



RÈGLEMENTATION ET RÈGLES DE JEU

Sous la supervision, la direction et la permission du Showa-Shinzan International Yukigassen, le document suivant explique la réglementation et les règles de jeu pour tous les événements sanctionnés de Yukigassen Québec. Les officiels et organisateurs de l'évènement ont l'autorisation de modifier la réglementation et les règles de jeu afin de s'assurer d'une expérience couronnée de succès et sécuritaire pour les joueurs, les équipes, les spectateurs, les organisateurs et l'environnement.

Jonathan Cyr
j.cyr@ville.thetfordmines.qc.ca

TABLE DES MATIÈRES		PAGE
I.	Structure d'un tournoi	3
II.	L'espace de jeu	3
III.	Châteaux, abris et drapeaux	3
IV.	L'équipement	4
V.	Groupes d'âge et catégories	5
VI.	Composition des équipes	6
VII.	Rôles des joueurs	6
VIII.	Déroulement de la partie	7
IX.	Manipulation des balles de neige	8
X.	Les objectifs de la partie	9
XI.	Être déclaré « Retiré »	9
XII.	Gagner et comptabiliser le pointage	10
XIII.	Points	10
XIV.	Comment déterminer l'équipe gagnante et l'équipe perdante	10
XV.	Fautes	11
XVI.	Punitions	12
XVII.	Blessures et accidents	12
XVIII.	Protêt	13
XIX.	Officiels	13
XX.	Procédures des équipes	14
XXI.	Procédures des officiels	14
XXII.	Formulaires	15

