



RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX TOURNOI PROVINCIAL ATOME et JUNIOR DE TERREBONNE / ÉDITION 2010

1. DISPOSITIONS GÉNÉRALES

- 1.1 Le tournoi provincial de Terrebonne est sanctionné par la F.Q.H.G. ; les règles de jeu de l'A.C.H.A. s'y appliquent.
- 1.2 Le cartable exigé par la F.Q.H.G. est obligatoire.
- 1.3 Les équipes devront avoir fourni les documents requis au registraire en titre dès leur arrivée.
- 1.4 Les documents suivants devront être au dossier :
 - 1.4.1 Le calendrier des matchs de la ligue.
 - 1.4.2 Les feuilles de pointage des cinq (5) derniers matchs.
 - 1.4.3 Le formulaire d'enregistrement des membres d'une équipe, dûment signé par toutes les personnes y figurant et autorisé par le registraire local pour les équipes des niveaux A et B et par le registraire régional pour les équipes des niveaux BB et CC.
 - 1.4.4 Le permis de tournoi.

Le cartable de vérification restera en possession du registraire du tournoi jusqu'à la dernière partie de l'équipe. L'entraîneur a la responsabilité de venir récupérer son cartable.

Toute équipe qui ne pourra fournir cette documentation pourra être disqualifiée.

2. ARRIVÉE DES ÉQUIPES

- 2.1 En tout temps, les équipes devront se présenter à l'aréna une (1) heure avant l'heure prévue. La présence des joueurs sur la glace pourra être requise quinze (15) minutes avant l'heure de début prévue à l'horaire.
- 2.2 Le retard d'une équipe pourra entraîner une partie perdue par défaut, à moins de circonstances hors du contrôle de l'équipe.

3. SIGNATURE DES JOUEURS ET FEUILLES DE POINTAGE

- 3.1 Chaque joueur devra signer la feuille d'alignement du tournoi avant chaque partie.
- 3.2 Les entraîneurs devront vérifier la feuille de pointage et signer cette feuille avant chaque joute.
- 3.3 Aucun remplacement n'est permis après qu'une équipe ait remis sa liste de joueurs au responsable du tournoi.

3.4 L'équipe « visiteur » portera le chandail de couleur pâle et l'équipe « receveur » portera le chandail de couleur foncée.

Tournoi provincial de Terrebonne / Édition 2010

Règlements généraux

4. ÉQUIPE « RECEVEUR »

- 4.1 Lors des matchs de semi-finale et de finale, l'équipe « *receveur* » sera tirée au sort ainsi que la chambre. Chaque équipe sera sous la responsabilité d'un représentant du tournoi.
- 4.2 Si les deux équipes portent la même couleur de chandails et que la ressemblance peut entraîner des problèmes, selon le jugement des arbitres qui l'auront préalablement constaté, l'équipe locale devra changer de chandail. Dans le cas où l'équipe ne possède qu'un seul chandail, le comité du tournoi lui en fournira un pour la partie à jouer.

5. DÉBUT DES PARTIES

Au signal de l'arbitre, une période de réchauffement de trois (3) minutes sera accordée à chaque équipe. Après le signal du cadran, l'équipe qui retardera le jeu sera pénalisée. Aucun temps d'arrêt ne sera alloué durant la partie.

6. DURÉE DE CHAQUE PARTIE

- 6.1 Atome A et B / Atome BB et CC
Il y aura deux (2) périodes de dix (10) minutes à temps arrêté et une de douze (12) minutes à temps arrêté.
- 6.2 Junior
Il y aura deux (2) périodes de douze (12) minutes à temps arrêté et une période de quinze (15) minutes à temps arrêté.

7. DIFFÉRENCE DE SEPT BUTS

(Hockey Québec – règlement 9.6.5)

Advenant une différence de sept (7) buts, la partie prendra fin après deux (2) périodes régulières.

8. RÉGLEMENTATION DE SURTEMPS

(Hockey Québec – règlement 9.7)

8.1 Période de surtemps

Après l'application des règles de la formule Franc Jeu **lorsque les matchs sont à finir**, en cas d'égalité après les trois (3) périodes de jeu réglementaires, il y aura période de surtemps selon le mode suivant :

- A. Une seule période supplémentaire de cinq minutes à temps arrêté, avec un alignement de quatre 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 cinq minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade telle que stipulée à l'article 8.2.

Tournoi provincial de Terrebonne / Édition 2010

Règlements généraux

8.2 Fusillade

- A. Après chaque match, s'il y a égalité entre les deux équipes, l'officiel demande à l'entraîneur de désigner trois 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, à l'exception du gardien de but, devront participer à la fusillade avant qu'un joueur ne revienne une deuxième fois.
- B. Un joueur qui se trouvait au banc des punitions à la fin de la période de surtemps est admissible à participer à la fusillade.
- C. La fusillade se déroulera de la façon suivante :
 - i. L'équipe qui reçoit a le choix de déterminer si elle débutera ou non la fusillade.
 - ii. 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 trois joueurs de chaque équipe aient effectué une ronde complète.
 - iii. Le choix de l'entraîneur ne représente pas l'ordre dans lequel les joueurs doivent se présenter au centre de la glace pour effectuer leur lancer.
 - iv. Les règles de jeu des tirs de punition s'appliquent.
 - v. Les lancers se font à tour de rôle et aucun tir simultané sur chacun des deux gardiens de buts n'est accepté.
 - vi. L'équipe ayant marqué le plus de buts dans cette ronde complète est proclamée gagnante.
- D. Lorsqu'un deuxième ou un troisième tour devient nécessaire pour briser l'égalité, l'ordre de passage des joueurs est laissé à la discrétion de l'entraîneur et peut 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 prend fin quand l'égalité est brisée, après qu'un joueur de chaque équipe ait effectué un tir vers le but.

8.3 Exceptions

Lors des matchs de semi-finale et de finale, après l'application des règles de la formule Franc Jeu, en cas d'égalité après les trois (3) périodes de jeu réglementaires, il y aura période 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 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 dix minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade, tel que stipulé à l'article 8.2.

Tournoi provincial de Terrebonne / Édition 2010

Règlements généraux

9. TEMPS D'ARRÊT

Pour les joutes de semi-finale et de finale, il sera possible de prendre un temps d'arrêt de trente (30) secondes dans la dernière minute de jeu de la partie, si le pointage est égal ou s'il y a un écart d'un but.

10. RESPONSABILITÉ

10.1 Le comité organisateur du Tournoi Provincial de Terrebonne, de même que l'Association de Hockey Mineur de Terrebonne, ne se tiennent aucunement responsables des accidents et/ou blessures qui pourraient survenir et ce, tant pour les joueurs, les entraîneurs et les gérants d'équipe et ce, pour toute la durée du tournoi.

10.2 En cas de blessure, aucun entraîneur ne sera toléré sur la glace, sauf sur demande d'un officiel. Des personnes autorisées seront sur place pour assurer les premiers soins.

10.3 Toute personne ayant un comportement contraire au code d'éthique décrit au chapitre 10 des règlements administratifs de Hockey Québec sera rencontrée par le Comité de discipline du tournoi qui aura entière juridiction sur les sanctions qui seront appliquées.

Nous souhaitons la meilleure des chances à tous!



Manon Sauvageau, présidente
Tournoi provincial atome-junior de Terrebonne
29^e édition – 2010