

ASSOCIATION SPORTIVE PIERRE BOISVERT INC.
Règlements – Saison 2019

Les règlements en vigueur sont ceux de SLO-PITCH National Canada (SPN) assortis de règlements maison de l'Association Sportive Pierre Boisvert Inc (ASPB). En cas de disparité, les règlements de l'ASPB prévalent.

ADMINISTRATION

La ligue ASPB est une ligue de balle-lente amicale pour adultes. Elle est administrée par un conseil exécutif élu. N'importe quel joueur inscrit peut occuper des fonctions au sein du comité exécutif; ils ne doivent que faire part de leur intérêt au comité en fonction. Si le poste convoité est déjà occupé par un autre joueur inscrit, le comité devra organiser une assemblée générale à la fin de la saison afin que les joueurs puissent voter et choisir le joueur qu'ils désirent voir occuper cette fonction lors de la saison suivante.

Même si personne ne démontre de l'intérêt pour un poste au sein du comité exécutif, le conseil exécutif devra convoquer une assemblée générale après 3 saisons afin que les membres se fassent réélire. Cette dernière règle vise à renouveler le vote de confiance envers le comité en place. Les capitaines et assistants d'équipe devront prendre part au rencontre du comité exécutif pour deux raisons. Premièrement, pour prendre part aux discussions et avoir la chance de s'exprimer sur les affaires courantes de la ligue. Deuxièmement, afin de pourvoir par la suite communiquer l'information aux joueurs de leur équipe.

Note : Si un capitaine en fonction est supporté par un commanditaire qu'il a lui-même apporté/contracté; il ne peut pas être écarté de ces fonctions de capitaine avant la fin de l'entente (3 ans maximum) par respect pour son travail et par égard envers son commanditaire. Il ne pourra donc pas être remplacé sauf en cas de suspension ou de départ volontaire.

Rôle du comité exécutif : Le comité exécutif est responsable de la gestion des affaires courantes et des opérations baseball. Il est le point de contact entre la ligue et la ville de Gatineau, SPN, les arbitres et les autres partenaires. Le comité prépare et organise la saison, les séries, les rencontres et autres événements. Le comité gère l'inscription, la location du terrain, le paiement des arbitres, les achats (balles et autres équipements) et les remboursements. Le comité devra présenter un budget en début d'année afin de permettre la transparence des finances et un budget mensuel par la suite. En fonction du nombre d'inscription, le comité déterminera le nombre de match à une saison. Plus il y aura de joueurs, plus il y aura d'équipe. Conséquemment, plus il y a d'équipe, plus il y aura nombre de match à la saison. Deux membres du comité gèrent le compte bancaire de la ligue et doivent se soumettre à des conditions strictes d'utilisation et de transparence.

Rôle du capitaine d'équipe : Le capitaine formera son équipe lors du repêchage. Il est responsable de distribuer l'équipement en début de saison et est responsable de récupérer les uniformes à la fin de la saison. Le capitaine est responsable de la communication entre la ligue et les joueurs de son équipe. Le capitaine est aussi responsable du respect et du maintien des règlements par son équipe et ses joueurs. Le capitaine est aussi responsable de préparer son alignement avant le début d'un match et il est responsable du marquage statistique de son équipe pendant les matchs. Il est également responsable de contacter les remplaçants en cas de besoin. Le capitaine peut établir des règlements internes pour faciliter la gestion de son équipe.

**-Date limite de paiement 3 mai 2019
un total de \$2,160 par équipe. Et le
montant total doit être remis à Denis
Chevalier (le barman).**

INSCRIPTION ET DROIT DE JEU

Les joueurs doivent avoir payé la totalité des frais d'inscription avant la date du repêchage afin d'être éligible pour le repêchage. Un joueur inscrit et qui n'a pas payé son solde en entier ne sera pas ajouté à la liste des joueurs inscrits. Un joueur inscrit et qui n'a payé qu'une partie de son solde sera remboursé avant le début du repêchage et son nom sera retiré de la liste des joueurs inscrits. Par le biais du site web, les joueurs seront avisés de la date d'inscription plusieurs semaines d'avance afin de leur donner un délai raisonnable pour recueillir les fonds nécessaires pour jouer.

ÉQUIPES

Les équipes sont composées de 11 joueurs. La ligue formera un nombre d'équipe en fonction du nombre d'inscription pour un maximum de 6 équipes. S'il n'y a pas assez de joueurs pour former une équipe de 11, la ligue formera le maximum d'équipe possible en fonction du nombre de joueurs inscrits et remboursera les joueurs restants. Le repêchage déterminera quel(s) joueur(s) sera/seront remboursé (ceux qui n'auront pas été repêché).

