



Région de Montréal
8582 rue de Reims
Montréal (Québec)
H2P 2P7
Téléphone : 514 947-7755
Télécopieur : 514 490-1426
president@montreal.baseballquebec.qc.ca
info@montreal.baseballquebec.qc.ca
<http://montreal.baseballquebec.com>.

Association Régionale de Baseball de Montréal Inc (BQRM)



Objectifs

- Favoriser les rencontres et la camaraderie entre les membres des différentes associations de la Région Montréal dans un autre cadre que celui de la confrontation habituelle de saison régulière. Et ce, autant pour : les joueurs, les entraîneurs, les parents
- Pour une journée, réunir la majorité des joueurs émérites de baseball de la région montréalaise.
- Présenter aux membres, une activité rassembleuse d'envergure et de qualité pour accroître le sentiment d'appartenance au niveau régional.
- Accroître la visibilité des différentes associations (l'ensembles des couleurs associatives seraient représentées à différents niveaux au courant de la journée).

Conditions de mise en oeuvre

- 2 terrains dans 1 seul plateau pour des matchs simultanés (rendre la journée festive)
 - 1 terrain est adapté pour les catégories bantam et midget (grand terrain)
 - 1 terrain est éclairé pour un match en soirée (petit terrain)
- L'évènement doit se tenir le samedi le plus près du 5 juillet
 - ex : en 2018, le samedi 7 juillet
 - ex : en 2019, le samedi 6 juillet
- Veillez à harmoniser l'horaire au besoin avec un tournoi (ex : St-Esprit)
- Aucun frais d'inscriptions ne doivent être chargées aux participants
 - La région s'assure que les dépenses liées aux "opérations baseball" soient couvertes (balles, marqueurs, arbitres)
 - L'ajout de cadeaux et prix sera assumées par l'association hôte (par la recherche de commanditaires ou autre)
- Les recettes et frais d'opération de restauration sera la responsabilité de l'association hôtesse
- L'association hôte fournis les feuilles de marqueurs et au besoin les feuilles d'allignement
- Assurez-vous que les équipes participantes amènent des équipements de receveurs
- Les lance-balles de l'atome seont fournis par l'association hôte
- déployer des chapiteaux pour les marqueurs
- fournir 1 bouteilles d'eau par match pour marqueurs et arbitres

Image

- un logo a déjà été développé dès la 1re édition de 2012, garder le fil conducteur





Association Régionale de Baseball de Montréal Inc (BQRM)

Horaire des parties

- Catégories participantes en priorité :
 - Atome B
 - Atome A
 - Moustique B
 - Moustique A
 - Pee-wee B
 - Pee-wee A
 - Bantam B
 - Bantam A
 - Midget B
 - Midget A
- Catégories participantes si l'espace le permet :
 - Rallye Cap A
 - Féminin Bantam* *vs une autre région invitée*
 - Féminin Pee-wee* *vs une autre région invitée*
 - * seulement si une équipe régionale est préalablement formées pour les provinciaux féminin
 - Féminin Midget[‡] *vs une autre équipe de la ligue féminine*
 - Moustique AA[‡] *vs l'autre équipe de Mtl*
 - Pee-wee AA[‡] *vs l'autre équipe de Mtl*
 - Bantam AA[‡]* *vs l'autre équipe de Mtl*
 - Midget AA[‡] *vs l'autre équipe de Mtl*
 - [‡] dans le cas où une (des) parties de ces équipes soient présentées, il faut prévenir l'organisation des Orioles et/ou le Responsable du féminin dès le début avril afin que ces parties soient inscrites au calendrier de la LBICM.

Exemple de 10 parties sur 2 terrains

Petit terrain 1

1	9h00	Rallye Cap A
2	10h00	Atome B
3	12h00	Atome A
4	14h00	Moustique B
5	16h00	Moustique A

Petit terrain 2

6	9h30	Peewee B
7	10h30	Peewee A
8	11h30	Bantam B
9	12h30	Bantam A
10	14h30	Midget B
11	16h30	Midget A

Exemple de 16 parties sur 3 terrains

Petit terrain 1

1	9h30	Atome B
2	11h30	Atome A
3	13h30	Moustique AA
4	15h30	Moustique B
5	17h30	Moustique A

Petit terrain 2

1	9h30	Rallye Cap A
2	11h00	Peewee B
3	13h00	Peewee A
4	15h00	Peewee AA
5	17h00	Peewee féminin

Grand terrain

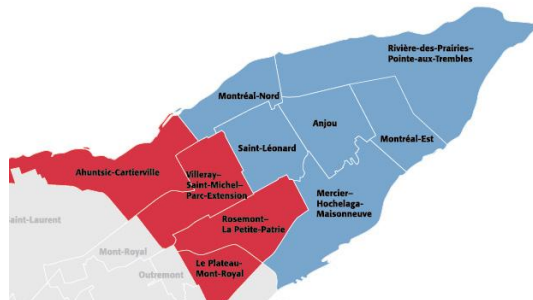
1	9h00	Bantam B
2	11h00	Bantam A
3	13h00	Bantam AA
4	15h30	Bantam féminin
5	17h30	Midget B
6	19h00	Midget A





Répartition des associations

- **Section de l'Est** >>>> St-Léonard, Montréal-Nord, Tétraulville, Anjou, Pointe-aux-Trembles
- **Section de l'Ouest** >>> Sud-Ouest, Ahuntsic-Cartierville, Jarry, Rosemont, St-Esprit
- Une réaffectation peut se faire si :
 - l'absence d'une équipe débalance trop l'équité de force entre les deux sections;
 - un classement général débalance trop l'équité de force entre les deux sections; nous pourrions procéder à la réaffectation d'une équipe d'une section à une autre.



