NSA CANADA - RÈGLEMENTS DU TOURNOI WORLD SERIES – HOMMES ET FEMMES

FEUILLES DE MATCH DE L'ARBITRE La feuille d'alignement de l'arbitre doit être récupérée par l'équipe gagnante et remise immédiatement après chaque partie. Assurez-vous que l'arbitre l'a signée et qu'il a confirmé le pointage (seules les feuilles d'alignement signées par l'arbitre seront considérées officielles). Si les feuilles d'alignement portant la signature de l'arbitre et le pointage ne sont pas remises dans un délai raisonnable de temps, la partie sera comptée comme une défaite pour les deux équipes.

ALIGNEMENTS Une copie de l'alignement original que vous avez soumis se trouve dans votre trousse d'équipe, avec une feuille d'alignement vierge en copie carbone. Les équipes peuvent effectuer un total de cinq (5) modifications et/ou ajouts (toute combinaison, sans dépasser cinq) à l'alignement original, au coût de $5.00 par modification. Un alignement peut contenir un maximum de 20 noms. Tous les joueurs et joueuses doivent remplir et signer cet alignement, puis remettre l'original et le nouvel alignement au comité du tournoi avant le début de votre deuxième partie. Les équipes qui n'ont pas soumis leur alignement avant la date limite de l'événement devront payer $25.00 supplémentaires lorsqu'elles le remettront sur place. Tout changement apporté après la date limite doit tout de même respecter le système de classification des joueurs.

LE FAIT DE NE PAS REMETTRE L'ALIGNEMENT DE VOTRE ÉQUIPE (AVEC OU SANS CHANGEMENTS) À TEMPS PEUT ENTRAÎNER UNE DISQUALIFICATION DE LA « WORLD SERIES ».

CLASSIFICATION DES JOUEURS Le système est en vigueur pour cet événement. Toute personne non inscrite sera considérée inadmissible. Pour les événements « World Series et Provinciaux », une équipe peut aligner au maximum 2 joueurs provenant de la classification immédiatement supérieure à celle de sa division/classement, ou 1 joueur provenant de deux classifications au-dessus de sa division/classement.

LIMITES DE TEMPS Des limites de temps de 75-90 minutes s'appliquent pour toute la fin de semaine. Aucune manche ne doit commencer APRÈS l'atteinte de la limite (selon l'heure réelle de début, plus tout départ hâtif). Cette décision relève uniquement du jugement de l'arbitre et ne peut faire l'objet d'une contestation. Si un match commence plus tôt, la limite de temps est prolongée en conséquence. Si l'arbitre juge qu'une équipe tente de ralentir le jeu pour atteindre la limite de temps, il/elle peut ajouter du temps au match, à sa discrétion. Aucune limite de temps le lundi.

Les équipes doivent être à leur terrain 30-minutes avant l'heure prévue de début. Le fait de ne pas être au terrain 30-minutes avant l'heure prévue du match peut entraîner l'attribution à l'autre équipe du choix d'être à domicile ou visiteuse, sans tirage à pile ou face.

VOTRE MATCH PEUT COMMENCER JUSQU'À 20-MINUTES PLUS TÔT. **Il n'y a absolument aucune période de grâce pour les matchs.**

ÉCHAUFFEMENTS Aucun échauffement sur le terrain n'est permis après la première manche. Si l'arbitre le décide, il/elle peut déclarer votre prochain frappeur retiré.

TIRAGE À PILE OU FACE L'équipe locale sera déterminée par un double tirage à pile ou face, jusqu'au premier match de la finale – moment où l'équipe toujours invaincue aura le choix d'être locale ou visiteuse. Si un deuxième match de finale est nécessaire, un double tirage à pile ou face déterminera l'équipe locale et l'équipe visiteuse. Les chandails/maillots d'uniforme identiques (mêmes POLICES et couleurs, mais pas nécessairement numérotés) ne sont pas obligatoires; toutefois, les équipes sans chandails/maillots assortis perdront le choix de l'équipe locale au profit de l'équipe dont l'uniforme est assorti (exception : le premier match de chaque finale).

