



Règlements Super Series

1. Catégories et divisions

1.1 Règles particulières

- A. Les équipes U7 peuvent aligner un gardien U8.
- B. Les équipes U8 peuvent aligner un gardien U9.

2. Alignement d'équipe

- 2.1 Pour toutes les catégories, les équipes devront fournir leur alignement en ligne avant de débiter leur tournoi. Chaque joueur sur l'alignement devra avoir un numéro de passeport Super Series à jour.
- 2.2 L'alignement d'une équipe ne peut pas dépasser 20 joueurs incluant les gardiens de but
- 2.3 Un joueur enregistré avec une équipe doit respecter l'âge maximal de la catégorie de cette équipe.
- 2.4 Un joueur régulier ne peut être inscrit qu'avec une seule organisation pour un même tournoi.

3. Éligibilité des joueurs

- 3.1 Un joueur régulier devra avoir participé à un minimum de deux (2) parties de la ronde de qualification afin d'être éligible à participer à la ronde des finales* (quarts, demis et finales). Dans le cas où la ronde de qualification n'est composée que de 3 matchs, un joueur régulier ou réserviste devra avoir joué au moins une partie lors de la ronde de qualification pour être éligible à participer à la ronde des finales (quarts, demis et finales).
- 3.2 Chaque entraîneur devra valider sa formation (alignement) avant chacune de ses parties.

- 3.3** Tout litige en regard des règles au niveau de l'éligibilité des joueurs doit être soumis aux organisateurs du tournoi au plus tard 15 minutes après la partie (protêt). Un dépôt en argent de 200.00\$ sera exigé lors du dépôt d'un protêt. Ceux-ci ont l'obligation de soumettre le litige au Comité de règlement qui rendra sa décision. La décision du Comité de règlement sera finale et sans appel.

4. Règles générales des tournois

- 4.1** Une équipe qui ne se présente pas dans un tournoi lorsque la cédule est sortie ne sera pas remboursée.
- 4.2** Les équipes qui participent au tournoi s'assurer d'être disponibles en tout temps, pendant les weekends des tournois auxquels ils sont inscrits, à partir du jeudi soir jusqu'au dimanche pour contribuer au bon déroulement des tournois. Il est aussi possible que certains tournois aient des activités le lundi dans le cas d'un congé férié.

5. Ronde préliminaire

- 5.1** Chaque équipe participante est assurée d'un minimum de quatre (4) parties, selon la formule d'un tournoi à la ronde (round robin).
- 5.2** Selon le résultat des parties, les points suivants :
- Trois (3) points pour une victoire.
 - Un (1) point pour une nulle.
 - Aucun point (0) pour une défaite.
- 5.3** Il n'y aura pas de surtemps, même s'il y a égalité après les trois périodes réglementaires. (Round Robin)
- 5.4** Une équipe qui refuse de débiter une partie ou joue avec un joueur inéligible perd automatiquement la partie. L'équipe gagnante, lors d'une telle situation, sera créditée d'une victoire de 5 à 0.
- 5.5** Pour une équipe qui déserte le tournoi, toutes leurs parties faites ou à venir se verront être des défaites par un pointage de 5-0 en faveur de leur adversaire.
- 5.6** Pour les fins de statistiques et de départage d'égalité, une équipe ne peut gagner par un écart de plus de cinq (5) buts.

5.7 Une équipe qui quitte lors d'une partie perd automatiquement par la marque de 5 à 0.

5.8 Une équipe qui n'est pas présente au début de la partie ou au retour d'une pause (entracte) se verra décerner une punition de banc de deux (2) minutes.

6. Avant la partie

6.1 Les équipes doivent se présenter 60 minutes avant l'heure planifiée de la première partie afin de permettre l'enregistrement des joueurs.

6.2 Pour toutes les parties, les équipes doivent être prêtes à accéder à la patinoire au moins quinze (15) minutes avant l'heure prévue afin, au besoin de débiter la partie plus tôt.

6.3 Une période d'échauffement de deux (2) minutes est prévue avant le début de chaque partie. La période d'échauffement débute au moment où le premier joueur saute sur la glace.

6.4 Les équipes « RECEVEURS » jouent avec leurs chandails foncés et les équipes « VISITEURS » jouent avec leurs chandails blancs ou pâles.

6.5 Chaque équipe devra se munir de deux (2) ensembles de chandail de couleurs distincts.

6.6 C'est l'équipe visiteuse qui devra trouver une solution si elle a la même couleur de chandail que l'équipe receveur.

7. Déroulement des parties

7.1 Les parties sont de trois (3) périodes de douze (12) minutes à temps arrêté.

7.2 La surface de jeu sera rafraîchie à la fin de chaque partie.

7.3 La formule tournoi à la ronde «round robin» s'applique à tous les tournois.

7.4 Un temps d'arrêt de trente (30) secondes par équipe par partie est autorisé lors des quarts-de finales, demi-finales et finales seulement.

7.5 Les punitions mineures sont de deux (2) minutes.

7.6 Puntion MAJEURE + INCONDUITE : expulsion pour le reste de la partie en plus d'une suspension d'une (1) partie.

7.7 Une puntion pour tentative de blesser entraîne l'expulsion automatique du joueur fautif pour le reste de la partie en plus d'une suspension automatique pour les deux (2) parties suivantes (darder, six pouces, genou, frapper par derriere ou autre).

7.8 Les sanctions relatives aux puntions de grossières inconduites envers un entraîneur ou un joueur (cracher, abus verbal ou autres) entraînent l'expulsion pour le reste de la partie en plus d'une suspension minimale d'une (1) partie. Les cas majeurs pourront être soumis au Comité des règlements pour révision.

