

## Séries 2025 LBRQ : Information pour les entraîneurs

Le calendrier est disponible dans la section "éliminatoires/playoffs" de l'horaire dans Spordle:

Un commissaire représentant l'association hôte est recommandé pour les parties d'élimination seulement. (Quart-de-finale, demi-finale, finale de division). Un officiel de 16 ans ou plus pourrait être désigné si personne de l'association n'est disponible. Le commissaire pourra communiquer avec la ligue en cas de problème. En l'absence de commissaire, les officiels agiront à ce titre.

Pour les parties de la LBRQ, les règles sont les mêmes qu'en saison excepté dans ces cas-ci :

- Les parties suspendues ne sont pas rejouées au complet. On va continuer où la partie était rendue si non réglementaire.
- La règle qui met fin à la manche ouverte lorsqu'on atteint 10 points d'écart pendant celle-ci ne s'applique pas en séries
- **TRÈS IMPORTANT : Les joueurs évoluant dans le A ne peuvent remplacer dans le B durant les séries. Aucun remplaçant ne pourra lancer en séries excepté dans le AA.**
- **Les règles de temps de jeux différent dans les matchs éliminations (Quart-de-finale, demi-finale, finale de division) Les règles de prolongation sont différentes au 7UA-9UB. Voir plus bas.**

### Règles des lanceurs A et B

Les lancers ne seront pas utilisés pour la majorité des séries. Lors des finales régionales, les lancers seront utilisés et gérés par la ligue. Pour les parties avant les finales régionales, voici le fonctionnement :

- 11U A et B : Maximum de 3 manches par jour et **maximum de 5 manches pour la durée du tournoi à la ronde** (4 premiers matchs). **Si un lanceur lance 3 manches dans une journée, il doit avoir 2 jours de congé.**
- 13U A et B : Maximum de 3 manches par jour et **maximum de 6 manches pour la durée du tournoi à la ronde** (4 premières parties). **Si un lanceur lance 3 manches dans une journée, il doit avoir 2 jours de congé.**
- 15U A et B : Maximum de 4 manches par jour et **maximum de 8 manches pour la durée du tournoi à la ronde** (4 premières parties). **Si un lanceur lance 4 manches dans une journée, il doit avoir 2 jours de congé.**
- 18U A et B : Maximum de 4 manches par jour et **maximum de 8 manches pour la durée du tournoi à la ronde** (4 premières parties). **Si un lanceur lance 4 manches dans une journée, il doit avoir 2 jours de congé.**
- Junior A : Maximum de 4 manches par jour et **maximum de 6 manches pour une série 2 de 3**. **Si un lanceur lance 4 manches dans une journée, il doit avoir 2 jours de congé.**

### Voici quelques points importants :

- Contrairement à dans la saison, **il ne s'agit pas de 7 jours roulant pour la période de calcul des manches lancées. C'est un maximum pour le tournoi à la ronde.** À la suite du tournoi, une nouvelle période débutera avec les mêmes maximums pour les parties de qualification (quarts de finale/demi-finales). Un lanceur qui avait atteint son maximum de manches lancées dans le tournoi à la ronde pourra donc lancer de nouveau. Cependant, il doit respecter ses jours de repos découlant du tournoi à la ronde. Pour le junior A, il s'agit d'un maximum pour la série.
- Une journée de repos représente une journée complète au calendrier. Donc si un lanceur 11U lance 3 manches le samedi, il ne peut pas lancer le dimanche et lundi et ce, peu importe l'heure où les parties ont été jouées.
- Un lancer dans une manche compte pour une manche. Donc un lanceur qui entre dans le match en 2<sup>e</sup> manche pour 1 retrait, lance la 3<sup>e</sup> manche et lance 1 lancer dans la 4<sup>e</sup> sera crédité de 3 manches.
- Un lanceur ne peut pas lancer 3 journées consécutives.
- **Si un lanceur enfreint les règles, il doit être immédiatement retiré du monticule et l'entraîneur chef devra purger une suspension lors de sa prochaine partie. Un point au classement sera retiré pour l'équipe.**
- Partie suspendue : Si un lanceur, qui avait débuté la rencontre, a besoin de journées de congé lors de la poursuite du match, il ne pourra pas continuer à lancer la partie. Les manches lancées sont reconnues lancées la journée où elles ont été physiquement lancées. Aussi, un lanceur qui avait été retiré du match comme lanceur dans la 1<sup>ère</sup> partie du match ne pourra revenir lancer dans la reprise de la partie.

