



Règlementation > Classe F

1. Les règlements en vigueur seront ceux de la Fédération de hockey sur glace du Québec. Note : la ligne rouge ne sera pas considérée.
2. Le temps des parties pour le championnat amateur :
 - Une période d'une durée de **12 minutes chronométrées**.
 - Une période d'une durée de **15 minutes chronométrées**.
 - Les changements se font en tout temps (durant la partie ou à la mise au jeu).
3. S'il y a un écart de cinq buts, la partie ne sera plus chronométrée. Si l'écart de buts entre les deux équipes redevient à quatre buts, la partie sera à nouveau chronométrée.
 - **N.B.** : Le point #3 s'applique à toutes les classes du tournoi.
 - 3.1. À noter que le maximum de buts pour ou contre qu'une équipe peut avoir est 7 (donc si le score fini 24 à 2, le différentiel est de +7 pour les gagnants et -7 pour les perdants).
4. Temps d'arrêt : Aucun temps d'arrêt ne sera accordé et ce, pour toutes les classes durant le tournoi.
- 5. Advenant le cas d'une égalité après le temps règlementaire, il y a fusillade.**
 - Ce sera des tirs de barrage. Trois joueurs de chaque côté nommés avant chaque partie et qui resteront les mêmes jusqu'à la fin de la partie (**toujours dans le même ordre**) à moins qu'un joueur ait été expulsé ou blessé.
 - 5.1. Il y aura une prolongation de 5 minutes à 3 vs 3 lors de la demi-finale. Si l'égalité persiste, il y aura tirs de barrage. 3 joueurs de chaque côté. Lors de la finale, il y aura des prolongations de 10 minutes à 3 vs 3 jusqu'au prochain but.
6. La mise en échec est interdite dans toutes les classes.
7. Les équipes doivent se présenter une heure avant le début de leurs parties.



7.1 Les équipes doivent fournir une liste d'au maximum 18 joueurs pouvant évoluer dans le tournoi à tout moment. Cette liste doit être faite avant votre premier match et ne pourra être modifiée en aucun cas. Si un joueur n'est pas sur votre liste, il ne pourra participer au tournoi.

8. Lorsque les équipes ont les mêmes couleurs de chandail, un tirage au sort est effectué par un responsable du tournoi pour déterminer l'équipe qui doit changer de chandail.

9. Le port du casque avec protecteur facial (demi-visière type#4) et le protège-cou font partie de l'équipement obligatoire et requis tel que prévu par le règlement de la Régie de la sécurité dans les sports du Québec.

N.B. : Le comité organisateur du championnat se dégage de toutes responsabilités.

10. Tous les joueurs participant à une bataille seront expulsés de la rencontre et du tournoi.

11. Le comité organisateur se réserve le droit d'expulser toute équipe, tout joueur, entraîneur ou participant qui ne se conforme pas aux règles ou qui nuit au bon fonctionnement du tournoi.

N.B : Aucun remboursement ne sera remis.

12. Le comité organisateur se réserve le droit, en tout temps, d'apporter des modifications aux règlements pour assurer le bon fonctionnement du tournoi.

13. Aucun joueur âgé de moins de 18 ans n'a le droit d'évoluer dans le tournoi.

14. Un joueur peut jouer dans deux ou trois classes différentes, mais seulement dans les classes où il est éligible.

15. Un gardien de but ne peut pas jouer pour deux équipes de la même classe.

N.B. : Une équipe qui a un joueur inéligible pourrait être expulsée, et aucun remboursement ne lui sera remis.



16. Période d'échauffement et début des parties

Considérant l'ampleur du tournoi et le nombre d'équipes inscrites, le comité organisateur du tournoi doit assurer une certaine rigueur au niveau de ce règlement afin de contribuer au bon fonctionnement des horaires et du tournoi.

La durée totale de la période d'échauffement est de **5 minutes à temps continu** et le chronomètre débute à l'arrivée de l'arbitre sur la patinoire.

L'équipe doit s'assurer d'être prête à débiter la partie à la fin des cinq minutes d'échauffement. Cinq joueurs de chacune des équipes devront être **prêts pour la mise au jeu**.

Si pour quelques raisons que ce soit une des deux équipes n'est pas à la mise au jeu à la fin des cinq minutes, celle-ci se verra décerner une punition

de **2 minutes pour avoir retardé la partie**. Ce qui veut dire un 5 contre 4 en début de la partie.

Pour aider les équipes à respecter ce règlement, l'arbitre ou le chronométreur donnera un signal après la troisième minute d'échauffement afin que les équipes soient prêtes à temps pour débiter la partie.

17. Classement des équipes

Victoire (2 points)

Défaite en fusillade (1 point)

Défaite (0 point)



Classe F > Fonctionnement du tournoi à la ronde :

- Dans la classe F, il y a 24 équipes.
- Il y a 4 pools (A, B, C, D) de 6 équipes.
- Tout le monde joue 3 parties et ensuite on fait un classement général.
- Seule la 1^{ère} position de chaque pool passe direct aux quarts de finale. Les positions 2 et 3 de chaque pool vont jouer un match suicide et les gagnants feront partie des quarts de finale.
- Par la suite, 1^{er} A vs Gagnant suicide pool C, 1^{er} B vs Gagnant suicide pool D, 1^{er} C Gagnant suicide pool A et 1^{er} D vs Gagnant suicide pool B.
- Demi-Finale Gagnant quart # 1 vs Gagnant quart # 2 et Gagnant quart # 3 vs gagnant quart # 4.
- Finale par la suite.
- Notez bien que pour les positions à déterminer, elles seront faites en fonction du classement des 3 premières parties afin de respecter la logique jusqu'à la finale.

Départage d'égalité :

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.

- **Si toutes les équipes s'affrontent dans un même pool.**

Critères :

(Départage pour toutes les classes)

1. **Le plus de points au classement**
 2. **Le plus grand nombre de victoires**
 3. **Le plus grand nombre de victoires en temps réglementaire**
 4. **Le résultat entre les deux équipes**
 5. **Différentiel buts pour moins buts contre**
 6. **Le moins de défaites**
 7. **Le plus de buts pour**
 8. **Le moins de buts contre**
 9. **L'équipe qui a marqué le premier but un contre l'autre**
 10. **L'équipe ayant écopé du moins grand nombre de minutes de pénalités**
 11. **Tirage au sort**
- **Si toutes les équipes à égalité ne s'affrontent pas dans un même pool et qu'il y a 2 équipes ou plus à égalité, les étapes 4 et 9 sont exclues.**



18. Pour toutes questions avec un impact sur le classement ou horaire ou départage, veuillez vous adresser seulement qu'au Comité hockey.

19. Contestation d'éligibilité : Une équipe qui voudrait contester l'éligibilité d'un joueur devra le faire au moment de la découverte de ladite infraction, et ce, maximum une (1) heure après la fin du match en litige. L'équipe de par son représentant devra rapporter la contestation au Comité de règlements du tournoi, il devra donner les raisons de la contestation avec preuves à l'appui sinon le Comité se chargera de faire le suivi. Il en coûtera 50.00\$ pour loger la plainte. Si l'équipe se voit accorder raison, le montant de la contestation lui sera remis et advenant non lieu, l'argent demeure propriété du tournoi.

Pour plus d'information, veuillez contacter :

André Martineau
andre@dekhockeytetford.com
418.333.0429

Philippe Martineau
philippe_martineau134@hotmail.com
418.333.4272