



Politiques de fonctionnement du club

Document d'information et règlements spécifiques - CAMO

Tel que dénoté dans les Règlements généraux - CAMO 2023-2024:

8. Pouvoirs du conseil d'administration

8.1 Outre les pouvoirs qui lui sont dévolus par le présent règlement, le Conseil d'administration peut :

8.1.1 Élaborer les politiques de fonctionnement du club;

FRAIS D'INSCRIPTION

1. Paiement des frais d'inscription

- 1.1. Le paiement des frais d'inscription est à l'ordre de Camo Hockey Sous-marin, soit par :
 - 1.1.1. Transfert Interac;
 - 1.1.2. Paiement Paypal;
 - 1.1.3. Chèque.
- 1.2. Le paiement en argent comptant ne sera pas accepté.
- 1.3. La cotisation annuelle est fixée au montant de 350\$ pour l'année. Le paiement doit être effectué, soit:
 - 1.3.1. En totalité au moment de l'inscription;
 - 1.3.2. En deux versements :
 - 1.3.2.1. Premier paiement de 200\$ (première demie-année);
 - 1.3.2.2. Deuxième versement de 150\$ (deuxième demi-année).
- 1.4. L'inscription à la carte est également possible.
- 1.5. Si un athlète est expulsé ou quitte de lui-même le club, sa cotisation ne lui sera pas remboursée.
- 1.6. En cas de blessure d'un joueur survenant lors de la pratique du hockey ou du rugby sous-marin, celui-ci aura la possibilité de reporter son abonnement à l'année suivante. Cette clause ne s'applique pas aux abonnements à la carte. La période de report correspondra à la durée restante de l'abonnement initial, à partir de la date de la blessure. Cette option ne sera valable que si la blessure rend impossible la pratique du sport pendant une période significative de l'abonnement en cours.

AFFILIATION

1. **Tous les membres inscrits au Club sont automatiquement affiliés auprès de la Fédération Québécoises des Activités Subaquatiques.**
2. Les frais d'affiliation auprès de la Cuga, pour tous les membres inscrits annuellement au Club Camo et participant à une compétition sanctionnée par la Cuga, seront assumés par le Club jusqu'à concurrence d'un montant de 10 \$.

ASSURANCES

1. **Le Club Camo est couvert par une assurance responsabilité civile au montant de 5 000 000.00 \$.**

ENGAGEMENT FINANCIER DU CLUB CAMO

1. Le club CAMO, en échange de votre paiement des frais de cotisation, s'engage à :
 - 1.1. Payer les frais du surveillant-sauveteur requis par la Ville de Montréal;
 - 1.2. Payer les frais pour le renouvellement de la Chartre;
 - 1.3. Payer la cotisation pour l'assurance responsabilité civile;

- 1.4. Payer les frais d'affiliation à la Fédération Québécoise des Activités Subaquatique pour l'ensemble de ses membres;
- 1.5. Payer les frais d'affiliation à la Cuga pour les membres inscrits annuellement au Club Camo H.S.M. et participant à une compétition sanctionnée par la Cuga;
- 1.6. Au besoin, acheter et ou réparer le matériel nécessaire au bon déroulement des pratiques;
- 1.7. Payer les frais d'adhésion auprès de l'arrondissement Villeray – Saint-Michel – Parc-Extension.

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

Souvenez-vous que ...

Avant toute chose, souvenez-vous que :

- Les arbitres ne voient pas tout.
- Les arbitres peuvent se tromper, et ce n'est surtout pas en criant qu'ils changeront d'idée.

Et surtout ... souvenez-vous que les arbitres sont des personnes volontaires, SVP n'en faites pas des martyrs.

Infractions les plus souvent commises

Pousser la rondelle avec le gant (surtout sur le mur de côté) :

- avantage ... 1 minute si trop répétitif par la même personne

Arrêter la rondelle avec le gant (surtout sur des lancers) :

- avantage ... 1 minute si trop répétitif par la même personne

Intrusion de la ligne de 3 mètres lors d'un avantage :

- Avancer la rondelle de 3 mètres (mais jamais plus près de 5 mètres du but).
- Si la rondelle est déjà à 5 mètres du but, centrer la rondelle.
- Si la rondelle est déjà centrée à 5 mètres du but, une pénalité de 1 minute est décernée au joueur fautif.

