frappeur en attente doit aller chercher les fausses balles du frappeur qui le précède.

## **CHAPITRE 5 - RÈGLES ADMINISTRATIVES**

### **ARTICLE DEMANDE DE FRANCHISE JUNIOR AA**

Toute association ou personne morale qui fait une demande de franchise doit aviser par courriel le président de la ligue. Celui-ci convoquera les demandeurs à la première réunion de la ligue de la saison pour leur permettre de faire officiellement leur demande. Elles devront produire une lettre demandant la franchise qui devra être accompagnée d'un chèque de \$200.00 non remboursable au nom de la LBJMQ, fournir une liste le nom des joueurs qui feront partie de cette équipe (sont exclus les joueurs apparaissant déjà sur des cahiers d'équipe de l'année précédente).

Elle devra aussi fournir une mise de fonds de \$300.00 remboursable lors que l'équipe quitte la ligue et de s'engager pour un minimum de trois ans envers la ligue. Si le club quitte avant trois ans, il perd son \$300.00 de mise de fond.

Une équipe devient éligible au retour monétaire provenant des surplus de la ligue après sa probation de 3 ans. En 2019, ce montant est établi à 250\$ par équipe. Toutes les équipes y auront droit en raison de la nouveauté de cette règle. Granby recevra donc également le montant.

Après discussion et argumentaires avec les gouverneurs, une proposition sera déposée pour accepter ou refuser cette équipe.

Nota bene : tout joueur qui voudra faire partie de cette équipe et qui est inscrit l'année précédente sur le cahier d'une équipe de la ligue devra effectuer lui-même les démarches auprès du gouverneur de son équipe pour obtenir sa libération.

### **ARTICLE VOTATION**

Lorsque les gouverneurs doivent voter sur un sujet en particulier, le principe d'un vote par franchise est utilisé. Seul le président peut demander le vote sur un sujet donné. Il lui revient de déterminer le sujet précis d'un vote.

### **ARTICLE JOUEUR(S) PAYÉ(S)**

Aucun joueur ne peut être payé.

### **ARTICLE PAIEMENT À LA LIGUE**

Les équipes doivent verser une première moitié de la somme due à la ligue le 15 mai, et la seconde le 1<sup>er</sup> juillet. Les équipes ayant payé dans les temps se verront créditer un montant de 200\$. Les équipes qui paieront en retard ne toucheront pas ce crédit.

### **ARTICLE TERRITOIRES JUNIOR AA**

Les équipes de la rive nord de Québec se sont entendues sur une carte divisant le territoire. «CRSA» possède la zone Noroit vers l'ouest

(jusqu'au territoire de la Mauricie) et VBAL. «Québec» possède le reste de la rive nord.

En cas de litige au sujet de l'adresse d'un joueur, une pièce d'identité valide sera exigée.

Les équipes du Centre-du-Québec (Victoriaville, Sherbrooke, Granby, Drummondville et Trois-Rivières) se sont entendues sur un partage du territoire. **Le document est disponible en annexe.**

#### **ARTICLE ÉQUIPE DISSOUTE**

Junior : les joueurs appartenant à une équipe dissoute peuvent aller jouer là où ils le désirent. Si la franchise revient la saison suivante, les joueurs redeviennent la propriété de cette équipe. Après deux ans, les joueurs appartiennent à leur nouvelle équipe.

**En 2019, Trois-Rivières et Victoriaville ont signé une entente pour assurer la survie des deux franchises en procédant à un jumelage.**

**Une copie de cette entente est détenue par les équipes concernées.**

#### **ARTICLE JOURS FIXES**

Les parties Junior AA se joueront les mardis, jeudis et samedis, y compris en séries. Possibilité d'autres journées (idéalement le lundi pour s'assurer de la présence d'arbitres) si les deux équipes sont disponibles.

