

# Règlement

## Tournoi

### 1.1 Définitions

Est considéré comme joueur toute personne étant inscrite sur la composition officielle d'une équipe confirmée au planning des matches. Ceci est valable pour toute la durée du tournoi, indépendamment de ses horaires de match.

### 1.2 Cartes d'identités

Tout joueur participant au tournoi doit être muni d'une pièce d'identité permettant d'établir son âge.

### 1.3 Responsabilités

Chaque participant est tenu d'être assuré personnellement contre les accidents.

Les organisateurs déclinent toute responsabilité pour les blessures contractées lors du tournoi.

Les joueurs majeurs prennent part à la Street-Hockey Cup sous leur propre responsabilité.

Les mineurs doivent avoir l'autorisation de leur représentant légal et participent au tournoi sous sa responsabilité.

Chaque joueur est responsable de son matériel et des affaires personnelles qu'il apporte au tournoi. Les organisateurs déclinent toute responsabilité en cas d'éventuels vols ou dommages.

Les organisateurs déclinent toute responsabilité envers les joueurs n'étant pas officiellement inscrits dans la composition d'une équipe (sur le bulletin d'inscription ou la feuille de changement d'équipe, complétée à la table Information).

### 1.4 Exclusions du tournoi

Les organisateurs se réservent le droit de refuser ou d'exclure du tournoi un joueur ou une équipe pour les motifs suivants:

- Attitude particulièrement irrespectueuse vis-à-vis de l'environnement et de la propreté des lieux.
- Tricherie.
- Comportement anti-fair-play grave sur et en dehors du terrain de la part de l'équipe ou de ses supporters.
- Insultes ou comportement irrespectueux à l'encontre des organisateurs.
- Etat d'ébriété.
- Propos racistes.
- Lorsque les organisateurs le jugent nécessaire, sans obligation d'en indiquer le motif.

### **1.5 Rôle du capitaine**

Le capitaine de chaque équipe représente celle-ci auprès des organisateurs.

Chaque capitaine d'équipe doit s'assurer que tous les membres de son équipe connaissent le présent règlement. En particulier, il est tenu de s'assurer que tous les joueurs de son équipe acceptent de se rendre au tournoi sous leur propre responsabilité s'ils sont majeurs, ou que leurs représentants légaux ont donné leur autorisation s'ils sont mineurs. Le capitaine doit également se charger de confirmer la participation de son équipe au tournoi.

### **1.6 Protêts**

Seuls les protêts concernant une composition d'équipe irrégulière et ceux relatifs à une erreur dans le score affiché seront considérés par les organisateurs.

Seuls les capitaines d'équipe sont habilités à déposer un protêt.

Tout protêt doit être déposé à la table d'organisation dans les 15 minutes qui suivent le match durant lequel l'irrégularité a été commise.

Si une équipe est incapable de prouver son respect du règlement lors de la déposition d'un protêt ou lorsqu'elle fait l'objet d'un protêt, les organisateurs se réservent le droit de prononcer une défaite par forfait à l'encontre de cette dernière. L'équipe incriminée doit prouver son innocence dans le quart d'heure qui suit la déposition du protêt.

Une équipe ayant déposé un protêt qui s'avère, après contrôle des organisateurs, injustifié se verra retirer 2 points au classement.

### **1.7 Spectateurs**

En tant que spectateur, vous devez accepter les risques inhérents aux sports auxquels vous assistez. Si vous assistez à un match ou à une animation proposée par les organisateurs, vous devez accepter qu'un quelconque accessoire de jeu puisse à l'occasion tomber dans les zones occupées par les spectateurs. Dans ce cadre, vous avez donc l'obligation d'être vigilant et de porter attention au jeu. Aussi, vous devez respecter les consignes de sécurité mises en place par les organisateurs de l'événement.

## **2. Equipes et classements**

### **2.1 Catégories**

Les équipes sont réparties en 2 catégories, avec les restrictions suivantes :

Catégorie « Elites » : joueurs dès 14 ans (né en 2005 ou avant)

Catégorie « Loisirs » : joueurs dès 10 ans (né en 2009 ou avant) avec au minimum une fille par équipe dont une en permanence sur le terrain.

## 2.2 Composition des équipes

Les équipes sont composées de 5 à 7 joueurs.

Si une équipe souhaite apporter des modifications dans la composition mentionnée sur le bulletin d'inscription, le capitaine d'équipe doit signaler ces changements l'organisation au plus tard 30 minutes avant le début du premier match de son équipe.

Tout changement dans la composition d'équipe au cours du tournoi est interdit et sera sanctionné.

## 2.3 Arbitrage

L'arbitre est le garant du bon déroulement du jeu. S'il juge qu'une action non couverte par le présent règlement entrave le jeu, il est en mesure d'y remédier par les moyens qu'il jugera appropriés.

