

## **Règlements à bout de souffle**

*Les équipes sont composées de 4 joueurs et un gardien.*

Voici les règlements en vigueur :

### **1. Déroulement des parties**

1.1 Une partie est divisée de la manière suivante:

- Échauffement de 2 minutes
- Une seule période de 15 minutes

1.2 Aucun arrêt de jeu ou temps d'arrêt durant le match. (Voir exception en fin de partie, règlement 5.1)

1.3 Après un but ou un arrêt de l'arbitre, le jeu doit reprendre dans un délai de trois secondes à l'endroit indiqué. Dans le cas échéant, la balle sera remise à l'équipe adverse.

1.4 Pénalités

- Mineures : 1 minute
- Majeures : expulsion automatique

1.5 En cas d'égalité après le temps réglementaire

- Ronde préliminaire : Nulle
- Ronde éliminatoire : Fusillade (3 joueurs)
- Finale : Prolongation de 3 minutes (3 vs 3) + Fusillade (3 joueurs)

À noter qu'en fusillade, après le 3e joueur, l'équipe peut renvoyer le même joueur aussi souvent qu'elle le souhaite.

## **2. Conditions de joute**

2.1 Chaque équipe doit fournir 2 balles à l'arbitre au début de la partie et l'arbitre redonne les balles restantes équitablement à la fin de la partie.

2.2 Voici les règlements concernant les âges :

Les joueurs de 15 à 17 ans doivent obligatoirement porter le protecteur facial complet pour ces derniers.

Seuls les joueurs de 14 ans et + peuvent participer au tournoi

Nous n'exigeons aucune autorisation parentale pour cet événement, mais déclinons toute responsabilité, quelle que soit la situation impliquant un jeune.

2.3 Une équipe doit avoir un minimum de 3 joueurs soit un gardien et deux joueurs pour débiter la partie.

2.4 Le capitaine peut fournir une liste de 7 joueurs au total incluant le ou les gardiens. Le capitaine pourra, à tout moment, faire appel à l'un des joueurs de cette liste. (Voir exception : règlement 9.1)

2.5 Un joueur ne peut jouer dans 2 équipes d'une même catégorie.

2.6 Les équipes se doivent d'être prêtes à l'heure. Dès que l'arbitre annonce le début du match le temps commence au tableau indicateur.

2.7 Après cinq minutes, si une des équipes ne rencontre pas tous les critères d'admissibilités, le match sera gagné par défaut par l'autre équipe (3 à 0).

2.8 Après cinq minutes, si aucune des deux équipes ne respectent les critères d'admissibilités le match se termine nul (3 à 3).

En série éliminatoires, un tirage au sort sera effectué pour déterminer l'équipe gagnante.

2.9 La partie prendra automatiquement fin s'il y a un écart de 7 buts entre les deux équipes.  
Dans le mixte l'écart sera de 10 buts.

### **3. Particularités des équipes mixtes**

3.1 Dans le mixte, les équipes doivent obligatoirement être composées de 2 hommes et 2 femmes.

3.2 Dans le mixte, une femme doit se retrouver sur la surface de jeu en tout temps.

3.3 Dans le mixte, le lancer frappé est interdit pour les hommes. Seulement les filles ont droit au lancer frappé.

3.5 Dans le mixte, si une équipe reçoit une 2e punition simultanément à la première, le joueur étant en train de purger la première punition devra aussi purger la 2e punition. Celle-ci débutera uniquement lorsque la première punition sera terminée. (Jamais de 2 vs 4)

3.6 Dans le mixte, le but d'une fille vaut 2 points (fusillades aussi) – À noter que le but doit avoir été compté avec le bâton afin de compter pour 2 points. (En exemple, un but compté par une déviation sur une partie du corps comptera pour seulement 1 point)

3.7 Dans le mixte, en fusillade, l'équipe doit obligatoirement effectuer une rotation (Hommes – Femme)

3.8 Dans le cas d'une mineure double impliquant un gars et une fille, les équipes perdrons leur joueur respectif pour une durée de 1 minute. L'équipe 1 devra donc jouer à 1 gars et 2 filles et l'équipe 2 devra jouer à 2 gars et 1 fille. Les joueurs pourront embarquer sur le jeu uniquement lors d'un arrêt de jeu.

### **4. Équipement**

4.1 Un équipement bien défini est exigé afin de prendre part à une partie. Tout joueur ne respectant pas ce règlement ne pourra participer au match de son équipe. Les équipements suivants sont requis :

-Casque

-Gants

-Jambières (Tibia et genou)

-Bâton (aucune restriction)

4.2 Chaque joueur de l'équipe doit porter un chandail de couleur similaire. Au dos de chacun des chandails doit figurer un numéro qui doit être différent de tout autre numéro pour la même équipe.

4.3 Si les 2 équipes ont des couleurs de chandails semblables, l'équipe visiteuse devra changer de chandails et/ou porter des dossards.

4.4 Il est strictement interdit de cacher les jambières (pads) avec des pantalons.

4.5 Les gardiens de but doivent porter un équipement complet de hockey composé des jambières, mitaine, biscuit, culotte, plastron, casque et bâton.... (L'équipement de crosse, soccer, football, etc. sont interdits)

4.6 Un joueur ne peut jouer si l'arbitre considère que son bâton est considéré comme dangereux (ex. : un bout de palette détérioré).

