

**RÈGLEMENTS**  
**DIVISION B – Masculin Récréatif**

**RULES**  
**B DIVISION – Men's Gentlemen**



**Mise à Jour: 23 mai 2010**

**Reviewed: May 23, 2010**

**1. Les parties débutent à : 19h et 21h à tous les terrains**

*Games Start at : 7 and 9PM at all fields*

**2. Échauffement / Warm-up**

30 minutes avant un match pour l'équipe qui reçoit

15 minutes avant un match pour l'équipe qui visite

\*toutes les parties doivent débuter à l'heure exacte prévue

*30 minutes before a game for the home team*

*15 minutes before a game for the visiting team*

*\*all games must start on the hour scheduled*

**3. Durée des parties / Game duration**

Toutes les parties sont d'une durée maximale de 7 manches ou 1 heure 45 minutes au total. Après 1 heure et 45 minutes de jeu (105 minutes); il est interdit de commencer une nouvelle manche, la partie se termine donc avec la fin de la manche en jeu. Les parties peuvent finir par égalité après 7 manches de jeu ou avant si le temps devient un facteur.

*Dans les séries, il n'y a pas de temps limite et les parties ne peuvent pas se terminer par une nulle.*

*Games are 7 innings or 1 hour and 45 minutes. A new inning cannot be started after 1 hour and 45 minutes (105 minutes); the game will end with the current inning. Games can end in a tie after 7 innings of play or before, if time is a factor.*

*In the playoffs, there is no time limit and the games cannot end in ties.*

**4. Pointage / Scoring**

4.1 Maximum de 5 points par manche **ou** 5 points de plus que l'autre équipe à l'exception de la 7<sup>e</sup> manche pour laquelle il n'y a aucune limite.

4.2 Si après 6 manches de jeu complété il y a une équipe qui a une avance de 15 points ou plus, le règlement de 5 points par manche ou 5 points de plus que l'autre équipe s'appliquera à la 7<sup>e</sup> manche.

*4.1 Maximum of 5 points per inning **or** 5 points more than the other team for the exception of the 7th inning were no limit exist.*

4.2 If after 6 complete innings of play, a team is leading by 15 or more runs, the rule of a maximum of 5 points per inning or 5 points more than the other team will apply to the 7<sup>th</sup> inning.

## 5. Nombre de joueur et forfait / **Number of players and forfeit**

Maximum de 10 joueurs sur le terrain, minimum de 7. Il y a une période d'attente de 15 minutes. Si après cette période de temps, l'équipe n'a pas le minimum de joueur requis, la victoire de 7-0 sera donnée à l'équipe adverse qui répond au critère minimum de joueur. **Si une équipe commence une partie avec plus de 7 joueurs et qu'elle perd des joueurs (ex. blessure, expulsion, etc.) au cours de la partie, l'équipe pourra continuer la partie tant et aussi longtemps qu'elle a le minimum de 7 joueurs disponibles nécessaires.** Peu importe la raison, si vous n'êtes pas assez de joueurs pour une partie cédulée, elle ne sera pas recédulée. Pour **tous** les joueurs de l'équipe qui déclare forfait, cette partie ne comptera **pas** comme une partie jouée. Pour **tous** les joueurs de l'équipe opposante, cette partie **comptera** comme étant jouée.

Maximum of 10 players on the field and a minimum of 7. There is a 15 minutes grace period. If after that time the team does not have the minimum of players required, the other teams that qualifies for the minimum of players is declared the winner by a score of 7-0. **If a team starts a game with more than 7 players and it loses some players (ex. injury, ejection, etc.) during the game, the team will be able to continue playing the game as long as it has the minimum of 7 players available required.** No matter the reason, if you do not have enough players for a scheduled game, it will not be rescheduled. For **all** the players of the forfeiting team, this game will **not** count as a game played. For **all** the players of the opposing team, this game will **count** as a game played.