#### **ARTICLE CALENDRIER JUNIOR AA**

Des doubles seront prévus les samedis à 17h et 20h (à moins d'entente préalable entre les entraîneurs pour les heures). Ces doubles opposeront des équipes qui sont géographiquement éloignées.

Sur semaine, les matchs opposeront autant que possible des équipes géographiquement rapprochées.

Une équipe peut demander de débiter un ou des matchs à 20h15 au lieu de 20h. La demande doit être faite avant d'officialiser le calendrier en début de saison.

**La saison 2019 débutera le 18 mai et se terminera le 3 août. Elle comptera 24 matchs, soit six contre chaque club de sa division, et quatre contre chaque club de l'autre division (deux programmes doubles).** Les reprises de matchs auront lieu au cours de la saison, et en sauvetage lors de la semaine du **10 août**.

Les équipes qui ne veulent pas jouer les samedis soir du Festival d'été de Québec pourront le signifier au cédulaire avant la confection de l'horaire.

#### **ARTICLE FORMAT DES SÉRIES**

Le format des séries sera établi au début de chaque saison, une fois le nombre d'équipes confirmé. Le CRABQ prendra la décision finale lors d'un bris d'égalité au classement, selon les règles de Baseball Canada.

Les séries doivent se jouer à jour fixe (mardi-jeudi-samedi) à moins d'entente entre les deux équipes qui s'affrontent. Chaque ronde sera délimitée par un calendrier décidé par la ligue et rendu public. Les séries 2 de 3 se jouent sur 5 jours, les 3de5 sur 10 jours et les 4de7 sur 15 jours. Les équipes peuvent jouer des doubles les weekends sur entente des deux équipes participant à une série.

**Un classement général est établi pour déterminer les affrontements des séries. Les deux meilleures équipes de la saison obtiennent un bye en première ronde. Les équipes 3 et 6 ainsi que 4 et 5 s'affrontent au premier tour. Ensuite, 1 affronte la moins bien classée au deuxième tour, ce qui laisse les équipes 2 et avant-dernier pour l'autre série de second tour.**

Les deux premières rondes sont des 3 de 5, et la finale sera un 4 de 7.

**ARTICLE CAHIER D'ÉQUIPE**

Les équipes doivent avoir soumis leur liste de joueurs pour le premier match de la saison régulière. Des modifications finales (2) pourront avoir lieu entre le 1<sup>er</sup> et le 8 juillet à midi. Les cahiers d'équipe seront publiés sur le site de la ligue, dans la section de chacune des équipes. La notion de «liste de protection» a été abolie. Seul le cahier d'équipe est pris en considération.

**ARTICLE SITE DE LA LIGUE**

Les cahiers d'équipe et les règlements de terrain doivent se trouver sur le site de la ligue en début de saison.

**ARTICLE MÉRITAS**

La LBJMQ procède à la remise de prix de fin de saison. Pour chaque catégorie, chaque équipe devra soumettre un candidat. Les équipes voteront ensuite pour chaque catégorie. Il est permis de voter pour un joueur de notre propre équipe. Les catégories sont le lanceur de l'année, le joueur défensif de l'année, le frappeur de l'année et la recrue de l'année.

## **CHAPITRE 6 - RÈGLES D'ÉLIGIBILITÉ**

### **JUNIOR AA-BB**

#### **ARTICLE ÉLIGIBILITÉ : JOUEURS ÉVOLUANT AUSSI DANS LA LBJEQ**

Tout joueur junior évoluant dans la LBJMQ et voulant remplacer dans un calibre supérieur doit obtenir l'autorisation de le faire (règle 62.6 BQ). Le gérant de l'équipe de calibre supérieur doit obtenir cette autorisation écrite auprès du gérant de l'équipe d'origine.

