

	9U B	9U A	11U B	11U A-AA	13U B	13U A-AA	15U	18U	
Ordre de frappeur	Tout l'alignement frappe								
Fin d'une manche	3 points	5 points	3 points	5 points		5 points (Les manches sont ouvertes dans le AA)			
Manche ouverte	Non	Oui, la 6e					Oui la 7e		
Retrait au bâton	Après 5 lancers	5 lancers ou 3 prises	3 prises						
Durée de la partie	7 manches ou 1h30	6 manches ou 1h30	6 manches ou 1h40	6 manches ou 1h40	6 manches ou 1h50	6 manches ou 1h50	7 manches ou 2h	7 manches ou 2h	
Match réglementaire	3 manches et demi	3 manches et demi	3 manches et demi	3 manches et demi	3 manches et demi	3 manches et demi	4 manches et demi	4 manches et demi	
Avance des coureurs sur une balle frappée	Jusqu'à ce que la balle soit revenue en possession d'un joueur d'avant champ			N'importe quand					
Avance sur une erreur	Non	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 ai franchi le marbre		Oui			
Vol de buts	Interdit			Autorisé, après que la balle ai franchi le marbre. Vol de marbre interdit		À tout moment			
Vol de buts avec avance 5 points	Ne s'applique pas			Non		Non A, Oui AA			
Ballon sacrifice	Oui								
Coup retenu	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 - 4 manches par 7 jours consécutifs. Ne pas lancer 3 jours consécutifs (Un lancer compte pour une manche)		3 manches par jour - 6 manches par 7 jours consécutifs. Ne pas lancer 3 jours consécutifs (Un lancer compte pour une manche)		7 manches par jour, si + de 3 manches = ne peut plus lancer dans la journée et 2 jours de repos. S'il lance 7 manches, 3 jours de repos. Ne peut lancer 3 jours consécutifs (Un lancer compte pour une manche)	7 manches par jour, si + de 4 manches = ne peut plus lancer dans la journée et 2 jours de repos. S'il lance 7 manches, 3 jours de repos. Ne peut lancer 3 jours consécutifs (Un lancer compte pour une manche)	
Manches d'un lanceur : À partir de juillet			3 manches par jour - 6 manches par 7 jours consécutifs. Ne pas lancer 3 jours consécutifs (Un lancer compte pour une manche)		4 manches par jour - 8 manches par 7 jours consécutifs. Ne pas lancer 3 jours consécutifs (Un lancer compte pour une manche)				
Lanceur qui quitte le monticule	Ne s'applique pas		Un lanceur qui quitte le monticule ne peut pas revenir pendant le match						
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'appliquent			
But sur balles	Ne s'applique pas		Un élan sur T-ball. Frappeur limité à un double sauf si circuit extérieur. Les autres coureurs avancent autant qu'ils veulent. Frappeur retiré s'il frappe une fausse balle		Le coureur s'en va au 1er				
Visite aux arbitres	Interdit			Interdit, seulement AA	Interdit	Interdit, seulement AA			
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	