

# REGLES D'ÉVENEMENT

**CARTE DE JEU D'ARBITRE** La carte de jeu (feuille de pointage) de l'arbitre doit être remise aux babillards, immédiatement après la partie par l'équipe **gagnante**. Au bas de la carte, du côté de l'équipe gagnante, l'arbitre doit y inscrire le nom de l'équipe gagnante, le score final, et signer sous le score. Seulement les cartes de jeu signées par un arbitre seront acceptées comme étant valide. Veuillez inscrire votre classement ou division à côté de votre nom d'équipe.

**LISTE DE JOUEURS** Le package de votre événement sera votre liste des "Series Mondiales" que vous avez soumise en ligne avant l'événement. Vous êtes autorisé jusqu'à cinq (5) changements de liste lors de l'événement. Vous ne pourrez ajouter à votre liste que des personnes qui sont dans le système NSA PCS (Player Classification System) et cela se fera dans la zone d'inscription au coût de 5,00 \$ par changement.

**LE NON RETOUR DE VOTRE LISTE D'ÉQUIPE (CHANGEMENTS/NON CHANGE) À L'HEURE PEUT ENTRAINER LA DISQUALIFICATION AU "WORLD SERIES".**

**CLASSIFICATION DES JOUEURS** Le système de classification des joueurs est en place pour cet événement. Tout joueur non enregistré sera considéré non éligible. Lors d'événements "Séries Mondiales", chaque équipe aura droit à un maximum de 2 joueurs de la classification suivante, directement au-dessus de la division/classification de leur équipe.

**LIMITE DE TEMPS** Tout au cours de la fin de semaine, des périodes limite de 90 minutes seront allouées pour chaque partie. Aucune manche ne commencera APRÈS la limite de temps est atteinte (basée sur le temps de commencement actuelle de la partie, plus tout commencement anticipé). Ceci est strictement au jugement de l'arbitre et n'est pas contestable. Si une partie débute prématurément, le temps limite est prolongé conformément. Si un arbitre a l'impression qu'une équipe tente de ralentir la partie afin d'arriver au temps limite, l'arbitre pourra ajouter du temps à la partie comme bon lui semble. Aucune limite de temps les Lundis.

**Les équipes sont responsables d'être sur le terrain 30 minutes avant l'heure cédulé de leur partie.**

**VOTRE PARTIE PEUT ÊTRE DÉBUTÉE JUSQU'À 20 MINUTES EN AVANCE.**

**Il n'y a absolument aucune période de grâce pour les parties.**

**RÉCHAUFFEMENT** Il n'y a aucune forme de réchauffement sur le terrain après la première manche. Si l'arbitre en décide ainsi, il peut déclarer votre prochain frappeur retiré.

**TIRAGE AU SORT** L'équipe receveur sera déterminée par un tirage au sort et ce jusqu'à la première partie des finales – à ce moment, l'équipe qui est invaincue pourra choisir le statut de receveur ou visiteur. Si une deuxième partie en finale est requise, un double tirage au sort déterminera l'équipe receveur et visiteur. Les uniformes d'équipes (chandails) identiques ne sont pas obligatoires, par contre les équipes n'ayant pas sans uniformes identiques renonceront au statut d'équipe receveur à l'équipe ayant des uniformes (chandails) identique (à l'exception de la première partie de la finale).

**LE MARBRE** est LIVE dans les divisions open seulement. Tous les coureurs venant au marbre doivent être touchés, à l'exception d'un but forcé au marbre. Toute charge inutile ou courir le receveur au marbre se traduira par l'éjection du joueur fautif. Pour la sécurité de tous en cause, s'il vous plaît glisser ou contourner le marbre si nécessaire. Toutes les autres divisions utiliseront une ligne marquant le marbre et une de non-retour.

**TROISIÈME PRISE FRAPPÉE FAUSSE** est un retrait. Les coureurs ne sont pas autorisés à « tagger » et courir sur une troisième prise fausse attrapée.

