



Réglementation 2024

Résumé sommaire de la réglementation des catégories 9U à 18U/21UF classes AA, A, et B

A) Classes A et B – Mixte

9U A (Ligue Laval)

- La durée des parties sera de 90 minutes (1h30). On doit terminer la manche après cette durée de temps. Aucune autre manche ne doit être débutée. La partie se termine après cette manche, même s'il y a égalité au pointage. Seule la 6e manche est considérée comme étant la manche ouverte. La manche ouverte sera jouée seulement si le temps le permet, sans exception. L'heure de début est l'heure cédulée.
- Un maximum de 6 manches par partie peut être joué si le temps le permet.
- 5 points maximum par manche.
- Aucun vol de buts.
- 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.
- Tous les joueurs de l'équipe sont inscrits dans l'ordre des frappeurs et tout le monde frappe à son tour.
- Aucune visite à l'arbitre n'est permise.

11U B (Ligue Laval)

- La durée des parties sera de 90 minutes (1h30). On doit terminer la manche après cette durée de temps. Aucune autre manche ne doit être débutée. La partie se termine après cette manche, même s'il y a égalité au pointage. Seule la 6e manche est considérée comme étant la manche ouverte. La manche ouverte sera jouée seulement si le temps le permet, sans exception. L'heure de début est l'heure cédulée.
- Un maximum de 6 manches par partie peut être joué si le temps le permet.
- 3 points maximum par manche.
- Il n'y a pas de buts sur balle, lorsque l'arbitre appelle une quatrième balle, le frappeur a le droit à un élan sur le T-Ball.
- Aucun vol de buts.
- Minimum de 8 joueurs par équipe pour commencer une partie.
- 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.
- Tous les joueurs de l'équipe sont inscrits dans l'ordre des frappeurs et tout le monde frappe à son tour.
- Aucune visite à l'arbitre n'est permise.

11U A (Ligue Montréal)

- La durée des parties sera de 105 minutes (1h45). On doit terminer la manche après cette durée de temps. Aucune autre manche ne doit être débutée. La partie se termine après cette manche, même s'il y a égalité au pointage. Seule la 6^e manche est considérée comme étant la manche ouverte. La manche ouverte sera jouée seulement si le temps le permet, sans exception. L'heure de début est l'heure cédulée.
- Un maximum de 6 manches par partie peut être joué si le temps le permet.
- 5 points maximum par manche.
- Le coureur peut voler le but une fois que la balle ait passé le marbre.
- Minimum de 8 joueurs par équipe pour commencer une partie.
- La règle de « différence de pointage » de dix (10) points s'applique après la 4^e manche ou 3 manches et demi si l'équipe locale est en avance.
- Tous les joueurs de l'équipe sont inscrits dans l'ordre des frappeurs et tout le monde frappe à son tour.
- Aucune visite à l'arbitre n'est permise.

13U B (Ligue Laval)

- La durée des parties sera de 105 minutes (1h45). On doit terminer la manche après cette durée de temps. Aucune autre manche ne peut débuter. La partie se termine après cette manche, même s'il y a égalité au pointage. Seule la 6^e manche est considérée comme étant la manche ouverte. La manche ouverte sera jouée seulement si le temps le permet, sans exception. L'heure de début est l'heure cédulée.
- Un maximum de 6 manches par partie peut être joué si le temps le permet.
- 3 points maximum par manche.
- Le coureur peut voler le but une fois que la balle ait passé le marbre.
- Minimum de 8 joueurs par équipe pour commencer une partie.
- La règle de « différence de pointage » de dix (10) points s'applique après la 4^e manche ou 3 manches et demi si l'équipe locale est en avance.
- Tous les joueurs de l'équipe sont inscrits dans l'ordre des frappeurs et tout le monde frappe à son tour.
- Aucune visite à l'arbitre n'est permise.

