

| AIDE MÉMOIRE DES RÈGLEMENTS LFBQ  |   |   |   |   |  |  |  |                    |   |  |   |   |
|---|---|---|---|---|--|--|--|--------------------|---|--|---|---|
|   | 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 ou frappeur désigné permis 18UAA) (Frappeur désigné permis Junior AA). Tout le monde frappe Junior A |   |   |
| Règle d'équité 105.3.4  | Ne s'applique pas Voir règle 7UA/9UB  | La nouvelle règle d'équité de baseball Québec s'applique à l'exception du 15UAA. Un joueur qui a joué sur le banc en 1ère manche ne peut y retourner tant que tout le monde a fait son tour sur le banc. L'entraîneur doit dire au marqueur avant la manche qui jouera sur le banc. |   |   |  |  |  |                    |   | Ne s'applique pas  |   |   |
| Nombre de joueurs minimum   | 5 minimum et on envoi 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 demie 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 7UA/9UB   | 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.   |   |   |   |  |  |  |                    |   |  |   |   |
| Avance sur une erreur 9UA/11UB  | 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.       |   |   |   |  |  |  |                    |   |  |   |   |
| 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, on ramène le coureur à son but s'il a réussi à voler le but. S'il est retiré en tentant de le faire il est retiré. |  |  | Toujours permis dans le AA - Interdit pour le A et le B - Si le coureur atteint le but suivant, il est retiré. Si plusieurs coureurs sont fautifs, on retire le plus avancé et on ramène les autres à leurs buts. S'il n'a pas atteint le but il doit revenir à son but sans se faire retirer. (Si un lanceur ou receveur tente de prendre un coureur à contre-pied et lance hors cible, le coureur pourra avancer au but suivant s'il est revenu toucher son but et si le but suivant est inoccupé. Les autres coureurs présents sur les sentiers ne peuvent pas avancer.) 103.14 c). |                    |   |  |   |   |
| Ballon sacrifice  | Interdit  | Interdit  |   |   |  |  |  | Permis             |   |  |   |   |
| Coup retenu (amorti)  | Interdit  |   |   |   |  |  |  |                    |   |  |   |   |
| Chandelle intérieure  | Ne s'applique pas   |   |   |   |  |  | Oui  |                    |   |  |   |   |
| 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 7 jours consécutifs.   |   | 2 manches par jour - 4 manches par 7 jours consécutifs.  |  | 3 manches par jour - 5 manches par 7 jours consécutifs.  |                    | 4 manches par jour - 6 manches par 7 jours consécutifs. |  | 5 manches par jour - 7 manches par 7 jours consécutifs. | 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.   |   | 3 manches par jour - 6 manches par 7 jours consécutifs.  |  | 4 manches par jour - 7 manches par 7 jours consécutifs.  |                    | 5 manches par jour - 8 manches par 7 jours consécutifs. |  | 6 manches par jour - 9 manches par 7 jours consécutifs. |   |
| Jours de repos lanceurs   |   |   | Si un lanceur lance 3 manches ou + dans la même journée, il devra avoir 2 jours de repos consécutifs. Si un lanceur lance 1 lancer dans une manche, une manche complète sera comptabilisée. Un lanceur ne peut en aucun cas lancer 3 jours consécutifs. |   |  |  |  |                    |   |  |   |   |
| 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   |   | Le coureur s'en va au 1er but   |   |  |  |  |                    |   |  |   |   |
| But sur balles 11U B  | À compter de 2026, il n'y a plus de T-ball au 11UB. Le frappeur prend place au 1er but suite à un but sur balles.   |   |   |   |  |  |  |                    |   |  |   |   |
| Visite aux arbitres   | En saison, aucune visite aux arbitres ne sera tolérée dans toutes les catégories excepté junior AA. En séries, étant donné qu'un protot est possible, l'entraîneur qui agit comme entraîneur-chef pourra faire une visite afin de valider une interprétation de règlement. En saison ou séries, aucun entraîneur ne peut aller voir un arbitre pour une question de jugement. |   |   |   |  |  |  |                    |   |  |   |   |
| Plaque lanceur/lance balle  | 44 pieds (37-39 mph)  | 44 pieds (42-44 mph)  | 40 pieds  | 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)   |   |   |   |  |  |  |                    |   |  |   |   |
| Bâtons autorisés  | USSSA 1.15/USA Baseball   |   |   |   | (-10) au niveau 13U AA, 15U A et B, (-5) au niveau 15UAA |  |  | B(-5) / A(BBCOR-3) | BBCOR (-3)  | Bâtons de bois   |   |   |

