

PLANÈTE DEK

ÉDITION COUPE GODZILLA

RÈGLEMENTS OFFICIELS



Table des matières

#1. FORMULE DU TOURNOI	1
#2. RESPECT	2
#3. CONSOMMATION PERSONNELLE	2
#4. MEMBRE NBHPA	2
#5. COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE	2
#6. MISES EN JEU	3
#7. REPRISE DU JEU	3
#8. PÉNALITÉS	4
a) PÉNALITÉ MINEURE	4
b) PÉNALITÉ MAJEURE	4
c) PÉNALITÉ DE MAUVAISE CONDUITE	5
d) PÉNALITÉ AU GARDIEN DE BUT	5
e) BALLE ENVOYÉE À L'EXTÉRIEUR DE LA SURFACE	5
f) BÂTON BRISÉ OU ÉCHAPPÉ	5
g) BALLE IMMOBILISÉE	5
h) LANCER SON BÂTON	6
i) TROP DE JOUEURS SUR LA SURFACE	6
#9. BÂTON	6
#10. ÉQUIPEMENT DU JOUEUR	6
#11. ÉQUIPEMENT DU GARDIEN DE BUT	6
#12. CHANGEMENT DE GARDIEN DE BUT	6
#13. RETIRER SON GARDIEN	7
#14. JOUEUR BLESSÉ	7
#15. BALLE QUI FRAPPE UN ARBITRE	7
#16. FERMER LA MAIN SUR LA BALLE	7
#18. PASSE AVEC LA MAIN	7
#19. UN BUT AVEC LE PIED OU AUTRE PARTIE DU CORPS	7
#20. MARQUEUR	8
#21. CATÉGORIE MIXTE – SPÉCIFICATIONS	8
#22. BRIS D'ÉGALITÉ	8

#1. FORMULE DU TOURNOI

Chaque équipe jouera un minimum de 4 parties.

Deux parties standards et une partie en mode tir de barrage.

Pour débiter une partie, il faut un minimum de 3 joueurs et un gardien.

Le mixte se joue à 3 vs 3, deux gars et une fille.

Préliminaires :

- Chaque équipe jouera deux parties préliminaires standards.
- Il y aura une partie nulle s'il y a égalité après deux périodes.
- Deux périodes de 12 minutes à temps continu pour les matchs standards.
- Chaque équipe jouera une partie en tir de barrage sous un éclairage blacklight, 9 tireurs de chaque équipe devront s'affronter. Dans le cas où une équipe à moins de 9 joueurs, un joueur peut y retourner. Un même joueur ne peut pas y aller plus de deux fois.
- Aucun temps d'arrêt permis.
- Deux arbitres et un marqueur seront attirés pour votre partie.

Système de pointage pour les matchs standards :

Victoire = 5 points

Nulle = 2 points

Défaite = 0 points

Système de pointage pour les tirs de barrage :

Chaque joueur qui compte donne 3 points à son équipe.

Éliminatoires :

- L'équipe devra gagner pour continuer, sinon vous serez éliminé.
- Si égalité après 2 périodes, des tirs de barrage auront lieu. 3 tireurs de chaque côté. Si c'est toujours l'impasse, on continue et le même joueur peut y retourner aussi souvent que vous voulez.
- Pour les finales, s'il y a une égalité après deux périodes, il y aura un 5 minutes supplémentaires, la première équipe à marquer gagne. Si l'impasse persiste après les 5 minutes supplémentaires, il y aura tir de barrage.
- Un temps d'arrêt sera alloué par équipe,
- La dernière minute de jeu sera chronométrée,
- Deux arbitres et un marqueur seront attirés pour votre partie.

Il y aura 3 minutes d'échauffement **seulement** avant chaque **première partie**.

Un écart de 7 buts entrainera instantanément la fin de la partie après la première partie (10 pour la catégorie mixte).

Pour les matchs éliminatoires, la meilleure équipe affrontera toujours la moins bonne équipe selon le classement des matchs préliminaires.

Note : Les capitaines doivent faire connaître tous les règlements à ses joueurs.

#2. RESPECT

Nous vous demandons d'avoir un grand respect envers les membres de l'organisation, les officiels, les marqueurs ainsi qu'entre vous, joueurs et spectateurs. Nous voulons un environnement sécuritaire et amical.

Le joueur ou l'équipe sera tenu responsable pour tous les coûts et dommages de bris de biens et/ou d'équipements ayant été causés délibérément.

#3. CONSOMMATION PERSONNELLE

Les boissons alcoolisées doivent être achetées à l'intérieur du bâtiment. Aucune consommation personnelle n'est autorisée. Il est interdit de consommer de l'alcool dans le stationnement et dans les vestiaires. Les fautifs seront expulsés du site,

#4. MEMBRE NBHPA

Tous les joueurs inscrits au tournoi doivent avoir une cote NBHPA valide.

