



Règlements du tournoi de hockey de rue de Casselman 2022

SOUMETTRE FORMULAIRE & PAIEMENT

Formulaire d'inscription et règlements: www.casselmanfestival.ca

Paiement / Payment: Comptant / Cash or Cheque @ (C.R.C.V.C)

Déposer / Drop off, 697 Dollard, Casselman, Ontario, K0A 1M0, Lundi au Vendredi / Monday-Friday (8:30-18:00)

Complexe J.R.Brisson, Le 22 octobre et le 29 octobre, de 8 h à 11 h

Complex J.R.Brisson, Oct. 22nd & Oct 29th, 8 am to 11 am

INFORMATION / NOUS JOINDRE

Guy Parent – Téléphone : (613) 863-9777 // Courriel : guy.parent@hotmail.com

1. Chaque équipe doit avoir un minimum de 5 joueurs, et un maximum de 10 joueurs sur sa liste d'inscription officielle. Il est fortement recommandé de former des équipes de 5 à 7 joueurs. Le Capitaine est responsable de payer le coût d'inscription de tous les joueurs de son équipe avant la date limite (le 4 novembre, 2022). Le coût est de **25\$ pour les enfants** et **30\$ pour les adultes (taxes incluses)**. À noter que tous les joueurs recevront un chandail d'hockey gratuitement.

2. Les joutes peuvent débuter ou se terminer avec 4 joueurs, mais non avec 3 joueurs seulement.

3. Les équipes seront placées dans les divisions selon l'âge fourni au moment de l'inscription.

- Enfants
 - U7* = 2018, 2017, 2016
 - U9 = 2015, 2014
 - U11 = 2013, 2012
 - U13 = 2011, 2010
 - U15/U18 = 2009, 2008, 2007, 2006, 2005
- Adultes = 2006 ou moins
- Femmes = 2006 ou moins

* Les règlements seront allégés pour le niveau U7.

4. Les organisateurs encouragent les participants à former des équipes mixtes composées de différentes habiletés et axées sur le **plaisir et le jeu équitable (fair play)**. Les organisateurs feront leur possible de placer les équipes selon l'âge et les compétences des joueurs. Aucune équipe *ÉLITE* ne sera acceptée. Les organisateurs peuvent faire une demande de changement sur la liste de joueurs si une équipe est jugée trop compétitive.

5. La liste de joueurs doit être soumise avant la date limite d'inscription. Aucun changement à la liste de joueurs ne sera autorisé après la première joute. Certains changements de joueurs peuvent être faits avant la 1^{ère} partie, mais il est à la discrétion des dirigeants du tournoi d'approuver tout autre changement ou ajout de nouveaux joueurs.

6. Tous les matchs seront joués **4-contre-4**, y compris le gardien de but (par exemple 3 joueurs plus le gardien de but). Une équipe peut jouer sans leur gardien de but, si elle choisit de le faire à tout moment pendant le match.

7. Les joutes et les moitiés de chaque partie commenceront par une mise en jeu.

8. La possession de la balle change après chaque but marqué.

9. Pendant le jeu, les suppléants peuvent remplacer à n'importe quel moment. Le jeu n'a pas besoin d'être arrêté pour changer les joueurs. Cependant, une équipe doit veiller à ne pas être pénalisée pour avoir trop de joueurs sur la patinoire lors du changement de joueurs. Les changements doivent toujours être faits par l'équipe dans la moitié de la zone défensive de la patinoire. Changer les joueurs dans la moitié de l'offense peut donner un tir de pénalité à l'équipe opposée (si un avantage est créé, et selon la discrétion de l'arbitre).

10. Le gardien n'est pas autorisé à être substitué pendant le match, sauf en cas de blessure. Si un gardien de but quitte le jeu à cause d'une blessure, il/elle ne peut pas revenir au jeu dans une position autre qu'à titre de gardien de but. Le gardien peut être remplacé par un joueur, mais le joueur qui le remplace doit porter tout l'équipement requis d'un gardien de but.

11. Lorsque la balle est couverte par le gardien de but, l'équipe en défense reçoit la balle derrière le filet de hockey. L'autre équipe doit donner à l'équipe avec la balle 3 mètres d'espace pour recommencer le jeu. L'équipe en possession a 5 secondes pour mettre la balle en jeu.

12. Lorsque la balle quitte la patinoire :

Si la balle dépasse la fin de la patinoire D'UN JOUEUR DE L'ÉQUIPE OFFENSIVE:

L'équipe défensive reçoit la balle derrière leur propre filet. L'équipe adverse doit donner à l'équipe avec la balle 3 mètres d'espace pour recommencer le jeu. L'équipe en possession a un maximum de 5 secondes pour mettre la balle en jeu (après l'avoir récupérée).

