

**20 000\$
EN BOURSE**

**11^e
ÉDITION**



11 - 12 AVRIL

C	D	E	H	R	P	FE	FR	FP
M4 M5	M7 M8	M8 M9	M9 M10	M10 M11	M11 M12	W5+ W5 W5 W6+	W6 W7	
M5 M5	M8 M8	M9 M9	M10 M11	M11 M12	M12	W5 W5 W6+ W6+	W6 W7	
M6 M5	M8 M8	M9 M9	M10 M11	M11 M12	M12	W6 W6+ W6+ W6+	W7+ W8	
M6 M6	M9 M8	M10 M9	M10 M11	M11 M12	M12	W6 W6+ W6+ W6+	W7 W8	
M7 M6	M9 M9	M10 M10	M10 M11	M11 M12	M12	W6 W6 W6 W6	W7 W8	
M7 M7	M9 M9	M10 M10	M10 M11	M11 M12	M12	W7+ W7+ W6 W6	W7 W8	
M7 M7	M9 M9	M10 M10	M10 M11	M11 M12	M12	W7+ W7+ W7+ W6	W7 W8	
M7 M7	M9 M9	M10 M10	M10 M11	M11 M12	M12	W7+ W7+ W7+ W7+	W7 W8	
M4	M7	M8	M9	M10	M11	W5	W6	W7

AUCUNE W ACCEPTÉE

AUCUNE
W6+ W7+

3 vs 3

MD	ME	MR
W5 W6	W6 W7	
W6 W6	W6 W7	
W7+ W6	W7+ W8	
W7+ W7+	W7 W8	
↓ × ↓		
M8 M9	M10 M11	
M9 M9	M10 M11	
M10 M9	M11 M12	
M10 M10	M11 M12	
M10 M10	M11 M12	
M10 M10	H11 H12	
M8/W1	M10/W3	M11/W4

INFO@SPORTSELITEPRODUCTIONS.COM

WWW.SPORTSELITEPRODUCTIONS.COM

Agora*
Agence d'articles promotionnels

LDK

DEKADENCE

RÉFÉRENCE POUR LES COTES
* PROFIL OBLIGATOIRE ET VALIDE *

NBHPA™
North American Bull Hockey Players Association

POUR RECHERCHER VOS COTES : www.nbhpa.com (profil obligatoire)

Le profil NBHPA est obligatoire pour tous les joueurs voulant évoluer dans le tournoi. **TOUS les joueurs dans l'alignement doivent avoir une cote valide.** Il est impossible pour une femme de jouer dans une catégorie « hommes ». Il est également impossible pour un homme de jouer dans une catégorie « femmes ». Les catégories mixtes sont réservées à cet effet.

N.B. Le comité se réserve le droit d'accepter, refuser ou expulser certains joueurs, dans les différentes catégories. Un joueur peut, exceptionnellement, avoir l'acceptation du comité afin jouer dans une classe plus faible que son classement le permet (attente de sa nouvelle cote OU modification récente de sa cote). **Advenant le cas d'un changement de cote provincial récent, nous tenons compte de l'ancienne cote (maximum 1 cote de différence, EX : H10 à H9 ou W6 à W6+) du joueur jusqu'à 10 jours avant la date du tournoi. Si cela fait plus de 10 jours, c'est sa cote actuelle qui sera prise en compte. Les cotes W avec un « + » sont considérées dans ce calcul. Exemple : W6 à W6+ = 1 cote de différence. W6 à W5 = 2 cotes de différence.**

Un joueur qui vient tout juste de créer son profil NBHPA et reçoit **une NOUVELLE cote N'A PAS de délai de 10 jours pour s'inscrire où il veut. La cote qu'il reçoit est IMMÉDIATEMENT prise en compte pour le tournoi.**

Joueur remplaçant : En cas de remplacement pendant le tournoi, **un joueur n'a pas de délai de 10 jours** pour que l'on considère son ancienne cote. C'est la cote actuelle du joueur qui est prise en compte.

