



# 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.

