

Tournoi POWERPLAY - Règlements



Section 1 - Tournoi POWERPLAY

1.1 - Temps, périodes et particularités d'une partie complète

- 1) Échauffement pour les 2 équipes de 1 minute débutant à l'heure prédite de la partie ou, en cas de retard, au moment opportun pour les 2 équipes à jouer. En cas de retard important, la partie débutera dès que possible pour éviter tout retard supplémentaire.
- 2) Partie complète de 2 périodes de 7 minutes en temps continu.
- 3) Une pause de 30 secondes aura lieu entre chaque période.
- 4) Les 2 équipes disposent de 1 temps d'arrêt applicable en tout temps lorsque le jeu s'arrête seulement lors des matchs éliminatoires. Les temps d'arrêts seront d'une durée de 30 secondes.
- 5) Les pénalités mineures sont gérées de la manière suivante : le joueur punit perd son tir de fusillade à la fin de la partie. Si le joueur récolte plus d'une pénalité, le tir d'un autre joueur de l'équipe sera retiré (le joueur doit être choisis par l'équipe), et ainsi de suite.
- 6) La partie se déroule comme suit (l'équipe locale décide si elle commence en avantage ou désavantage numérique)
 - a) Première période : Avantage numérique 7 minutes
 - b) Deuxième période : Désavantage numérique 7 minutes

- c) Tirs de barrage (total de 6 tirs par équipe), tous les joueurs y passent et si l'équipe est composée de moins de 6 joueurs (exemple 3vs3), un joueur peut y aller plus d'une fois
 - i) Alternance entre les équipes : Équipe locale décide si elle commence ou termine
 - (1) Équipe 1 pour 3 tirs
 - (2) Équipe 2 pour 3 tirs
 - (3) Équipe 1 pour 3 tirs
 - (4) Équipe 2 pour 3 tirs

1.2 - Temps, période et particularités en cas d'égalité (applicable si séries éliminatoires)

- 1) Si l'égalité persiste après le temps complet de la partie et les fusillades
 - a) Ronde préliminaire : Nulle
 - b) Ronde éliminatoire : Fusillade supplémentaire (3 joueurs ou plus si égalité)
 - c) Finale : Prolongation de 5 minutes (3 vs 3, égalité numérique) + Fusillade (3 joueurs)
- 2) Lors d'une période de tirs de barrage supplémentaire en ronde éliminatoire ou en finale, c'est l'équipe locale qui décidera si elle commence en attaquant ou en défendant son but. L'équipe visiteur prend le côté restant. 3 joueurs de chaque côté s'élanceront. Un même joueur peut revenir tirer au but après le premier tour de 3 joueurs. Il peut s'élancer autant de fois qu'il le souhaite par la suite
- 3) MIXTE : La prolongation en finale à 3 vs 3 doit se jouer avec minimum 1 fille sur le jeu en tout temps (possibilité de jouer à 2 gars + 1 fille ou 2 filles + 1 gars ou 3 filles).
- 4) Lors des tirs de barrage, l'équipe doit envoyer 1 fille dans ses 2 premiers tireurs et son but compte pour 2 si elle marque

1.3 - Règlements de parties

- 1) Un but en avantage numérique compte pour 1 (sauf pour une fille, ça compte pour 2 buts dans le mixte). Un but en désavantage numérique compte pour x2 (sauf pour une filles, ça compte pour 4 dans le mixte).
- 2) Un but en tirs de barrage (après le match) compte pour 1 (sauf pour une fille, ça compte pour 2 dans le mixte)
- 3) Reprise du jeu derrière le but du gardien si arrêt du gardien avec un délai de 5 secondes pour sortir la balle du derrière de sa ligne rouge de fond de zone défensive (les joueurs adverses doivent rester à une distance minimale d'un bâton du joueur en possession de balle). Les joueurs peuvent attaquer la balle une fois le délai de 5 secondes de l'arbitre passé.

