

LBAVR
PROPOSITION DE CHANGEMENTS AUX RÈGLEMENTS 2009

Règlements généraux 2008	Proposition	Explications
<p><u>1.01 MANDAT</u></p> <p>(1.01a) La Ligue de Baseball Amateur de la Vallée du Richelieu (L.B.A.V.R.) est une ligue de baseball participation qui prône l'équité de jeu et l'égalité des chances pour tous ses participants.</p>	<p><u>1.01 MANDAT</u></p> <p>(1.01a) La Ligue de Baseball Amateur de la Vallée du Richelieu (L.B.A.V.R.) est une ligue de baseball participation qui prône l'équité de jeu et l'égalité des chances pour tous ses participants. Toute la réglementation de la ligue sera en fonction de cet énoncé.</p>	<p>Renforcer la position de la ligue vis-à-vis le baseball participation.</p>
<p><u>1.15 ORDRE DU JOUR DE L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE ANNUELLE</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Appel à l'ordre par le Président. 2. Présences. 3. Mot de bienvenue du Président. 4. Nomination du Président d'assemblée. 5. Adoption de l'ordre du jour. 6. Lecture et adoption du procès verbal de la dernière assemblée générale annuelle. 7. Rapport financier. 8. Rapports des Vice-Présidents. 9. Élections. 10. Levée de l'assemblée. 	<p><u>1.15 ORDRE DU JOUR DE L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE ANNUELLE</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Appel à l'ordre par le Président. 2. Présences. 3. Mot de bienvenue du Président. 4. Nomination du Président d'assemblée. 5. Adoption de l'ordre du jour. 6. Lecture et adoption du procès verbal de la dernière assemblée générale annuelle. 7. Lecture et adoption du procès verbal de la dernière assemblée du C.E. et des assemblées générales spéciales (s'il y a lieu). 8. Rapport financier. 9. Rapports des Vice-Présidents. 10. Élections. 11. Levée de l'assemblée. 	<p>Insertion suivante : « Lecture et adoption du procès verbal de la dernière assemblée du C.E. et des assemblées générales spéciales (s'il y a lieu). » au point 7.</p>

LBAVR
PROPOSITION DE CHANGEMENTS AUX RÈGLEMENTS 2009

Règlements de jeu Atome 2008	Proposition	Explications
<p><u>3.04 FIN DU JEU APRÈS UN COUP FRAPPÉ</u></p> <p>(3.04a) Division Atome classe A : Sur un coup frappé au champ extérieur : Lorsque la balle revient à l'intérieur du losange (limite des buts), le jeu sera arrêté si le joueur qui attrape le relais ne peut compléter lui même le retrait sur le coureur. Suivant la fin d'un jeu déclaré par l'arbitre, les coureurs avancent ou retournent à un but si au jugement de l'arbitre le coureur a franchi plus de la moitié de la distance entre les buts.</p> <p>(3.04a1) Division Atome classe B : Sur un coup frappé au champ extérieur : Le jeu sera arrêté lorsque la balle revient à l'intérieur du losange (limite des buts). Suivant la fin d'un jeu déclaré par l'arbitre, les coureurs avancent ou retournent à un but si au jugement de l'arbitre le coureur a franchi plus de la moitié de la distance entre les buts.</p> <p>(3.04b) Division Atome classe A : Sur un coup frappé au champ intérieur : La fin du jeu sera déclarée par l'arbitre sur un deuxième jeu effectué par la défensive. Suivant la fin d'un jeu déclaré par l'arbitre, les coureurs avancent ou retournent a un but si au jugement de l'arbitre le coureur a franchi plus de la moitié de la distance entre les buts. Suivant un mauvais relais effectué lors d'un premier jeu du champ intérieur, les coureurs peuvent se rendre au prochain but à leur risque. Cependant, un (1) but seulement par coureur peut être accordé.</p>	<p><u>3.04 FIN DU JEU APRÈS UN COUP FRAPPÉ</u></p> <p>(3.04a) Sur un coup frappé au champ extérieur : lorsque la balle revient à l'intérieur du losange (limite des buts) et est en possession d'un joueur défensif, les coureurs peuvent se rendre au prochain but qu'ils tentent d'obtenir, à leur risque. Un retrait peut être complété.</p> <p>(3.04b) Sur un coup frappé au champ intérieur : Les coureurs doivent demeurer au dernier but atteint au terme du premier jeu. Si une erreur est commise au cours de ce premier jeu par la défensive, les coureurs peuvent se rendre au prochain but, à leur risque. Cependant, un but seulement par coureur peut être accordé.</p>	<p>Concordance avec le règlement BQ.</p> <p>Élimination de la différence entre les classes A et B.</p>

