

# SECTION E – DU DOMICILE LÉGAL ET DE LA LIBÉRATION

- 29 - DU TERRITOIRE
  - 29.1 - PRINCIPE
  - 29.2 - DES CAS SPÉCIAUX DU DOMICILE LÉGAL
- 30 - DE L'ABSENCE D'UNE DIVISION
  - 30.1 - PRINCIPE
  - 30.2 - SUSPENSION D'ACTIVITÉS
- 31 - DU DÉMÉNAGEMENT
- 32 - DE LA LIBÉRATION
  - 32.1 - DATES LIMITES
  - 32.2 - PROCÉDURES AU MAJEUR
  - 32.3 - PROCÉDURES AU MINEUR
- 33 - DE LA RÉPONSE À UNE DEMANDE DE LIBÉRATION
  - 33.1 - AU MAJEUR
  - 33.2 - AU MINEUR
  - 33.3 - LIMITES
- 34 - DES CONDITIONS D'APPEL POUR UNE LIBÉRATION
  - 34.1 - AU MAJEUR
  - 34.2 - AU MINEUR
- 35 - DU NOMBRE DE LIBÉRATIONS EN UNE SAISON
- 36 - DES OBLIGATIONS DE L'ÉQUIPE AU CHAMPIONNAT PROVINCIAL
- 37 - DES SUSPENSIONS

- 37.1 - JOUEUR INÉLIGIBLE
- 37.2 - SUSPENSIONS ANTÉRIEURES
- 37.3 - ÉQUIPE DIRIGÉE PAR UN MEMBRE SUSPENDU
- 37.4 - SUSPENSION PENDANT LE CHAMPIONNAT ET COMPÉTITIONS PROVINCIALES
- 38 - DE LA CONDUITE
  - 38.1 - RETRAIT OU REFUS
  - 38.2 - PRÉSENTATIONS PROTOCOLAIRES
  - 38.3 - DISCUSSION AVEC LES ARBITRES
  - 38.4 - ABSENCE AUX CHAMPIONNATS PROVINCIAUX
- 39 - DES ÉQUIPEMENTS
  - 39.1 - PRÉSENCE AUX PARTIES
  - 39.2 - BALLE
  - 39.3 - ABRIS DES JOUEURS
  - 39.4 - PRATIQUE SUR LE TERRAIN
- 40 - DE LA PARTIE
  - 40.1 - PLUIE ET CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES
  - 40.2 - RECEVEUR ET VISITEUR
  - 40.3 – ORDRE DES FRAPPEURS
  - 40.4 - PROTÊT
  - 40.6 - PARTIES
  - 40.7 - MANCHES SUPPLÉMENTAIRES
- 41 - DE L'ORGANISATION
  - 41.1 - PRÉPARATION DU CALENDRIER
  - 41.2 - LE RESPONSABLE
  - 41.3 - FORMATION DU COMITÉ DE PROTÊT
  - 41.4 - MARQUEURS ACCRÉDITÉS
  - 41.5 - ÉLIGIBILITÉ DES PARTICIPANTS
  - 41.6 - CONDITION DE PARTICIPATION
  - 41.7 - SANCTION POUR NON-CONFORMITÉ
  - 41.8 - BRIS D'ÉGALITÉ

# 29 - DU TERRITOIRE

29 - DU TERRITOIRE

# 29.1 - PRINCIPE

Tout joueur doit évoluer dans les limites de son territoire.

## 29.2 - DES CAS SPÉCIAUX DU DOMICILE LÉgal

Le conseil d'administration régional ou le comité provincial des règlements, selon le cas, a le pouvoir décisionnel dans tous les cas spéciaux du domicile légal (divorce, tutelle, séparation non légale, etc.).

# 30 - DE L'ABSENCE D'UNE DIVISION

## 30.1 - PRINCIPE

Il peut arriver que des portions de territoire ne puissent organiser une ou des divisions. L'accessibilité au jeu ne doit pas être remise en question pour des raisons administratives, quelles qu'elles soient. Il est de la responsabilité de la région de trouver un palier d'accueil à tout joueur.