ALIGNEMENT DES ÉQUIPES :

L'équipe a droit d'aligner au maximum 12 joueurs et un gardien, pour chaque partie (exception catégorie « Élite » et « C » à 7 joueurs maximum et 1 gardien). Un remplaçant doit absolument remplacer un autre joueur (absent ou blessé), dans l'alignement. Il ne peut pas s'ajouter au total des joueurs réguliers de l'équipe. Un joueur remplaçant ne peut pas prendre la place d'un joueur expulsé du tournoi, donc l'équipe devra continuer le tournoi avec un joueur en moins.

Le remplaçant peut être ajouté à l'alignement à n'importe quel moment du tournoi, en autant qu'il est de calibre inférieur ou égal au joueur qu'il remplace. ATTENTION : Un joueur remplaçant prend officiellement la place du joueur absent pour **TOUTE la durée du tournoi**. Le joueur qui se fait remplacer ne peut donc pas revenir dans le tournoi par la suite.

***Exception :** Si un joueur a un conflit d'horaire et 2 parties en même temps à l'horaire, il peut alors se faire remplacer et revenir dans son équipe par la suite

AJOUT d'un joueur à l'alignement : Permis avant les rondes éliminatoires (l'équipe doit respecter les restrictions de la catégorie avec l'ajout)

ÉQUIPEMENT OBLIGATOIRE :

Tous les joueurs doivent obligatoirement porter un chandail semblable avec un numéro pouvant les identifier. Le casque, les jambières (doit obligatoirement recouvrir les tibias et les genoux) et gants sont obligatoires. Le port de coudes et de coquille est aussi recommandé.

Les bâtons avec une palette en bois sont interdits. Le ruban adhésif ne doit pas se retrouver sous la lame du bâton. De plus, un arbitre peut, à tout moment, déclarer une pièce d'équipement illégale, lorsque celle-ci est usée ou endommagée et représente des risques de blessures. Un joueur ne peut utiliser un bâton brisé, sans quoi l'arbitre pourra lui décerner une pénalité mineure.

N.B. Aucune restriction pour la "marque" des bâtons.

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

-4 parties minimum par équipe (3 parties préliminaires et 1 partie éliminatoire).

-2 périodes de 12 minutes « *running time* », sauf pour les **2 dernières minutes de la 2^e période à partir des éliminatoires.**

-Il n'y a pas de hors-jeu.

-Chaque équipe a droit à un temps d'arrêt de **30 secondes** par match, **à partir des éliminatoires.**

-S'il y a un écart de 7 buts, le match prend immédiatement fin.

-**Victoire** = 2 points

-**Nulle** = 1 point

-**Défaite** = 0 point

-**Victoire par défaut** = victoire de 3-0

CHANGEMENT DE POSSESSION :

-Lorsqu'un joueur **touche à la balle plus haut que la hauteur permise** (barre horizontale), l'adversaire prend possession de la balle. Il n'y a pas de pénalité.

-Un joueur peut fermer la main sur la balle afin de la replacer en jeu. Si le **joueur transporte la balle**, il y aura prise de possession pour l'équipe adverse. Il n'y a pas de pénalité.

-Lorsqu'un joueur **repart le jeu avant le sifflet** de l'arbitre, il y a changement de possession.

-Un but avec **une partie du corps** est accordé seulement s'il n'y a pas de mouvement intentionnel vers l'avant. Si la balle dévie **sur une partie du corps** d'un joueur, le but est accordé. Dans le cas d'un mouvement intentionnel du joueur afin de faire dévier la balle dans le filet, le but est refusé et l'équipe adverse prend possession. C'est le jugement de l'arbitre qui décide si le but est bon ou s'il est refusé.

-Une **passe avec la main** à un coéquipier entraîne un changement de possession. Ce règlement s'applique partout sur la surface.

-Une **double-touche** (le même joueur qui touche deux fois à la balle **avec le gant** lorsqu'elle est dans les airs) entraîne un changement de possession

-Un joueur qui met son **pied par-dessus la balle** intentionnellement, dans le but de la geler contre le sol, entraîne un changement de possession.