LBAVR
PROPOSITION DE CHANGEMENTS AUX RÈGLEMENTS 2009

<p>(3.04b1) Division Atome classe B : Sur un coup frappé au champ intérieur : La fin du jeu sera déclarée par l'arbitre après le premier jeu effectué par la défensive. Suivant la fin d'un jeu déclaré par l'arbitre, les coureurs avancent ou retournent à un but si au jugement de l'arbitre le coureur a franchi plus de la moitié de la distance entre les buts.</p> <p>(3.04c) Division Atome classe B : Lorsqu'un joueur défensif attrape une balle en vol; le jeu est mort, le frappeur est retiré et les coureurs retournent à leur but respectif sans risque d'être retiré.</p>		
<p><u>3.06 OFFENSIVE</u></p> <p>(3.06a) Division Atome classe A : Tous les joueurs reçoivent un maximum de cinq (5) lancers. À partir du cinquième lancer, une fausse balle ne peut être considérée comme un retrait. L'arbitre tient compte des prises sur élan. Aucun but sur balles.</p> <p>(3.06b) Division Atome classe B : Tous les joueurs reçoivent un maximum de trois (3) lancers. Si le frappeur n'est pas en mesure de mettre la balle en jeu, il recevra trois (3) lancers supplémentaires de l'instructeur lanceur. Les balles et les prises ne sont pas comptabilisées par l'arbitre. Lorsque la balle est frappée de l'instructeur lanceur, le frappeur sera limité à un simple et les coureurs ne pourront avancer de plus d'un (1) but. S'il y a une fausse balle lors du troisième lancer, un lancer supplémentaire sera accordé et ainsi de suite. Si l'instructeur lanceur est atteint par une balle</p>	<p><u>3.06 OFFENSIVE</u></p> <p>(3.06a) Division Atome classe A : Tous les joueurs reçoivent un maximum de cinq (5) lancers. À partir du cinquième lancer, une fausse balle ne peut être considérée comme un retrait. L'arbitre tient compte des prises sur élan. Aucun but sur balles.</p> <p>(3.06b) Division Atome classe B : La règle du retrait sur trois (3) prises n'est pas en application. Tous les joueurs reçoivent un maximum de cinq (5) lancers. Si le joueur n'a pu mettre la balle en jeu au terme de sa présence, il s'élanche à partir d'un t-ball et ne peut se rendre au-delà du premier but. Dans un tel cas, les coureurs sont limités à un seul but.</p> <p>(3.06c) L'arbitre peut selon son jugement, déclarer un lancer raté par le lance-balles si celui-ci est à l'extérieur de la zone des prises. Si le frappeur est atteint, ce lancer sera</p>	<p>Concordance avec le règlement BQ.</p>