Pour qu'une saison ait lieu, la ligue exige un minimum de 44 inscriptions (4 équipes). Si la ligue n'est pas en mesure de rassembler 44 joueurs inscrits, la saison sera annulée et les joueurs inscrits seront remboursés. À la discrétion du comité exécutif, une assemblée générale pourrait être appelée afin de vérifier l'intérêt des joueurs à jouer une saison avec moins de 4 équipes.

Équipe : Une équipe doit avoir un minimum de 9 joueurs disponibles pour pouvoir jouer. Une période de grâce de 10 minutes peut être accordée si l'équipe n'a pas assez de joueurs pour débiter la partie et qu'un remplaçant est en route. Si, à l'heure prescrite, l'équipe n'a pas le minimum de 9 joueurs requis, elle perdra le match par défaut 7 à 0.

Si une équipe débute le match avec le nombre légal de joueurs mais perd un ou plusieurs joueur(s) en raison de blessure et, par conséquent, tombe sous le nombre légal de joueur requis, elle pourra terminer le match sans conséquence mais devra accepter les résultats de sa décision. Le capitaine de cette équipe peut aussi décider de mettre fin au match immédiatement s'il tire de l'arrière ou encore déclarer forfait s'il est en avance dans ce match.

Expulsion / départ volontaire : Un joueur expulsé d'une partie ou qui quitte une partie en cours (sans blessure) entraîne un retrait automatique pour chacune de ses présences au bâton durant son absence. Ce joueur ne peut pas être remplacé pour toute la durée de son absence. Si son départ ou son expulsion fait en sorte que son équipe n'a plus le nombre minimum de joueurs requis (9); l'équipe fautive perdra le match par défaut par la marque de 7-0. Un joueur expulsé doit quitter l'environnement du terrain pour la soirée et obtiens un match de suspension. (PRENDRE NOTE : l'arbitre donne un seul avertissement avant l'expulsion d'un joueur)

Absence : Vous devez prévenir votre capitaine 24 heures d'avance afin d'être remplacé. Un maximum de 3 absences sans préavis de 24 heures sera toléré. Après 3 absences sans préavis, le capitaine peut décider d'expulser le joueur de son équipe pour la saison, sans possibilité de remboursement. (Sous réserve du comité exécutif).

Retard : Un joueur en retard peut intégrer le match dès son arrivée. Par contre, il devra être ajouté comme dernier joueur sur l'ordre des frappeurs. S'il intègre l'ordre des frappeurs à une position différente, il sera retiré automatiquement.

Règlement d'équipe : Le capitaine d'une équipe peut rédiger des conditions ou règlements internes spécifiques à son équipe, à la condition d'avoir l'appui de tous les joueurs de son équipe avant le début de la saison et sous réserve de l'approbation de la ligue (comité exécutif). Une copie écrite des règles internes doit être distribuée aux joueurs.

Joueur de remplacement: Une équipe doit jouer « telle quelle » si elle présente 11 ou 10 joueurs réguliers disponibles. Si l'équipe compte moins de **10 joueurs disponibles** pour un match, le capitaine pourra faire appel à un/des joueur(s) de remplacement afin de monter son alignement à **11 joueurs et lors des séries c'est maximum 10 joueurs**. Un joueur de remplacement peut être un joueur emprunté à une autre équipe ou un joueur pris de la liste des joueurs de remplacement (**Liste affichée dans la cabane (jusqu'au 3 juin pour ajouter des remplaçants sur la liste)**). Le joueur de remplacement doit avoir une cote égale ou inférieure à la cote du joueur qu'il remplace. Le capitaine est responsable d'assurer l'exactitude des côtes. Si un joueur de remplacement détient une côte supérieure à la cote du joueur qu'il remplace, l'équipe en défaut perdra le match 1-0. (**PRENDRE NOTE : vous devez présenter votre line-up a l'officiel avant votre match pour approbation.**)

Un joueur de remplacement doit intégrer la rotation de frappeurs en dernière position.

Note : Un lanceur peut être remplacé par n'importe quel autre lanceur, et ce, peu importe sa cote.

Si un joueur régulier remplace un lanceur absent, le capitaine peut trouver un joueur de remplacement pour le joueur qui s'est porté volontaire pour lancer – nonobstant la règle précédente des 9 joueurs minimums. Le joueur de remplacement devra alors avoir une cote de 7 ou moins.

