**TOURNOIS BOUT DE SOUFFLE 2023**

**Règlements**

**Coût d’inscription :**

Le coût de l’inscription est de 360$ par équipe. Cela comprend 6 bracelets d’entrée d’une valeur de 30$ que vous devrez conserver; sans quoi vous devrez repayer votre entrée. Le coût d’inscription doit être réglé lors de l’envoi de votre alignement.

**Bourse :**

Les équipes championnes bénéficieront d’une bourse.

* Gagnant de la classe D1 : 850$
* Finalistes de la classe D1 : 100$
* Gagnant de la classe D2 : 700$
* Finalistes de la classe D2 : 100$
* Gagnant de la classe D3: 550$
* Finalistes de la classe D3 : 100$
* Gagnant de la classe D4 : 400$
* Finalistes de la classe D4 : 100$

**Déroulement des parties :**

Les parties s’effectueront sous la formule de 4 contre 4.

Le temps sera continu, même au sifflet.

20 minutes pour jouer la partie. Le temps est calculé comme suit :

* Échauffement 3 min.
* Première période 7 min.
* Changement de côté 1 min.
* Deuxième période 7 min.
* Lancer de punition : s’il y a lieu à la fin des parties. (2 punitions pour 1 lancer)
* Les lancers de punitions seront tous fait pour le différentiel en ronde préliminaire.

Les changements doivent être faits durant le jeu et non au sifflet.

La zamboni passera à toutes les 3 parties, sauf pour les finales où ce sera aux 2 parties.

Le temps pourra être arrêté seulement s’il y a un joueur blessé. Le tout à la discrétion de l’arbitre.

Victoire : 2 pts
Nulle: 1 pt
Défaite : 0 pt

En cas d’égalité entre plusieurs équipes, le classement est déterminé comme suit :

A) le plus grand nombre de victoires

B)  le moins grand nombre de défaites
C) le résultat de la ou des parties entre les équipes en cause
D) le meilleur différentiel de buts de tous les matchs
E) tirage au sort

**Responsabilités du comité organisateur :**

Le tournoi À Bout de Souffle et le Complexe Sportif d’Amos se dégagent de toute responsabilité de poursuite en cas de blessures, vols et défectuosités techniques durant la tenue du tournoi. Aucun montant ne sera remboursé si une équipe se retire du tournoi après avoir fait son inscription.

**Règles de jeu spécifiques au tournoi :**

L’alignement des joueurs fourni au comité organisateur par le capitaine avant le premier match doit inclure 5 joueurs, un gardien et un réserviste; cette liste est finale. Un remplaçant ne peut, en aucun cas, servir à reposer un joueur de l’équipe dans laquelle il remplace. À partir de la 2e journée (journée avec demi-finales et finales) un joueur qui se fait remplacer ne pourra rejouer, laissant alors le remplaçant comme joueur permanent de l’équipe en question. Un même joueur NE PEUT PAS jouer dans deux équipes différentes, à moins d’un incident qui survient durant le tournoi. Les capitaines des deux équipes en cause ainsi que le comité organisateur doivent prendre ensemble une décision juste pour tous les partis, si incident il y a.

* Le lancer frappé est permis.
* Pas de mise en échec.
* Aucun protêt ne sera accepté.
* Pas de ligne rouge (centre de la patinoire).
* Aucun temps d’arrêt ne sera accordé durant toute la durée du tournoi.
* Les règlements de Hockey Canada seront en vigueur.

Si égalité durant un match où l’on doit déterminer un gagnant, il y aura des tirs de barrage; 3 lancers. Tous les joueurs doivent avoir lancé avant qu’un joueur puisse retourner lancer. En cas d’égalité dans les finales, (et après tous les lancers de pénalité reliés aux pénalités du match) il y aura une prolongation de 5 minutes à 3 contre 3. Si égalité persiste, il y aura tirs de barrage.

# Règles de jeu spécifiques À Bout de Souffle :

À bout de souffle veut dire **pas de perte de temps!** Les arbitres se chargeront de garder un rythme de jeu accéléré et constant.

Les arbitres auront des rondelles sur eux et c’est à eux que revient la tâche de mettre la rondelle en jeu.

# Situations où il n’y a pas de mises au jeu :

L’équipe en défensive reprendra le jeu avec une rondelle derrière leur but et les 4 joueurs de l’équipe offensive devront quitter la zone avant d’appliquer une pression lorsque:

1. Le gardien immobilise la rondelle;
2. Il y a hors-jeu;
3. Un joueur de l’équipe offensive reçoit une punition en zone offensive;
4. Un joueur de l’équipe offensive immobilise la rondelle en zone offensive;
5. Un joueur de l’équipe offensive fait une passe avec la main en zone offensive;
6. Un joueur de l’équipe offensive déplace le but en zone offensive;
7. Un joueur de l’équipe offensive fait un bâton élevé en zone offensive;
8. Un joueur de l’équipe offensive envoie la rondelle à l’extérieur de la patinoire en zone offensive.

**Situations où il y aura des mises au jeu :**

Pour toutes les situations de mise au jeu **durant une période**, les deux équipes doivent se dépêcher pour se positionner. Dès qu’un joueur est prêt pour la mise au jeu, l’arbitre déposera la rondelle même si les 2 équipes ne sont pas positionnées. **Cependant, au début des périodes, l’arbitre s’assure que les 2 gardiens et tous les joueurs sont prêts avant de déposer la rondelle**.

Il y aura mise au jeu quand:

1. Il y a un dégagement refusé;
2. Il y a un but;
3. **En zone défensive** lorsqu’un joueur de l’équipe défensive en zone défensive reçoit une punition, déplace son but, envoie la rondelle à l’extérieur de la patinoire, immobilise la rondelle ou fait un bâton élevé.
4. **En zone neutre**, lorsqu’il y une punition, qu’un joueur envoie la rondelle à l’extérieur de la patinoire, immobilise la rondelle, fait un bâton élevé ou une passe avec la main.

**Pour les punitions**, le joueur fautif ne va pas au cachot. L’arbitre va comptabiliser les pénalités et à la fin de la partie, il y aura lancer(s) de punition. Un lancer par tranche de 2 punitions. Tous les joueurs devront avoir tenté un lancer avant de pouvoir en effectuer un second.

* Exceptions :
	+ À la discrétion de l’arbitre, ce dernier peut décerner 2 pénalités sur un geste jugé dangereux.
	+ De plus, si un geste mérite un lancer de punition (comme dans une partie régulière), le tir aura lieu à la fin de la période en cours.

Suite à un geste disgracieux ou inacceptable, les arbitres ou le comité organisateur auront la possibilité de sortir le joueur fautif pour la partie ou le disqualifier du tournoi, **sans possibilité d’appel.**

**BON TOURNOIS À TOUS**