### Règles des lanceurs AA

- 11U AA à 18U AA : Les lancers seront utilisés comme en tournoi. Vous référer au règlement de régie

Division	Aucun repos	1 jour de repos	2 jours de repos	3 jours de repos
11U	1-35 lancers	36-50 lancers	51-60 lancers	61-75 lancers
13U	1-40 lancers	41-55 lancers	56-70 lancers	71-85 lancers
15U	1-45 lancers	46-60 lancers	61-75 lancers	76-90 lancers
18U	1-50 lancers	51-65 lancers	66-80 lancers	81-100 lancers

\* Une fois le maximum de la 4<sup>e</sup> étape atteint, le lanceur doit finir son frappeur et quitter le monticule

### Voici quelques points importants :

- Une journée de repos représente une journée complète au calendrier. Donc si un lanceur 11U lance 45 lancers le samedi, il ne peut pas lancer le dimanche et ce, peu importe l'heure où les parties ont été jouées.
- Si un lanceur atteint une étape (exemple 35 lancers 11U), il peut terminer son frappeur. On inscrira tout de même 35 lancers. S'il débute un autre frappeur, ces lancers vont compter.
- Lorsqu'un lanceur affronte un nouveau frappeur au-delà du maximum de la première étape (35 pour le 11U), il ne pourra pas lancer dans une autre partie durant le reste de la journée.
- Un lanceur ne peut pas lancer 3 journées consécutives.
- Si un lanceur lance dans 2 journées consécutives, le maximum de lancers qu'il peut faire est le maximum sur une seule journée. 11U, s'il lance 35 lancer le samedi, il pourra uniquement lancer 40 lancers le dimanche.
- Si un lanceur enfreint les règles, il doit être immédiatement retiré du monticule et l'entraîneur chef devra purger une suspension lors de sa prochaine partie. Un point au classement sera retiré pour l'équipe.
- Parties suspendues : Si un lanceur, qui avait débuté la rencontre, a besoin de journées de congé lors de la poursuite du match, il ne pourra pas continuer à lancer la partie. Les lancers sont reconnus lancés la journée ou ils ont été physiquement lancés. Aussi, un lanceur qui avait été retiré du match comme lanceur dans la 1<sup>ère</sup> partie du match ne pourra revenir lancer dans la reprise de la partie.

### Rôles de l'entraîneur

- Le marqueur doit indiquer les manches lancées sur la feuille de match à chaque partie et vous devez les rendre disponible à l'entraîneur adverse en début de chaque partie si demandée. Il est donc important de valider les manches lancées et de signer la feuille de match, car elle sert de registre de lanceur. Un registre sera mis à jour par la ligue et publié sur la page Facebook des entraîneurs de la ligue.
- Les équipes locales doivent s'assurer de fournir 2 balles neuves et une usagé en très bon état lors des parties ainsi que les feuilles de matchs pour le marqueur. L'équipe locale sera indiquée sur le calendrier (excepté aux finales régionales)
- Ce sont les entraîneurs qui déterminent le joueur du match pour leur équipe, car vous êtes les mieux placés pour valider les efforts de vos joueurs en lien avec la progression durant la saison versus la fin de saison. Idéalement, ne pas nommer deux fois le même joueur durant les séries. **Vous avez les médailles pour vos propres joueurs de vos 4 premiers matchs.** Par la suite, un commissaire les fournira dans les parties d'élimination.
- Vous devez vous assurer de suivre le calendrier des séries sur le site de la ligue afin de voir si vos matchs sont déplacés ou annulés en raison de la pluie. Les parties peuvent être remises très rapidement.
- Si vous désirez déposer un protêt durant une partie, vous devrez faire un transfert Interac de 100\$ à [operations@baseballregionquebec.com](mailto:operations@baseballregionquebec.com). Le commissaire du terrain ou les officiels prendront en note verbalement votre protêt et il contactera le comité de protêt mis en place par la ligue afin d'obtenir une décision immédiate. Si vous gagnez votre protêt, vous récupérez votre dépôt. Le jeu reprend avec le correctif apporté à la partie. Dans le cas contraire, le montant sera conservé par la ligue et la partie se poursuit.