-Le joueur en possession de la balle, derrière son propre filet, a un maximum de **3 secondes pour sortir la balle de la zone de protection délimitée**. En l'absence d'une telle zone, les poteaux de buts seront utilisés comme référence. Si la balle n'est pas sortie après les 3 secondes accordées, il y a changement de possession.

-Une **balle prise dans le grillage** entraîne une **mise en jeu**, effectuée dans la zone où la balle est prise.

TYPES DE PÉNALITÉS :

Mineur – 1 minute :

Accrocher – Trébucher – Donner de la bande – Rudesse – Coup de bâton – Double échec – Trop de joueurs sur la surface – Chute obstructive – Antisportif

N.B. Un lancer de punition peut également être accordé par les officiels advenant le cas où un joueur ou un gardien lance son bâton intentionnellement vers le joueur en possession de la balle, peu importe l'endroit où il se trouve sur la surface.

Double Mineur - 2 minutes :

Coup de bâton au visage – Coup de bâton sur le casque (inclus après lancer au dessus de la barre horizontale)

Majeure - 3 minutes + expulsion du match :

Coup de poing au visage ou tout autre geste violent posé volontairement par un joueur, dans le but de blesser un autre joueur. **Une pénalité majeure doit se purger au complet, même si l'équipe adverse marque.**

RÈGLEMENTS / PÉNALITÉS :

-Une punition mineure est décernée à l'équipe qui est prise en défaut pour avoir eu trop de joueurs sur la surface. Au jugement de l'arbitre, si la balle touche accidentellement un joueur qui s'apprête à entrer au banc, sans que celui-ci ne participe au jeu, il aura le choix de laisser le jeu se poursuivre ou de siffler et donner la balle à l'équipe adverse.

-Si un joueur touche à la balle, avec sa main, lorsqu'elle est dans le demi-cercle de son gardien (zone défensive), un lancer de pénalité est accordé à l'équipe adverse. Pour appliquer ce règlement, **la balle doit toucher à la surface** lorsque le joueur défensif pose sa main sur celle-ci.

-S'il y a une 2^e pénalité pendant que la première n'est pas terminée, la punition est à **retardement**. Il n'y a donc pas de 4 contre 2 ou de 3 contre 1 (**Toujours 3 contre 2**)

-Une pénalité dans la dernière minute de jeu entraîne, au choix de l'équipe non puni, un avantage numérique OU un **lancer de pénalité**, INCLUANT la dernière minute de jeu en prolongation lors des matchs éliminatoires. **Le temps arrête** et n'importe quel joueur, **sur la surface au moment de la pénalité**, peut effectuer le lancer.

N.B. Dans le cas d'une pénalité double-mineur, dans la dernière minute de jeu, les pénalités s'annulent et il n'y a donc **pas de lancer de pénalité**. **Les deux joueurs impliqués vont finir la partie au banc des punitions et le jeu continue à 3 contre 3.**

-Une équipe peut retirer son gardien en faveur d'un 4^e joueur, uniquement lorsqu'il reste **2 minutes ou moins** à la **deuxième période**. Si l'équipe retire son gardien avant cela, une pénalité mineure est accordée à l'équipe prise en défaut. Si un but est marqué alors que le gardien était sur le banc de l'équipe, il y a mise en jeu + arrêt du temps pour la reprise afin de laisser le temps à l'équipe de replacer son gardien devant le filet.

N.B. dans le cas où, avec moins d'une minute à faire au cadran, l'équipe qui joue à 4 joueurs sur la surface reçoit une pénalité, un lancer de punition est accordé à l'équipe adverse et **l'équipe fautive a le droit de replacer son gardien sur la surface afin de faire face au lancer de pénalité**, même si le filet était désert au moment où le lancer de pénalité a été accordé.