Obstruction (se servir de son bras gauche, servir d'écran, arrêt volontaire avec la palme, etc.) :

- avantage ... 1 minute si trop répétitif par la même personne

Accrochage :

- avantage ... 1 minute si trop répétitif par la même personne

Rudesse :

- avantage ... 1 minute si trop répétitif par la même personne

Lancer dangereux :

- voir plus bas dans les « Règlements propres à CAMO »

Note importante :

Les autres règlements de la CMAS s'appliquent aussi, nous ne mentionnons ici que les infractions les plus fréquemment commises à CAMO. Si vous voulez une liste complète des règlements de la CMAS, SVP vous référer au site web (www.camo-underwater.ca) et cliquez sur le lien de la CMAS ... et bonne lecture.

Règlements propres à CAMO**Arrêts / Départs de jeu :**

- À moins de blessures ou accidents graves, seuls les arbitres peuvent arrêter et repartir le jeu. Donc continuez à jouer jusqu'à l'arrêt de jeu d'un arbitre ! Si vous pensez qu'il y a faute sur vous, continuez de jouer, car peut-être que les arbitres jouent la règle de l'avantage. Ou peut-être que malheureusement les arbitres n'ont rien vu qui mérite un arrêt de jeu ... dans ce cas-ci vous aurez abandonné la rondelle pour rien.

Dalot :

- Si la rondelle va dans le dalot et qu'elle ressort d'elle-même, le jeu continue.
- Si la rondelle va dans le dalot et que quelqu'un la sort sans être gêné par un autre joueur, le jeu continue.
- Si la rondelle va dans le dalot et que deux joueurs essaient de la sortir en même temps, le jeu arrête puisqu'il y a alors risques de blessures. Un entre-deux est alors utilisé pour faire repartir le jeu.

Rampe pour handicapés

Si la rondelle va dans la rampe pour handicapés, il y a arrêt de jeu. Un avantage ou un entre-deux, dépendamment de qui a poussé la rondelle à cet endroit, est utilisé pour faire repartir le jeu.

Pente dans la partie profonde :

- Il est permis de jouer dans la pente située sur le mur du fond de la partie profonde ... sauf si la rondelle va derrière le but (voir prochain règlement : Derrière le but).

Derrière le but :

- Deux lignes imaginaires partent des coins du but et montent sur la pente et le mur du fond, si la rondelle va derrière le but (entre ces 2 lignes imaginaires), il y a arrêt de jeu. Un avantage ou un entre-deux, dépendamment de qui a poussé la rondelle à cet endroit, est utilisé pour faire repartir le jeu.
- Cependant, s'il est évident qu'un joueur défensif a délibérément placé la rondelle derrière le but pour qu'il y ait un arrêt de jeu, ce comportement est jugé antisportif et un tir de pénalité est accordé à l'équipe attaquante.

Lancer dangereux :

- Dès qu'un lancer atteint directement un joueur dans la figure ou sur les épaules, ce lancer est jugé dangereux et une punition de 2 minutes est décernée au joueur fautif. Un avantage pour l'équipe non-pénalisée est utilisé pour faire repartir le jeu.

Règle de l'avantage :

- S'il y a faute sur un joueur, mais que ce dernier (ou son équipe) garde pleinement le contrôle de la rondelle, la faute n'est pas appelée.

Note importante : nous n'appliquons pas le principe du hockey sur glace où il peut y avoir faute à retardement. Si l'équipe sur qui la faute est commise garde pleinement contrôle de la rondelle et qu'elle finit par perdre ce contrôle dû à un jeu complètement indépendant de la faute, la faute n'est pas appelée.

S'il y a faute sur un joueur et qu'il (ou son équipe) finit par perdre le contrôle de la rondelle directement à cause de cette faute, la faute est alors appelée. Un avantage ou une punition est alors décerné et le jeu repart avec un avantage contre l'équipe fautive.

Fautes commises sur les arbitres :

- Un arbitre ne peut appeler de faute commise contre lui-même par un adversaire lorsqu'il est impliqué directement dans le jeu. Un des 3 autres arbitres doit avoir vu cette infraction et la signaler.

Fautes commises par les arbitres :

- Un arbitre peut cependant arrêter le jeu s'il vient lui-même de commettre une faute. Bien entendu, un autre arbitre peut aussi arrêter le jeu s'il juge que le joueur-arbitre a fait une faute.