## 30.2 - SUSPENSION D'ACTIVITÉS

Une association qui suspend ses activités dans une ou plusieurs divisions pour plus d'une saison perd les droits sur ses joueurs.



# 31 - DU DÉMÉNAGEMENT

Lorsqu'un joueur déménage avant le 9 Juillet, il peut :

- a) jouer dans son association tant et aussi longtemps qu'il n'arrête pas pour une saison; ou
- b) s'enregistrer auprès de l'association de son nouveau domicile légal, en obtenant au préalable sa libération.
- c) Lorsqu'un joueur de division mineure déménage avant même de s'être enregistré auprès d'une équipe, aucune libération n'est nécessaire.
- d) La prise de possession ou le déménagement doit être effectif au 9 Juillet, autrement le joueur sera inéligible à évoluer pour sa nouvelle association.

# 32 - DE LA LIBÉRATION

# 32.1 - DATES LIMITES

a) LIBÉRATION D'ORGANISATION AA, DE RÉGION OU D'ÉQUIPE MAJEURE : Une libération de son organisation AA, de sa région ou d'une équipe majeure peut être demandée à partir du 15 Février et jusqu'au 9 Juillet à minuit, de la saison en cours.

b) LIBÉRATION D'ASSOCIATION : Une libération de son association peut être demandée à partir du 15 Mars et jusqu'au 9 Juillet à minuit, de la saison en cours.

## 32.2 - PROCÉDURES AU MAJEUR

Tout joueur appartenant à une équipe et qui désire obtenir sa libération doit :

a) faire une demande écrite, par envoi recommandé, au président de son équipe et en faire parvenir une copie au gérant-général ou au commissaire de sa ligue et une autre copie au bureau provincial;

b) remettre à l'équipe tout l'équipement qu'il a reçu d'elle.

c) Tout joueur appartenant à une équipe et qui désire obtenir sa libération pour une équipe d'une autre ligue doit obtenir cette libération de la ligue où il évoluait.

## 32.3 - PROCÉDURES AU MINEUR

Une libération doit être demandée par le père, la mère ou le tuteur du joueur et doit comprendre la destination du joueur. Tout joueur qui désire l'obtenir doit :

- a) pour une libération de l'organisation AA ou de la région, faire une demande écrite, par envoi recommandé ou par courriel, au vice-président régional responsable des libérations;
- b) pour une libération de l'association, faire une demande écrite, par envoi recommandé ou par courriel, au président de son association;
- c) dans les deux cas, remettre tout l'équipement reçu.

Note : Un joueur ayant obtenu une libération au profit d'une organisation AA et qui est ensuite retranché par cette dernière doit revenir à son association d'origine

# 33 - DE LA RÉPONSE À UNE DEMANDE DE LIBÉRATION

## 33.1 - AU MAJEUR

Toute équipe à qui une demande de libération est faite doit répondre, par écrit, de son acceptation ou de son refus au demandeur avec copie au gérant-général ou commissaire de sa ligue et au bureau provincial.

## 33.2 - AU MINEUR

a) LIBÉRATION DE L'ORGANISATION AA OU DE LA RÉGION : Toute région à qui une demande de libération est faite doit répondre, par écrit, de son acceptation ou son refus au demandeur avec copie au président de l'organisation AA et au bureau provincial.

b) LIBÉRATION DE L'ASSOCIATION : Toute association à qui une demande de libération est faite doit répondre, par écrit, de son acceptation ou son refus au demandeur avec copie au président de région.



## 33.3 - LIMITES

Toute réponse à une demande de libération doit être envoyée dans les 10 jours ouvrables qui suivent la réception de la demande (samedi, dimanche et jours fériés exceptés). L'absence de réponse est interprétée comme une acceptation.

Note : Une libération permanente est octroyée dans le cas de réponse hors délais ou de non-réponse.

