

Déroulements du tournoi de championnats

« CHAMPIONNATS » de la LBAM 2018

Du 7 au 14 octobre



Le lieu principal du tournoi sera le parc Jarry de Montréal. Il y aura également quelques parties dans d'autres parcs tout près lorsque nécessaire.

Voici le déroulement du tournoi pour chaque catégorie :

Moustique

Il y aura 3 classes. La première ronde sert à départager les B des C avec des matchs entre les positions 12 à 21, puis le A et le B entre les gagnants de la première ronde et les 12 premières positions aux classements. Une bannière de championnat est décernée aux grand champion et finaliste de de la section A, alors que dans les catégories consolation B et C des médailles sont décernés aux gagnants.

Pee-Wee et Bantam

Toutes les équipes jouent un minimum de deux matchs. Il y aura 2 classes, A et B. Concernant la première ronde des séries, il s'agit de match afin de déterminer dans quelles classes les équipes vont se retrouver. Selon le classement de la saison régulière, les équipes vont jouer entre elles selon les positions de haut en bas. Exemple : 1 vs 14, 2 vs 13, 3 vs 12, etc.

L'équipe gagnante de ces parties rejoint la classe A et l'équipe perdante rejoint la classe B.

Ensuite, il y aura des quarts de finale dans chaque classe. Les équipes gagnantes se retrouvent en demi-finale et les équipes perdantes sont éliminées. Ensuite, les équipes gagnantes des demi-finales se retrouveront à la grande finale. Il y aura également une partie pour la 3^e place de bronze dans la classe A. Les bannières seront remises aux équipes finalistes et championnes de la classe A.

Midget

Le système utilisé en midget est différent. Il n'y aura pas de classe consolation B. Les 12 équipes sont divisées en 4 sections de 3 équipes (A=1-5-12; B=2-6-11; C=3-7-10; D=4-8-9). Un round-robin sera joué dans chaque section. Les deux premiers de chaque section se retrouvent en quart de final. Ensuite, les gagnants en demi-final et à la grande finale. Les bannières seront remises aux équipes finalistes et championnes de la finale.

La plupart des règles de BQ de niveau A s'applique, sauf quelques-unes particulière que voici :

1. 9 joueurs minimum requis avant de débiter la partie.
2. Tous les joueurs dans l'alignement doivent aller au bâton.
3. Tous les joueurs réguliers devront avoir été inscrits sur le cahier d'équipe remis au registraire au début de la saison.

Tous les joueurs devront avoir joué un minimum de 4 parties dans la saison régulière et les PE déclarés au registraire.

Si un joueur illégal est utilisé dans la partie, l'équipe se voit attribuer une défaite par défaut.

Veillez avoir toutes vos feuilles de matchs disponibles intactes. Ces feuilles de match peuvent être demandées à tout moment par un membre du comité de la LBAM aux fins de vérification. En cas de moindre doute sur l'éligibilité d'un joueur, une vérification sera faite sur demande d'une équipe ou d'un responsable de la ligue. Chaque équipe devra venir porter ses feuilles de matchs au bureau du registraire bien identifié dans une chemise ou attaché avec une pince. Le bureau du registraire sera à la cantine du parc Jarry.

4. **LR / PE d'urgence :**

Dans le cas où une équipe manque de joueurs durant le tournoi, il est possible d'accepter un PE n'ayant pas joué 4 matchs avec cette équipe. Par contre, ce PE n'a pas le droit de lancer. Ce PE ne doit pas avoir un impact important au sein de l'équipe.

C'est-à-dire :

Moustique : Atome B, Atome A, Moustique B

Pee-Wee : Moustique B, Moustique A, Pee-Wee B

Bantam : Pee-Wee B, Pee-Wee A, Bantam B

Midget : Bantam B, Bantam A, Midget B

5. **Maximum de joueurs remplaçant :**

a) Une équipe faisant usage de réservistes ne pourra aligner plus de 11 joueurs. S'il advenait qu'un joueur régulier (non-réserviste) arrive en cours de partie, il peut prendre part à celle-ci, sans exclure les réservistes présents. Note : La mention « LR » doit être inscrite sur la feuille d'alignement suivant le nom du joueur. Lorsqu'un joueur remplaçant (PE) est utilisé dès le début d'une partie, il peut être inscrit à n'importe quel rang du rôle offensif. Pas nécessairement inscrit au dernier rang du rôle offensif.

b) Une fois la partie débutée, toute contravention au point a) entraîne une suspension automatique (55.1) à l'entraîneur-chef de l'équipe fautive.

6. Règles pour les lanceurs :

Moustique et Pee-Wee :

Chaque lanceur à droit de lancer 2 manches maximum par partie.

Bantam et Midget :

Chaque lanceur à droit de lancer 2 manches maximum.