LBAVR
PROPOSITION DE CHANGEMENTS AUX RÈGLEMENTS 2009

<p>frappée, la balle est déclarée morte et on accorde le premier but au frappeur. Les coureurs avancent si forcés.</p> <p>(3.06c) L'arbitre peut selon son jugement, déclarer un lancer raté par le lance-balles si celui-ci est à l'extérieur de la zone des prises. Si le frappeur est atteint, ce lancer sera déclaré erratique et ne sera pas comptabilisé.</p> <p>(3.06d) L'arbitre devra annoncer, au frappeur, son dernier lancer.</p> <p>(3.06e) Des ajustements au lance-balles, pendant une demi manche, seront effectués seulement si l'arbitre les jugent nécessaires ou au début d'une nouvelle manche.</p> <p>(3.06f) S'il y a bris du lance-balles, le reste de la partie sera disputée avec l'aide d'un entraîneur lanceur membre de l'équipe.</p> <p>(3.06g) La position de l'arbitre au marbre sera sur la ligne du premier but, à l'extérieur du terrain. Pour l'arbitre des buts (s'il y a lieu), sa position sera sur le terrain de façon à voir les trois (3) buts.</p> <p>(3.06h) Une ligne de un (1) pied devra être tracée à mi-chemin entre le premier et le deuxième but, entre le deuxième et le troisième but et entre le troisième but et le marbre.</p>	<p>déclaré erratique et ne sera pas comptabilisé.</p> <p>(3.06d) L'arbitre devra annoncer, au frappeur, son dernier lancer.</p> <p>(3.06e) Des ajustements au lance-balles, pendant une demi manche, seront effectués seulement si l'arbitre les jugent nécessaires ou au début d'une nouvelle manche.</p> <p>(3.06f) S'il y a bris du lance-balles, le reste de la partie sera disputée avec l'aide d'un entraîneur lanceur membre de l'équipe.</p> <p>(3.06g) Vitesse du lance-balles, classe A : Lorsqu'un lance-balles à roulette est utilisé, la vitesse doit être réglée entre 37 et 39 MPH. Lorsqu'un lance-balles à propulsion (type Zooka) est utilisé, la vitesse affichée doit être entre 42 et 44 MPH.</p> <p>(3.06h) Vitesse du lance-balles, classe B : Lorsqu'un lance-balles à roulette est utilisé, la vitesse doit être réglée entre 32 et 34 MPH. Lorsqu'un lance-balles à propulsion (type Zooka) est utilisé, la vitesse affichée doit être entre 37 et 39 MPH.</p>	<p>Concordance avec le règlement BQ.</p> <p>Concordance avec le règlement BQ.</p>
--	--	---

LBAVR
PROPOSITION DE CHANGEMENTS AUX RÈGLEMENTS 2009

Règlements de jeu Moustique 2008	Proposition	Explications
<p><u>4.04 MAXIMUM DE MANCHES LANCÉES</u></p> <p>(4.04a) Les lanceurs ne peuvent lancer plus de deux (2) manches consécutives dans une partie. Un lanceur qui quitte le monticule pour évoluer à une autre position, ne peut pas revenir à titre de lanceur dans cette partie. Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée. Le lanceur ne peut pas évoluer dans plus d'une partie, dans la même journée.</p> <p>(4.04b) L'entraîneur de l'équipe doit voir au respect de la réglementation. Les sanctions peuvent être appliquées en tout temps par une personne en autorité. Les sanctions suivantes sont applicables :</p> <p>Première infraction: L'équipe se voit attribuer une (1) défaite; L'entraîneur chef est suspendu pour une (1) partie cédulée et jouée.</p> <p>Deuxième infraction: L'équipe se voit attribuer une (1) défaite; L'entraîneur chef est suspendu pour trois (3) parties cédulées et jouées.</p> <p>Troisième infraction: L'équipe se voit attribuer une (1) défaite; L'entraîneur chef est suspendu indéfiniment et son cas est référé au comité de discipline de la ligue.</p>	<p><u>4.04 MAXIMUM DE MANCHES LANCÉES</u></p> <p>(4.04a) Un entraîneur qui rend visite à un lanceur pour la deuxième fois dans la même manche doit changer ce lanceur, lequel peut jouer à une autre position, sauf à la position de receveur. Dans une partie, les lanceurs ne peuvent lancer plus de deux (2) manches consécutives ou un maximum de vingt-cinq (25) lancers, selon la première éventualité atteinte. Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de vingt-cinq (25) lancers face à un frappeur, il peut terminer sa présence et doit être remplacé suite à ce frappeur. Les buts sur balles intentionnels sont comptabilisés au nombre des lancers. Un joueur ne peut évoluer à la position de lanceur et de receveur au cours d'une partie. Un joueur ne peut lancer trois (3) journées consécutives. Un lanceur qui quitte le monticule pour évoluer à une autre position, ne peut pas revenir à titre de lanceur dans cette partie. Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée. Le lanceur ne peut pas évoluer dans plus d'une partie, dans la même journée.</p> <p>(4.04b) L'entraîneur de l'équipe doit voir au respect de la réglementation. Les sanctions peuvent être appliquées en tout temps par une personne en autorité. Les sanctions suivantes sont applicables :</p> <p>Première infraction: L'équipe se voit attribuer une (1) défaite; L'entraîneur chef est suspendu</p>	<p>Concordance avec le règlement BQ.</p> <p>Mise en place de la règle du nombre de lancers qui sera également applicable aux autres divisions à compter de 2010.</p>

