



SAISON 2024

BUT FONDAMENTALE DE LA LIGUE

La ligue en est une de participation et elle existe afin de permettre à ses membres de jouir pleinement d'un sport qu'ils ont choisi de pratiquer. La compétition devra donc céder le pas à la participation. Merci d'en faire partie.

RÉUNION GÉNÉRALE

Seuls les joueurs ayant participé à la saison précédente pourront être un membre actif et donc auront le pouvoir de voter pour les règlements lors de la réunion printanière pour l'année en cours.

Pour qu'un règlement soit adopté ou modifié, il faut les 2/3 des votes des joueurs présents lors de cette réunion. Les votes se font à main levée.

RESPONSABILITÉ DU COMITÉ

Le comité exécutif (ci-après comité) est composé du président, du vice-président, du trésorier et du statisticien.

Le comité de direction (ci-après direction) est composé des membres du comité exécutif et des six capitaines d'équipes (ou l'assistant, en cas d'absence d'un capitaine).

Tous les membres de la ligue doivent respecter le but de la ligue et l'ensemble des règlements ci-après décrits.

S'il y a matière à interprétation, le comité s'inspirera du but fondamental de la ligue.

Le comité se réserve le droit de remplacer un joueur à tout moment pendant la saison, incluant les séries.

Une décision ainsi prise par le comité est sans appel et elle devra être respectée au même titre qu'un règlement écrit.

Le comité avisera le ou les joueurs impliqués pour une décision dans un délai de 18 heures suivant la partie.

Les joueurs devront se soumettre à toutes décisions prises par le comité dans le respect sous peine de se voir imposer une sanction supplémentaire.

RÈGLEMENTS

Les règlements du jeu sont généralement ceux de la Fédération de la Balle-Molle du Québec. Cependant, dans certains cas, des changements y ont été apportés et ils sont décrits ci-après. Ces derniers auront préséance sur les règlements de la Fédération de la Balle-Molle du Québec.



RÈGLEMENTS ET RESPONSABILITÉS – LBMSN

1 RÈGLEMENTS ET RESPONSABILITÉ DE LA LIGUE

- 1.1 En présence des membres du comité et des six capitaines, chaque équipe sera formée en fonction d'une méthode de cote ainsi que d'un repêchage de joueurs éligibles à la date déterminée par le comité afin d'atteindre, dans la mesure du possible, la parité. Une équipe est formée de 10 joueurs permanents.
- 1.2 Les lanceurs désignés par le comité le seront pendant toute la saison et devront être acceptés comme tels. Toutes personnes non désignées désirant lancer pendant la saison doivent obtenir le consentement du comité.
- 1.3 Tout nouveau joueur s'inscrivant comme lanceur ne pourra devenir capitaine. Cependant, ceux qui étaient lanceurs avant 2011, sans interruption, le pourront.
- 1.4 Le calendrier officiel, les statistiques et les marqueurs attirés seront disponibles sur le site web de la ligue.
- 1.5 Joueur admissible à participer aux Séries:
 - Avoir participé à au moins **16** matchs pendant la saison régulière;
 - Avoir lancé au moins **60** manches pendant la saison régulière, dans le cas du lanceur désigné comme lanceur partant lors du repêchage;
 - Avoir lancé au moins **12** manches pendant la saison régulière, dans le cas du deuxième lanceur obligatoire de l'équipe;
 - Avoir lancé au moins **5** manches pendant la saison régulière, pour les autres lanceurs de l'équipe.
- 1.5.1 Advenant que le 1^{er} et/ou le 2^e lanceur n'a pas complété ses manches pendant la saison régulière, il devra débiter le Round Robin (RR) jusqu'à les manches obligatoires soient complétées.
- 1.5.2 Durant le Round Robin et séries si un lanceur non admissible doit lancer, alors il devra compléter la partie.
- 1.5.3 Advenant que le lanceur doit effectuer son DH durant le RR et séries, celui-ci doit être remplacé par un lanceur admissible ou le cas échéant par un lanceur de son équipe ayant déjà lancé le plus de manches.
- 1.6 Pour le classement des équipes, une victoire donnera 2 points tandis qu'une nulle donnera 1 point à chaque équipe impliquée.



