



TOURNOI PROVINCIAL MIDGET/JUVÉNILE DE SAINT-JOSEPH-DE-BEAUCE 12 AU 21 JANVIER 2018

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. 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.
2. **DANS LA CATÉGORIE SIMPLE LETTRE**, une équipe doit se présenter au début d'un match avec un **minimum** de huit (8) joueurs en uniforme plus un gardien de but.
3. **DANS LA CATÉGORIE DOUBLE LETTRE ET JUVÉNILE** (compétition), une équipe doit se présenter avec **au moins** dix joueurs en uniforme au début du match, plus un (1) ou deux (2) gardiens de but.
4. Chaque équipe peut compter dix-neuf (19) joueurs **maximum** en uniforme soit : dix-sept (17) joueurs et un (1) ou deux (2) gardiens
5. En tout temps durant les activités de hockey, **tous les joueurs (incluant les gardiens de but)** doivent porter les équipements protecteurs suivants :
 - a) Un casque protecteur dûment approuvé par l'A.C.N.O.R. (C.S.A. .)
 - b) Un protecteur facial complet dûment approuvé par l'A.C.N.O.R. (C.S.A.)
 - c) Un protège-cou couvrant toute la face antérieure du cou situé entre sa base et l'extrémité supérieure de la pomme d'Adam, fait d'un matériau empêchant un coup de lame de patin de couper ou de lacérer la partie protégée du cou et conçu de façon à empêcher son déplacement au cours du jeu;
 - d) Les gardiens de but doivent porter un protecteur de gorge rigide en plus de tous les équipements protecteurs cités dans le paragraphe précédent;
 - e) L'officiel responsable du match doit refuser la permission de jouer à tout membre n'ayant pas l'équipement requis, tel que prévu par le règlement de la Régie de la sécurité dans les sports du Québec;

6. A) Toutes les parties Midget seront d'une (1) période de dix (10) minutes et de deux (2) périodes de douze (12) minutes chronométrées.

B) Toutes les parties Juvénile seront de trois (3) périodes de quinze (15) minutes chronométrées.
7. 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.**
8. Advenant que les deux (2) équipes arborent les mêmes couleurs de chandails, l'équipe **LOCALE** changera de chandails. Lorsque les équipes ont deux (2) chandails, l'équipe **locale** évolue en blanc (pâle) et l'équipe **visiteur** en foncé.
9. Lorsqu'une équipe utilise un joueur affilié, elle devra l'indiquer sur la feuille de pointage par les initiales P.E. ou J.A. Pour les joueurs affiliés, voir les modifications à la réglementation des tournois et festivals, car aucun joueur affilié ne peut prendre part à un match si l'équipe aligne tous les joueurs apparaissant sur l'enregistrement d'équipe, etc.
10. 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.
11. 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.**
12. **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.**
13. 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;
14. **Cinq (5) 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.

15. **Mise au jeu rapide** : Il s'agit d'une règle de jeu de l'A.C.H.A. et il est obligatoire de l'appliquer à tous les niveaux.
16. Il sera permis de prendre **un temps d'arrêt** de trente (30) 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.
17. **Le point Franc-Jeu** s'applique pendant toute la durée du tournoi.
18. 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.
19. **Molester, agresser un officiel** :
 - A) Toute punition pour **agression physique envers un officiel hors glace** entraîne automatiquement une suspension de trois (3) 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)**.
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. **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.**

RÉGLEMENTATION DE SURTEMPS.

En cas d'égalité après les trois (3) périodes de jeu réglementaire et **APRÈS QUE FRANC JEU AIT ÉTÉ APPLIQUÉ,** il y aura période de surtemps selon le mode suivant;

- A) Une seule période de cinq (5) 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 (5) 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.

FUSILLADE :

- A) Après chaque match de tournoi, s'il y a égalité entre les deux (2) équipes, l'officiel demande à l'entraîneur de désigner trois (3) 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 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 (3) 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 (2e) ou troisième (3e) 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.

EXCEPTIONS

Lors des matchs de **DEMI-FINALE ET DE FINALE** de chaque tournoi sanctionné par Hockey Québec, **APRÈS QUE FRANC JEU AIT ÉTÉ APPLIQUÉ**, en cas d'égalité après les trois (3) 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 (10) minutes à temps arrêté avec alignement complet 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.
- B) Après cette période de surtemps de dix (10) minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade telle que ci-devant mentionnée. (FUSILLADE)

DÉPARTAGE D'ÉGALITÉ POUR TOURNOI À LA RONDE

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 points;
- b) Le plus grand nombre de victoires;
- c) Le résultat du ou des match 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.

BON TOURNOI ET BONNE CHANCE À TOUTES LES ÉQUIPES.