



RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

INTENTION

La Classique montréalaise est organisée par evenko dans le cadre des Fêtes du 375^e de Montréal en 2017.

GESTION

Le tournoi est administré par Evenko et son comité organisateur, nommé « Comité » dans les présentes.

Tous les sujets ou aspects non abordés par ces règlements seront transmis au Comité. Les décisions sur ces sujets seront exécutoires.

Le Comité se réserve le privilège d'ajouter ou de retirer des règles avant le début et durant du tournoi. Les équipes seront informées de toute modification lors de l'enregistrement en personne des équipes au kiosque d'accueil/inscription de l'événement.

DÉFINITIONS DES CATÉGORIES

- Aux fins de ces règlements, la catégorie « Compétitive » est définie comme étant destinée aux joueurs élités qui désirent compétitionner pour le titre de champions de la Classique montréalaise. Aucune restriction en matière de calibre de jeu ou du genre des participants (hommes ou femmes) pour cette catégorie.
- Aux fins de ces règlements, la catégorie « Récréative » est définie comme étant destinée aux joueurs moins assidus qui désirent participer au tournoi dans un contexte amical. Les joueurs ayant joué aux niveaux Midget AA et plus ne sont pas admis dans cette catégorie. Aucune restriction de genre des participants (hommes ou femmes) pour cette catégorie.
- Aux fins de ces règlements, la catégorie « 50 ans+ » est définie comme étant destinée exclusivement aux joueurs séniors de 50 ans et plus qui désirent participer au tournoi dans un contexte amical. Aucune restriction de genre des participants (hommes ou femmes) pour cette catégorie.
- Aux fins de ces règlements, la catégorie « Féminine » est définie comme étant destinée exclusivement aux joueuses qui désirent participer au tournoi dans un contexte amical.

LIEU ET DATES

La Classique aura lieu le samedi 28 et le dimanche 29 janvier 2017 au bassin olympique du parc Jean-Drapeau à Montréal.

En cas de mauvais temps, la Classique sera reportée aux samedi 4 et dimanche 5 février 2017, toujours au bassin olympique.

ADMISSIBILITÉ

Le tournoi est ouvert à tous (hommes et femmes, amateurs ou professionnels).

Les participants doivent être âgés, au premier jour du tournoi, d'au moins 18 ans.

Le capitaine de chaque équipe doit résider officiellement dans l'un des 19 arrondissements de la ville de Montréal (preuve de résidence exigée à l'arrivée sur le site).

INSCRIPTION

L'inscription doit être faite en ligne à partir du site Web de la Classique montréalaise.

La date limite d'inscription est le vendredi 13 janvier 2017 à 17 h.

Chaque équipe doit être composée de minimum 4 joueurs (maximum 6 joueurs).

Les participants doivent compléter tous les champs du formulaire d'inscription (capitaine seulement) et du formulaire d'acceptation des risques (tous les joueurs), ainsi que payer en entier le dépôt requis par carte de crédit. Les formulaires incomplets ou le paiement partiel (ou le non-paiement) du dépôt invalideront l'inscription.

L'inscription à la Classique est sur la base du « premier arrivé, premier servi ». La confirmation de l'inscription d'une équipe se fera par courriel.

Le dépôt sera remis à une équipe suite à son élimination, après que son capitaine se soit présenté au kiosque d'accueil/inscription.

L'inscription d'un même joueur ou d'une même équipe dans plusieurs catégories n'est pas permise.

Le Comité se réserve le droit d'annuler une catégorie de joueurs en raison d'un nombre insuffisant d'inscriptions. Le dépôt des équipes visées sera alors remis au capitaine ou appliqué à l'inscription dans une autre catégorie, selon la volonté de l'équipe.

En cas d'annulation du tournoi (après le week-end optionnel du 4 et 5 février) pour cause de météo capricieuse, les dépôts seront simplement remis aux équipes.

Le Comité se réserve le droit de changer une équipe de catégorie, soit afin d'équilibrer le nombre d'équipe par catégorie ou soit afin de respecter les définitions des différentes catégories.

Tous les participants devront lire, comprendre et signer le formulaire d'acceptation des risques.



RÈGLEMENTS DU TOURNOI

PHILOSOPHIE DU TOURNOI

Le principe fondateur de la Classique montréalaise est le plaisir du jeu. Les règlements seront appliqués à la lettre et aucun abus verbal ou physique, blasphème, conduite antisportive, etc., ne sera toléré. Tout joueur ou équipe qui enfreindrait ces règles pourront être disqualifiés du tournoi.