## 6. Blessures et remplacements / **Injuries and substitutions**

6.1 Tous les joueurs présents au match vont au bâton. Si un joueur ne peut pas se présenter à son prochain tour au bâton (ex blessure, expulsion, etc.), il sera considéré comme 1 retrait, une fois seulement, à sa prochaine présence. **Il ne peut pas revenir dans la partie.**

6.2 La défensive peut être changée sans pénalité en tout temps par un joueur qui se trouve dans l'alignement.

6.3 Une équipe a le droit de remplacer un coureur sur les buts à **3 occasions** durant une partie par le joueur qui a été le dernier retrait.

Lorsque les 3 occasions sont écoulées, une équipe ne peut plus remplacer un joueur sur les buts. Dans le cas d'une blessure et que les 3 occasions sont écoulées, le règlement 6.1 est appliqué. *On doit utiliser le dernier frappeur inscrit à l'alignement lorsqu'on est en début de partie et qu'il n'y a aucun retrait. SVP inscrire les occasions utilisées sur la feuille de pointage avec un X encerclé.*

6.4 Si le dernier retrait n'est pas disponible pour les règlements 6.1 et 6.3; blessé, au bâton, au cercle d'attente ou sur les buts, un joueur pourra être remplacé par celui qui était le 2<sup>e</sup> retrait, ensuite le 1<sup>er</sup> retrait et ainsi de suite.

6.5 Pendant la partie, après 2 retraits le receveur **doit obligatoirement** être remplacé sur les buts par le dernier retrait.

6.6 Le lanceur de la partie peut être remplacé sur les buts en tout temps s'il le désire. Aucune pénalité ou utilisation d'occasion (no 6.3) sont attribuées.

6.7 **En aucun temps un joueur peut être remplacé au bâton.** Si un joueur ne peut pas se présenter au bâton dû à une blessure, le règlement 6.1 est appliqué.

6.8 Un joueur peut entrer durant une partie même si son nom n'apparaît pas sur la liste des joueurs au début de la partie mais doit le faire avant la **fin de la 5<sup>e</sup> manche**. Aucun *nouveau* joueur ne peut entrer dans la partie après la fin de la 5e manche.

6.1 All players from a team must go at bat. If a player cannot take his next turn at bat (ex. injury, ejection, etc.), his next at-bat will be an out. This rule applies only for one at-bat and not the rest of the game. His spot will be skipped after that **and he CANNOT re-enter the game.**

6.2 All defensive changes can occur during a game without penalty by a player that appears on the score sheet.

6.3 A base runner can be substituted on 3 occasions during a game by the player who was the last out. After the 3 occasions are expired a team cannot substitute a player during the game. In the case of an injury, rule 6.1 applies. *Use the last batter in the lineup if there is none out at the beginning of a game. Please mark on bottom of score sheet, with a circled X, your used occasions.*

6.4 If the last out isn't available for the rules 6.1 and 6.3; injured, at-bat or on deck or on the bases, a base runner can be replaced by the second out, then the first out and so on.

6.5 During a game, after the second out, the catcher **must be substituted** on *the* bases by the last out of the inning.

6.6 The pitcher of the game can be replaced at all times on the base paths if he so chooses. No penalty or substitution occasion (#6.3) is attributed.

6.7 **In no situation during game a player at-bat can be replaced.** If a player at-bat cannot hit due to an injury the rule 6.1 applies.

6.8 A new player can enter a game at anytime before the end of the 5<sup>th</sup> inning even if his name does not appear on the score sheet at the beginning of play. No player *can* enter the game after the end of the 5<sup>th</sup> inning.

## 7. Joueur désigné / Designated Player (DPL)

Chaque équipe aura droit à un (1) joueur désigné. Ce joueur **n'ira pas** au bâton pendant toute la partie. Ce joueur doit être désigné en début de match sur la feuille de marquage et n'aura pas le droit d'aller au bâton durant le match. Les équipes ne sont pas obligées d'utiliser un joueur désigné(DPL). Ceci est une option seulement.

Aucun changement ne peut être apporté par la suite. Une fois un joueur nommé désigné(DPL), il ne peut être changé pour un autre.