LIGUE DE BALLE MOLLE ST-NORBERT

- 1.7 En saison régulière, une partie est de 7 manches complétées. Cependant, si la joute est arrêtée après 4 manches complétées, elle sera considérée terminée (3 manches et demie si l'équipe receveur mène la partie). Une joute arrêtée avant 4 manches complétées, sera reprise au complet, suivant la décision de la direction. (Si après 7 manches complétées de jeu il y a une égalité et que le temps permet de poursuivre le jeu, la joute se poursuivra en supplémentaire jusqu'au bris de l'égalité ou jusqu'au temps limite prévue.)
- 1.8 En Série et Round Robin, une partie est de 7 manches à finir (sauf en cas de pluie). Si cette partie est arrêtée après 3 manches et demi et que l'équipe receveur mène la partie ou qu'il y a 4 manches complétées, cette partie est officielle et doit être complétée. S'il y a un joueur substitut lors de cette partie, le comité décidera qui devra reprendre cette partie. Règle générale, les parties seront reprises les dimanches à 16h30.
- 1.9 Sauf en cas de pluie, tous les matchs interrompus pour une autre raison, tel que bris de terrain, lumières défectueuses, etc... seront repris à une date ultérieure et recommenceront exactement où la rencontre s'était arrêtée, en respectant le plus fidèlement possible l'alignement de départ du match interrompu.
- 1.10 Les sixièmes et septièmes manches seront ouvertes tant en saison régulière que durant les Séries. Donc, il n'y aura aucune limite de points durant ces manches. Pour les 5 premières, une limite de 5 points par manches est imposée.
- 1.11 Un coup de circuit sera considéré uniquement lorsque la balle sera frappée par-dessus la clôture ou le filet. Une balle frappant le filet et retombant sur le terrain sera considérée en jeu.
- 1.12 Une liste de substituts sera établie avant le début de la saison par le comité de direction et remis aux capitaines et assistants capitaine. D'autres substituts pourront s'ajouter à la liste durant la saison selon les besoins.
- 1.13 Les cotes des nouveaux joueurs seront toutes réévaluées (à la hausse ou à la baisse) par le comité lorsqu'ils auront disputé 8 parties. Pour le Capitaine de ce joueur, le changement de cote de change rien. Pour les autres Capitaines qui désirent faire appel à ce joueur, la nouvelle cote doit être utilisée aux fins de calcul en vertu du règlement.
- 1.14 Substitut



LIGUE DE BALLE MOLLE ST-NORBERT

- 1.14.1 Une équipe ne pourra aligner plus de 4 joueurs substitués pour une partie.
- 1.14.2 Un joueur substitué peut évoluer à toutes les positions défensives sur le terrain, sauf comme lanceur.
- 1.14.3 Un joueur substitué ne peut jouer plus de 4 parties pour chaque équipe en saison et 3 parties en séries. En séries, les substitués devront être en premier sélectionnés dans les équipes éliminées, si aucun joueur n'est disponible, le capitaine doit communiquer avec le comité.
- 1.14.4 En séries, les substitués devront être sélectionnés dans la liste révisée des substitués pour les séries. Celle-ci comprendra les joueurs éliminés et les joueurs ayant joués dans la ligue durant la saison. L'utilisation des joueurs de la ligue est privilégiée.
- 1.14.5 En séries et Round Robin, 10 joueurs seront toujours obligatoires. Pour chaque joueur absent celui-ci sera remplacé par un joueur de cote égal ou moindre. Un joueur suspendu par le Comité verra toutefois sa cote réduite de 3. Le joueur remplaçant pourra être DH seulement si c'est au tour du joueur remplacé à faire son DH, advenant qu'il soit DH, il faudra l'aviser au préalable. Il n'y aura pas de contrainte au niveau de l'alignement des frappeurs.
- 1.14.6 Si aucun joueur n'est disponible, le capitaine doit communiquer avec le comité.
- 1.14.7 Les joueurs substitués durant la saison devront frapper à la fin de l'alignement après les joueurs réguliers.
- 1.15 Une équipe comptant moins de sept joueurs, 15 minutes (selon la montre de l'officiel derrière le marbre) après l'heure du début prévue de la joute perdra par défaut.
- 1.16 Si les deux équipes ont un nombre suffisant de joueurs, soit sept, la partie débutera à l'heure prévue.
- 1.17 Le vol de but (incluant le marbre) est permis dès que la balle quitte la main du lanceur.
- 1.18 Un joueur régulier qui quitte la ligue à tout moment pendant la saison et n'ayant jamais lancé auparavant dans la ligue de balle-molle St-Norbert se verra remplacer par un joueur choisi par le comité. Cependant, ce nouveau joueur ne pourra pas agir à titre de lanceur.
- 1.19 Le Comité se réserve le droit de remplacer un joueur à tout moment pendant la saison (incluant les Séries).
- 1.20 Après 5 parties consécutives d'absence due à une blessure ou dès qu'une blessure majeure qui occasionnerait une absence prolongée; le comité remplace ce joueur dans l'immédiat par un autre de la même cote. Le joueur blessé pourra revenir s'il le désire lors de sa guérison complète.
- 1.21 Dans le cas d'une blessure pour un joueur sur le terrain qui nécessite forcément le service d'ambulancier, la partie est arrêtée selon les critères suivants :



