

TOURNOI NATIONAL OPTI PEE-WEE DE MONTMAGNY 2011

RÈGLEMENTS DU TOURNOI

1. RÈGLEMENTS DU TOURNOI : les règlements administratifs concernant les tournois de Hockey Québec seront appliqués.

2. RÈGLEMENTS PARTICULIERS :

- a) Chaque équipe devra se présenter et se rapporter au registrariat du tournoi une heure et demie (**1 h 30**) avant sa première partie.
- b) L'équipe gagnante doit s'informer auprès du registraire du tournoi pour connaître l'horaire de sa prochaine partie.
- c) Seuls seront admis, dans la section des salles des joueurs et derrière le banc (maximum 5 personnes) les membres inscrits sur le formulaire d'enregistrement de l'équipe approuvé par un registraire d'association, de ligue ou région.
- d) La direction du tournoi ne se rend pas responsable de la perte de tout équipement ou accident qui pourraient se produire durant ce tournoi.
- e) Un comité de discipline sera formé pour trancher les litiges et imposer les sanctions. Ce comité sera formé de personnes indépendantes de toutes attaches des équipes. Ce comité s'inspirera du livre des règlements administratifs de Hockey Québec et des règles de jeu officielles de Hockey Canada.
- f) La direction du tournoi se réserve le droit de modifier certains règlements particuliers pour en assurer le bon déroulement.
- g) Les joueurs du match de chacune des équipes seront sélectionnés par les responsables des équipes en présence, cinq (**5**) minutes avant la fin du match.
- h) Lorsque les couleurs des chandails des équipes en présence sur la patinoire ne font pas contraste, l'équipe désignée comme locale changera de chandail. Une autre série sera alors fournie par le tournoi. (Règles de jeux officiels de Hockey Canada)

- i) Tout joueur, entraîneur, entraîneur-adjoint, gérant, préposé à l'équipement, préposé à la sécurité qui molester ou tentera de molester un officiel majeur (arbitre, juge de ligne) sera banni pour le reste du tournoi.
- j) J'attire votre attention sur le règlement 10.1 p. 115 H.Q. (Comportement d'un membre; Le livre de règlements administratifs). Le comité de discipline du tournoi peut suspendre un membre qui a une conduite répréhensible durant les activités du tournoi.
- k) Si une équipe ne se présente pas à une partie dûment programmée, elle perdra automatiquement la joute. Le point Franc Jeu sera également perdu par l'équipe en défaut (art.9.6.7 H.Q.). Un délai de dix (10) minutes de retard sera respecté.
- l) Les équipes devront être prêtes dix (10) minutes avant l'heure prévue.
- m) Les entraîneurs devront prévoir avant le début des parties les trois joueurs qui iront en fusillade s'il y a lieu.
- n) Pour les finales, un tirage au sort déterminera l'équipe visiteuse et l'équipe locale. Le tirage au sort s'effectuera après la deuxième semi-finale au bureau du registraire.
- o) Le temps d'arrêt de trente (30) secondes demandé par l'entraîneur sera autorisé tel que stipulé dans les règles de jeu officielles de Hockey Canada.
- p) Point Franc Jeu : Dans tous les cas, il s'applique après les trois (3) périodes réglementaires de jeu. Dans la division pee-wee, l'équipe qui a douze (12) minutes de punitions et moins conserve son point Franc Jeu. N'oubliez pas que le comportement des officiels derrière le banc entre en considération dans l'application du point franc jeu.
- q) Il est interdit de frapper sur les bandes à l'intérieur de la patinoire. Une punition de deux (2) minutes sera imposée à l'équipe par l'arbitre de la partie.

