

## RÈGLEMENTS DES RÉGIONAUX (SÉRIES) 2017 Catégorie AA

**Les RÉGIONAUX (SÉRIES) débutent le 5 août 2017 pour se terminer le 16 août 2017.**

### **SECTION 1 : Format et Règles de sélection des équipes pour les Provinciaux**

Vous trouverez ci-dessous, pour chaque catégorie, le format des régionaux (séries) ainsi que le processus qui permettra de déterminer, pour la région de Québec, l'équipe ou les équipes qui participera (ront) aux Championnats provinciaux.

#### **Moustique AA (11 équipes)**

##### *Format des régionaux (séries).*

- Trois pools seront formés (Pool A : rangs 1, 6, 9) / Pool B : rangs 2, 5, 8 et 11 et Pool C : rangs 3, 4, 7 et 10)
- Un tournoi à la ronde sera organisé pour chaque pool. Pour le pool A, chaque équipe jouera 2 parties contre les autres équipes du pool
- Les premières positions de chaque pool s'affronteront dans un tournoi à la ronde pour déterminer les deux finalistes. Chaque équipe disputera une partie contre les autres équipes. Les équipes des deux premières places s'affronteront en finale.

##### *Sélection de l'équipe ou des équipes représentant la région aux provinciaux*

1. Si une (1) équipe, le gagnant de la finale
2. Si deux (2) équipes, les deux finalistes
3. Si plus de deux (2) équipes, les deux finalistes et les équipes (autres que les finalistes) occupant les rangs les plus élevés dans le classement de la saison régulière

#### **Peewee AA (9 équipes)**

##### *Format des régionaux (séries).*

- Trois pools seront formés (Pool A : rangs 1, 6 et 9 / Pool B : rangs 2, 5 et 8 et Pool C : rangs 3, 4 et 7)
- Un tournoi à la ronde sera organisé pour chaque pool. Chaque équipe jouera 2 parties contre les autres équipes du pool
- Les premières positions de chaque pool s'affronteront dans un tournoi à la ronde pour déterminer les deux finalistes. Chaque équipe disputera une partie contre les autres équipes.
- Les équipes des deux premières places s'affronteront en finale.

##### *Sélection de l'équipe représentant la région aux provinciaux*

#### **Région de Québec**

1. Formation d'une équipe étoile dont les règles de constitution sont gérées par Baseball région de Québec.

## **Région de la Mauricie**

1. Formation d'une équipe étoile dont les règles de constitution sont gérées par Baseball région de la Mauricie.
2. L'équipe du Bas St-Laurent

### **Bantam AA (9 équipes)**

#### *Format des régionaux (séries).*

- Trois pools seront formés (Pool A : rangs 1, 6 et 9 / Pool B : rangs 2, 5 et 8 et Pool C : rangs 3, 4 et 7)
- Un tournoi à la ronde sera organisé pour chaque pool. Chaque équipe jouera 2 parties contre les autres équipes du pool
- Les premières positions de chaque pool s'affronteront dans un tournoi à la ronde pour déterminer les deux finalistes. Chaque équipe disputera une partie contre les autres équipes. Les équipes des deux premières places s'affronteront en finale.

#### *Sélection de l'équipe représentant la région aux provinciaux*

### **Région de Québec**

1. Formation d'une équipe étoile dont les règles de constitution sont gérées par Baseball région de Québec.

### **Région de la Mauricie, du Bas-St-Laurent et du Saguenay**

1. L'équipe de la Mauricie, l'équipe du Bas St-Laurent et l'équipe du Saguenay

### **Midget AA (8 équipes)**

#### *Format des régionaux*

- Deux pools seront formés (Pool A : rangs 1, 3, 5, 7 / Pool B : rangs 2, 4, 6, 8)
- Un tournoi à la ronde sera organisé pour chaque pool.
- Les deux premières positions de chaque pool s'affronteront en demi-finale selon le format suivant :
  - deuxième position pool B vs première position pool A
  - deuxième position pool A vs première position pool B
- La finale opposera le gagnant de chaque demi-finale.