LBAVR
PROPOSITION DE CHANGEMENTS AUX RÈGLEMENTS 2009

	<p>pour une (1) partie cédulée et jouée. Deuxième infraction: L'équipe se voit attribuer une (1) défaite; L'entraîneur chef est suspendu pour trois (3) parties cédulées et jouées. Troisième infraction: L'équipe se voit attribuer une (1) défaite; L'entraîneur chef est suspendu indéfiniment et son cas est référé au comité de discipline de la ligue.</p>	
<p><u>4.05 RÈGLE DE JEU SPÉCIALE DIVISION MOUSTIQUE CLASSE B</u></p> <p>(4.05a) Aucun but sur balles ne sera alloué. Après quatre (4) balles, c'est un instructeur de l'équipe offensive qui lancera un maximum de trois (3) lancers supplémentaires. Le compte des prises accumulées demeure. S'il y a une fausse balle lors d'une troisième prise, un lancer supplémentaire sera accordé et ainsi de suite. Le lanceur reprendra sa place au frappeur suivant.</p> <p>(4.05b) Si l'instructeur lanceur est atteint par une balle frappée, la balle est déclarée morte et on accorde le premier but au frappeur. Les coureurs avancent si forcés.</p> <p>(4.05c) Si un frappeur est atteint par une balle lancée par l'instructeur lanceur, cette balle est déclarée morte et le frappeur poursuit sa présence au bâton à moins de blessure grave; dans un tel cas, le frappeur est remplacé par le dernier retrait pour compléter la présence au bâton.</p>	<p><u>4.05 RÈGLE DE JEU SPÉCIALE DIVISION MOUSTIQUE CLASSE B</u></p> <p>(4.05a) Aucun but sur balles n'est alloué. Après quatre (4) balles, un entraîneur de l'équipe offensive prend place au monticule pour un maximum de trois (3) lancers supplémentaires, après quoi, le frappeur est déclaré retiré. Le compte des prises accumulées demeure, mais le joueur ne peut être retiré sur une fausse-balle. Lorsque l'entraîneur est au monticule, l'arbitre n'appelle que les prises sur élan. Le lanceur reprendra sa place au frappeur suivant.</p> <p>(4.05b) Si l'entraîneur est atteint par une balle frappée, la balle est déclarée morte et on accorde le premier but au frappeur. Les coureurs avancent s'ils sont forcés.</p> <p>(4.05c) Si le frappeur est atteint, ce lancer sera déclaré erratique et ne sera pas comptabilisé. Le joueur doit poursuivre sa présence au bâton à moins de blessure grave. Dans un tel cas, le frappeur est remplacé par le dernier retrait pour compléter la présence au bâton.</p>	<p>Concordance avec le règlement BQ.</p> <p>Concordance avec le règlement BQ.</p> <p>Concordance avec le règlement BQ.</p>