Each team will be allowed to one (1) designated player. This player will not go to bat during the whole game. This player must be designated at the beginning of the game on the score sheet and cannot go to bat during the whole match. Teams do not have to use this rule if they do not want to. It is only an option.

No changes can be made to the Designated Player(DPL) during the game. Once a player is named DPL, he remains so for the whole game.

## 8. Lanceur(s) désigné(s) / Designated pitcher(s) (DPI)

Les lanceurs n'ont pas besoin d'aller au bâton, mais ils doivent être désignés ainsi avant que le match commence. Les lanceurs avec cette désignation(DPI) peuvent lancer SEULEMENT. Ils ne peuvent PAS jouer une autre position défensive sur le terrain. Ces joueurs peuvent entrer et sortir de la partie autant de fois qu'ils le veulent mais ce n'est que pour aller lancer. *Plusieurs lanceurs de la même équipe peuvent être désignés(DPI) en même temps.*

Pitchers do not have to bat, BUT the pitchers must be designated (DPI) before the game begins. Pitchers with this designation can pitch ONLY. They CANNOT play a defensive position on the field. They may be taken

in and out of the game at any time and as many times as the team wants.  
*Multiple pitchers on a team can be designated (DPI).*

## 9. Vol de but / Stolen bases

On peut seulement quitter le but lorsque la balle quitte la main du lanceur durant son lancer vers le marbre. Ainsi, si on veut voler un but on doit toujours toucher au but avant ce temps. Il est interdit d'entrer du 3<sup>e</sup> but au marbre lors d'un mauvais lancer ou d'une balle passée. Le coureur est bloqué au 3<sup>e</sup> but. La balle redevient en jeu seulement lorsque le receveur retourne la balle au champ. Si la balle est retournée au lanceur, le coureur du 3<sup>e</sup> but ne peut pas essayer de voler le marbre. La seule façon qu'un coureur peut essayer d'entrer au marbre du 3<sup>e</sup> but est si la balle est lancée aux buts (1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup>). SI LA BALLE EST MAL LANCÉE VERS LE LANCEUR ET IL MANQUE LA BALLE, LE COUREUR DU 3<sup>E</sup> BUT PEUT ESSAYER D'ENTRER AU MARBRE.

The runner can only leave the base once the ball leaves the pitcher's hand during his delivery towards home plate. No leading is allowed until then. A runner cannot steal home during a wild pitch or a passed ball from any base. Runner is blocked at 3<sup>rd</sup> base. The ball is back in play when it is returned on the field. If the ball is returned to the pitcher, runner at 3<sup>rd</sup> cannot try to steal home. The only case in which a runner can attempt to go home from third is if the ball is thrown to the bases (1<sup>st</sup>, 2<sup>nd</sup> or 3<sup>rd</sup>). IF THE BALL IS OVERTHROWN TO THE PITCHER AND HE MISSES, A RUNNER FROM 3<sup>RD</sup> CAN ALSO ATTEMPT TO GO HOME.

## 10. Type de lancer / Type of pitching

Uniquement les styles orthodoxe et « Figure 8 » sont acceptés. Les règlements de Softball Canada par rapport à ces genres de lancers s'appliquent. De plus, les règlements suivants s'appliquent :

10.1 Quand le lanceur est dans le processus d'effectuer son lancer, lorsque son pied touche le sol après avoir effectué son pas vers le marbre, **aucune partie du pied avant ne peut être positionnée directement en avant de n'importe quelle partie du pied arrière.** Lorsque l'arbitre du marbre regarde vers le 2<sup>e</sup> but entre les jambes du lanceur, il doit pouvoir voir de la terre entre les deux pieds du lanceur.

10.2 Quand le lanceur est dans le processus d'effectuer son lancer, **la balle ne peut jamais se trouver plus haut que la hauteur de l'épaule du lanceur** (la hauteur de l'épaule est prise lorsque celui-ci est en position droit debout).

Les arbitres sont chargés de faire respecter le règlement. Avant le début de la saison, une session d'information aura lieu afin d'expliquer aux lanceurs et capitaines d'équipes quels genres de lancers sont légaux et lesquels sont illégaux.