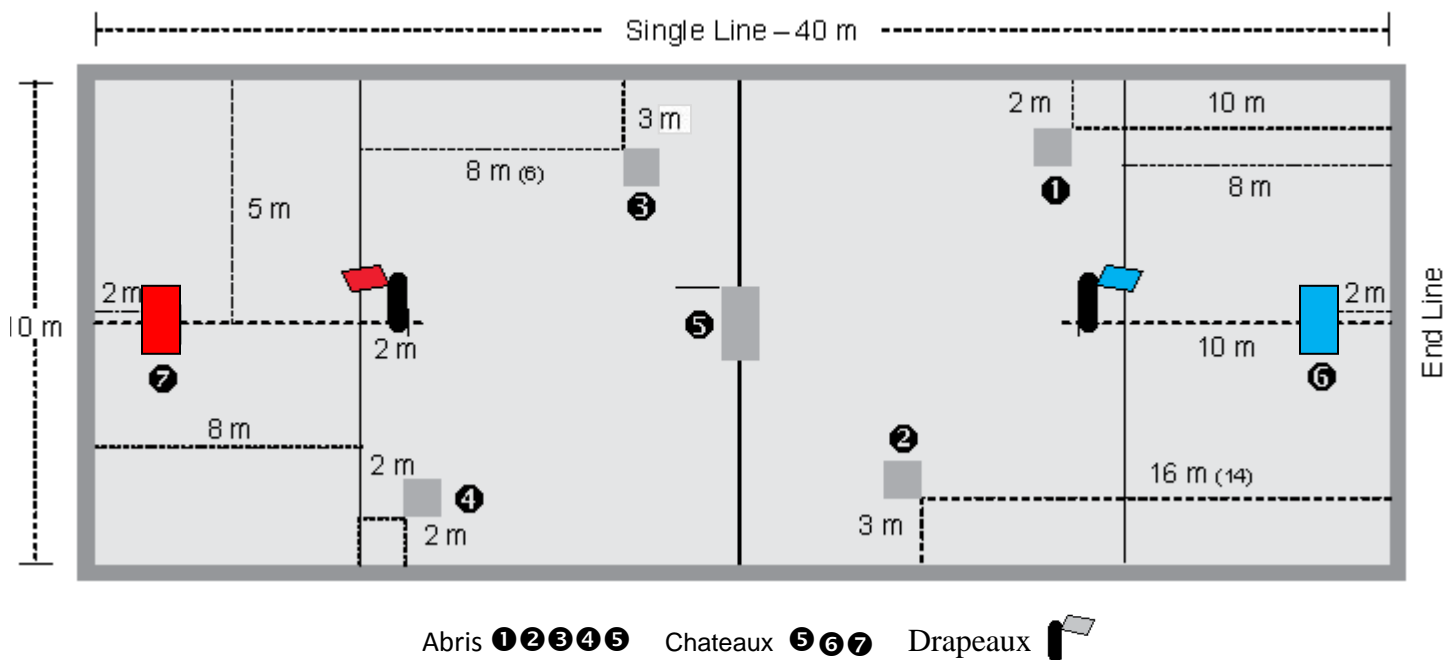
I. Structure d'un tournoi

Tous les évènements et tournois sanctionnés par Yukigassen Québec sont à double élimination. Chaque équipe jouera un minimum de deux (3) parties. C'est donc dire qu'une partie d'initiation est ajoutée au hasard en début de tournoi. Le résultat de la partie décidera ensuite la place des équipes sur le tableau du tournoi.

II. L'espace de jeu

L'espace de jeu sera délimité de la façon suivante : le terrain standard sera découpé d'un rectangle mesurant 40 m de longueur et 10 m de largeur (voir Figure #1). Des lignes seront aussi dessinées comme sur une patinoire de hockey. En d'autres mots, il y aura des lignes bleues dans chaque zone et une ligne rouge au centre du rectangle (les couleurs sont optionnelles). Les lignes seront dessinées sur la neige.

Diagram #1



III. Châteaux, abris et drapeaux

Les standards pour les châteaux, les abris et les drapeaux à l'intérieur de chaque zone (voir Figure #1) sont comme suit:

Chaque équipe aura son propre château. Ce dernier sera de 90 cm en hauteur, 180 cm en longueur et 45 cm en largeur. Chaque château doit être installé à 2 mètres de la ligne de fond et centré par rapport à cette dernière.

Le château du centre du terrain sera de 90 cm en hauteur, 180 cm en longueur et de 45 cm en largeur. Il sera centré sur la ligne rouge centrale, au centre de l'espace de jeu.

Il y aura deux abris défensifs placés dans chaque zone du terrain. Les abris défensifs seront de 90 cm en hauteur, 90 cm en longueur et 45 cm en largeur (voir Figure #1).

En principe, tous les abris et châteaux devront être faits de neige. Advenant qu'ils ne peuvent être faits de neige, il y a possibilité d'utiliser d'autres matériaux appropriés.

Une base pour tenir le drapeau sera placée dans chaque zone, 2 mètres devant la ligne bleue de chaque équipe (voir Figure #1).

IV. L'équipement

Le diamètre de chaque balle de neige sera de 6.5 à 7.0 cm. Chaque équipe aura la responsabilité de faire ses propres balles de neige avant chaque match sous la supervision des officiels afin d'assurer un match sécuritaire et juste. Les officiels peuvent décider à n'importe quel moment de distribuer des balles de neige.

Un casque de hockey approuvé CSA muni d'une grille ou d'une visière complète doit être porté en tout temps par chaque joueur sur le terrain. Si une grille est utilisée, le joueur doit porter des lunettes. Des casques non-approuvés CSA peuvent être portés avec l'approbation des officiels et organisateurs. Le casque doit être porté jusqu'à ce que les résultats du match soient annoncés.

L'équipement protecteur autre que le casque n'est pas permis.

Les crampons en métal ou en caoutchouc et les chaussures avec bouts en acier ne sont pas permis.

Les numéros sur les dossards doivent être visibles pour les officiels en tout temps. Les numéros de dossards 1 à 4 (couleur noir) sont pour les *Défenseurs* et les dossards 5 à 7 (couleur rouge) sont pour les *Attaquant*.

Les équipes sont encouragées à créer leur propre uniforme, mais ce n'est pas nécessaire.

Les cibles utilisées pour une fusillade seront déterminées par les officiels et les organisateurs.

V. Groupes d'âge et catégories

Tous les tournois Yukigassen sanctionnés devront respecter les groupes d'âges suivants. L'âge des joueurs est celle du joueur le jour même de la compétition. Pour des fêtes lors d'une fin de semaine d'une compétition, le joueur doit jouer dans la catégorie supérieure.

Pour des raisons de sécurité, en aucun temps un joueur peut jouer dans une catégorie supérieure ou inférieure.

Les équipes corporatives/communautaires doivent avoir un minimum de 2 femmes. Ce sera donc la seule catégorie mixte.

