

AIDE MÉMOIRE DES RÈGLEMENTS LBRQ												
	7U A/9U B	9U A	11U B	11U A-AA	13U B	13U A-AA	15U B-A	15U AA	18U B-A	18U AA	Junior A	Junior AA
Ordre de frappeur	6 frappeurs	Tout l'alignement frappe (Sauf au niveau 15U AA ou seul les 9 partants frappent + un frappeur extra facultatif)								9 partants frappent seulement au AA (Frappeur extra permis 18UAA) (Frappeur désigné permis 18UAA et Junior AA). Tout le monde frappe Junior A		
Nombre de joueurs minimum	5 minimum et on envoie 6 frappeurs/manche	8 joueurs avec retrait automatique (Le minimum est 9 dans le AA)										
Fin d'une manche	6 frappeurs	5 points	3 points	5 points	3 points	5 points A / Ouvertes AA	4 points B / 5 points A / Ouvertes AA			Ouvertes	5 points	Ouvertes
Différence de pointage	10 points après 3 manches et demie ou 4						10 points après 4 manches et demie ou 5 (3 manches et demi ou 4 au niveau 15UB et 18UB)					
Nombre de manches	6 manches						7 manches (6 manches au niveau 15UB et 18UB)					
Manche qui débute après ce temps est ouverte et représente la dernière manche	1h15 pas de manche ouverte	1h30	1h15	1h30 (à finir samedi et dimanche au niveau AA)	1h15	1h30 (à finir samedi et dimanche au niveau AA)	1h30 dans le B, 1h45 dans le A et AA (A finir samedi et dimanche au AA)			À finir	1h45	À finir
On ne peut pas débiter de manche après ce temps	1h30	1h45	1h30	1h45 (à finir samedi et dimanche au niveau AA)	1h30	1h45 (à finir samedi et dimanche au niveau AA)	1h45 dans le B, 2h dans le A et AA (A finir samedi et dimanche au AA)				2h00	
Retrait au bâton	Après 3 lancers et deux essais sur le tee-ball	5 lancers ou 3 prises			3 prises							
Partie réglementaire	3 manches et demie						4 manches et demie ou 5 (3 manches et demie ou 4 15UB et 18UB)					
Avance des coureurs sur une balle frappée	Une fois la balle revenue en possession d'un joueur d'avant-champ, les coureurs peuvent se rendre au prochain but, à leur risque.				N'importe quand							
Avance sur une erreur	Une fois que la balle est en contrôle par un joueur dans l'avant-champ, la notion d'erreur ne s'applique pas et les coureurs n'ont pas droit à un but supplémentaire.		Si une erreur est commise au cours du premier jeu (retrait ou tentative de retrait), les coureurs peuvent tenter d'avancer d'un (1) seul but supplémentaire, à leur risque. Dans le cas d'une balle frappée se rendant au champ extérieur, la notion d'erreur ne s'applique plus au moment où elle revient au champ intérieur, en possession d'un joueur d'avant-champ.			Toujours						
Écart sur les buts	Interdit			Après que la balle ait traversé le marbre			En tout temps					
Vol de buts	Interdit			Autorisé, après que la balle ait traversé le marbre. Vol de marbre interdit.			À tout moment					
Vol de buts avec avance 5 points	Ne s'applique pas			Non			Non à toutes les catégories A et B - Permis dans le AA (Le coureur peut avancer au but suivant si une tentative de le retirer se produit et qu'une erreur se produit. Il doit cependant revenir à son but)					
Ballon sacrifié	Interdit			Permis								
Coup retenu (amorti)	Interdit						Oui					
Chandelle intérieure	Ne s'applique pas						S'applique					
Balle qui frappe le lance-balle	Balle touche le lance balle ou son opérateur est morte			Ne s'applique pas								
But sur balles intentionnel	Ne s'applique pas			Interdit			On avise l'arbitre et le coureur va au 1er					
