



TOURNOI PROVINCIAL MIDGET/JUVÉNILE DE SAINT-JOSEPH-DE-BEAUCE 18 AU 27 JANVIER 2019

Le Tournoi Provincial Midget/Juvenile de Saint-Joseph-de-Beauce est un tournoi sanctionné par Hockey Québec. Les règles de jeu sont celles de l'A.C.H.A., et les règlements administratifs sont ceux de Hockey Québec en vigueur pour la saison en cours. La formule Franc- Jeu s'applique également dans le tournoi.

Toutes les parties seront jouées à l'aréna de Saint-Joseph-de-Beauce :

713, avenue Robert-Cliche
Saint-Joseph-de-Beauce, Qc
G0S 2V0

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

1. Tous les règlements non-inscrits aux présentes sont ceux mentionnés dans le livre des règlements administratifs distribué par Hockey Québec et L'A.C.H.A.
2. Pour une raison de sécurité, il est interdit de courir à l'intérieur de l'aréna. Le réchauffement de pré-partie devra être effectué à l'extérieur.
3. Lorsqu'une équipe se présente au tournoi (au registraire), elle a l'obligation, en remettant son cartable d'équipe, d'aviser si un de ses membres (joueur, gardien de but et ou personnel derrière le banc), est actuellement suspendu et a une suspension à purger au cours du tournoi, afin que le tout soit inscrit sur la feuille de pointage avant le début du match.
4. À moins de preuve contraire acceptée par le Comité de discipline concerné, tout membre est considéré avoir pris part à un match si son nom apparaît sur la feuille de pointage.
5. Le tournoi vérifiera, avant chaque partie, la signature de chacun des joueurs participants, avec la signature apparaissant à la formule d'enregistrement de l'équipe; les signatures doivent se ressembler, sinon une reprise sera demandée.
6. En tout temps, la direction du tournoi se réserve le droit de mettre fin à une partie en cours si le déroulement de cette rencontre est tel que la sécurité des participants est compromise. Le résultat de la partie sera alors celui qui prévalait au moment de l'interruption de celle-ci.
7. Molester, agresser un officiel :
 - A) Toute punition pour agression physique envers un officiel hors glace entraîne automatiquement une suspension de trois matchs. De plus, chaque cas sera référé pour étude au comité de discipline régional concerné. (E-78)

B) Toute punition pour avoir agressé VERBALEMENT ou menacé de FRAPPER ou tenter de FRAPPER un officiel hors glace entraîne automatiquement une suspension d'un (3) matchs. De plus chaque cas sera référé pour étude au comité de discipline régional concerné (E-77).

SPÉCIFIQUE AU MIDGET A ET B

8. Dans la catégorie simple lettre, une équipe doit se présenter au début d'un match avec un minimum de huit joueurs en uniforme plus un gardien de but.
9. Le temps alloué pour le réchauffement est de 3 minutes.
10. Toutes les parties Midget seront d'une période de dix minutes et de deux périodes de douze minutes chronométrées.

SPÉCIFIQUE AU JUVÉNILE SCOLAIRE

11. Dans la catégorie Juvénile Scolaire, une équipe doit se présenter avec un minimum de dix joueurs en uniforme au début du match, plus un ou deux gardiens de but.
12. Le temps alloué pour le réchauffement est de 3 minutes.
13. Toutes les parties Juvénile seront de deux périodes de treize minutes et une période de quinze minutes chronométrées.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

14. Chaque équipe peut compter dix-neuf joueurs maximums en uniforme soit : dix-sept joueurs et un ou deux gardiens
15. S'il y a une différence de sept buts après la deuxième période, la troisième période ne sera pas chronométrée. Par contre, les punitions seront tout de même chronométrées.
16. Lorsque les équipes ont deux chandails, l'équipe locale évolue en blanc (pâle) et l'équipe visiteur en foncé. Advenant que les deux équipes arborent les mêmes couleurs de chandails, l'équipe locale changera de chandails.
17. Avant chaque match, l'entraîneur du match a l'obligation de vérifier la feuille de pointage pour éviter toute erreur. Advenant une erreur il a l'obligation de la signaler avant le début de la partie, selon le cas, soit au registraire du tournoi et/ou à l'arbitre en chef de la partie. L'erreur corrigée, il signera cette feuille de pointage. Il n'est pas nécessaire d'inscrire son alignement de départ.
18. Cinq personnes maximums sont admissibles derrière un banc d'équipe et doivent tous être inscrites sur la feuille de pointage ainsi que sur le formulaire d'enregistrement de l'équipe à défaut de quoi l'équipe perdra le match s'il y a contestation d'admissibilité qui fait la preuve que la

personne était inadmissible. Il est obligatoire d'avoir un préposé à la sécurité au niveau des équipes qu'elles soient doubles ou simples lettres et celui-ci doit être sur le banc à chaque match.

