

Pour compléter le formulaire d'inscription, veuillez aller sur le site de la Ville : www.villestmarc.com

Règlements Généraux

- Équipe de 6 joueurs : 4 sur le jeu, 2 substituts (optionnels)
- Il n'y a aucun gardien
- 2 périodes de 12 minutes non-chronométré par partie
- Tous les joueurs doivent chausser des patins, casque, gants et bâton. L'équipement complet est recommandé. Le bâton de gardien de but est interdit.
- Aucun joueur ne peut jouer pour 2 équipes dans la même classe
- Les buts doivent être marqués à partir de la zone offensive uniquement
- Aucun hors-jeu
- Aucun joueur ne peut s'étendre ou allonger son bâton dans l'intention de bloquer la zone de but sinon un but sera accordé automatiquement à l'équipe adverse.
- La rondelle peut être soulevée au-dessus de la palette d'un joueur adverse dans le but de compléter une passe. Une pénalité mineure est décernée au joueur qui soulève la rondelle de façon dangereuse et délibérée.
- Si la rondelle est projetée à l'extérieur de la glace, l'équipe adverse en gagne la possession. Elle est remise en jeu le plus près possible de l'endroit d'expulsion et l'équipe défensive doit accorder deux (2) longueurs de bâton. Une passe doit obligatoirement être effectuée pour relancer le jeu. Si un but est marqué lors d'une remise en jeu et qu'une passe n'a pas été effectuée, le but sera automatiquement refusé.
- Exception faite de la mise en jeu de départ, lorsqu'il y a arrêt de jeu, les joueurs opposés doivent garder une distance minimum de deux (2) longueurs de bâton et le jeu recommence après qu'une première passe soit effectuée. Le joueur qui possède la rondelle a cinq (5) secondes pour effectuer son jeu avant que le joueur adverse puisse lui enlever. Les lancés au but seront refusés à la remise en jeu.
- Après un but, l'équipe qui s'est fait compter reprend possession de la rondelle près de son but. Les joueurs de l'équipe adverse doivent garder une distance minimum de deux (2) longueurs de bâton et le jeu recommence qu'une première passe soit effectuée seulement. Le joueur qui possède la rondelle a cinq (5) secondes pour effectuer son jeu avant que le joueur adverse puisse lui enlever. Les lancés au but seront refusés à la remise au jeu.
- Les gestes suivants sont considérés comme étant des pénalités mineures : Lancer frappé, bâton élevé, accrochage et retenue. Après une pénalité mineure, l'équipe adverse reprend possession de la rondelle. Après une troisième pénalité mineure, un but est accordé automatiquement à l'équipe adverse ainsi que la possession de la rondelle.
- Aucune mise en échec n'est tolérée, tout geste considérée comme une mise en échec résulte en une pénalité mineure ou majeure selon la gravité.
- Tout joueur responsable d'une infraction majeure pouvant blesser un autre joueur est automatiquement exclu du tournoi et son équipe n'est pas en mesure de le remplacer.

Règlements Spécifiques

- Trois (3) classes sont offertes :
 - Participation** : Les six (6) joueurs doivent être âgés de 18 ans et plus. Les équipes sont assurées de 3 parties dans le tournoi. Aucun joueur de calibre intermédiaire et plus ne sera accepté dans cette classe.
 - Compétition** : Les six (6) joueurs doivent être âgés de 18 ans et plus. Il n'y a aucune restriction sur le calibre des joueurs. Les équipes sont assurées de 3 parties.
 - Familial** : Une équipe formée de six joueurs (6) dont un maximum de 3 hommes (15 ans et plus), au minimum d'une femme (18 ans et plus). En tout temps sur le jeu il doit avoir 2 hommes maximum sur la glace.