<u>Groupe d'Âge</u>	<u>Sexe</u>
9-11	Garçons
9-11	Filles
12-13	Garçons
12-13	Filles
14-15	Garçons

14-15	Filles
16-18	Garçons
16-18	Filles
Adultes (19+)	Hommes
Adultes (19+)	Femmes
Corporatif/Communautaire 18+	Min 2 femmes

Les équipes de premières positions du groupe d'âge *Adultes-Hommes* et *Adultes-Femmes* au Championnat Provincial Québécois de Yukigassen ont l'opportunité de représenter le Québec au Championnat National Canadien de Yukigassen.

Les équipes de premières positions du groupe d'âge *Adultes-Hommes* et *Adultes-Femmes* au Championnat National Canadien de Yukigassen ont l'opportunité de représenter le Canada au « World Showa-Shinzan International Yukigassen Championships » au Japon.

VI. Composition des équipes

Un capitaine et un maximum de six joueurs inscrits additionnels pour un total de sept par équipe. Dans la catégorie *Corporative / Communautaire*, un minimum de deux femmes doit faire parti des sept joueurs. Une équipe peut inscrire jusqu'à deux joueurs substitués si elle le désire.

Les capitaines d'équipes sont responsables des actions de leur équipe respectives sur et en dehors du terrain tout en respectant l'esprit compétitif et communautaire du Yukigassen au Canada.

Une équipe peut jouer si elle est moins de sept joueurs, mais l'équipe adverse est immédiatement créditée d'un point par joueur absent.

VII. Rôles des joueurs

Les *Attaquants* peuvent jouer n'importe où, entre leur propre ligne bleue et la ligne rouge centrale. Si les *Attaquants* posent un pied sur leur propre ligne bleue (une fois traversé) ou sur une ligne de contour, ils seront automatiquement « Retirés ».

Les *Défenseurs* peuvent utiliser tout le terrain. Ceux-ci peuvent transporter, rouler, tasser les balles de neige de leur propre château jusqu'à leurs *Attaquants*. Si les *Défenseurs* posent un pied sur une ligne du contour du terrain, ils seront automatiquement « Retirés ».

Aucun joueur sur le terrain ne peut sortir des limites du terrain pendant la partie.

Un maximum de trois joueurs de la même équipe peut traverser la ligne centrale du côté de l'adversaire avec un ou l'autre de leurs pieds.

Les substitutions peuvent être faites entre les périodes. Un joueur qui a été remplacé peut rejouer à la période suivante seulement. Tous les joueurs, incluant les remplaçants, doivent être inscrits sur la liste officielle de l'équipe. Toutes les demandes de substitutions seront faites à l'officiel par le capitaine. Les joueurs sortant doivent donner leur dossard aux remplaçants pour la prochaine période.

Un joueur d'une équipe ne peut jouer avec une autre équipe à moins d'être approuvé par un responsable du tournoi.

En cas de blessure, la substitution est permise pendant la période.

VIII. Déroulement de la partie

Avant le début de la partie, les équipes s'aligneront de chaque côté de la ligne centrale pour se saluer. À ce moment, les équipes choisiront, après un tirage au sort (pile ou face), le côté qu'ils prendront pour le début de la partie. Les balles de neige qui auront été inspectées par les officiels seront transportées jusqu'au château de chaque équipe.

Les joueurs doivent se placer devant leur ligne de fond de territoire, en tenant le plus de balles de neige possible dans leurs mains. Ils doivent attendre le coup de sifflet indiquant le début de la partie. Chaque équipe peut utiliser un maximum de 90 balles de neige par période. Les balles de

neige restantes (celles qui ne sont pas dans les mains des participants) sont placées dans l'endroit prévu à cette fin derrière le château.

La période / partie débute quand l'officiel donne un coup de sifflet.

Une partie est d'une durée de trois périodes.

Une période est de trois minutes de jeu actif.

Il y a une pause d'une minute entre les périodes pour permettre aux équipes de changer de côté de terrain.

Les périodes peuvent être interrompues par le signal de l'officiel.

Si le jeu est arrêté, les joueurs actifs doivent être arrêtés et attendre là où ils sont avec les balles de neige qu'ils ont.

