

RÈGLEMENTS

TOURNOI DE HOCKEY BOTTINE MIXTE 2016 DESJARDINS 4 CONTRE 4 DE SAINT-FRANÇOIS-XAVIER-DE-BROMPTON

1.0 RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

1.1 APPLICATIONS

Tous les règlements en vigueur sont ceux de l'association canadienne de hockey amateur. Exception faite de ceux inscrits ci-dessous.

1.2 MODIFICATIONS

Le comité organisateur se réserve le droit de modifier, de supprimer ou d'ajouter des règlements ou d'appliquer d'autres décisions dans le but d'assurer le bon déroulement ou la sécurité du tournoi.

2.0 DURÉE DES PARTIES

2.1 DURÉE DES PARTIES

La durée des parties sera répartie comme suit :

Première période : 20 minutes	non-chronométrée
Deuxième période : 15, 12 ou 10 minutes	chronométrée (prédéterminée selon le nombre d'équipes)

2.2 PÉRIODE DE RÉCHAUFFEMENT

La durée du réchauffement est de **3** minutes avec **2** rondelles maximum par équipe.

2.3 PROLONGATION

Il y aura une ou plusieurs périodes de prolongation pour les parties éliminatoires.

- 1) première période **5** minutes (chrono) à **4** contre **4**
- 2) deuxième période **5** minutes (chrono) à **3** contre **3**
- 3) fusillade (3 lancers par 3 joueurs différents) meilleur total
- 4) fusillade (1 lancer, 1 joueur et ainsi de suite) premier à compter.

2.4 PARTIE OFFICIELLE

Pour qu'une partie soit déclarée officielle, un minimum d'une période doit être complétée et chaque équipe doit posséder un minimum de huit (**8**) joueurs actifs, sinon l'équipe incomplète perd par défaut. Si les équipes décident de jouer, aucune statistique personnelle ou d'équipes ne seront compilées. Le pointage officiel sera de **5-0** en faveur de l'équipe complète **ou**, avec le consentement de l'équipe complète, un but sera alloué par joueur manquant au pointage final.

2.5 EXCEPTIONS

- 1) suite à l'expulsion d'un joueur ou au retrait d'un joueur blessé.
- 2) si l'équipe adverse, mais conforme, accepte préalablement de jouer contre l'équipe ne respectant pas le nombre de joueurs minimum et sur l'approbation du comité organisateur, la partie peut être officialisée.

2.6 DÉLAI MAXIMAL

Cinq (**5**) minutes de délai seront accordées à l'équipe à qui il manque un ou des joueurs pour débiter la partie. Par contre, si cette même équipe est au nombre minimal de huit (**8**) joueurs réguliers, l'arbitre débitera la partie à l'heure prévue.

2.7 RETARD

Un joueur qui arrive en retard peut commencer à jouer immédiatement tant qu'il ne retarde pas le déroulement de la partie.

3.0 CONDITIONS CLIMATIQUES OU AUTRES

3.1 PARTIE OFFICIELLE

En cas d'averse de neige les parties ont quand même lieu. Par contre, s'il y a des intempéries ou autres conditions mettant en danger la sécurité des joueurs, l'arbitre ou le comité organisateur ont le pouvoir d'interrompre le jeu ou d'annuler la partie.

(Partie remise ou annulée si la première période n'est pas complétée.)

3.2 DÉNEIGEMENT OBLIGATOIRE

Chaque équipe est responsable du déneigement de la patinoire lors de leur partie, l'arbitre en chef ordonne le déneigement lorsqu'il juge que les conditions nuisent au jeu. L'exécution se fait selon les directives de celui-ci.

4.0 ARBITRAGE

4.1 GÉNÉRAL

Toutes les équipes et leurs joueurs doivent respecter les arbitres. Le capitaine et l'entraîneur de l'équipe sont les seuls autorisés à s'entretenir avec l'arbitre. Tous les joueurs ne respectant pas l'arbitre ou les règlements pourront être expulsés de la partie. Tout geste grave pourra être soumis au comité et le joueur, ou l'équipe fautive, pourra être expulsé du tournoi. (Sans remboursement possible)

5.0 PUNITIONS

5.1 PUNITION MINEURE

Chaque punition entraînera automatiquement un lancer de punition. (Échappée à partir du point central, sans lancer frappé.)

5.2 PUNITION MAJEURE

Chaque punition majeure entraînera automatiquement l'expulsion du joueur fautif et 2 lancers de punition. Si le geste est commis dans les 5 dernières minutes de jeu de la partie son équipe devra jouer à cours d'un homme jusqu'à la fin du match.

5.3 BAGARRE

Les bagarres sont strictement interdites et entraînent automatiquement des punitions majeures et l'expulsion des joueurs fautifs pour la partie et possiblement pour le tournoi.

5.4 MISE EN ÉCHEC

Aucune forme de contact ne sera tolérée sous peine de punition. Se laisser glisser à genoux vers un joueur adverse et entrer volontairement en contact avec celui-ci est un geste punissable.