MARBRE/COMPTE Le marbre est EN JEU uniquement dans les divisions Ouvertes (A) . Tous les coureurs qui rentrent au marbre doivent être touchés, sauf en cas de jeu forcé au marbre. Toute charge inutile ou le fait de « foncer dans le receveur » au marbre entraînera l'expulsion du joueur fautif. Pour la sécurité de tout le monde, veuillez glisser ou « concéder » au marbre lorsque nécessaire. Toutes les autres divisions utiliseront une ligne de pointage et une ligne d'engagement.

En séries mondiales, dans toutes les divisions, chaque présence au bâton commence avec un compte de une (1) balle et une (1) prise - Règle 7, art. 1

TROISIÈME PRISE EN FAUTE compte comme un retrait et la balle est morte. Les coureurs ne peuvent pas retoucher et avancer sur une troisième prise en faute attrapée.

BALLES ÉGARÉES Les équipes doivent récupérer leurs balles en faute ou de circuit -sinon le premier frappeur de la manche suivante **pourrait être déclaré retiré.** Envoyez quelqu'un chercher les balles – tu l'as frappée, tu vas la chercher.

ALIGNEMENTS Maximum 10 joueurs sur le terrain et TOUS les joueurs doivent avoir 18 ans. Vous pourrez faire frapper jusqu'à un **maximum de 12 frappeurs.** Si une équipe commence avec un JP (EP), elle doit terminer le match avec un JP (EP). Si le JP (EP) ou tout autre joueur se blesse ou est retiré du match sans remplaçant, cette place dans l'ordre des frappeurs comptera comme un retrait.

ONE NATION SLOWPITCH · ANARCHY · marucci · SUN CRUISER · TRULY HARD SELTZER · LANDSHARK Lager · HARD ICED TEA TWISTED TEA · SIS SMASH IT SPORTS · Victus · Jostens

RÈGLE DES-COUPS DE CIRCUIT (toute balle clairement au-dessus de la clôture en territoire juste, qu'elle soit touchée ou déviée) Cinq (5) et un de plus

NOTE : La règle du « un de plus » s'applique seulement une fois que les deux équipes ont atteint leur limite de coups de circuit. Dès que les deux équipes ont atteint leur limite, chacune peut frapper un coup de circuit supplémentaire; toutefois, aucune équipe ne peut jamais mener par plus d'un (1) coup de circuit sur l'autre. Tout coup de circuit additionnel au-delà du « un de plus » sera compté comme un retrait.

EXCEPTION : Si l'équipe visiteuse est à égalité ou mène par un (1) coup de circuit sur l'équipe locale en fin de dernière manche (bas de la manche) ou en manches supplémentaires, l'équipe locale ne peut frapper qu'un seul (1) coup de circuit pendant cette manche.

RÈGLE 5, art. 11

TOUTE BALLE clairement au-dessus de la clôture en territoire juste, qu'elle soit touchée ou déviée, qui dépasse la limite de coups de circuit d'une équipe, sera comptée comme un retrait.

NOTE I : Toute balle frappée qui passe clairement au-dessus de la clôture en territoire juste, qu'elle soit touchée ou déviée, est considérée comme un coup de circuit et s'ajoute au total de coups de circuit de l'équipe.
NOTE II : Dès qu'un coup de circuit est signalé par l'arbitre au marbre, tous les coureurs peuvent retourner à l'abri, et un point est accordé pour chaque coureur.

RÈGLE 5, art. 12

TOUTE BALLE AIDÉE PAR-DESSUS LA CLOTURE par un joueur défensif en territoire régulier avant de toucher le sol ne sera pas comptabilisée dans le total des circuits par-dessus la clôture. Il s'agit d'une attribution de quatre-buts.

NOTE I : Dès qu'une attribution de quatre-buts est annoncée par l'arbitre au marbre, tous les coureurs peuvent se diriger vers leur abri, et un point sera accordé pour chaque coureur.

