

Tournoi hockey adulte Labatt Bud Light Gatineau Outaouais 2009
(Ligue de hockey récréatif adulte de l'Outaouais)



1. Seize (16) équipes rencontrant les règlements de joueurs de la division Bud Light (saison 2009-2010) seront acceptées lors du tournoi présenté par la Ligue de hockey récréatif adulte de l'Outaouais.
2. Prix pour les équipes et les joueurs :
 - Valeur totale des prix aux équipes de 1 700 \$:
 - Champion section A (16 caisses de 24 bouteilles Labatt, incluant taxes et vides);
 - Finaliste section A (9 caisses de 24 bouteilles Labatt, incluant taxes et vides);
 - Champion section B (9 caisses de 24 bouteilles Labatt, incluant taxes et vides);
 - Finaliste section B (6 caisses de 24 bouteilles Labatt, incluant taxes et vides) ;
 - Champion section C (6 caisses de 24 bouteilles Labatt, incluant taxes et vides);
 - Finaliste section C (3 caisses de 24 bouteilles Labatt, incluant taxes et vides);
 - Prix pour le meilleur gardien (minimum 170 minutes de jouer) et le meilleur compteur dans chacune des sections (les buts lors des fusillades ne comptent pas);
3. Chaque équipe jouera un minimum de trois parties. La moitié des équipes joueront quatre parties.
4. Frais de participation de 475 \$ par équipe et il n'y a pas de coût d'entrée.
5. Admissibilité des joueurs : Les mêmes règlements qui seront en vigueur lors de la saison 2009-2010 dans la division Bud Light de la Ligue.
 - Chaque équipe sera limitée à un maximum de 24 joueurs, **la liste devient officielle au premier match d'une équipe;**
 - **Aucun joueur non classé (joueur non connu de la direction de la ligue) ne pourra jouer dans le tournoi;**
 - Le maximum de points (joueurs) sera 10 points habillés et 11 points signés (seule exception est JPP qui peut avoir plus de 10 points seulement si cette équipe prend ses joueurs classés acceptés pour la saison 2009-2010 (P. Dessurault, C. Dostaler, S. Guimond, S. Legault, A. Plourde, D. Plourde et M. Plourde). Si cette équipe prend un autre joueur classé que ceux mentionnés précédemment, elle doit rencontrer la limite de 10 points habillés et 11 points signés;
 - Un joueur ne peut pas jouer pour deux formations. Si son nom se retrouve sur deux listes, il sera admissible seulement pour l'équipe avec laquelle il aura joué un premier match;
 - Sur demande, le tournoi tentera de trouver un gardien substitut à une équipe que son gardien n'est pas disponible, toutefois l'équipe devra rencontrer le critère du maximum de 10 points habillés incluant les points du gardien substitut;
6. Les parties seront de 42 minutes, une 1^{re} période de 20 minutes et une 2^e de 22 minutes (temps chronométré continu). Les 2 dernières minutes de la 2^e période seront à temps chronométré arrêté, s'il y a 2 buts ou moins de différence (en tout temps). La période de réchauffement se termine à deux (2) minutes passées l'heure, la 1^{re} période commence trois (3) minutes après l'heure, arrêt de 1 minute entre les deux périodes.

7. Une équipe doit se présenter au début d'un match avec un minimum de six joueurs en uniforme, plus un gardien de but. Une équipe aura un délai de quinze (15) minutes (selon l'heure indiquée sur l'horaire) pour se conformer à ce règlement. Si un gardien est en retard, le tournoi tentera de fournir un gardien jusqu'à l'arrivée du gardien de l'équipe. L'équipe en défaut commencera le match avec une punition mineure. Dans ce cas, la première période sera raccourcie de dix (10) minutes lors des matchs du mercredi et jeudi et de cinq minutes (5) lors de ceux du vendredi, samedi et dimanche. Après le délai, si le gardien ou le joueur manquant est à s'habiller la partie débutera avec un joueur en punition. Si le gardien/joueur manquant n'est pas arrivé, l'équipe fautive perd 1-0, mais peut continuer à jouer dans le tournoi si elle n'est pas éliminée.
8. Les parties débutent à l'heure indiquée sur l'horaire.
9. Si un joueur est blessé pour plus de 4 minutes, on arrête le temps s'il y a 3 buts ou moins de différence. S'il s'agit d'un gardien, l'équipe aura 10 minutes pour habiller un joueur en gardien ou utiliser un gardien qui est déjà sur place (l'équipe doit rencontrer le maximum de 10 points habillés avec le nouveau gardien). Toutefois, si l'équipe préfère continuer avec un 6e joueur on reprend le jeu immédiatement.
10. Trois officiels sont prévus par partie. Toutefois, si un officiel est en retard on commencera la partie avec deux officiels.
11. Les gardiens commenceront le match du côté opposé à leur banc.
12. Les changements de joueurs se font selon le règlement de la mise en jeu rapide.
13. Bris d'égalité :
 - Lors d'un match qui n'élimine pas une équipe du tournoi, on procède à des tirs de pénalité;
 - i. Trois (3) joueurs de chaque côté effectuent un tir à tour de rôle. **L'équipe qui aura marqué le premier but de la partie aura le choix de commencer ou non les lancers.** S'il n'y a pas eu de but, l'équipe qui aura eu le moins de punitions aura le choix, si toujours égalité il y aura un tirage au sort pour déterminer l'équipe qui débutera. L'équipe qui aura marqué le plus de buts l'emporte;
 - ii. Si toujours à égalité après (i.) on continue avec un joueur de chaque côté;
 - iii. Un joueur au banc de punition à la fin de la partie peut participer au tir de pénalité;
 - iv. Tous les joueurs doivent effectuer un tir avant que le premier joueur à avoir tiré puisse effectuer un 2e tir. **Si un joueur quitte dans la dernière minute, sauf pour blessure, ou à la fin de la partie et ne participe pas aux lancers** à son tour de lancer il sera crédité comme ne pas avoir marqué, donc si le joueur adverse marque ceci met fin à la partie;
 - v. Lorsque tous les joueurs d'une même équipe ont effectué un tir, l'équipe n'est pas obligée de suivre le même ordre lors du deuxième tour.
 - Lors d'un match qui élimine une équipe, on procède à cinq minutes de prolongation suicide (premier but met fin au match) avec trois joueurs et un gardien. Les deux dernières minutes de la prolongation sont à temps chronométré arrêté. Si le pointage est toujours à égalité, on procède aux tirs de pénalité comme décrit précédemment.
 - Lors des finales on procède à cinq minutes de prolongation suicide (premier but met fin au match) à temps chronométré arrêté avec trois joueurs et un gardien. Si le pointage est toujours à égalité, on procède aux tirs de pénalité comme décrit précédemment.