LIGUE DE BALLE MOLLE ST-NORBERT

- 1.21.1 En saison régulière; si la joute est arrêtée après 4 manches complétées (3 manches et demie si l'équipe receveur mène la partie), elle sera considérée terminée. Une joute arrêtée avant 4 manches, celle-ci sera reprise au complet.
- 1.21.2 En Série; si la joute est arrêtée après 4 manches complétées (3 manches et demie si l'équipe receveur mène la partie), cette partie est officielle et devra être complétée selon les règles des séries. Une joute arrêtée avant 4 manches, celle-ci sera reprise au complet.
- 1.22 Pour fin de promotion de la sécurité de ses joueurs, la ligue remettra 20\$ aux lanceurs « partants » sur présentation de la facture d'un masque de protection.

2 RESPONSABILITÉ DU JOUEUR ENVERS LA LIGUE

- 2.1 Toute personne n'ayant pas atteint l'âge de 21 ans à la fin de la saison régulière ne pourra être considéré comme joueur dans la présente ligue à moins d'avoir un garant d'un joueur de la ligue et l'accord du comité. Un minimum de 18 ans est par contre requis.
- 2.2 Tout joueur permanent, pour conserver son statut et les privilèges qui s'y rattachent, doit avant la date de la première pratique officielle fixée par le comité, devra respecter les points suivants :
- 2.2.1 Être en règle avec la Ligue ou les autres joueurs pour tout argent dû l'année précédente en rapport avec la ligue.
- 2.2.2 Avoir acquitté entièrement les frais d'inscriptions de la nouvelle saison au plus tard à la 3^e inscription.
- 2.2.3 Avoir signé son contrat de joueur permanent et le barème de suspension.
- 2.2.4 Tout joueur permanent de la ligue devra accorder la priorité au calendrier de la présente ligue s'il évolue dans une ou plusieurs autres ligues. Le joueur ne respectant pas cette règle s'exposera à perdre son statut de joueur permanent.
- 2.2.5 Les frais d'inscriptions ne sont pas remboursables, à moins d'un cas de force majeure (blessure, maladie, horaire de travail changeant, etc.) Le comité se réserve le droit de juger si la raison est recevable ou pas.
- 2.3 Lors d'une absence à une partie tout joueur doit avertir son capitaine 2h00 avant l'heure cédulée pour ne pas recevoir une amende et un avertissement.
- 2.4 Si un joueur « retardataire » arrive 15 minutes après l'heure du début prévue de la joute et avant la fin de la 4^e manche, (selon la montre de l'officiel derrière le marbre) il pourra jouer, mais le joueur recevra un avertissement. Arrivé après cette période, il sera considéré absent (article 2.3).



LIGUE DE BALLE MOLLE ST-NORBERT

- 2.5 Lorsqu'un joueur est blessé et qu'il pense manquer plusieurs parties, il doit aussi tôt aviser le Comité (www.lbmsn.ca). Le Comité avisera le capitaine.

