

# Règlements du Tournoi Pee-Wee d'Iberville

## **Règlements de jeu**

Les règlements de jeu sont ceux du Livre des « Règlements administratifs » de Hockey Québec (HQ) et de Hockey Canada (HC).

## **Abandon d'une équipe**

Si une équipe abandonne dans les 30 jours calendrier avant le début du tournoi ou festival après avoir été acceptée, elle perd ses frais d'inscription, un permis de tournois et son abandon est soumis pour enquête au comité de discipline de sa région. Celui-ci en fait rapport au responsable régional des tournois concerné par télécopieur ou par courrier électronique, règlement 10.9.7 d'hockey Québec.

## **Abandon ou désistement après une victoire**

L'équipe ayant été battue par cette dernière pourra continuer à participer au tournoi. Si l'équipe ayant été battue ne peut ou ne veut pas revenir, vous pourriez accepter une des équipes éliminées de votre tournoi à la condition que cette dernière vous remette un deuxième permis de tournoi en compensation.

## **Enregistrement d'une équipe**

Avant le début de sa première partie du tournoi, le gérant ou un officiel d'équipe doit se présenter une heure avant l'heure prévue de la partie au registrariat et fournir le cartable d'équipe contenant les documents suivants :

- Le calendrier des parties de votre ligue à jour, tournois, championnats
- Feuilles de pointage des 5 dernières parties
- Un permis de tournoi
- L'original du formulaire d'enregistrement d'équipe signé par tous les membres (une photocopie sera prise, et l'original sera laissé dans le cartable)

## **Signature des joueurs et des officiels d'équipe avant la partie**

Une heure avant chaque partie un officiel d'équipe doit venir chercher un registre où tous les joueurs et les officiels d'équipe présents doivent signer. Leur signature est comparée à celle apparaissant sur le formulaire d'enregistrement des membres d'une équipe. En cas de non-conformité, la signature est reprise en présence du registraire du tournoi et d'un responsable d'équipe.

## **Grade d'entraîneurs**

Les entraîneurs doivent respecter le grade requis par leur classe (voir règlements administratifs 3.2 ou 6.1). Un des officiels d'équipe derrière le banc doit absolument être accrédité comme préposé à la santé et sécurité selon l'article 3.6 des règlements administratifs.

## **Service de premiers soins**

Le tournoi doit informer les responsables PSSH de chaque équipe du fonctionnement en cas de blessure. Le soigneur (PSSH) pourra se rendre sur la patinoire lorsque l'autorisation lui sera donnée par un des officiels.

## **Personnes admissibles**

Un maximum de cinq (5) officiels d'équipe sont admissibles derrière un banc d'équipe. Ils doivent tous être inscrits et enregistrés sur le formulaire d'enregistrement des membres d'une équipe ainsi que sur la feuille de pointage du match.

## **Gardien de but**

Toute équipe peut aligner un ou deux gardiens de but. Cependant si une équipe aligne un seul gardien et que celui-ci se blesse durant la partie, il aura dix (10) minutes pour récupérer. S'il est nécessaire de remplacer le gardien blessé, cinq (5) minutes additionnelles seront accordées pour un total de quinze (15) minutes, à un joueur déjà en uniforme pour revêtir l'équipement de gardien (HC art. 2.6-b).

## **Nombre de joueurs en uniforme**

- Au simple lettre, le nombre minimum de joueurs en uniforme avant le début de la partie est de 8 joueurs plus un gardien (HQ art. 8.2.1 A)
- Au triple et double lettre, le nombre minimum de joueurs en uniforme avant le début de la partie est de 10 joueurs plus un ou deux gardiens (HQ art. 8.2.1 B)

Si le nombre de joueurs n'est pas respecté, l'équipe fautive en cause perd la partie (0-1) et son point franc jeu.

### **Règles**

- Aucun mesurage de bâton n'est permis durant le tournoi
- La poignée de main se fera avant la partie

### **Avance à l'horaire**

Le comité se réserve le droit de débiter une partie plus tôt. Les équipes doivent être prêtes à jouer au moins quinze (15) minutes avant l'heure prévue à l'horaire.

### **Délai ou retard d'une équipe**

Une équipe qui n'est pas présente à l'heure prévue pour le début de la partie, aura un délai de quinze (15) minutes, et ce incluant la période d'échauffement afin qu'elle présente le nombre minimal de joueurs pour débiter la partie. Toutefois, une pénalité de deux (2) minutes lui est imposée pour avoir retardé la partie. Après ce délai, l'équipe perd par forfait (0-1). L'équipe fautive perd aussi son point franc jeu (HQ art. 8.2.9).