Le jeu reprendra une fois que l'officiel aura évalué la situation qui a causé l'interruption.

Si l'officiel constate que les deux équipes sont toutes deux responsables à part égale de l'interruption, la partie reprendra avec chaque équipe qui recommencera dans sa zone défensive, juste devant sa propre ligne bleue.

Si l'officiel juge qu'une équipe est responsable de la faute qui a provoqué l'interruption, cette équipe devra reprendre le jeu devant sa propre ligne bleue. L'équipe non-fautive pourra reprendre le jeu de l'endroit où les joueurs étaient au moment de l'interruption.

Si aucune équipe n'a commis de faute, la partie reprend avec les joueurs placés à l'endroit où ils étaient lors de l'interruption.

Les joueurs recommenceront à jouer avec le même nombre de balles de neige qu'ils avaient dans leurs mains quand le jeu a été interrompu.

La période recommence quand l'officiel donne un coup de sifflet.

Une période se termine si une équipe prend possession du drapeau de l'équipe adverse (le sort de sa base), si tous les joueurs d'une même équipe sont « Retirés » ou si le temps est écoulé.

IX. Manipulation des balles de neige

270 balles de neige sont utilisées par équipe par match (90 balles de neige par équipe par période – si nécessaire)

Les balles de neige qui ont été ramassées pendant la partie et qui sont équivalentes au 2/3 d'une balle de neige « neuve » peuvent être réutilisées.

De la neige au sol ne peut pas être utilisée pour former de nouvelles balles de neige.

Les joueurs peuvent donner des balles de neige à leurs coéquipiers.

Les joueurs peuvent rouler les balles de neige d'un bout à l'autre du terrain aux autres membres de leur équipe.

Les joueurs ne peuvent pas lancer les balles de neige à leurs coéquipiers.

Pendant une partie, les joueurs peuvent ranger les balles de neige dans des endroits différents pour être utilisées plus tard (comme sur le château).

X. Les objectifs de la partie

Un joueur qui a été atteint par une balle de neige est déclaré « Retiré » et doit quitter le terrain.

Chaque équipe doit essayer d'atteindre le plus de membres possible de l'équipe adverse avec les balles de neige pendant le temps alloué.

Les joueurs peuvent essayer de capturer le drapeau de l'équipe adverse en le soulevant de la base. Si un joueur réussit à prendre le drapeau avant d'être frappé par une balle de neige, le drapeau est considéré « Capturé » et son équipe gagne la période.

Lorsqu'une équipe perd tous ses joueurs, la période se termine et l'équipe démunie perd la période.

XI. Être déclaré « Retiré »

Un joueur est « Retiré » lorsqu' :

Il est atteint par une balle de neige.

Il touche la ligne de fond ou la ligne de contour avec un pied.

Il est *Attaquant* et qu'il touche à sa propre ligne bleue avec un pied (attention : les *Défenseurs* peuvent utiliser tout le terrain).

Il fait une balle de neige illégale.

Il cache une balle de neige à l'intérieur de son dossard, son linge, etc.

Il dit à un joueur adverse qu'il est mort ou insulte un joueur adverse.

Un joueur qui est déclaré « Retiré » doit immédiatement quitter la zone de jeu à l'endroit le plus près et ensuite se diriger derrière la ligne de fond de sa zone.

Un joueur N'est PAS déclaré « Retiré » lorsqu' :

Il est atteint par une balle de neige déjà utilisée.

Il est atteint d'une balle de neige qui a touché un autre joueur avant.

Il est atteint par une balle de neige qui a touché le sol ou le drapeau avant d'atteindre le joueur.

XII. Gagner et comptabiliser le pointage

Une équipe remporte une période lorsqu' :

Elle s'approprie le drapeau de l'équipe adverse.

Elle a éliminé tous les joueurs de l'équipe adverse.

Elle a plus de joueurs sur le terrain que l'équipe adverse à la fin de la période.

Si les deux équipes ont le même nombre de joueurs sur le terrain à la fin d'une période, celle-ci est déclarée « nulle » et chaque équipe marque un point pour chaque joueur encore sur le terrain.

XIII. Points

Une équipe qui s'approprie le drapeau adverse gagne la période par la marque de 10-0.

Une équipe qui élimine chaque membre de l'équipe adverse en les atteignant de balles de neige remporte la période par 7-0.