- 4) Après un but, l'équipe ayant marqué doit aller récupérer la balle par eux-mêmes dans le but et repartir dans le haut de la zone aux endroits indiqués à cet effet. L'arbitre sifflera pour indiquer la reprise du jeu.
- 5) Il n'y a aucun hors-jeu ou dégagement interdit lors d'une partie (excepté la situation où le joueur est derrière sa ligne rouge et envoie la balle à l'extérieur de la surface)
- 6) Le jeu s'arrête si la balle touche le plafond ou sort de la surface de jeu, la balle sera reprise non-fautive de la sortie de la balle sur le côté de la bande en zone offensive, le plus près de la ligne centrale possible.
- 7) Le jeu ne s'arrête pas si la balle touche les filets aux pourtours de la surface de jeu
- 8) Les passes avec la main sont autorisées en zone défensive seulement (la zone défensive fait référence à la zone de l'équipe jusqu'à la ligne centrale)
- 9) Si la balle sort de la surface de jeu en zone offensive avec déviation sur le joueur défensif, offensif, le gardien ou le poteau, la reprise du jeu reste en zone offensive quand même (équipe à l'offensive)
- 10) Si un joueur dégage la balle de la zone derrière la ligne des buts de sa zone défensive hors de la surface (par-dessus les filets), il se verra attribué une pénalité
- 11) Le joueur qui reste derrière son filet (la ligne rouge) aura un décompte de 5 secondes pour quitter cette zone (il ne peut pas écouler du temps derrière sa ligne de but). L'équipe perdra possession de la balle si le décompte se termine.
- 12) Dans le mixte, le jeu se joue à 4 contre 4 (2 filles et 2 gars sur la surface pour le mixte)
- 13) Lorsqu'une fille marque un but, cela compte pour 2 points au tableau indicateur
- 14) Aucun lancé frappé ou feinte de lancé frappé de type « SlapShot » dans le Mixte par les hommes, cela entraînera une reprise de possession de balle en zone offensive par l'autre équipe.
- 15) Les mises au jeu doivent toujours être prises par des filles (dans le mixte)
- 16) Aucun retrait de gardien durant la partie possible
- 17) Lorsque l'équipe se fait décerner une punition de banc, l'équipe peut décider si un gars ou une fille prend la punition (la perte d'un tir de barrage à la fin)
- 18) Lorsqu'un joueur ou une joueuse se fait expulser d'un match et qu'une autre personne doit prendre sa punition (perte de tir de barrage), cette personne doit être du même sexe que la personne expulsée (un gars pour un gars, une fille pour une fille)

1.4 - Mise en place du classement des équipes après la ronde préliminaire

- 1) Dans le but de procéder aux classements des équipes, elles seront départagées comme suivant :
 - i) Plus de victoires totales
 - ii) Meilleur différentiel
 - iii) Plus de buts pour
 - iv) Moins de buts contre
 - v) Nombre de duels gagnés contre l'équipe en bris d'égalité

- vi) But le plus rapide lors du duel contre l'équipe en bris d'égalité
 - vii) Moins de minutes de pénalité
 - viii) Pile ou face
- 2) Une victoire par forfait se fera par la marque de 3 à 0 pour l'équipe victorieuse.

Section 2 - Alignement d'une équipe

2.1 - Rôle du capitaine et de l'équipe

- 1) Le capitaine de l'équipe est le responsable de l'alignement et doit respecter le tableau de cote établi au préalable
- 2) Si le gardien se blesse durant la partie, l'équipe dispose d'une période de 10 minutes pour habiller un autre joueur ou un gardien substitut. L'équipe peut aussi décider de jouer avec 1 joueur de plus sur la surface sans remplacer son gardien
- 3) Un joueur peut jouer pour une seule équipe durant le tournoi
- 4) Si une équipe amène un entraîneur derrière le banc, cet individu peut être puni par les arbitres au même titre que les joueurs habillés en cas d'infraction. L'entraîneur doit être inscrit sur l'alignement de l'équipe comme entraîneur avec minimalement son nom complet
- 5) Afin de participer dans le tournoi POWERPLAY, vous devez être âgé de 16 ans et plus pour avoir le droit de jouer votre premier match. De plus, si vous n'avez pas 18 ans, vous devez remplir un formulaire de consentement légal avec la signature d'un parent ou d'un titulaire AVANT votre premier match. Le formulaire est disponible à l'admission de notre centre ou sur notre site web dans l'onglet « Règlements » – « Consentement légal ». Les joueurs de 16-17 ans devront jouer avec un protecteur facial complet.

