

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 acceptons les joueurs de *16 ans et plus avec la signature d'un parent.*
- L'événement a lieu beau temps mauvais temps. Cependant, les organisateurs se réservent le droit d'annuler le tournoi à tout moment.
- Les 30 premières équipes avec paiements reçus seront confirmées.
- L'équipe choisie la catégorie dans laquelle elle désire s'enregistrer parmi les suivantes : Récréatif, Compétitif, 40 ans et +, Féminin, Interscholaire.
- Après la date limite des inscriptions, le comité organisateur se réserve l'entière discrétion de la classification de chaque équipe dans la catégorie appropriée. Chaque équipe sera avisée dans quelle catégorie elle s'est classée.
- Le comité organisateur se réserve aussi le droit de modifier les catégories et/ou reclassifier une équipe en fonction du nombre d'inscriptions (Par exemple, si seulement une équipe interscolaire féminine s'inscrit, l'équipe sera alors classée dans la catégorie Féminin et non Interscholaire, etc.)
- 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 flottant) 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. (Tous les joueurs des équipes doivent signer la feuille de renonciation et libération en cas d'accident lors du tournoi)
- Le jeu se joue 4 contre 4.
- La dimension de la patinoire est de 70' x 140'.
- Filets : 10"x 72".
- 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^e période.
- Être présent 15 minutes avant votre partie.
- Si une équipe ne se présente pas, l'équipe adverse remporte 2 points et le règlement du +10 ou -10 est appliqué.
- Les buts doivent être marqués à l'intérieur de la ligne offensive.
- Le maximum des +/- accordé pour une partie est +10 ou -10, peu importe le pointage de la partie. (Important pour le bris d'égalité)
- 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 cinq 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

- Les équipes remportent deux points pour une partie gagnée, un point pour une partie en égalité et aucun point pour une partie perdue.
- En cas de partie nulle en semi-finale ou en finale, une prolongation sera jouée sous forme de victoire immédiate (sudden death) à 4 contre 4.
- Dans l'éventualité que deux équipes ou plus soient à égalité dans une division, la formule suivante sera utilisée :
 1. Le plus de points (victoires et parties nulles) et si égalité persiste;
 2. les plus et moins selon la règle de +10 maximum pour un écart de partie et si égalité persiste;
 3. le moins de buts accordés et si égalité persiste;
 4. les buts contre – les buts pour (c'est-à-dire les buts contre divisés par les buts pour x 100) et si égalité persiste;
 5. a) une partie supplémentaire entre les équipes à égalité, commençant par une période de 2 minutes à 4 contre 4, suivi par des séquences de 2 minutes avec des joueurs réduits, 3 contre 3, 2 contre 2, 1 contre 1. et si l'égalité persiste;
b) Les équipes joueront à 4 contre 4 avec le prochain but étant gagnant.

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