Le capitaine de chaque équipe est responsable de fournir l'alignement complet de son équipe en mentionnant les cotes NBHPA de tous ses joueurs. S'il s'avère qu'une équipe tente de tricher, elle sera automatiquement disqualifiée.

#5. COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

Homme 3 vs 3

Une équipe **HOMME** doit présenter un alignement de minimum 7 joueurs et maximum de 10 joueurs, incluant le gardien de but. L'alignement ne peut pas être modifié durant le tournoi. Un minimum de 3 joueurs plus le gardien sont requis pour débiter une partie.

Femme 3 vs 3

Une équipe **FEMME** doit présenter un alignement de minimum 7 joueuses et maximum 10 joueuses, incluant la gardienne de but. L'alignement ne peut pas être modifié durant le tournoi. Un minimum de 3 joueuses plus la gardienne sont requises pour débiter une partie.

Format mixte 3 contre 3

Une équipe **MIXTE** doit présenter un alignement de minimum 7 joueurs incluant le gardien de but et maximum 10 joueurs incluant le gardien de but. L'alignement ne peut pas être modifié durant le tournoi. Un minimum de 2 joueurs, 1 joueuse ainsi qu'un gardien sont requis pour débiter une partie. Sur le jeu, il se doit d'avoir une fille en tout temps sur le jeu. Même si une fille obtient une pénalité, une fille et un homme devront se présenter en infériorité numérique.

#6. MISES EN JEU

Une mise en jeu aura lieu à chaque début de période.

S'il y a confusion sur le terrain, au jugement de l'arbitre, une mise en jeu peut avoir lieu. Le jeu doit être repris après chaque but ou chaque arrêt du gardien, en arrière du filet. Pour les finales, il aura des mises en jeu à chaque arrêt de jeu.

Si une équipe n'est pas prête ou n'as pas assez de joueurs pour débiter la partie à l'heure prévue sur l'horaire, le temps s'écoule quand même et une pénalité mineure pour avoir retardé la partie sera décernée. Après 5 minutes écoulées au tableau, le score est 1-0, après 10 minutes 2-0 et si l'équipe n'est toujours pas prête après une période de jeu, il y a forfait au score de 3-0.

Pour effectuer une mise en jeu, la balle doit toucher le sol avant un bâton. Sinon, la mise en jeu doit être reprise et le joueur ayant touché la balle ne peut refaire la mise en jeu.

#7. REPRISE DU JEU

Lors d'un but ou d'un arrêt du gardien, le jeu reprend toujours derrière la ligne des buts. L'équipe défensive partira avec la balle derrière son gardien. Le joueur doit passer la balle à un joueur devant la ligne des buts ou dépasser la ligne des buts avec son corps entier ainsi que la balle avant la fin du décompte de 3 secondes de l'arbitre. Si l'arbitre signale une infraction, l'équipe perd possession. Le joueur défensif quant à lui ne peut s'approcher à plus d'une longueur de bâton et ne peut lui soutirer la balle avant la fin du décompte de 3 secondes. Après 3 secondes le joueur adverse peut foncer vers la balle. Si le joueur repart le jeu avant le sifflet de l'arbitre, il y aura changement de possession. Le joueur offensif peut partir à tout moment sans attendre le compte de trois secondes. Dès qu'il fait une action, le joueur en défensive peut entrer dans le jeu.

Le jeu ne peut jamais être repris par l'équipe offensive derrière la ligne de buts adverse. Lors des matchs éliminatoires, un but marqué dans la dernière minute de jeu entrainera une mise en jeu centrale.

Lors de la finale, il y aura une mise en jeu centrale après chaque but en cours de partie.

#8. PÉNALITÉS

Voici les catégories de pénalités :

Mineure : 1 minute

Double mineure : 2 minutes

Majeure : 3 minute et expulsion

Mauvaise conduite : 1 minute

Inconduite de partie : 1 minute et expulsion

S'il y a une deuxième pénalité alors qu'il y en a une qui s'écoule, le jeu se déroule à 3 vs 2 et le temps de deuxième pénalité s'ajoute à la première pénalité. Autrement dit, il n'y a pas de 4 vs 2, ni de 3 vs 1.

S'il y a une pénalité sifflée lors de la dernière minute de la partie, ceci entraîne automatiquement un tir de pénalité. Un joueur qui était sur la surface doit y aller.