Par exemple, l'équipe A à 10 joueurs mais son lanceur (coté 6) est absent. Le capitaine désigne le joueur d'arrêt-court (coté 9) comme lanceur pour la partie et pourra demander un joueur de remplacement (coté 7 ou moins) pour présenter une équipe de 11 joueurs. Ce joueur de remplacement pourra jouer n'importe où en défensive – sauf comme lanceur puisque le lanceur désigné est le joueur d'arrêt-court - Cette règle vise uniquement à limiter l'impact négatif d'un faible nombre de lanceur disponible.

Échange : Le capitaine doit assumer les choix qu'il a faits lors du repêchage. Aucun échange ne sera permis une fois la saison régulière débutée sauf pour des raisons exceptionnelles, comme suite à une blessure ou à un départ à long terme. Dans ce cas, le comité se réunira et autorisera un échange ou l'introduction d'un nouveau joueur de remplacement. C'est le comité exécutif (capitaines inclus) qui déterminera qui changera d'équipe et à quel moment. Si possible, un échange se fera prioritairement envers un nouveau joueur.

Protêt : Une équipe qui remarque qu'un règlement n'est pas respecté ou appliqué lors d'un match doit en faire l'annonce dès que l'infraction est notée. Pour ce faire, le capitaine de cette équipe devra en aviser l'arbitre en chef du match et l'arbitre devra aviser le capitaine de l'équipe fautive.

Un protêt doit être déposé au conseil exécutif au maximum 24 heures après la fin du match. Pour être valide, l'équipe qui dépose le protêt doit décrire les événements et expliquer dans quelle mesure la situation correspond à une infraction. Le comité exécutif devra analyser les informations et décider si le protêt est admissible ou non. Le comité devra annoncer sa décision au maximum 5 jours après le dépôt du protêt. Le but d'un protêt vise à faire renverser le résultat d'un match. Si le comité trouve qu'il y a eu faute, l'équipe fautive perdra le match par défaut par la marque de 1-0. L'équipe qui gagne son protêt se verra accordé la victoire et les 2 points au classement qui l'accompagne. Cependant, les statistiques personnelles des joueurs des deux équipes ne seront pas corrigées.

FRANC JEU

L'ASPB est une ligue amicale et récréative. En s'inscrivant, les joueurs choisissent d'adopter une bonne conduite et un sain esprit sportif. Toute violence physique, verbale ou psychologique ou tout comportement déplacé entraînera une suspension et/ou une expulsion. Les joueurs acceptent qu'une suspension puisse entraîner la perte de leur frais d'inscription sans remboursement.

Le respect des joueurs, des arbitres, des partisans et des lieux est prioritaire et obligatoire. Tout manquement direct ou indirecte, même ceux véhiculé via courriel, texto ou médias sociaux, sera condamné. Chaque joueur est imputable de ces mots et gestes. Après chaque partie, la poignée de main traditionnelle est encouragée.

Contact / but : Aucun contact délibéré entre joueurs n'est permis sur les buts : Afin d'éviter tout contact au marbre, le retrait se fera tel un but forcé. Le joueur offensif dépassant la ligne de démarcation vers le marbre ne peut revenir au 3e coussin. Le coureur n'a qu'à dépasser la ligne du marbre pour être sauf, alors que le marbre (plaque noire) appartient au receveur. Le coureur qui touche à la plaque noire du marbre est retiré automatiquement. Tout contact délibéré durant une partie provoque l'expulsion du joueur de la partie en cours. Dans la même optique, le coussin orange du premier but appartient au coureur et le coussin blanc appartient au joueur défensif. Si le joueur offensif touche au coussin blanc pendant sa course entre le marbre et le premier but, il sera retiré automatiquement.

Glissade : La glissade est permise sur tous les buts sauf au marbre. Une glissade au marbre entraîne un retrait. De plus, si lors d'une glissade, il y a intentions de blesser ou de créer de l'obstruction lors de la glissade, le joueur sera retiré automatiquement. Selon la gravité de son action, des mesures disciplinaires pourraient s'appliquer.

Démocratie : Les réunions du comité exécutif ont lieu à tous les derniers mardis du mois. Chaque équipe doit être représentée (2 joueurs maximum). Une équipe qui n'est pas représentée à une réunion mensuelle déclare en même temps forfait pour son prochain match.