Si la balle dépasse la fin de la patinoire D'UN JOUEUR DE L'ÉQUIPE DÉFENSIVE:

L'équipe offensive reçoit la balle à l'endroit le plus près de l'endroit où la balle a quitté la patinoire. L'équipe en défense doit donner à l'équipe offensive 3 mètres d'espace pour recommencer le jeu. L'équipe en possession a un maximum de 5 secondes pour mettre la balle en jeu (après l'avoir récupérée).

Si la balle quitte la patinoire par les côtés, l'équipe qui n'a pas touché la balle en dernier reçoit la possession à l'endroit où la balle a quitté la patinoire. L'arbitre déterminera l'équipe qui doit avoir la balle. Cette dernière équipe aura 3 mètres d'espace et 5 secondes pour recommencer le jeu. Les trottoirs peuvent être considérés en jeu ou non, à la discrétion de l'arbitre avant chaque match. Les buts peuvent être marqués directement sur la reprise du jeu (par exemple: il n'est pas nécessaire de commencer à jouer de nouveau en passant la balle à un autre joueur. Le jeu est immédiatement repris).

13. Après qu'un but soit marqué:

Il n'y a pas de mise en jeu. L'équipe qui n'a pas marqué reçoit la balle et peut exécuter le jeu immédiatement. Ils doivent également exécuter le jeu (c'est-à-dire franchir la ligne centrale) dans moins de 10 secondes après que le but soit marqué.

L'équipe qui a marqué doit toujours dégager la zone et ne peut pas traverser la ligne centrale jusqu'à ce que la balle, ou un joueur, traverse la ligne (ou à l'expiration de la règle de 10 secondes).

Toutefois, au cours des 5 dernières minutes de jeu, l'équipe qui a marqué doit encore dégager complètement la moitié de la zone. Immédiatement après l'avoir dégagé, elle peut entrer dans la zone de l'autre équipe. Le but de ce règlement est d'éviter le ralentissement du jeu de l'équipe ayant subi un but et d'intensifier les dernières minutes de chaque partie.

Temps

14. Les équipes auront une durée de 3 minutes d'échauffement avant chaque partie.

15. Un règlement de gage après 10 minutes sera appliqué.

16. Les parties seront d'une durée de 25 minutes (soit deux moitiés de 12 minutes sans arrêt, séparées par 1 minute de pause).

Pénalités

17. Les actions suivantes sont interdites: taillade, accrochage, déclenchement, le croisé avec un bâton de hockey, l'usage du bâton de hockey au-dessus de la taille, ou des mouvements de bâton inappropriés de toute nature. Ces actions occasionneront un tir de pénalité à l'autre équipe. L'individu qui commet une offense, telle que de frapper avec le bout du bâton, sera **immédiatement retiré du tournoi**. Compte tenu de l'emplacement de l'évènement (dans la rue), les participants font également face aux conséquences juridiques de toutes les mesures inappropriées.

18. Les bagarres sont interdites. L'individu qui se bagarre (un coup de poing) sera retiré du tournoi. En raison de l'emplacement du tournoi, la bagarre peut aussi résulter en des conséquences juridiques.

19. Il n'y aura pas de poussée, de contrôle croisé, ni de jeu rude de toute nature. Ces actions occasionneront un tir de pénalité à l'autre équipe, mais peuvent être punies plus sévèrement à la discrétion de l'arbitre.

20. Il n'y aura pas de délai du jeu. Le délai du jeu est à la discrétion de l'arbitre. Cela donne lieu à un tir de pénalité à l'autre équipe.

21. Tout joueur qui est pénalisé à deux reprises au cours du jeu pour les incidents ci-dessus sera exclu du reste de la partie. L'équipe devra donc jouer avec moins de joueurs pour le reste de la partie (3 contre 4). Le joueur en question peut être retiré du tournoi si l'arbitre ou le superviseur du tournoi le juge nécessaire. L'équipe peut être retirée du tournoi sur la base d'actions jugées non acceptables par un membre de l'équipe.

22. Si un joueur touche la balle alors que son équipe a trop de joueurs sur la patinoire de rue, une pénalité sera donnée (trop de joueurs sur la patinoire) et l'équipe adverse sera accordée un tir de pénalité. *La règle de 10 mètres de grâce donnée aux joueurs qui changent pendant le jeu ne s'applique pas.* La pénalité de « trop de joueurs sur la patinoire » ne sera pas appliquée à un joueur individuel.