### **Couleur des chandails**

Visiteur : Pâle                      Local : Foncé

S'il n'y a pas de contraste entre les couleurs de chandails des deux équipes, l'équipe locale devra changer de couleur de chandails.

### **Départage d'égalité au classement**

Le règlement 10.8 de hockey Québec s'applique intégralement.

### **Règlementation de surtemps**

Le règlement 10.7.1 s'applique intégralement pour les parties éliminatoires et le règlement 10.7.3 pour les demi-finales et finales.

### **Fusillade**

Le règlement 10.7.2 de hockey Québec s'applique intégralement.

- À la fin de chaque partie, un officiel de l'équipe doit prendre connaissance de la feuille de pointage et signer celle-ci.

### **Arrêt d'une partie**

En tout temps, l'organisation du tournoi ou l'arbitre pourra arrêter une partie s'ils jugent que la sécurité des participants pourrait être compromise.

### **Chambre des joueurs**

Les équipes auront accès à leur chambre aussitôt que les responsables de l'accueil les auront avisées. Après la partie, les équipes auront vingt (20) minutes pour libérer la chambre. Nous comptons sur votre collaboration afin de maintenir les chambres propres lors de votre départ. De plus, l'équipe sera tenue responsable de tout dommage causé par l'un de ses membres aux installations et aux équipements utilisés dans les arénas.

### **Mésentente**

Advenant une discussion aux règlements du tournoi, toute décision rendue par le comité de discipline du tournoi sera sans appel.

## **Modifications à l'horaire**

Suite à des situations, événements, circonstances ou autres, et qui sont hors de contrôle du comité organisateur, celui-ci peut, en tout temps, modifier à son choix la cédule, l'horaire ou autres. La décision du comité est finale et sans appel.

En plus, aucune modification à l'horaire ne sera effectuée sur demande, sauf dans des cas de force majeure.

## **Protêt**

Le tournoi s'engage à respecter la décision de l'arbitre pour toutes les parties du tournoi. Tout protêt contre une décision d'un officiel en rapport avec l'application ou la non-application d'une règle de jeu doit être fait par un membre en règle. Le règlement 8.4 s'applique intégralement lors d'un protêt.

## **Utilisation de klaxon**

Bien que nous vous encourageons à supporter votre équipe de façon dynamique, nous vous rappelons que, conformément règlement de hockey Québec (8.7.8) l'utilisation de klaxon à air comprimé ou klaxon alimenté par une batterie durant les parties est interdite.

## **Tempête ou intempéries majeures**

En cas d'intempéries majeures (verglas, tempête de neige, panne de courant ou autres), le tournoi aura le droit de suspendre les activités et de réaménager le calendrier. Nous ne serons pas responsables des dépenses d'une équipe suite à ces modifications. Nous tenterons de vous aviser par téléphone de tout changement à votre horaire.

## **Responsabilité**

- Le tournoi ne se tient aucunement responsable des accidents ou pertes de biens qui pourraient survenir pendant la durée du tournoi.
- Toute personne transportée à l'hôpital par ambulance est responsable des frais de ce service.

## **Règles spécifiques au tournoi**

La **période d'échauffement** avant les parties sera de **3 minutes**.

La réfection de la glace sera faite entre les 2<sup>ième</sup> et 3<sup>ième</sup> périodes de chaque partie.

Le tournoi est un tournoi à la ronde pour la classe BB et à double élimination pour les classes A, B et C.

Le nombre de parties garanties pour chacune des classes :

2 parties garanties les classes A, B et C

3 parties garanties pour la classe BB.

Le temps des périodes pour les différentes classes :

Les 2 premières périodes de 12 minutes et la 3<sup>ième</sup> de 15 minutes pour la classe BB.

Les 2 premières périodes de 10 minutes et la 3<sup>ième</sup> de 12 minutes pour les classes A, B et C.

S'il y a une différence de sept buts après la deuxième période, le reste de la période se jouera en temps continu. Les punitions seront quant à elles, à temps arrêtées.

Temps d'arrêt permis durant la ronde préliminaire : **Non..**

Temps d'arrêt permis durant les demi-finales et finales : **Oui, 1 temps d'arrêt par équipe de 30 sec.**

## Annexe règlements pour bris d'égalité

### Règlement surtemps 10.7 Hockey-Québec

En cas d'égalité après les 3 périodes de jeu en temps réglementaire, une période de prolongation sera accordée lors des Finales selon ce qui suit:

#### Quarts de finales

Une **période de prolongation de 5 minutes** à temps arrêtés ou jusqu'à ce qu'un but soit compté (mettant ainsi fin à la partie), sera accordée.

