



MEMORIAL

www.memorial-jean-tinguely.ch

JEAN TINGUELY

Règlement MJT 2019

Règlement de jeu

Les arbitres officiels, désignés par le CO du MJT, se réfèrent au règlement en vigueur de la SIHF, sauf les points spécialement cités dans le présent règlement.

Tournoi U11 (anc. Piccolos / 2009-2010)

U11 (anc. Piccolos)- en travers

Durée de jeu et façon de jouer

2 x 12 min brut par match. Un coup sonore est donné toutes les 90 secondes. A ce moment chaque équipe a l'obligation de changer sa ligne complète. Si le puck est arrêté par le gardien, ce puck est lancé par l'arbitre dans un des deux coins de la glace. L'arbitre est équipé de 2 pucks: Un puck pour le match et un puck de rechange. Si le puck "quitte" la surface de jeu, l'arbitre lance le puck de rechange au centre de la glace (espace libre). Ceci en criant en même temps: « Nouveau puck ». Lors d'un but marqué, le puck reste dans les buts et n'est par conséquent plus jouable. Les joueurs de l'équipe, qui vient de marquer un but, retourne immédiatement dans sa moitié de la surface jeu. En même temps, un nouveau puck est lancé par l'arbitre derrière le but de l'équipe, qui vient d'encaisser un but. Le jeu reprend sans interruption. L'arbitre se procure un nouveau puck de rechange au bord de la zone de changement ou dans le but durant le jeu en cours.

Pénalités

Les fautes et les duretés excessives doivent en premier lieu être corrigées et sanctionnées de manière interne par les coaches. L'arbitre est toutefois toujours autorisé à prononcer une pénalité. Les pénalités sont transformées en tir de penaltys. Lors d'une sanction, le jeu se poursuit. Les penaltys sont tirés une fois la rencontre terminée.

Un joueur qui écope d'une pénalité majeur (5' + méconduite de match) sera automatiquement suspendu pour le match en cours et au minimum le match suivant. (selon la gravité et rapport des arbitres).

Si un joueur écope d'une pénalité de match ou une 2^{ème} pénalité majeur (5' + méconduite match) durant le tournoi, le joueur sera automatiquement suspendu pour le match en cours et pour le restant du tournoi.

Règles de jeu

Autres adaptations des règles

On joue selon les règles officielles. D'autres adaptations sont:

- a. Le hors-jeu est supprimé
- b. Toutes les charges sont à sanctionner par les entraîneurs et le joueur doit être éduqué à un comportement correct (des pauses de réflexion sont importantes dans de tels moments).

c. Le slapshot est sanctionné d'un pénalty.

Jeu corporel

Le jeu corporel n'est pas autorisé.

Slapshot

Le slapshot (tir frappé) n'est pas autorisé.

Time Out

Aucun Time-Out n'est autorisé.

Phases finales

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, des tirs de pénaltys seront effectués. 3 tirs de penaltys par équipe (tirés obligatoirement par 3 joueurs différents), ensuite système k.o, 1 tir au but par équipe.

Tournoi U13 (anc. Moskitos / 2007-2008)

Tournoi U13 (anc. Moskitos)

Durée de jeu et façon de jouer :

Temps de jeu 2 x 15 minutes sans arrêt du chronomètre, sauf les 2 dernières minutes du match qui s'effectueront avec arrêts du chronomètre ou alors lorsqu'il y a une double pénalité.

Jeu corporel

Le jeu corporel est autorisé au niveau U13.

Slapshot

Le slapshot (tir frappé) est autorisé au niveau U13.

Time Out

Aucun Time-Out n'est autorisé.

Pénalités

Les pénalités mineures et majeures seront appliquées par les arbitres, selon le règlement en vigueur de la SIHF.

Un joueur qui écope d'une pénalité majeur (5' + méconduite de match) sera automatiquement suspendu pour le match en cours et le match suivant.

Si un joueur écope d'une 2^{ème} pénalité majeur (5' + méconduite match) durant le tournoi, le joueur sera automatiquement suspendu pour le match en cours et au minimum pour les 2 matchs suivants. (selon la gravité et rapport des arbitres).

Un joueur qui écope d'une pénalité de match (5' + pénalité de match) sera automatiquement suspendu pour le match en cours et au minimum pour les 2 matchs suivants. (selon la gravité et rapport des arbitres).

Si un joueur écope d'une 2^{ème} pénalité de match (5' + pénalité de match) durant le tournoi, le joueur sera automatiquement suspendu pour le match en cours et le restant du tournoi.

Phases finales

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, des tirs de pénaltys seront effectués. 3 tirs de pénaltys par équipe (tirés obligatoirement par 3 joueurs différents), ensuite système k.o, 1 tir au but par équipe.