RÈGLES DU JEU

1. Les règles du jeu sont celles de Hockey Canada et de Hockey Québec.
2. Au début de chaque partie, une période de deux (2) minutes sera attribuée aux équipes pour le réchauffement.
3. Il sera interdit de changer les numéros des joueurs pour toutes les parties du tournoi sauf si l'équipe doit changer de chandail.
4. Une différence de sept (7) buts après la deuxième (2^e) période mettra fin à la partie tel que stipulé à l'article 9.6.5 A (p. 107) du livre des règlements administratifs de Hockey Québec.

5. DURÉE DES PARTIES :

Pour toute la durée du tournoi, dans toutes les classes, il y aura deux (2) périodes de dix (10) minutes et une période de quinze (15) minutes. Les trois (3) périodes seront jouées en temps chronométré. Entre la deuxième (2^e) et la troisième (3^e) période de chaque partie, il y aura un temps de repos afin de refaire la glace.

Règlements de surtemps (règlement 9.7.1 Livre de règlements administratifs p.107)

Pour tous les tournois et festivals sanctionnés par Hockey Québec après l'application des règles de la formule franc jeu lorsque les matchs sont à finir, en cas d'égalité après trois (3) périodes de jeu réglementaires, il y aura période de surtemps selon le mode suivant :

- a) Une seule période supplémentaire de cinq (5) minutes à temps arrêté, avec alignement de quatre joueurs par équipe plus un gardien de but, à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur(s) punitions(s) et de l'application des règles de la formule franc jeu, tel que prévu à l'article 7.7.6. Le premier but met fin au match.
- b) Après cette période de surtemps de cinq (5) minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade telle que stipulée à l'article 9.7.2
- c) Aucune période de surtemps n'est permise dans les tournois à la ronde.

6. FUSILLADE (9.7.2 H.Q.)

- a) Après chaque match du tournoi, s'il y a égalité entre les deux (2) équipes, les trois (3) joueurs identifiés en début de rencontre s'exécuteront pour la première ronde de la fusillade. Advenant encore une égalité après cette première ronde, l'entraîneur désignera un à la fois les joueurs qui participeront à la fusillade. Tous les joueurs devront participer à la fusillade (à l'exception du gardien de but) avant qu'un joueur ne revienne une deuxième (2^e) fois.
- b) Un joueur qui se trouvait au banc des punitions à la fin de la période de surtemps est éligible à participer à la fusillade.
- c) La fusillade se déroulera de la façon suivante :
 - L'équipe qui reçoit (receveur) a le choix de déterminer si elle débute ou non la fusillade.
 - Après que le choix est fait, l'équipe désignée envoie son premier (1^{er}) joueur qui tente de déjouer le gardien de but adverse; ensuite, le premier (1^{er}) joueur de l'autre équipe fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que les trois joueurs de chaque équipe aient effectué une ronde complète.
 - Le choix de l'entraîneur ne représente pas l'ordre dans lequel les joueurs doivent se présenter au centre de la glace pour effectuer leur lancer.
 - Les règles de jeu des tirs de punitions s'appliquent (art. 4.9 Hockey Canada)
 - Les lancers se font à tour de rôle et aucun tir simultané sur chacun des deux (2) gardiens de buts ne sera accepté.
 - L'équipe ayant marqué le plus de buts dans cette ronde complète est proclamée gagnante.
- d) Lorsqu'un deuxième (2^e) ou troisième (3^e) tour devient nécessaire pour briser l'égalité, l'ordre de passage des joueurs est laissé à la discrétion de l'entraîneur et peut très bien ne pas respecter l'ordre du premier (1^{er}) tour. Ainsi, à chaque tour, tous les joueurs qui terminent le match devront participer à la fusillade avant qu'un joueur ne revienne une autre fois.

Le match prend fin quand l'égalité est brisée, après qu'un joueur de chaque équipe ait effectué un tir, vers le but.

