

# **TOURNOI PROVINCIAL ATOME BANQUE SCOTIA DE BOISBRIAND**



## **RÈGLEMENTS**

**18e édition 2011**

**Atome - BB - CC -A - B - C**

# TABLE DES MATIÈRES

Page

<a href="#">1. Général.....</a>	<a href="#">3</a>
<a href="#">Présentation du cartable de vérification .....</a>	<a href="#">3</a>
<a href="#">Avant-partie.....</a>	<a href="#">4</a>
<a href="#">Catégorie « A » « B » et « C » .....</a>	<a href="#">5</a>
<a href="#">Parties des catégories « A » « B » et « C ».....</a>	<a href="#">5</a>
<a href="#">Catégorie « BB » « CC ».....</a>	<a href="#">5</a>
<a href="#">Parties des catégories « BB » et « CC » .....</a>	<a href="#">5</a>
<a href="#">Parties quarts de finales "CC" et "BB" .....</a>	<a href="#">6</a>
<a href="#">Parties demi-finales et finales (toutes les classes) [Référence, Hockey Québec].....</a>	<a href="#">6</a>
<a href="#">Fusillades.....</a>	<a href="#">7</a>
10. Fusillades_____	7-8

## 1. Général

- 1.1 Cette compétition sera jouée selon les règlements de Hockey Québec et des annotations ci-dessous.
- 1.2 La formule « Franc-jeu » sera appliquée dans le tournoi, mais ne déterminera pas le gagnant d'une partie à élimination. Cependant, pour les tournois à la ronde, les équipes qui auront cumulé 10 minutes et moins de temps de pénalité lors d'une partie se verront ajouter un (1) point au cumulatif.
  - 1.2.1 Aussitôt qu'un arbitre appellera une punition de banc à un entraîneur en raison de son comportement (codes 61, 62, 66, 70, 84 et 85), cette équipe perdra automatiquement son point Franc-jeu. [Règlements 7.7.3 E du livre de règlements administratifs de Hockey Québec]
- 1.3 Toutes les parties sont d'une durée d'une (1) heure, répartie comme suit :
  - 1.3.1 La première et la deuxième période sont d'une durée de 10 minutes chacune à temps arrêté;
  - 1.3.2 La troisième période est de 12 minutes à temps arrêté.
- 1.4 Le surfacage de la glace se fera entre la deuxième et la troisième période.
- 1.5 Dans les catégories "C", "B" et "A" La partie prendra automatiquement fin s'il y a un écart de sept buts après la deuxième période, [Règlements 9.6.5 du livre de règlements administratifs de Hockey Québec]
- 1.6 Lors d'une partie dans le cadre d'un tournoi à la ronde, le temps sera alors continu. Pour toutes catégories, au début ou pendant la troisième période le [Règlements 9.6.5 du livre de règlements administratifs de Hockey Québec] s'applique.
- 1.7 Un seul temps d'arrêt de 30 secondes est permis par équipe selon le règlement 10.17 f des règles officielles de Hockey Canada.

## Présentation du cartable de vérification

- 1.8 Chaque équipe participante doit présenter un cartable de vérification conformément à l'article 9.10.10 du livre de règlements administratifs de Hockey Québec incluant les éléments suivants :

