

HOCKEY

"LES PLOMBIERS"

3, 4 et 5 février 2012

A) Règlements

1. Les règlements adoptés sont ceux de l'A.C.H.A. ou F.Q.H.G. avec les modifications appliquées dans la ligue intra-universitaire. La mise en échec est interdite dans toutes les catégories.
2. Aucun joueur senior majeur (senior AAA), junior majeur (LHJMQ), semi-pro (LNAH) et professionnel en Europe ne peut participer au tournoi et ce, dans toutes les catégories.
3. Les équipes de toutes les catégories jouent 2 matchs au minimum pendant le tournoi.
4. La durée des parties est de 3 périodes de 10 minutes chronométrées. L'échauffement pré-rencontre ne doit pas dépasser 3 minutes. **Aucun temps mort ne sera accordé lors des parties, même lors des finales.**
5. **Le temps sera continu à partir du moment où il y aura une différence de 5 points.** Cette règle s'appliquera à partir de la 3^e période et ce, jusqu'à la fin de la rencontre même si l'écart se rétrécit. Cette règle ne s'applique pas cependant pour les rencontres des finales.
6. Dans toutes les catégories (C+, D+ et D) où un tournoi à la ronde est joué, il sera possible d'avoir des parties nulles.

Dans toutes les catégories, s'il y a égalité à la fin du temps réglementaire **lors des quarts-de-finales**, la procédure de "fusillade" sera effectuée. Les capitaines désigneront 3 joueurs pour effectuer le lancer de punition. À essais égaux (3), l'équipe qui enregistre le plus de buts gagne la partie. L'équipe doit désigner également un nouveau joueur à chaque essai par la suite en cas d'égalité après les trois premiers lancers.

Lors des demi-finales et des finales, s'il y a égalité à la fin du temps réglementaire, une période de 5 minutes de temps chronométré précédera la fusillade qui aura lieu si nécessaire. Les équipes joueront à 4 vs 4 (excluant le gardien) et le premier but mettra fin à la partie.

S'il y a une pénalité lors de la prolongation, voir le tableau en annexe afin de savoir combien de joueurs à aligner sur la patinoire.

7. Dans les tournois à la ronde (C+, D+ et D), en cas d'égalité au classement final entre deux équipes, voici les critères pour les départager:
 - a) le plus grand nombre total de victoires
 - b) le plus petit nombre de défaites
 - c) le plus grand différentiel dans le tournoi (total des points pour du tournoi moins le total des points contre du tournoi)
 - d) si le différentiel est égal, résultat du match entre ces deux équipes
 - e) l'équipe qui a eu le moins de minutes de punition au total dans le tournoi

En aucun cas, le différentiel de buts dans une partie ne pourra excéder 7 points.

8. Dans toutes les catégories, le départage d'égalité entre les 3 équipes gagnantes des quarts-de-finales se fera selon les mêmes critères (point 7) et ce, en tenant compte de toutes les parties jouées depuis le début du tournoi.

9. Un retard de 5 minutes d'une équipe à présenter le minimum de joueurs requis (9, gardien inclus) pour disputer la partie selon l'horaire établi entraîne la défaite par forfait de l'équipe fautive.

Nous comptons sur l'assiduité et la coopération des équipes pour débiter les parties à l'heure.

Les équipes qui perdent par forfait ne sont pas remboursées pour aucune raison.

10. Sauf pour le gardien de but, le port de chandails identiques et numérotés est obligatoire pour tous les joueurs d'une même équipe.

Le port du casque protecteur **avec visière complète** ou protecteur facial qui recouvre tout le visage ainsi que le **protège-cou porté adéquatement** sont **obligatoires**. (réf.: Loi de la sécurité dans les sports, chap. II, section I, articles 7 et 8).

Le port de la **ganse au menton** est **obligatoire**.

Le gardien de but doit porter obligatoirement un protecteur de gorge rigide (bavette) en plus du protège-cou.

Les arbitres peuvent obliger des joueurs à quitter la patinoire pour se départir d'une pièce d'équipement ou d'un objet dangereux qui pourrait mettre en péril sa propre sécurité et celle des autres participants. Par la suite, le joueur peut revenir au jeu quand il a acquiescé à la demande de l'arbitre.

