



# ÉDITION 2019

## Règlements 4 Contre 4

### 1. Frais d'inscription

Les frais d'inscription sont de 300\$ par équipe. Maximum de 12 équipes seront inscrites au tournoi.

### 2. Règlements

- Une équipe est composée de 7 joueurs, 1 gardien, et d'un substitut (spare). Tous les joueurs de cette équipe doivent être sur le premier « Line-up ». Tout joueur devra avoir joué une des trois premières parties pour jouer dans les semi et finale **sauf pour les joueurs signés, ils doivent participer à deux (2) des trois (3) premières parties. Ils ne peuvent pas être remplacés par un autre joueur.**
- **Un maximum de deux joueurs par équipe qui a signé pour la saison 2018-2019 avec une formation senior, junior, universitaire sera accepté à l'exception du gardien de but.**
- Chaque joueur sera assuré de jouer trois parties.
- Les joueurs et gardien doivent être âgés de **18 ans et plus en date du tournoi.**
- Le gardien de but peut être inscrit à une équipe seulement dans cette catégorie.
- Le casque protecteur est obligatoire sur la patinoire en tout temps. Les épaulettes ne sont pas obligatoires.
- Aucun protêt ne sera accepté lors du tournoi. Toute décision sera faite sur le champ et sans appel.
- Les parties consisteront en deux périodes de quinze (15) minutes chronométrées.
- Durant la partie, les changements se feront : 1- lorsque la rondelle est en jeu (sur la fly)  
2- lorsqu'il y a un but.
- Il y aura un échauffement de trois (3) minutes avant la partie et une pause d'une (1) minute entre les deux périodes.
- S'il y a un écart de 5 points, le temps sera non chronométré (sans arrêt).
- Une différence de 9 buts entre les 2 équipes entrainera la fin de match.
- Toute pénalité sera de deux (2) minutes. Toute pénalité majeure apportera une expulsion de la partie.
- Dans le cas d'un bris d'égalité d'un Round Robin le règlement de L' ANBHA sera appliqué.
- Un joueur qui s'arrête derrière son filet avec la rondelle pour plus que 5 secondes (pour écouler le temps), l'arbitre devra arrêter le jeu et reprendre dans la zone de l'équipe fautive.
- Tout joueur attaquant qui traverse la ligne rouge centrale avec la rondelle ne peut renvoyer celle-ci vers l'arrière de cette ligne centrale. Dans l'occurrence de cette situation, l'arbitre sifflera pour arrêter le jeu et une mise au jeu aura lieu dans la zone de l'équipe fautive.



- Dans l'éventualité que le gardien joue la rondelle celui-ci ne peut la garder plus de 5 sec
- Tout joueur qui se **bagarre** sera expulsé du tournoi.
- La mise en échec est interdite et résulte en une pénalité mineure ou majeure selon la sévérité.
- Aucun temps d'arrêt n'est accordé lors du match.
- Nous demandons la collaboration de toutes les équipes afin de se présenter au moins quarante-cinq (45) minutes avant le début de la partie.
- Si une équipe ne se présente pas pour la partie indiquée à l'horaire, l'équipe adverse sera déclarée gagnante de la partie par défaut (3 à 0). Tous les joueurs de l'équipe fautive ne seront pas acceptés l'an prochain.
- Chaque équipe devra posséder ses propres chandails (un blanc et un de couleur).
- Les vestiaires des joueurs seront disponibles trente (30) minutes avant la partie. Nous demandons aux équipes de quitter la chambre trente (30) minutes après la partie.
- Il est strictement défendu d'embarquer sur la glace avant que les portes de resurfaceuse (zamboni) soient fermées.
- La patinoire sera refaite après chaque partie.
- Avant de quitter la chambre, assurez-vous de l'avoir nettoyée et qu'elle soit propre pour la prochaine équipe.
- **Il est strictement défendu aux équipes d'apporter de la bière au Centre Jean Daigle avant, pendant ou même après les parties. L'équipe prise en défaut sera expulsée du tournoi sans remboursement. A noter que le comité organisateur avec la collaboration du Centre Jean Daigle se réserve le droit de vendre de la bière pour la durée entière du tournoi**
- **Le comité organisateur se réserve le droit de toute décision finale et sans appel en cas d'imprévu.**
- La direction du tournoi se dégage de toute responsabilité concernant tout accident, blessure, vol ou dommage pouvant survenir à un ou des joueur(s) ou à des équipes.

### Égalité

- Les règlements suivants s'appliquent en cas de pointage égal après deux (2) périodes réglementaires.
  - **Le reste de la partie se jouera 3 contre 3, plus les gardiens, pour une (1) minute ou jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.**
  - **Si l'égalité persiste, le reste de la partie se jouera 2 contre 2 jusqu'à ce que l'égalité soit brisée**
  - **Le premier but marqué met fin au match.**
  - **S'il y a pénalité en surtemps, le joueur pénalisé sera expulsé de la partie. L'équipe fautive aura à subir le désavantage numérique en surtemps (3 contre 2 pour la durée de la pénalité).**



- S'il y a **pénalité dans les deux dernières minutes du temps régulier**, le joueur puni restera au banc pour terminer son temps de punition. Son équipe aura à subir le désavantage numérique en surtemps.
- **Tout changement de joueur doit se faire pendant le jeu en cours, aucun changement ne sera permis pendant un arrêt de jeu.**

### 3. Information

- **Roger Voyer**  
Téléphone: 506-739-0800  
Courriel: voyerr@nbnet.nb.ca
- **Yvan Albert**  
Téléphone: 506-263-8824/506-736-8764  
Courriel: Yvan.Albert@bdc.ca
- **James Gallant**  
Téléphone: 739-3403  
Courriel: jgallant39@gmail.com

### 4. Admission :

L'admission sera à prix populaire. Le joueur devra défrayer l'admission lors de sa première partie et il se verra remettre un laissez-passer pour les parties suivantes

*De tout cœur...  
... avec la communauté*