



Tournoi - HOCKEY D'ANTAN

18 et 19 février 2012
Parc de l'O.T.J. – Lac-Mégantic



Règlements généraux

Coordonnées :

Adresse : Le Lac en Fête – Tournoi de hockey d'antan
5139, rue Frontenac
Lac-Mégantic, Québec G6B 1H2

Site Internet : www.lacenfete.ca

Courriel : lacenfete@axion.ca

Téléphone : (819) 583-0007

Télécopieur : (819) 583-5275

1. Hockey d'antan

Le hockey d'antan (pond hockey) s'inspire du hockey tel qu'il est joué sur les étangs, lacs et rivières gelés depuis plus d'une centaine d'années. Les matchs sont joués 3 contre 3, sans gardien de but ni arrêt de jeu, sur une aire de jeu entourée d'un petit banc de neige qui fait office de bande. Les filets ont une largeur de 36 pouces et 10 pouces de hauteur.

2. Tournoi – hockey d'antan

Le tournoi 2012 accueillera un maximum de 32 équipes. Les équipes de cinq joueurs joueront un minimum de trois parties. Chaque équipe débute dans la classe A. Il y a trois classes soit A, B et C.

Vous trouverez toute l'information complémentaire ainsi que le formulaire d'inscription en visitant notre site Internet : www.lacenfete.ca.

3. Inscriptions

Date limite : **lundi 13 février 2012 à 17 h 00** ou après réception des 32 premières inscriptions. Coût : (69,58 \$ + taxes, total : **80,00 \$**) par équipe.

4. Gestion

4.1. Tous les sujets non abordés par ces règlements seront référés au comité du Lac en Fête. Les décisions sur ces sujets auront force exécutoire.

4.2. Le comité du Lac en Fête se réserve le privilège d'ajouter, de retirer ou de modifier des règles pour assurer le bon fonctionnement du tournoi. Les équipes seront informées de toute modification de règles.

5. Lieu et dates

Les parties auront lieu le samedi 18 février et le dimanche 19 février 2012, sur le lac Mégantic en face du parc de l'OTJ à Lac-Mégantic. Le tournoi pourrait se terminer le samedi s'il y a 16 équipes ou moins.

6. Inscriptions

- 6.1. La date limite d'inscription est lundi le 13 février 2012 à 17h.
- 6.2. Les participants doivent compléter tous les champs du formulaire d'inscription et joindre les frais requis. Faire les chèques à l'ordre de : Le Lac en Fête. Les inscriptions n'incluant pas les frais d'inscription adéquats et/ou comprenant des formulaires incomplets ne seront pas acceptées.
- 6.3. L'inscription au tournoi est sur la base du premier arrivé, premier servi. La confirmation de l'inscription d'une équipe est conditionnelle à l'encaissement du paiement.
- 6.4. Les frais d'inscription ne seront pas remboursés, à moins que le comité ne rejette l'inscription.
- 6.5. L'inscription individuelle n'est pas permise.
- 6.6. Tous les participants devront signer un formulaire d'abandon de responsabilité avant le début du tournoi.
- 6.7. Chaque équipe doit être composée de 3, 4 ou 5 joueurs.
- 6.8. Le 5^e joueur est inscrit à titre de remplaçant. Seul ce 5^e joueur pourra être inséré dans la formation partante de quatre joueurs en remplacement d'un des joueurs inscrits, et ce, avant le début de l'une ou l'autre des parties.

RÈGLEMENT DU TOURNOI

7. Équipements

- 7.1. Tous les joueurs doivent avoir des patins.
- 7.2. Chaque équipe doit avoir des chandails identifiant leur équipe.
- 7.3. Tous les joueurs doivent obligatoirement porter un casque protecteur.
- 7.4. Le port des pièces d'équipement suivant est optionnel, mais très fortement recommandé : jambière, gants, visière, protecteur buccal, coude et coquille.
- 7.5. Le port des pièces d'équipement suivant est interdit : épaulettes, culottes de hockey, équipements de gardien de but.
8. Le comité déterminera l'ordre dans lequel les parties seront jouées. Le comité se réserve le droit de modifier le programme au besoin.
9. Toutes les équipes joueront trois parties minimum.
10. Chaque équipe débute dans la classe A. Une défaite à la première ou deuxième partie amène l'équipe dans la classe B. Deux défaites lors de deux premières parties amène l'équipe dans la classe C. Dès la troisième partie d'une équipe, une défaite entraîne l'élimination de l'équipe du tournoi.
11. Les joueurs doivent être sur la bonne surface de jeu et prêts à jouer au début de leur partie. Le comité se réserve le droit de disqualifier toute équipe qui n'est pas prête à jouer à l'heure dite.
12. Les cinq joueurs inscrits sur le formulaire d'inscription, incluant le remplaçant, sont les seuls joueurs habilités à jouer pour ladite équipe. Les équipes peuvent jouer une partie à trois joueurs : moins de trois joueurs entraînent le forfait pour cette partie.
13. Toutes les parties sont arbitrées et les décisions des arbitres sont finales.
14. Les parties dureront 24 minutes, divisées en deux périodes de 12 minutes en temps continu, avec une pause de 2 minutes entre les périodes.

