

# MINI-SAISON ÉTÉ 2024 – CATÉGORIE C (3x3)

## 1. Règlements généraux

- 1.1 Tout joueur (incluant les remplaçants) doit détenir un profil CotesDek valide (non-expiré) en tout temps
- 1.2 **Les punitions sont d'une (1) minute à temps arrêté.** Si une équipe a 2 punitions, le jeu se jouera à 4vs2. Lors de la fin des punitions, le jeu se déroulera à 4vs4 jusqu'au prochain coup de sifflet. Par la suite, le jeu sera de retour à 3vs3
- 1.3 Une punition majeure est de 3 minutes à temps arrêté
- 1.4 Le gardien ne peut pas être retiré de son filet pour être remplacé par un joueur avant les **deux (2) dernières** minutes d'un match
- 1.5 **Un joueur remplaçant ne peut jouer que pour une seule équipe lors d'une même soirée**
- 1.6 Un gardien de but remplaçant peut garder les buts avec une différente équipe lors de différentes soirées et ce, même s'il a gardé les buts 2 matchs avec une équipe une soirée précédente
- 1.7 Un joueur remplaçant appartient à une équipe à partir de son 2e match avec celle-ci
- 1.8 **Maximum de 7 joueurs + le gardien habillés lors d'un match**

## 2. Durée des parties

- 2.1 La durée d'une partie est répartie de la façon suivante :
  - Échauffement de 2 minutes
  - 2 période de 12 minutes à temps continu. Un match ayant un écart de deux (2) buts ou moins jouera les deux (2) dernières minutes du match à temps arrêté

- 1 temps d'arrêt de trente (30) seconde est accordé à chaque équipe lors de la partie

### **3. Retards**

- 3.1 Il est permis à toute équipe de débiter un match peu importe le nombre de joueurs présents, mais pas sans gardien
- 3.2 Deux minutes (2) après l'heure à laquelle le match devrait débiter (i.e. après le réchauffement autorisé), l'équipe qui a décidé de ne pas débiter la partie par manque de joueurs ou par absence de son gardien de but se voit décerner une punition de 1 minute et le temps du match commence à rouler. À chaque 5 minutes, un tir de pénalité sera accordé à l'équipe qui est prête à jouer (5min = 1 lancer, 10min = 2 lancers, etc.). Le match débitera donc par le ou les tirs de punition à effectuer

*Exemple :*

- *Match prévu pour 12h00*
  - *Fin du réchauffement permis : 12h02 – une équipe n'est pas arrivée, est sans gardien ou décide d'attendre des joueurs additionnels*
  - *Arrivée de l'équipe à 12h11 (soit 9 minutes après que le temps ait commence à rouler) :*
    - *1 tir de pénalité*
    - *1 punition de deux minutes*
    - *Le match débute avec 7 minutes restant à la première période.*
- 3.3 Après 12 minutes, si l'équipe n'est toujours pas prête à commencer le match, une défaite par forfait de 3-0 leur sera accordée.

### **4. Séries éliminatoires (W-E 3)**

- 4.1 La notion de points franc jeu n'existe pas lors des séries éliminatoires
- 4.2 Afin d'accéder aux séries éliminatoires, un joueur doit avoir joué au moins deux (2) matchs lors de la saison régulière
- 4.3 **Le format des séries éliminatoires sera déterminé sous peu**

#### 4.5 Déroulement des fusillades :

3 joueurs de chaque équipe. Dès que les 3 joueurs de chaque équipe ont tiré, si l'égalité persiste, un même joueur peut alors revenir effectuer un lancer autant de fois qu'il le désire (il n'y a donc plus d'ordre à suivre et ce même si certains joueurs n'ont pas encore effectué un lancer de punition).  
*Pour la fusillade, si un joueur termine la partie dans la boîte de punitions, ce joueur ne peut tirer qu'après les 3 premiers.*

**\*Tous les autres règlements qui ne se retrouvent pas dans cette annexe sont les règlements standards qui se retrouvent dans notre livre de règlements\***