

RÈGLEMENTS DES RÉGIONAUX (SÉRIES) 2016 Catégorie A

Les RÉGIONAUX (SÉRIES) débutent le 10 août 2016 pour se terminer le 17 août 2016.

Les FINALES RÉGIONALES se dérouleront les 20 et 21 août 2016

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 qui participera aux Championnats provinciaux.

Atome A, Moustique A, Pee wee A, Bantam A

Format des régionaux (séries).

- Le format des régionaux (séries) sera un tournoi double élimination. Toutes les parties se dérouleront au même endroit.
- Deux pools seront formés (Pool A : rive-sud de Québec / Pool B : rive-nord de Québec)
- Un tournoi sera organisé pour chaque pool. **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 reçoit. Toutefois, pour la finale, l'équipe receveuse de la première partie sera celle qui a remporté la section des gagnants. Si la deuxième partie est nécessaire, l'équipe receveuse sera celle qui a remporté la section des perdants.**
- La finale régionale opposera le gagnant de chaque pool. **Un tirage au sort déterminera l'équipe qui reçoit.**

Sélection de l'équipe représentant la région aux provinciaux

1. L'équipe ayant remporté les régionaux (séries)

Bantam A

Format des régionaux (séries).

- Le format des séries sera un tournoi double élimination. Toutes les parties se dérouleront au même endroit.
- **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 reçoit. Toutefois, pour la finale, l'équipe receveuse de la première partie sera celle qui a remporté la section des gagnants. Si la deuxième partie est nécessaire, l'équipe receveuse sera celle qui a remporté la section des perdants.**

Sélection de l'équipe représentant la région aux provinciaux

1. L'équipe ayant remporté les régionaux (séries).

SECTION 2 : Règlements 2016

1. Règles générales

- Les règlements de baseball sont les mêmes qu'en saison régulière. Ainsi, la limite de temps est toujours présente.
- **Toutefois la seule exception est que pour les finales de chaque pool et pour la finale régionale toutes les parties sont, selon la catégorie, des 6 ou 7 manches à finir.**
- Chaque équipe fournit la moitié des balles neuves requises à chaque partie.
- Comme il ne s'agit pas d'un événement de Baseball (c.-à-d. pas un tournoi), pour les lanceurs, selon la catégorie, les règlements 106.12, 106.13, 107.2, 108.2 et 110 du Guide de régie 2016 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 :**
 - Évènement 1 : le compteur de manches lancées sera remis à **zéro** au début des régionaux (séries).
 - Évènement 2 : le compteur de manches lancées sera aussi remis à **zéro** pour la finale régionale.
 - seul le règlement «Un lanceur ne peut pas lancer trois (3) journées consécutives» sera appliqué au début de chacun des événements ci-dessus.
 - Lors du déroulement des deux événements, selon la catégorie, les règlements 106.12, 106.13 et 110 du Guide de régie 2016 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. 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 séries. De plus, il doit fournir une copie du cahier d'enregistrement d'équipes d'où provient le joueur.

4. 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].

5. 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 :
Guy Rochette : **(418) 254-4344**

Si Guy Rochette est non-disponible : Susanne Brochu : **(418) 670-9504**

Un appel conférence sera organisé avec l'arbitre et les membres du comité de protêt des régionaux (séries) 2016.

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.