Dans le cas où un lanceur débute à lancer à la 5e manche, il aura droit de lancer 3 manches, soit les manches 5-6 et 7 spécifiquement. Pas 1-2 et 3e, 2-3, et 4e, 3-4, et 5e manche ou 4-5 et 6e manche. S'il y a plus d'un match dans la même journée, le lanceur aura donc droit à 2 manches maximum par match, sauf pour la règle des 5-6 et 7e manche, un lanceur pourrait donc cumuler un maximum de 3 manches par partie.

Toute catégorie :

1 lancer dans une manche = 1 manche lancé.

S'il y a manches supplémentaires, le lanceur doit être changé s'il a déjà lancé plus de deux manches.

Le lanceur peut revenir dans un deuxième match, voir un troisième dans la journée.

Un lanceur qui a terminé sa présence (nombre de manches permises) ou qui est remplacé durant le match peut ensuite jouer à la position de receveur. Il ne peut cependant, revenir en tant que lanceur dans le même match.

PÉNALITÉS – SANCTIONS :

L'entraîneur de l'équipe doit voir au respect de la réglementation sur le nombre maximum de manches par lanceur. Les sanctions suivantes sont applicables :

1ère infraction : L'équipe se voit attribuer une défaite; l'entraîneur-chef est suspendu pour une partie.

2e infraction : L'équipe se voit attribuer une défaite; l'entraîneur-chef est suspendu pour 3 parties.

3e infraction : L'équipe se voit attribuer une défaite; l'entraîneur-chef est suspendu indéfiniment et son cas est référé au comité de discipline.

7. SUSPENSION PENDANT LE CHAMPIONNAT

Tout joueur, entraîneur, entraîneur-chef d'une équipe, qui est expulsé d'une partie par l'arbitre est suspendu automatiquement. Sa suspension prend effet à la prochaine partie cédulée et jouée. La personne suspendue ne peut être remplacée et l'équipe est privée d'un joueur ou d'un responsable de l'équipe (entraîneur-chef ou entraîneur) pour la durée de la suspension. Aucune amende n'est acceptée.

8. Temps de jeu :

Moustique et Pee-Wee : Toute manche qui débute 90 minutes (1h30) après le début d'une partie est déclarée « dernière manche » par l'arbitre et cette manche est ouverte. La partie est terminée après cette manche.

Pour le match de bronze de la classe A en Pee-Wee et pour les finales, il s'agira de 6 manches à finir.

Bantam et Midget : Toute manche qui débute 105 minutes (1h45) après le début d'une partie est déclarée « dernière manche » par l'arbitre et cette manche est ouverte. La partie est terminée après cette manche.

Pour le match de bronze de la classe A en Bantam et pour les finales, il s'agira de 7 manches finir.

9. Manches supplémentaires :

Si une partie doit se rendre en supplémentaire jusqu'aux demi-finales, voici le règlement :

Si une partie est égale suite à la manche ouverte, la procédure suivante sera utilisée au début de la première manche supplémentaire : a) chaque équipe débutera la manche supplémentaire (et toute autre manche subséquente nécessaire) avec un coureur au 1er et 2e but et aucun retrait (voir l'exemple qui suit pour confirmer qui est au 1er et 2e but). b) 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 frappeur #6 a obtenu la dernière présence au bâton à la fin de la dernière manche réglementaire. La manche supplémentaire débutera alors avec le frappeur #7 au bâton, le frappeur #5 au 2e but et le frappeur #6 au 1er but. c) Avec l'exception des coureurs sur les buts pour débiter 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 du tournoi à l'exception des parties impliquant une médaille où la procédure traditionnelle demeure en vigueur. Soit celle du match de bronze de la classe A et pour les finales.

Il s'agit d'une manche régulière et on ne débute pas avec des coureurs sur les buts. Les lanceurs sont toujours limités à deux manches.

10. Visiteur / Receveur :

Moustique - Pee-Wee - Bantam

Pour les parties de qualifications et les quarts de finale, les receveurs seront déterminés selon la meilleure position au classement de la saison régulière.

Pour les demi-finales, le match de bronze du A et les finales, l'équipe qui reçoit sera déterminée au hasard avec la tenue d'un tirage pile ou face réalisée avec une pièce de monnaie avant le début de chaque partie.

Midget

Pour les parties du round-robin, les receveurs seront déterminés selon la meilleure position au classement final de la saison régulière.

Pour les quarts de finale, les receveurs seront les premiers de chaque section suivant le round-robin.

Pour les demi-finales et la finale, l'équipe qui reçoit sera déterminée au hasard avec la tenue d'un tirage pile ou face réalisée avec une pièce de monnaie avant le début de chaque partie

11. Dans le cas d'une règle non spécifiée, alors c'est la règle de BQ qui s'appliquera.