7. EXCEPTIONS (9.7.3 H.Q.)

Lors des matchs de semi-finale et de finale de chaque tournoi sanctionné par Hockey Québec, après l'application des règles de la formule Franc Jeu, en cas d'égalité après les trois (3) périodes de jeu réglementaires, il y aura période de surtemps selon le mode suivant :

- a) Il y aura une seule (1) période supplémentaire de dix (10) minutes à temps arrêté avec alignement de quatre (4) joueurs par équipe (plus un gardien de but) à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur(s) punition(s) et de l'application des règles de la formule Franc Jeu. Le premier (1^{er}) but marqué met fin au match.
- b) Après cette période de surtemps de dix (10) minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade telle que stipulée à l'article 9.7.2.

Tournois internationaux et nationaux (9.7.4 H.Q.)

Lors des tournois internationaux et nationaux, pour les équipes de classe AAA AA, après l'application des règles de la formule franc jeu, en cas d'égalité après les trois périodes de jeu réglementaires, il y aura période de surtemps selon le mode suivant :

- a) Deux périodes maximum de dix minutes chacune à temps arrêté avec un alignement de quatre joueurs par équipe plus un gardien de but sauf, en cas de punition où les joueurs punis doivent servir leur punition et de l'application des règles de la formule franc jeu, le premier but met fin au match.
- b) Après ces deux périodes de surtemps de dix minutes chacune, si l'égalité persiste, il y aura fusillade, tel que stipulé à l'article 9.7.2.

Départage d'égalité (9.8 H.Q.)

Le total des points de performance (victoire = 2 points, nulle = 1 point) et des points Franc Jeu (12 minutes et – lors d'un match = 1 point) détermine la position des équipes au classement, le plus haut total octroyant la position supérieure.

S'il y a égalité au classement entre plusieurs équipes, toutes les équipes à égalité sont assujetties aux points suivants, tant et aussi longtemps que la première équipe d'entre elles n'a pas été déterminée.

Dès que le classement de la première équipe est déterminé, le processus doit être repris à l'étape A pour départager les autres équipes en situation d'égalité s'il y a lieu.

Le classement est déterminé en fonction de critères suivants :

- a) Le plus grand nombre de victoires;
- b) Le moins grand nombre de défaites;
- c) Le résultat du ou des matchs entre les équipes en cause (victoires);

Note 1 : S'applique uniquement pour les équipes l'une contre l'autre dans une même section.

- 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 accumulé le plus de points Franc Jeu :
- f) L'équipe ayant marqué le but le plus rapide de tous les matchs joués;
- g) Tirage au sort.

RÉGISTRATION

Ce comité se veut d'être celui qui s'occupe des règlements et du bon fonctionnement du tournoi en regard avec les normes exigées par Hockey Québec.

Afin de rencontrer ses objectifs, les responsables désirent préciser et insister sur votre cartable d'équipe qui doit contenir toutes les formules requises pour vous éviter certains problèmes.

LE CARTABLE DOIT CONTENIR : (9.10.10 H.Q. p.112)

- Calendrier des matchs de la ligue;
- Feuilles de pointage (5 derniers matchs);
- Formule d'enregistrement des membres d'une équipe approuvée par un registraire d'association, ligue ou région;
- Le permis de tournoi de l'équipe

Tous les formulaires ou pièces comportant des interrogations seront soumis au comité des règlements et les cas seront référés à Hockey Québec.

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Le Tournoi Opti Pee-Wee de Montmagny en est à sa 51^e édition cette année. En plus de recevoir des équipes d'un peu partout au Québec, l'organisation est fière de pouvoir compter sur la participation d'équipes provenant de l'Ontario et du Nouveau-Brunswick.

Le Club Optimiste de Montmagny est un collaborateur de grand prestige depuis plus de 20 ans maintenant. Plus de 150 bénévoles travaillent à la réussite de cet événement dans différents comités très bien structurés.

Un comité d'accueil des plus chaleureux sera disponible dès votre arrivée à l'aréna. Nous espérons que vous aurez un grand plaisir à venir participer à cette 51^e édition à Montmagny.

Jonathan Fortin, registraire