

RESTRICTIONS PAR ÉQUIPE

		ÉLITE			C			D			E			R			P
CATÉGORIES HOMMES	J1	H1	H1	H2	H5	H5	H6	H7	H7	H8	H9	H9	H10	H11	H11	H12	H12
	J2	H1	H2	H2	H5	H6	H6	H7	H8	H8	H9	H10	H10	H11	H12	H12	H13
	J3	H3	H2	H2	H7	H6	H6	H9	H8	H8	H11	H10	H10	H13	H12	H12	H13
	J4	H3	H3	H2	H7	H7	H6	H9	H9	H8	H11	H11	H10	H13	H13	H12	H13
	J5	H3	H3	H3	H7	H7	H7	H9	H9	H9	H11	H11	H11	H13	H13	H13	H13
	J6	H3	H3	H3	H7	H7	H7	H9	H9	H9	H11	H11	H11	H13	H13	H13	H13
	J7	H3	H3	H3	H7	H7	H7	H9	H9	H9	H11	H11	H11	H13	H13	H13	H13
	J8	H3	H3	H3	H7	H7	H7	H9	H9	H9	H11	H11	H11	H13	H13	H13	H13
	J9	H3	H3	H3	H7	H7	H7	H9	H9	H9	H11	H11	H11	H13	H13	H13	H13
	G	H1			H5			H7			H9			H11			H12

		FB		FC		FD		FE		FR	MI		MR	
CATÉGORIES FEMMES	J1	W1	W2	W3	W4	W4	W5	W6	W7		H4	H9		
	J2	W2	W2	W4	W4	W5	W5	W6	W7		H6	H10		
	J3	W3	W2	W5	W4	W6	W5	W6	W7		H7	H11		
	J4	W3	W3	W5	W5	W6	W6	W7	W8		H7	H11		
	J5	W3	W3	W5	W5	W6	W6	W7	W8		W3	W6		
	J6	W3	W3	W5	W5	W6	W6	W7	W8		W4	W7		
	J7	W3	W3	W5	W5	W6	W6	W7	W8		W5	W7		
	J8	W3	W3	W5	W5	W6	W6	W7	W8		W5	W7		
	J9	W3	W3	W5	W5	W6	W6	W7	W8		H7	W5	H11	W7
	G	W1		W3		W5		W6		W7	H4		H8	

RÉFÉRENCE
POUR LES COTES

NBHPA

www.nbhpa.com

RESTRICTIONS SPÉCIFIQUES À LA CATÉGORIE C3/D

-Tous les joueurs cotés C3 ou D à DDLC = **éligible**

-Un joueur coté C3 ou D à Lévis ou Beauce = **éligible**
(sauf s'il est coté C2 et + à DDLC)

DOUBLE COTE : C'est la cote de DDLC qui domine pour ce tournoi.

En cas de double cote en Beauce et Lévis, **EX** : C2 en Beauce et C3 à Lévis, le joueur est **non-éligible**. Il doit faire le suivi avec le centre dans lequel il aimerait être recoté à la baisse.

-Un joueur qui n'est pas coté à Lévis ou DDLC ou Beauce = **non-éligible**

-**GARDIENS** : Doivent être cotés C3 ou D à DDLC ou Lévis ou Beauce.

N.B. Un gardien « non coté » dans le centre, mais coté H12 ou H13 (provincial) est légal. S'il n'est pas coté nulle part, nous nous réservons le droit de prendre la décision à savoir s'il peut jouer dans cette catégorie.

POUR RECHERCHER VOS COTES : www.nbhpa.com

Filles : une fille n'étant pas présentement coté au niveau provincial et ayant joué au niveau **collégial** ou **universitaire** sera classée au minimum **W3**. Advenant le cas qu'elle est cotée au niveau provincial, c'est cette cote qui sera prise en compte.

Hommes : un homme n'étant pas présentement coté au niveau provincial et ayant joué **LHJMQ, AHL, LNAH** ou **Universitaire** sera classé au minimum **H4, Junior AAA** ou **Collégial** au minimum **H6** et **Senior AA, Junior AA** ou **Midget AAA** au minimum **H8**. Advenant le cas qu'il est coté au niveau provincial, c'est cette cote qui sera prise en compte.