5.5 LANCER FRAPPÉ

Le lancer frappé est interdit en tout temps. La lame du bâton ne doit pas quitter la glace. (Après un avertissement, l'équipe sera punie si le geste vient du même joueur.)

6.0 ÉQUIPEMENTS

6.1 ÉQUIPEMENT

Tous les joueurs : Il est fortement suggéré : casque, visière, jambière, support athlétique, gants. Les organisateurs du tournoi se dégage de toute responsabilité lorsqu'un joueur ne portant pas l'équipement nécessaire se blesse.

Gardien de but : équipement complet et conforme incluant un masque ou une visière complète et un bâton de gardien officiel.

6.2 ÉQUIPEMENTS PROHIBÉS

Exemples : palette de plastique, bâton modifié, courbure trop prononcée, vêtements trop amples ou accrochants, chaussures à crampons métalliques ou autres...

Toute pièce d'équipement non-conforme sera retirée du jeu, entraînant une punition mineure à l'équipe fautive.

6.3 RONDELLE OFFICIELLE

Les rondelles utilisées durant le tournoi sont semi dures et demeurent la propriété exclusive de l'OTJ de Saint-François.

7.0 SUBDIVISION DE LA PATINOIRE

7.1 HORS-JEU

La patinoire sera divisée en deux zones par une ligne médiane, les dégagements seront refusés et appelés à partir des points de mise en jeu de la zone.

7.2 PARTICULARITÉ – PASSE HORS-JEU

Les joueurs peuvent devancer le porteur du disque si celui-ci franchit la ligne médiane avec le disque. Les passes ne peuvent donc jamais traverser cette ligne sans créer de hors-jeu. Le hors-jeu est annulé si les joueurs reviennent tous dans leur zone.

7.3 ZONE DE BUT RÉSERVÉE

Le gardien de but a une zone réservée à lui seul et ne peut être dérangé dans ses gestes lorsqu'il s'y trouve. Le joueur qui franchit cette zone sera puni s'il nuit aux mouvements du gardien.

7.4 CHANGEMENT DE JOUEURS

Après chaque but compté, l'équipe qui a marqué doit obligatoirement faire un changement complet de sa ligne à l'attaque et d'au moins un défenseur. Ceux-ci doivent faire une présence complète normale. Voir : 8.2

8.0 ÉQUIPE RÉGLEMENTAIRE

8.1 RATIO HOMME-FEMME

Chaque équipe doit aligner au moins deux femmes. Il devra toujours y avoir une d'elles sur la glace (excluant le gardien de but)

8.2 NOMBRE DE JOUEUR

Chaque équipe doit aligner un minimum de huit (8) joueurs, hommes ou femmes, incluant le gardien de but et un maximum de quatorze (14) joueurs actifs et inscrits sur la fiche d'inscription.

L'âge minimal pour jouer est de 14 ans avec l'approbation d'un parent. Tous doivent être en mesure de jouer et faire leurs tours réguliers sauf dans les 5 dernières minutes de jeu de la dernière période.

8.3 LISTE OFFICIELLE DES JOUEURS

L'alignement d'inscription ou celui de la première partie désigne l'alignement officiel et il est interchangeable lors de la durée du tournoi. Aucun joueur ne peut évoluer dans plus d'une équipe.

9.0 ÉTHIQUE DU JOUEUR

9.1 RESTRICTIONS

Aucun joueur ne pourra jouer sous l'influence d'alcool ou de drogues. Ni boissons alcoolisées ni cigarettes ne seront tolérées à l'intérieur des limites de jeu et sur le banc des joueurs. Nous demandons aux joueurs de ne pas fumer à l'intérieur de la cabane des joueurs.

(Sous peine d'expulsion)

9.2 COMPORTEMENT ADÉQUAT

Chaque joueur s'engage à respecter les règlements ainsi que les décisions des officiels. L'esprit sportif et le goût de s'amuser sont de mise.

10.0 RESPONSABILITÉ

10.1 BRIS ET DOMMAGES

Tout joueur ou équipe qui commettront des bris ou des dommages matériels devront en assumer la totalité des coûts.

10.2 NON-RESPONSABILITÉ

L'OTJ de Saint-François se dégage de toute responsabilité pouvant d'écouler de l'organisation du tournoi ou de l'utilisation de ses équipements lors du tournoi.

11.0 CLASSEMENT GÉNÉRAL

11.1 POINTAGE ALLOUÉ

Une victoire donne	2 (deux) points
Un match nul donne	1 (un) point
Une défaite	0 (zéro) point.

11.2 ORDRE DE CLASSIFICATION

- 1) Plus de points
- 2) Plus de victoires
- 3) Meilleure fiche des plus et moins
- 4) Plus de buts comptés
- 5) Moins de buts accordés
- 6) Meilleur résultat opposant les deux équipes
- 7) Tirage au sort