3 RESPONSABILITÉ DES JOUEURS - ÉQUIPEMENTS

- 3.1 Le port de soulier de baseball à crampons (sauf métalliques) est obligatoire.
- 3.2 Tout bâton doit être approuvé par le comité (la norme ASA 1.20 USSSA sera la référence). Chaque bâton qu'un joueur voudra utiliser devra obligatoirement obtenir une étiquette officielle de la ligue (émise par le président) qui aura approuvé le bâton et consigné dans un registre. Un joueur qui transfère l'étiquette d'un bâton approuvé par la ligue sur un bâton non approuvé par la ligue sera expulsé de la ligue sur-le-champ.
- 3.3 Il est interdit à un lanceur de jouer avec un gant qui serait partiellement ou entièrement de couleur blanche. Cependant, un joueur pourra évoluer à toutes autres positions sur le terrain avec un gant possédant ces particularités.
- 3.4 Il est interdit au lanceur de porter du blanc sur le bras avec lequel il lance, exception faite du chandail de son équipe.
- 3.5 Un gant de premier but ne peut être utilisé ailleurs qu'au poste de premier but ou de receveur.
- 3.6 Tout joueur permanent devra vêtir l'uniforme de son équipe (bas, pantalon de baseball noir, chandail du commanditaire et casquette, si cette dernière est fournie par le commanditaire). Le chandail devra être en tout temps dans le pantalon lors des joutes officielles. Seul un cas médical et approuvé par le comité obtiendra une dispense. Tout joueur qui enfreint cette règle à plusieurs reprises pourrait se voir décerner un avertissement ou même une suspension. Le comité peut accepter ou refuser une partie de l'équipement (ex : casquettes non conformes, protège-cheville, etc.). Seuls les lanceurs peuvent porter un protège-tibia (genre soccer et non pas jambières de hockey). Cette pièce de protection ne doit pas être visible pendant la partie. Un joueur blessé, mais désirant être sur le terrain pendant une rencontre pour encourager ou être 'coach sur les buts' devra également porter l'uniforme au complet.
- 3.7 Lorsqu'un frappeur se place en position d'amorti, il ne doit pas reprendre sa position de frappeur et ne doit pas frapper la balle avec un élan complet, soit pas de mouvement du corps pour frapper la balle et les mains ne doivent pas être collées ensemble. À défaut, le frappeur sera automatiquement retiré.



4 RESPONSABILITÉ DU JOUEUR - SUR LE TERRAIN

- 4.1 Dans le but de prévenir les blessures, un coureur doit glisser au marbre s'il y a un jeu serré selon le jugement de l'arbitre, sous peine d'être déclaré retiré par ce dernier.
- 4.2 Un joueur, qu'il soit blessé ou non, ne pourra ni frapper ni jouer défensivement aussitôt qu'il quitte la partie et jusqu'à la fin de cette même partie.
- 4.3 Les cellulaires pendant la partie doivent rester fermés ou sur vibration, sous peine d'avertissement.
- 4.4 Il est fortement suggéré de ne pas de fumer ou de vapoter pendant une partie, vu le caractère familial de la ligue et pour montrer l'exemple aux plus jeunes qui assistent à nos matchs. Pendant une rencontre, les joueurs désirant tout de même le faire doivent quitter le terrain pour le faire.
- 4.5 Seuls les capitaines ou leurs assistants peuvent s'adresser respectueusement aux officiels pour obtenir des explications suite à leur décision ou à tout autre règlement de jeu. Si un autre joueur de l'équipe s'adresse aux officiels pour obtenir des explications suite à leur décision ou à tout autre règlement de jeu, un avertissement ou une suspension, selon la gravité, peut être imposé par le comité.
- 4.6 Il est interdit en défensive de feindre un retrait (fake tag). Celui qui effectuera une telle feinte sans posséder la balle sera averti ainsi que son équipe à ne pas répéter ce geste. Si l'infraction se reproduit par cette même équipe, le joueur fautif sera expulsé automatiquement et verra son cas étudier par le comité de discipline de la ligue.
- 4.7 Il est interdit en défensive de bloquer entièrement quelque coussin que ce soit (incluant le marbre). Le joueur doit laisser raisonnablement de place au coureur pour atteindre le coussin et le marbre.
- 4.8 Seuls les joueurs des deux équipes prévues peuvent être présents sur le terrain de jeu, et ce, 30 minutes avant l'heure programmée.

5 RESPONSABILITÉ DES CAPITAINES

- 5.1 Le capitaine ou son assistant sont les seuls autorisés par la direction à prévoir un substitut pour une joute. Les capitaines doivent avertir la direction, de préférence le président, 1H00 avant la partie.