# 34 - DES CONDITIONS D'APPEL POUR UNE LIBÉRATION

## 34.1 - AU MAJEUR

a) À LA LIGUE : Un refus de libération de la part de l'équipe peut faire l'objet d'un appel, par le demandeur, à la ligue dans laquelle son équipe évolue. Il doit faire une demande écrite, par envoi recommandé, au président de sa ligue, et en faire parvenir une copie au gérant-général ou commissaire de sa ligue et une autre au bureau provincial. Voir la section sur les conditions générales d'appel, articles 60.2.

b) AU COMITÉ PROVINCIAL DES RÈGLEMENTS : Un refus de libération de la part de la ligue peut faire l'objet d'un appel, par le demandeur, au comité provincial des règlements; il doit faire une demande écrite, par envoi recommandé, au comité et en faire parvenir une copie au gérant-général ou commissaire de sa ligue. Voir la section sur les conditions générales d'appel, articles 60.2.

## 34.2 - AU MINEUR

a) LIBÉRATION DE SON ASSOCIATION : Un refus de libération de la part de l'association peut faire l'objet d'un appel, par le demandeur, à la région. Il doit faire une demande écrite, par envoi recommandé ou par courriel, au vice-président régional responsable des libérations. Pour une libération d'association, il N'Y A PAS d'appel possible au palier provincial. Voir la section sur les conditions générales d'appel, articles 60.2.

b) LIBÉRATION DE L'ORGANISATION AA OU DE LA RÉGION : Un refus de libération de la part de la région peut faire l'objet d'un appel, par le demandeur, au comité provincial des règlements. Il doit en faire la demande écrite, par envoi recommandé ou par courriel, au comité provincial des règlements. Voir la section sur les conditions générales d'appel, articles 60.2.

# 35 - DU NOMBRE DE LIBÉRATIONS EN UNE SAISON

Un joueur ne peut effectuer qu'une seule demande de libération au cours d'une saison, à moins de circonstance exceptionnelle (dissolution d'équipe, déménagement).

# 36 - DES OBLIGATIONS DE L'ÉQUIPE AU CHAMPIONNAT PROVINCIAL

## ENREGISTREMENT PRÉLIMINAIRE

a) **AU MINEUR AA** : Une équipe d'étoiles doit enregistrer un maximum de 20 joueurs et 4 entraîneurs sur le formulaire d'enregistrement préliminaire et le retourner au bureau provincial 2 semaines avant la tenue du championnat pour la vérification et la validation des joueurs et entraîneurs. Aucun autre joueur ou entraîneur ne peut être inscrit sur la liste officielle remise sur le site du championnat.

b) **AU MINEUR A et B** : Une région doit soumettre au bureau provincial l'identité de l'équipe qui les représentera le lundi précédant la tenue du championnat.

c) **AU JUNIOR et au SENIOR** : Le championnat Junior et Senior se tiendra sur une base volontaire, avec la participation d'équipe originale ou de sélection. Les paramètres de participation seront connus annuellement, à partir des critères établis par les intervenants concernés

# 37 - DES SUSPENSIONS

# 37.1 - JOUEUR INÉLIGIBLE

Tout joueur inéligible qui participe à une partie des championnats est suspendu indéfiniment et l'équipe qui aligne un tel joueur est éliminée.



# 37.2 - SUSPENSIONS ANTÉRIEURES

a) Toute membre sous le coup d'une suspension ne peut participer aux activités d'un championnat provincial tant et aussi longtemps que la suspension n'est pas servie (complétée).

b) Équipe originale : Lorsqu'un championnat est constitué d'équipes originales, un membre sous le coup d'une suspension doit purger ses parties de suspension dans le cadre de cet événement.

c) Équipe d'étoiles : Lorsqu'un championnat est constitué d'équipes d'étoiles, un membre sous le coup d'une suspension de 4 parties ou plus ne peut y prendre part, ni purger ses parties de suspension dans le cadre du championnat

## 37.3 - ÉQUIPE DIRIGÉE PAR UN MEMBRE SUSPENDU

Toute équipe dirigée par un membre suspendu (entraîneur-chef, entraîneur, joueur, membre du bureau de direction d'une équipe ou d'une ligue) est éliminée.