## AIDE-MÉMOIRE LBRQ SAISON 2026

### Procédure d'avant partie

- **Utilisation de l'avant-champ** : Aucune équipe n'aura le droit de pratiquer à l'avant-champ avant les parties dans la région de Québec sauf pour le junior. Vous pouvez cependant utiliser l'espace de l'avant-champ situé près du gazon pour frapper des roulants. Un avertissement sera donné pour une première offense et 1 partie de suspension par la suite.
- **Réunion avec les arbitres au marbre** : **10 minutes** avant la partie pour s'assurer de débiter à l'heure prévue.
- **Nombre de joueurs nécessaire pour débiter une partie** : Des niveaux 9U A à 18U, le nombre minimum de joueurs sera de 8 sauf pour le AA et le junior où il faut 9 joueurs. Un retrait automatique aura lieu lors du tour au bâton du joueur « fantôme ». Si une équipe avait 7 joueurs, elle perd par défaut. Les 2 équipes peuvent tout de même jouer une partie hors concours. Exception, le 7U A et le 9U B se jouent à 6 joueurs. À ce moment-là, le minimum est de 5.
- **Retard d'un joueur** : Si un joueur est en retard et que son équipe n'a que 7 joueurs ou 4 dans le 7U A et le 9U B, un délai de 15 minutes est accordé pour lui donner le temps d'arriver. Si son équipe a déjà 8 joueurs, la partie commence et le joueur prendra place à la fin de l'alignement à son arrivée.
- **Lance balle** : Durant la saison et en séries, le lance balle utilisé sera la catapulte uniquement qui se trouve au terrain où la partie se joue.
- **Remplaçants** : Les filles du volet féminin ne peuvent plus remplacer au volet masculin. Les filles du volet masculin (mixte) ne peuvent plus remplacer au volet féminin.

### Procédure durant la partie

- **Durée des parties** : Baseball Québec a réduit les temps de jeu à tous les niveaux mais la LBRQ a pris la décision de conserver les mêmes qu'en 2025. Il faut donc suivre l'aide-mémoire des règlements afin de connaître les temps de jeu de chaque catégorie. À noter que si vous participez à un tournoi, ce sera les règles de Baseball Québec.
- **Absence des arbitres** : Dans le cas où il n'y aurait pas d'arbitre, chaque entraîneur doit désigner un spectateur ou un entraîneur adjoint qui agira comme arbitre et la partie devra se jouer. Dans le cas où aucun spectateur n'accepte de le faire, l'équipe locale perd la partie par défaut. Pour le 7UA et 9UB, vous référer au règlement du 7UA et 9UB dans la documentation.
- **Absence du marqueur** : Dans le cas de l'absence du marqueur, les entraîneurs vont désigner une personne qui remplira le rôle du marqueur. Il prendra note tout au moins des points, des manches jouées, des retraits et des manches lancées des lanceurs et les feuilles devront être signées par les entraîneurs et envoyées par l'Espace communication dans la section « nous joindre » et « Résultats de parties »
- **Manche ouverte** : Lors d'une manche ouverte, l'équipe visiteuse peut prendre un maximum de 10 points d'avance. Une fois cette limite atteinte, la demi-manche offensive de l'équipe visiteuse prend fin. Dans un tel cas, lors de son retour en offensive, l'équipe receveuse sera limitée à une partie nulle.
- **Partie interrompue par la pluie, arrêt des lumières ou autre** : Pour voir la procédure dans cette situation, consultez les règles particulières dans la section documents du site.

### Procédure après la partie

- **Résultats et feuilles de match** : Les entraîneurs (un par équipe) doivent signer leur feuille de match à la fin de la partie après avoir vérifié les manches lancées et le résultat. Les marqueurs prendront en charge l'inscription des résultats sur le site de la LBRQ. Les entraîneurs auront aussi les accès pour aller faire la saisie des résultats dans Spordle au besoin. Les entraîneurs se doivent de valider que l'information soit bien inscrite et nous avertir s'il y a une erreur. Dans ce cas, vous pouvez nous contacter par l'Espace communication du site de la LBRQ.

### Discipline

- **Comportement inacceptable** : Toute personne qui est témoin d'un geste ou de paroles inacceptables avant, pendant ou après une partie se doit de dénoncer ce geste en complétant le formulaire de plainte dans l'Espace communication du site de la LBRQ.
- **Suspension** : Si vous êtes expulsé d'une partie, vous recevrez par courriel le détail de votre suspension. Dans tous les cas, vous devrez purger une suspension d'une partie minimum et ce, dès la prochaine partie. Si vous participez à une partie étant suspendu, 2 autres parties de suspension seront ajoutées.
- **Protêt** : Les protêts ne sont pas acceptés en saison régulière.

### Ressources

- La ligue et la région ont mis à votre disposition un espace communication comme ressource pour les entraîneurs, officiels et parents. Vous trouverez ce site à [www.lbrq.ca](http://www.lbrq.ca), les règlements applicables de baseball Québec, les règles particulières pour la ligue, la procédure de discipline et tout autre document pertinent pour la saison.

### Nous contacter

Sur ce même Espace communication, vous trouverez en haut à droite la section « Nous joindre ». Il s'agit de la seule façon de joindre la ligue et la région.

### Accès rapide à l'Espace communication, scannez le code QR

