

## FICHE D'INSCRIPTION

# CARAQUET HOCKEY (AU QUAD) SUR ÉTANG

9 ET 10 FÉVRIER 2018 (et 11 février en cas de mauvais temps)

AU QUAI DE CARAQUET

Nom de l'équipe : \_\_\_\_\_

Nom des joueurs : (âge minimum pour jouer est de 18 ans)

1- \_\_\_\_\_ (Capitaine) 2- \_\_\_\_\_

3- \_\_\_\_\_ 4- \_\_\_\_\_

5- \_\_\_\_\_ 6- \_\_\_\_\_

**\*\*Frais d'inscription de 120 \$ par équipe payable à la Ville de Caraquet.**

**\*\*Toutes les équipes doivent jouer une partie le vendredi (aucune exception).**

**\*\*L'horaire du tournoi vous sera envoyé par courriel.**

Paiement inclus

Paiement suivra, mais devra être envoyé 2 semaines avant l'inscription

**\*\*Seuls les paiements reçus confirment l'inscription\*\***

Les règlements complets se retrouvent sur le site web de la Ville de Caraquet à l'adresse [www.caraquet.ca](http://www.caraquet.ca)

En apposant votre signature (Capitaine) ci-dessous, vous reconnaissez avoir pris connaissance des règlements en vigueur et de vous y conformer.

Chacun des joueurs devra signer une renonciation de responsabilité envers la Ville de Caraquet avant le tournoi.

\_\_\_\_\_  
Signature du Capitaine de l'équipe

\_\_\_\_\_  
Nom en lettres moulées

courriel : \_\_\_\_\_



# Règlements

## Hockey sur étang au quai de Caraquet

**Le plaisir et la bonne humeur sont les premiers critères de sélection des équipes qui participeront au tournoi!**

*Aucune interprétation de ces règlements ne sera permise. Si vous avez des questions, c'est avant le tournoi qu'il faut les poser.*

### Règlements

- Les joueurs doivent être âgés de plus de 18 ans. Nous accepterons les joueurs de *16 ans et plus avec la signature d'un parent.*
- L'événement aura lieu beau temps mauvais temps. Cependant, les organisateurs se réservent le droit d'annuler le tournoi à tout moment.
- Pour la 1<sup>re</sup> édition, il n'y aura qu'une catégorie. À vous de choisir la composition de votre équipe : homme, femme, mixte.
- Aucune mauvaise conduite ne sera tolérée et les organisateurs du tournoi se réservent le droit d'expulser tout joueur ou toute équipe qui nuit au bon déroulement.
- **AUCUN** lancer frappé : La lame du bâton doit demeurer sur la glace quand le lancer est effectué (punition mineure).
- Aucun soulèvement intentionnel de la rondelle (passe et lancer flottants) n'est permis, car il pourrait causer des blessures.
- Aucun joueur ne peut agir comme gardien de but.
- Le comité organisateur se réserve le droit de modifier tous règlements qui assureront le bon fonctionnement du tournoi.
- Tous les joueurs acceptent et reconnaissent ces règlements et devront signer une renonciation de responsabilités envers la Ville de Caraquet ainsi que ses organisateurs.
- Il est obligatoire de fournir la liste de vos joueurs avant le tournoi.

### Équipements

- Le port de patins et de gants est obligatoire.
- Aucun équipement ou bâton de gardien de but n'est permis.
- Le port du casque, de grille de protection et de protège-cou est fortement recommandé.

### Généralités

- Équipes composées de 5 à 6 joueurs.
- Le jeu se joue 4 contre 4.
- La dimension de la patinoire reste à déterminer, mais elle sera dans les normes.
- Filets : 10''x 60''.
- Parties de 2 périodes de 15 minutes.
- 5 minutes de pause entre les périodes.
- Mise au jeu central à chaque début de période.
- Les équipes changeront de côté à la 2<sup>e</sup> période.
- Être présent 15 minutes avant votre partie.
- Les buts doivent être marqués à l'intérieur de la ligne offensive.
- Il n'y aura aucun hors-jeu ni dégagement refusé.
- Aucun temps d'arrêt (Time out) ne sera accordé.
- Les changements de lignes se font en tout temps durant la période.

- Si la rondelle est projetée à l'extérieur de la glace, l'équipe adverse en gagne possession à l'endroit où elle est sortie. L'équipe défensive doit s'éloigner de  $\pm$  deux longueurs de bâtons.
- Après une remise au jeu, soit après un but ou une rondelle sortie de la glace, le joueur qui possède la rondelle a 5 secondes pour effectuer son jeu avant que le joueur adverse puisse lui enlever et une passe doit obligatoirement être effectuée avant de lancer au but.
- Si un but est marqué lors d'une remise en jeu, et ce sans qu'une passe ait été faite, le but sera automatiquement refusé.
- Après un but, l'équipe qui s'est fait compter prend possession de la rondelle près de son but et l'autre équipe doit retourner dans sa zone défensive, soit de l'autre côté de la ligne médiane, jusqu'à la première passe de l'équipe adverse.

### Pointage et bris d'égalité

- En RONDE PRÉLIMINAIRE dans une partie nulle, l'équipe gagnante est déterminée par un tir de barrage sous forme de 2 de 3. Les joueurs de chaque équipe se placent au fond de la patinoire et tentent de tirer la rondelle dans le but adverse. S'il y a toujours égalité après que les 6 joueurs aient tenté leur chance, la suite sera 1 contre 1 et l'équipe qui marquera un but supplémentaire à l'autre équipe gagnera la partie.
- En cas de partie nulle en semi-finale ou finale, une prolongation sera jouée sous forme de victoire immédiate (sudden death) à 4 contre 4.

### Punitions et infractions

- Les mises en échec sont interdites.
- Tout joueur responsable d'une **infraction majeure sera automatiquement exclu du tournoi** et son équipe ne sera pas en mesure de le remplacer.
- À l'appel d'une punition mineure, un point est accordé à l'équipe adverse et cette dernière prend possession de la rondelle.

### Punitions majeures

- Mise en échec, bousculer l'adversaire/arbitre de façon volontaire
- Langage abusif et excessif
- Un coup porté à la tête, bataille ou rudesse
- Mauvaise conduite

### Punitions mineures

- Lancer frappé
- Bâton élevé (plus haut que la ceinture)
- Accrochage
- Retenue
- Gardiennage de but (agir comme gardien, s'étendre, glisser)
- Soulèvement de la rondelle de façon dangereuse et délibérée
- Coup de bâton
- Faire sauter les patins délibérément

