

# TOURNOI DU KAMOURASKA ATOME PEE-WEE



12 DÉCEMBRE AU 14 DÉCEMBRE 2014

## Aux responsables d'équipe, gérant(e), entraîneur(euse)

Nous vous invitons à prendre connaissance de ces quelques renseignements qui faciliteront le déroulement du tournoi :

1. Ce tournoi est sanctionné par Hockey Québec et seules les équipes affiliées à Hockey Québec ou à toute autre section de Hockey Canada peuvent y participer.
2. L'organisation du tournoi se dégage de toutes responsabilités pour les accidents ou pertes de biens personnels qui pourraient survenir aux joueurs(euses), entraîneurs(euses) ou toute autre personne à l'intérieur de l'aréna pour toute la durée du tournoi.
3. Chaque équipe doit se présenter une heure avant l'heure prévue pour la rencontre.
4. Dès votre arrivée à l'aréna, passez au bureau du tournoi afin de remettre votre cartable de vérification qui devra inclure :
  - a) le calendrier des rencontres de votre ligue;
  - b) le formulaire d'enregistrement des membres de l'équipe (T-112) approuvé par un registraire d'association, de la ligue ou de la région (original seulement);
  - c) les feuilles de pointage (5 dernières rencontres);
  - d) le permis de tournoi de l'équipe;
  - e) une copie des avis de sanction.

***N.B. Le tout devrait être bien rangé dans un cartable identifié à votre équipe. L'équipe est responsable de récupérer son cartable immédiatement après sa dernière partie.***

## **VESTIAIRE**

- ❖ Lorsque votre équipe doit disputer une partie, elle aura accès à son **vestiaire 25 minutes avant le début de la partie**. Toute équipe devra avoir quitté son **vestiaire 25 minutes après la fin de la partie**.
- ❖ Veuillez attendre l'approbation de l'employé de l'aréna avant d'accéder aux vestiaires.
- ❖ Il nous tient à cœur de vous fournir des vestiaires, douches et toilettes propres durant le tournoi. Nous avons besoin de votre collaboration à ce sujet. Veuillez noter qu'à la fin du tournoi, votre cartable de vérification vous sera remis à la suite de la vérification de votre vestiaire par un membre du comité organisateur du tournoi.

**LE NUMERO DU VESTIAIRE SERA AFFICHE DANS LE CORRIDOR DES CHAMBRES DE JOUEURS ET LES PREPOSES DE L'ARENA SERONT EGALEMENT EN MESURE DE VOUS L'INDIQUER.**

## **FORME DE TOURNOI**

### **Atome et Pee-wee A et B**

Rotation avec franc-jeu.

### **Atome CC**

Il y aura un tournoi à la ronde avec Cinq (5) équipes. Chaque équipe jouera deux (2) parties lors de la ronde préliminaire. Un classement provisoire sera établi. L'équipe qui termine en première deuxième et troisième position passe directement en demi-finale.

Les quarts de finale seront disputés de la façon suivante : la cinquième vs la quatrième. Lors du match 17

Le gagnant de la partie 17 affrontera la 1<sup>re</sup> position en demi-finale. Lors du match 28

L'équipe ayant obtenu le meilleur classement dans le tournoi à la ronde préliminaire sera l'équipe locale.

Lors de la finale, l'équipe ayant obtenu le meilleur classement dans le tournoi à la ronde préliminaire sera l'équipe locale.

## **DUREE DES PARTIES**

- ❖ Chaque équipe doit se présenter au Centre sportif au moins une heure avant l'heure prévue pour la rencontre. Le registraire peut devancer le début d'une rencontre de dix minutes sur l'horaire prévu.
- ❖ Surfaçage : Après la 2 périodes de chaque parties (sauf exception).
- ❖ Durée des parties (y compris les demi-finales et les finales) :

Réchauffement	3 minutes non chronométrées
Première période	10 minutes chronométrées
Deuxième période	10 minutes chronométrées
Troisième période	12 minutes chronométrées

***N.B. Un temps d'arrêt de trente secondes par équipe sera permis à chaque partie.***

## **DIFFERENCE DE SEPT BUTS**

Après la deuxième période complète, advenant une différence de sept buts, **l'arbitre mettra fin au match.**

si l'écart est de **points (5) buts** et plus entre les deux (2) équipes, le temps devient non chronométré (temps continu). Si l'écart redevient à **moins de cinq (5) buts**, le temps redeviendra chronométré (article 9.6.5 des Règlements administratifs 12-13 de Hockey Québec).

## **LA GRILLE OFFICIELLE DE FRANC-JEU MCDONALD'S**

Une seule grille Franc-jeu McDonald's est en vigueur à Hockey Québec :

Division	Classe	Pointage			Point Franc-jeu McDonald's	
		Victoire	Nulle	Défaite	Minutes de punition	Points
Atome	Simple lettre	2	1	0	10 minutes et moins	1
	Double lettre				11 minutes et plus	0
Pee-wee	Simple lettre	2	1	0	12 minutes et moins	1
					13 minutes et plus	0

### **DEPARTAGE D'EGALITE AU CLASSEMENT (Article 9.8)**

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);
- d)

*Note 1 : s'applique uniquement pour les équipes qui ont joué l'une contre l'autre dans une même section.*

- e) Le meilleur différentiel : total des buts pour, moins le total des buts contre, de tous 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.*

- f) L'équipe ayant accumulé le plus de points Franc-jeu;
- g) l'équipe ayant marqué le but le plus rapide dans tous les matchs joués;
- h) par tirage au sort.