Un lanceur sera averti d'un lancé illégal au maximum 5 fois dans une partie. Après avoir lancé 5 lancers illégaux, il ne pourra plus lancer dans cette partie ainsi que la prochaine partie jouée par son équipe.

Si le même lanceur lance 5 lancers illégaux dans une autre partie, encore une fois il ne pourra plus lancer pour le reste de la partie en plus des deux prochaines parties jouées par son équipe.

Finalement, si le même lanceur lance 5 lancers illégaux dans une troisième partie, il ne pourra plus lancer dans cette division.

Ceci n'est pas pour décourager les nouvelles équipes ou nouveaux lanceurs, mais plutôt pour empêcher ceux qui veulent prendre avantage des règlements sur les types de lancers. Nous voulons travailler conjointement avec les nouveaux lanceurs dans cette division, voilà la raison d'être de la session d'information au début de l'année. Les arbitres ont également signalé qu'ils aideraient les lanceurs.

Only the orthodox pitching style and Figure 8 are accepted. Softball Canada rules apply with regards to pitching. The following rules also apply:

10.1 While the pitcher is going through his delivery, when his stepping foot makes contact with the ground, **no portion of his stepping foot can be positioned in front of any portion of his back foot.** When the umpire at home plate looks towards 2<sup>nd</sup> base in between the legs of the pitcher, he needs to be able to see dirt in between the pitcher's feet.

10.2 While the pitcher is going through his delivery, **the ball can never go over the pitcher's shoulder.** The height of the pitcher's shoulder is taken when he is standing straight up.

The umpire is responsible to apply this rule. Before the beginning of the season, an information session will be held to educate pitchers and team captains on what is a legal pitch and what is an illegal pitch.

A pitcher will only be warned of illegal pitches 5 times in a game. After he has thrown 5 illegal pitches, he will not be allowed to continue to pitch in that game and will also not be allowed to pitch in his team's next game as well.

If that same pitcher happens to throw 5 illegal pitches in another game, again he will not be allowed to continue to pitch for the remainder of the

game and will not be allowed to pitch in the next two games his team will play.

If the same pitcher again throws 5 illegal pitches in a game, he will not be allowed to pitch again in the division.

This is not to discourage new teams or pitchers but it's designed for those who choose to illegally sling the ball or try to gain an edge pitching wise, outside of the rules. We want to work with new or younger pitchers in this league, which is why we have the information session. The umpires made a commitment to help out the pitchers as well.

### **11. Amorti / Bunt**

Les amortis sont permis.

Bunting is allowed.

### **12. Esprit gentleman / Gentlemen approach**

La ligue RADBUC et sa division B récréative sont basées sur des principes de ligue gentleman. En tenant compte de ce fait :

1. Aucun but sur balles intentionnel n'est permis.
2. Les crampons en métal sont défendus et seront sanctionnés par une expulsion immédiate du joueur pour la partie en cours.
3. Les frappeurs atteints par le lanceur (bean ball) auront droit au premier but selon le jugement de l'arbitre. Tous les gestes intentionnels sont sujets à une expulsion d'une partie et le cas sera présenté au comité de discipline.
4. Aucun protêt n'est permis. L'arbitre a le dernier mot.
5. Évitez à tout prix des collisions entre le receveur et le coureur au marbre.
6. Les joueurs jouant dans la division 'A' ne peuvent jouer dans la division 'B' à moins que l'équipe de la division 'B' n'ait pas le nombre minimum de joueurs pour débiter une partie (ex. 7 ou moins). Ce règlement s'applique à la saison régulière seulement. Durant les séries de la division 'B', un joueur de la division 'A' ne peut jouer dans la division 'B', peu importe que l'équipe ait le nombre minimum de joueurs ou non. Si une équipe est fautive d'utiliser un joueur de la division 'A' illégalement, les parties auxquelles ce joueur aura participées seront considérées comme un forfait.