Règlement : Afin d'être éligible à évoluer avec son équipe d'origine de la LBJMQ, un joueur junior qui agit comme réserviste dans un calibre supérieur doit se restreindre à certains critères, pendant la saison régulière :

- \* Participer à un minimum de 8 parties avec son équipe d'origine (un joueur blessé avec billet du médecin à l'appui sera éligible. Même chose pour un joueur parti en voyage s'il se trouvait sur le cahier d'équipe de l'année précédente. Une preuve du voyage sera exigée)
- \* Respecter le barème établi par la LBJMQ sur les manches lancées/apparitions au bâton dans les calibres supérieurs :

Du junior BB au junior AA, ou du junior AA-BB au Senior BB ou élite.

- \* 30 manches lancées ou 35 apparitions au bâton

**Du junior AA-BB à la LBJEQ :**

**\* 18-20 ans : 20 manches lancées ou 45 apparitions au bâton**

**\* 21 ans et 22 ans : 10 manches lancées ou 30 présences au bâton**

Un joueur de 18 ans qui joue junior peut dépasser la limite permise dans la LBJEQ. Il demeure éligible lors de la saison régulière dans le junior AA-BB, mais ne pourra pas jouer en séries éliminatoires.

L'âge est selon l'année de naissance : (ex : un joueur né en 1995, jouera sur ses 22 ans en 2017).

Le nombre de manches est comptabilisé au tiers de manches près.

Les apparitions au bâton sont comptabilisées selon le nombre réel (AB+BB+HBP+PH+etc.)

**Dès qu'un joueur ou un lanceur dépasse son nombre de manches lancées dans la LBJEQ, il ne peut plus lancer dans la LBJMQ. Il peut continuer à évoluer comme joueur de position.**

Lorsqu'il dépasse le nombre d'apparitions au bâton permis en saison régulière, ce joueur perd son admissibilité à évoluer dans son équipe d'origine (AA) pour la saison en cours (incluant les séries). Il peut continuer d'évoluer avec une équipe de calibre supérieur.

À la fin de la saison de la LBJMQ, les équipes doivent déclarer par écrit les joueurs de leur alignement qui ont évolué dans la LBJEQ au cours de la saison, et vertu des règles établies, confirmer leur éligibilité pour les séries de la LBJMQ.

## Annexe 1

### Tableau d'éligibilité

	Âges	Liste de réserve	Joueur pro	Nombre minimal de matchs en saison pour être éligible en séries	Joueur élite/pro
Junior AA	19-22 ans	Junior BB Midget AAA Midget AA Midget A	Aucun	8	<b>LBJEQ</b> <b>* 18 à 20 ans : 20 manches lancées ou 45 présences au bâton</b> <b>* 20 ans à 22 ans : 10 manches lancées ou 30 présences au bâton</b>  Jr BB au Jr AA, du Jr AA-BB au Sr BB ou élite. * 30 manches lancées ou 35 apparitions au bâton

## Annexe 2

### Tableau des sanctions

	1 <sup>ère</sup> offense	2 <sup>e</sup> offense	3 <sup>e</sup> offense	4 <sup>e</sup> offense	5 <sup>e</sup> offense
Expulsion simple - joueur	1 match	3 matchs	5 matchs	Comité	Comité
Expulsion simple – entraîneur	1 match	1 match	1 match	3 matchs	5 matchs
Expulsion grave	Comité	Comité	Comité	Comité	Comité