### **SURTEMPS DES QUARTS DE FINALES (Article 9.7.1)**

Pour tous les tournois et festivals sanctionnés par Hockey Québec, sauf pour les tournois internationaux et nationaux de classe AAA et AA, 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 (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.
- b) Après cette période de surtemps de cinq (5) minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade, tel que stipulé à l'article 9.7.2.
- c) Aucune période de surtemps n'est permise dans les tournois à la ronde.

### **FUSILLADE (ARTICLE 9.7.2)**

- a) Après chaque match de quarts de finales, demi-finales et finales, s'il y a égalité entre les deux équipes après le surtemps, 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 :
  - 1. L'équipe qui reçoit a le choix de déterminer si elle débutera ou non la fusillade.
  - 2. Lorsque 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.
  - 3. Le choix de l'entraîneur ne représente pas l'ordre dans lequel les joueurs doivent se présenter en centre de la glace pour effectuer leur lancer.
  - 4. Les règles de jeu des tirs de punition s'appliquent.
  - 5. Les lancers se font à tour de rôle et aucun tir simultané sur chacun des deux gardiens de buts n'est accepté.
  - 6. 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.

### **SURTEMPS DES DEMI-FINALES ET FINALES (Article 9.7.3)**

Lors des matchs de demi-finale 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 (3) périodes de jeu réglementaire, il y aura période de surtemps selon le mode suivant :

- a) Une seule période supplémentaire de **10 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.
- b) Après cette période de surtemps de 10 minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade, tel que stipulé à l'article 9.7.2.

## **PROTET**

Aucun protêt concernant le jugement d'un officiel (arbitre, juge de ligne, etc.) ne doit être pris en considération, la décision de l'officiel à ce sujet est finale.

Tout protêt doit être signifié au plus tard une heure après la fin du match concerné au registraire du tournoi.

Un comité formé de trois membres de l'exécutif du tournoi étudiera le protêt et rendra une décision irrévocable.

Le protêt devra être accompagné d'un dépôt en argent au montant de deux cents dollars (200,00 \$).

## **FORFAIT**

Toute équipe qui remporte un match par défaut se mérite automatiquement trois points au classement, peu importe le type d'activité (saison régulière, séries de fin de saison, finales régionales, finales provinciales et tournois).

### **Abandon d'une équipe dans un tournoi**

- a) Si une équipe abandonne avant le début du tournoi après avoir été acceptée, elle perd ses frais d'inscription et son abandon est soumis pour enquête au Comité de discipline de sa région. Celui-ci en fait rapport au responsable régional des tournois concerné, par télécopieur ou par courrier électronique.
- b) Si une équipe abandonne après le début du tournoi, elle perd ses frais d'inscription et son abandon est soumis pour enquête au Comité de discipline de sa région qui peut prendre des sanctions et doit en faire rapport au responsable régional des tournois concerné qui lui en fait rapport à son tournoi. ***L'équipe fautive est responsable des frais encourus par le tournoi suite à son retrait et doit rembourser lesdits frais*** s'il est prouvé qu'elle n'a pas agi selon les règles. Dans ce cas, la cotisation payée est confisquée et une amende supplémentaire, ne pouvant excéder le montant de cette cotisation, peut être imposée afin de couvrir lesdits frais.
- c) Dans ces cas, le président de la région d'où l'équipe provient doit être avisé avec accusé de réception.

***N.B. Aucun remboursement sur le coût d'inscription ne sera consenti.***

## **GILETS DE MEME COULEUR**

Advenant que deux équipes devant s'affronter aient des gilets de même couleur, le règlement de l'A.C.H.A. s'applique, c'est-à-dire, ***l'équipe locale*** a la responsabilité de changer ses chandails si les couleurs des équipes en présence portent à confusion. La décision finale appartient aux responsables du comité technique.

## **ÉQUIPEMENT PROTECTEUR**

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 dûment approuvé par le Bureau de Normalisation du Québec (B.N.Q.).

## **PREMIERS SOINS**

Nous avons en permanence une équipe spécialisée en premiers soins sur les lieux du tournoi. Ces gens sont là pour vous, n'hésitez pas à y avoir recours.

## **AUTRES REGLEMENTS**

- a) Les arbitres signaleront aux équipes à quel moment entrer et sortir de la patinoire au début et à la fin d'une rencontre et des périodes. Le non-respect de ce règlement entraînera à l'équipe fautive une punition mineure de banc.
- b) À la fin de chaque rencontre, il y aura poignée de main sauf si avis contraire de l'arbitre en chef. Il est obligatoire pour les joueurs d'enlever leurs gants.
- c) Les joueurs doivent demeurer dans leur chambre jusqu'au moment où les équipes qui jouent avant eux auront réintégré leur chambre respective. Toutefois, il sera permis aux gardiens de but de sortir de la chambre pour effectuer des exercices d'étirement tout en demeurant dans la section des chambres de joueurs

Interdiction de klaxon : L'utilisation de klaxon à air comprimé ou klaxon alimenté par une batterie durant les matchs sous la juridiction de Hockey Québec est interdite.

***Nous vous remercions d'avoir lu ces directives parce que votre collaboration nous est essentielle. Nous serons présents en permanence durant le tournoi. N'hésitez pas à nous contacter au bureau du tournoi.***

***Nous vous remercions de votre présence et nous vous souhaitons un agréable tournoi chez nous.***