



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.**
- 2- L'équipe doit se présenter à la registration au moins **une heure** avant chaque joute afin de signer la feuille de vérification des signatures (joueurs et entraîneurs). Notez que nous nous réservons le droit de débiter un match 15 minutes à l'avance.
- 3- **L'équipe doit fournir son cartable AVANT la première joute, lequel doit contenir le formulaire d'enregistrement d'équipe (T112), le calendrier de sa saison régulière ainsi que celui de tout tournoi auquel elle a précédemment participé, le permis de tournoi et les feuilles de matchs de ses cinq dernières parties (saison régulière et tournoi inclus).**
- 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 foncés.
- 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^e période de chaque joute, sauf lors de la dernière partie de la journée où la réfection a lieu après la 1^{ère} période.
- 9- Après la 2^e période complète, advenant une différence de sept (7) buts, la joute prend fin (art. 10.6.5, page 103).
- 10- Après chaque match, par respect pour l'équipe suivante, les joueurs ont jusqu'à la fin de la 2^e période pour quitter leur chambre.
- 11- Dans les rondes préliminaires, si la partie se termine avec un pointage égal, il n'y a pas de période de surtemps. Dans ce cas, chaque équipe reçoit un point au classement.
- 12- Pour les parties en rondes préliminaires, les points Franc-jeu sont reportés au classement. (voir art. 8.7, page 87).
- 13- Les règles de départage d'égalité de Hockey Québec s'appliqueront après les rondes préliminaires pour déterminer les positions en vue des demi-finales. (voir art. 10.8, page 105, reproduit à **l'annexe A** ici-bas).
- 14- Pour les 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 réglementaires, il y a une période de surtemps disputée selon les modalités suivantes :
 - A. Durée de 10 minutes à temps arrêté. Alignement de quatre (4) joueurs par équipe, plus un gardien de but, excluant les joueurs punis en temps réglementaire qui doivent servir la totalité de leur punition avant de participer à la prolongation. L'alignement est aussi modulé selon l'application des règles de la formule Franc Jeu. Le premier but marqué en période de surtemps met fin au match.

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

- B. Après la période de surtemps de 10 minutes, si l'égalité au pointage persiste, il y a une séance de fusillade (voir art. 10.7.2, page 104).
- C. Au terme des trois périodes réglementaires, l'équipe qui ne respecte pas la norme de minutes maximales de punitions attribuée à sa division par Hockey Québec (Midget : 20 minutes ou moins / Junior : 22 minutes ou moins) doit débiter la période de surtemps à court d'un joueur pour une durée de cinq (5) minutes. (Articles. 8.7.4. et 8.7.6, page 88)

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

15- Un temps d'arrêt de 30 secondes est permis lors de chaque rencontre.

16- L'utilisation d'un klaxon à air comprimé ou alimenté par une source électrique est interdite durant les matchs (art. 8.7.8, page 89) (et réglementation municipale).

17- Une poignée de mains entre les joueurs des deux équipes a lieu **au début** de chaque rencontre. À la fin de la partie, les équipes doivent rapidement quitter la glace en suivant les indications de l'arbitre en chef.

18- Dispositions diverses

A. Toute équipe sera tenue responsable de tout dommage causé par l'un de ses membres aux installations et équipements utilisés lors du tournoi. Une amende sera émise par l'organisation du selon l'ampleur des dommages subis.

B. L'organisation du tournoi n'est pas responsable des accidents et blessures qui pourraient survenir aux membres des équipes et à leurs supporteurs et ce, pendant la durée du tournoi.

C. L'organisation du tournoi n'est nullement responsable, de quelque manière que ce soit, de tout bris ou vol survenant à l'équipement d'une équipe participant au tournoi.

D. Seuls les joueurs enregistrés, les responsables de l'équipe et les officiels du tournoi ont accès aux chambres des joueurs. Toute personne sous l'effet d'une suspension ne peut accéder au vestiaire de son équipe.

E. Si un litige survient relativement à un règlement et qu'une ou plusieurs équipes sont impliquées, seul un responsable d'une ou des équipes concernées sera admis à discuter du litige avec les responsables du tournoi.

F. Aucun changement d'horaire n'est possible.

G. L'organisation se réserve le droit d'assigner à un autre aréna les rencontres prévues à l'horaire, et ce sans préavis.

H. En tout temps, l'organisation du tournoi ou l'arbitre en chef peuvent arrêter un match, s'ils jugent que la sécurité des participants (joueurs, officiels et/ou entraîneurs) pourrait être compromise.

19- Le comité organisateur se réserve le droit de statuer en regard de toute manière non couverte par le présent document. Les décisions prises par le comité sont finales et sans appel.

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.