



*Au Dylan Berard Memorial Street Hockey Tournament, nous comptons sur le fair-play et l'esprit sportif de tous les joueurs et spectateurs. Il y aura un gardien de temps qui supervisera les terrains de jeux et "arbitrera" les jeux s'il le faut. Dans le cas où un arbitre est nécessaire, la décision de l'arbitre est FINALE. Les participants ou les spectateurs ne faudrait pas argumenter des appels fait par l'arbitre. Argumenter des appels de l'une ou l'autre de ces parties entraînera : 1) un tirage au sort à l'autre équipe lors de la première infraction et 2) l'équipe en question sera disqualifiée d'un jeu à la suite de la deuxième infraction. Les appels peuvent être remis en question, mais seulement par un capitaine d'équipe, qui est le seul représentant de l'équipe. Ces politiques seront strictement appliquées avec une approche de tolérance zéro. Les pénalités découlant d'un argument excessif sont faites à la discrétion de l'arbitre et du comité du festival HOK!.*

## JEU

1. Chaque équipe doit avoir un minimum de 4 joueurs et un maximum de 7 joueurs sur sa liste.
2. Les jeux doivent commencer à l'heure. Pour chaque 2 minutes qu'une équipe est en retard, un point sera attribué à l'équipe adverse.
3. Les jeux peuvent commencés ou finir avec seulement 3 joueurs, mais pas avec 2 joueurs.
4. Les équipes seront placées dans les divisions en fonctions avec les informations fournies au moment de l'inscription. Enregistrez votre équipe en ligne, et après avoir sélectionné votre choix de conférence, vous seriez automatiquement placé dans la division appropriée selon le sexe, l'âge, et au cas, du niveau de compétence. Les organisateurs feront tous leurs possibles pour placer les équipes dans les divisions avec des joueurs du même genre, d'âge et des compétences. Toutefois, il se peut avoir des imprécisions en faisant cette tâche.
5. Certains changements sur la liste d'équipe peuvent être autorisés après la date limite d'inscription, mais avant le premier jeu de l'équipe selon la discrétion du comité du festival HOK! Le comité approuve les modifications/ajouts d'un joueur puisque la modification de la liste proposée pourrait affecter le tournoi (qui ne peut pas être modifié une fois finalisé).
6. Le paiement de l'inscription de l'équipe doit être complété avant votre premier match. Le capitaine de l'équipe doit se présenter à la table d'inscription avec le paiement complet de l'équipe car les poignets seront donnés à tous les joueurs rémunérés et doivent être visibles pendant la durée du jeu en tout temps.
7. Tous les jeux seront joués 4-sur-4, y compris le gardien de but (c'est-à-dire 3 joueurs de sortie plus un gardien de but dans la rue en tout temps). Une équipe peut jouer sans gardien de but, si elle choisit de le faire, à tout moment pendant le match.
8. Les jeux et les moitiés commenceront par un affrontement.
9. La balle changera de possession après chaque but marqué.
10. Pendant le jeu, les suppléants peuvent se substituer lorsque les équipes le jugent nécessaire et / ou "à la volée". Aucun arrêt de jeu n'est nécessaire pour faire des substitutions. Cependant, une équipe doit être particulièrement prudente pour ne pas être pénalisée pour trop d'hommes dans la rue lors de la modification "à la volée". Les changements doivent toujours être faits à partir de l'extrémité défensive de l'équipe. Essayant de changer à l'extrémité offensive, un coup de pénalité sera attribué à l'équipe adverse (si un avantage est créé et selon la discrétion de l'arbitre).
11. Les passes manuelles sont autorisées, à moins que l'arbitre considère que la passe à la main a créé un avantage injuste. Dans de telles circonstances, le jeu

est immédiatement arrêté et la balle est décernée à l'équipe adverse.

12. Il ne peut pas y avoir de changements de gardien de but lors des jeux, sauf en cas de blessure. Si un gardien de but quitte un jeu en raison d'une blessure, il ne peut pas revenir au jeu en tant qu'un joueur de sortie.
13. Lorsque la balle est couverte par le gardien de but, l'équipe de défense prend possession de la balle à côté de son filet. L'autre équipe doit donner à l'équipe avec la balle 3 mètres d'espace pour jouer au jeu. L'équipe avec possession est autorisée 5 secondes pour mettre la balle en jeu.

#### 14. Quand la balle quitte le terrain de jeu:

##### a) Si la balle dépasse la toile de fond PAR FAUTE DE L'ÉQUIPE OFFENSIVE

L'équipe de défense reçoit la balle derrière son propre filet. L'équipe adverse doit donner à l'équipe la balle 3 mètres d'espace pour faire un jeu. L'équipe ayant la possession est permise un maximum de 5 secondes pour remettre la balle en jeu (après la récupération de la balle).