### Comment déterminer les positions à la suite du tournoi à la ronde

2 points sont attribués pour chaque victoire et 1 point pour chaque partie nulle. Aussi, 1 point sera retranché lors d'une expulsion et lorsqu'une équipe ne respecte pas les règlements de lanceurs. Le classement sera déterminé en fonction de ce nombre de points qui sera calculé après les matchs du tournoi à la ronde. Dans le cas d'un nombre de points égal, l'équipe avec le plus de victoires aura l'avantage. Dans le cas d'un nombre de points identique et un même nombre de victoires, nous utiliserons ce système de bris d'égalité.

**Bris d'égalité : La règle de Baseball Québec est utilisée à l'exception que la ligue fait la moyenne par match des points contre et points pour étant donné que nous n'avons pas toujours accès aux feuilles de match et vu la quantité à traiter.**

#### Dans le cas d'équipes du même pool :

- 1- L'équipe avec la meilleure fiche victoire défaite et nulles dans les parties entre les équipes impliquées dans l'égalité
- 2- Le nombre de points accordés par match dans les parties entre les équipes impliquées dans l'égalité
- 3- Le nombre de points marqués par match dans les parties entre les équipes impliquées dans l'égalité
- 4- On refait les étapes 2-3 avec toutes les parties du tournoi à la ronde
- 5- Celui qui a cumulé le plus grand nombre de manches avec l'avance au pointage dans les parties entre les équipes impliquées

#### Dans le cas d'équipes qui ne sont pas dans le même pool :

- 1- L'équipe avec la meilleure fiche victoire défaite et nulles dans les parties du tournoi à la ronde
- 2- Le nombre de points accordés par match dans les parties du tournoi à la ronde
- 3- Le nombre de points marqués par match dans les parties du tournoi à la ronde
- 4- Celui qui a cumulé le plus grand nombre de manches avec l'avance au pointage dans les parties du round robin.

### Utilisation du lance balle (7UA-9UB)

- Le seul lance balle utilisé sera la catapulte

**Voici comment sera déterminée l'équipe locale pour toutes les catégories :**

- Lors des 4 parties de qualification (tournoi à la ronde) : Déjà déterminé dans l'horaire.
- Quarts de finale et demi-finale : L'équipe la plus haute au classement dans les parties du tournoi à la ronde.
- Finale de division hors des Finales régionales : Tirage au sort
- Finales régionales : **Roche/papier/ciseau par les joueurs** : Chaque équipe choisit 3 joueurs qui se réuniront avant le match pour un 2 de 3. Chaque joueur fera sa partie. L'équipe qui remporte le 2 de 3 décidera s'il est local ou visiteur.

### Temps de jeu

- Pour les parties du tournoi à la ronde, pour tous les niveaux B et A de 9U à junior (Excepté 9UB), la même règle de temps qu'en saison sera utilisée pour tous les matchs du tournoi à la ronde. Au niveau 7UA et 9UB, chaque équipe ira frapper 5 fois. C'est donc 5 manches complètes peu importe le résultat. Au niveau AA, tous les matchs sont à finir en tout temps.
- **Pour les quart-de-finale, demi-finale et finale de division A et B, il doit y avoir assurément une manche ouverte. Le 2<sup>e</sup> délai ou on ne débute pas de manche après celui-ci ne s'applique pas.**
- Pour les finales régionales, ce seront des parties à finir excepté 7UA et 9UB ou chaque équipe va frapper 5 fois donc 5 manches complètes.
- Lors de la dernière manche du match, si l'équipe locale mène, ils remportent la partie et ne doivent pas retourner au bâton. Même si les équipes jouaient cette demi-manche les points ne seront pas comptabilisés. (Excepté 7UA-9UB ou les 2 équipes vont 5 fois au bâton)

