

Tournoi Povincial de Hockey Pee-Wee Yvon Chartrand de Laval Inc.

RÈGLEMENTS DU 38^e TOURNOI

Les règlements de Hockey Québec seront en vigueur au tournoi et les additions suivantes :

1. Les équipes doivent en tout temps suivre les horaires préparées par le tournoi Provincial de Hockey Pee-Wee Yvon Chartrand de Laval Inc.
2. Être présent à l'aréna 1 heure avant l'heure inscrite au calendrier.
3. Les équipes devront être **prêtes à jouer 15 minutes avant l'heure** inscrite au calendrier.
4. Pour participer à la joute, chaque joueur doit signer le document du tournoi avant chaque partie.
5. Pour chaque partie, les instructeurs, gérants et entraîneurs doivent signer eux-mêmes la feuille de pointage, à défaut de quoi, celui qui n'aura pas signé, ne sera pas toléré derrière le banc des joueurs pour la joute en cours.
6. **Pas plus de 5 intervenants par équipe** ayant signé un contrat avec l'équipe auront droit aux **accès de l'aréna GRATUITEMENT**
7. Pré-requis pour la joute :
 - a) Au simple lettre, une équipe doit se présenter au début d'un match avec un minimum de huit (8) joueurs en uniforme, plus un (1) gardien de but.
 - b) Au double lettre, une équipe doit se présenter au début d'un match avec un minimum de dix (10) joueurs en uniforme, plus un (1) ou deux (2) gardiens de but.
 - c) Chaque équipe peut compter dix-neuf (19) joueurs maximum en uniforme soit : dix-sept (17) joueurs et un (1) ou deux (2) gardiens.
8. Dans le cas d'équipes ayant des chandails aux couleurs identiques, l'équipe **receveur** devra changer leur chandail.
9. Dans toutes les classes une partie comprendra 3 périodes de 13 minutes temps arrêté
10. Les punitions seront purgées, temps arrêté.
11. Il y aura une période d'échauffement de 2 minutes avant le début de la joute.
12. Réfection de la glace se fera après la deuxième période de toutes les joutes.
13. Chaque équipe aura le droit de prendre un temps d'arrêt de trente (30) secondes pendant le temps réglementaire ou la prolongation d'une partie.
14. Advenant une différence de sept (7) buts et plus après deux (2) périodes, la joute prendra fin immédiatement. **Incluant demi-finale et finale**
15. Le règlement du lancer de punition sera appliqué durant le tournoi.
16. Pour les joutes de finales dans toutes les classes, les 3 périodes seront de 13 minutes de temps chronométré, (et le règlement de 7 buts de différence sera appliqué).



PEE-WEE

PEE-WEE

PEE-WEE

PEE-WEE

PEE-WEE

PEE-WEE

PEE-WEE

PEE-WEE

PEE-WEE

Tournoi Pouvincial de Hockey Pee-Wee *Yvon Chartrand* de Laval Inc.



17. 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 pour un tournoi à la ronde.

- d) le meilleur différentiel : total des buts Pour moins le total des buts Contre de tout les matchs ;

Note 2 : Si une équipe n'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.

18. La réglementation Franc Jeu sera appliquée durant le tournoi pour toutes les classes.

19. Pour la réglementation du surtemps des classes A et B. Le règlement de Hockey Québec s'applique (paragraphe 9.7.1, 9.7.2, 9.7.3)

FORMULES ET DOCUMENTS DANS LE CARTABLE

- La formule d'enregistrement d'équipe approuvé et signé par les membres
- Permis de tournoi
- Les feuilles de pointage (5 derniers matchs) incluant les joutes hors-concours et de tournoi
- Le calendrier qui correspond aux 5 dernières joutes à l'horaire de la ligue et tournoi
- Preuve de la certification de l'entraîneur

L'équipe est responsable de récupérer le cartable, immédiatement après son dernier match

Tournoi Provincial de Hockey Pee-Wee *Yvon Chartrand* de Laval Inc.

RÈGLEMENTS DU 38^e TOURNOI

Les règlements de Hockey Québec seront en vigueur au tournoi et les additions suivantes :

9.7 Réglementation de surtemps

9.7.1 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 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 9.7.2. Livre des règlements administratifs de Hockey Québec saison 2009-20010.
- C) Aucune période de surtemps n'est permise dans les tournois à la ronde.

9.7.2 Fusillade

- A) Après chaque match de tournoi et festival, 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



PEE-WEE

PEE-WEE

PEE-WEE

PEE-WEE

PEE-WEE

PEE-WEE

PEE-WEE

PEE-WEE

PEE-WEE

Tournoi Provincial de Hockey Pee-Wee *Yvon Chartrand* de Laval Inc.



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.
Livre des règlements administratifs de Hockey Québec saison 2009-2010.

9.7.3 Exception

Lors des matchs de semi-finale et de finale 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 :

- 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 stipulée à l'article 9.7.2.

PEE-WEE

PEE-WEE

PEE-WEE

PEE-WEE

PEE-WEE

PEE-WEE

PEE-WEE

PEE-WEE

PEE-WEE