

Déroulements du tournoi de championnats

« CHAMPIONNATS » de la LBAM 2017

Du 5 au 8 octobre

(9 octobre en cas de pluie)



Voici le déroulement du tournoi pour toutes les catégories.

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. Avant les quarts de finale, il y aura un reclassement effectué à la suite de toutes ces parties dans chaque classe, toujours selon la saison régulière et ce sera la même logique qui sera appliquée. Exemple : A1 vs A8, A2 vs A7, A3 vs A6 et A4 vs A5. Même chose pour la classe B : B1 vs B8, B2 vs B7, B3 vs B6 et B4 vs B5.

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.

Voici l'emplacement des tournois par catégorie :

Moustique, Pee-Wee et Midget : Combinaison du parc Pré-Vert de Varennes et du parc Jarry de Montréal.

Bantam : Laval-Est (Parc Municipal #1 et Jean XXIII)

* Il est possible que certaines parties de la première ronde soient jouées sur le parc local du receveur. À déterminer.

La plupart des règles de BQ de niveau A s'applique, sauf quelques une 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 5 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.

4. *** Dans le cas où une équipe manque de joueurs durant le tournoi, il est possible d'accepter un PE n'ayant pas joué 5 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. 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.

6. 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 et pour les finales des classes A et B, 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 et pour les finales des classes A et B, il s'agira de 7 manches finir.

7. 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 des classes A et B. 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.

8. Visiteur / Receveur :

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

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