The RADBUC league and its Men's B division are based on gentlemen league rules. In keeping in mind these facts:

1. No intentional walks are allowed



2. Steel cleats are not permitted and will result in the player being ejected from the current game.
3. Batters hit by the pitch (bean ball) will be awarded first base according to the umpire's judgment. Any deliberate attempt to injure will be an automatic game ejection and the case will be submitted to the discipline committee.
4. Protests are not allowed. The umpire has the last word.
5. Avoid at all costs catcher and runner collisions.
6. Players registered in the 'A' division can not play in the 'B' unless the 'B' division team does not have enough players to start a regular season game,(ex. 7 or less). This applies to the regular season schedule only. In the 'B' Division playoffs, an 'A' division player is not permitted to play regardless of the number of players on the field. Should a team be found using 'A' division players illegally, the game in which the player(s) participated in, will be forfeited to the opposing team.

### 13. Boissons alcoolique / Alcoholic beverages

L'alcool n'est pas permis dans l'abris des joueurs pendant, avant et après les parties, et ce, à tous les terrains.

Alcohol is NOT permitted inside the dugout nor on the field, during, before and after games at all fields.

### 14. Bâtons illégaux / Illegal Bats

Les bâtons illégaux ne sont pas permis. Le capitaine est responsable de vérifier avec les membres de l'exécutif de la ligue si un bâton est légal avec les règlements de la certification ASA. Pour qu'un bâton soit légal, il doit soit :

Avoir l'un des sceaux suivants **ASA approved 2000 certification mark** ou **le ASA 2004 certification mark** et ne pas apparaître sur une liste de bâtons non approuvés de ASA.



Ou être inclus sur une liste de modèles de bâtons approuvées par l'Office Nationale de ASA (disponible à l'adresse suivante <http://www.softball.org/about/getmanufacturerDetail.asp>)

Et ne pas être inclus sur une liste de bâtons ayant le sceau de certification de l'ASA mais qui ne sont pas approuvés  
[http://www.asasoftball.com/about/build\\_batlist\\_w\\_pics\\_2000.asp](http://www.asasoftball.com/about/build_batlist_w_pics_2000.asp)

Et ne pas donner le soupçon d'avoir été modifié d'aucune façon de sa condition originale du manufacturier autre que de l'usure normale de l'avoir utilisé.

Note: Si le sceau de certification de l'ASA n'est plus visible sur le bâton et que ce n'est plus possible de déterminer la marque du bâton (ex. Easton Synergy 2), celui-ci sera alors considéré comme illégal. S'il est possible de déterminer la marque du bâton, mais non le numéro de modèle, alors les étapes suivantes seront mises en application :

- a) Si au moins un bâton de la même marque est considéré illégal par ASA, alors le bâton en question sera considéré illégal. (ex. : Mizuno Blur – numéro de modèle MZC-7 est considéré légal, mais les autres numéros de modèle sont considérés illégaux)
- b) Si aucune marque d'un même bâton n'est considérée illégale par ASA, alors le bâton en question sera considéré comme légal. (ex. : Easton Connexion – numéros de modèle ST7-Z et ST7-ZB sont considérés légaux et aucun numéro de modèle est considéré comme illégal)

Si avant ou pendant une partie un bâton illégal est trouvé sur le terrain, à l'intérieur ou à proximité de l'abri des joueurs, le représentant de l'équipe sera expulsé du match et le bâton devra être retiré.

Si l'arbitre n'est pas certain de la légalité d'un bâton en raison de la marque et/ou du numéro de modèle, le représentant de l'équipe sera demandé de retirer le bâton pour la partie en question et un rapport sera envoyé par l'arbitre à l'exécutif de la ligue. Par la suite, une décision sera prise par les membres de l'exécutif.

**Illegal bats are not allowed. It is the sole responsibility of the team captain to verify with league executives that a bat is legal as per ASA certification rules. In order for a bat to be legal, it :**

**must bear either the ASA approved 2000 certification mark or the ASA 2004 certification mark, and must not be listed on an ASA non approved list**

**OR** must be included on a list of approved bat models published by the ASA National Office (available at the following address:  
<http://www.softball.org/about/getmanufacturerDetail.asp>)

**AND** must not be included on an "ASA non-approved bat list with an ASA certification mark":

[http://www.asasoftball.com/about/build\\_batlist\\_w\\_pics\\_2000.asp](http://www.asasoftball.com/about/build_batlist_w_pics_2000.asp)

**AND** must not appear to have been altered in any way from its original manufactured condition, other than normal wear & tear.