LA RÈGLE DE LA PITIÉ S'APPLIQUE Dans TOUTES les divisions : 20 points après la 3e manche, 15 après la 4e et 10 points après la 5e. L'équipe locale ne frappe pas en fin de dernière manche si elle mène. Si vous voulez vos présences au bâton garanties, choisissez l'équipe visiteuse.

REMPLACEMENTS & COUREURS DE COURTOISIE Si un accident empêche le coureur ou la coureuse d'atteindre un but qui lui est accordé, un coureur substitut sera permis pour remplacer la personne blessée. La ré-entrée est permise une seule fois, et uniquement à la position originale dans l'ordre au bâton. Vous pouvez ré-intégrer le match en tout temps. **Aucun coureur de courtoisie n'est permis en tout temps.**

COUREUR TEMPORAIRE POUR LE LANCEUR Un coureur temporaire doit être utilisé pour le lanceur ou la lanceuse s'il/elle est sur les buts avec deux (2) retraits et porte de l'équipement de protection amovible tel que défini à la Règle 3, art. 7. Au minimum, cet équipement doit inclure un masque. Cette règle ne s'applique au lanceur ou à la lanceuse que s'il/elle était au monticule à la fin de la manche précédente, ou s'il/elle a été déclaré(e) lanceur partant à l'arbitre au marbre si c'est le haut de la première manche. Le coureur temporaire peut être tout joueur disponible du même genre que le lanceur ou la lanceuse sur l'alignement de l'équipe.

NOTE : Refuser d'utiliser un coureur temporaire entraînera le retrait du lanceur ou de la lanceuse.

MANCHES SUPPLÉMENTAIRES Il n'y aura AUCUN match nul : chaque partie doit avoir un gagnant. Une partie à égalité à la fin de la dernière manche se poursuit avec des manches supplémentaires jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué plus de points dans sa demi-manche. Il n'y a AUCUNE RÈGLE INTERNATIONALE.

PROTÊTS Les protêts ne seront PAS acceptés ni considérés s'ils reposent uniquement sur une décision de jugement de l'arbitre. Les protêts seront reçus et étudiés UNIQUEMENT pour les cas suivants :

A – Mauvaise interprétation d'une règle de jeu dans une situation donnée
B – Omission de l'arbitre d'appliquer la bonne règle à une situation donnée
C – Omission d'imposer la pénalité appropriée pour une infraction donnée
D – En séries éliminatoires, toute contestation concernant l'admissibilité d'un joueur doit être déposée avant le premier lancer du début de la cinquième manche. **EXCEPTION**: Si un joueur est ajouté à la carte d'alignement après le début de la cinquième manche, ce joueur (ou ces joueurs) peut faire l'objet d'une contestation jusqu'à la fin du match. La fin du match est définie comme le moment où le(s) arbitre(s) a/ont quitté le terrain, ou lorsque l'arbitre a amorcé le match suivant (Règle 5, section 3, note 1, page 13)

L'intention de déposer une contestation doit être annoncée immédiatement avant le lancer suivant. Toute contestation doit être traitée sur-le-champ, en interrompant le jeu.

EXCEPTION: Admissibilité des joueurs : TOUTES les contestations doivent être faites AVANT que l'arbitre quitte le terrain.

Les frais de contestation sont de 175,00 $ comptant, payables au comité « World Series » de la NSA Canada.

DROITS DU COMITÉ Le comité « World Series » se réserve le droit de prendre toute décision qu'il juge dans le meilleur intérêt de l'événement. De plus, le comité « World Series » se réserve le droit, sans préavis, de modifier les heures des matchs ou le format de l'événement afin d'assurer la sécurité des participants et la tenue complète de la « World Series ». **Toute équipe jugée comme tentant de « laisser tomber » un match** pendant le tournoi à la ronde afin de manipuler le classement (se retrouver dans une division éliminatoire inférieure) peut se voir accorder la victoire par l'arbitre au marbre ou le comité de l'événement» ou, à la discrétion du comité, être expulsée de l'événement.

Si une règle n'est pas mentionnée ci-dessus, le livre des règles de la NSA Canada s'applique.