##### b) PAR FAUTE DE L'ÉQUIPE DÉFENSIVE

L'équipe offensive reçoit la balle à l'endroit le plus proche de l'endroit où la balle a sortit du jeu. L'équipe défensive doit permettre à l'équipe offensive 3 mètres d'espace pour jouer. L'équipe offensive est autorisée au maximum 5 secondes pour remettre la balle en jeu (après la récupération de la balle).

##### c) Si la balle sort des cotés du terrain de jeu

L'équipe avec laquelle le ballon n'a pas échoué reçoit la possession à l'endroit où la balle a sortie du terrain de jeu. L'arbitre déterminera quelle équipe devrait avoir la possession. Encore une fois, cette équipe reçoit 3 mètres d'espace et 5 secondes de temps pour remettre la balle en jeu.

d) Les buts peuvent être marqués directement lors de la reprise du jeu (c.-à-d. Pas besoin de recommencer à jouer à nouveau avec une passe. Les coups sont en direct!)

#### 15. Après avoir marqué un but:

a) Il n'y a pas d'affrontement. L'équipe qui a été marquée dessus obtient la possession de la balle et peut exécuter le jeu immédiatement. Ils doivent également exécuter le jeu (c.-à-d. traverser la ligne centrale) dans 10 secondes. S'ils ne le font pas, l'autre équipe peut empiéter agressivement.

b) L'équipe qui vient de marquer le but doit toujours retourner dans leur propre zone et ne peut pas franchir la ligne centrale jusqu'à ce que la balle, ou un joueur offensif, croise cette ligne (ou la règle de 10 secondes expire).

c) Cependant, pendant les 5 dernières minutes de jeu, l'équipe qui vient de marquer le but doit encore (dans son intégralité) retourner dans leur zone- mais après cela, peut empiéter immédiatement. Le but de cette règle est d'éviter le décalage par l'équipe qui a été marqué dessus et d'intensifier les dernières minutes de chaque match.

## TEMPS

16. Les équipes recevront un réchauffement de 5 minutes avant chaque match.
17. Une indemnité de confinement de 10 minutes sera strictement appliquée.
18. Les jeux auront une durée de 24 minutes (Deux - moitiées de 12 minutes, temps décollant, séparé par une pause de 1 minute entre les moitiées).

19. Une règle de miséricorde sera en vigueur si une équipe dirige l'autre par une marge de 10 buts à n'importe quel moment de la seconde moitié du jeu. Si une équipe monte de 10 buts au premier semestre, le jeu continue. Si elles restent encore de 10 buts lorsque la première moitié est terminée, la règle de la miséricorde entre en vigueur. Le score est ensuite enregistré comme une marge de victoire de 10 buts (même s'ils ont dépassé 10 buts).
20. Chaque équipe est allouée un (1) "time-out" de 30 secondes par match.

## PÉNALTÉS

21. Il ne doit pas y avoir de coupure, de déclenchement, d'accrochage, de contrôle croisé, de collage élevé ou de bâton inapproprié de toutes sortes. Cela entraînera un coup de pénalité pour l'autre équipe. Les infractions plus graves, y compris, mais sans s'y limiter, le lançage et / ou « butt-ending », entraîneront l'élimination immédiate d'un individu du tournoi. Compte tenu de l'emplacement de HOK! les événements (dans les rues publiques), les participants peuvent également avoir des conséquences juridiques pour toute action inappropriée.

22. Les batailles sont inacceptables et entraîneront toujours l'élimination des individus du tournoi. Du point de vue d'un organisateur, les batailles sont définies comme un coup de poing. Le contexte public de ces événements signifie que les batailles peuvent également avoir des ramifications juridiques.

Il n'y aura aucun comportement de poussée, de contrôle, d'atténuation ou de comportement anti-sportif de quelque nature que ce soit. Cela entraînera au moins un coup de pénalité pour l'autre équipe, mais peut être puni plus sévèrement selon la discrétion de l'arbitre et / ou du superviseur du tournoi.

23. Il n'y aura pas de décrochage. Le décrochage est appelé à la discrétion de l'arbitre/superviseur. Cela entraînera un coup de pénalité pour l'autre équipe. team.