15. Les filets auront une ouverture de 3 pieds de large par 10 pouces de haut.
16. Les joueurs doivent respecter le demi-cercle d'exclusion devant les filets et ne pourront s'y tenir pour protéger leur filet.
17. Les buts doivent être marqués à partir de la zone offensive uniquement.
18. La rondelle peut être soulevée au-dessus de la palette d'un joueur adverse dans le but de compléter une passe. Une pénalité mineure est décernée au joueur qui soulève la rondelle de façon dangereuse et délibérée.
19. Les rondelles lancées hors de la patinoire et les pénalités entraîneront un arrêt de jeu et le gain de la rondelle par l'équipe adverse à l'endroit le plus près de l'emplacement où la rondelle a quitté la surface de jeu ou à l'endroit de l'infraction. Les joueurs doivent accorder deux longueurs de bâton à l'équipe attaquante afin d'initier à nouveau le jeu. Le joueur qui possède la rondelle a cinq secondes pour effectuer son jeu avant que le joueur adverse puisse lui enlever. Les lancers au but seront refusés à la remise en jeu. Le jeu doit être repris par une passe.
20. Les trois joueurs de l'équipe ayant marqué un but doivent retourner dans leur zone défensive avant de revenir sur le porteur de la rondelle de l'équipe adverse. Par contre, si le porteur de la rondelle décide de relancer le jeu avant que les quatre joueurs adverses n'aient traversé la ligne médiane, le jeu est ouvert.
21. Il n'y a aucun hors jeu.
22. Si un joueur lance son bâton et empêche un but certain, selon le jugement de l'arbitre, le but est accordé.
23. À la fin de la partie, l'équipe ayant eu le moins de pénalités se verra octroyer un tir de pénalité pour chacune des punitions supplémentaires de l'autre équipe. Les tirs se feront dans un filet désert d'un bout à l'autre de la surface de jeu. Le joueur qui exécutera les tirs est à la discrétion de l'équipe.
24. Dans l'éventualité d'une partie nulle, l'équipe gagnante est déterminée par un lancer de précision. Un joueur de chaque équipe se place au centre de la patinoire et tente de tirer la rondelle le plus près du filet adverse sans l'atteindre.

RÈGLEMENT DU JEU

25. Philosophie du tournoi

Le tournoi de hockey d'antan est basé sur le plaisir du jeu. Les règlements seront appliqués à la lettre et aucune conduite antisportive (abus verbal ou physique, blasphème, etc.) ne sera tolérée.

26. Exclusion

26.1. Un joueur visiblement intoxiqué ne pourra prendre part à une partie.

26.2. Le comité se réserve le droit d'exclure un joueur du tournoi s'il représente une menace à la sécurité ou au bien-être d'autres participants ou s'il se conduit de manière antisportive.

27. Arbitrage

27.1. Toutes les parties sont arbitrées.

27.2. Chaque équipe, en plus de son horaire de partie à jouer, aura un horaire de partie à arbitrer et devra fournir un arbitre pour la partie en question.

27.3. Les décisions des arbitres sont finales et sans appel.

- 27.4. Les arbitres accueilleront avec une poignée de main tous les joueurs au centre de la surface de jeu deux minutes avant le début de la partie et réviseront rapidement les règlements principaux.
- 27.5. Les parties se termineront par un échange de poignées de main entre les joueurs et l'arbitre.

LES PÉNALITÉS

28. Pénalités mineures

- 28.1. Toute pénalité mineure entraîne la perte de possession de la rondelle.
- 28.2. Contact de la rondelle au-dessus de la taille.
- 28.3. Les lancers frappés.
- 28.4. Se coucher sur la glace afin de protéger la zone de but.
- 28.5. Coucher le manche de son bâton de manière à protéger la zone de but.
- 28.6. Protéger la zone de but à l'intérieur du demi-cercle d'exclusion.
- 28.7. Toute forme de contact entre le bâton d'un joueur et toutes les parties du corps d'un joueur adverse.
- 28.8. Contact excessif.
- 28.9. Faire lever intentionnellement la rondelle de façon dangereuse et délibérée.
- 28.10. Ainsi que toutes les pénalités entraînant une pénalité de deux minutes dans le hockey traditionnel, en incluant, mais sans être limité à : faire trébucher, accrochage, plaquage, obstruction, retenue, etc..
- 28.11. Suite à un avertissement verbal et formel de l'arbitre signalé par un arrêt de jeu, l'accumulation excessive d'infractions mineures par un même joueur peut entraîner une pénalité majeure et, conséquemment, son expulsion de la partie.

29. Pénalités majeures

- 29.1. Toute infraction majeure entraîne l'expulsion immédiate du joueur fautif de la partie.
- 29.2. Une équipe ne peut se voir imposer qu'une seule pénalité majeure durant le tournoi. La deuxième pénalité majeure attribuée à n'importe quel joueur de la même équipe entraînera automatiquement l'expulsion immédiate de l'équipe du tournoi.
- 29.3. Toute forme d'abus verbal, tel que crier, blasphémer ou argumenter les décisions, envers un autre joueur, un arbitre ou tout autre officiel du tournoi.
- 29.4. Ainsi que toutes les pénalités majeures du hockey traditionnel, en incluant, mais sans être limité à : cinglage, mise en échec, contact physique excessif, bagarre et intention de blesser.

ADMISSION DU PUBLIC

- 30. Les parties sont ouvertes au public, sans frais d'admission.

BOURSES

- 31. Les bourses sont déterminées par le comité et son sujettes à changement selon le nombre d'inscriptions.