7.9 Advenant une blessure à un gardien, et qu'aucun gardien substitut n'est immédiatement disponible au banc, l'équipe adverse, sans joueur blessé, aura les choix suivants : soit obliger un joueur à remplacer le gardien durant le temps de l'habillement d'un gardien suppléant ou décider d'allouer un maximum de 10 minutes à l'autre équipe pour effectuer le changement. Le temps sera alors continu lors du changement.

7.10 Un maximum de quatre (4) personnes peuvent accompagner l'équipe derriere le banc durant la partie.

7.11 Écart de buts – déroulement de jeu

- Lorsqu'un écart de six (6) buts est atteint après la fin de la première période de jeu, le temps ne sera plus arrêté.
- Si l'écart est réduit à moins de six (6) buts au cours de la deuxième période, le temps sera de nouveau arrêté.
- Lorsqu'un écart de cinq (5) buts est atteint après la fin de la deuxième période de jeu, le temps ne sera plus arrêté.
- Si l'écart est réduit à moins de cinq (5) buts durant la troisième période le temps sera de nouveau arrêté.

7.12 Lors d'une panne d'électricité, blessure ou autre arrêt pour force majeure, une période d'attente d'au maximum trente (30) minutes est acceptée. Après ce délai, le pointage sera de 0-0 sauf si la partie était en 3^e période, dans ce cas, le pointage au tableau sera considéré comme final

7.13 Advenant un arrêt de la partie par les arbitres ou par les organisateurs du tournoi, le pointage de la partie au moment dudit arrêt sera considéré comme final.

8. Contact / mise en échec

8.1 Mise en échec dans les tournois du Québec

8.1.1 Division 1 et 2 à partir de U14

- La mise en échec restrictive / progressive est acceptée

*Aucun contact dans le D3 et récréatif et pour toutes les catégories plus jeunes que U14

8.2 Mise en échec dans les tournois de Gatineau / Ottawa

8.2.1 Division 1 et 2 à partir de U13

- Contact autorisé partout sur la glace sauf aucun open ice

8.2.2 Division 3 à partir de U13

- Le contact d'épaule à épaule ou d'épaule à corps
- Gêner légalement un adversaire pour obtenir la rondelle
- L'utilisation du positionnement corporel pour bloquer ou ralentir un adversaire
- Aucune intention de faire tomber ou de frapper l'adversaire violemment

*Aucun contact dans le récréatif ou pour toutes les catégories plus jeunes que U13

9. Départage d'égalité

9.1 Bris d'égalités quarts-de-finales, demi-finales et finales.

9.1.1 En cas d'égalité après le temps de jeu réglementaire durant les quarts-de-finales, demi-finales et finales seulement :

- A. Une période de prolongation de 5 minutes à temps arrêté sera jouée.
- B. Formule 3 contre 3 (3 joueurs et un gardien de but ou 4 joueurs).
- C. Le premier but mettra fin à la partie (« sudden death »)

9.1.2 En cas de punition (s) :

- A. L'équipe non pénalisée ajoute un joueur (4 contre 3).
- B. En cas d'une seconde punition concurrente à la première punition décernée à la même équipe, l'équipe non pénalisée ajoute un second joueur (5 contre 3).
- C. En cas de punition à l'équipe non pénalisée jusque-là, l'équipe initialement pénalisée ajoute un joueur (4 contre 4 ou 4 contre 5).
- D. Le retour à la formule 3 contre 3 se fera graduellement lors des arrêts de jeu selon la fin des punitions.

9.1.3 En cas d'égalité après la fin de la période de prolongation de 5 minutes :

- A. L'équipe gagnante sera déterminée par des tirs de barrage.
- B. Trois (3) tirs seront accordés à chacune des équipes.
- C. L'équipe receveur aura le privilège de décider si elle débute ou termine la séance de tirs au but.

9.1.4 Si l'égalité persiste après les trois (3) tirs de barrage :

- A. Chaque équipe se verra accordé un (1) lancer supplémentaire et ce, jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.
- B. Chaque équipe doit lancer à chaque nouveau tour de tir de barrage avant que le gagnant puisse être déterminé.

9.1.5 Règles concernant l'éligibilité des « tireurs » :

- A. Pour la première ronde de tirs de barrage, 3 joueurs différents identifiés par chacune des équipes devront s'exécuter.
- B. Si l'égalité persiste après la première ronde de 3 lancers, les équipes devront désigner un nouveau joueur et ce, jusqu'à ce que le nombre minimal de joueurs de l'équipe adverse soit atteint.

10. Discipline et protêt

10.1 Tout protêt déposé après une partie devra s'accompagner d'un dépôt de 200\$. Le montant sera remis s'il y a gain de cause de la part du demandeur.

10.2 Une équipe qui désire obtenir la confirmation de l'identité et de la date de naissance de joueurs de l'équipe adverse doit présenter sa demande aux responsables du tournoi dans un délai maximal de 15 minutes après la fin de la partie. **Un dépôt de 200,00\$ sera exigé pour chaque demande de vérification. Le montant complet sera remis s'il y a gain de cause de la part du demandeur seulement.** Les responsables du tournoi valideront l'information auprès de l'équipe visée. L'équipe visée devra fournir sans délai une preuve d'identité comportant la date de naissance du ou des joueurs ciblés aux responsables du tournoi.

10.3 À partir de la ronde de quart de finale, demi-finale ou finale, les protêts doivent être fait avant le match. AUCUN protêt ne sera autorisé pendant ou après le match.

10.4 À défaut de se conformer à la demande des responsables du tournoi (10.4), l'équipe visée par la demande de validation perdra la partie concernée ainsi que toutes les parties auxquelles le ou les joueurs ciblés ont participé durant le tournoi par la marque de 5-0.

11. Remboursement

11.1 Aucun remboursement ne sera fait 10 jours avant le tournoi