Lorsque la période se termine parce qu'il n'y a plus de temps, un point par joueur encore sur le terrain est alloué à chaque équipe. L'équipe avec le plus de joueurs encore sur le terrain remporte la période.

XIV. Comment déterminer l'équipe gagnante et l'équipe perdante

Une équipe qui remporte les deux premières périodes d'une partie est déclarée gagnante.

Dans une partie qui dure trois périodes où les deux équipes ont remporté chacune une partie dans les deux premières, celle qui remporte la troisième période est déclarée gagnante du match.

Dans une partie qui dure trois périodes où les deux équipes ont annulé les deux premières, l'équipe qui remporte la troisième période est déclarée gagnante.

Dans une partie qui dure trois périodes, si chaque équipe a gagné une période et que la troisième période est nulle, les points de chaque période sont compilés et l'équipe avec le plus de points remporte la partie.

Si la partie est toujours égale après avoir compilé les points des trois périodes, l'équipe gagnante sera déterminée par une « Fusillade ».

Chaque capitaine choisira cinq membres de son équipe (deux doivent être des femmes dans la catégorie *Corporative / Communautaire*). Ces cinq membres d'équipe lanceront sur une cible. L'équipe avec le plus de cibles touchées sur cinq lancers sera déclarée gagnante. Si la partie est toujours à égalité, on poursuit la fusillade à un joueur de chaque côté jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.

XV. Fautes

Une faute est appelée lorsque :

Un joueur n'accepte pas ou proteste lorsque l'officiel le déclare « Retiré ».

Un joueur commet un geste dangereux, tel que faire trébucher d'autres joueurs.

Un joueur interrompt la partie alors qu'il est déjà retiré.

Un joueur est indiscipliné.

Une équipe a trop de balles de neige pour une période (90 balles de neige par période).

Une équipe refuse de débiter une rencontre ou retarde le début d'une partie sans raison valable.

Une équipe renonce à jouer un match sans bonne raison.

Un joueur (ou des joueurs) qui n'est pas sur l'alignement officiel de l'équipe participe à la partie.

Les officiels peuvent également décerner des fautes à leur discrétion pour des actions qui ne sont pas énumérées ci-haut.

XVI. Punitions

Si un joueur est coupable d'un ou l'autre des quatre premiers points mentionnés ci-haut, le joueur sera expulsé du terrain avec un carton rouge

et son équipe recevra un avertissement (un carton jaune sera montré au capitaine). Le joueur expulsé sera exclu du reste du tournoi.

Une équipe qui reçoit une deuxième faute pendant la même partie sera immédiatement disqualifiée du tournoi (un carton rouge sera montré au capitaine) et l'équipe adverse sera déclarée gagnante.

Une équipe sera immédiatement disqualifiée en commettant une ou l'autre des quatre dernières infractions mentionnées ci-haut (un carton rouge sera montré au capitaine).

Si quatre joueurs ou plus d'une même équipe traversent la ligne centrale en même temps vers la zone de l'autre équipe, la période prendra fin et l'équipe fautive perdra la partie 7-0.

XVII. Blessures et accidents

Une partie peut être arrêtée temporairement en raison de blessure ou d'accident.

Si une partie ne peut continuer en raison d'une blessure causée de façon intentionnelle, l'équipe sera déclarée perdante du match. Si la cause de la blessure est incertaine, l'équipe qui ne peut continuer sera déclarée perdante du match. Les équipes peuvent s'entendre pour continuer la partie avec moins de 7 joueurs, mais l'équipe adverse recevra un point pour chaque joueur manquant.

XVIII. Protêt

Aucun protêt sur les décisions de l'officiel ne sera permis.

XIX. Officiels

Chaque tournoi / événement Yukigassen sera officié de façon à en faire un événement sécuritaire, juste et couronné de succès.

Chaque partie aura un minimum de deux officiels placé à l'extérieur du territoire de chaque équipe et positionnés séparément sur chaque côté du terrain.

Un officiel sera déclaré Officiel en chef pour chaque match et il a l'autorité de rendre toutes les décisions. Il est aussi responsable du temps si un troisième officiel n'est pas présent. L'officiel en chef sera responsable de déclarer l'équipe gagnante et de rapporter le pointage final aux organisateurs.