*Simple : antisportif (55.1)*

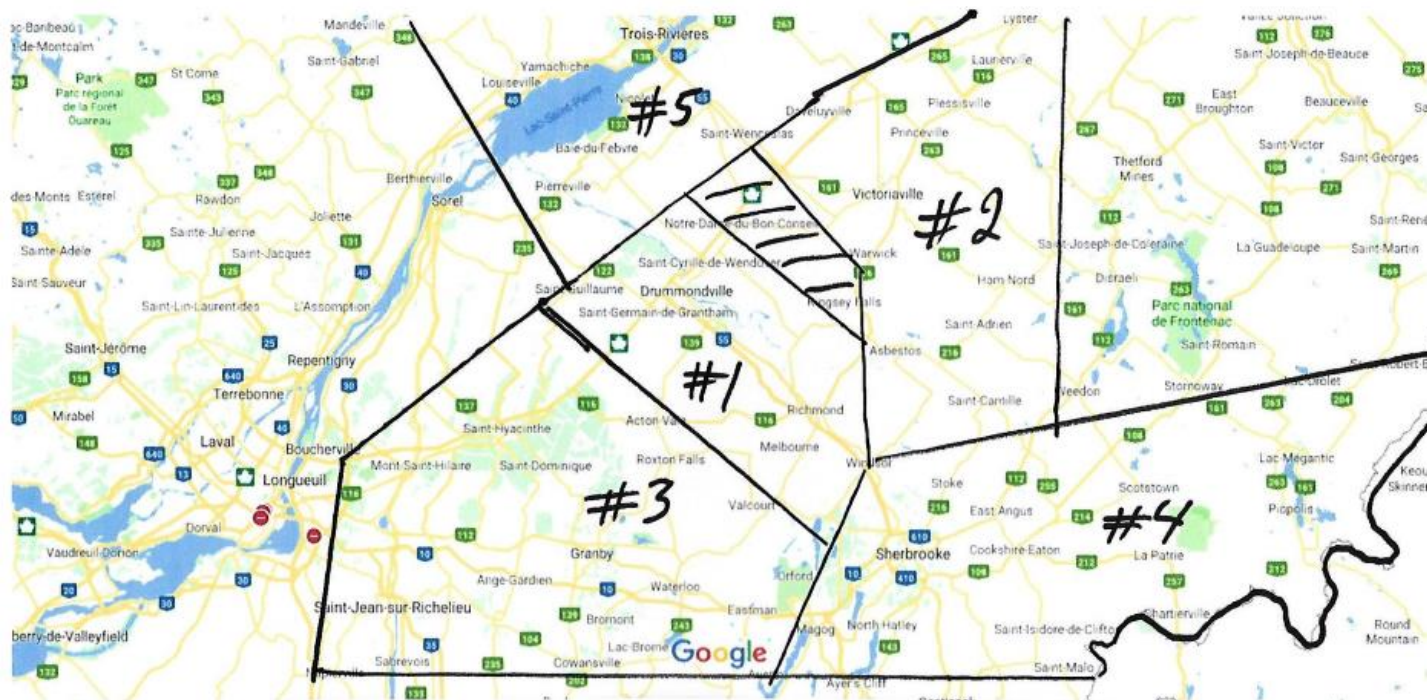
*Grave : tout autre code*

Raison	Sanction
Manque de joueurs à un match	Amende 250\$ et perte de la partie
Faire jouer un joueur inéligible	Amende 250\$ et perte de la partie
Refus de jouer un match	Amende 300\$ et perte de la partie (100\$ sera remis à l'équipe lésée)
Retrait d'une équipe pendant un match	Amende 250\$ et perte de la partie
Manque de joueurs au cours d'un match (ex. expulsion)	Perte de la partie
Absence à une réunion de ligue	50\$ (sauf si absence causée par le mauvais temps)
Toute autre infraction dont la sanction n'est pas prévue	Comité de la ligue (président, arbitres)



# Annexe 3

## Territoire – Centre du Québec




### TERRITOIRE JUNIOR AA

ZONE 1 = DRUMMONDVILLE

ZONE 3 = RICHELIEU YAMASKA (GRANBY)

ZONE 2 = VICTORIAVILLE

ZONE 4 = SHERBROOKE

~~AV #2~~  = DRUMMONDVILLE-VICTORIAVILLE

ZONE 5 = TROIS RIVIERES

\*\*\* Territoire convenu entre Drummond et Victo que ces le joueur qui décide ou aller jouer.

Exemple de village N-D-B-C, Ste Séraphine, Ste Clothilde, St-Félix.