ÉQUIPEMENTS

- Tous les joueurs doivent porter des patins et avoir un bâton.
- Chaque équipe doit avoir des chandails identifiant leur équipe.
- Les joueurs doivent obligatoirement porter un casque.
- Le port des pièces d'équipement suivantes est optionnel, mais recommandé : jambières, gants, grille de casque/visière, protège-cou, protecteur buccal, protège-coudes et coquille.
- L'utilisation des pièces d'équipement suivantes est interdite : épaulettes, équipements de gardien de but, bâtons de gardien de but.
- Le Comité déterminera l'ordre dans lequel les parties seront jouées. Le Comité se réserve le droit de modifier le programme au besoin.
- Toutes les équipes joueront au moins 2 parties, selon la formule « fausse double élimination ».
- Les joueurs doivent être sur la surface de jeu indiquée (sur le site Web, à la page "Horaire des matchs") et prêts à jouer à l'heure prévue de leur partie. Le Comité se réserve le droit de pénaliser (à raison de 1 but par minute de retard) ou de disqualifier toute équipe qui n'est pas prête à jouer à l'heure spécifiée.
- Les joueurs inscrits sur le formulaire d'inscription de l'équipe sont les seuls ayant droit de jouer pour celle-ci.
- Les décisions des arbitres sont finales ; un marqueur officiel fournira les rondelles et comptabilisera les buts marqués ainsi que les pénalités décernées.
- Les parties dureront 30 minutes, divisées en deux périodes de 14 minutes en temps continu avec une pause de 2 minutes entre les périodes.
- Les filets auront une dimension de 30 x 15 cm (L x H).
- Les surfaces de jeu mesureront 64 pieds de large par 128 pieds de long – 19.5 m X 39 m et seront délimitées par de petites bandes de bois.
- Le fait de soulever intentionnellement la rondelle de la glace au-dessus de la hauteur des genoux entraînera une pénalité mineure et une repossession de la rondelle par l'équipe adverse.
- Une rondelle lancée hors de la patinoire entraînera une perte de possession par l'équipe qui aura touché à celle-ci en dernier. La remise en jeu se fera à l'endroit le plus près d'où la rondelle aura quitté la surface de jeu. Les défenseurs doivent se placer à deux longueurs de bâton de l'équipe attaquante afin de redémarrer le jeu. Les joueurs ne doivent pas aller récupérer les rondelles hors glace. L'officiel assigné aura des rondelles supplémentaires pour une remise en jeu rapide de la partie.
- Sauf pour la mise au jeu en début de période, les équipes devront laisser à leurs adversaires la moitié de la patinoire après qu'un but ait été compté ou qu'un changement de possession ait été accordé en raison d'une pénalité. L'équipe contre laquelle un but a

été compté doit replacer la rondelle rapidement à la marque du centre de la patinoire pour redémarrer le jeu et ne pas retarder la partie.

EXCLUSION

Un joueur visiblement intoxiqué ne pourra prendre part à une partie et pourra être expulsé du tournoi.

Le Comité se réserve le droit d'exclure un joueur (et son équipe) du tournoi s'il représente une menace à la sécurité ou au bien-être d'autres participants, ou s'il se conduit de manière antisportive.

ARBITRAGE

- Les décisions des arbitres sont finales et sans appel.
- Deux minutes avant le début de la partie, les arbitres accueilleront les joueurs des deux équipes au centre de la surface de jeu pour un échange de poignées de main protocolaire et une brève révision des principaux règlements de jeu.
- Lorsque terminées, les parties se concluront par un autre échange de poignées de main amicales entre les différents joueurs et l'arbitre.

PÉNALITÉS

Pénalités mineures : Toute pénalité mineure entraîne la perte de possession de la rondelle et une remise en jeu par l'équipe adverse à partir de son côté de la glace.

Sont passibles d'une pénalité mineure :

- Contacts avec la rondelle au-dessus de la taille
- Lancers frappés
- Se coucher sur la glace afin de protéger le but
- Coucher le manche de son bâton de manière à protéger le but
- Tout type d'action entraînant une pénalité de 2 minutes dans le hockey traditionnel (incluant, mais sans être limité à) : faire trébucher, accrochage, plaquage, obstruction, retenue, etc.
- Toute forme de contact entre le bâton d'un joueur et le corps d'un joueur adverse
- Contact jugé excessif par l'arbitre
- Lever intentionnellement la rondelle au-dessus des genoux.
- À la fin de la partie, l'équipe ayant eu le moins de pénalités mineures se verra octroyer un tir de pénalité pour chacune des punitions supplémentaires de l'autre équipe. Les tirs se feront dans un filet désert à partir de la zone médiane de la surface de jeu.
- Suite à un avertissement formel de l'arbitre — signalé lors d'un arrêt de jeu —, un joueur ayant accumulé personnellement un nombre excessif d'infractions mineures pourra se voir décerner une pénalité majeure et, conséquemment, être expulsé de la partie.
-

Pénalités majeures : Toute infraction majeure entraîne l'expulsion immédiate de la partie du joueur fautif. Une équipe ne peut accumuler plus d'une pénalité majeure DANS LE TOURNOI. La deuxième pénalité majeure attribuée à une équipe entraînera automatiquement son expulsion du tournoi.

Sont passibles d'une pénalité majeure :

- Toute forme d'abus verbal – le fait de crier, de blasphémer ou d'argumenter une décision, envers un autre joueur, un arbitre ou tout autre officiel du tournoi
- Toutes les pénalités majeures du hockey traditionnel (incluant, mais sans être limité à) : cinglage, mise en échec, contact physique excessif, bagarre, intention de blesser

ADMISSION DU PUBLIC

Les parties sont ouvertes aux spectateurs, sans frais d'admission.

CALCUL DES POINTAGES DES ÉQUIPES

- 2 points sont accordés pour une victoire, 1 point pour une nulle et aucun point pour une défaite.
- Un forfait entraîne : une défaite par le pointage de 7-0 + 5 punitions mineures, pour un compte final de 12-0.
- L'équipe qui perd son premier match jouera un 2^e match contre une équipe gagnante et l'équipe qui gagne son premier match jouera son 2^e match contre une équipe perdante. Après le 2^e match, seules les équipes gagnantes continuent à participer au tournoi, jusqu'à leur victoire ou leur élimination ultimes.

PRIX DES GAGNANTS

L'équipe gagnante dans chaque catégorie se verra offrir une heure de glace au Centre Bell, le tout en présence d'anciens Canadiens. Les dates et heures seront annoncées sous peu.