

Règlements	Atome B	Atome A	Moustique B
Nombre de joueurs	7 à 9 joueurs	7 à 9 joueurs	9 joueurs
Nombre de lancers	5 lancers, à la 5 ^e balle il peut y avoir des fausses balles, après cette séquence T-Ball.	5 lancers, règle 3 prises s'applique. Un frappeur ne peut être retiré sur une fausse-balle.	Lorsque l'arbitre appelle une 4 ^e balle, le frappeur s'élance à partir du T-Ball avec un seul élan.
Nombre de points maximum par manche	3 points mais 5 pour la dernière manche	5 points. Lors de la dernière manche, l'équipe qui visite ne peut obtenir une avance de plus de 10 points. L'équipe hôte pourra au mieux égaliser le pointage..	3 points mais 5 pour la dernière manche
Différence de pointage	10 points d'écart après 3 manche et demi		
T-Ball	<ul style="list-style-type: none"> • 2 élans, 1 simple seulement. • Au 2^e élan, s'il frappe la tige et/ou la balle tombe dans le demi-cercle des fausses balles, le frappeur est retiré. • Toute tentative de demi-élan entraîne une reprise de l'élan. • Les coureurs ne peuvent avancer de plus d'un but. • Une fausse balle au 2^e lancer = retiré 	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> • 1 seul élan • Maximum 2 buts seulement. • S'il frappe la tige et/ou la balle tombe dans le demi-cercle des fausses balles, le frappeur est retiré. • Toute tentative de demi-élan entraîne une reprise de l'élan.
Balle frappée du lance-balle	<ul style="list-style-type: none"> • Balle frappée avant-champ = 1 but • Coureurs = 1 but • Balle frappée champ extérieur = max 2 buts à ses risques. • Coureurs = 2 buts maximum 	Lors d'un coup frappé, le jeu prend fin au moment qu'un joueur d'avant champ est en possession de la balle dans l'avant-champ; Les coureurs peuvent se rendre uniquement au prochain but qu'ils tentent d'obtenir à leur risque. Si une erreur est commise au cours de ce jeu, les coureurs peuvent se rendre au prochain but à leur risque. Un seul but peut être accordé.	Le jeu se termine lorsque la balle revient au lanceur.
Receveur	Aucun	Oui	Oui

Lanceurs	2 de chaque côté du cercle. Aucun joueur ne doit dépasser le lance-balles avant que la balle n'ait atteint le marbre	1 seul, Aucun joueur ne doit dépasser le lance-balles avant que la balle n'ait atteint le marbre	1 lanceur sur la plaque
Cercle du lance-balles	Aucun joueur ne devrait se retrouver dans cette espace en aucun temps. Une balle peut être captée dans le cercle en autant que les pieds ou une autre partie du corps ne s'y trouve pas.		
Vitesse du lance-balles	37 et 39 MPH	42 à 44 MPH	
Lancer erratique	Balles qui touchent au sol, avant et au marbre, nettement plus haut que la tête ou 20 cm à côté du marbre. L'arbitre appelle le lancer erratique et le frappeur a droit à une autre balle. Le lance-balles peut être ajusté en tout temps.		
Vol de but	Non Un coureur peut atteindre le marbre seulement si la balle est frappée ou s'il est forcé d'avancer. S'il y a infraction, le coureur est retourné à son but.		
Écart sur les buts	Aucun coureur ne peut pas laisser son but avant que la balle ait été frappé. Infraction : balle morte, coureur retourne à son but	Aucun coureur ne peut pas laisser son but avant que la balle ait été frappé. Infraction : balle morte, coureur retiré	Aucun coureur ne peut pas laisser son but avant que la balle ait été frappé. Infraction : balle morte, coureur retourne à son but
Coup retenu	Non	Non	Non
Chandelle intérieure	Non	Non	Non
Durée de la partie	1heure 30 (90 minutes) ou 6 manches	1heure 30 (90 minutes) ou 6 manches	1heure 40 (100 minutes) ou 6 manches
	Seulement la dernière manche qui est ouverte. S'il reste une minute au match après une manche complète, on débute une autre manche		