Si l'arbitre désigné par les organisateurs l'estime nécessaire, il peut décider d'interrompre un match disputé en auto-arbitrage et de faire jouer la fin de la rencontre sous sa direction.

## 2.4 Classement

Une victoire rapporte 2 points, un match nul 1 point et une défaite 0 point.

Une victoire par forfait équivaut à un score de 5 à 0.

Les équipes les mieux classées de chaque groupe se qualifient pour les finales. Pour établir le classement, il sera tenu compte dans l'ordre des critères suivants :

1. Nombre de points
2. Différence de buts
3. Résultats des confrontations directes
4. Nombre de buts marqués
5. Classement au Prix Fair-play
6. Tirage au sort

Pour déterminer les meilleurs 2e, 3e, 4e (etc.) entre les différents groupes, il sera tenu compte dans l'ordre des critères suivants :

- Moyenne de points marqués (nombre de points divisé par le nombre de matches)
- Différence de buts
- Classement au Prix Fair-play
- Tirage au sort

Le nombre d'équipes qualifiées dépendra de la structure des phases finales choisie pour cette édition du tournoi.

## Règles de jeu

### 1 Équipement

#### 1.1 Généralités

Les organisateurs ne fournissent aucun équipement.

Les organisateurs déclinent toute responsabilité en cas d'usage de matériel inadapté.

Seules les cannes de hockey sur glace et de street-hockey sont autorisées.

La balle fournie sur chaque terrain au début du tournoi doit y rester après la fin de chaque match.

#### 1.2 Gardien

Un gardien ne peut entrer sur le terrain que s'il porte l'équipement suivant :

- un casque/masque (un casque de joueur peut suffire à condition qu'il soit protégé sur le devant par une grille).
- un plastron ou une veste fortement rembourrée.
- une paire de jambières.
- une mitaine (gant poche), un gant de base-ball voire un gant de joueur de hockey peut suffire.
- un bouclier (gant plaque), un gant de joueur de hockey peut suffire.
- une canne, une canne de joueur peut suffire.
- une coquille (pour les garçons !).
- Le port d'un cuissard et d'un protège-cou est vivement recommandé mais n'est pas obligatoire.

Si un gardien n'est pas autorisé à jouer à cause d'un équipement incomplet, son équipe peut évoluer avec quatre joueurs de champ.

#### 1.3 Joueurs de champs

Aucun équipement minimum n'est exigé pour les joueurs de champ mais des gants, des protège-tibias, un protège-dents et un casque sont vivement recommandés.

Les équipes sont différenciées à l'aide de sautoirs ou de chasubles si elles ne portent pas de maillots permettant de les distinguer.

Les lunettes de soleil sont interdites. D'autre part, il est vivement conseillé aux porteurs de lunettes médicales de porter des lentilles durant le tournoi.

Les joueurs n'ont pas le droit d'évoluer à torse nu.

## 2 Jeu

### 2.1 Déroulement

Les joueurs se déplacent à pied.

Le jeu se déroule avec des balles lourdes pleines en plastique orange.

Une équipe évolue avec **un** gardien et **trois** joueurs de champ.

La durée des matchs est de 12 minutes (sans arrête du chrono) en qualifications et des 15 minutes (sans arrêt du chrono) pour les finales.

En cas d'égalité dans le tour final, une séance de tirs au but est organisé directement après la fin du match. Chaque capitaine désigne 3 tireurs différents et tire au sort l'ordre de passage des équipes. S'il y a toujours égalité après les 3 tireurs de chaque équipe l'ordre de passage est inversé et le capitaine peut envoyer n'importe quel tireur et le sort du match se jouer à « mort-subite ».

Les changements se font par ligne ou individuellement et à n'importe quel moment du match.

Les joueurs ne sont pas autorisés à se saisir de la balle avec les mains à moins qu'ils ne la relâchent tout de suite à leurs pieds. Les passes de la main sont interdites.

Les joueurs ne sont pas autorisés à intercepter la balle avec leur canne à une hauteur supérieure à celle de l'épaule.

Les charges sont interdites.

En cas d'anti-jeu, la balle est réengagée dans le camp de l'équipe fautive.

## **2.2 Début de match**

Les équipes doivent être en place sur le terrain à l'heure du début du match. Tout retard pourra être sanctionné par la perte du match par forfait.

Une équipe qui n'est pas composée d'un minimum de quatre joueurs au début d'un match ne peut y prendre part et perd la partie par forfait.

Avant le début de chaque match, lorsque le speaker invite les équipes à se comporter de manière fair-play, les équipes saluent leurs adversaires par un lever de cannes.

## **2.3 Remises en jeu**

Est appelé « engagement » une remise en jeu effectuée par l'arbitre lâchant la balle entre un joueur de chaque équipe.

