

BASEBALL 2012	Beeball Tee-ball	Beeball Rookie	Tee-ball 6U	Rookie 9U	A 12U	AA 15U	AAA 18U	UNSS (scolaire)
âge l'année du championnat	6, 5 et 4 ans	9, 8, 7 et 6 ans	6, 5 et 4 ans	9, 8, 7 et 6 ans	12, 11, 10 et 9 ans	15, 14, 13 et 12 ans	18, 17, 16 et 15 ans	
Attention !	angle de 60°, 2 bases, 1 marbre	angle de 60°, 2 bases, 1 marbre		6 ans ni receveur, ni lanceur, ni 1B	9 ans ni receveur, ni lanceur	lanceur 12 ans à 14m	lanceur 15 ans à 16,45m	
TERRAIN								
Double 1 ^{ère} base	obligatoire					recommandée	non	obligatoire
Entre les bases	12	15	12	15	18	23	27,43	21
Plaque lanceur	pas de lanceur			12	14	16,45	18,44	12
Champs	47-47-47	54-54-54	47-47-47	54-54-54	61-61-61	75-75-75	90-90-90	55-55-55
Backstop	ligne pointe 5m ligne sécurité 11m	ligne pointe 5m ligne sécurité 11m	5	5	5 à 9,10	5 à 9,10	9,10 à 18,29	8
MATERIEL								
Balle	« Kenko » caoutchouc « gonflable »			« Kenko » caoutchouc « gonflable » ou WorldC 8 pouces	« Kenko » caoutchouc World B 8,5 pouces	« Kenko » caoutchouc World A 9 pouces	en cuir dure 9 pouces	« Lace » en cuir molle 9 pouces
Batte	26 = taille max 2 ¼ = barrel -10 à -13 = ratio	28 = taille max 2 ¼ = barrel -10 à -13 = ratio	26 = taille max 2 ¼ = barrel -10 à -13 = ratio	28 = taille max 2 ¼ = barrel -10 à -13 = ratio	32 = taille max 2 ¼ = barrel -10 à -13 = ratio	33 = taille max 2 ¾ = barrel -5 à -10 = ratio	34 = taille max 2 ¾ à 2 ¾ = barrel 0 à -3 = ratio	32 = taille max 2 ¼ = barrel -10 à -13 = ratio
Casque et coquille (garçons)	recommandés			Obligatoire (avec 2 oreillettes, vérifier qu'il n'y pas de fissure)				
Equipement receveur	Obligatoire (grille obligatoire pour les lancer d'échauffement, même debout)							
Crampons métal	interdits						autorisés	interdits
REGLES								
Nombre joueurs				11 défenseurs max				
Joueuses acceptées	oui						par dérogation	oui
Lanceur	Balle sur tee-ball			Coach ou machine (48 à 56 km/h) « balls » ne comptent pas	75 lancers maxi /repos 4jours si 21-35 repos 1jour si 41-55 repos 2jours si 51-65 repos 3jours	85 lancers maxi /repos 4jours si 26-40 repos 1jour si 41-55 repos 2jours si 56-70 repos 3jours	95 lancers maxi /repos 4jours si 31-45 repos 1jour si 46-60 repos 2jours si 61-75 repos 3jours	par dessous, 4 reprises/jour max pas de repos obligatoire
Receveur	une fois le jeu stoppé, lanceur relais la balle au receveur qui la donne à l'arbitre				6 reprises maxi /repos 2jours 5 repos 1jour	7 reprises maxi /repos 2jours 6/repas 1jour	8 reprises maxi /repos 2jours 7/repas 1jour	pas de repos obligatoire
Strikes	3, foul ball incluses			5, foul ball incluses	3			
3 ^{ème} strike relâché				frappeur retiré		frappeur retiré si moins de 2 retraits+C1		frappeur retiré
Lead (prise d'avance)	non					oui		non
Vol	non					balle traverse marbre		oui
Amorti	non					oui		
Infield-Fly	non					oui		
Catch (attrapé de volée)	frappeur retiré et coureurs retournent					oui		
Re-entry	oui					non		oui
Matches	4 ou 45' ou 4+4	4 ou 1h00 ou 4+4			5 ou 1h15 ou 5+5	6 ou 1h30 ou 6+6	7 ou 1h45 ou 7+7	6 ou 1h30
Points ½ manche	≥ 5 avant 4 ^{ème}				≥ 5 avant 5 ^{ème}			≥ 5
Nouvelle manche si durée	≤ 35'	≤ 50'	≤ 35'	≤ 50'	≤ 1h00	≤ 1h20	≤ 1h35	≤ 1h20