11. Les règlements-maison qui suivent seront appliqués à la lettre... ou avec jugement...

11.1 Violence abusive = 5 minutes (réf.: bâton élevé, double échec, cinglage, rudesse).

11.2 Violence excessive = 5 minutes + expulsion du match (réf.: assaut, bâton élevé, double échec, cinglage, coup de poing, bataille).

11.3 Inconduite = 10 minutes + expulsion du match (réf.: critiques).

11.4 Extrême inconduite = 10 minutes + expulsion du match (réf.: injures, désordre, dérision).

11.5 Punition de match = 10 minutes + expulsion du match + 5 minutes de pénalité à l'équipe fautive (réf.: dardage, six-pouces, tentative de blessure).

11.6 Les agressions verbales pour provoquer du trouble ou réveiller l'hostilité d'autrui comme le chialage ou les critiques des décisions des officiels (réf.: conduite anti-sportive) seront sanctionnées sans tolérance par une punition majeure de 3 minutes qu'il faut purger complètement comme une majeure ou par une inconduite de 10 minutes selon la gravité des propos et gestes.

11.7 Le joueur qui écope de 7 minutes de pénalité et plus est exclu du match. Si cet "exploit" se répète dans une autre partie, il est exclu du tournoi.

11.8 Une équipe perdra la partie par défaut si:

- ★ elle cumule 25 minutes de punition et plus (le pointage sera de 3-0 pour l'équipe gagnante); l'équipe qui récidivera sera exclue du tournoi sans aucun remboursement de ses frais d'inscription ni de son dépôt de garantie;
- ★ le comportement général de l'équipe manque d'esprit sportif, selon le jugement de l'arbitre ou des responsables du tournoi;
- ★ deux joueurs différents sont expulsés de la partie pour fautes graves (5+E ou 10 MP);
- ★ une expulsion pour faute grave (5+E ou 10 MP) et une expulsion pour trop de minutes de punition (règle 10.7);
- ★ trois expulsions pour trop de minutes de punition (règle 10.7);
- ★ expulsion d'un premier joueur quand l'équipe joue avec le minimum de joueurs et qu'elle n'a pas de joueur pour remplacer le joueur fautif;
- ★ joueur avec fausse identité;
- ★ joueur qui joue malgré sa suspension.

11.9 Durant la période de temps continu, les punitions mineures durent 2 minutes de temps continu.

12. Certains joueurs ne peuvent participer au tournoi en raison du nombre cumulé de minutes de punition lors de la saison régulière.

Les parties de suspension qui pourraient découler du tournoi se poursuivront dans les parties du calendrier régulier pour un joueur de la ligue.

Les joueurs qui ne jouent pas dans la ligue verront leur suspension reconduite lors du tournoi l'année suivante.

La punition qui entraîne l'expulsion du match peut entraîner aussi l'exclusion du tournoi ou une suspension. Le comité organisateur prendra la décision dans un délai de 60 minutes après la fin du match. Il avisera le capitaine du joueur fautif de la décision finale.

Les minutes de punition prises lors du tournoi ne sont pas cumulées à la fiche personnelle du joueur lors de la saison régulière.

13. Les joueurs des équipes éliminées ne peuvent pas s'intégrer à une autre équipe encore en lice pour aucune considération (réf. B1).
14. Il est strictement interdit à un joueur qui dégage une odeur d'alcool ou qui montre des signes d'ébriété ou qui est sous l'influence de substances illicites de prendre part à une rencontre.
15. Aucun protêt ne sera accepté.

B) Procédures

1. Seuls les joueurs qui sont inscrits en bonne et due forme sur la liste officielle avant le début de la première rencontre peuvent participer au tournoi.

Aucun joueur ne peut évoluer dans deux équipes différentes.

Les capitaines doivent rencontrer les organisateurs du tournoi (Julie Bournival, Justine Pelletier et Dave Demers) pour remettre ou effectuer des changements à la liste officielle AVANT LEUR PREMIÈRE RENCONTRE sans faute. **Ils seront postés en permanence au local 0519.** De plus, les capitaines doivent se présenter aux responsables après chaque partie pour connaître l'heure exacte de leur prochaine partie.

Le comité organisateur se réserve le droit de contrôler l'admissibilité à sa guise durant tout le tournoi. La tricherie sur ce plan peut entraîner l'exclusion du tournoi de l'équipe fautive.

