

TOURNOI | **HOCKEY**
FAMILLE
CLERMONT

RÈGLEMENTS

8-9-10 NOVEMBRE

2024

1. RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

Les règlements de Hockey Canada et de Hockey Québec sont en vigueur sauf si avis contraire dans ce présent document. **Le coût du tournoi sera 450\$ / équipe.**
Prix d'entrée : 5\$ (17 ans et +) 2\$ (12 ans à 16 ans) et 11 ans et moins gratuit.
Les joueurs doivent payer leur entrée.

2. ADMISSIBILITÉ DU JOUEUR(EUSE)

- Le joueur(euse) doit faire partie de l'arbre généalogique précédemment rempli pour être autorisé à jouer. Les conjoint de fait sont considérés comme membre de la famille au même titre que l'époux ou l'épouse à condition que ce dernier cohabite avec le ou la même conjoint(e) depuis au moins 6 mois et ce, à l'extérieur de la cellule familiale (Ex : Habiter chez les parents de son ami ou amie).
- Des preuves peuvent être demandées par le comité organisateur si jamais des doutes ou des plaintes sont formulés. Le joueur fautif sera automatiquement exclu du tournoi alors que son équipe perdra toutes les parties auxquelles le joueur fautif aura pris part par la marque de 1 à 0. Les parties jouer avec le joueur fautif ne compteront pas dans le calcul du classement et des points pour et contre.
- Un joueur ne peut en aucun cas évoluer pour plus d'une équipe.
- Aucun joueur autre que ceux fournis sur la liste de la première partie ne pourra être ajouté.

3. PUNITION DE MATCH ET BAGARRE

- Tout joueur qui se voit décerner une punition de match pour bagarre ou pour une altercation physique avec un officiel sera automatiquement expulsé du tournoi.
- Pour toutes autres codes de pénalités majeur, le système de sanction de Hockey Québec sera mis en application.

4. MISE EN ÉCHEC

- Aucune mise en échec sera permise et ce dans toutes les catégories.

5. LANCER FRAPPÉ

- Le lancer frappé est interdit dans toutes les catégories. Dès que la lame du bâton monte plus haut que le genou, l'arbitre appliquera la règle du lancer frappé.
- Lorsqu'il y a un lancer frappé, l'arbitre arrête instantanément le jeu et la mise au jeu de reprise se fera dans la zone de l'équipe fautive.

6. DÉROULEMENT DES PARTIES

- Les parties se joueront sur 2 périodes. La première période sera de 12 minutes alors que la deuxième période sera de 15 minutes et ce à temps chronométré.
- La glace sera faite à la fin de chaque partie et ce pour toute la durée du tournoi. **Il y aura un 12 minutes d'inscrit au tableau lorsque la zamboni fera la glace. Il sera interdit aux joueurs d'embarquer sur la patinoire tant et aussi longtemps que le 12 minutes ne soit pas terminé. Le but est d'aider à conserver une bonne qualité de glace et éviter les blessures.**
- S'il y a 6 buts d'écart après la première période, la deuxième période sera à temps continue.
- Aucun temps d'arrêt n'est permis durant la durée du tournoi.
- Si une équipe ne se présente à une partie cédulée ou n'a pas le nombre minimal de joueur pour jouer la partie (5 joueurs et un gardien), l'équipe adverse se verra créditée de la victoire par la marque de 1 à 0. Un délai de 10 minutes est accordé par les arbitres débutant à l'heure prévu du début de la partie. Si une équipe embarque sur la glace après le 10 minutes, l'équipe adverse se verra attribuer un lancer de punition en début de partie.

7. DÉPARTAGE D'ÉGALITÉ ET PROLONGATION

- En cas d'égalité en demi-finale ou en finale, il y aura une prolongation de 5 minutes à 3 contre 3. Si l'égalité persiste, il y aura fusillade.

- S'il y a égalité au classement, les positions au classement seront déterminées selon le tableau suivant **(si nous ne pouvons sortir la meilleur ou la pire équipe du lot après un point, nous passons au suivant. Lorsqu'une équipe est sortie du lot après un point, nous recommençons le processus avec les équipes restantes s'il y a lieu):**
 - A. Le plus grand nombre de victoire.

 - B. Le moins grand nombre de défaite.

 - C. Résultats de la partie entre les 2 équipes en cause. (ne peut être utilisé si 3 équipes à égalité)

 - D. Le meilleur différentiel : total des buts pour, moins le total des buts contre, de tous les matchs. **Note 1 : 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 marqué le but le plus rapide dans tous les matchs joués. **Note 2 : Dans le cas d'une équipe qui ne se présente pas pour un match, tous les matchs joués contre elle par les autres équipes ne doivent pas être considérés.**

8. ADMISTRATION ET LOGISTIQUE

- L'arbitre en chef a le jugement final sur toutes les décisions à prendre durant la partie. Aucun protêt ne sera accepté.

- Chaque joueur devra signer la feuille de décharge de responsabilités de l'organisation du tournoi. C'est la responsabilité de chaque joueur de porter toutes l'équipement nécessaire à sa sécurité. Le protège cou est nécessaire ainsi que la visière complète.

- La direction du tournoi se réserve le droit de régler tout litige concernant l'interprétation des règlements,
- Si les équipes se présentent avec des chandails de même couleur, l'équipe qui aura un chandail personnalisé à sa faille le conservera. Si les 2 équipes ont des gilets personnalisés, un tirage au sort sera fait par un organisateur du tournoi avant le début de la partie avec un représentant de chaque équipe.
- Le choix des catégories des équipes est basé sur les résultats antérieurs des familles au tournoi ainsi que du calibre de ses joueurs de l'édition actuelle. Le comité organisateur basera ses décisions sur le bon fonctionnement du tournoi et non les demandes des équipes.