

RÉGLEMENTS CHALLENGE SHOOTOUT

1. DÉROULEMENT DU TOURNOI

- 1.1) Les parties ont une durée de 4 rondes complètes en ronde préliminaire.
- 1.2) Les parties en ronde éliminatoire ont une durée de 4 rondes complète avec prolongation en cas d'égalité.
- 1.3) Les prolongations en ronde éliminatoire sont effectuées à coup de 1 tir par équipe, par le joueur de leur choix, par ronde supplémentaire, pour départager un vainqueur. Le même joueur peut retourner autant de fois que nécessaire.
- 1.4) Chaque joueur d'une équipe effectue 2 tirs par ronde, ce qui représente 8 lancers par équipe, par ronde.
- 1.5) Les 4 joueurs d'une équipe doivent avoir effectué leurs tirs avant que l'autre équipe ait effectué les leurs. (Exemple : Équipe A = 8 lancers et ensuite le tour de l'équipe B = 8 lancers)
- 1.6) Lorsque chacun des joueurs des deux équipes a complété ses 2 tirs, cela complète 1 ronde.
- 1.7) Il n'y a pas de pause entre les rondes.

2. COMPOSITION DES ÉQUIPES

- 2.1) Les équipes doivent remettre avant leur première partie la liste de leur alignement au responsable des inscriptions.
- 2.2) Les équipes doivent être composées de 4 joueurs et 1 gardien.
- 2.3) Dans le cas où un joueur serait blessé ou absent, le gardien de la même équipe peut remplacer le joueur sans toutefois pouvoir occuper également le rôle de gardien.
- 2.4) Dans le cas où le gardien serait blessé ou absent, un joueur de la même équipe peut remplacer le gardien sans toutefois pouvoir occuper également le rôle de joueur.
- 2.5) Seulement un (1) joueur peut être identifié comme remplaçant par équipe.
- 2.6) Si le joueur blessé ou absent ne peut être remplacé, les lancers attribués pour ce joueur seront perdus. L'équipe aura alors 6 lancers par ronde.
- 2.7) Aucun joueur substitut n'est éligible pour les rondes éliminatoires à moins que l'équipe ait identifié le joueur avant au responsable des inscriptions avant leur premier match éliminatoire.

2.8) Les joueurs substitués ne doivent pas évoluer dans une autre équipe participante et doivent avoir une « cote » équivalente ou inférieure au joueur remplacé.

2.9) Les équipes doivent respecter les restrictions émises par le tournoi ce sans quoi ceux-ci seront automatiquement disqualifiés.

3. SYSTÈME DE POINTAGE

3.1) Chaque but marqué par un joueur vaut 1 point.

3.2) Chaque but marqué par une joueuse vaut 2 points.

3.3) En prolongation, un but marqué par une joueuse vaut 1 point.

3.4) L'équipe avec le plus de points après 4 rondes remporte la partie

3.5) La victoire d'une équipe en ronde préliminaire leur procure 2 points au tableau des classements.

3.6) Le match nul entre deux équipes en ronde préliminaire leur procure chacun 1 point au tableau des classements.

3.7) La défaite d'une équipe en ronde préliminaire leur procure 0 point au tableau des classements.

3.8) Les équipes seront classées dans le tableau des classements en fonction du nombre de points récoltés en ronde préliminaire.

4. PROCÉDURES DES PARTIES

4.1) Le joueur effectuant le lancer doit débiter dans la zone de départ identifiée.

4.2) En aucun cas, un joueur ne peut reculer ou arrêter avec la balle. Le joueur doit progresser en tout temps, avec la balle, en direction du filet.

4.3) Le jeu est considéré mort, aussitôt que l'arbitre juge que le gardien a effectué un contact avec la balle.

4.4) La balle est considérée comme arrêtée par le gardien seulement lorsque ce dernier immobilise complètement la balle ou la redirige à l'extérieur du terrain. Aucun but ne peut être marqué sur un rebond de quelque nature que ce soit (une exception étant la balle qui touche le poteau ou la barre transversale, puis le gardien de but, et entre directement dans le filet).

4.5) Après un tir, les gardiens disposent de 5 secondes pour se repositionner afin de recevoir le prochain tir.

4.6) Le harponnage est permis, toutefois, si le gardien atteint le joueur ou que son mouvement représente un risque de blessure pour le joueur, 1 but sera automatiquement accordé à l'équipe en offensive.

4.7) Il est interdit pour un gardien de garder une motion de harponnage continue.

4.8) Il est interdit pour un gardien de charger un joueur. Le gardien peut s'avancer devant son crease, sans toutefois que son action ne nuise à la progression du joueur. Un non-respect à cette règle accordera automatiquement 1 but à l'équipe en offensive.

4.9) Les joueurs doivent s'assurer de dégager l'aire de tir de toute obstruction (balles, bâtons, etc.) après avoir effectué leur tir.

4.10) Il est interdit de lancer tout objet ou pièce d'équipement vers le gardien afin de lui nuire ou le distraire.

4.11) Si une équipe perd son match par forfait ou par disqualification, l'équipe adverse remporte alors la partie par un score de 7 à 0.

4.12) Tout manque de respect ou tentative de blessure envers un participant (gardien ou joueur) est susceptible d'expulsion du joueur. Dans le cas où un joueur serait expulsé, son équipe devra poursuivre avec un joueur en moins, et donc les lancers du joueurs seront donc perdus.