

TOURNOI À LA RONDE

Depuis plusieurs années, les tournois tirent certains avantages à utiliser la formule dite « Tournoi à la ronde ». Cela permet notamment d'assurer un nombre de parties minimum à être disputées pour chacune des équipes. Généralement ce nombre est de trois parties.

Il y a toutefois lieu de mettre en garde les organisateurs de tournois sur certaines pratiques entourant les tournois à la ronde. Plus particulièrement, une partie de tournoi ne peut se conclure par un pointage à égalité, une partie nulle. Un gagnant doit être désigné lors de chacune des parties, quel que soit le mode de compétition employé, soit la formule double élimination, la fausse double élimination ou encore le tournoi à la ronde. Autrement, le bris d'égalité ne pourra résoudre vos départages d'égalité.

Même si certains sports permettent les parties nulles lors des tournois à la ronde, cette pratique ne peut être acceptable au baseball.

FORMULE DE BRIS D'ÉGALITÉ DE BASEBALL QUÉBEC

Étape A :

Dans un cas d'égalité entre les équipes d'une même division, le rang de l'équipe dans la division 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: 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 1: 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 2: 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 3: 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 4: Si une ou plusieurs parties ne sont pas disputées dans une section et résulte 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

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

<u>Priorité 1:</u>	<u>Priorité 2:</u>	<u>Priorité #3:</u>
<ul style="list-style-type: none"> ■ 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 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 1^{er} rang, mais RS et CN restent à égalité et doivent aller à la prochaine priorité 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 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 2^e rang

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

Exemples:

#1 : Si l'équipe locale gagne la partie à la fin de la 7 ^e 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 7 ^e 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.