



# RÈGLEMENTS

## 39<sup>e</sup> édition

1. Les règlements sont ceux de Hockey Québec et de l'A.C.H. exception faite de ceux qui suivent dans le présent document. Chaque équipe est donc tenue de fournir son cartable contenant toutes les pièces requises au registraire du tournoi avant son premier match.
2. La réglementation de Hockey Québec concernant **Franc-Jeu**, s'applique intégralement pendant toute la durée du tournoi.
3. **FORMULES DE COMPÉTITION DANS CHAQUE DIVISION.**

### **ATOME CC**

Les dix équipes disputent une ronde préliminaire de trois parties chacune au hasard. Par la suite, un classement est fait. Les équipes des positions 5 à 10 sont éliminées. En demi-finale, la position 3 vs la position 2 et la position 4 vs la position 1. Suivra la finale

### **PEE WEE CC**

Les dix équipes disputent une ronde préliminaire de trois parties chacune au hasard. Par la suite, un classement est fait. Les équipes des positions 7 à 10 sont éliminées. Les équipes de première et deuxième position accèdent à la demi-finale et les quatre suivantes (6v3 et 5vs4) s'affrontent dans des parties quart de finale. Les deux équipes gagnantes passeront en demi-finale. Le club de première position affrontera le gagnant de 5vs4 et celui de deuxième, le gagnant de 6vs3. Suivra la finale.

### **BANTAM CC**

Les douze équipes disputent une ronde préliminaire de trois parties chacune au hasard. Par la suite, un classement est fait. Les équipes des positions 9 à 12 sont éliminées. Les huit premières accèdent aux quarts de finale selon le principe 8vs1, 7vs2, 6vs3 et 5vs4. Les gagnants de ces rencontres joueront ensuite en demi-finale (gagnant 5/4 vs gagnant 8/1 et gagnant 6/3 vs gagnant 7/2). Suivra la finale.

## **BANTAM BB**

Rotation entre les quatre équipes. La quatrième position au classement est éliminée. Les positions deux et trois s'affrontent en demi-finale. Le gagnant de la demi-finale affronte en finale la première position au classement

## **MIDGET CC**

Les quatorze équipes disputent une ronde préliminaire de trois parties chacune au hasard. Par la suite, un classement est fait. Les équipes des positions 9 à 14 sont éliminées. Les huit premières accèdent aux quarts de finale selon le principe 8vs1, 7vs2, 6vs3 et 5vs4. Les gagnants de ces rencontres joueront ensuite en demi-finale (gagnant 5/4 vs gagnant 8/1 et gagnant 6/3 vs gagnant 7/2). Suivra la finale.

## **MIDGET BB**

Les dix équipes disputent une ronde préliminaire de trois parties chacune au hasard. Par la suite, un classement est fait. Les équipes des positions 7 à 10 sont éliminées. Les équipes de première et deuxième position accèdent à la demi-finale et les quatre suivantes (6vs3 et 5vs4) s'affrontent dans des parties quart de finale. Les deux équipes gagnantes passeront en demi-finale. Le club de première position affrontera le gagnant de 5vs4 et celui de la deuxième, le gagnant de 6vs3. Suivra la finale.

## **4. DURÉE DES PARTIES**

Atome & Pee-wee :	Trois périodes de 11 minutes chronométrées
Bantam & Midget :	Deux périodes de 10 minutes chronométrées
	Une période de 15 minutes chronométrées

La période de réchauffement d'avant partie sera de trois (3) minutes. **Les joueurs devront être prêts à sauter sur la glace dès que les équipes précédentes auront quitté car c'est à ce moment que la période de réchauffement commencera à être chronométrée.** La collaboration des équipes est requise afin d'éviter tout retard dans le déroulement de la compétition.

Les parties **pourront** débuter quinze (15) minutes avant l'heure prévue. Il y aura une (1) minute de repos entre la 1<sup>ère</sup> et la 2<sup>e</sup> période. La surface glacée sera refaite après la 2<sup>e</sup> période de chaque partie.

Pour toutes les parties, le temps ne sera plus chronométré dès qu'il y aura un écart de cinq (5) buts à partir de la 3<sup>e</sup> période seulement. Le temps redeviendra chronométré si l'écart revient à quatre (4) buts. **Prenez note que la partie prendra fin après la deuxième période de jeu advenant une différence de sept (7) buts et plus.**

## 5. PROCÉDURES EN CAS D'ÉGALITÉ APRÈS TROIS PÉRIODES

Pour les **parties de la ronde préliminaire**, en cas d'égalité après trois périodes, un point sera accordé à chaque équipe et on ajoutera les points Franc-Jeu au résultat.

Pour les **parties de la ronde éliminatoire** où il est nécessaire de déterminer un gagnant, le règlement de Hockey Québec pour le temps supplémentaire s'applique :

### A- Parties quart de finale et huitième de finale:

. Le règlement 9.7.1 a et b (périodes de surtemps) et 9.7.2 a, b, c et d (fusillade) s'appliquera.

