

# TOURNOI NATIONAL OPTI PEE-WEE DE MONTMAGNY 2008

---

---

## 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 demi (1 h 30) avant l'heure cédulée de 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 de joueurs et derrière le banc (maximum 5 personnes)(article 9 c de H.C.) les membres inscrits sur la formule d'enregistrement de l'équipe approuvée 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 la bonne marche.
- 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 (HC) p. 56 art.26 Note Couleurs des équipes)
- i) Tout joueur, entraîneur, entraîneur-adjoint, gérant, préposé à l'équipement, préposé à la sécurité qui molestera ou tentera de molester un officiel majeur (arbitre, juge de ligne) sera banni pour la balance du tournoi.
- j) J'attire votre attention sur le règlement 10.1 p. 118 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 cédulée, elle perdra automatiquement la joute. Le point de comportement sera 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, il y aura tirage au sort pour connaître l'équipe visiteuse et l'équipe locale. Le tirage au sort se fera après la deuxième semi finale au bureau du registraire.
- o) Le temps d'arrêt de trente (30) secondes demandée par l'entraîneur sera autorisé tel que stipulé dans le règlement 84 f de H.C.

p) Point Franc Jeu : Dans tous les cas, il s'applique après les trois 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. Le comportement des officiels derrière le banc entre en considération dans l'application du point Franc Jeu (Ne pas oublier).

## RÈGLES DU JEU

1. Les règles du jeu sont celles de l'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<sup>ième</sup>) période mettra fin à la partie.
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<sup>ième</sup>) et la troisième (3<sup>ième</sup>) période de chaque partie, il y aura un temps de repos afin de refaire la glace.

### **RÈGLEMENT DE SURTEMPS** (règlement 9.7.1 Livre de règlements administratifs p.91)

- ~ 9.7.1 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 **4 contre 4 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.. 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, l'officiel demande à l'entraîneur de désigner trois (3) joueurs 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<sup>ième</sup>) 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<sup>re</sup>) joueur qui tente de déjouer le gardien de but adverse; ensuite, le premier (1<sup>er</sup>) 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. 35 H.C.).
- ~ 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<sup>ième</sup>) ou troisième (3<sup>ième</sup>) 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<sup>er</sup>) 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 Lors des matchs de semi-finale et de finale de chaque tournoi sanctionné par Hockey Québec en cas d'égalité après les trois (3) périodes de jeu réglementaires, il y aura périodes 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<sup>er</sup>) 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.

### 9.7.4 Tournois internationaux et nationaux

Lors des tournois internationaux et nationaux, pour les équipes de classe AAA AA, les règlements sur la période de surtemps et la fusillade ne s'applique pas.

Après l'application des règles de la formule Franc Jeu, s'il y a égalité, il y aura périodes supplémentaires de dix minutes 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 de la formule Franc Jeu. Le premier but marqué met fin au match.

## 9.8 DÉPARTAGE D'ÉGALITÉ (Hockey Québec)

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 qu 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.115

- ~ 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

- ~ Plus de 150 bénévoles travaillent à la réussite de cet événement dans 16 différents comités très bien structurés.

- ~ Seules les quatre (4) équipes situées dans un rayon d'au-delà de 175 km de Montmagny seront hébergées chaque fin de semaine dans les familles sélectionnées à Montmagny et les environs. L'hébergement des joueurs se fera à partir du vendredi soir.
- ~ Le Club Optimiste de Montmagny est un collaborateur de grand prestige. Les membres agiront comme parrain des équipes et vous apporteront une assistance avant, pendant et après vos parties.
- ~ Un comité d'accueil des plus chaleureux sera disponible dès votre arrivée à l'aréna.

Clermont Moreau, registraire