Si une punition est décernée à un joueur de chaque équipe sur la même séquence lors de la dernière minute de jeu de la partie, alors il n'y aura aucun tir de pénalité.

a) PÉNALITÉ MINEURE

1 minute : Coup de bâton, bâton élevé sur un joueur sans saignement, bâton élevé sur la balle (hauteur de la barre horizontale de but), obstruction, contact avec le gardien, glissade obstructive, retenir, accrocher, trébucher, retarder la partie, équipement illégal, mise en échec jugée légère, double-échec jugée léger et rudesse.

2 minutes : Bâton élevé sur un joueur avec saignement (compte pour deux pénalités de 1 minute, alors si l'équipe en avantage marque et qu'il reste 1 min 20 secondes, alors la première minute prends et il reste encore une minute à jouer avec un avantage d'un homme).

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

Si une deuxième 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.

b) PÉNALITÉ MAJEURE

Mise en échec jugé sévère, double échec jugée sévère, coup involontaire à la tête et rudesse excessive.

Le joueur sera expulsé de la partie et reçoit une punition de 3 minutes. La pénalité n'est pas annulée lors d'un but.

c) PÉNALITÉ DE MAUVAISE CONDUITE

Langage vulgaire envers un membre de l'organisation, un marqueur ou un arbitre, menaces envers qui que ce soit, dardé (six pouces), lancer délibérément un objet sur la surface lors de l'action, bagarre, coup de poing, tentative de blessure et racisme,

Le joueur sera automatiquement expulsé de la partie et possiblement pour le reste du tournoi (selon le jugement de l'organisation). Il est aussi passible d'expulsion de tout événement futur de l'organisation.

d) PÉNALITÉ AU GARDIEN DE BUT

Le gardien doit avoir obligatoirement une pièce d'équipement dans la zone du gardien pour immobiliser la balle. Pour une première offense, la balle sera reprise par l'équipe adverse. Pour la deuxième offense et les suivantes, une pénalité mineure sera automatiquement signalée. Si le gardien gèle volontairement une balle qui est loin hors de sa zone de gardien, une pénalité pour retarder le match sera décernée.

e) BALLE ENVOYÉE À L'EXTÉRIEUR DE LA SURFACE

Une balle envoyée à l'extérieur du jeu sera reprise à l'endroit où l'indique l'arbitre par l'équipe adverse du dernier joueur ayant touchée à cette balle. Si un joueur ou un gardien envoi **volontairement et délibérément** la balle à l'extérieur, une pénalité mineure sera décernée. Le jugement revient aux arbitres.

f) BÂTON BRISÉ OU ÉCHAPPÉ

Un joueur peut continuer de jouer s'il échappe son bâton. Un joueur qui brise son bâton doit lâcher immédiatement toutes les pièces de ce dernier et peut continuer de jouer ou aller au banc. Sinon une pénalité mineure sera décernée pour équipement illégale.

Aucune pénalité ne lui sera décernée s'il lâche immédiatement le bâton ou se rend directement à son banc sans participer d'aucune façon au jeu en cours.

g) BALLE IMMOBILISÉE

Un joueur ne peut délibérément mettre le pied sur la balle pour l'immobiliser. Une pénalité mineure sera décernée au fautif.

Si la balle est immobilisée et que l'arbitre ne sait qui est le responsable, une mise en jeu centrale sera effectuée.

Si la balle est emprisonnée dans une grille, l'équipe adverse du dernier joueur ayant touché la balle reprends possession.

Si la balle s'immobilise sur le dessus de la bande ou sur le but, celle-ci est considérée en jeu et peut être jouée de façon légale avec la main.

h) LANCER SON BÂTON

Tout joueur ou gardien de but qui lance son bâton ou tout autre objet en direction de la balle, l'équipe adverse aura un tir de pénalité.

Tout joueur lance le bâton ou tout autre objet en direction de la balle et que le but est désert (gardien au banc), le but sera automatiquement accordé.

i) TROP DE JOUEURS SUR LA SURFACE

Une punition de 1 minute sera décernée à l'équipe qui sera prise en défaut pour avoir eu trop de joueurs sur la surface. Au jugement de l'arbitre, si la balle touche accidentellement un joueur qui s'apprête à entrer au banc, sans que celui-ci ne participe au jeu, il aura le choix de laisser le jeu se poursuivre ou de siffler et donner la balle à l'équipe adverse.

#9. BÂTON

Tous les bâtons sont acceptés. Cependant, si l'officiel juge qu'un bâton est abimé et qu'il peut être dangereux pour la sécurité des joueurs, il peut demander au joueur de changer son bâton. Aucune pénalité sera décernée.

#10. ÉQUIPEMENT DU JOUEUR

Tous les joueurs doivent obligatoirement porter un chandail avec un numéro pouvant les identifier, un casque, des gants et jambières. Le port de lunettes, visière, d'une coquille n'est pas obligatoire mais fortement recommandé. Si un joueur perd un équipement pendant l'action, il peut terminer sa présence, mais devra obligatoirement avoir la totalité de son équipement lors de sa prochaine présence.