MANQUE DE RESPECT :

Tout joueur manquant de respect en adressant des injures et/ou menaces à un arbitre ou tout autre officiel, avant, pendant ou après une partie est sujet à des mesures disciplinaires sévères. Une insulte à un arbitre entraîne une punition pour conduite antisportive et peut aller jusqu'à l'expulsion du match ou du tournoi. Nous ne serons plus tolérants envers les mauvais comportements qui nuisent à l'image du sport. Il y a des enfants et des parents dans les estrades, soyez respectueux, en tout temps.

ABUS :

Tout joueur, instructeur ou responsable qui tente ou qui frappe intentionnellement un arbitre ou tout autre officiel, pendant ou après une partie sera expulsé du tournoi. Une pénalité pour agression physique envers un arbitre peut impliquer une suspension à vie de tous les événements organisés par Sports Élite Productions.

SUSPENSION : Un joueur suspendu pendant le tournoi **ne peut pas se faire remplacer** dans l'alignement de l'équipe. Sa suspension doit être purgée en entier si l'équipe désire le remplacer. L'équipe doit donc jouer avec un joueur en moins.

RETARD D'UNE ÉQUIPE :

Si l'équipe n'est pas prête ou n'a pas assez de joueurs pour débiter la partie à l'heure prévue sur l'horaire, le temps s'écoule quand même et une pénalité mineure pour avoir retardé la partie est décernée. Après **3 minutes écoulées** au cadran, le score est **1-0**, après **6 minutes**, le score est **2-0** et si l'équipe n'est toujours **pas prête après 12 minutes**, soit une période de jeu, il y a **forfait** et l'équipe sur place remporte la partie par un score de **3-0**.

REPRISE DU JEU:

-À l'exception des matchs de finale, il y aura mise au jeu seulement au début de chaque période ou lorsque l'arbitre n'est pas certain du joueur qui a touché à la balle en dernier.

-Le joueur doit attendre le sifflet de l'arbitre avant de repartir le jeu, sinon il y aura changement de possession. Il peut faire une passe ou avancer avec la balle.

-Après le sifflet, un délai de 3 secondes et un écart de 6 pieds sont accordés au joueur ayant la balle. Après les 3 secondes, le joueur adverse peut se diriger vers la balle.

-Dans le cas où la balle est sortie hors de la surface, la reprise au jeu se fait en zone offensive, au centre en tout temps. La possession de la balle est donnée à l'équipe non fautive.

-L'arbitre peut arrêter le jeu en tout temps pour un joueur blessé. Si un gardien de but est blessé, un maximum de 2 minutes est accordé afin qu'il récupère et retourne dans son but. S'il est incapable d'y retourner, il doit être remplacé à l'intérieur de 5 minutes incluant le changement d'équipement.

RÈGLEMENTS PARTICULIERS AUX CATÉGORIES MIXTES :

-Le jeu se déroule à **3 vs 3**.

-Au niveau de l'alignement, il n'y a pas de nombre de gars ou filles à respecter, en autant que l'équipe soit en mesure d'aligner, en tout temps lors d'une partie, au moins une fille sur la surface.

-Il doit y avoir au moins **une fille** sur le jeu en permanence, sans quoi l'équipe fautive se voit attribuer une pénalité mineure.

-Un but compté par une fille (**avec son bâton**) vaut **2 buts. (2 buts également en fusillade)**

-Si le gardien de but est retiré, c'est une fille qui doit embarquer.

-En cas de **pénalité**, il doit y avoir **un gars et une fille sur la surface**.

-Si une équipe ne peut avoir une fille sur la surface en raison d'une pénalité, il y aura un lancer de pénalité pour l'équipe adverse.

-Aucun lancer frappé (la palette doit demeurer sur la surface pour tout élan arrière) n'est permis pour les hommes dans le mixte. En cas d'infraction, cela entraîne un changement de possession.

-S'il y a un écart de **10 buts**, le match prend immédiatement fin.

RÈGLEMENTS PARTICULIERS AUX CATÉGORIES JUNIORS :

-Grille complète (qui recouvre la totalité du visage), **obligatoire**.