LBAVR
PROPOSITION DE CHANGEMENTS AUX RÈGLEMENTS 2009

Règlements de jeu Peewee 2008	Proposition	Explications
<p><u>5.04 MAXIMUM DE MANCHES LANCÉES</u></p> <p>(5.04a) Division Peewee classe A : Les lanceurs ne peuvent lancer plus de trois (3) manches consécutives dans une partie. Un lanceur qui quitte le monticule pour évoluer à une autre position, ne peut pas revenir à titre de lanceur dans cette partie. Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée. Le lanceur ne peut pas évoluer dans plus d'une partie, dans la même journée.</p> <p>(5.04b) Division Peewee classe B : Les lanceurs ne peuvent lancer plus de deux (2) manches consécutives dans une partie. Un lanceur qui quitte le monticule pour évoluer à une autre position, ne peut pas revenir à titre de lanceur dans cette partie. Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée. Le lanceur ne peut pas évoluer dans plus d'une partie, dans la même journée.</p> <p>(5.04c) L'entraîneur de l'équipe doit voir au respect de la réglementation. Les sanctions peuvent être appliquées en tout temps par une personne en autorité. Les sanctions suivantes sont applicables :</p> <p>Première infraction: L'équipe se voit attribuer une (1) défaite; L'entraîneur chef est suspendu pour une (1) partie cédulée et jouée.</p> <p>Deuxième infraction: L'équipe se voit attribuer une (1) défaite; L'entraîneur chef est suspendu pour trois (3) parties cédulées et jouées.</p> <p>Troisième infraction: L'équipe se voit attribuer une (1) défaite; L'entraîneur chef est</p>	<p><u>5.04 MAXIMUM DE MANCHES LANCÉES</u></p> <p>(5.04a) Un entraîneur qui rend visite à un lanceur pour la deuxième fois dans la même manche doit changer ce lanceur, lequel peut jouer à une autre position, sauf à la position de receveur. Dans une partie, les lanceurs ne peuvent lancer plus de deux (2) manches consécutives. Un joueur ne peut évoluer à la position de lanceur et de receveur au cours d'une partie. Un joueur ne peut lancer trois (3) journées consécutives. Un lanceur qui quitte le monticule pour évoluer à une autre position, ne peut pas revenir à titre de lanceur dans cette partie. Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée. Le lanceur ne peut pas évoluer dans plus d'une partie, dans la même journée.</p> <p>(5.04b) L'entraîneur de l'équipe doit voir au respect de la réglementation. Les sanctions peuvent être appliquées en tout temps par une personne en autorité. Les sanctions suivantes sont applicables :</p> <p>Première infraction: L'équipe se voit attribuer une (1) défaite; L'entraîneur chef est suspendu pour une (1) partie cédulée et jouée.</p> <p>Deuxième infraction: L'équipe se voit attribuer une (1) défaite; L'entraîneur chef est suspendu pour trois (3) parties cédulées et jouées.</p> <p>Troisième infraction: L'équipe se voit attribuer une (1) défaite; L'entraîneur chef est suspendu indéfiniment et son cas est référé au</p>	<p>Concordance avec le règlement BQ.</p> <p>Élimination de la différence entre les classes A et B.</p>

LBAVR
PROPOSITION DE CHANGEMENTS AUX RÈGLEMENTS 2009

suspendu indéfiniment et son cas est référé au comité de discipline de la ligue.	comité de discipline de la ligue.	
--	-----------------------------------	--

LBAVR
PROPOSITION DE CHANGEMENTS AUX RÈGLEMENTS 2009

Règlements de jeu Bantam 2008	Proposition	Explications
<p><u>6.04 MAXIMUM DE MANCHES LANCÉES</u></p> <p>(6.04a) Division Bantam classe A : Les lanceurs ne peuvent lancer plus de quatre (4) manches consécutives dans une partie. Un lanceur qui quitte le monticule pour évoluer à une autre position, ne peut pas revenir à titre de lanceur dans cette partie. Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée. Le lanceur ne peut pas évoluer dans plus d'une partie, dans la même journée.</p> <p>(6.04b) Division Bantam classe B : Les lanceurs ne peuvent lancer plus de trois (3) manches consécutives dans une partie. Un lanceur qui quitte le monticule pour évoluer à une autre position, ne peut pas revenir à titre de lanceur dans cette partie. Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée. Le lanceur ne peut pas évoluer dans plus d'une partie, dans la même journée.</p> <p>(6.04c) L'entraîneur de l'équipe doit voir au respect de la réglementation. Les sanctions peuvent être appliquées en tout temps par une personne en autorité. Les sanctions suivantes sont applicables :</p> <p>Première infraction: L'équipe se voit attribuer une (1) défaite; L'entraîneur chef est suspendu pour une (1) partie cédulée et jouée.</p> <p>Deuxième infraction: L'équipe se voit attribuer une (1) défaite; L'entraîneur chef est suspendu pour trois (3) parties cédulées et jouées.</p> <p>Troisième infraction: L'équipe se voit attribuer une (1) défaite; L'entraîneur chef est</p>	<p><u>6.04 MAXIMUM DE MANCHES LANCÉES</u></p> <p>(6.04a) Un entraîneur qui rend visite à un lanceur pour la deuxième fois dans la même manche doit changer ce lanceur, lequel peut jouer à une autre position, sauf à la position de receveur. Dans une partie, les lanceurs ne peuvent lancer plus de trois (3) manches consécutives. Un joueur ne peut évoluer à la position de lanceur et de receveur au cours d'une partie. Un joueur ne peut lancer trois (3) journées consécutives. Un lanceur qui quitte le monticule pour évoluer à une autre position, ne peut pas revenir à titre de lanceur dans cette partie. Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée. Le lanceur ne peut pas évoluer dans plus d'une partie, dans la même journée.</p> <p>(6.04b) L'entraîneur de l'équipe doit voir au respect de la réglementation. Les sanctions peuvent être appliquées en tout temps par une personne en autorité. Les sanctions suivantes sont applicables :</p> <p>Première infraction: L'équipe se voit attribuer une (1) défaite; L'entraîneur chef est suspendu pour une (1) partie cédulée et jouée.</p> <p>Deuxième infraction: L'équipe se voit attribuer une (1) défaite; L'entraîneur chef est suspendu pour trois (3) parties cédulées et jouées.</p> <p>Troisième infraction: L'équipe se voit attribuer une (1) défaite; L'entraîneur chef est suspendu indéfiniment et son cas est référé au</p>	<p>Concordance avec le règlement BQ.</p> <p>Élimination de la différence entre les classes A et B.</p>