LIGUE DE BALLE MOLLE ST-NORBERT

- 5.2 Le capitaine ou son assistant doivent remplacer les joueurs manquants selon la moyenne de l'évaluation des joueurs.
- 5.3 Le capitaine avisera le joueur pour quelle équipe celui-ci jouera en plus du coût de \$5.00 par partie. Toutefois, il n'y aura aucun coût pour les joueurs appartenant à la ligue.
- 5.4 Le capitaine est tenu de collecter le \$5.00 avant le début de la partie, sinon, celui-ci devra déboursier la somme personnellement. Somme qui devra être remise à un membre du comité, préférablement, le trésorier.
- 5.5 Les capitaines doivent remettre l'alignement au marqueur, 15 minutes avant le début de la partie.
- 5.6 Une équipe pourra aligner un maximum de 9 joueurs en défensive et un maximum de 10 joueurs au bâton. Un contrôle devra être maintenu par chaque capitaine afin que tous les joueurs restent pour un même nombre de demi-parties sur le banc au cours de la saison (DH). Les joueurs désignés comme DH pour un match doivent obligatoirement être sur place et prêt à jouer. Le DH sera consigné sur la feuille de match du marqueur pour la partie en question. Une mise à jour des DH est sur le site web de la ligue.
- 5.7 Lorsqu'une équipe joue à dix joueurs et qu'un de ses joueurs se blesse, ce dernier ne peut plus jouer. Le capitaine a le choix de :
 - 5.7.1 Prendre le joueur qui fait son tour sur le banc (son tour de banc ne sera cependant pas comptabilisé à titre de DH);
 - 5.7.2 Jouer à huit joueurs en défensive (le tour de banc du joueur déjà désigné comme DH est alors comptabilisé correctement).
- 5.8 Pour le but sur balle intentionnel, le lanceur pourra aviser le joueur de se rendre directement au 1^{er} but tout en respectant la règle du joueur encerclé.
- 5.9 Chaque capitaine devra signaler au début de la partie le joueur encerclé dans son équipe, si le joueur encerclé reçoit les 4 premières balles consécutives sans avoir eu une seule prise (intentionnel ou non), le joueur encerclé obtiendra un double automatique et tous les joueurs présents sur les buts à ce moment avanceront d'un ou deux coussins, si nécessaire.
- 5.10 Les capitaines pourront effectuer un maximum de 2 changements de coureurs par partie à n'importe quel moment. Dès que le capitaine ou assistant annonce le changement au marqueur, ce changement devient officiel. Le coureur doit être remplacé par le dernier retrait de la manche présente ou du dernier retrait de la manche précédente. Si aucun retrait dans le match alors aucun changement de coureur ne sera permis. Advenant que le coureur remplaçant doit aller frapper, le coureur initialement remplacé devra reprendre sa place sur les buts et le changement compte.



6 COTE DES JOUEURS POUR SUBSTITUT

Le capitaine ou son assistant doivent remplacer les joueurs manquant selon la cote des joueurs sur 20, avec deux décimales selon la méthode de calcul suivante :

([Cote joueur absent 1 + Cote joueur absent 2]/2) +0.3, sans toutefois dépasser la cote du joueur la plus élevée.

Le surplus « + 0.3 » est ajouté pour le calcul de chaque substitut.

Exemple 1 : Joueurs cotés (16,40 et 13,25) divisés par 2 = 14,825 + 0,3 = 15,125, soit 15,13. La cote du joueur substitut doit donc être égale ou inférieure à 15,13.

Exemple 2 : Joueurs cotés (17,40 et 17,00) divisés par 2 = 17,20 + 0,3 = 17,50. La cote du joueur substitut doit donc être égale ou inférieure à 17,40.

Un joueur suspendu par le Comité verra toutefois sa cote réduite de 3 points et pourrait être remplacé selon la méthode de calcul suivante : ***([Cote joueur 1 suspendu moins 3 + Cote joueur absent 2]/2) +0.3, sans toutefois dépasser la cote la plus élevée.***

Les lanceurs partants qui sont absents voient leurs côtes majorées d'un (+1) point lors du calcul d'un substitut.

6.1 Confirmation pour substitut

- Le capitaine ou son assistant doivent identifier les joueurs absents ainsi que les substituts et leurs cotes
- Le Comité et le capitaine adverse doivent approuver la cote des substituts.

