



## **TOURNOI PROVINCIAL MIDGET-JUNIOR DE FLEURIMONT**

### **RÈGLEMENTS POUR TOUTES LES CATÉGORIES DU TOURNOI selon HOCKEY QUÉBEC**

- 1- Avant et au cours du tournoi, chaque équipe a l'obligation de consulter l'horaire officiel du tournoi et de jouer aux endroits, dates et heures désignés dans ce document. L'horaire officiel est disponible en ligne au [www.tpmjf.com](http://www.tpmjf.com).
- 2- L'équipe doit se présenter au moins une heure avant chaque joute. Notez que nous nous réservons le droit de débiter un match 15 minutes à l'avance.
- 3- Fournir son cartable lors de la première joute incluant le formulaire d'enregistrement d'équipe (T112), le calendrier de la saison régulière, le permis de tournoi et les feuilles de matchs de vos cinq dernières parties
- 4- L'hébergement et les repas sont à la charge des équipes.
- 5- Couleurs des chandails, si identiques, l'équipe qui reçoit gardera ses couleurs. Lorsque possible, les joueurs de l'équipe qui reçoit portent les chandails blancs (ou pâle).
- 6- Période de réchauffement de 2 minutes avant chaque partie.
- 7- Durée des joutes : 3 périodes de 12 minutes chronométrées chacune.
- 8- Réfection de la glace après la 2<sup>e</sup> période de chaque joute, sauf à la dernière partie de la soirée de chaque jour où il y aura réfection après la 1<sup>ère</sup> période.
- 9- Après la 2<sup>e</sup> période complète, advenant une différence de sept (7) buts, la joute prendra fin (art. 10.6.5, page 113).
- 10- Par respect pour l'équipe suivante, vous avez jusqu'à la fin de la 2<sup>e</sup> période pour quitter la chambre.
- 11- Dans les rondes préliminaires, si la partie termine à égalité, il n'y a pas de période de surtemps. Dans ce cas, chaque équipe reçoit un point au classement.
- 12- Après les parties en rondes préliminaires, les points Franc-jeu sont reporté au classement. (voir art. 8.7, page 95).
- 13- Les règles de départage d'égalité de Hockey Québec (voir art. 10.8, page 115 ou verso) s'appliqueront après les rondes préliminaires pour déterminer les positions pour les demi-finales.
- 14- Lors des matchs de demi-finales et de finales, après l'application des règles de la formule Franc Jeu, en cas d'égalité après les trois (3) périodes de jeu, il y aura période de surtemps selon le mode suivant :
  - A. Une seule période supplémentaire de 10 minutes à temps arrêté avec un alignement de quatre (4) joueurs par équipe plus un gardien de but à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur punition et de l'application des règles de la formule Franc Jeu. Le premier but marqué met fin au match.
  - B. Après cette période de surtemps de 10 minutes, si l'égalité persiste il y aura fusillade (voir art. 10.7.2, page 114).

Si une des deux équipes n'a pas respecté la norme de minutes de punitions attribuées à sa division (20 min. et moins dans le Midget / 22 min. et moins dans le Junior) (art. 8.7.4, page 96) durant le match,

« En cas de disparité entre la version française et anglaise produite par le tournoi, la version française a préséance et est applicable »

l'équipe fautive devra débiter le surtemps à court d'un joueur pour une durée de cinq (5) minutes. (voir art. 8.7.6, page 97)

Note : Le point Franc Jeu ne s'applique pas en période de surtemps.

- 15- Un temps d'arrêt de 30 secondes par match est permis.
- 16- L'utilisation de klaxon à air comprimé ou alimenté par une batterie est interdite durant les matchs (art. 8.7.8, page 97) (et réglementation municipale).
- 17- La poignée de main entre les 2 équipes se donne au début de la joute. À la fin de la partie, les équipes doivent quitter la glace immédiatement en suivant les indications de l'arbitre.

### 10.8 Départage d'égalité

**Il est important de savoir que pour chaque tour de départage, l'objectif est de classer la meilleure équipe.**

**Dans le cas où plusieurs équipes sont à égalité et que la première équipe a été identifiée, le processus doit être repris du début pour déterminer la 2e équipe si nécessaire et ainsi de suite.**

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.