



RÈGLEMENTS DU TOURNOI

La partie

1. Chaque équipe doit avoir au moins 4 joueurs et un maximum de 8 joueurs inscrits. Les joueurs doivent avoir 16 ans ou plus. Les équipes mixtes sont acceptées (hommes et femmes).

2. Les parties peuvent être jouées avec 3 joueurs mais non avec 2 joueurs ou moins (disqualification de l'équipe automatique).

3. Selon le nombre d'équipes inscrites, le format du tournoi pourrait changer. Cependant, chaque équipe jouera un minimum de 3 parties réparties durant la journée. Demi-finales et finale seront jouées en fin de journée samedi. Inscrivez votre équipe en complétant le formulaire par la poste ou en ligne au www.hockeysubzero.com

4. Il sera possible d'ajouter des joueurs à votre alignement avant la date limite d'inscription (13 février 2017). Conseil; prévoyez-vous des substituts.

5. Toutes les parties seront jouées 4 contre 4 (sans gardien de but). Le filet sera une boîte de bois de dimension quatre pieds de largeur sur six pouces de hauteur.

6. Les passes soulevées seront tolérées à une hauteur maximum de la cheville du joueur. Il y aura pénalité si ce règlement n'est pas respecté.

7. Les parties et les périodes débutent avec une mise au jeu.

8. La possession de rondelle changera d'équipe après chaque but.

9. Durant la partie, les changements de joueurs sont tolérés en pleine action. Les temps d'arrêt ne sont pas nécessaires pour faire les changements. Cependant les équipes devront faire attention de ne pas générer une pénalité avec trop de joueurs sur la patinoire lors des changements en pleine action.

10. Lorsque la rondelle quitte la patinoire:

Si la rondelle saute par-dessus la bande après avoir touché L'ÉQUIPE OFFENSIVE:

L'équipe défensive reçoit la rondelle à l'arrière de leur but. L'équipe adverse doit laisser au moins 3 mètres d'espace. L'équipe avec la possession de rondelle aura 5 secondes afin de mettre la rondelle en jeu.

Si la rondelle saute par-dessus la bande après avoir touché L'ÉQUIPE DÉFENSIVE:

L'équipe offensive reçoit la rondelle à l'endroit le plus près de la sortie de celle-ci. L'équipe adverse doit laisser au moins 3 mètres d'espace. L'équipe avec la possession de rondelle aura 5 secondes afin de mettre la rondelle en jeu.

Si la rondelle quitte la patinoire sur les côtés :

L'équipe qui n'a pas touché à la rondelle avant la sortie de celle-ci recevra possession de la rondelle. L'équipe adverse doit laisser au moins 3 mètres d'espace. L'équipe avec la possession de rondelle aura 5 secondes afin de mettre la rondelle en jeu.

Temps

11. Les équipes auront 3 minutes de réchauffement avant chaque partie.

12. Une équipe aura 10 minutes pour se présenter sinon elle sera disqualifiée.

13. Les parties seront de 30 minutes de temps (2 périodes de 15 minutes, temps continu, avec des intermissions de 1 minute entre chaque période).

Pénalités

14. Aucun coup de bâton, accrochage, faire trébucher, double-échec, bâton élevé, ou tout utilisation du bâton de façon inappropriée ne sera toléré. En cas d'infraction, la possession de rondelle sera donnée à l'équipe adverse. Si d'autres infractions plus sérieuses tel que, dardage et/ou 6 pouces se produisent, le joueur fautif sera **immédiatement expulsé du tournoi**. Considérant que le Tournoi de hockey en plein air Subzero se déroulera dans un endroit public, les joueurs fautifs pourraient faire face à des accusations légales.

15. Se battre est inacceptable et les joueurs impliqués dans une bataille seront expulsés à vie sur le champ du tournoi. Se battre est défini par un coup de poing. Encore une fois, considérant que le Tournoi de hockey en plein air Subzero se déroulera dans un endroit public, les joueurs fautifs pourraient faire face à des accusations légales.

16. Aucune poussée, bousculades ou mise en échec de tous genres ne sera tolérées. Ses infractions résulteront par au moins un tir de pénalité pour l'équipe adverse et pourrait être puni de façon plus sévère selon la décision des superviseurs du tournoi.

17. Aucun délai de partie ne sera toléré. Les délais de parties seront décidés à la discrétion de l'organisation. Un délai de partie entraînera un tir de pénalité pour l'équipe adverse.

