



Règlements administratifs du Tournoi de Pierrefonds 2018

1. Le Tournoi Interregional de Pierrefonds est sanctionné par Hockey Québec
2. Suite à la parution de la cédule officielle du tournoi, aucun changement ne sera effectué, exception faite des cas prévus dans le livre des règlements de Hockey Québec.
3. Chaque équipe doit se présenter une 1 heure avant l'heure prévue. Le cartable de l'équipe doit être remis au registraire une 1 heure avant le début de la première joute de l'équipe. Les dirigeants de l'équipe devront récupérer leur cartable après leur dernière joute au tournoi. Le cartable doit contenir les documents suivants : le calendrier des matchs de la ligue, la formule d'enregistrement d'une équipe approuvée par un registraire (T-112), les feuilles de pointage des 5 derniers matchs joués et le permis de tournoi 2017 – 2018.
4. Les équipes inscrites au tournoi doivent fournir les feuilles de pointage des joutes régulières de ligue disputées durant le tournoi.
5. Seuls les joueurs, entraîneurs, gérants, préposés aux bâtons et responsables du tournoi ont accès aux chambres des joueurs.
6. Tous les joueurs participant à une joute du tournoi, doivent avoir signé la feuille de vérification du tournoi à chaque joute.
7. Le règlement 3.2 de Hockey Québec s'applique.
 - a. Pour toutes les équipes, un minimum de deux (2) entraîneurs doivent obligatoirement détenir les qualifications requises. Si un des entraîneurs adjoints ne possède pas ces qualifications, il doit détenir minimalement sa qualification préposé à la santé et sécurité.
 - b. Si vous détenez votre qualification entraîneur initiation et/ou entraîneur récréation, celle-ci demeure valide et vous n'avez donc pas à suivre la formation entraîneur de base en ligne.
8. Les parties doivent débuter à l'heure prévue au calendrier du tournoi. Le comité organisateur se réserve le droit de modifier l'heure de début d'une joute.
9. Tout protêt doit être signifié au plus tard 1 heure après la fin d'un match concerné au registraire du tournoi. Ce protêt doit être accompagné d'un dépôt en argent au montant de 200\$.
10. L'équipe étant désignée comme 'RECEVEUR' doit revêtir son chandail foncé et l'équipe 'VISITEUR' son chandail pale. Lorsque la couleur des chandails porte à confusion, le club receveur devra changer de chandails.
11. Au début de la partie, toute équipe participante devra avoir un minimum de huit (8) joueurs et un (1) gardien de but en uniforme. Chaque équipe ne peut compter que sur un maximum de dix-neuf (19) joueurs en uniforme, dont deux (2) gardiens de buts.
12. Pour l'utilisation d'un joueur affilié, voir le règlement 5.6.6 de Hockey Québec qui s'applique pour la durée du tournoi.
13. Une période de réchauffement de deux minutes, à temps chronométré, sera allouée aux équipes dès que les joueurs des deux équipes seront sur la glace.

14. Toutes les joutes du tournoi comportent trois 3 périodes chronométrées de 10 minutes.
15. Après deux 2 périodes complètes de jeu et une différence de 7 buts entre les 2 équipes, l'organisation du tournoi mettra fin à la partie. Règlement 10.6.5 de Hockey Québec.
16. Après la partie, les deux équipes doivent s'aligner sur leur ligne bleue respective pour la présentation des médailles aux joueurs de la rencontre. La collaboration de joueurs est requise pour accélérer le déroulement de la cérémonie.
17. Pour tous les matchs, la poignée de mains se fera au début de chaque match.
18. En cas d'incident quelle qu'elle soit ou en toute circonstance particulière, le Comité organisateur du tournoi se réserve le droit d'annuler toute remise de médailles ou de cadeaux. Le responsable de l'équipe en sera avisé. La décision est finale et sans appel.
19. Le Règlement 8.7.8 de Hockey Québec pour l'interdiction des klaxons à air s'applique.
20. Sauf Exceptions, le livre de règlements de Hockey Québec s'applique, en tout temps, durant le tournoi.
21. Aucun mesurage d'équipements n'est permis.
22. Un temps d'arrêt de 30 secondes par équipe sera accordé pour les Demi-Finale et Finale.
23. **DÉPARTAGE D'ÉGALITÉ (REF H.Q.10.8)**
S'il y a égalité au classement entre plusieurs équipes, 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. Le meilleur différentiel : total des buts pour, moins le total des buts contre, de tous les matchs
 - 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. Par tirage au sort

24. **SURTEMPS**

En cas d'égalité après les trois périodes de jeu réglementaire, il y aura une période de surtemps selon les modalités suivantes : **LE FRANC JEU EST APPLIQUÉ À LA FIN DU TEMPS RÉGLEMENTAIRE**

Rondes Préliminaires:

Une seule période supplémentaire de cinq (5) minutes à temps arrêté suivi d'une fusillade. Si une équipe perd son point de franc jeu durant les rondes préliminaires des éliminatoires, ils n'ont PAS à placer un joueur au banc des punitions pour servir la punition de 5 minutes pendant la période de surtemps de 5 minutes.

Rondes Demi-finales et Finales:

Une seule période supplémentaire de dix (10) minutes à temps arrêté suivi d'une fusillade. Si une équipe perd son point de franc jeu durant les rondes demi-finales et finales des éliminatoires, ils DOIVENT placer un joueur au banc des punitions pour servir la punition de 5 minutes pendant la période de surtemps de 10 minutes.

Jeu en surtemps:

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. Après la période de surtemps, si l'égalité persiste, il y aura fusillade telle que stipulée à l'article 10.7.2.

Nombre de joueurs minimum pour le surtemps:

Conformément aux règles de jeu du hockey, il n'y a jamais moins de trois (3) joueurs sur la patinoire pour chacune des équipes (en plus du gardien de but). Si une équipe a écopé d'une punition et que celle-ci n'est pas expirée, elle ajuste le nombre de joueurs en conséquence pour débiter la période supplémentaire.

25. FUSILLADE (RÈGLEMENTS HOCKEY QUÉBEC)

- a. Après chaque match, 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 :
 1. L'équipe qui reçoit a le choix de déterminer si elle débutera ou non la fusillade.
 2. 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.
 3. 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.
 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.

26. Pile ou Face - Une Heure avant la partie finale, le registraire rencontrera l'entraîneur de chaque équipe dans la bureau du tournoi pour la détermination des équipes receveur et visiteur

**** Seulement pour les Demi-Finales et Finales ****