#### *Sélection de l'équipe ou des équipes représentant la région aux provinciaux*

1. Si une (1) équipe, le gagnant de la finale
2. Si deux (2) équipes, les deux finalistes
3. Si plus de deux (2) équipes, les deux finalistes et les équipes (autres que les finalistes) occupant les rangs les plus élevés dans le classement de la saison régulière.

## SECTION 2 : Règlements 2017

### 1. Règles générales

- Les règlements de baseball sont les mêmes qu'en saison régulière. Ainsi, la limite de temps est toujours présente pour les catégories moustique, peewee et bantam.
  - **Si une partie doit être arrêtée alors qu'elle n'est pas réglementaire** suite à :
    - un couvre-feu imposé par la ville (le système d'éclairage doit être fermé);
    - une panne d'éclairage, mauvais fonctionnement, ou une erreur non intentionnelle dans la manipulation d'un appareil mécanique sur le terrain dont le fonctionnement est assuré par l'équipe locale;
    - les conditions atmosphériques (pluie, orage, etc.).
  - **la partie est considérée comme étant suspendue. *La partie doit alors être continuée en prenant en compte le temps restant pour les catégories moustique, peewee et bantam.***
  - **Toutefois :**
    - **les parties ne peuvent pas se terminer par un *verdict nul*.**
      - **pour les manches supplémentaires la procédure suivante sera utilisée au début de la première manche supplémentaire :**
        - Chaque équipe débutera la manche supplémentaire (et toute autre manche subséquente nécessaire) avec un coureur aux 1er et 2e but et aucun retrait (voir l'exemple qui suit pour confirmer qui est au 1<sup>er</sup> et 2e but).
        - L'ordre des frappeurs pour la première manche supplémentaire ou toute autre manche subséquente sera déterminé selon la fin de la manche précédente (voir l'exemple qui suit pour confirmer qui est au bâton).  
*Exemple : Le 6ième frappeur a obtenu la dernière présence au bâton à la fin de la dernière manche réglementaire. La manche supplémentaire débutera alors avec le 7e frappeur au bâton, le 5e frappeur au 2e but et le 6e frappeur au 1er but.*
      - Avec l'exception des coureurs sur les buts pour débuter la manche, toutes les autres règles officielles de jeu demeurent en vigueur tout au long des manches supplémentaires jusqu'au moment où un gagnant est déclaré.
    - La procédure pour les manches supplémentaires s'applique pour toutes les parties à l'exception des parties des demi-finales et de la partie finale où la procédure traditionnelle demeure en vigueur.
  - **pour les catégories moustique, peewee et bantam, *pour les demi-finales et la finale*, toutes les parties sont, selon la catégorie, des 6 ou 7 manches à finir.**
- **Il n'y a AUCUN tirage au sort. C'est l'équipe qui a terminé la plus haute au classement général de la saison régulière qui est receveur.**
- Chaque équipe fournit la moitié des balles neuves requises à chaque partie.

- Comme il ne s'agit pas d'un évènement de Baseball (c.-à-d. pas un tournoi), pour les lanceurs, selon la catégorie, les règlements 106.2, 107.2, 108.2, 109.2 et 111 du Guide de régie 2017 s'appliquent intégralement. **Ainsi, le nombre de journées de repos est établi en fonction du nombre de manches lancées.**
- **Pour les catégories Moustique et Peewee :**
  - **le compteur de manches lancées sera remis à zéro au début des régionaux (séries).**
  - **seul le règlement «Un lanceur ne peut pas lancer trois (3) journées consécutives» sera appliqué au début de chacun des événements ci-dessus.**
  - **selon la catégorie, les règlements 106.2, 107.2 et 111 du Guide de régie 2017 s'appliquent intégralement**

## 2. Protêt

Tout protêt doit être déposé sur le champ et aura pour effet de suspendre la partie en cours. L'entraîneur doit aviser l'arbitre au marbre de son intention de déposer un protêt et lui en exposer les raisons, verbalement et par écrit, à l'endos de la feuille de match. Un montant de 100 \$ en argent doit être remis au responsable de terrain et celui-ci communiquera avec la Ligue pour l'avertir de la situation. Une décision sera alors rendue par la Ligue, sans possibilité d'appel.