- S'il y a punition lors de la prolongation on ajoute un joueur à l'équipe non pénalisée, ainsi de suite. Au sifflet suivant la fin d'une punition, on revient à 3 contre 3.
14. Les équipes s'organisent entre elles pour déterminer la couleur des gilets. S'il y a conflit entre les équipes, il y aura un tirage au sort pour déterminer l'équipe qui aura le choix de couleur. Les équipes doivent avoir deux ensembles de gilets, un foncé et un pâle.
 15. Tous les joueurs d'une même équipe doivent porter un gilet numéroté d'une même couleur.
 16. Pénalité et suspension
 - Les punitions seront de 2 minutes (mineure) et 5 minutes (majeure) à temps chronométré arrêté. Il n'est pas nécessaire de mettre un joueur au banc des punitions pour les majeures. À la fin d'une majeure, un joueur pourra quitter le banc des joueurs, mais il devra attendre le signal du marqueur.
 17. Il n'y aura pas de mesurage de bâton.
 18. Un joueur qui obtient une 3^e mineure dans une même partie sera suspendu pour le reste de la partie. Une double mineure compte comme deux punitions.
 19. Une bataille entraîne la suspension automatique des deux pugilistes pour le reste du tournoi. Si un joueur est agresseur ou instigateur lors d'une bataille, il sera suspendu pour le reste du tournoi et sa suspension sera complétée dans la ligue. Le joueur agressé sera suspendu seulement pour le reste de la partie en cours.
 20. Une punition majeure (B) entraîne une suspension du joueur pour un minimum de trois matchs. S'il y a blessure, la suspension se prolongera dans la ligue. S'il s'agit d'un coup de bâton accidentel, le joueur sera suspendu seulement pour le reste de la partie en cours.
 21. Si un joueur obtient une punition code C il est suspendu pour le reste de la partie seulement, s'il obtient une deuxième punition code C lors du tournoi ou de la même partie il sera suspendu pour un match et à une 3^e punition code C pour deux parties;
 22. Punition inconduite grossière et extrême inconduite (D) entraîne la suspension du joueur pour le reste de la partie et le match suivant. Une deuxième suspension de code D dans le tournoi mérite au joueur un minimum de deux matchs de suspension. Si cette punition vient automatiquement avec une punition majeure la suspension attribuée sera celle pour la punition majeure.
 23. Une punition de match (E) entraîne la suspension du joueur pour le reste du tournoi. Sa suspension sera complétée dans la ligue.
 24. Protêt
 - Lors de protêt, la décision de la direction du tournoi sera finale et sans appel.
 - Aucun protêt concernant le jugement d'un officiel ne sera pris en considération. La décision de l'officiel à ce sujet est finale.
 - Tout protêt contre une décision d'un officiel en rapport avec l'application ou la non-application d'une règle de jeu doit être donné à l'arbitre au moment de l'infraction ou à l'arrêt de jeu qui suit. On arrêtera alors le match et la direction du tournoi réglera le protêt immédiatement.
 - Il n'y aura pas de protêt sur l'éligibilité d'un joueur, car aucun joueur non classé n'a le droit de jouer dans le tournoi.
 25. Les règlements en vigueur lors du tournoi sont ceux de Hockey Québec / Hockey Canada en plus de ceux mentionnés dans ce document.
 26. Un joueur en retard (1^{re} période ou 2^e période) embarque à un arrêt de jeu.

27. Le tournoi n'est pas responsable des accidents et incidents qui pourraient survenir lors de ses activités. Le tournoi n'a pas d'assurances et invite donc les équipes et les joueurs à se procurer les assurances nécessaires. Le port du casque protecteur, de la visière complète et du collet protecteur est obligatoire selon une loi provinciale qui est mise en vigueur par la RSSQ. Les joueurs qui ne portent pas ces équipements risquent de payer de fortes amendes variant de 100 \$ à 5 000 \$.
28. Aucune personne n'aura le droit d'apporter des produits alcoolisés à l'aréna.
29. Il est défendu de fumer dans l'aréna.
30. En cas de litige, la décision de la direction du tournoi est finale et sans appel.
31. Si le tournoi doit être reporté à une date ultérieure après qu'il ait débuté (bris d'équipement à l'aréna), il sera complété à une date ultérieure. Les équipes ne seront pas remboursées.