Noter que cette période de prolongation pour chaque équipe devra se jouer avec **un alignement de 4 joueurs plus un gardien de but**.

(Si une équipe **perd son point franc-jeu et que l'autre le garde**, on devra la considérer comme une équipe ayant **un joueur puni sans qu'un joueur ne soit physiquement sur le banc de punition** et ce **pour toute la période de prolongation. La période devrait donc se jouer à 3 contre 4 si aucune autre infraction n'est commise durant cette période de prolongation.**)

S'il y a toujours égalité après la période de surtemps, il y aura **tirs de barrage** pour déterminer un gagnant.

#### Demies-finales et finales

Une **période de prolongation de 10 minutes** à temps arrêtés ou jusqu'à ce qu'un but soit compté (mettant ainsi fin à la partie), sera accordée.

Noter que cette période de prolongation pour chaque équipe devra se jouer avec un **alignement de 4 joueurs plus un gardien de but**.

(Si une équipe **perd son point franc-jeu et que l'autre le garde**, elle jouera avec **un joueur de moins pendant les 5 premières minutes de surtemps. Un joueur sera désigné pour aller au banc des punitions pour les 5 minutes**)

S'il y a toujours égalité après la période de surtemps, il y aura **tirs de barrage** pour déterminer un gagnant.

## Tirs de barrage

Trois tirs de chaque côté seront accordés et s'il y a toujours égalité, un tir de chaque côté jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.

L'équipe qui reçoit, détermine si elle débitera ou non la séance de tir au but.

**Un joueur ne pourra tirer au but une deuxième fois que** si tous ses coéquipiers ont déjà effectué un tir. Même raisonnement pour un 3e tir et suivant. (Voir article 10.7.2 du livre des règlements administratifs de Hockey Québec)

## **Calcul du départage d'égalité**

### ***Règlements 10.8 Hockey Québec Départage d'égalité***

S'il y a égalité au classement entre deux (2) ou plusieurs équipes, toutes les équipes à égalité sont assujetties aux points suivants : La position des équipes qui se qualifient sera déterminée en fonction des critères suivants, dans l'ordre, jusqu'à concurrence du premier critère décisif.

- A. Le plus grand nombre de points.
- B. Le plus grand nombre de victoires.
- C. Le résultat du ou des matchs entre les équipes en cause (victoires).

Note 1: S'applique uniquement si toutes les équipes impliquées ont joué l'une contre l'autre dans une même section pour un tournoi à la ronde.

- D. Le meilleur différentiel : total des buts pour, moins le total des buts contre, de tous les matchs.

Note 2: Si une équipe n'est pas présente pour un match, le nombre de points pour et contre des matchs joués contre elle par les autres équipes ne doit pas être considéré dans le calcul.

- E. L'équipe ayant marqué le but le plus rapide dans tous les matchs joués.

Note 3: Dans le cas d'une équipe qui ne se présente pas pour un match, tous les matchs joués contre elle par les autres équipes ne doivent pas être considérés.

- F. L'équipe ayant accumulé le plus de points Franc Jeu.
- G. Par tirage au sort.

# Autres règlements :

## Pour la classe BB

il y a 3 pool de 4 équipes (Pool A) (Pool B) et (Pool C). La première équipe au classement de chaque Pool après la ronde de qualification ainsi que la meilleure des autres équipes (élu comme la Meilleure Deuxième) accèdent à la ronde des demies-finale. Les trois équipes gagnantes de leur pool respectif seront **classées de 1 à 3** selon leurs fiches et seront élues équipe #1 étant la meilleure au classement général, équipe #2 la deuxième, etc. Ce rang déterminera qui est receveur ou visiteur. En cas d'égalité nous devons nous en remettre au calcul de départage d'égalité. Ce classement nous permettra de faire jouer les finales de la façon suivante:

### Demie Finale

Demie finale #1 : (Meilleure Deuxième vs Équipe #1)

Demie finale #2 : (Équipe #3 vs Équipe #2)

Pour la finale, le même principe s'appliquera pour déterminer les visiteurs et les receveurs. L'équipe ayant la meilleure fiche sera receveur.

### Finale

(Gagnant Demie finale vs Gagnant Demie finale ayant la moins bonne fiche)

## Pour les classes A, B et C

Pour le simple lettre, la question de receveur versus visiteur ne se pose pas. Elle est déterminée selon la position des équipes dans l'organigramme. Les équipes du haut visitent les équipes du bas et les équipes de gauche visitent les équipes de droite.

Veuillez noter que ces règlements pourraient changer, sans préavis, à tout moment avant le début du tournoi mais doivent être approuvés par Hockey Région Richelieu.