Le deuxième officiel devra vérifier et confirmer le pointage et apposer sa signature sur la feuille de match à côté de celle de l'officiel en chef.

Les capitaines des deux équipes doivent signer les feuilles de match à la fin de la partie.

Tous les officiels peuvent déclarer les joueurs « Retirés » et peuvent donner les fautes.

Lorsqu'un joueur est atteint par une balle de neige, l'officiel doit crier la couleur du dossard du joueur atteint ainsi que son numéro, par exemple : « 4 Rouge, Retiré! ». L'officiel pointe le joueur avec son drapeau d'officiel.

Lorsqu'un joueur pile sur la ligne de contour, l'officiel crie la couleur du dossard du joueur fautif ainsi que son numéro et disant « Extérieur du terrain – 4 Rouge Retiré! ».

L'officiel en charge aura un drapeau, un sifflet et un cartable/planche à pince.

Le deuxième officiel aura un drapeau.

Un minimum d'un officiel sera aussi présent pour vérifier la confection des balles de neige. Cet officiel a pleine autorité pour déterminer la vitesse, l'ajout de l'eau ou de chaleur pour la confection de balles de neige afin d'assurer la sécurité des joueurs. Il devra aussi s'assurer qu'il n'y a pas de roches ou de glace dans les balles de neige.

Au cas où quelque chose survenait qui n'est pas inscrit dans ces règles, une réunion entre les officiels du match mènera à une décision sur le problème. Après la consultation entre l'officiel en charge, les autres officiels et les organisateurs, la décision sera finale.

XX. Procédures des équipes

Trente minutes avant le début de la partie, le capitaine d'équipe doit remplir l'alignement et le remettre au bureau du tournoi.

Trente minutes avant le début de la partie, la confection des balles de neige peut débuter. Les équipes ont dix minutes pour faire leurs balles de neige. Certaines circonstances peuvent faire en sorte que les organisateurs assistent l'équipe pour faire les balles de neige.

Lorsqu'une équipe arrive sur le terrain pour la partie, elle doit apporter avec elle toutes les balles de neige qu'elle aura besoin pour la partie et les déposer le long du terrain. L'équipe doit ensuite placer 90 balles de neige derrière son château, une fois celui-ci désigné à l'équipe.

XXI. Procédures des officiels

Au début d'un match, l'officiel en chef sera au centre du terrain avec les autres officiels pour faciliter les salutations des deux équipes et le tirage au sort (pile ou face).

Les officiels feront tout en leur possible pour ne pas nuire aux joueurs, mais ils peuvent se déplacer comme ils le veulent pour rendre les décisions qui s'imposent.

Pour assurer la sécurité des officiels, ces derniers doivent porter un casque réglementaire tout comme les joueurs.

Les officiels doivent s'entendre sur l'uniforme qu'ils porteront.

L'officiel en charge ne peut siffler que pour débuter une période, interrompre une période, recommencer une période ou signaler la fin de la période.

XXII. Formulaire

Les périodes seront notées sur un formulaire officiel à la fin de chaque période.

Lorsqu'un drapeau est capturé, le pointage de 10-0 sera noté.

Si tous les joueurs d'une même équipe sont retirés, le pointage de 7-0 sera noté.

Si aucune des deux équipes ne réussit à capturer le drapeau dans le temps permis, le pointage sera noté selon le nombre restants de joueurs sur le terrain (7-5, par exemple).

Si la partie se décide en « Fusillade », le pointage sera noté ainsi que le gagnant (« Fusillade, 3-2, Rouge », par exemple).

Lorsqu'un carton jaune pour une faute est donné, ceci devra être noté dans l'espace prévue à cette fin sur la feuille de match de la façon suivante : « Faute 1, Description de la faute ».

Lorsqu'une deuxième faute est donnée (carton rouge), ceci devra être noté dans l'espace prévue à cette fin sur la feuille de match de la façon suivante : « Faute 2, Description de la faute..... match perdu par forfait – Équipe gagnante par forfait : ____ ».

Le nom de l'équipe gagnante devra être inscrit dans l'espace prévu à cette fin.

Le capitaine de chaque équipe devra signer la feuille de match.

L'officiel en charge devra signer la feuille de match.