

# RÈGLEMENTS



## 1. Déroulement des matchs

---

- 18 minutes « in-and-out »
  - 1 minute d'échauffement
  - 15 minutes de jeu à temps continu
  - 1 minute pour célébration et poignée de main
  - 1 minute de varia (« *miscellaneous* »)
- Les joueurs doivent être prêt 5 minutes avant le début du match
- La poignée de main est obligatoire après chaque match
- La notion **RECEVEUR** et **VISITEUR** n'existe pas durant la ronde préliminaire
- Durant la ronde des finales la notion **RECEVEUR** et **VISITEUR** permet seulement à l'équipe ayant eu le meilleur rang durant la ronde préliminaire de choisir si elle désire débiter ou tirer en deuxième lorsque des tirs de barrage sont requis

## 2. Formule de jeu et Règlements généraux

---

### Formule :

- « à bout-de-souffle » / Aucun arrêt de jeu
- l'officiel siffle et pointe l'équipe qui doit repartir le jeu avec la rondelle
- l'équipe adverse doit concéder 6 pieds (2 mètres) à l'équipe qui repart le jeu
- Les seules mises-en-jeu se font lors de buts
- Les changements peuvent se faire en tout temps
- Les tirs de pénalité se feront à la fin du match **si et seulement si cela peut changer l'issue du match**

# RÈGLEMENTS

## **Punitions :**

Une infraction (punition) résulte en un (1) tir de pénalité à l'équipe adverse

- Une équipe qui retarde le début du match sera automatiquement pénalisée
- Le respect des officiels et des adversaires est de mise. Tout manquement est susceptible de résulter en une punition ou dans les cas graves d'expulsion du match ou du tournoi
- Une bagarre entraîne une expulsion automatique du tournoi
- Aucun joueur n'est autorisé à prendre part à un match sous l'influence de l'alcool ou d'autres substances intoxicantes
  - Le joueur fautif sera automatiquement expulsé du match

## **Hors-jeu :**

- On utilise la règle habituelle du 3x3 concernant la ligne bleue flottante pour l'entrée en zone offensive
  - La ligne bleue sert à déterminer les hors-jeux (idem règle habituelle)
  - Si l'entrée en zone offensive est faite avec succès, la ligne rouge devient la ligne bleue afin de permettre une plus grande surface de jeu en zone

## **Issue des matchs :**

- Un match régulier peut se terminer par une égalité
  - Victoire = 2 points
  - Égalité = 1 point
  - Défaite = 0 point
- Les matchs en ronde des finales sont des matchs à terminer. En cas d'égalité :
  - 3 minutes temps supplémentaires
  - Tirs de barrages (3)
    - Les 3 premiers tireurs doivent être des joueurs différents
    - Par la suite une équipe peut ramener le même tireur autant de fois qu'elle le désire

# RÈGLEMENTS

## 3. Départage d'égalité

---

**En cas d'égalité au niveau du total des points, les finalistes ou l'ordre des finalistes seront déterminés selon les facteurs suivants dans l'ordre indiqué :**

- I. Plus grand nombre de victoires
- II. Moins grand nombre de défaites
- III. Résultat du match entre les deux (2) équipes
  - a. S'applique seulement s'il n'y a que 2 équipes à égalité
- IV. Meilleur différentiel
  - a. Total des buts pour moins total des buts contre
- V. Tirage au sort

## 4. Format des Finales

---

### **Participation :**

- Toutes les équipes participent à des quart-de-finales
  - 1ère position vs 8e position
  - 2e position vs 7e position
  - 3e position vs 6e position
  - 4e position vs 5e position
- Les équipes gagnantes des quart-de-finales qui ont eu le meilleur classement durant la ronde préliminaire sont automatiquement **RECEVEUR**
- La même règle s'applique pour les demi-finales

### **OPEN :**

- Les 4 premières positions participent aux demi-finales
  - 1ère position vs 4e position
  - 2e position vs 3e position
- Les mêmes règles s'appliquent pour déterminer l'équipe receveur

Bonne Classique à toutes et tous!!!