- 1.8.1 Le calendrier des matchs de la ligue;
  - 1.8.2 les feuilles de pointage (cinq dernières parties);
  - 1.8.3 La formule d'enregistrement des membres d'une équipe approuvée par un registraire d'association, de ligue ou de région;
  - 1.8.4 Le permis de tournoi de l'équipe.
- 1.9 Pour la catégorie simple lettre, un des entraîneurs doit obligatoirement avoir obtenu le niveau de certification RÉCRÉATION et PIJE ou 0A. Pour la catégorie double lettre, l'entraîneur-chef doit avoir obtenu le niveau de certification RÉCRÉATION et PIJE et au minimum un de ses adjoints doivent obligatoirement avoir obtenu le niveau de certification RÉCRÉATION et PIJE. (Et ce au 31 décembre de la saison courante)
- Les entraîneurs n'ayant pas la certification exigée ne pourront être derrière le banc [Règlements 3.1 et 3.5 du livre de règlements administratifs de Hockey Québec]. Les entraîneurs inscrits à un stage après la date du tournoi doivent avoir en leur possession une lettre de leur registraire prouvant qu'ils sont inscrits ainsi que la date du cours.
- 1.10 Les entraîneurs de l'équipe doivent se présenter au bureau du registraire du tournoi à l'aréna une heure avant la première partie avec leur cartable de vérification.
  - 1.11 Toute équipe trouvée coupable d'avoir utilisé un joueur ou officiel d'équipe non admissible perd automatiquement cette partie et sera disqualifiée pour la durée du tournoi [Règlements 7.2.7 du livre de règlements administratifs de Hockey Québec].
  - 1.12 L'équipe est responsable de récupérer le cartable immédiatement après sa dernière partie.

## **Avant-partie**

- 1.13 Les équipes doivent arriver au moins 45 minutes avant le début de leur partie.
- 1.14 Pour toutes les parties, les équipes doivent être prêtes à accéder à la patinoire au moins 15 minutes avant l'heure prévue.
- 1.15 Dans les cas où les équipes en présence possèdent des chandails de couleurs similaires et pouvant porter à confusion, et ceci selon le comité du tournoi, des chandails de couleurs différentes devra être portés par l'équipe receveur.
- 1.16 Avant chaque partie, les responsables du tournoi doivent vérifier la signature de chacun des joueurs participants avec la signature

apparaissant sur la formule d'enregistrement des membres d'une équipe [Référence, Hockey Québec 9.6.6.]. Seront acceptées, les formules d'enregistrement approuvées par un registraire d'association, de ligue ou de région.

- 1.17 Les preuves de certification des entraîneurs (chef et adjoints) de chaque équipe seront exigées.

## **Catégorie « A » « B » et « C »**

- 1.18 Chaque équipe participante est assurée d'un minimum de deux parties, la seconde est nécessairement une partie d'élimination.
- 1.19 Dans l'organigramme, l'équipe receveur est l'équipe du haut des pointes. Sauf pour la finale. Il y aura tirage au sort pour déterminer l'équipe receveur.

## **Parties des catégories « A » « B » et « C »**

- 1.20 Chaque équipe participante est assurée d'un minimum de deux parties, selon la formule d'un tournoi faux double.

### **Périodes de surtemps**

Pour tous les tournois et festivals sanctionnés par Hockey Québec 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: Une seule période supplémentaire de cinq (5) 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. Après cette période de surtemps de cinq (5) minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade telle que stipulée à l'article 9.7.2 de Hockey-Québec

## **Catégorie « BB » « CC »**

- 1.21 Chaque équipe participante est assurée d'un minimum de trois parties,

## **Parties des catégories « BB » et « CC »**

- 1.22 Chaque équipe participante est assurée d'un minimum de trois parties, selon la formule d'un tournoi à la ronde.
- 1.23 Selon le résultat des parties, seront alloués : deux points pour une victoire, un point pour une partie nulle et aucun point pour une défaite ainsi qu'un point Franc-jeu pour dix minutes et moins de temps de pénalité [Voir aussi : 1.2.1].

- 1.24 Il n'y aura pas de prolongation s'il y a égalité après les trois périodes réglementaires.
- 1.25 Bris d'égalité conformément à l'article 9.8 de Hockey Québec.
- 1.25.1 S'il y a égalité au classement entre plusieurs équipes, le classement est déterminé en fonction des critères suivants:
- 1.25.1.1 le plus grand nombre de victoires;
  - 1.25.1.2 le moins grand nombre de défaites;
  - 1.25.1.3 le résultat du ou des parties entre les équipes en cause (victoires)<sup>1</sup>; Ceci s'applique uniquement pour les équipes qui ont joué l'une contre l'autre dans une même section pour un tournoi à la ronde.
  - 1.25.1.4 le meilleur différentiel: total des buts Pour moins le total des buts Contre de toutes les parties; Si une équipe n'est pas présente pour une partie, le nombre de points pour et contre des parties joués contre elle par les autres équipes ne doit pas être dans le calcul.
  - 1.25.1.5 L'équipe ayant accumulé le plus de Franc Jeu;
  - 1.25.1.6 l'équipe ayant marqué le but le plus rapide dans toutes les parties jouées;
  - 1.25.1.7 Par un tirage au sort.