**9.7.1** Pour tous les tournois sanctionnés par Hockey Québec **après que Franc-Jeu a été appliqué, lorsque les matchs sont à finir**, en cas d'égalité après les trois périodes de jeu réglementaires, il y aura période de surtemps selon le mode suivant :

- a) Une **seule** période de 5 minutes à temps arrêté, **avec un alignement de 4 contre 4** ( à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur (s) punition (s)). Le premier but met fin à la partie.
- b) Après cette période de surtemps de cinq minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade selon 9.7.2 a, b, c et d

**Application Franc-Jeu: le match se prolonge automatiquement même si une seule des deux formations qui s'affrontent a conservé son point Franc-Jeu. Cependant, dans cette éventualité, cette dernière jouira d'une supériorité numérique ( quatre contre trois ) pendant les cinq minutes de cette prolongation. Aucun joueur de l'équipe fautive n'aura à se rendre au banc des punitions afin de servir cette punition majeure.**

### B- Parties demi-finales et finales : Le règlement 9.7.3 a et b s'applique

**9.7.3** Lors des matchs de semi-finale et de finale de chaque tournoi sanctionné par Hockey Québec, **après que Franc-Jeu a été appliqué**, en cas d'égalité après les trois périodes de jeu réglementaires, il y aura périodes de surtemps selon le mode suivant :

- a) Une seule période supplémentaire de dix minutes à temps arrêté avec un alignement de **quatre joueurs par équipe** (plus un gardien de but) sauf en cas de punition (conformément aux règles de jeu), le premier but marqué met fin à la partie.
- b) Après ces périodes de surtemps de dix (10) minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade tel que stipulé à l'article 9.7.2.

**Application Franc-Jeu: S'il y a période de surtemps en raison de l'application de cette règle, si une seule des équipes a perdu son point Franc-Jeu, l'équipe fautive devra débiter la première période de surtemps à court d'un joueur pour une durée de cinq (5) minutes. L'entraîneur de cette équipe, par l'entremise du capitaine sur la glace, désignera un joueur pour purger cette punition majeure. L'entraîneur peut désigner un joueur qui n'était pas sur la glace au moment de l'infraction ( lire : fin de période ).**

## **6. EN CAS D'ÉGALITÉ AU CLASSEMENT D'UN TOURNOI ROTATION**

Le règlement 9.8 de Hockey Québec s'applique. 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 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 tous les **matches** ;

Note 2 : Si une équipe ne s'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 ;

7. **Advenant qu'une équipe ne puisse se présenter à une partie, à moins d'une raison de force majeure, l'équipe pourra perdre la partie par défaut et trois (3) points seront accordés à l'autre équipe. L'organisation du tournoi rendra une décision finale et sans appel dans chacun de ces cas.**
8. L'équipe **locale** portera son gilet de couleur pâle et l'équipe qui **visite** celui de couleur foncée. Advenant que l'une ou l'autre des deux équipes ne possède qu'un set de chandails, elle pourra le porter tandis que l'autre optera pour celui qui contrastera le plus. C'est le calendrier qui détermine les équipes locales et visiteuses. Il n'y a pas de tirage au sort, même pour les parties finales.
9. Advenant une fraude de quelque nature que ce soit, une équipe sera disqualifiée par l'organisation du tournoi et le dossier sera transmis à Hockey Québec.
10. Aucune boisson alcoolique et drogue ne seront tolérées durant le tournoi. Les joueurs fautifs seront exclus du tournoi.
11. Si un cas d'indiscipline est signalé par un **foyer d'hébergement, établissement hôtelier ou en tout autre lieu**, le ou les joueurs concernés seront expulsés, placés sous la responsabilité du gérant ou de l'entraîneur et pourront être exclus du tournoi selon la décision du comité de discipline.

## **12. JURIDICTION DU COMITÉ DE DISCIPLINE**

Le comité de discipline se réserve le droit de statuer en regard de toute matière non couverte par le présent document. Les décisions prises par le comité de discipline sont **finale et sans appel.**

13. L'arbitre en charge de la partie, se garde le droit de refuser la poignée de mains entre les équipes à la fin de la partie.
14. Lorsqu'une équipe reprend possession de son cartable et quitte le tournoi, et cela même avant de connaître le classement final, celle-ci sera éliminée automatiquement.
15. Les équipes auront un maximum de 30 minutes pour quitter la chambre des joueurs après la fin de la partie.
16. L'équipe sera tenue responsable de tout bris de matériel causé par un membre de celle-ci à l'intérieur des sites de compétition. L'équipe devra déboursier le montant total pour les frais encourus pour la réparation du matériel brisé.

Luc Vaillancourt  
Vice-président Hockey

**Révisé le 2012-01-05**