



Tournoi Provincial Pee-Wee de Saint-Hyacinthe

38^{ième} Édition

Du 6 au 16 janvier 2011

mise à jour : 29 novembre 2010

Règlements 2011

1. Règlement de jeu

- 1.1 Les règlements de jeu sont ceux du « Livre de règlements administratifs » De Hockey Québec et de H.C.
- 1.2 Type de tournoi : Classe AA-BB-CC
 - 1.2.1 Pour les classes AA-BB-CC, la compétition est de type rotation. Chaque équipe dispute un minimum de trois (3) joutes. Le temps du match est de trois (3) périodes de quinze (15) minutes chronométrées.
 - 1.2.2 En cas d'égalité, à la fin de la ronde, on détermine alors le classement des équipes selon le règlement 9.8 de Hockey Québec.
 - 1.2.3 Différence de 7 buts : après la 2^{ième} période de jeu advenant une différence de sept (7) buts et plus, le temps sera continu (**punitions incluses**), même si la différence devient moindre de sept (7) buts jusqu'à la fin de la joute. Ce règlement est applicable dans les classes AA-BB-CC (article 9.6.5.b).
- 1.3 Type de tournoi : Classe A-B
 - 1.3.1 Pour les classes A-B, la compétition est de type gagnant/perdant. Chaque équipe dispute un minimum de deux (2) joutes. Le temps du match est de deux (2) périodes de 10 minutes chronométrées et une (1) période de douze (12) minutes chronométrées (article 9.3.3.b). Un gagnant doit être déclaré après chaque joute (article 9.7).
 - 1.3.2 Différence de 7 buts : après la 2^{ième} période de jeu advenant une différence de sept (7) buts et plus, la partie prend fin après la deuxième période complétée. Ce règlement est applicable dans les classes A-B (article 9.6.5.a). Lors des joutes de demi-finales et de finales, le temps sera continu (**punitions incluses**), même s'il y a une différence de sept (7) buts et plus (article 9.6.5.b.).



1.4 Règlementation de surtemps : (article 9.7)

Périodes de surtemps (article 9.7.1)

1.4.1 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
- C) **Aucune période de surtemps n'est permise dans les tournois à la ronde.**

1.4.2 Une équipe ayant perdu son point Franc-Jeu jouera à court d'un joueur pendant les cinq premières minutes du temps supplémentaire (article 7.7.6)

1.4.3 Exception

1.4.3.1 Lors des joutes de demi-finales et finales voir les articles 7.7.6.b et 9.7.3.

2. Règlements complémentaires

2,1 Cinq (5) personnes sont admissibles derrière un banc d'équipe, incluant (obligatoire) un préposé à la sécurité. Ils doivent tous être membres de l'équipe et leur nom doit être inscrit sur la feuille de pointage.

2,2 Les chambres des joueurs seront allouées par la direction du tournoi.

2,3 L'équipe locale sera déterminée selon l'horaire officiel du tournoi.

2,4 Lorsque les couleurs des chandails des équipes ne feront pas contrastes, l'équipe locale, au tableau indicateur, devra changer de chandails. Un ensemble de chandails sera alors fourni par le tournoi. Pour les équipes qui ont deux ensembles de chandails.

- Club visiteur : chandail de couleur foncée
- Club local : chandail de couleur pâle

2,5 Trois officiels seront d'office à chacune des parties.

2,6 Au début de la rencontre, une période d'échauffement d'une durée de deux (2) minutes est accordée aux équipes.

2,7 Aucun temps d'arrêt ne sera accordé durant le tournoi.



Règlements 2011 (suite)

- 2,8 Aucun mesurage de bâton ne sera permis durant le tournoi.
- 2,9 Il y aura repos entre la deuxième et la troisième période de chacune des joutes afin de refaire la surface glacée.
- 2,10 Au retour des équipes pour la troisième période, seuls les six (6) joueurs débutants pourront se présenter sur la glace, tandis que les autres prendront place à leur banc respectif.
- 2,11 Une partie pourra débiter 15 minutes avant l'heure prévue si le déroulement du tournoi le permet. Les équipes devront être prêtes en fonction de cette possibilité.
- 2,12 Lors d'une blessure sur la glace, le comité des premiers soins est disponible pour prendre en charge le blessé. Aucun personnel de l'équipe n'est autorisé sur la glace. Les équipes fautives après un avertissement, s'il y a récurrence par la même équipe, recevront un deux (2) minutes de punition.
- 2,13 Lors d'une fusillade, un seul but est accordé à la fiche de l'équipe gagnante peu importe le nombre de buts comptés durant la fusillade. Aucun but n'est accordé à la fiche personnelle du joueur de l'équipe gagnante.
- 2,14 L'organisation du tournoi peut mettre fin à une joute si nécessaire.

3. ENREGISTREMENT DES ÉQUIPES

- 3.1 Le cartable, exigé par Hockey Québec, est obligatoire. Celui-ci doit comprendre tous les documents énumérés : (article 9.10.10).
 - 3.1.1 La formule d'enregistrement des membres d'une équipe incluant les joueurs réguliers, affiliés et le personnel d'entraîneurs, **approuvée par un registraire d'association, ligue ou région. Cette formule doit absolument être un original et signée par toutes les personnes inscrites avant l'enregistrement de l'équipe au tournoi.**
 - 3.1.2 Le calendrier des matchs de la ligue.
 - 3.1.3 Le permis du tournoi.
 - 3.1.4 Les feuilles de pointage (5 derniers matchs).
 - 3.1.5 Preuve de la certification de l'entraîneur.



Règlements 2011 (suite)

3.2 Lors de votre première partie :

Première partie jouée au stade L.P.Gaucher

L'équipe (joueurs et entraîneurs) doit se présenter, à la salle « **Enregistrement des équipes** » du stade L.P.Gaucher en utilisant l'entrée des joueurs.

Première partie jouée au Pavillon de la Jeunesse

Les **joueurs** doivent se présenter, directement au Pavillon de la Jeunesse en utilisant l'entrée des joueurs.

Tous les **Entraîneurs (adjoints etc)** doivent se présenter à la salle **Enregistrement des Équipes** du stade L.P.Gaucher en utilisant l'entrée des joueurs.

Première partie jouée à l'aréna C.A. Gauvin

EXCEPTIONNELLEMENT SI VOTRE JOUTE EST À L'ARÉNA C.A. GAUVIN, l'équipe (joueurs et entraîneurs) doit se présenter à la salle « **Enregistrement des équipes** » de l'aréna C.A. Gauvin en utilisant l'entrée des joueurs.

3.3 Lors de vos parties subséquentes :

Les joutes subséquentes jouées à L.P.Gaucher et Pavillon de la Jeunesse :

Les **entraîneur-chef** doivent absolument se présenter à la salle d'enregistrement des équipes, **au stade L.P.Gaucher, une heure avant l'heure prévue de la rencontre**, afin de donner leur alignement de joueurs pour la partie.

Les joutes subséquentes jouées à l'aréna C.A. Gauvin seulement :

Les entraîneurs doivent absolument se présenter à la salle d'enregistrement des équipes, **à l'aréna C.A. Gauvin, une heure avant l'heure prévue de la rencontre**, afin de donner leur alignement de joueurs pour la partie.

Le contrôle (signature) des **joueurs** et des **entraîneurs associés**, se fera **avant chaque partie** dans l'aréna désignée pour cette même partie.