Dès que le classement d'une équipe est déterminé, le processus doit être repris à l'étape « 7.4.1.1 » pour départager les autres équipes en situation d'égalité s'il y a lieu.

## **Parties quarts de finales "CC" et "BB"**

- 1.26 Les équipes qui termineront en première position de leur pool seront les équipes receveurs pour les quarts de finales.
- 1.27 Pour les quarts de finales, la réglementation de l'article 9 du présent document s'appliquera, **sauf que la période de surtemps sera de cinq minutes.** (règl. 9.7.1 Hockey- Québec) et (9.7.2 H0cckey-Québec)

## **Parties demi-finales et finales (toutes les classes) [Référence, Hockey Québec]**

- 1.28 Lors des parties de demi-finales et de finales de chaque tournoi sanctionné par Hockey Québec, après l'application des règles de la formule Franc Jeu, en cas d'égalité après les trois périodes de jeu réglementaire, il y aura période de surtemps selon le mode suivant :

---

<sup>1</sup> S'applique uniquement pour les équipes qui ont joué l'une contre l'autre dans une même section.

- 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 à la partie.
- b) Après cette période de surtemps de dix minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade, tel que stipulé à l'article 9.7.2 [Référence, Hockey Québec]

## Fusillades

Conformément à l'article 9.7.2 du règlement de Hockey Québec :

- 1.29 Lors des parties éliminatoires, demi-finales ou finales, s'il y a égalité entre les deux équipes, après la période supplémentaire, l'officiel demande à l'entraîneur de désigner trois joueurs pour la première ronde de la fusillade. Advenant qu'il y ait encore une égalité après cette première ronde, l'entraîneur désignera un à la fois les joueurs qui participeront à la fusillade. Tous les joueurs devront participer à la fusillade (à l'exception du gardien but), avant qu'un joueur ne revienne une deuxième fois.
- 1.30 Un joueur qui se trouvait au banc des punitions à la fin de la période de surtemps est admissible à participer à la fusillade.
- 1.31 La fusillade se déroulera comme suit :
  - 1.31.1 l'équipe qui reçoit (receveur) a le choix de déterminer si elle débutera ou non la fusillade.
  - 1.31.2 Une fois le choix 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 (3) joueurs de chaque équipe aient effectué une ronde complète.
  - 1.31.3 Le choix de l'entraîneur ne représente pas l'ordre dans lequel les joueurs doivent se présenter au centre de la glace pour effectuer le lancer.
  - 1.31.4 Les règles de jeu des tirs de punitions s'appliquent.
  - 1.31.5 Les lancers se font à tour de rôle et aucun tir simultané sur chacun des deux gardiens de but ne sera accepté.
  - 1.31.6 L'équipe ayant marqué le plus de buts dans cette ronde complète est proclamée gagnante.
- 1.32 Lorsqu'un deuxième ou troisième tour devient nécessaire pour briser l'égalité, l'ordre de passage des joueurs est laissé à la discrétion de l'entraîneur et peut très bien ne pas respecter l'ordre du premier tour.

Ainsi, à chaque tour, tous les joueurs qui terminent la partie devront participer à la fusillade avant qu'un joueur ne revienne une autre fois.

1.32.1 La partie prend fin quand l'égalité est brisée, après qu'un joueur de chaque équipe ait effectué un tir vers le but.

## **Le comité Tournoi provincial Atome Banque Scotia de Boisbriand**