

Déroulement du tournoi :

Les équipes seront positionnées de façon aléatoire dans 6 boîtes différentes. Les boîtes seront composées de 4 équipes. Les 4 équipes joueront l'une contre l'autre dans un tournoi à la ronde de la façon « Round Robin ». Par la suite, 8 équipes passeront à la ronde des séries. Les 8 places en série seront attribuées par les meilleures équipes de chaque boîte et 2 autres équipes ayant les meilleurs fiches parmi les restantes seront repêchées.

Voici donc le mode de pointage :

Victoire : 3 points

Nul : 2 points

Défaite : 1 point

Si le pointage est égal pour séparer les meilleurs de chaque boîte, le coefficient des buts contre et but pour sera pris en compte. Si l'égalité persiste, se sera le nombre de buts comptés qui sera pris en compte.

Règlements :

1. Une partie est divisée de la manière suivante:
2. Échauffement de 3 minutes
3. 2 périodes de 10 minutes (temps continu)
4. 1 minute de pause entre les périodes
5. 1 temps d'arrêt de 30 secondes est accordé à chaque équipe lors de la partie. C'est à ce seul moment que le temps continu sera arrêté.
6. En série, s'il y a une égalité après le temps réglementaire, une période de 10 minutes sera jouée suivie d'une fusillade si l'égalité persiste. Pour la finale seulement, il y aura prolongation de temps indéfini et ce jusqu'à ce qu'il y ait but. Les périodes supplémentaires seront de 15 minutes. Les équipes demeurent du même côté qu'en 2e période.
7. Un minimum de 4 joueurs est nécessaire pour débiter la partie.
8. Les équipes se doivent d'être prêtes à l'heure. Dès que l'arbitre annonce le début du match le temps commence au tableau indicateur.
9. Si les 2 équipes ont des couleurs de chandails semblables, l'équipe visiteuse devra changer de chandails et/ou porter des dossards.
10. Les gardiens de but changent de but entre les périodes.
11. Pour une prolongation, les deux équipes restent de leur côté.

12. Chaque période débute par une mise au jeu. Ainsi, qu'après chaque but. Les autres joueurs doivent être placés à l'extérieur du cercle de mise en jeu.
13. Après chaque arrêt du gardien, la balle est reprise derrière la ligne de but et le joueur a cinq secondes pour remettre la balle en jeu.
14. Le joueur doit obligatoirement faire une passe de l'autre côté de la ligne de but.
15. Lorsque la balle est reprise par une équipe n'importe où sur la surface mais que ce n'est pas après un arrêt, le joueur a 5 secondes pour faire une passe et il n'a pas le droit de tirer au but. Le joueur de l'autre équipe doit se situer à un bâton de distance de la balle.
16. Lorsque le gardien fait un arrêt, il doit avoir un pied dans la zone ou l'arbitre doit juger qu'il peut avoir le pied dans sa zone pour que la balle soit à son équipe. Si l'arbitre juge qu'il est hors de ses limites la balle ira à l'autre équipe.
17. Une punition automatique sera décernée à un gardien de but qui immobilise la balle derrière son filet lorsqu'il n'est pas en contact avec son rectangle. Lorsqu'il ne reste qu'une minute à la partie ou en prolongation, un tir de pénalité est accordé.
18. Le gardien qui fait un arrêt hors de ses limites mais qui affronte un tir peut garder la balle pour son équipe et la remise en jeu se fera derrière son but.
19. En aucun temps un joueur ne peut faire une passe à son gardien pour que celui-ci l'immobilise. S'il y a lieu, la balle sera alors remise à l'équipe adverse.
20. Aucune passe avec la main n'est acceptée.
21. Un but est refusé si le joueur a VOLONTAIREMENT (jugement de l'arbitre) marqué un but avec une partie de son corps.
22. Lorsque la balle quitte la surface de jeu, il y a un arrêt de jeu de signalé et l'arbitre fait la remise en jeu à l'endroit d'où provenait la balle.
23. Lors de mise au jeu, la balle doit toucher à la surface avant d'être jouée. Sinon, l'équipe fautive perd la balle.
24. Un joueur ne peut pas fermer la main sur la balle ou transporter la balle.
25. Un joueur qui immobilise la balle dans le carré de son gardien entraîne automatiquement un lancer de punition. (Joueur au choix).
26. Lors d'un lancer de punition accordé sur un geste fautif de l'adversaire, c'est le joueur sur qui il y a eu la faute qui devra lancer.

27. À 10 buts d'écart entre 2 équipes durant un match, le match est arrêté. Pour le temps restant au tableau, les 2 équipes pourront occuper la surface de jeu à bon leur semble.
28. Le lancer frapper est interdit. Le bâton ne peut quitter le sol à l'arrière lors d'un lancer. L'arbitre donne la balle à l'équipe adverse près du lieu de l'infraction.
29. Une équipe ne peut jouer sans gardien pour la 1ère période. À partir de la 2e période, une équipe peut jouer en tout temps à 4 contre 3 si elle le désire.