Constitution des équipes

- **Veillez à faire avoir un contact d'association pour toutes communications**
- 10 joueurs par équipe
- 1 joueurs minimum par équipe
- Seulement les membres de la formation originale (pas de PE)
- Aucun joueur sous-classés
- Le nombre de joueurs éligibles pour une équipe sera calculé en fonction de sa position au classement (après répartition Est/Ouest)
 - Le classement compilé le samedi 2 semaines précédant l'évènement sera être utilisé (incluant les résultats de la veille du vendredi)
 - La colonne "différence +/- doit être utilisée
 - En case d'égalité le bris a ensuite été fait par la moyenne.
 - Une grille sera soumis à chacun des contacts d'associations
- Les joueurs seraient désignés par leur équipe respective /associations
- Les 3 entraîneurs de chacune des 2 équipes seront, en priorité, des entraîneur-chef des équipes des 3 équipes meneuses.
- **Les lanceurs devraient être limités à un maximum 2 manches**
- On peut procéder à la réaffectation d'une équipe d'une section à une autre dans les cas où
 - l'absence d'une équipe débalance trop l'équité de force entre les deux sections;
 - un classement général débalance trop l'équité de force entre les deux sections; nous pourrions procéder à la réaffectation d'une équipe d'une section à une autre.

Équipe dans une section	Position section 1 ^{er}	Position section 2 ^e	Position section 3 ^e	Position section 4 ^e	Position section 5 ^e	Position section 6 ^e	Position section 7 ^e	Position section 8 ^e	Position section 9 ^e	Position section 10 ^e
2 équipes	6	4								
3 équipes	5	3	2							
4 équipes	4	3	2	1						
5 équipes	3	2	2	2	1					
6 équipes	3	2	2	1	1	1				
7 équipes	3	2	1	1	1	1	1			
8 équipes	2	2	1	1	1	1	1	1		
9 équipes	2	1	1	1	1	1	1	1	1	
10 équipes	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1





Association Régionale de Baseball de Montréal Inc (BQRM)

Exemple **fictif** de constitution des équipes (basé sur le classement de fin de saison saison 2011)

Atome A

Section OUEST (4 équipes)		
Classement BQRM	Équipes	Joueurs
1 ^{er}	ABA Jarry	4
2 ^e	Panthères LSP	3
4 ^e	A's Rosemont	2
5 ^e	Cobras St-Esprit	1

Section EST (3 équipes)		
Classement BQRM	Équipes	Joueurs
3 ^e	Buc's St-Léonard	5
6 ^e	Jets PAT Pointe-aux-Trembles	3
7 ^e	Orioles Anjou	2

Moustique B

Section OUEST (8 équipes)		
Classement BQRM	Équipes	Joueurs
3 ^e	A's Rosemont	2
5 ^e	Panthère LSP Vert	2
7 ^e	Panthère LSP Blanc	1
9 ^e	Mousquetaires Rosemont	1
12 ^e	Merveilles Rosemont	1
13 ^e	Félines LSP	1
14 ^e	Cosaks ABAJ Jarry	1
15 ^e	Yankees Rosemont	1

Section EST (7 équipes)		
Classement BQRM	Équipes	Joueurs
1 ^{er}	St-Léonard Noir	3
2 ^e	Montréal-Nord	2
4 ^e	St-Léonard Blanc	1
6 ^e	St-Léonard Rouge	1
8 ^e	Jets PAT Pointe-aux-Trembles	1
10 ^e	Jets Bleu Pointe-aux-Trembles	1
11 ^e	Titans Tétreaultville	1

Pee-wee A

Section OUEST (2 équipes)		
Classement BQRM	Équipes	Joueurs
1 ^{er}	A's Rosemont	6
3 ^e	Panthère LSP	4

Section EST (3 équipes)		
Classement BQRM	Équipes	Joueurs
2 ^e	Titans Tétreaultville	5
4 ^e	Jets PAT Pointe-aux-Trembles	3
5 ^e	Buc's St-Léonard	2

Pee-wee B

Section OUEST (6 équipes)		
Classement BQRM	Équipes	Joueurs
2 ^e	Cobras St-Esprit	3
4 ^e	A's Rosemont	2
5 ^e	Mousquetaires Rosemont	2
6 ^e	Panthère LSP	1
7 ^e	Cosaks ABAJ Jarry	1
10 ^e	Félines LSP	1

Section EST (4 équipes)		
Classement BQRM	Équipes	Joueurs
1 ^{er}	Orioles Anjou	4
3 ^e	Jets PAT Pointe-aux-Trembles	3
8 ^e	Jets Bleu Pointe-aux-Trembles	2
9 ^e	Buc's St-Léonard	1

Midget B

Section OUEST (3 équipes)		
Classement BQRM	Équipes	Joueurs
1 ^{er}	Panthère LSP Blanc	5
4 ^e	Panthère LSP Gris	3
5 ^e	Panthère LSP Noir	2

Section EST (3 équipes)		
Classement BQRM	Équipes	Joueurs
2 ^e	Titans Tétreaultville	5
3 ^e	Jets PAT Pointe-aux-Trembles	3
6 ^e	Montréal-Nord	2