N.B. Le comité se réserve le droit d'accepter ou refuser certains joueurs, dans les différentes catégories. Un joueur peut, exceptionnellement, avoir l'acceptation du comité afin jouer dans une classe plus faible que son classement le permet (attente de sa nouvelle cote OU modification récente de sa cote). **Advenant le cas d'un changement de cote provincial récent, nous tenons compte de l'ancienne cote du joueur jusqu'à 3 semaines (21 jours) avant la date du tournoi. Si cela fait plus de 3 semaines (21 jours), c'est sa cote actuelle qui sera prise en compte.**

ALIGNEMENT DES ÉQUIPES :

Vous pouvez aligner jusqu'à 10 joueurs et 2 gardiens (incluant 1 substitut à l'avant et 1 gardien substitut). **L'équipe a droit d'aligner au maximum 9 joueurs et un gardien**, pour chaque partie. Pour être éligible à jouer au tournoi, un joueur doit être sur la liste de protection de l'équipe **avant la première partie de l'équipe**. Chaque équipe a droit d'aligner **un joueur** remplaçant ainsi qu'**un gardien** remplaçant (gratuitement). Un remplaçant doit absolument remplacer un autre joueur (absent ou blessé), dans l'alignement. Il ne peut pas s'ajouter au total des joueurs réguliers de l'équipe.

N.B. En cas de situation exceptionnelle pour un gardien de but, nous nous réservons le droit de permettre à une équipe de faire jouer un autre gardien, même si celui-ci n'était pas sur la liste de protection de l'équipe avant la première partie. Il doit absolument être légal (restrictions) pour la catégorie. Un seul changement de gardien pendant la totalité du tournoi sera accepté.

-Une équipe présentant un alignement illégal perd automatiquement le match par défaut.

ÉQUIPEMENT OBLIGATOIRE :

Tous les joueurs doivent obligatoirement porter un chandail semblable avec un numéro pouvant les identifier. Le casque, les jambières (doit obligatoirement recouvrir les tibias et les genoux) et gants sont obligatoires. Le port de coudes et de coquille est aussi recommandé.

Les bâtons avec une palette en bois sont interdits. Le ruban adhésif ne doit pas se retrouver sous la lame du bâton. De plus, un arbitre peut, à tout moment, déclarer une pièce d'équipement illégale, lorsque celle-ci est usée ou endommagée et représente des risques de blessures. Un joueur ne peut utiliser un bâton brisé, sans quoi l'arbitre pourra lui décerner une pénalité mineure.

N.B. Aucune restriction pour la "marque" des bâtons.

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

-4 parties minimum par équipe (3 parties préliminaires et 1 partie éliminatoire). Catégorie avec nombre d'équipes impair (4 parties préliminaires)

-2 périodes de 12 minutes « *running time* », sauf pour les 2 dernières minutes de la 2^e période à partir des éliminatoires.

-Il n'y a pas de hors-jeu.

-Chaque équipe a droit à un temps d'arrêt de **30 secondes** par match, **à partir des éliminatoires.**

-S'il y a un écart de 7 buts, le match prend immédiatement fin.

-**Victoire** = 2 points

-**Nulle** = 1 point

-**Défaite** = 0 point

-**Victoire par défaut** = victoire de 3-0

CHANGEMENT DE POSSESSION :

-Lorsqu'un joueur **touche à la balle plus haut que la hauteur permise** (barre horizontale), l'adversaire prend possession de la balle. Il n'y a pas de pénalité.

-Un joueur peut fermer la main sur la balle afin de la replacer en jeu. Si le **joueur transporte la balle**, il y aura prise de possession pour l'équipe adverse. Il n'y a pas de pénalité.

-Lorsqu'un joueur **repart le jeu avant le sifflet** de l'arbitre, il y a changement de possession.

-Un but avec le pied est accordé seulement s'il n'y a pas de mouvement intentionnel vers l'avant. Si la balle dévie sur le pied d'un joueur, le but est accordé. Dans le cas d'un mouvement intentionnel du joueur afin de faire dévier la balle dans le filet, le but est refusé et l'équipe adverse prend possession. C'est le jugement de l'arbitre qui décide si le but est bon ou s'il est refusé.

-Une **passe avec la main** à un coéquipier entraîne un changement de possession. Ce règlement s'applique partout sur la surface.

-Une **double-touche** (le même joueur qui touche deux fois à la balle lorsqu'elle est dans les airs) entraîne un changement de possession

-Un joueur qui met son **pied par-dessus la balle** intentionnellement, dans le but de la geler contre le sol, entraîne un changement de possession.

-Le joueur en possession de la balle, derrière son propre filet, a un maximum de **3 secondes pour sortir la balle de la zone de protection délimitée**. En l'absence d'une telle zone, les poteaux de buts seront utilisés comme référence. Si la balle n'est pas sortie après les 3 secondes accordées, il y a changement de possession.

-Une **balle prise dans le grillage** entraîne une **mise en jeu**, effectuée dans la zone où la balle est prise.