# 37.4 - SUSPENSION PENDANT LE CHAMPIONNAT ET COMPÉTITIONS PROVINCIALES

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 programmée 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.

## 38 - DE LA CONDUITE

## 38.1 - RETRAIT OU REFUS

Tout entraîneur-chef, entraîneur ou responsable d'une région qui retire son équipe ou refuse de jouer la partie, quelle qu'en soit la raison, perd la partie par forfait et son équipe est éliminée du championnat. Les personnes impliquées sont suspendues indéfiniment et le cas est transmis au comité provincial des règlements pour étude et sanction.

## 38.2 - PRÉSENTATIONS PROTOCOLAIRES

Toute équipe doit se conformer aux présentations protocolaires des championnats sur le terrain et suivre les instructions reçues des responsables de la compétition. Les équipes ne respectant pas ces directives sont passibles de suspension et/ou d'amende.

## 38.3 - DISCUSSION AVEC LES ARBITRES

Les joueurs, entraîneurs ou responsables d'équipes ne doivent en aucun temps, durant la partie ou après, venir discuter avec les arbitres de toute décision de jugement. Les gens qui ne se conforment pas à ce règlement sont passibles d'expulsion. Aux championnats de classe A et B, l'article 103.21 s'applique intégralement.

# 38.4 - ABSENCE AUX CHAMPIONNATS PROVINCIAUX

Toute région qui retire son équipe moins de 30 jours avant le début d'un championnat provincial doit défrayer à Baseball Québec le montant prévu pour chaque joueur / équipe, selon les politiques administratives de Baseball Québec. Cette somme couvrira le coût d'inscription de l'équipe de remplacement. Le conseil d'administration provincial se réserve le droit, après enquête, d'imposer d'autres sanctions.



# 39 - DES ÉQUIPEMENTS

# 39.1 - PRÉSENCE AUX PARTIES

Pour toutes les divisions, les équipes doivent être présentes au terrain une heure avant la partie.

## 39.2 - BALLE

Aucun protêt n'est accepté sur la sorte ou la marque de balle utilisée lors des championnats.

## 39.3 - ABRIS DES JOUEURS

Équipe-receveuse : abri du côté du troisième but. Équipe-visiteuse : abri du côté du premier but.

# 39.4 - PRATIQUE SUR LE TERRAIN

Chaque partie débute à l'heure indiquée sur le calendrier. Cependant, chaque équipe a droit à 10 minutes de pratique sur le terrain. Voir exemple ci-dessous.

Équipe-receveuse : 10 minutes

Équipe-visiteuse : 10 minutes

Entretien du terrain : 5 minutes

Réunion avec les arbitres au marbre : 5 minutes avant la partie

Note : Cette façon d'agir peut être changée si le temps ou les conditions météorologiques perturbent l'horaire des parties. Pour toute utilisation de terrain précédant une partie prévue, une permission doit être obtenue du responsable du championnat.

# 40 - DE LA PARTIE

# 40.1 - PLUIE ET CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES

a) En cas de pluie ou des conditions météorologiques, la partie est suspendue par le superviseur de la compétition. Elle doit se poursuivre au moment déterminé par le superviseur de la compétition.

b) Toutes les parties sont à finir

## 40.2 - RECEVEUR ET VISITEUR

a) Tournoi à la ronde : La position des équipes pour toute la ronde préliminaire est déterminée à l'avance lors de la confection du calendrier, en fonction du classement à ce championnat la saison précédente. En demi-finale, les équipes plus hautes au classement, selon le bris d'égalité, seront « receveur ». Pour les parties impliquant une médaille, il y aura un tirage au sort.

b) Fausse double élimination : La position des équipes pour leur première partie est déterminée à l'avance lors de la confection du calendrier, en fonction du classement à ce championnat la saison précédente. Ensuite, lors d'une partie gagnant vs perdant, l'équipe gagnante sera « receveur ». Autrement, il y aura un tirage au sort.