24. Tout joueur qui est pénalisé deux fois au cours d'un jeu pour les incidents mentionnés ci-dessus sera disqualifié de participer au reste du match. L'équipe sera alors obligée de jouer le reste du jeu à courte portée (c.-à-d. 3-sur-4. C'est comme une carte rouge au soccer!) Le joueur en question peut être soumis à une punition plus grave (c'est-à-dire éjection du tournoi), si l'arbitre/le superviseur du tournoi le juge nécessaire. En outre, toute l'équipe peut être retirée du tournoi en fonction des actions douteuses d'un membre de l'équipe.

25. Si un joueur touche la balle alors que son équipe a trop de joueurs dans la rue, il sera jugé «trop de joueurs dans la rue» et l'équipe adverse recevra un coup de pénalité. Il n'y a pas de 10 mètres de grâce pour les changements de joueur! Les pénalités de trop d'hommes (ou de femmes) sur la rue ne sont pas appliqués contre la règle #2.

26. Les slapshots ne sont pas autorisés. Les slapshots sont définis comme n'importe quel coup qui implique une liquidation qui commence au-dessus des genoux du tireur. Si un participant a délibérément et sciemment pris un coup de claqué, l'équipe adverse recevra un coup de pénalité. Les pénalités accordées à la suite des prises de vues en bloc ne comptent pas contre la règle #24.

27. Tout contact avec la balle réalisé lorsque le bâton est au-dessus de la barre transversale du filet de gardien

sera pénalisé avec un tir de pénalité. Les pénalités découlant du contact avec la balle avec un bâton élevé ne comptent pas non plus contre les deux pénalités et vous êtes hors règle (règle #24).

28. Le résultat de toutes les pénalités est un tir de pénalité attribué à l'autre équipe. Les coups de pénalité sont pris immédiatement après une infraction et sont pris avec la balle placée au centre du terrain de jeu selon le format de type breakaway.
29. Pour les coups de pénalité, la balle est morte après le tir ou à la fin des progrès avancés. La possession est toujours donnée à l'équipe de défense indépendamment du résultat du tir. Après le tir, la balle est immédiatement en direct à l'équipe de défense. Tout individu peut prendre tous les coups de pénalité pour une équipe si elle le choisit (c'est-à-dire que le tir ne doit pas être pris par le joueur qui a été infraqué ou un joueur qui était sur le terrain au moment de l'infraction).

## SHOOTOUTS

30. Si le jeu atteint la limite de temps de 30 minutes sur une égalité, les équipes participeront à un shootout pour déterminer le gagnant. Chaque équipe nommera 3 joueurs de leur propre équipe pour participer au shootout. Chacun de ces tireurs recevra une défaite sur le gardien adverse. L'équipe avec le plus de buts à la fin de le shootout sera déclarée gagnante. Si le score reste lié après le tour de tir initial, le shootout passera au format de « sudden death ». Lors du sudden death shootout, les mêmes 3 joueurs doivent tirer dans le même ordre qu'ils l'ont fait lors du tour de tir initial. Les épreuves de sudden death continuent jusqu'à ce qu'un gagnant soit déclaré.

## ÉQUIPEMENTS REQUIS

31. Les gardiens de but doivent apporter leur propre équipement de gardien de but. L'arbitre se réserve le droit de rejeter l'utilisation de cet équipement s'il est jugé dangereux ou injuste envers l'équipe adverse.
32. Les gants, les casques, les protections pour les yeux, les jambières, les gardes-bouche et les tibias sont **FORTEMENT ENCOURAGÉS POUR TOUS LES PARTICIPANTS**, mais ne sont pas obligatoires.

## EN CAS DE PLUIE

33. Le Dylan Berard Memorial Street Hockey Tournament se déroulera avec pluie ou soleil, sauf dans des conditions météorologiques difficiles. Le jeu sera arrêté immédiatement dans le cas de tels systèmes météorologiques, y compris des éclairs, avec tous les joueurs demandés à quitter la rue. Assurez-vous de venir à l'événement préparé pour toute sorte de météo!

## AUTRES RÈGLEMENTS

34. Sauf contrairement indiquer, tous les horaires imprimés ne fonctionnent que par le premier jeu pour toutes les équipes. Ensuite, il est conseillé à chaque équipe de vérifier le tableau principal pour tous les horaires, les révisions et d'autres informations importantes. Nous nous réservons le droit de réduire le nombre de jeux ou de raccourcir les jeux en cas de mauvais temps ou toute autre situation imprévue. Soyez conscient que si vous choisissez de quitter le site de l'événement, vous

pouvez manquer des informations importantes liées à l'événement / planification.

35. Un joueur doit quitter le jeu lorsqu'une écorchure saigne. Une fois que le sang arrête de couler et qu'il n'y a pas de risque de contact du sang avec d'autres joueurs, le joueur avec l'écorchure peut rentrer au jeu.