TYPES DE PÉNALITÉS :

Mineur – 1 minute :

Accrocher – Trébucher – Donner de la bande – Rudesse – Coup de bâton – Double échec – Trop de joueurs sur la surface – Chute obstructive – Antisportif

N.B. Un lancer de punition peut également être accordé par les officiels advenant le cas où un joueur ou un gardien lance son bâton intentionnellement vers le joueur en possession de la balle, peu importe l'endroit où il se trouve sur la surface.

Double Mineur - 2 minutes :

Coup de bâton au visage – Coup de bâton sur le casque

Majeure - 3 minutes + expulsion du match :

Coup de poing au visage ou tout autre geste violent posé volontairement par un joueur, dans le but de blesser un autre joueur. **Une pénalité majeure doit se purger au complet, même si l'équipe adverse marque.**

RÈGLEMENTS / PÉNALITÉS :

-Une punition mineure est décernée à l'équipe qui est 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.

-Si un joueur touche à la balle, avec sa main, lorsqu'elle est dans le demi-cercle de son gardien (zone défensive), un lancer de pénalité est accordé à l'équipe adverse. Pour appliquer ce règlement, **la balle doit toucher à la surface** lorsque le joueur défensif pose sa main sur celle-ci.

-S'il y a une 2^e pénalité pendant que la première n'est pas terminée, la punition est à **retardement**. Il n'y a donc pas de 4 contre 2 ou de 3 contre 1 (**Toujours 3 contre 2**)

-Une pénalité dans la dernière minute de jeu entraîne un **lancer de pénalité**, INCLUANT la dernière minute de jeu en prolongation lors des matchs éliminatoires. **Le temps arrête** et n'importe quel joueur, **sur la surface au moment de la pénalité**, peut effectuer le lancer.

-Un joueur qui reçoit une punition en étant impliqué dans une altercation **ne peut pas prendre le lancer de pénalité.**

N.B. Dans le cas d'une pénalité double-mineur, dans la dernière minute de jeu, les pénalités s'annulent et il n'y a donc **pas de lancer de pénalité. Les deux joueurs impliqués vont finir la partie au banc des punitions et le jeu continue à 3 contre 3.**

-Une équipe peut retirer son gardien en faveur d'un 4^e joueur, uniquement lorsqu'il reste **3 minutes ou moins** à la **deuxième période**. Si l'équipe retire son gardien avant cela, une pénalité mineure est accordée à l'équipe prise en défaut.

N.B. dans le cas où, avec moins d'une minute à faire au cadran, l'équipe qui joue à 4 joueurs sur la surface reçoit une pénalité, un lancer de punition est accordé à l'équipe adverse et **l'équipe fautive a le droit de replacer son gardien sur la surface afin de faire face au lancer de pénalité**, même si le filet était désert au moment où le lancer de pénalité a été accordé.

MANQUE DE RESPECT :

Tout joueur manquant de respect en adressant des injures et/ou menaces à un arbitre ou tout autre officiel, avant, pendant ou après une partie est sujet à des mesures disciplinaires sévères. Une insulte à un arbitre entraîne une punition pour conduite antisportive et peut aller jusqu'à l'expulsion du match ou du tournoi. Nous ne serons plus tolérants envers les mauvais comportements qui nuisent à l'image du sport. Il y a des enfants et des parents dans les estrades, soyez respectueux, en tout temps.

ABUS :

Tout joueur, instructeur ou responsable qui tente ou qui frappe intentionnellement un arbitre ou tout autre officiel, pendant ou après une partie sera expulsé du tournoi. Une pénalité pour agression physique envers un arbitre peut impliquer une suspension à vie de tous les événements organisés par Sports Élite Productions.

RETARD D'UNE ÉQUIPE :

Si l'équipe n'est pas prête ou n'a 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 est décernée. Après **3 minutes écoulées** au cadran, le score est **1-0**, **après 6 minutes**, le score est **2-0** et si l'équipe n'est toujours **pas prête après 12 minutes**, soit une période de jeu, il y a **forfait** et l'équipe sur place remporte la partie par un score de **3-0**.

REPRISE DU JEU:

-À l'exception des matchs de finale, il y aura mise au jeu seulement au début de chaque période ou lorsque l'arbitre n'est pas certain du joueur qui a touché à la balle en dernier.

-Le joueur doit attendre le sifflet de l'arbitre avant de repartir le jeu, sinon il y aura changement de possession. Il peut faire une passe ou avancer avec la balle.

-Après le sifflet, un délai de 3 secondes et un écart de 6 pieds sont accordés au joueur ayant la balle. Après les 3 secondes, le joueur adverse peut se diriger vers la balle.

-Dans le cas où la balle est sortie hors de la surface, la reprise au jeu se fait en zone offensive, au centre en tout temps. La possession de la balle est donnée à l'équipe non fautive.