**BALLES ERRANTES** Les équipes doivent récupérer leurs balles lorsqu'une fausse balle ou un circuit est frappé sans quoi le **premier frappeur de la manche suivante pourrait être un retrait automatique**. Envoyez quelqu'un chercher les balles – tu l'as frappée, tu vas la chercher.



# REGLES D'ÉVENEMENT

**LIGNE UPS** Maximum 10 joueurs sur le terrain et tous les joueurs doivent être de 18 ans. Vous pouvez avoir un alignement au bâton avec un maximum de 12 frappeurs. Si une équipe commence par l'utilisation d'un joueur d'extra, cette équipe doit finir la partie avec un joueur d'extra. Si le joueur d'extra ou tout autre joueur est blessé ou retiré du jeu sans substitut pour les remplacer, cet endroit dans l'ordre des frappeurs sera un retrait automatique.

**CIRCUIT** : La règle du circuit « One-Up » (+1) est en vigueur. Une fois que les deux équipes ont atteint leur allocation respective, l'autre équipe peut aller jusqu'à un de plus que l'autre équipe. Tous les autres seront marqués sous la forme d'un retrait. Toutes les divisions auront une règle de 5 + 1. Équipes peuvent frapper leurs cinq circuits à tout moment dans le jeu et cette règle n'entre en vigueur une fois que les deux équipes ont frappé cinq coups. L'équipe locale dans la 7 manche ou manche plus tard, n'est pas permis d'utiliser le +1 sur l'équipe visiteuse. L'équipe locale peut seulement égaliser dans les circuits pendant les manches 7 ou dans les manches ultérieures.

**MERCY** règle est en effet dans toutes les divisions. Il sera d'une différence de 20 après la 3ème, de 15 en 4ème et de 10 après 5ème et 6ème manche. Équipe locale ne prend pas leurs manches au bâton, si elles mènent au bas de la dernière manche. Si vous souhaitez une garantie au bâton, prendre le visiteur.

**COUREURS de SUBSTITUTIONS & courtoisie**: si un accident au coureur l'empêche de courir sur les buts, qu'il/elle lui est décerné, un coureur substitut est admis pour le joueur blessé. Un RE-ENTRY est autorisée une fois et uniquement à l'endroit original dans l'ordre des frappeurs. Vous pouvez faire un RE-ENTRY à tout moment. Aucun coureur de courtoisie.

**Manche supplémentaires**: il n'y aura pas de partie qui finiront égales ; tous les parties doivent avoir un gagnant. Une partie qui est à égalité à la fin de la dernière manche sera continuée en jouant une ou des manches supplémentaires jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur. Il n'y a pas INTERNATIONAL règle.

**PROTESTATIONS** ne doivent pas être autorisées ou considérées comme si elles sont fondées uniquement sur une décision portant sur le jugement de la part d'un arbitre.

Protestations doivent être reçues et examinées uniquement sur les règles suivantes :

- A – erreur d'interprétation d'une règle de jeu pour une situation donnée
- B – défaillance d'un arbitre d'appliquer la règle appropriée à une situation donnée
- C – défaillance d'infliger la peine correcte pour une infraction donnée

Notification d'intention de protester doit être effectuée immédiatement avant le prochain lancé. Toute réclamation doit être traitée immédiatement, s'arrêter jouer.

**EXCEPTION** : Joueur admissibilité. Toutes les protestations devront être faites avant que l'arbitre quitte le terrain.

Les frais de protestation sont de 175,00 \$ en argent comptant, payables au comité de NSA CANASA « World Series » .

Commission des droits du comité de « World Series » réserve le droit de prendre des décisions qu'ils estiment sont dans le meilleur intérêt de l'événement dans son ensemble. En outre, le Comité de « World Series » réserve le droit, sans préavis, de modifier les temps de jeu ou format de l'événement pour assurer la sécurité des participants et l'achèvement de la « World Series ». Toute l'équipe qui essayer de simuler une défaite non véridique aux fins de manipuler le classement du round robin (placement dans une division inférieure de série) peut être attribué la victoire par l'arbitre sur le terrain ou le Comité de "World Series" ou et à la discrétion du Comité, éjecté de l'événement dans son ensemble.