13U A (Ligue Montréal)

- La durée des parties sera de 105 minutes (1h45). On doit terminer la manche après cette durée de temps. Aucune autre manche ne peut débuter. La partie se termine après cette manche, même s'il y a égalité au pointage. Seule la 6^e manche est considérée comme étant la manche ouverte. La manche ouverte sera jouée seulement si le temps le permet, sans exception. L'heure de début est l'heure cédulée.
- 5 points maximum par manche.
- Un maximum de 6 manches par partie peut être joué si le temps le permet.
- La règle de « différence de pointage » de dix (10) points s'applique après la 4^e manche ou 3 manches et demi si l'équipe locale est en avance.
- Tous les joueurs de l'équipe sont inscrits dans l'ordre des frappeurs et tout le monde frappe à son tour.
- Aucune visite à l'arbitre n'est permise.

15U A (Ligue Montréal)

- Aucune nouvelle manche ne peut débuter après 120 minutes (2h00), le temps alloué. Cependant toute manche qui débute avant que le temps alloué ne soit écoulé doit être complétée. Seule la 7^{ème} manche peut être ouverte. L'heure de début est l'heure cédulée.
- 5 points maximum par manche.
- Un maximum de 7 manches par partie peut être joué si le temps le permet.
- Minimum de 8 joueurs par équipe pour commencer une partie.
- La règle de « différence de pointage » de dix (10) points s'applique après la 5^e manche ou 4 manches et demi si l'équipe locale est en avance.
- Tous les joueurs de l'équipe sont inscrits dans l'ordre des frappeurs et tout le monde frappe à son tour.
- Aucune visite à l'arbitre n'est permise.

15U B (Ligue Laval)

- Aucune nouvelle manche ne peut débiter après 120 minutes (2h00), le temps alloué. Cependant toute manche qui débute avant que le temps alloué ne soit écoulé doit être complétée. Seule la 7ième manche peut être ouverte. L'heure de début est l'heure cédulée.
- 4 points maximum par manche.
- Un maximum de 7 manches par partie peut être joué si le temps le permet.
- Minimum de 8 joueurs par équipe pour commencer une partie.
- 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.
- Tous les joueurs de l'équipe sont inscrits dans l'ordre des frappeurs et tout le monde frappe à son tour.
- Aucune visite à l'arbitre n'est permise.

18U A (Ligue Lanaudière)

- La septième manche ou toute manche qui débute 105 minutes (1h45), après le début d'une partie est déclarée dernière manche et cette manche est ouverte. La partie est terminée après cette manche. La manche ouverte ne doit pas dépasser 22h55. L'heure de début est l'heure du premier Playball.
- 5 points maximum par manche.
- Un maximum de 7 manches par partie peut être joué si le temps le permet
- Minimum de 8 joueurs par équipe pour commencer une partie.
- 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.
- Tous les joueurs de l'équipe sont inscrits dans l'ordre des frappeurs et tout le monde frappe à son tour.
- Aucune visite à l'arbitre n'est permise.

18U B (Ligue Montréal)

- Aucune nouvelle manche ne peut débiter après 120 minutes (2h00), le temps alloué. Cependant toute manche qui débute avant que le temps alloué ne soit écoulé doit être complétée. Seule la 7ième manche peut être ouverte. L'heure de début est l'heure cédulée.
- 4 points maximum par manche.
- Un maximum de 7 manches par partie peut être joué si le temps le permet.
- Minimum de 8 joueurs par équipe pour commencer une partie.
- 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.
- Tous les joueurs de l'équipe sont inscrits dans l'ordre des frappeurs et tout le monde frappe à son tour.
- Aucune visite à l'arbitre n'est permise.

B) Classes A et B – Féminin

9U A Féminin (Ligue LFBQ)

- Toute manche débutant 75 minutes après le début de la partie sera déclarée dernière manche et, elle sera ouverte. Aucune manche ne peut débiter après 90 minutes de jeu. L'heure de début est l'heure du premier Playball.
- Un maximum de 6 manches par partie peut être joué si le temps le permet
- 5 points maximum par manche.
- Aucun vol de buts.
- Minimum de 7 joueurs par équipe pour commencer une partie.
- 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.
- Tous les joueurs de l'équipe sont inscrits dans l'ordre des frappeurs et tout le monde frappe à son tour.
- Aucune visite à l'arbitre n'est permise.