Les réunions ont une durée d'environ une heure. Lorsqu'une décision doit être prise, la majorité du vote l'emporte. Lors d'un vote, une personne peut s'abstenir de voter. Les capitaines votent à l'occasion. Ils doivent comprendre que leur vote représente la volonté des joueurs de leur équipe et non leur volonté/vision personnelle. Il est donc important de communiquer et de valider l'information avec son équipe avant et après le vote.

TERRAIN ET ÉQUIPEMENT

Terrain : La préparation du terrain est la responsabilité du capitaine de l'équipe à domicile du match de 18h30. Cette équipe est responsable de mettre les buts et de faire la poudre à ligner (les lignes). La préparation du terrain doit être complétée au moins 5 minutes avant l'heure de début du match. L'équipe qui ne prépare pas le terrain à l'heure ou qui ne prépare pas le terrain du tout, débutera le match avec un déficit de 0-3 et perdra l'avantage du « marteau ». Cette situation permettrait une équipe d'avoir une première manche de 8 points (5 points maximum de la manche + 3 points de pénalité) au lieu des 5 points maximum habituel.

Le ramassage du terrain et du chalet (propreté) est la responsabilité du capitaine de l'équipe à domicile du match de 21h30. Cette équipe est responsable de mettre les buts, les balles et les autres accessoires sous verrous dans le chalet. Cette équipe est aussi responsable de laisser les lieux propres (toilettes, chalet) et de fermer le chalet à clé. L'équipe qui ne respecte pas ses responsabilités, débutera le match suivant avec un déficit de 0-3 et perdra le « marteau » si elle devait être l'équipe à domicile.

Équipement:

Le port de l'uniforme d'équipe est obligatoire pour tous les joueurs réguliers. Un joueur commettant une faute relative à ce règlement ne peut pas jouer la partie prévue. **Si la**

commande de vos chandails n'est pas arrivée, vous devez porter un chandail au couleurs de l'équipe, soit tous de la même couleur. (Sauf pour les remplaçants)

Crampons : Les souliers à crampons de métal sont interdits. Un joueur commettant une faute relative à ce règlement ne peut pas jouer la partie prévue.

Balles: Une seule nouvelle balle sera utilisée pour chaque partie. Il est de la responsabilité des joueurs en défensive de s'assurer de rapporter les balles perdues (fausses balles ou circuits).

Bâtons : À partir de la saison 2016, les bâtons autorisés seront uniquement ceux ayant la nouvelle certification USSSA 1.2 BPF (avec l'estampe ci-dessous).



Les bâtons ayants cette estampe mais qui figurent sur la « **ASA Non-Approved bat list**» sont interdits. Un joueur qui utilise un bâton interdit sera suspendu (le match en cours et le match suivant). De plus, son équipe perdra le match en cours par défaut.

Modifications : Toute modification de bâton (rolled bat and/or shaved bat) est interdite. Si vous avez des inquiétudes/soupçons sur l'intégrité d'un bâton, veuillez aviser l'arbitre du match. Si l'arbitre a des raisons de croire que le bâton a été modifié ou qu'il est usé au point d'être dangereux, le bâton sera confisqué par l'arbitre et remis au joueur à la fin du match. Si le joueur l'utilise à nouveau dans un autre match, la même procédure est applicable.

Note : Il peut être difficile de déceler une modification sur un bâton. Nous nous en remettons donc au jugement de l'arbitre. En cas de doute, la ligne directrice dictée aux arbitres sera : « La sécurité avant la performance »

Déroulement des parties

Horaire des parties: La première partie débute à 18h30, la seconde à 20h00 et la dernière à 21h30 (par exemple, s'il est 19h57, vous commencez une nouvelle manche puisqu'il vous reste 3 min.). Un délai de 10 minutes est accordé si les équipes n'alignent pas le minimum requis de 9 joueurs. Après ce délai, l'équipe fautive perd la partie par défaut par la marque de 0-1.

Manches : Une partie compte 7 manches. La limite de point est établie à 5 points par manche

Manches ouvertes : En saison régulière, la 7^{ième} et dernière manche est ouverte.

Interruption d'une partie : En cas d'interruption d'une partie (en raison de la pluie, des lumières qui s'éteignent ou d'un décret des officiels), la dernière manche complétée détermine le pointage final. La partie est déclarée officielle après 4 manches complétées.