-L'arbitre peut arrêter le jeu en tout temps pour un joueur blessé. Si un gardien de but est blessé, un maximum de 2 minutes est accordé afin qu'il récupère et retourne dans son but. S'il est incapable d'y retourner, il doit être remplacé à l'intérieur de 5 minutes incluant le changement d'équipement.

RÈGLEMENTS PARTICULIERS AUX CATÉGORIES MIXTES :

-Le jeu se déroule à **3 vs 3**.

-Au niveau de l'alignement, il n'y a pas de nombre de gars ou filles à respecter, en autant que l'équipe soit en mesure d'aligner, en tout temps lors d'une partie, au moins une fille sur la surface.

-Il doit y avoir au moins **une fille** sur le jeu en permanence, sans quoi l'équipe fautive se voit attribuer une pénalité mineure.

-Un but compté par une fille (**avec son bâton**) vaut **2 buts**.

-Si le gardien de but est retiré en fin de match, c'est une fille qui doit embarquer.

-En cas de **pénalité**, il doit y avoir **un gars et une fille sur la surface**.

-Si une équipe ne peut avoir une fille sur la surface en raison d'une pénalité, il y aura un lancer de pénalité pour l'équipe adverse.

-Aucun lancer frappé avec élan arrière plus haut que la taille n'est permis pour les hommes dans le mixte. En cas d'infraction, cela entraîne un changement de possession.

-S'il y a un écart de **10 buts**, le match prend immédiatement fin.

-En cas de **fusillade**, les deux équipes doivent **absolument envoyer 2 gars et 2 filles** effectués des lancers. C'est donc 4 joueurs de chaque côté qui prennent part à la fusillade. Si l'égalité persiste après les 4 lancers de chaque côté, n'importe quel joueur peut être envoyé pour effectuer le lancer, jusqu'à ce qu'il y ait une équipe gagnante.

RÈGLEMENTS PARTICULIERS AUX CATÉGORIES JUNIORS :

-Grille complète (qui recouvre la totalité du visage), **obligatoire**.

Restrictions :

-L'équipe a droit d'aligner au maximum 12 joueurs et un gardien.

-Les gars ET les filles peuvent s'inscrire dans ces catégories. **Équipes « mixte » autorisées.**

U11 : L'équipe doit être composée de joueurs de **10 ans et moins. (droit à 2 joueurs de 11 ans)**

U13 : L'équipe doit être composée de joueurs de **12 ans et moins. (droit à 2 joueurs de 13 ans)**

U15 : L'équipe doit être composée de joueurs de **14 ans et moins. (droit à 2 joueurs de 15 ans)**

N.B. L'âge pris en compte est celui que les joueurs ont, le jour du tournoi.

ÉGALITÉ APRÈS LES RONDES PRÉLIMINAIRES :

- 1- Le plus de points
- 2- Le plus grand nombre de victoires
- 3- Le résultat du match entre les 2 équipes (si seulement deux équipes égales, sinon passer au point 4)
- 4- Le meilleur différentiel
- 5- Le moins de défaites
- 6- Le plus de buts marqués
- 7- Le moins de buts accordés
- 8- Le moins de minutes de pénalités

PARTIES ÉLIMINATOIRES:

Lors des parties éliminatoires, en cas d'égalité après les 2 périodes réglementaires, il y aura une **prolongation de 3 minutes non chrono, à 3 contre 3**. Si nécessaire, s'en suivra une **fusillade de 3 joueurs de chaque côté**. Si l'égalité persiste, **1 joueur de chaque côté** va effectuer un lancer et ainsi de suite jusqu'à ce que l'égalité soit rompue. N'importe quel joueur peut lancer après les 3 premiers de chaque équipe.

FINALES:

Lors d'une **finale**, la **2e période, au complet**, est **chronométrée**.

Lors d'une **finale**, une mise au jeu est effectuée après chaque but marqué. **S'il y a une prolongation en finale, c'est 5 minutes non chrono**, à 3 contre 3, qui est joué. Si l'égalité persiste, la partie ira en fusillade.

N.B. Un joueur qui était sur le banc des punitions lors de la fin la rencontre **a le droit de participer à la fusillade**.

PLAINTES

Si vous croyez qu'une équipe, un joueur ou une joueuse n'est pas légal, venez-nous voir au kiosque des plaintes avec des preuves à l'appui. Nous vérifierons le tout à partir du classement provincial (www.nbhpa.com)

*Une plainte doit être effectuée **absolument avant la partie OU 2h00 maximum après celle-ci, sans quoi elle ne sera pas traitée.***

N.B. Le comité se réserve le droit d'accepter ou refuser certains joueurs, dans les différentes catégories. Un joueur peut, exceptionnellement, avoir l'acceptation du comité afin jouer dans une classe plus faible que son classement le permet (attente de sa nouvelle cote OU modification récente de sa cote).

