



Règlements du Tournoi Provincial Atome / Junior de Laval

Révision : 17 novembre 2011: ces règlements peuvent changer sans préavis.

- Tous les règlements énumérés sur cette page seront complétés par ceux de
- **Hockey Québec** et de **Hockey Canada**.

- La réglementation **FRANC JEU** sera appliquée durant le tournoi.

- Il n'y aura aucun frais d'entrée

Responsabilité

L'Organisation du Tournoi ne sera pas tenue responsable des accidents, des pertes de biens ou vols qui pourraient survenir aux organisations pendant la durée du Tournoi de même que les coûts de transport par ambulance. Vous devez fournir un cadenas pour votre chambre.

Cédule

La cédule du Tournoi ne pourra être modifiée d'aucune façon sans l'accord de l'Organisation du Tournoi. Les organisateurs feront l'impossible afin de respecter l'horaire de votre cédule régulière. En cas de tempête de neige, il est conseillé de prévoir une arrivée plus tôt que le temps prévu (1hr avant votre match) car l'Organisation du Tournoi ne peut retarder le Tournoi en aucun temps.

- Les joueurs et entraîneurs devront se présenter au moins (1) heure avant le début de leur joute.
- Les entraîneurs de chaque équipe sont responsables de l'éligibilité de leurs joueurs.
- Les organisateurs du Tournoi pourront prendre toutes les décisions relatives au bon fonctionnement du Tournoi, décisions qui seront sans appels.

Couleurs de chandails

Si les deux équipes ont sensiblement la même couleur de chandail, l'équipe **receveur** devra changer de chandail. Le Tournoi pourra fournir les chandails de couleur différente à l'équipe locale. Il est interdit aux équipes de changer les numéros de chandails attribués aux joueurs, et ce pour la durée complète du Tournoi, sans l'autorisation du registraire du tournoi.

Discipline

Le comité de discipline du Tournoi fera respecter tous les règlements de Hockey Québec et du Tournoi. Tout joueur ou responsable d'équipe qui ne se conformera pas aux règlements est passible d'expulsion du Tournoi sur décision du comité de discipline. Toute suspension imposée suite à un match durant un tournoi doit être purgée dans le tournoi et complétée (s'il y a lieu) dans sa ligue.

Déroulement des joutes

Période de réchauffement :

- Il y aura une période de réchauffement de (3) minutes à temps continue avant le début du match.

Temps de match :

Classe Atome A,B,C

- Tous les matchs seront d'une durée de **(2) périodes de 10 minutes** (temps chronométré) et **(1) période de 12 minutes** (temps chronométré), la réfection de la glace se fera après la deuxième période de chaque match.

Classe Atome BB,CC,JR A ET JR B

- Tous les matchs seront d'une durée de **(2) périodes de 10 minutes** (temps chronométré) et **(1) période de 15 minutes** (temps chronométré), la réfection de la glace se fera après la deuxième période de chaque match.

Temps d'arrêts

- Chacune des équipes peut demander un temps d'arrêt de trente (30) secondes
- Il n'y aura qu'un(1) seul temps d'arrêt d'autorisé par équipe par match, incluant la période de surtemps.

Différence de (7) buts

- **Advenant une différence de sept (7) buts et plus après deux (2) périodes, la joute prendra fin immédiatement.**
- Incluant semi finale et finale

Périodes de surtemps

Pour tout les tournois sanctionnés par Hockey Québec et ce après que le **FRANC JEU** est été appliqué, lorsque les (3) périodes de jeu réglementaire seront terminées et qu'il y a égalité, il y aura une période de surtemps selon le mode suivant.

Ps : veuillez prendre note que si le Tournoi se déroule formule à la ronde il n'y aura aucune période de surtemps.

Joutes régulières :

- Il y aura (1) seule période de surtemps de (5) minutes à temps **chronométré**, avec un alignement de **4 contre 4** plus le gardien de but, et ce 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 but compté mettra fin au match. Après cette période de surtemps de (5) minutes, si l'égalité persiste il y aura alors fusillade. **(sauf pour les parties de semi-finale ou finale).**

Semi Finale et Finale :

- Il y aura un maximum de (1) période supplémentaire de (10) minutes à temps chronométré à **4 contre 4** plus le gardien de but, **et ce 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 but marqué mettra un fin au match. Si après cette période de surtemps de (10) minutes, l'égalité persiste toujours il y aura alors **fusillade** tel que stipulé sur l'autre page.

Fusillade :

- L'officiel du match demande aux entraîneurs de désigner (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 de gardien de but) avant que le joueur revienne une deuxième fois.
- Un joueur qui se trouvait au banc des pénalités à la fin de la période de surtemps est admissible à participer à la fusillade.

La fusillade se déroulera de la façon suivante

- L'équipe receveur a le choix de déterminer si elle débutera ou non la fusillade
- Après que le choix est fait, l'équipe désignée envoie son premier joueur qui tente de déjouer le gardien de but adverse, ensuite le premier joueur de l'autre équipe fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce que les (3) joueurs de chaque équipe aient effectués une ronde complète.
- Le choix de l'entraîneur ne représente pas l'ordre des (3) joueurs choisis pour les lancers
- Les règles de jeu des lancers de punitions s'appliquent
- Les lancers se feront à tour de rôle, aucun lancer simultané sur chacun des deux gardiens de buts ne sera accepté.
- L'équipe ayant marqué le plus de buts dans cette ronde complète est proclamée vainqueur.
- Lorsqu'un deuxième ou troisième 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 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 prendra fin quand l'égalité est brisée, après qu'un joueur de chaque équipe ait effectué un tir vers le but.

Départage d'égalité

Si il y a égalité au classement entre plusieurs équipes, le classement sera déterminé en fonction des critères suivants.

Dès que le classement d'une équipe est déterminé, le processus doit être repris à l'étape (A) pour départager les autres équipes en situation d'égalité.

A) Le plus grand nombre de victoires

B) Le moins grand nombres de défaites

C) L e résultat du ou des matchs entre les équipes en cause (victoires)

Note (1) S'applique uniquement pour les équipes qui ont jouées l'une contre l'autre dans une même section.

D) Le meilleur différentiel = total des buts pour moins le total des buts contre de tout 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 dans tous les matchs joués.

G) Tirage au sort

Merci de votre présence et bon tournoi

**Herman Laflamme
Président**