

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 La copie de votre liste de joueurs original que vous avez soumise est incluse dans votre trousse d'équipe, ainsi qu'une feuille de liste vide avec copie carbone. Chaque équipe est autorisée à faire un total de 5 cinq modifications et/ou ajouts (toute combinaison de ceux-ci, ne peut dépasser cinq) à la liste originale, qui sera au coût de 5,00 \$ par changement. La liste peut contenir un maximum de 20 noms. Tous les joueurs doivent remplir et signer cette liste et retourner au Comité du tournoi avant le début de votre deuxième match, tant la liste originale et la nouvelle. Les équipes qui n'ont pas présenté leur liste par la date limite de l'événement, un frais de 25,00 \$ supplémentaires sera chargé lorsqu'ils soumettront leur liste lors de l'événement. Toute modification apportée à votre liste d'après la date limite de l'événement doit toujours respecter le système de classification de joueur.

LE NON RETOUR DE VOTRE LISTE D'ÉQUIPE (CHANGEMENTS/NON CHANGE) À L'HEURE PEUT ENTRAÎNER 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. ou 1 joueur de 2 classements 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 vaincue 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.

Toutes les divisions utiliseront un décompte standard de 0-0, à l'exception des divisions ouvertes qui utiliseront un décompte de 1-1.

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.

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

A - Cinq (5) et un de plus

B - La règle du one up n'est en vigueur qu'une fois que les deux équipes ont atteint leur limite de home run. Une fois que les deux équipes ont atteint sa limite de coups de circuit, chaque équipe peut frapper un coup de circuit supplémentaire, cependant, aucune équipe ne peut jamais aller plus que un home run sur l'autre équipe. Tout circuit supplémentaire au-dessus de celui effectué sera marqué comme un retrait.

EXCEPTION: Si l'équipe visiteuse est à égalité ou d'un coup de circuit sur l'équipe à domicile en fin de dernière manche ou toute manche supplémentaire, l'équipe à domicile ne peut frapper qu'un seul coup de circuit dans cette manche.

REMARQUE II: Une fois qu'un coup de circuit ou une récompense de 4 buts a été déclaré par l'arbitre du marbre, tous les coureurs peuvent procéder à leur pirogue et un point sera marqué pour chaque coureur.

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.

COUREUR TEMPORAIRE POUR LE PITCHER: Un coureur temporaire peut être utilisé pour le lanceur s'il est sur le but avec deux (2) sorties et utilise un équipement de protection. Cette règle ne s'applique au lanceur que s'il était le lanceur à la fin de la manche précédente ou a été déclaré lanceur partant par l'arbitre du marbre s'il s'agit du meilleur de la première manche.

A - Le coureur temporaire doit être du dernier coureur disponible du même sexe que le lanceur

B - Une fois que le lanceur utilise un coureur temporaire, il DOIT continuer à utiliser un coureur pour le reste de la partie

C - Une fois qu'un lanceur refuse d'utiliser un coureur temporaire, il NE PEUT PAS utiliser un coureur temporaire pour le reste du jeu

D - Un coureur temporaire ne sera pas compté comme coureur de courtoisie, s'il est utilisé. Il n'y a pas de coureurs de courtoisie pour cet événement.

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

D - Dans le jeu d'après-saison, les protêts concernant l'éligibilité des joueurs doivent être déposés avant le premier lancer du haut du cinquième manche

EXCEPTION : Si un joueur est ajouté à la carte d'alignement après le début de la cinquième manche, ce joueur ou les joueurs peuvent être réclamés jusqu'à la fin de la partie. La fin du jeu est définie comme lorsque le ou les arbitres ont quitté le terrain de jeu, ou l'arbitre a commencé la partie suivante (Règle 5 Section 3 Note 1 Page 13)

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 CANADA « 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.