2.2 - Retards à une partie

- 1) Une équipe en retard à l'heure donnée d'une partie (après la période d'échauffement) se verra octroyer des pénalités
 - a) Entre 0 et 5 minutes de retard, l'équipe aura une pénalité de banc de 1 minute pour commencer la partie
 - b) Après le premier 5 minutes de retard, l'équipe se verra accorder un but contre en plus de la pénalité de 1 minute
 - c) Après la 10e minute de retard, l'équipe adverse (qui est arrivée à l'heure ou qui comporte tous ses joueurs) remporte la partie par défaut.

Section 3 - Équipement obligatoire et particularités

3.1 – Tournoi POWERPLAY

- 1) Il est obligatoire pour un joueur de porter des gants (hockey, crosse ou ballon-balai), des jambières protectrices de type Dek Hockey et un casque (avec la ganse attachée)
 - a) Tout autre équipement de protection tel que coudes, visières, grilles et le support athlétique (jockstrap) sont fortement recommandés mais non obligatoires.
 - b) Si un joueur perd son casque, il doit retourner au banc. S'il prend part au jeu, une pénalité lui sera octroyée pour équipement illégal.
- 2) Il est obligatoire pour un gardien de but de porter un équipement complet de gardien de but (de type Dek Hockey ou de type hockey sur glace accepté)
 - a) Les jambières, mitaines et bloqueurs des gardiens peuvent comporter des « sliders » à la discrétion du gardien de but
 - b) L'équipement du gardien de but ne doit pas contenir d'huile ou d'enduit permettant de glisser. Seulement les « sliders » sont permis. Le gardien avec un équipement non réglementaire ne pourra prendre part à la partie.
 - c) Si le gardien perd une pièce d'équipement tel que casque, mitaine, bloqueur ou soulier, le jeu sera arrêté et repris en zone défensive. Si le gardien retire volontairement une de ces pièces d'équipement, il se verra octroyé une pénalité pour avoir retardé la partie.
- 3) Les hockeys doivent être des hockeys de Dek ou de hockey sur glace, en autant que la palette ne comporte pas de ruban adhésif sous la palette
 - a) Les hockeys de bois ne sont pas acceptés

Section 4 - Politiques de remboursement et d'annulation et de paiement

5.1 - Politique de remboursement et d'annulation

- 1) Aucun remboursement n'a lieu une fois le dépôt donné pour l'inscription.
- 2) Le paiement complet doit être fait avant le début du repêchage pour tous les joueuses et les joueurs



Dek Hockey Beau-Château – Tournoi DRAFT - Règlements

Activités : 195 boul. Brisebois, Châteauguay, Québec, J6K0H5

Courriel : dekhockeybeauchateau@gmail.com

Site web : www.dekhockeybeauchateau.ca

Section 5 - Vestiaires, installations et consommation

5.1 - Vestiaires

- 1) Durant le tournoi, les vestiaires seront utilisés seulement pour l'utilisation des douches, tous les douches des vestiaires de gauche seront réservées aux hommes et ceux de droite aux femmes.
- 2) Aucun vestiaire ne sera attribué aux équipes, ceux-ci devront enfiler leur équipement aux tables près de la surface.