If the ASA certification mark is not visible (anymore) on a bat and if it is not possible to determine the bat name (ex. Easton Synergy 2), it will be considered automatically illegal. If it is possible to determine the bat name but not the model number, then the following will apply:

- a) If at least one such bat name is considered to be illegal by ASA, then the bat will automatically be considered illegal. (ex. : Mizuno Blur – model number MZC-7 is considered legal but the other model numbers are considered illegal.)
- b) If no such bat name is considered to be illegal by ASA, then the bat will automatically be considered legal. (ex. : Easton Connexion – model numbers ST7-Z and ST7-ZB are considered legal and no model numbers are considered illegal)

If, preceding a game or during the course of a game, an illegal bat is found inside a team's dugout, in close proximity of a team's dugout or on the playing field, the primary team captain present will be ejected from the game and the team will be asked to dispose of the bat.

If the umpire is unsure if a bat is legal based on the name and/or model number, the captain will be asked to remove the bat for the current game and a report will be written by the umpire to the league executive following the game. Based on the information available a decision will then be made by the league.

## **15. Capitaine d'équipe / Team Captains**

Le capitaine d'une équipe est responsable :

1. de partager l'information ci-incluse avec les membres de son équipe.
2. d'assister aux réunions mensuelles du vice-président de la division B.
3. de tous les frais d'inscriptions de son équipe.
4. d'inscrire sur le site web RABUC.CA tous les noms des joueurs inscrits à temps plein ou partiel de son équipe. Un joueur doit jouer un minimum de 1/3 de la saison pour jouer dans les séries *et il peut seulement jouer avec une équipe.*
5. *De désigner deux(2) joueurs de sont équipe comme étant disponible à jouer dans la division "A" comme remplaçant. \*(seulement si l'intérêt y est).*

The team captain is responsible:

1. to share this information with his teammates.
2. to attend the monthly vice-president of the B division.
3. for the full payment of his teams registration fee.
4. for the registration of all full-time and part-time players of his team on the RADBUC.CA website. A player must play 1/3 of the season to play in the playoffs and can only play with one team during the playoffs.
5. to designate 2 players from his team that would be available to play in the "A" division as a spare on occasion. \*(this is not mandatory, only if your players are in fact interested).

## **16. Éjections / Ejections**

Cette division est récréative. On ne peut permettre certains comportements de joueurs, d'entraîneurs ou de capitaines.

Une éjection d'une partie occasionne automatiquement une suspension d'un match.

Une seconde éjection pendant la saison occasionne une suspension de deux parties.

La suspension peut être transférée la saison suivante s'il ne reste pas suffisamment de partie pendant l'année en cours.

Si une équipe se fait suspendre plus d'une fois, c'est-à-dire 2 fois ou plus, elle ne pourra plus jouer dans cette ligue.

This is a recreational division. Therefore, we cannot accept certain actions by players, coaches or team captains.

One ejection will automatically result in a one game suspension.

A second ejection in the same season will automatically result in a two game suspension.

The suspensions can be carried over to the next season if not enough games remain in the current season.

If a team has multiple suspensions, i.e. two or more, it will then be asked to leave the league.

## **17. Terrains et horaire / Fields and schedule**

L'équipe qui reçoit doit:

1. Fournir une balle du match (balle neuve)

2. Placer et enlever les buts. **N'OUBLIEZ PAS** de remettre les bouchons sur les poteaux des buts.
3. Allumer et éteindre les lumières.

Tous les changements à l'horaire seront faits sur le site web. SVP téléphonez le **384-BALL** pour toutes les annulations de parties. Des mises à jour seront données au cours de l'après-midi mais c'est à 18 heures que la décision finale sera prise.