Le comité est responsable d'annuler les parties en cas de pluie avant 17h00. Après 17h00, cette responsabilité revient à l'arbitre. Dans la mesure du possible, un match annulé sera repris. Par contre, en raison du contrat de location, il est possible qu'une partie annulée ne soit pas reprise. Puisque ligue sera créditée (et non remboursée), il n'y aura pas de remboursement pour les joueurs.

Accélération des parties : Afin d'accélérer les parties, les lanceurs, lors de la première manche seulement, ont chacun 3 balles de pratique. Pour les manches suivantes, le lanceur n'a qu'une seule balle de pratique et le receveur remet immédiatement la balle

au lanceur pour débiter la partie. Après un retrait dans une manche, la balle est immédiatement retournée au lanceur.

L'équipe en offensive doit toujours avoir un frappeur au marbre prêt et un frappeur dans le cercle d'attente. Un frappeur qui tarde à se présenter au marbre peut recevoir un compte d'une prise automatiquement par l'arbitre pour avoir retardé le match.

Finalement, sur un coup de circuit, le frappeur peut se rendre au premier but ou directement rejoindre l'abri des joueurs (« walk off »). Faire le tour des coussins n'est pas requis.

Lancés : Le lanceur doit lancer la balle d'une hauteur entre 6 pieds et 12 pieds (à la discrétion de l'arbitre) tout en gardant contact avec la deuxième plaque du lanceur sur le monticule. Dans le cas contraire, le lancer sera comptabilisé comme une balle et ce, même s'il touche le marbre. La cage doit être placée égale à la première plaque du lanceur, soit à 24" de celle-ci.

Fausse balle : Un total de 3 fausses balles lors d'une présence au bâton équivaut à un retrait sur élan.

But sur balle : Sur un compte de 4 balles consécutives – sans prises ni fausse balle – on accorde un coup double au frappeur. Sur 4 balles non-consécutives, on accorde un but sur balle.

Circuits : Seulement 7 circuits par match sont permis. Les circuits suivants se transforment en retrait. Une balle frappée au champ qui traverse sous ou au-dessus de la clôture après un bond au sol entraîne un double automatique (ground rule double). Un circuit dont la balle a été touchée par un joueur ou une pièce de son équipement reste un circuit au niveau des statistiques personnelles mais ne compte pas dans les 7 circuits permis par match. Si un joueur touche la balle et qu'elle sort du terrain (petite clôture) c'est considéré comme un simple.

- Grande clôture : Circuit
- Petite clôture : un simple (prends un circuit de ta banque de circuit)

Vol de but : Sur un ballon, les coureurs peuvent voler le 2^e, le 3^e et le marbre suite à l'attrapée de la balle. (Tag de but). Par contre, le coureur ne peut quitter le but (« lead off ») avant que la balle ne touche le marbre, le sol ou un joueur adverse.

Rotation en offensive: Un joueur ne peut aller au bâton qu'une seule fois par manche (sauf en série ou lors d'une manche ouverte).

Blessure / coureur suppléant : Un maximum de 4 coureurs suppléants par partie peut être utilisé. Peu importe qui, peu importe la raison et peu importe le nombre de fréquence. Un joueur blessé durant une partie et qui ne peut continuer à jouer, sera simplement rayé de la feuille de pointage, sans conséquence pour son équipe.

Note : En raison d'une condition particulière, Stéphane Carrière a toujours droit à un coureur suppléant pour ses présences au bâton. Le coureur qui court pour Stéphane doit correspondre au dernier joueur retiré. Le coureur pour Stéphane ne compte pas dans les 4 coureurs suppléants de l'équipe et doit partir du derrière de la plaque.

SÉRIES

Toutes les équipes participent au premier tour des séries. Le format est une série 2 de 3 (Le match doit être complété) où s'opposeront les équipes 6 vs 1, 5 vs 2 et 4 vs 3. Le classement des équipes se fera en fonction du classement générale de la saison. En cas d'égalité, le bris se fera selon les critères suivant : 1- l'équipe ayant plus de victoire 2- l'équipe ayant le meilleur différentiel 3 – tirage au sort.

Récompense pour le championnat de saison : La meilleure équipe de chaque affrontement décide si elle commence la série à domicile ou comme visiteur

(alternance). Avant le début de chaque ronde, l'équipe la meilleure au classement aura le choix de la première case horaire et l'équipe #2 aura le choix de la deuxième case horaire. L'équipe #3 prendra ce qui reste.