## 3. Formule de bris d'égalité - Livre de règlements de Baseball Canada (page 74)

Lors d'une égalité multiple résolue en partie seulement, le restant des égalités sera résolu en continuant avec les priorités jusqu'à ce que toutes les priorités soient épuisées. À ce moment, et seulement à ce moment, les autres équipes retourneront à la priorité a) et repasseront à travers l'ordre.

- a. L'équipe avec la meilleure fiche victoires-défaites dans la (les) partie(s) entre ou parmi les équipes à égalité sera placée plus haut dans le rang.
- b. Si l'égalité persiste, la position des équipes sera dictée par la proportion de nombre de points accordés par rapport aux manches défensives pour les parties entre ou parmi les équipes originales qui sont à égalité.
- c. Si l'égalité persiste, le placement des équipes sera dicté par la proportion des points marqués par rapport aux manches offensives pour les parties entre ou parmi les équipes originales qui sont à égalité.

*Note: Lors du calcul du nombre de manches offensives et défensives qui sont crédités à chaque équipe selon les priorités (b) et (c), les manches sont calculées selon une base fractionnaire.*

- d. Si l'égalité persiste, l'équipe qui a la meilleure fiche victoires-défaites dans les parties contre l'équipe placée au rang le plus haut n'étant pas dans l'égalité, suivie par une comparaison contre l'équipe placée la deuxième plus haute, etc. sera placée plus haut dans le rang.
- e. Si l'égalité persiste toujours, l'équipe avec le meilleur ratio de points défensifs par manches défensives lors de toutes les parties jouées sera placée plus haut dans le rang.
- f. Si l'égalité persiste toujours, l'équipe avec le meilleur ratio de points offensifs par manches offensives lors de toutes les parties jouées sera placée plus haut dans le rang.
- g. Si l'égalité persiste, un tirage au sort sera effectué entre les équipes à égalité.

#### **4. Le cahier d'enregistrement d'équipe**

Le cahier d'enregistrement d'équipe dûment approuvé fait foi de tout pour la participation des joueurs durant les régionaux (séries). Il en va de même pour la liste de réserve des équipes des classes AA.

#### **5. Vérification et inéligibilité d'un joueur ou entraîneur**

La signature des joueurs avant match n'est pas nécessaire. Cependant, chaque équipe doit avoir en sa possession une preuve d'âge avec photo de ses membres. Sur avis de protêt, le comité organisateur doit vérifier l'identité du joueur ou entraîneur ainsi que son éligibilité. [La carte d'assurance maladie sera acceptée comme preuve d'identité].

#### **6. Après chaque partie**

Après chaque partie, le registraire doit recueillir de la part du marqueur les feuilles de pointage. Il doit transcrire dans un registre pour chaque équipe les lanceurs ayant officié au monticule ainsi que le nombre de manches lancées par chacun d'eux. L'entraîneur-chef doit contresigner le registre afin de valider l'information parvenue du marqueur de la partie. Le registraire a autorité d'imposer une défaite à une équipe qui a transgressé le règlement du lanceur, et ce, même si aucune plainte n'est déposée par l'équipe adverse. Sur demande, l'entraîneur peut être informé de l'éligibilité des lanceurs adverses.

### **PROTÊT**

En cas de protêt, le responsable de la zone sur place lors de la partie devra rejoindre :

**Susanne Brochu : (418) 670-9504**

Si Susanne Brochu est non-disponible : **Guy Rochette : (418) 254-4344**

Un appel conférence sera organisé avec l'arbitre et les membres du comité de protêt des régionaux (séries) 2015.

Le comité de protêt se réserve le droit de demander la version du responsable de la zone en place et/ou la version orale des entraîneurs.