23. Aucun lancer frappé (slapshot) n'est autorisé.

Le lancer frappé est défini comme tout tir qui commence au-dessus de la taille du tireur. Si un joueur fait un lancer frappé volontairement, l'équipe adverse sera accordée un tir de pénalité. La pénalité pour avoir fait un lancer frappé n'est pas appliquée à la règle no 21.

24. Tout contact avec la balle lorsque le bâton est au-dessus de la barre transversale sera pénalisé par un tir de pénalité. La pénalité infligée à la suite de la prise de contact avec la balle avec un bâton élevé n'est pas appliquée à la règle no 21.

25. Le résultat de toutes les pénalités est un tir de pénalité accordé à l'autre équipe. Les tirs de pénalité sont pris immédiatement après une pénalité. Le joueur de l'équipe adverse place la balle au centre de la patinoire et se dirige vers le gardien de but avec la balle.

26. Pour les tirs de pénalité, la balle est hors-jeu après le tir ou à la fin de la progression. La balle est toujours donnée à l'équipe en défense, quel que soit le résultat du tir de pénalité. Le même joueur peut prendre tous les tirs de pénalité pour l'équipe si elle le souhaite (par exemple le tir de pénalité ne doit pas être pris par le joueur qui a été offensé).

Les fusillades

27. Dans l'éventualité d'une égalité après 25 minutes de jeu, les équipes iront en fusillade pour déterminer le gagnant.

Chaque équipe devra choisir 3 joueurs de leur équipe pour participer à la fusillade. Chacun de ces tireurs aura un tir de pénalité sur le gardien de but de l'autre équipe. L'équipe avec le plus de buts à la fin de la fusillade sera déclarée gagnante.

Si les deux équipes sont toujours à égalité après que les trois joueurs aient tiré, il y aura une fusillade jusqu'à mort subite. Lors de cette fusillade subséquente, les 3 mêmes joueurs doivent tirer dans l'ordre initial de la première fusillade.

La fusillade jusqu'à mort subite continue jusqu'à ce qu'un gagnant soit déclaré.

Exigences pour l'équipement de hockey (U7 à U15/U18)

28. Les gardiens doivent apporter leur propre équipement de gardien de but : le casque avec grille, les jambières, le plastron, la coquille, le biscuit et la mitaine sont obligatoires. L'arbitre se réserve le droit de refuser l'utilisation d'un équipement dangereux ou injuste envers l'autre équipe.

29. Les bâtons de hockey et les chaussures de sport NE SERONT PAS fournis et sont requis pour tous les participants. Tous les bâtons de hockey seront vérifiés par l'arbitre avant chaque match. Tout type de bâton (bois, graphite, lame en plastique, etc.) peut être utilisé, mais si le bâton est ébréché, ou considéré comme potentiellement dangereux avant ou durant le jeu, son utilisation ne sera pas autorisée. Les bâtons de hockey de tous les types de courbes sont admissibles.

30. Une certaine forme de protection pour les yeux (soit un casque avec un masque ou des lunettes attachées autour de la tête) est obligatoire pour tous les participants. Cette protection doit couvrir l'ensemble de l'œil et devra être approuvée par l'arbitre ou le superviseur du tournoi.

31. Les gants, casques, coquilles, protège-dents et les protèges tibias sont FORTEMENT RECOMMANDÉS POUR TOUS LES PARTICIPANTS, mais ne sont pas obligatoires.

Température

32. Le tournoi de hockey de rue se tiendra même en cas de pluie, sauf lors de conditions météorologiques graves.

33. Sous la menace de telles circonstances, toutes les équipes devraient faire rapport à la patinoire de rue où les jeux sont prévus.

À cet effet, la joute sera jouée jusqu'à l'atteinte de 10 buts ou de 20 minutes, sans mi-temps ni échauffement. À la fin de la période de 20 minutes, l'équipe qui est en avance est déclarée gagnante. Si un match atteint la limite de temps à égalité, les équipes iront en fusillade pour déterminer le gagnant.

Toutes les équipes doivent rester près de leur patinoire en tout temps afin que les parties soient jouées en alternance et pour progresser rapidement.

Assurez-vous de vous habiller en conséquence selon la température.

Autres règles

34. Nous nous réservons le droit de réduire le nombre de parties ou de raccourcir les jeux en cas d'intempéries ou de toutes circonstances imprévues.

35. Un joueur doit quitter le jeu lorsqu'il y a une blessure avec du sang. Une fois le saignement arrêté et qu'il n'y a aucune chance de transmission de sang avec les autres joueurs, le joueur avec la blessure peut retourner à la partie.

36. L'organisateur du tournoi se réserve le droit de faire la décision finale suite à un conflit.