Les 3 équipes perdantes du premier tour s'affronteront lors d'une soirée dans un format Round Robin. L'horaire sera déterminé par tirage au sort. L'équipe qui sort gagnante du Round Robin pourra réintégrer les séries. Cette équipe affrontera l'équipe #1 en demi-finale. La demi-finale et la finale sont aussi sous le format 2 de 3.

Pour participer aux séries, un joueur suppléant doit avoir joué **3** parties en saison régulière.

Lors de la demi-finale et de la finale, **tous les joueurs des équipes opposées** ou les joueurs sur la liste de remplaçant peuvent agir en tant que joueur de remplacement. Les autres règles encadrant cette pratique demeurent (voir règlement de saison).

L'horaire des matchs en demi-finale et en finale est sujet à changement.

Puisque l'intensité monte d'un cran en série, les arbitres recevront des instructions plus strictes et seront plus rigides. L'ajout d'arbitre en série est possible.



Loisirs, sports et développement des communautés

Règlements - Plateaux extérieurs

1. Le locataire assume la responsabilité de tous dommages, dégradations ou abus commis par lui ou ses invités (employés, spectateurs, etc.) à l'immeuble, aux meubles ou accessoires se trouvant dans et autour des lieux loués.
2. La Ville a le droit d'annuler ou d'interrompre, sans indemniser le locataire, toute compétition qui pourrait dégénérer en désordre.
3. Il est défendu à quiconque de consommer des boissons alcooliques dans ou sur tout lieu public ou voie publique. Cette disposition ne s'applique pas dans le cas où la consommation est permise suivant l'obtention d'un permis valide émis par la régie des alcools, des courses et des jeux. Le locataire s'engage à obtenir à ses frais le permis requis pour la vente ou le service de boissons alcoolisées.
4. Le locataire assume seul la responsabilité de toute réclamation de quelque nature que ce soit pour objets perdus, disparus ou volés, pour tous dommages ou accidents à la personne ou à la propriété ou pouvant provenir de toutes autres causes pendant la durée du présent contrat. Le locataire libère expressément la Ville de toutes responsabilités à cet égard.

5. Le locataire s'engage à ne pas sous-louer les lieux en tout ou en partie ni céder ou transférer ce contrat ou tous droits s'y rapportant sans l'autorisation écrite de la Ville.
6. Le locataire reconnaît et consent à ce que la Ville ne soit pas tenue responsable si cette dernière fait défaut de remplir les obligations du contrat pour cause de grève, émeute, ou agitation civile, cas fortuit ou force majeure, décret de toute autorité publique, soit fédérale, provinciale ou municipale, ou pour toute autre raison ou cause sur laquelle la Ville n'a aucun contrôle immédiat ou direct.
7. La Ville se réserve le droit, par ses représentants autorisés, d'entrer dans les lieux mis à la disposition du locataire et de faire la surveillance en tout temps sans l'autorisation du locataire.
8. La Ville ou le locataire a en outre le droit sur avis de 30 jours, d'annuler ou de modifier la présente entente. Dans un tel cas, le locataire peut être remboursé.
9. Le locataire ne pourra prétendre à aucune déduction, ni remboursement de montant d'argent versé à l'avance par suite de son abandon ou de sa non-utilisation de ce qu'il a loué par les présentes, ceci pour quelque motif que ce soit.
10. Le locataire ne peut percevoir de frais d'admission pour l'assistance aux joutes, à moins que le présent contrat le mentionne.
11. Le locataire doit retirer sans délai tout équipement ou matériel lui appartenant, après l'usage des lieux.
12. Le locataire s'engage à avoir et à maintenir durant toute la durée du présent contrat tout le personnel nécessaire pour assurer la bonne marche de l'organisation et assurer la sécurité des lieux et du public.
13. Le locataire doit se pourvoir lui-même d'équipements de premiers soins pour les personnes qui pourraient être blessées au cours de leurs activités ou autres.
14. Le locataire doit respecter le couvre-feu spécifier au règlement municipal 42-2003; les lumières du terrain ainsi que le système de son (s'il y a lieu) doivent être fermés à 23 h. De plus, le système de son ne peut être en opération avant 9 h le matin. La violation du couvre-feu peut entraîner l'annulation du présent permis.
15. Le locataire s'engage à respecter les règlements et les normes de sécurité de la Régie de la sécurité dans les sports du Québec.
16. La Ville peut résilier le présent bail sans avis ou mise en demeure et à son choix est libéré de toutes obligations si le locataire ne respecte pas tous les termes et conditions de ce bail.