Restrictions (juniors) :

-Les filles peuvent jouer dans le tournoi (doivent aussi avoir une cote NBHPA valide)

M6 (année de naissance en 2019-2020)

M8 (année de naissance en 2017-2018)

M10 (année de naissance en 2015-2016)

M12 (année de naissance en 2013-2014)

M14 (année de naissance en 2011-2012)

M16 (année de naissance en 2009-2010)

Profil NBHPA **obligatoire** avec cote de joueur valide :

***Catégories R** : Joueurs J4 et J5 uniquement

***Catégories A** : Droit à 4 joueurs J3 au maximum

ÉGALITÉ APRÈS LES RONDES PRÉLIMINAIRES :

- 1- Le plus de points
- 2- Plus grand nombre de victoires
- 3- Le meilleur différentiel
- 4- Le plus de buts marqués
- 5- Le moins de buts accordés

PARTIES ÉLIMINATOIRES:

Lors des parties éliminatoires, en cas d'égalité après les 2 périodes réglementaires, il y aura une **prolongation de 3 minutes non chrono, à 3 contre 3**. Si nécessaire, s'en suivra une **fusillade de 3 joueurs de chaque côté**. Si l'égalité persiste, **1 joueur de chaque côté** va effectuer un lancer et ainsi de suite jusqu'à ce que l'égalité soit rompue. N'importe quel joueur peut lancer après les 3 premiers de chaque équipe.

Mixte : 2 gars et 1 fille doivent obligatoirement prendre part aux 3 premiers lancers. Par la suite, c'est au choix de l'équipe d'envoyer qui il veut. **(Gars = 1 but | Fille = 2 buts)**

FINALES:

Lors d'une **finale**, une mise au jeu est effectuée après chaque but marqué. **S'il y a une prolongation en finale, c'est 5 minutes non chrono**, à 3 contre 3, qui est joué. Si l'égalité persiste, la partie ira en fusillade.

N.B. Un joueur qui était sur le banc des punitions lors de la fin la rencontre a **le droit de participer à la fusillade**.

PLAINTES

Si vous croyez qu'une équipe, un joueur ou une joueuse est non-conforme, voire illégal, vous pouvez nous en faire part.

Le CAPITAINE seulement peut se présenter à la table des règlements sur place et remplir dûment un formulaire avec toutes les informations utiles (preuves à l'appui, etc.) **N.B. Lors des parties préliminaires, le capitaine a un maximum de 2h00 après sa partie pour effectuer une plainte**. Si le délai est dépassé, la plainte ne sera pas traitée.

AUCUN REGROUPEMENT (ex. équipe au complet) ne sera permis près de la table des règlements et chaque plainte doit se faire calmement. Aucune insulte ne sera tolérée. Nos spécialistes des cotes évalueront le dossier et un membre pourra se déplacer pour aller évaluer cette personne ou cette équipe. Un jugement sera rendu par un responsable autorisé de Sports Élite Productions.

AUCUNE PLAINTÉ SUR FACEBOOK ou par courriel ne sera prise en considération lors d'un événement. Aucune plainte concernant les cotes d'une autre équipe ne sera tolérée après un match éliminatoire. Celle-ci devra être faite avant le match et **doit être formulée au minimum 30 minutes avant** le match concerné pour nous laisser le temps d'effectuer les validations nécessaires sans retarder les parties et l'horaire du tournoi. **Aucune disqualification d'équipe ne sera possible après les préliminaires.** Si vous identifiez des joueurs illégaux durant les parties éliminatoires, nous retirerons les joueurs pris en défaut mais l'équipe pourra poursuivre sa route.

Veuillez prendre note que le but du processus est de garantir la meilleure équité possible et d'éviter toute forme de tricherie. Aidez-nous à prendre les meilleures décisions possibles en nous présentant un formulaire solide et détaillé.

À chaque événement, des équipes sont disqualifiées, des joueurs et des joueuses sont suspendus et quittent les lieux avec grande déception. Soyez proactifs avec vos alignements et consultez les cotes sur www.cotesnbhpa.com.



SPORTS ÉLITE
PRODUCTIONS