Les engagements suivants sont effectués sur le point d'engagement central:

- Début de match.
- Après chaque but marqué.
- Lorsque l'arbitre estime qu'il a lui-même commis une erreur.

Les engagements suivants sont effectués sur les points d'engagement latéraux:

- Immobilisation de la balle par le gardien pendant plus de trois secondes.
- Après l'immobilisation de la balle sur le filet du but.
- Après que la balle soit sortie de la surface de jeu par l'un des fonds de terrain.
- Suite à tout type de fautes.

- En cas d'anti-jeu.
- Après l'annulation d'un but.
- Après que la balle ait touché le casque du gardien.
- Après une interruption du jeu consécutive à une blessure.

Lorsque la balle sort de la surface de jeu par l'un des deux côtés dans le sens de la longueur, elle est posée sur le sol à 1m de l'endroit de sa sortie perpendiculairement au bord du terrain. La balle est dégagée par un joueur de l'équipe opposée à celle du joueur qui a sorti la balle. Les joueurs de l'équipe fautive doivent se tenir au minimum à deux mètres de la balle lors de la remise en jeu.

Le joueur est autorisé à adresser un shoot direct en direction de la cage adverse pour tenter de marquer.

#### **2.4 Règles relatives aux gardiens de buts**

Un joueur de champ n'est pas autorisé à gêner le gardien à proximité de son but.

Lorsque le gardien immobilise la balle, il doit la lâcher dans un délai de 3 secondes. Il n'a pas le droit de la lancer, il peut cependant la dégager à l'aide de sa crosse.

Si une balle heurte le casque d'un gardien, l'arbitre arrête immédiatement le jeu. Si la balle entre dans le but après avoir frappé le casque du gardien, le but n'est valable que si elle n'a pas été touchée par un joueur après le choc.

Le changement de gardien est interdit au cours d'un match excepté en cas de blessure.

Le gardien est autorisé à quitter la surface de jeu à tout moment pour faire entrer un joueur de champ supplémentaire. Le gardien ne peut réintégrer sa place qu'à l'occasion d'un arrêt de jeu.

#### **2.5 Pénalités**

Les arbitres peuvent infliger des pénalités mineures de 2 minutes aux joueurs. Dans ce cas, l'équipe pénalisée joue à 2 joueurs de champ. Le joueur pénalisé n'a pas le droit d'entrer sur le terrain tant que sa pénalité est en cours.

Si des joueurs de l'équipe sont pénalisés alors que celle-ci évolue déjà en infériorité numérique, les joueurs fautifs doivent sortir du terrain mais ils peuvent être remplacés. La deuxième pénalité commence à être décomptée lorsque prend fin la première pénalité.

Une équipe ne peut pas évoluer à moins de 2 joueurs de champ sauf si les joueurs pénalisés ne peuvent être remplacés.

Si tous les joueurs de champ d'une équipe sont pénalisés, cette équipe perd le match par forfait.

Si une équipe en supériorité numérique marque un but, la pénalité la plus ancienne de l'équipe adverse prend fin immédiatement.

L'arbitre peut aussi décider de l'expulsion d'un joueur pour le match. L'équipe dans laquelle évolue ce joueur subit une pénalité de 2 minutes et le joueur exclu n'a plus le droit de revenir sur le terrain pendant ce match.

Si un gardien subit une pénalité de 2 minutes, il reste sur le terrain mais son équipe doit évoluer à 2 joueurs de champ. Si un gardien est pénalisé pour le match ou exclu du tournoi, son équipe termine le match sans gardien. Durant 2 minutes, elle doit évoluer à 3 joueurs de champ, elle peut ensuite jouer à 4 joueurs.

En cas de faute particulièrement grave, un joueur peut être exclu du tournoi sur rapport de l'arbitre à la table d'organisation.

## **2.6 Penalties**

Un arbitre peut accorder un penalty s'il juge qu'un joueur a été victime d'une faute de dernier recours.

L'équipe qui bénéficie du penalty peut choisir le tireur.

Le joueur désigné a droit à une action depuis le milieu du terrain, il n'a pas le droit de reculer et ne peut effectuer qu'un seul tir.

Tant que le joueur qui tire le penalty n'a pas touché la balle, le gardien doit rester à moins d'un mètre de ses buts.

## **2.7 Règles spécifiques à la catégorie « Loisirs »**

Chaque équipe doit toujours aligner au moins une fille sur le terrain pendant toute la durée du match. Excepté si tous les joueurs de champ de sexe féminin de l'équipe sont pénalisés ou ont été blessés au cours du match, il est autorisé de n'aligner que des joueurs de champ de sexe masculin.

Les slaps sont interdits (interdiction de lever la canne en dessus de la ceinture pour effectuer un tir)