2. L'équipe doit aligner le (les) même(s) gardien(s) de but durant tout le tournoi. Si une blessure survient à celui-ci, l'équipe pourra emprunter un gardien de but d'une équipe de catégorie inférieure ou égale avec l'approbation d'un membre du comité organisateur.

Si le gardien se blesse durant un match en cours, l'équipe a 10 minutes pour habiller un autre gardien. Après ce laps de temps, l'équipe devra jouer à 5 contre 6 jusqu'à l'arrivée du nouveau gardien.

3. **Le capitaine doit fournir l'alignement au marqueur avant chaque partie.**

4. Les équipes portent leurs chandails respectifs ou les chandails du Peps. Les chandails du Peps sont empruntés au comptoir de prêt 0610 moyennant le dépôt de la carte de membre du Peps ou d'une carte d'identité. Les chandails doivent être rapportés le plus tôt possible pour accélérer les opérations de lavage et de séchage.

Si 2 équipes ont des chandails de même couleur, les organisateurs détermineront **par un tirage au sort** quelle équipe devra changer de chandail.

5. Des parties nouvelles se déroulent à chaque heure. Il faut quitter la salle d'habillage au plus tard 25 minutes après la fin de votre partie pour laisser la place aux équipes suivantes qui joueront dans 30 minutes. Venez plutôt continuer de fraterniser au local 0519.

C) Informations

1. Nous vous suggérons de jouer avec esprit sportif lors de votre participation à ce tournoi récréatif. La bonne conduite et les efforts pour éviter de commettre des infractions vous aideront à savourer le plaisir de jouer au hockey et à éviter le banc des punitions et autres sanctions encore plus décevantes. L'enjeu ne doit pas être plus important que le jeu. La façon de jouer rapporte plus de satisfactions véritables que le résultat d'une partie.
2. Il sera possible de venir relaxer, de grignoter, de jouer au ping-pong et de prendre une petite bière ou liqueur au local 0519.
3. Les récompenses pour les 3 équipes championnes et les 3 équipes finalistes seront remises à la partie finale de leur catégorie respective par un membre du comité organisateur.

Équipes gagnantes: remboursement des frais d'inscription et cadeau de notre commanditaire LE PUB UNIVERSITAIRE

Équipes finalistes: remboursement de la moitié des frais d'inscription et cadeau de notre commanditaire LE PUB UNIVERSITAIRE

4. Les dépôts de garantie pour la bonne conduite seront remis sur-le-champ par un membre du comité organisateur. Nous souhaitons vivement vous les remettre tous. Le capitaine doit prendre l'initiative de venir chercher le remboursement de son dépôt de garantie au local 0519 après sa dernière partie.

En cas de problème majeur, une analyse du dossier sera faite par la coordonnatrice du programme (Mylène Cyr) après le tournoi.

5. **Pendant tout le tournoi, il est interdit d'apporter et de consommer des boissons alcoolisées personnelles.**

D) Sécurité physique des participants/es

Une trousse de premiers soins est disponible au local 0519 pour les blessures mineures. En cas d'accident grave, il y a une procédure d'urgence en vigueur. Les frais d'ambulance sont aux frais de l'utilisateur qui utilise ce mode de transport.

Les assurances du SAS ne couvrent pas les blessures et accidents qui pourraient survenir lors de la tenue de ce tournoi. Par contre, les étudiants de l'Université Laval sont assurés via leurs frais afférents. Pour plus de renseignements:

www.inalco.com/collectifs/accidents/crepuq/crepuq.jsp

Bonne chance et bon plaisir!

2011/01/21



ANNEXE

Nombre de joueurs à aligner lors d'une ou des punitions en prolongation
(4vs4)

Nombre de joueurs punis	Pendant la 1 ^{ère} punition		Après la fin de la 1 ^{ère} punition		À l'arrêt de jeu	
	Équipe en Avantage Numérique	Équipe en désavantage numérique	Équipe en Avantage Numérique	Équipe en désavantage numérique	Équipe en Avantage Numérique	Équipe en désavantage numérique
1 joueur	4	3	4	4	---	---
2 joueurs	5	3	5	4	4	3
3 joueurs ou plus	5	3	5	3	5	3 (la punition à retardement sort)