The home team must:

1. Provide a brand new game ball
2. Install and remove bases. **DON'T FORGET** to replace the base caps.
3. Turn on and turn off the lights.

All schedule changes will be posted on the website. Please call **384-BALL** for all cancellations. Updates will be given during the afternoon but the final decision will be given at 6PM.

#### **18. POUR DÉTERMINER LES POSITIONS DE TÊTE EN CAS D'ÉGALITÉ : TO DETERMINE THE POSITIONS IN CASE OF A TIE;**

- I. L'équipe ayant le plus de victoires passe devant.
- II. Le gagnant entre les deux (2) équipes durant la ronde se méritera la 1re position.
- III. Ratio des points pour ÷ (points pour + points contre) pour la ronde.
- IV. L'équipe ayant la meilleure fiche défensive (moins grand nombre de points accordés durant la ronde) passe devant.
- V. L'équipe qui aura compté le plus de points dans la ronde en question passera devant.
- VI. En cas de triple ou quadruple égalité, les positions seront déterminées en suivant la même procédure énoncée ci-haut. (ii à v)

#### **TO DETERMINE THE POSITIONS IN CASE OF A TIE;**

- I. Team that has the most wins goes ahead.
- II. The winner between the two (2) teams during the round is awarded first place.

- III. Ratio of runs scored  $\div$  (runs scored + runs scored against) for the round in question
- IV. Team having the best defence (less runs scored against during the round) goes ahead.
- V. The team that has scored the most runs during the round goes ahead.
- VI. In case of a triple or quadruple tie, the positions will be determined following the above procedure. (ii to v)

## 19. FORMAT DES SÉRIES / PLAYOFF FORMAT

### Format séries 2 de 3.

Il y a 2 divisions qui ont été prédéterminées avant le début de la saison. Alors voici le format pour la ronde des séries qui débutera après que toutes les équipes auront joué leurs parties de la saison régulière.

Votre position au classement est déterminée à l'intérieur de votre division seulement (genre Ligue Nationale / Ligue Américaine). Le classement général pour toute la ligue au complet ne compte pas.

Les équipes qui finissent en première position de leur division se mériteront un laissez-passer (bye) pour la 2<sup>e</sup> ronde. L'équipe no7 jouera contre la no2, no6 vs. no3 et no5 vs no4. L'équipe ayant fini le plus haut au classement aura l'avantage du terrain. Donc, l'équipe qui aura la meilleure cote au classement sera RECEVEUR(HOME) pour le premier match, VISITEUR(VISITOR) pour le 2<sup>e</sup> match et si nécessaire RECEVEUR(HOME) à nouveau pour le 3<sup>e</sup> et ultime match. Les parties ne peuvent pas se terminer par une nulle. Les champions de divisions s'affronteront en finale, toujours en 2 de 3 pour le championnat de la ligue RADBUC.

*Les perdants de la première ronde participeront à un pool de consolation pour un prix. Dans chacune des conférences, l'équipe classée 3e jouera contre celle classée 2e alors que l'équipe no1 aura un bye. Ensuite le gagnant jouera contre la no1 et les deux équipes finalistes se rencontreront pour la finale. 1 match uniquement, ce ne sont pas des séries.*

### Best of 3 format.

The standings are divided into 2 separate divisions. This was done before the season started. Explained below is the format for the series that will begin after completion of all regular season games by every team.

Your position in the standings is determined within your division only (like American and National Leagues). The general standings for the whole league is only shown for information purposes.

Teams that finish first in each division will get a bye into the second round. Team #7 will play versus team #2, #6 vs #3 and #5 vs #4. The team that has finished highest in the standings will have home field advantage. This team will be HOME team for game one, VISITING team for game #2 and if necessary, HOME team for game 3. Games cannot end in a tie.

The two league champions will then meet in the grand finale, still a best of three for the championship of the RADBUC League.

Losers of the first round will be able to participate in a consolation pool for a prize. In each conference, the team ranked 3rd will play team ranked 2nd while team #1 awaits the winner. The winner will then play team #1 and the 2 finalists from each conference will play the final. This is not a series-play, it's a one game only for each round.