## 40.3 – ORDRE DES FRAPPEURS

Les responsables des 2 équipes doivent remettre au marqueur officiel de la partie, la feuille d'ordre des frappeurs dûment remplie : (numéro d'uniforme, nom et prénom complets et la position des joueurs débutants, ainsi que tous les substituts de cette partie) 30 minutes avant l'heure prévue de chacune des parties.

Note : Si deux ou plusieurs joueurs possèdent le même numéro sur leur uniforme, le responsable de l'équipe doit inscrire à la suite du nom, sur l'ordre des frappeurs, le nom de l'équipe originale dudit joueur.

## 40.4 - PROTÊT

Tout avis de protêt doit être donné à l'arbitre au moment de l'infraction, avant que le jeu ne reprenne. Tout protêt doit être accompagné d'un montant de 100 \$ comptant. La partie est suspendue et le comité de protêt se réunit immédiatement pour étudier le protêt. La réponse est définitive et sans appel. La partie se continue immédiatement après qu'une décision ait été rendue. Si l'équipe a gain de cause, le montant du protêt lui sera remis.

## 40.6 - PARTIES

### **a) Durée des parties (classe A et B) :**

Divisions 9U, 11U et 13U :

Toute manche qui débute 90 minutes (1h 30) après le début d'une partie est déclarée « dernière manche », et cette manche est ouverte. La partie est terminée après cette manche.

Divisions 15U/16UF et 18U/21UF :

Toute manche qui débute 105 minutes (1h 45) après le début d'une partie est déclarée « dernière manche », et cette manche est ouverte. La partie est terminée après cette manche.

### **b) Partie réglementaire (classe A et B) :**

Une partie devient réglementaire lorsqu'elle atteint, à la première échéance, soit les conditions décrites aux articles relatifs à la durée des parties de division 9U à 18U/21UF, ou soit lorsqu'une dernière manche est annoncée. S'il y a égalité au terme du temps alloué, la partie doit se poursuivre et toutes les manches subséquentes sont ouvertes. Le marqueur officialise l'heure du début de partie. Tout arrêt de la partie de plus de 10 minutes n'est pas comptabilisé dans la durée de la partie. À partir des demi-finales, les parties sont à finir, sans limite de temps.

### **c) Différence de pointage :**

i) Division 9U à 13U :

La règle de « différence de pointage » de quinze (15) points s'applique après la 3e manche ou 2 manches et demi si l'équipe locale est en avance.

La règle de « différence de pointage » de dix (10) points s'applique après la 4e manche ou 3 manches et demi si l'équipe locale est en avance.

ii) Division 15U/16UF à Senior :

La règle de « différence de pointage » de quinze (15) points s'applique après la 4e manche ou 3 manches et demi si l'équipe locale est en avance.

La règle de « différence de pointage » de dix (10) points s'applique après la 5e manche ou 4 manches et demi si l'équipe locale est en avance.

Une partie se termine immédiatement à partir du moment où une équipe, en raison de la limitation des points par manche, ne peut remporter la victoire.

# 40.7 - MANCHES SUPPLÉMENTAIRES

Si une partie est égale suite aux nombres de manches réglementaires ou suite au temps alloué, 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 aux 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 6e 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.*

- 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 champ

# 41 - DE L'ORGANISATION

# 41.1 - PRÉPARATION DU CALENDRIER

Le calendrier des parties des championnats est préparé par Baseball Québec. Ce calendrier peut être changé en cas de pluie ou autres circonstances pouvant apporter du retard aux championnats. Dans un tournoi à la ronde, les sections sont en fonction du classement à ce championnat la saison précédente.

## 41.2 - LE RESPONSABLE

Le superviseur de Baseball Québec agit comme délégué officiel de Baseball Québec et est la seule personne autorisée à transiger et discuter avec les responsables des différentes équipes sur tout changement dans le déroulement de la compétition et à rendre toute décision disciplinaire qu'il juge opportune.