## 5 Punitions & particularité de joute

5.1 Toute pénalité mineure engendre un avantage numérique d'une minute à 3 vs 2.

5.2 Si une 2e punition est appelée à l'équipe qui se défend déjà à cours d'un joueur, celle-ci débutera lorsque la première infraction aura pris fin. Toujours 3 vs 2, jamais à 3 vs 1.

5.3 Pour une punition appelée (sifflée) dans la dernière minute de jeu, l'équipe en avantage aura le choix entre un lancer de punition ou un avantage numérique. Si l'équipe choisit le tir de punition, le lancer doit être pris par un joueur présent sur la surface au moment de l'arrêt du jeu. Aucun tir ne sera accordé pour une mineure double (punition simultanée à 2 joueurs d'équipes différentes) dans la dernière minute.

5.4 Tout joueur, recevant une pénalité majeure dans une partie, est expulsé de la partie et reçoit une punition de 3 minutes. Ce type de pénalité n'est pas annulé par un but.

5.5 Pour une remise en jeu, un délai de 3 secondes et un écart de 6 pieds est accordé au joueur. Après 3 secondes le joueur adverse peut foncer vers la balle. Le joueur ayant la balle lors de la reprise peut faire une passe, avancer avec la balle ou prendre un lancer. Si le joueur repart le jeu avant le sifflet de l'arbitre, il y aura changement de possession.

5.6 La zone de sécurité derrière le filet sera standardisée à la ligne transversale (ligne de but) et les joueurs en défensive auront 3 secondes pour sortir de cette zone (balle et pieds) – sans quoi, il y aura un changement de possession. L'objectif est d'éviter des abus de contrôle de la balle lorsqu'une équipe est en avance dans la partie.

5.7 À moins d'un avis contraire de l'organisation, aucun temps d'arrêt n'est alloué durant une partie.

## **6 Fin de partie**

6.1 En match éliminatoire, s'il y a une différence de 3 buts ou moins entre les deux équipes, les deux dernières minutes de jeu seront arrêtées.

6.2 Il est interdit de retirer son gardien de but à plus de deux minutes à faire au match. Advenant le cas où une équipe retire son gardien avant le 2 minutes, une pénalité leur sera décernée.

6.3 Lorsqu'un gardien de but est retiré et qu'il y a un but une mise au jeu sera faite au centre comme en début de match.

## **7. Bris d'égalité**

En cas d'égalité au classement après la fin du round robin, le bris d'égalité se fera comme suis :

1. Plus de victoire (total)
2. Moins de défaites (total)
3. Plus de buts pour
4. Moins de buts contre
5. Meilleur différentiel
6. Duels gagnés
7. Moins de minutes de punition
8. Tirage au sort

## **8. ATTENTION – TOUS LES JOUEURS DOIVENT SE PROCURER UN PROFIL NBHPA ACTIF**

8.1 AUCUN JOUEUR NON-COTÉ : Un joueur doit obligatoirement avoir un compte actif sur NBHPA. Si vous n'avez pas reçu de cote, veuillez communiquer avec nous afin que nous puissions faire accélérer le processus d'attribution de votre cote. Si un joueur ne reçoit pas de cote avant l'événement, sa cote centrale de sera prise en compte.

8.2 Si un joueur se voit réévaluer à la hausse à **l'intérieur de 20 JOURS de l'événement**, son ancienne cote restera valide pour cet événement. (par exemple, si une fille se voit réévaluer de W7 à W6, elle pourra agir comme une W7 pour le tournoi)

8.25 Si ce joueur est réévalué à la hausse de 2 cotes ou plus, la nouvelle cote prend effet immédiatement (donc si une W7 tombe W5, elle devra compter W5 au tournoi)

8.3 Les équipes pourront n'avoir qu'un seul joueur dont la cote a été réévaluée à la hausse durant les 20 derniers jours.

8.4 Une fille peut jouer dans un calibre masculin. Le comparable des cotes féminines vs masculines va comme suit :

\* W1 : H8

\* W2 : H9

\* W3 : H10

\* W4 : H11

\* W5 : H12

\* W6 et plus : H13

8.5 Si vous constatez qu'une équipe ne respecte pas les restrictions de la catégorie, il est nécessaire de la dénoncer **AVANT** votre partie sans quoi l'équipe sera jugée légale pour la partie en question. Si l'équipe est jugée fautive, elle devra se départir du joueur fautif avant sa prochaine partie.

## **9. Joueurs remplaçants**

9.1 Lors des rondes éliminatoires, une équipe qui utilise un joueur de sa liste de remplacement ne peut faire jouer ce joueur si sa cote est supérieure au joueur sortant de l'alignement, et ce, même si l'équipe reste légale dans de telles circonstances.

9.2 Si le joueur de la liste de remplacement a joué au moins une partie lors des rondes préliminaires, ce joueur est considéré comme un joueur régulier et peut être utilisé en tout temps, peu importe le joueur qu'il remplace lors des rondes éliminatoires, tant que l'alignement durant la partie respecte les restrictions de la catégorie.