



RÈGLEMENTS DU TOURNOI 2017

Le Tournoi de Hockey sur Étang est conçu pour fournir une expérience vivifiante et divertissante. Nous n'utilisons pas des arbitres typiques; nous préférons les appeler "moniteurs de parties". Avec les participants, ils sont là pour assurer la sécurité et le plaisir de tous suivant la devise du vrai Hockey sur Étang, le bon sens, la coopération et l'esprit du jeu prédominant.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Chaque partie est d'une durée de 30 minutes divisée en deux périodes de 15 minutes avec une pause de 5 minutes entre chaque période.
- Les équipes sont composées d'un maximum de 5 joueurs (4 contre 4, aucun gardien) ou d'un maximum de 6 joueurs pour la catégorie 45 ans et plus. Le ou les joueurs de surplus peuvent être utilisés comme remplaçant à chaque partie. Le changement de joueur est seulement permis durant les arrêts de jeu (après un but).
- Les parties sont jouées sur une surface glacée mesurant approximativement 140' X 70'.
- Les filets ou buts sont de dimension réduite. Leur largeur demeure standard à 6 pieds mais leur hauteur n'est que de 10 pouces.
- Tous les joueurs doivent être en patin (aucun patin de patinage artistique, patinage de vitesse ou patins de gardiens de but). Le casque protecteur est optionnel mais fortement recommandé. Les jambières, protégés coudes et gants sont aussi recommandés.
- Aucun bâton et équipement de gardien de but n'est permis.
- **Les équipes doivent posséder des chandails blancs et des chandails foncés.**
- Les mises au jeu seront utilisées pour débiter les périodes. Dans toutes autres situations (but ou punition) l'équipe appropriée prendra possession de la rondelle. Les deux équipes doivent procéder rapidement pour ne pas retarder le déroulement de la partie. L'équipe en défensive doit retourner de son côté de la ligne central avant que l'équipe en attaque ne puisse avancer. Une fois que la rondelle ou un joueur de l'équipe en attaque a traversé la ligne centrale, l'équipe en défensive peut alors appliquer de la pression et reprendre le jeu.

RÈGLES DE JEU

- Des punitions seront appelées pour les infractions aux règlements.
- Une punition mineure consistera en un but accordé à l'équipe non pénalisée en plus de lui donner possession de la rondelle pour reprendre le jeu.
- Une punition majeure ou tout action qui compromettra la sécurité des joueurs, des bénévoles ou des spectateurs provoquera l'expulsion du joueur pour la durée du tournoi sans substitution de joueur pour son équipe. Dans des situations extrêmes impliquant plusieurs joueurs d'une même équipe, l'équipe au complet peut être expulsée du tournoi. Cette équipe ou joueurs faisant partie de cette équipe ne pourront plus jamais participer au tournoi.
- Les infractions les plus communes lors d'une partie de hockey comme faire trébucher, accrocher, coup de bâton, donner du coude, etc. sont aussi considérer des infractions au hockey sur étang (punitions mineures).
- Tout abus envers les officiels (moniteurs) sera considéré comme une punition majeure. Ceci inclus hurler/jurer et argumenter de façon excessive et inappropriée une décision.
- Aucune mise en échec.
- Aucun lancer frappé. La lame du bâton doit demeurer sur la glace quand le lancer est effectué (Punition Mineure).
- Aucun contact de la rondelle avec son bâton au-dessus de la ceinture (Punition Mineure).
- **Aucun joueur ne peut agir comme gardien de but et tomber/s'étendre/glisser sur la glace ou lancer/étendre son bâton pour protéger le filet. (Punition Mineure).**
- Aucun soulèvement intentionnel de la rondelle (passe ou lancer flottant) ne sera permis à moins que les deux équipes ne soient d'accord; il est à noter que le soulèvement de la rondelle peut causer des blessures aux joueurs et spectateurs (Punition Mineure).
- Toutes punitions mineures peuvent être augmentées à des punitions majeures.
- IL n'y aura pas de dégagement ni de hors jeu pour avoir devancé la rondelle dans la zone adverse.
- Les buts marqués doivent provenir du côté de l'attaque de la ligne centrale. Le maximum des +/- accordé pour une partie est +10 ou -10 peu importe le pointage de la partie. (Important pour le bris d'égalité).
- Les rondelles qui quittent la surface de jeu résulteront en un transfert de la possession de la rondelle à l'équipe adverse qui remettra la rondelle en jeu près de l'endroit où elle est sortie. L'équipe en défensive doit accorder une distance de 2 longueurs de bâton entre elle et le point de remise au jeu. *(Le moniteur aura des rondelles de surplus en sa possession et placera une nouvelle rondelle à l'endroit de la reprise du jeu. Des chasseurs de rondelles récupéreront les rondelles égarées).*
- Les équipes se rendant à la partie finale devront porter les chandails fournis par le comité organisateur. Les deux équipes conserveront ces chandails. Si une ou les 2 équipes ont un commanditaire et veulent afficher leurs chandails originaux, un endroit sera mis à leur disposition à l'arrière de leur but respectif.
- Le comité organisateur se réserve le droit de refuser qu'un joueur ne participe à une partie s'il considère que le joueur en question est un risque potentiel à sa sécurité ou à celle des autres joueurs.
- Le comité organisateur se réserve le droit d'ajouter ou enlever des règlements retrouvés dans ce document. Si des changements sont effectués, les équipes seront informées avant le début de leur partie.