Manches d'un lanceur : mai à juin	Ne s'applique pas			2 manches par jour - 3 manches par / jours consécutifs. Si le lanceur lance 2 manches dans la même journée, il devra avoir 2 jours de repos consécutifs. Ne pas lancer 3 jours consécutifs (Un lancer compte pour une manche)		2 manches par jour - 4 manches par / jours consécutifs. Si le lanceur lance 2 manches dans la même journée, il devra avoir 2 jours de repos consécutifs. Ne pas lancer 3 jours consécutifs (Un lancer compte pour une manche)		3 manches par jour - 5 manches par / jours consécutifs. Si le lanceur lance 3 manches dans la même journée, il devra avoir 2 jours de repos consécutifs. Ne pas lancer 3 jours consécutifs (Un lancer compte pour une manche)		3 manches par jour - 6 manches par 7 jours consécutifs. Si le lanceur lance 3 manches dans la même journée, il devra avoir 2 jours de repos consécutifs. Ne pas lancer 3 jours consécutifs (Un lancer compte pour une manche)		Aucune règle bien qu'on encourage les entraîneurs à protéger les bras de leurs lanceurs
Manches d'un lanceur : à partir de juillet				3 manches par jour - 5 manches par 7 jours consécutifs. Si le lanceur lance 3 manches dans la même journée, il devra avoir 2 jours de repos consécutifs. Ne pas lancer 3 jours consécutifs (Un lancer compte pour une manche)		3 manches par jour - 6 manches par 7 jours consécutifs. Si le lanceur lance 3 manches dans la même journée, il devra avoir 2 jours de repos consécutifs. Ne pas lancer 3 jours consécutifs (Un lancer compte pour une manche)		4 manches par jour - 7 manches par 7 jours consécutifs. Si le lanceur lance 3 manches dans la même journée, il devra avoir 2 jours de repos consécutifs. Ne pas lancer 3 jours consécutifs (Un lancer compte pour une manche)		4 manches par jour - 8 manches par 7 jours consécutifs. Si le lanceur lance 3 manches dans la même journée, il devra avoir 2 jours de repos consécutifs. Ne pas lancer 3 jours consécutifs (Un lancer compte pour une manche)		
Lanceur quittant monticule	Ne s'applique pas			Un lanceur qui quitte le monticule ne peut pas revenir lancer pendant le match (excepté au junior AA ou il peut le faire s'il s'est fait retiré lors de la 1ère visite)								
3e prise échappée	Ne s'applique pas			Frappeur retiré		Frappeur retiré		Frappeur retiré		Peut se rendre au 1er		
Feinte irrégulière	Ne s'applique pas						S'applique					
But sur balles	Ne s'applique pas			Voir exception 11U B			Le coureur s'en va au 1er					
But sur balles 11U B	Un élan sur T-ball. Toute tentative d'amorti ou d'élan de pratique entraîne le retrait du frappeur. Frappeur limité à avancer au 2e but sauf si circuit extérieur. Les autres coureurs avancent de 2 buts maximum sauf en cas de circuit extérieur. Frappeur retiré s'il frappe une fausse balle. Le lanceur doit se placer sur sa plaque lorsque le frappeur frappe sur le T-ball											
Visite aux arbitres	Interdit						Interdit A-B et permis au AA			Permis		
Plaque lanceur/lance balle	44 pieds (37-39 mph)	44 pieds (42-44 mph)	44 pieds			48 pieds			54 pieds			60 pieds 6 pouces
Distance buts	60 pieds			70 pieds			80 pieds			90 pieds		
# d'entraîneur sur un terrain	Maximum 6 entraîneurs (Ils doivent être sur le cahier d'équipe)											
Distance buts	USSSA 1.15/USA Baseball					(-10) au niveau 13U AA, 15U A et B, (-5) au niveau 15UAA			(-5) et BBCOR (-3)		Bâtons de bois	