11U A Féminin (Ligue LFBQ)

- Toute manche débutant 90 minutes après le début de la partie sera déclarée dernière manche et sera ouverte. Aucune manche ne peut débuter après 105 minutes de jeu. L'heure de début est l'heure du premier Playball.
- Un maximum de 6 manches par partie peut être joué si le temps le permet.
- 5 points maximum par manche.
- Le coureur peut voler le but une fois que la balle ait passé le marbre.
- Minimum de 8 joueurs par équipe pour commencer une partie.
- 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.
- Tous les joueurs de l'équipe sont inscrits dans l'ordre des frappeurs et tout le monde frappe à son tour.
- Aucune visite à l'arbitre n'est permise.

11U B Féminin (Ligue LFBQ)

- Toute manche débutant 75 minutes après le début de la partie sera déclarée dernière manche et, elle sera ouverte. Aucune manche ne peut débuter après 90 minutes de jeu. Cependant, un match prendra fin automatiquement après 120 minutes de jeu et le score final sera celui du début de la manche. L'heure de début est l'heure du premier Playball.
- Un maximum de 6 manches par partie peut être joué si le temps le permet.
- 5 points maximum par manche.
- Aucun vol de buts.
- Minimum de 8 joueurs par équipe pour commencer une partie.
- 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.
- Tous les joueurs de l'équipe sont inscrits dans l'ordre des frappeurs et tout le monde frappe à son tour.
- Aucune visite à l'arbitre n'est permise.

13U A Féminin (Ligue LFBQ)

- Toute manche débutant 90 minutes après le début de la partie sera déclarée dernière manche et sera ouverte. Aucune manche ne peut débuter après 105 minutes de jeu. L'heure de début est l'heure du premier Playball.
- 5 points maximum par manche.
- Un maximum de 6 manches par partie peut être joué si le temps le permet
- Minimum de 8 joueurs par équipe pour commencer une partie.
- 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.
- Tous les joueurs de l'équipe sont inscrits dans l'ordre des frappeurs et tout le monde frappe à son tour.
- Aucune visite à l'arbitre n'est permise.

13U B Féminin (Ligue LFBQ)

- Toute manche débutant 75 minutes après le début de la partie sera déclarée dernière manche et, elle sera ouverte. Aucune manche ne peut débuter après 90 minutes de jeu. L'heure de début est l'heure du premier Playball.
- Un maximum de 6 manches par partie peut être joué si le temps le permet.
- 3 points maximum par manche.
- Le coureur peut voler le but une fois que la balle ait passé le marbre.
- Minimum de 8 joueurs par équipe pour commencer une partie.
- 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.
- Tous les joueurs de l'équipe sont inscrits dans l'ordre des frappeurs et tout le monde frappe à son tour.
- Aucune visite à l'arbitre n'est permise.

16U A Féminin (Ligue LFBQ)

- Toute manche débutant 105 minutes après le début de la partie sera déclarée dernière manche et sera ouverte. Aucune manche ne peut débuter après 120 minutes de jeu. L'heure de début est l'heure du premier Playball.
- 5 points maximum par manche.
- Un maximum de 7 manches par partie peut être joué si le temps le permet.
- Minimum de 8 joueurs par équipe pour commencer une partie.
- 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.
- Tous les joueurs de l'équipe sont inscrits dans l'ordre des frappeurs et tout le monde frappe à son tour.
- Aucune visite à l'arbitre n'est permise.

16U B Féminin (Ligue LFBQ)

- Toute manche débutant 90 minutes après le début de la partie sera déclarée dernière manche et sera ouverte. Aucune manche ne peut débuter après 105 minutes de jeu. L'heure de début est l'heure du premier Playball.
- 4 points maximum par manche.
- Un maximum de 7 manches par partie peut être joué si le temps le permet.
- Minimum de 8 joueurs par équipe pour commencer une partie.
- 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.
- Tous les joueurs de l'équipe sont inscrits dans l'ordre des frappeurs et tout le monde frappe à son tour.
- Aucune visite à l'arbitre n'est permise.