## 41.3 - FORMATION DU COMITÉ DE PROTÊT

Un minimum de 3 des personnes suivantes doivent siéger pour discuter d'un protêt :

- le superviseur du championnat;
- un responsable des ligues participantes au majeur;
- un membre délégué du comité organisateur;
- un membre délégué de la région hôte;
- le superviseur d'arbitres du championnat;
- un employé ou officier de Baseball Québec;
- le responsable de l'enregistrement de la compétition.



# 41.4 - MARQUEURS ACCRÉDITÉS

Lors des championnats, le comité organisateur doit s'assurer que des marqueurs accrédités soient en devoir pour chacune des parties.

# 41.5 - ÉLIGIBILITÉ DES PARTICIPANTS

a) Lors des championnats provinciaux, tous les participants peuvent être soumis à une vérification d'éligibilité. Chaque équipe doit fournir, sur demande du responsable du championnat, une preuve d'âge pour chacun des joueurs qui participe directement à une partie. À défaut de présenter les pièces demandées, le fautif est automatiquement suspendu pour la durée du championnat.

b) Un joueur qui désire participer à un championnat provincial donnant accès à un championnat canadien doit se conformer à la règle d'éligibilité de Baseball Canada.

# 41.6 - CONDITION DE PARTICIPATION

a) Championnat AA :

Une heure avant la première partie programmée d'un championnat, chaque équipe doit identifier sur la liste officielle les joueurs prenant part au championnat à partir des noms approuvés sur le formulaire d'enregistrement préliminaire. Le maximum est de 15 joueurs et 4 entraîneurs. Les joueurs sélectionnés doivent apparaître dans un cahier d'enregistrement de la division du championnat. Tout retard peut entraîner la disqualification de l'équipe.

b) Championnat A :

Seule une équipe originale peut participer à ce championnat. Cependant, il lui est permis d'aligner des joueurs évoluant à titre de réserviste. À partir des membres de la saison précédente, les **2 plus petites régions** en nombre de joueurs par division peuvent aligner une équipe d'étoiles à ce championnat.

c) Championnat B :

Seule une équipe originale peut participer à ce championnat. Cependant, il lui est permis d'aligner des joueurs évoluant à titre de réserviste. À partir des membres de la saison précédente, les 2 plus petites régions en nombre de joueurs par division peuvent aligner une équipe d'étoiles à ce championnat strictement lorsqu'une première sélection de joueurs prend part aux championnats A.

Note : Un même joueur ne peut prendre part à un championnat A et B avec une équipe d'étoiles.

# 41.7 - SANCTION POUR NON-CONFORMITÉ

a) Une région doit voir au respect des articles 8.3 et 8.6. À défaut de quoi, cette région et les joueurs qui la composent ne pourront prendre part à un championnat provincial/Jeux du Québec dans la division fautive. De plus, toutes les équipes de classe A et B de la région ne pourront prendre part à un championnat provincial dans la division fautive.

b) Une association doit voir au respect des articles 8.4 et 8.6. À défaut de quoi, cette association et les joueurs qui la composent ne pourront prendre part à un championnat provincial dans la division fautive.

# 41.8 - BRIS D'ÉGALITÉ

## Étape A :

Dans un cas d'égalité entre les équipes d'une même section, le rang de l'équipe dans la section sera décidé selon les priorités suivantes :

1- 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.

\* À l'étape B et C, on tiendra compte de toutes les parties disputées dans la ronde préliminaire.

2- Si l'égalité persiste, la position des équipes sera dictée par la proportion du nombre de points accordés par rapport aux manches défensives pour les parties entre ou parmi les équipes originales qui sont à égalité.

\* À l'étape B et C, on tiendra compte de toutes les parties disputées dans la ronde préliminaire.

3- Si l'égalité persiste, la position des équipes sera dictée par la proportion du nombre de points marqués par rapport aux manches offensives pour les parties entre ou parmi les équipes originales qui sont à égalité.

\* À l'étape B et C, on tiendra compte de toutes les parties disputées dans la ronde préliminaire.