19. Il sera permis de prendre un temps d'arrêt de trente secondes par équipe pendant le temps réglementaire ou la prolongation d'une partie. Ce temps d'arrêt doit être pris lors d'un arrêt de jeu normal. Par contre, lors d'une partie à temps continue, aucun temps d'arrêt ne sera accepté.

RÈGLEMENTATION DE SURTEMPS

En cas d'égalité après les trois périodes de jeu réglementaire et après que le franc jeu ait été appliqué, il y aura période de surtemps selon le mode suivant;

- A) Une seule période de cinq minutes à temps arrêté, avec alignement de 4 contre 4 (à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur(s) punition(s). Le premier (1^{er}) but met fin au match;
- B) Après cette période de surtemps de cinq minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade.
- C) Il y a exception pour les parties de tournoi à la ronde de ronde préliminaire où aucun surtemps n'est permis.

FUSILLADES

- A) Après chaque match de tournoi, 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 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 de but) 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 :
 - L'équipe qui reçoit (receveur) a le choix de déterminer si elle débutera ou non la fusillade;
 - Après que le choix soit 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;

- 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.
- Les règles de jeu des tirs de punitions s'appliquent;
- Les lancers se font à tour de rôle et aucun tir simultané sur chacun des deux gardiens de but ne sera accepté;
- L'équipe ayant marqué le plus de buts dans cette ronde complète est proclamée gagnante;

D) 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 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.

SPÉCIFIQUE AU FINALES ET DEMI-FINALES

20. Un tirage au sort sera effectué afin de déterminer l'équipe locale et l'équipe visiteur seulement pour la finale. Pour le reste des parties, les positions pré-assignées par l'horaire seront respectées, et ce, même si deux équipes gagnantes s'affrontent.
21. Lors des matchs de demi-finale et de finale de chaque tournoi sanctionné par Hockey Québec, après que le point franc jeu ait été appliqué, en cas d'égalité après les trois périodes de jeu réglementaire, il y aura période de surtemps selon le mode suivant :
- A) Il y aura un maximum une seule période supplémentaire de dix minutes à temps arrêté avec alignement complet 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 telle que ci-devant mentionnée. (FUSILLADE)

DÉPARTAGE D'ÉGALITÉ POUR TOURNOI À LA RONDE

Il est important de savoir que pour chaque tour de départage, l'objectif est d'identifier la ou les meilleurs équipes. Chaque critère a pour but d'éliminer une ou des équipes jusqu'à l'atteinte de l'objectif qui est d'identifier la ou les meilleurs équipes.

Lorsqu'il y a égalité au classement entre deux ou plusieurs équipes, toutes ces équipes sont assujetties aux points suivants : À chaque critère, seules les équipes à égalité sont conservées jusqu'à ce que finalement un critère détermine la première équipe. Lorsque la première équipe a été identifiée ou éliminée, un deuxième tour de départage doit être recommencé avec les équipes à égalité à partir du premier critère pour déterminer la deuxième équipe si nécessaire et ainsi de suite.

Le classement est déterminé en fonction des critères suivants :

- 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);
- d) Le meilleur différentiel : Total des buts pour, moins le total des buts contre, de tous les matchs;
- e) L'équipe ayant marqué le but le plus rapide dans tous les matchs joués;
- f) L'équipe ayant accumulé le plus de points Franc Jeu;
- g) Tirage au sort.

POLITIQUE DE TEMPÊTE OU SITUATION D'URGENCE

En cas de situation d'urgence (tempête de neige, verglas, panne de courant, bris d'équipement ou autres), le tournoi aura le droit de suspendre ou d'annuler ses activités et de réaménager le calendrier. Nous ne serons pas responsables des dépenses supplémentaires que cela pourrait entraîner suite à ces modifications. Nous tenterons de rejoindre l'entraîneur ou le gérant de l'équipe par téléphone afin de les aviser de toutes modifications à l'horaire.

Tempête

- A) Une seule des deux équipes se présente: selon la réglementation d'Hockey Québec, un délais de quinze minutes, incluant la période de réchauffement, sera accordé à l'équipe qui n'est pas présente à l'heure. Après ce délais, s'ils n'ont pas le nombre de joueur minimum pour débiter la partie, l'équipe perdra par forfait.

- B) Aucune équipe ne se présente : un tirage au sort sera effectué afin de déterminer l'équipe gagnante.

Situation d'urgence

Pour toutes autres situations de force majeure, telle qu'une fermeture d'autoroute, un bris mécanique, un grave accident ou autres, le tournoi prendra une décision quant à la meilleure façon d'agir selon la gravité de la situation. L'horaire pourrait être modifiée, les parties peuvent être raccourcies, une partie peut être retardée/devancée/déplacée ou le tournoi pourrait être simplement annulé. Dans ce cas, un membre de l'organisation tentera de vous rejoindre par téléphone et les nouvelles seront transmises par courriel et sur notre page Facebook.