### Parties suspendues

- Si un match débuté est suspendu et qu'il est réglementaire, il sera considéré comme terminé. Dans l'incertitude à savoir si la partie est réglementaire et quel est le pointage final, nous écrire sur l'espace communication du site de la ligue [www.lbrq.ca](http://www.lbrq.ca). Choisir le sujet « Résultats ».
- Si un match est suspendu sans être réglementaire, le marqueur doit indiquer le temps écoulé au moment où la partie est suspendue ainsi que le compte au frappeur s'il y a lieu. Le marqueur ou un entraîneur doit aviser la ligue sur l'espace communication du site de la ligue. (Sujet : Résultats). Le coordonnateur des terrains de l'association locale devra rapidement remettre le match à l'horaire dans Spordle. **L'entraîneur chef de l'équipe locale se doit de garder les feuilles de matchs (incluant la blanche) avec lui afin que le marqueur lors de la reprise puisse continuer où la partie s'est arrêtée sur la même feuille.**

### Parties nulles

- Les parties nulles seront possible lors des parties du tournoi à la ronde.
- Pour les parties subséquentes, il n'y aura plus de nulles possibles. Voici les règles utilisées :
  - 1- 9UA et +
    - Toutes les manches sont ouvertes en prolongation.
    - La règle de baseball Québec sera utilisée. Un joueur est placé au 1<sup>er</sup> et au 2<sup>e</sup> pour débiter la manche.
    - On détermine les coureurs qui doivent aller sur les buts de la façon suivante : Le frappeur a qui s'est le tour débute au bâton, le frappeur précédent dans l'alignement ira au 1<sup>er</sup>. Le frappeur avant ce dernier ira au 2<sup>e</sup>.
  - 2- 7UA-9UB
    - **NOUVEAU : 6 frappeurs se présenteront au bâton et la manche se déroule sans T-ball, donc après 3 essais sur la catapulte, le frappeur est retiré. Si le pointage est toujours égal, l'équipe ayant exécuté le plus de retrait dans la manche l'emporte. (Ceci inclus les retraits au bâton). Si le nombre de retrait est égal, on jouera une 2<sup>e</sup> manche de prolongation.**

### Mercy Rule (10 points d'écart)

- La règle du mercy rule s'applique en tout temps.
- La manche ouverte se terminera avec 3 retraits même s'il y a une avance de 10 points. La règle de la saison qui met fin à une manche ouverte avec 10 points d'écart ne s'applique pas en séries.

### Suspensions

- Si un joueur ou en entraîneur est expulsé, il a automatiquement une suspension d'une partie qu'il doit purger lors de son prochain match. Lorsqu'un de vos joueurs ou entraîneurs est suspendu, il est important d'inscrire la personne sur l'alignement avec la mention SUSP. De cette façon, le marqueur saura qu'il doit entrer l'information dans le système.

### Comportement des spectateurs

La ligue tient à réitérer que le règlement mis en place envers les spectateurs sera assurément appliqué durant les séries. Les spectateurs ne doivent pas insulter ni faire des commentaires envers les arbitres, mais aussi ne doivent pas interagir avec les joueurs de l'autre équipe, rire d'eux ou faire quelque commentaire que ce soit sur la façon de jouer de l'adversaire. Leur rôle est d'encourager leur équipe point final. Les arbitres auront comme consigne de donner un avertissement à l'entraîneur d'intervenir auprès de leurs spectateurs. Si après avertissement, la situation problématique se poursuit, les arbitres expulseront l'entraîneur chef, puis un autre entraîneur à la prochaine offense. S'il n'y plus d'entraîneur sur le terrain, ceci entraînera une défaite par défaut. Il n'y a aucune raison d'accepter des comportements antisportifs sur les terrains ni dans les estrades. Les joueurs sont là pour pratiquer le sport qu'ils aiment et ils n'ont pas à se faire intimider sur nos terrains par des adultes.

### **Chansons et encouragement des joueurs**

Il est permis et même encouragé que les équipes encouragent leurs coéquipiers que ce soit de simples encouragements ou même des chansons pour les plus jeunes. Les officiels ne doivent pas demander d'arrêter les jeunes qui encouragent leurs coéquipiers. Il ne s'agit pas de golf ou de tennis. Le seul moment où on leur demande d'intervenir est si le bruit est excessif et dans le but de déranger. Exemple frapper sur la clôture quand le lanceur s'apprête à lancer. Si les encouragements sont raisonnables et constants, il n'y a aucun problème.