Note 1 : Lors du calcul du nombre de manches offensives et défensives qui sont crédités à chaque équipe selon les priorités (2) et (3), les manches sont calculées selon une base fractionnaire.

4) Si l'égalité persiste, la position des équipes sera dictée selon l'équipe qui a cumulé le plus grand nombre de manches avec l'avance au pointage :

Un point est accordé à la fin de chaque manche complète à l'équipe qui avait les devants dans la partie, et ce, pour les parties entre ou parmi les équipes originales qui sont à égalité.

\* À l'étape B et C, on tiendra compte de toutes les parties disputées dans la ronde préliminaire.

Note 2: Lors d'une égalité multiple résolue en partie seulement, le restant des égalités sera résolu en continuant avec les priorités jusqu'à ce que les 4 priorités soient épuisées. À ce moment seulement les autres équipes retourneront à la priorité No. 1 et repasseront à travers l'ordre.

Note 3: Lors d'un "mercy rule" l'équipe gagnante aura le crédit de 6 ou 7 manches (selon la division) défensives alors que l'équipe perdante aura le crédit pour le nombre de manches jouées.

Note 4 : Aux fins de la formule de bris d'égalité lors des manches supplémentaires, seulement les points marqués/alloués dans les manches régulières seront comptabilisés dans le ratio de points. N'utilisez pas les statistiques comptabilisées dans les manches supplémentaires aux fins du bris d'égalité.

Note 5 : Si une ou plusieurs parties ne sont pas disputées dans une section et résultent d'un forfait, ces parties ne seront pas tenues en compte aux fins du « Meilleur deuxième ».

Étape B- (Meilleur deuxième) Suite à l'étape A, le classement aura déterminé les positions de chaque équipe dans leur section respective. Les trois équipes ayant terminé au deuxième rang dans leur section respective passeront par le même bris d'égalité (étape A) afin de déterminer le « Meilleur deuxième ».

Étape C- Les positions 1 à 3 seront également définies selon le bris d'égalité prévu à l'étape A.

Exemples :

Québec (QC), Rive-Sud (RS) et Côte-Nord (CN) sont tous à égalité après le tournoi à la ronde.

- Priorité 1:

QC défait RS par 6 - 3, CN défait QC par 6 - 4, RS défait CN par 10 - 8

Aucune solution à l'égalité, passez à la priorité #2.

- Priorité 2:

QC : 9 points accordés en 14 manches  $(9/14)=.643$

RS : 14 points accordés en 14 manches  $(14/14)=1.000$

CN : 14 points accordés en 14 manches  $(14/14) = 1.000$

QC est établi au 1er rang, mais RS et CN restent à égalité et doivent aller à la prochaine priorité.

- Priorité #3:

RS : 13 points marqués en 14 manches  $(13/14)=.929$

CN : 14 points marqués en 14 manches  $(14/14)=1.000$

Côte-Nord se retrouve au 2e rang

*Exemples de scénarios de manches fractionnées:*

#1 : Si l'équipe locale gagne la partie à la fin de la 7e manche en comptant 1 point sans aucun retrait, le résultat de la manche sera :

Équipe visiteuse : 7 manches offensives et 6 manches défensives

Équipe locale : 6 manches offensives et 7 manches défensives

#2 : Si l'équipe locale remporte la partie à la fin de la 7e manche en marquant 1 point avec 1 retrait, le résultat de la manche sera:

Équipe visiteuse : 7 manches offensives et 6  $1/3$  manches défensives

Équipe locale : 6  $1/3$  manches offensives et 7 manches défensives

#3 : La même application de la règle est employée dans une situation où la partie se termine avec une différence de points (mercy rule). Si l'équipe locale gagne la partie par une différence de points après 2 retraits à la fin de la 5e manche, le résultat de la manche sera :

Équipe visiteuse : 5 manches offensives et 4  $2/3$  manches offensives

Équipe locale : 4  $2/3$  manches offensives, 7 manches défensives