18. Tout joueur qui sera pénalisé 3 fois dans une partie pour les infractions mentionnées ci-haut sera expulsé de la partie. L'équipe devra de plus jouer un joueur en moins (4 sur 5 – comme un carton rouge au soccer). Le joueur se verra aussi exposé à des sanctions plus sévères (expulsion du tournoi), si les superviseurs du tournoi en juge nécessaire. De plus, l'équipe risque aussi l'expulsion par les gestes fautifs de un seul joueur de leur équipe.

19. Si un joueur touche à la rondelle pendant que son équipe a trop de joueurs sur la patinoire, une pénalité de «trop de joueurs» sera décernée. Le joueur doit sortir de la patinoire

avant qu'un changement puisse s'effectuer. Une pénalité de «trop de joueurs» ne s'applique pas au règlement d'expulsion après 3 pénalités dans une partie.

20. Aucun lancer frappé n'est permis durant les parties du tournoi. De plus, la palette du bâton du joueur ne devrait en aucun cas (tir ou passe) dépasser la cheville du joueur.

Un lancé frappé est définie par tout lancer qui engendre une remontée du bâton du joueur. Si un joueur effectue intentionnellement un lancé frappé, il y aura pénalité. Une pénalité de «lancé frappé» ne s'applique pas au règlement d'expulsion après 3 pénalités dans une partie.

21. Tout contact avec la rondelle avec le bâton au dessus du genou sera pénalisé. Une pénalité de «contact au dessus du genou » ne s'applique pas au règlement d'expulsion après 3 pénalités dans une partie.

Round Robin

24. Chaque équipe jouera un minimum de 3 parties. Le classement de chaque division sera déterminé par le pointage des victoires, nulles et défaites. 2 points pour une victoire, 1 point pour une nulle et 0 points pour une défaite. En cas d'égalité, le classement sera réglé par a) le meilleur différentiel de but pour/contre, b) les résultats du match entre les deux équipes qui auraient le membre nombre de points, c) le nombre de buts pour, d) le moins de buts contre.

Éliminatoires

25. Si une partie est nulle après 30 minutes de jeu, il y aura une prolongation de 5 minutes. Le jeu s'arrête dès qu'une équipe marque un but. Si l'égalité persiste, il y aura des tirs de barrage afin de déterminer le gagnant.

26. Chaque équipe devra nommer 3 joueurs pour participer aux tirs de barrage. Chaque joueur sera accordé un tir de pénalité. L'équipe avec le plus de buts sera déclaré gagnante.

27. Si le pointage est toujours nul après la première vague de tir de pénalité, les tirs de barrage continueront (comme dans la LNH). Tous les joueurs sur l'équipe doivent lancer avant qu'un joueur puisse lancer un deuxième lance de punition.

Équipement requis

28. Le port des équipements suivants est la responsabilité du joueur : Jambières, gants, jockstrap et casques sont recommandés pour tous.

29. Une protection des yeux (masque ou visière) est RECOMMANDÉE pour tous les joueurs. Hockey Subzero n'est pas responsable d'éventuelles blessures (yeux, tête ou au corps) et c'est à la discrétion du joueur en ce qui attrait au choix d'équipement à utiliser durant le tournoi.

30. Les équipes sont responsables de fournir leurs chandails et la couleur de ceux-ci doit être mentionnée dans le formulaire d'inscription.

Autres règlements

31. Tous les horaires imprimés sont la référence pour toute première partie des équipes. Après cette première partie, chaque équipe est avisée de vérifier le tableau de pointage Officiel pour tous les horaires, patinoires, changements et autre information importante. Nous nous réservons le droit de changer le nombre de partie, de changer la durée des parties en cas de changement drastique de température ou autres circonstances imprévues. Soyez avisé que si vous choisissez de quitter le site, vous risquez de manquer des communications importantes.

32. Un joueur ayant subi une blessure avec saignement doit quitter la patinoire. Une fois le saignement contrôlé, il pourra réintégrer les parties. Les premiers soins seront présents pour toutes blessures.

Frais de participation

33. Le frais de participation du tournoi est de 350\$ pour équipe. La date limite pour s'inscrire est **13 février 2017**.

Politique d'annulation

34. Si une équipe désire annuler leur inscription au tournoi, ceux-ci doivent communiquer avec SUBZERO Hockey avant le 13 février 2017. Après cette date, les frais d'inscription sont non-remboursables.

Mauvaises températures

35. Le tournoi de hockey en plein air Subzero se déroulera sous la neige ou le soleil. Il sera interrompu seulement sous conditions **extrêmes** de température.

Si la température rend les patinoires non jouables, l'administration du tournoi avertira les équipes d'une date ultérieure.

Préparez-vous pour tout genre de température.

Pour tous les détails visitez le www.hockeysubzero.com

Mathieu Arsenault – 514-799-7819 – info@adherence-marketing.com