21U A Féminin (Ligue LFBQ)

- Toute manche débutant 105 minutes après le début de la partie sera déclarée dernière manche et sera ouverte. Aucune manche ne peut débuter après 120 minutes de jeu. L'heure de début est l'heure du premier Playball.
- 5 points maximum par manche.
- Un maximum de 7 manches par partie peut être joué si le temps le permet.
- Minimum de 8 joueurs par équipe pour commencer une partie.
- 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.
- Tous les joueurs de l'équipe sont inscrits dans l'ordre des frappeurs et tout le monde frappe à son tour.
- Aucune visite à l'arbitre n'est permise.

c) Classes AA

11U AA (Ligue LBICM)

- Toute manche qui débute 90 minutes (1h30) après le début d'une partie ou la sixième manche est déclarée « dernière manche », et cette manche est ouverte. La partie est terminée après cette manche sauf si le pointage est égal et que la durée minimum n'est pas atteinte. Dans ce cas, une manche supplémentaire doit être jouée et celle-ci sera également ouverte.
- Un maximum de 6 manches par partie peut être joué si le temps le permet.
- 5 points maximum par manche.
- Le coureur peut voler le but une fois que la balle ait passé le marbre.
- Minimum de 9 joueurs par équipe pour commencer une partie.
- 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.
- Tous les joueurs de l'équipe sont inscrits dans l'ordre des frappeurs et tout le monde frappe à son tour.
- Visite à l'arbitre permise seulement par l'entraîneur-chef.

13U AA (Ligue LBICM)

- Aucune manche ne débute après 2 heures de l'heure cédulée pour le début de la joute, cependant toute manche débutée doit être terminée.
- Un maximum de 6 manches par partie peut être joué si le temps le permet.
- Minimum de 9 joueurs par équipe pour commencer une partie.
- 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.
- Lorsque le pointage d'une joute est égal et que la durée maximum de la joute n'est pas écoulée, la joute doit se poursuivre jusqu'à ce que la première des deux alternatives suivantes survienne : le temps maximum est écoulé ou une des deux équipes remporte la joute.
- Tous les joueurs de l'équipe sont inscrits dans l'ordre des frappeurs et tout le monde frappe à son tour.
- Visite à l'arbitre permise seulement par l'entraîneur-chef.

15U AA (Ligue LBICM)

- Aucune manche ne débute après 2 heures 15 minutes de l'heure cédulée pour le début de la joute, cependant toute manche débutée doit être terminée.
- Un maximum de 7 manches par partie peut être joué si le temps le permet.
- Minimum de 9 joueurs par équipe pour commencer une partie.
- 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.
- Lorsque le pointage d'une joute est égal et que la durée maximum de la joute n'est pas écoulée, la joute doit se poursuivre jusqu'à ce que la première des deux alternatives suivantes survienne : le temps maximum est écoulé ou une des deux équipes remporte la joute.
- Un maximum de 10 joueurs peut être inscrits dans l'ordre des frappeurs (les 9 joueurs en défensive ainsi que le frappeur extra).
- Frappeur extra permis.
- Visite à l'arbitre permise seulement par l'entraîneur-chef.

18U AA (Ligue LBICM)

- Aucune manche ne débute après 2 heures 15 minutes de l'heure cédulée pour le début de la joute, cependant toute manche débutée doit être terminée.
- Un maximum de 7 manches par partie peut être joué si le temps le permet.
- Minimum de 9 joueurs par équipe pour commencer une partie.
- 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.
- Lorsque le pointage d'une joute est égal et que la durée maximum de la joute n'est pas écoulée, la joute doit se poursuivre jusqu'à ce que la première des deux alternatives suivantes survienne : le temps maximum est écoulé ou une des deux équipes remporte la joute.
- Il y a 9 joueurs dans l'ordre des frappeurs.
- Frappeur désigné permis.
- Visite à l'arbitre permise seulement par l'entraîneur-chef.

Annex

Ce document reprend des passages des Règlements de Régie de Baseball Québec, et les Règlements des ligues spécifiques :

Ligue Laval	Ligue Montréal	Ligue Lanaudière	LFBQ	LBICM
9U A 11U B 13U B 15U B	11U A 13U A 15U A 18U B	18U A	9U A Féminin 11U A Féminin 11U B Féminin 13U A Féminin 13U B Féminin 16U A Féminin 16U B Féminin 21U A Féminin	11U AA 13U AA 15U AA 18U AA