LBAVR
PROPOSITION DE CHANGEMENTS AUX RÈGLEMENTS 2009

suspendu indéfiniment et son cas est référé au comité de discipline de la ligue.	comité de discipline de la ligue.	
--	-----------------------------------	--

LBAVR
PROPOSITION DE CHANGEMENTS AUX RÈGLEMENTS 2009

Règlements de jeu Midget 2008	Proposition	Explications
<p><u>7.04 MAXIMUM DE MANCHES LANCÉES</u></p> <p>(7.04a) Division Midget classe A : : Les lanceurs ne peuvent lancer plus de cinq (5) manches consécutives dans une partie. Un lanceur qui quitte le monticule pour évoluer à une autre position, ne peut pas revenir à titre de lanceur dans cette partie. Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée. Le lanceur ne peut pas évoluer dans plus d'une partie, dans la même journée.</p> <p>(7.04b) Division Midget classe B : Les lanceurs ne peuvent lancer plus de quatre (4) manches consécutives dans une partie. Un lanceur qui quitte le monticule pour évoluer à une autre position, ne peut pas revenir à titre de lanceur dans cette partie. Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée. Le lanceur ne peut pas évoluer dans plus d'une partie, dans la même journée.</p> <p>(7.04c) L'entraîneur de l'équipe doit voir au respect de la réglementation. Les sanctions peuvent être appliquées en tout temps par une personne en autorité. Les sanctions suivantes sont applicables :</p> <p>Première infraction: L'équipe se voit attribuer une (1) défaite; L'entraîneur chef est suspendu pour une (1) partie cédulée et jouée.</p> <p>Deuxième infraction: L'équipe se voit attribuer une (1) défaite; L'entraîneur chef est suspendu pour trois (3) parties cédulées et jouées.</p> <p>Troisième infraction: L'équipe se voit attribuer une (1) défaite; L'entraîneur chef est</p>	<p><u>7.04 MAXIMUM DE MANCHES LANCÉES</u></p> <p>(7.04a) Un entraîneur qui rend visite à un lanceur pour la deuxième fois dans la même manche doit changer ce lanceur, lequel peut jouer à une autre position, sauf à la position de receveur. Dans une partie, les lanceurs ne peuvent lancer plus de quatre (4) manches consécutives. Un joueur ne peut évoluer à la position de lanceur et de receveur au cours d'une partie. Un joueur ne peut lancer trois (3) journées consécutives. Un lanceur qui quitte le monticule pour évoluer à une autre position, ne peut pas revenir à titre de lanceur dans cette partie. Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée. Le lanceur ne peut pas évoluer dans plus d'une partie, dans la même journée.</p> <p>(7.04b) L'entraîneur de l'équipe doit voir au respect de la réglementation. Les sanctions peuvent être appliquées en tout temps par une personne en autorité. Les sanctions suivantes sont applicables :</p> <p>Première infraction: L'équipe se voit attribuer une (1) défaite; L'entraîneur chef est suspendu pour une (1) partie cédulée et jouée.</p> <p>Deuxième infraction: L'équipe se voit attribuer une (1) défaite; L'entraîneur chef est suspendu pour trois (3) parties cédulées et jouées.</p> <p>Troisième infraction: L'équipe se voit attribuer une (1) défaite; L'entraîneur chef est suspendu indéfiniment et son cas est référé au</p>	<p>Concordance avec le règlement BQ.</p> <p>Élimination de la différence entre les classes A et B.</p>

LBAVR
PROPOSITION DE CHANGEMENTS AUX RÈGLEMENTS 2009

suspendu indéfiniment et son cas est référé au comité de discipline de la ligue.	comité de discipline de la ligue.	
--	-----------------------------------	--