

RÈGLEMENTS 2010

TOURNOI PROVINCIAL DE LA PLAINE

INFORMATIONS GÉNÉRALES

RESPONSABILITÉS DES ÉQUIPES

1. Cartables d'équipes : (9.10.10) H.Q.

Le cartable de vérification doit être remis au registraire du tournoi une heure et demie (1½h) avant sa première joute et le contenu comprendra obligatoirement les formules et les éléments suivants :

A) Le calendrier des matchs de la ligue;

B) Les feuilles de pointage des cinq (5) derniers matchs;

C) Le formulaire d'enregistrement des membres d'une équipe approuvée par un registraire d'association, ligue ou région;

D) Le permis de tournoi de l'équipe.

Note : Les équipes ont la responsabilité de récupérer leur cartable après leur dernière partie.

Avant chaque partie, l'instructeur doit rayer de l'alignement les joueurs non participants.

Les parties du tournoi seront officiées par deux arbitres reconnus par la F.Q.H.G. et seront nommés par les organisateurs du tournoi.

Un joueur suspendu ne peut participer au tournoi.

Le programme FRANC-JEU s'applique durant le Tournoi (voir 7.7.3).

Pour le nombre de joueur minimum et maximum se référer au règlement HQ 7.2.1 A et B. L'instructeur doit désigner un gardien de but partant avant chaque partie.

Lorsque les couleurs des chandails des concurrents ne font pas contraste, l'équipe « receveurs » sera l'équipe qui devra changer de chandails. Une autre série de chandails sera fournie par l'organisation du tournoi. Pour la catégorie CC, le chandail de l'équipe « receveurs » sera en foncé et celui de l'équipe « visiteurs » sera en blanc.

Endroit des parties: toutes les parties seront disputées au Forum de La Plaine, situé au 6881 Boul. Laurier, La Plaine.

DURÉE DES PARTIES

La première et la deuxième période seront chacune de dix (10) minutes chronométrées. Il n'y aura pas de repos entre la première et la deuxième période. Les équipes changeront de côté de la patinoire et la partie se poursuivra immédiatement. La troisième période sera de douze (12) minutes chronométrées. Lors de la refaçon de la glace, entre la deuxième et la troisième période, un temps de repos sera alloué.

Le temps des punitions sera chronométré.

Temps supplémentaire, IMPORTANT: se référer aux règlements de la F.Q.H.Q. (9.7).

La partie prendra fin immédiatement lorsqu'il y aura sept (7) buts et plus d'écart après deux périodes de jeu pour le simple lettre. Pour le CC chronométré à temps continu F.Q.H.Q. (9.6.5.B). Les parties semi finale et finale dureront tout le temps réglementaire.

Toute équipe qui ne se présente pas à une partie cédulée, à l'exception de la première partie, sera automatiquement éliminée. De plus, celle-ci perdra son dépôt et ce quelque raison que ce soit la raison invoquée.

Les organisateurs du tournoi se réservent le droit de débiter une partie quinze (15) minutes avant l'heure prévue.

SEMI-FINALE ET FINALE

Le temps des parties pour les semi-finales des classes CC, A, B, C sera le même que pendant le tournoi.

Le temps supplémentaire pour la semi-finale sera d'une (1) période de dix minutes (10) à temps arrêté avec un alignement de 4 joueurs (La formule franc jeu s'applique), le premier but mettant fin à la partie. Selon les règlements de la

F.Q.H.G. (9.7.3), il y aura fusillade, si le pointage est égal à la fin du temps réglementaire.

Joueurs affiliés (5.6.6 et 9.10.6 HQ)

Une équipe peut insérer un ou des joueurs affiliés sur sa liste à la condition que le registraire du tournoi en soit informé avant chaque partie.

RÈGLEMENTS PARTICULIERS

Dans la classes CC, chaque équipe jouera trois parties contre des adversaires déterminés par tirage au sort afin d'établir un pré-classement. Seulement les quatre premières équipes passeront en semi finale.

Il est important de mentionner que les points Franc-Jeu sont comptabilisés pour le calcul du classement final.

Le départage se fera selon les règlements établis par hockey Québec. S'il y a égalité à la fin du temps réglementaire.

9.8 Départage d'égalité

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 des 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 qui ont joué l'une contre l'autre dans une même section.

Livre des règlements administratifs de Hockey Québec

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 dans tous les matchs joués.
G. Par tirage au sort.

Aucun temps de repos n'est accordé au gardien de but quel que soit le motif invoqué (blessure, bris d'équipement...). Une période de dix (10) minutes est allouée en cas de changement de gardien blessé qui ne peut revenir au jeu.

Chaque équipe devra être présente au FORUM DE LA PLAINE au moins 1h avant le début de chaque partie (sauf la première). De plus, les équipes devront être prêtes à jouer trente (30) minutes avant l'heure indiquée.

Les repas ne seront pas fournis par l'organisation.
Au maximum cinq (5) instructeurs seront admis derrière le banc.

Merci et bon Tournoi

Sportivement vôtre,