#11. ÉQUIPEMENT DU GARDIEN DE BUT

Le gardien de but doit obligatoirement porter tout l'équipement d'un gardien de but de hockey.

#12. CHANGEMENT DE GARDIEN DE BUT

Aucun changement de gardien de but n'est permis lorsque le jeu est en progression, à moins qu'il ne soit remplacé par un joueur additionnel. Si un joueur remplace un gardien de but blessé ou expulsé, il aura cinq minutes pour enfiler l'équipement au complet de celui-ci.

#13. RETIRER SON GARDIEN

Il est possible de retirer son gardien lorsqu'il reste moins de deux minutes à une partie ou si une punition est appelée.

#14. JOUEUR BLESSÉ

L'arbitre peut arrêter le jeu en tout temps pour un joueur blessé. L'arbitre peut laisser aller le jeu jusqu'à ce que l'équipe du joueur pénalisé contrôle la balle ou siffler instantanément si le joueur semble blessé sérieusement. La balle sera remise en jeu par l'équipe adverse du joueur blessé. Si c'est un gardien de but qui est blessé, un maximum de 2 minutes est accordée afin qu'il récupère et retourne dans son but. S'il est incapable, il doit se faire remplacer à l'intérieur de 5 minutes incluant le changement d'équipement par un joueur de son équipe.

#15. BALLE QUI FRAPPE UN ARBITRE

L'arbitre fait partie du jeu. Aucun arrêt de jeu si une balle touche un arbitre. Si une balle touche l'arbitre et qu'elle entre directement dans le but, le but ne sera pas accepté. L'équipe défensive repart avec la balle (comme si le gardien aurait fait l'arrêt). Si la balle touche l'arbitre et ensuite un joueur prend possession de la balle et marque, le but sera accepté.

#16. FERMER LA MAIN SUR LA BALLE

Il est autorisé qu'un joueur ferme simplement la main sur la balle et la laisse tomber sur la surface, sans profiter ou tenter de profiter d'un avantage par ce geste le jeu se poursuivra. Si un joueur ferme la main et en tire avantage, une pénalité mineure sera décernée pour retarder la partie.

#18. PASSE AVEC LA MAIN

La passe avec la main est interdite pour tous les joueurs et gardiens, et ce, partout sur la surface. Un joueur peut cependant se pousser la balle avec la main ouverte à la condition que ce soit lui-même qui la récupère.

#19. UN BUT AVEC LE PIED OU AUTRE PARTIE DU CORPS

Lorsqu'un joueur à l'offensive dirige intentionnellement la balle avec son pied ou toute autre partie du corps vers le filet, le but sera automatiquement refusé. Si la balle pénètre dans le but et qu'elle a touchée une partie du corps plus haut que la barre horizontale de but, le but sera donc refusé. Aucune pénalité sera émise.

#20. MARQUEUR

Le marqueur contrôle le temps et signale la fin de chaque période et de la partie. L'arbitre prends la décision finale pour une dispute concernant le temps. Avant le début de la partie, le marqueur vérifie si l'alignement des équipes est conforme. Il doit rapporter toute anomalie de l'alignement à l'arbitre. À la fin de toutes les parties, il doit remettre à un des responsables du tournoi la feuille de match complétée.

#21. CATÉGORIE MIXTE – SPÉCIFICATIONS

- Un but de femme compte pour deux buts.
- Un but d'homme compte pour un but.
- Aucun lancer frappé avec un élan plus haut que la taille n'est permis pour un homme, un changement de possession aura lieu s'il y a infraction.
- Il se doit d'avoir une fille en tout temps sur le jeu. Même si une fille obtient une pénalité, une fille et un homme devront se présenter en infériorité numérique. Lors de pénalités,
- Il est impossible d'avoir un avantage de deux joueurs, c'est toujours 3 vs 2. Si une deuxième pénalité est signalée alors qu'il y a déjà une pénalité, alors le temps s'ajoutera à la première pénalité.
- Si le gardien de but est retiré, c'est une femme qui doit entrer en jeu. Sinon une pénalité de retardement sera décernée.
- Une partie se termine instantanément s'il y a un écart de 10 buts.

#22. BRIS D'ÉGALITÉ

S'il y a bris d'égalité au classement à la fin des parties préliminaires, on déterminera les positions ainsi :

- Victoires,
- Différentiel,
- Buts pour,
- Buts contre,
- Gagnant du match entre les 2 équipes, s'ils se sont affrontés,
- Pile ou face.

En terminant, on vous souhaite un excellent tournoi et merci de votre confiance.

Bon courage et bon succès !



L'équipe Planète Dek