5.2 - Installations sportives et festives

- 1) Les équipes (et les visiteurs, spectateurs et autres personnes souhaitant profiter des installations) ont accès aux installations sportives et festives de Dek Hockey Beau-Château gratuitement
 - a) Des tables à piques-niques et des tables cocktails sont disponibles sans frais dans la section des tables

5.3 - Consommation d'alcool

- 1) Dek Hockey Beau-Château possède un permis d'alcool en vigueur. Les boissons alcoolisées provenant de l'extérieur du complexe sont interdites
- 2) Seulement les boissons alcoolisées CSP de Dek Hockey Beau-Château peuvent être consommées sur place
- 3) Aucune boisson alcoolisée n'est tolérée à l'extérieur des installations délimitées par le permis d'alcool de Dek Hockey Beau-Château
- 4) Aucune boisson alcoolisée n'est tolérée sur le banc des joueurs
- 5) L'équipe de gestion de Dek hockey Beau-Château, tout comme l'équipe responsable du comité des arbitres peuvent intervenir dans une situation où l'on suspecte une consommation d'alcool ou de drogue lors de la partie, ou si un joueur intoxiqué par l'alcool ou la drogue est suspecté. Les équipes de gestion peuvent expulser un joueur pour lequel elles suspectent ce genre de comportement.

Section 6 - Autres situations

6.1 - Autres situations

- 1) Dek Hockey Beau-Château se réserve le droit de gestion sur toutes les autres situations qui ne sont pas décrites dans ce document et les règlements usuels de saison s'appliquent, ainsi que les règlements sur les pénalités et les sanctions/suspensions.



Dek Hockey Beau-Château – Tournoi DRAFT - Règlements

Activités : 195 boul. Brisebois, Châteauguay, Québec, J6K0H5

Courriel : dekhockeybeauchateau@gmail.com

Site web : www.dekhockeybeauchateau.ca

- 2) Dek Hockey Beau-Château se réserve le droit de modifier/ajouter/changer/retirer des règlements sans avis préalable et la décision prise par Dek Hockey Beau-Château demeure finale et sans contestation
- 3) Pour tout règlement lié à la partie non mentionné dans le présent document, ce sont les règlements Hockey Canada qui s'appliqueront par les officiels du match.
- 4) Tout joueur recevant une pénalité d'inconduite (D99), d'extrême inconduite (D) ou de match (E), celui-ci sera expulsé du match
- 5) Spécifications
 - a) Bâton élevé
 - i) Une pénalité mineure sera décernée à tout joueur tentant de jouer la balle avec son bâton au-dessus de la hauteur des épaules, qu'il touche la balle ou non.
 - ii) Une pénalité double mineure sera décernée à tout joueur qui atteint un joueur adverse au cou ou à la tête avec son bâton. Si un joueur poursuit son geste à la suite d'un lancer (« follow through »), il revient à la discrétion des arbitres de décerner la pénalité ou non.
 - b) Glissade obstructive
 - i) Une pénalité mineure sera décernée à un joueur qui glisse devant un joueur adverse et qui oblige ce dernier à arrêter sa course ou à l'esquiver.
 - ii) Une pénalité double mineure sera décernée à un joueur qui glisse et entre en contact avec un joueur adverse.
 - iii) Une glissade se doit de se faire de façon parallèle vis-à-vis le joueur adverse afin d'éviter tout contact. Cette règle a pour but de protéger les joueurs contre les violentes chutes causées par des glissades.
 - c) Expulsion après 3 punitions
 - i) Tout joueur accumulant 3 pénalités durant un match sera expulsé de celui-ci.
 - ii) Les pénalités suivantes ne seront pas comptabilisées pour une expulsion : pénalité mineure pour bâton élevé, pénalité de banc, pénalité pour avoir retardé la partie.
 - iii) Une pénalité double mineure compte pour une seule pénalité.
 - iv) Si un joueur écope de 2 pénalités sur une même séquence, cela ne comptera que pour un.
 - d) Les joueurs recevant une pénalité de code B se verront attribuer une expulsion de partie pour le tournoi