7 PROCÉDURES EN CAS DE BRIS D'ÉGALITÉ EN SAISON

7.1 En saison

En cas d'égalité entre deux ou plusieurs équipes au terme de la saison régulière, le bris d'égalité suivant sera, en ce qui concerne les équipes impliquées uniquement, dans l'ordre :

1. Le plus de victoires en saison;
2. La meilleure fiche des équipes l'une contre l'autre dans la saison (des équipes impliquées dans le bris d'égalité uniquement);



LIGUE DE BALLE MOLLE ST-NORBERT

3. Le meilleur différentiel au total;
4. Le tirage au sort.

7.2 Round Robin

1. Le plus de victoires;
2. Classement de la saison.

8 DISCIPLINE, SUSPENSION ET AMENDE

- 8.1 Tout incident ou geste antisportif se produisant sur le terrain lors d'une joute sera révisé par le comité ainsi que les capitaines impliqués.
- 8.2 Tout joueur suspendu doit lors des joutes pour lesquelles il est suspendu, se tenir en dehors des limites du terrain de jeu, soit les clôtures. De plus, il ne doit pas en aucune façon déranger le déroulement de la partie. Un joueur passant outre à ce règlement verra son cas étudié par le comité exécutif et il s'exposera à des sanctions additionnelles (pouvant aller jusqu'à l'expulsion de la ligue, et ce, sans remboursement).
- 8.3 Amende
- 8.4 Les amendes devront être acquittées avant que le joueur puisse revenir au jeu. Un avertissement officiel sera donné en plus au joueur fautif. (N.B. aucune excuse ne sera acceptée.)
- 8.4.1 Les amendes prévues sont également applicables à tous les joueurs réservistes qui auront été cédulés à une partie et qui ne s'y présenteront pas.
- 8.5 Barème, suspension et amende

Les critères de barème, suspension et amende durant la saison et séries en cours.

Toute infraction supplémentaire auxdits barèmes sera évaluée par le comité et pourra amener à une expulsion de la ligue.

Description	Infraction	Partie suspension	Amende	Avertissement
Bâton lancé	Première infraction	1	20\$	1



LIGUE DE BALLE MOLLE ST-NORBERT

	Si atteins un joueur	2	20\$	1
	Deuxième infraction	2	30\$	1
Retardataire	Infraction	0	0	1
Absence	Première infraction	0	20\$	1
	Deuxième infraction	1	20\$	1
	Troisième infraction	Expulsion de la ligue automatiquement sans remboursement		
Autre barème de suspension et amende	Première infraction	0		1
	Deuxième infraction	0	10\$	1
	Troisième infraction	1	20\$	1
	Expulser d'une partie par l'arbitre	1	20\$	1
<ul style="list-style-type: none"> • Une obstruction, une bousculade ou de la rudesse volontaire. • Feinte d'un retrait. • Toutes conduites répréhensibles (jurons, menaces, gestes obscènes, etc.) • Tout joueur jouant en état d'ébriété (boissons ou drogues). • Mauvaises attitudes ou conduite antisportives (incluant geste ou cris pouvant déranger l'adversaire). • Tentative de confrontation (se battre). • Tentative de blesser un adversaire. • Lancer objet (gant, etc...) • Avertissement uniforme non réglementaire de la ligue • Autres... 				



LIGUE DE BALLE MOLLE ST-NORBERT

Les avertissements sont cumulatifs durant la saison et séries et ajoutent suspension additionnelle selon le total accumulé, soit :

Total d'avertissement accumulé		Suspension additionnelle
1		0
2		1
3		1
4		1
5		2
6		3

Toute infraction supplémentaire sera évaluée par le comité et pourra amener à une expulsion de la ligue.

Expulsion d'un minimum de 10 parties pour avoir assailli, frappé, bousculé, menacé, lancer un objet ou cracher sur un officiel : Le comité se réserve le droit d'appliquer n'importe quelle autre sanction, jusqu'à l'expulsion de la ligue, et ce, sans remboursement.

Le comité se réserve le droit d'appliquer n'importe quelle sanction et de réévaluer cas par cas.

Cette liste ne se limite pas à cette énumération, toute autre infraction étant à la discrétion du comité.

CLARIFICATION DES TERMES ENTRE SUBSTITUT ET REMPLAÇANT.

Un substitut est un joueur appelé à jouer pour une équipe qui manque de joueurs temporairement. Le capitaine doit collecter 5\$ par partie jouée si c'est joueur de l'extérieur de la ligue.

Un remplaçant, confirmé par le comité, est un joueur appelé à jouer pour plusieurs parties à la place d'un autre joueur, habituellement pour cause de blessure ou autre situation qui jugé longue par le comité. Le Capitaine doit collecter 10\$ par partie jouée.