



TOURNOI DE FIN DE SAISON DE CLERMONT

2025

RÈGLEMENTS



1. COÛT D'INSCRIPTION :

850\$ par équipe

2. NOMBRE D'ÉQUIPE

15 équipes : 5 équipes Classes Participation B
10 équipes Classes Participation C

3. FORMULE DU TOURNOI

Classe Participation B : Tournoi à la ronde (3 parties assurées)

Classe Participation C : Formule triple élimination (3 parties assurées)

4. COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

Les équipes doivent présenter l'alignement officiel (maximum 19 joueurs) une heure avant le début de leur première partie en remplissant le formulaire prévu à cet effet. Par la suite, aucun changement ne pourra être effectué.

5. NOMBRE DE JOUEUR MINIMUM

Pour jouer un match, l'équipe devra avoir un minimum de 7 joueurs incluant le gardien de but en uniforme sans quoi la partie sera perdue par défaut pour le non-respect de ce règlement.

6. ÉLÉGIBILITÉ D'UN JOUEUR

- Un joueur ne peut évoluer dans 2 équipes.
- Classe Participation B : Aucun joueur n'ayant évolué dans une ligue Junior AAA, LHJMQ, Senior A, Senior AA (excluant la ligue senior de la Côte-Nord), Senior AAA, LNAH ou tout autre calibre supérieur lors des saisons 2022-2023 à 2024-2025 (6 parties et plus cumulatif lors de ces saisons)
- Classe participation C : Aucun joueur n'ayant évolué dans une ligue Junior AA, Junior AAA, LHJMQ, Senior A, Senior AA, Senior AAA, LNAH ou tout autre calibre supérieur lors des saisons 2021-2022 à 2024-2025

Si une équipe se fait prendre avec un joueur inéligible, celle-ci sera automatiquement disqualifiée du tournoi.

Pour participer à la finale, un joueur doit avoir joué au minimum une partie durant le tournoi.

7. PROTÊT

Aucun protêt ne sera accepté. Seule la contestation d'éligibilité d'un joueur avec preuve à l'appui sera reçue. Un délai de 30 minutes maximum sera alloué après la partie pour contestation.

8. JOUEUR SUSPENDU

Tout joueur suspendu ne peut, en aucun temps, être au banc de son équipe et cela pour la durée de sa suspension.

9. ARBITRE

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

10. INTERPRÉTATION DES RÈGLEMENTS

La direction du tournoi se réserve le droit de régler tout litige concernant l'interprétation des règlements du tournoi. Si vous avez des questions, vous pouvez vous référer à un membre de l'organisation sur place.

11. PUNITION MAJEUR

- Toute punition majeure pour bagarre ou altercation physique avec un officiel mènera à la suspension du ou des joueurs concernés pour la durée du tournoi.
- Pour toutes autres codes de pénalités majeur, le système de sanction de Hockey Québec sera mis en application.

12. DIFFÉRENCE DE SIX (6) BUTS

S'il y a une différence de 6 buts après la première période le temps sera non-chronométré pour le reste de la partie et ce quoi qu'il arrive. L'arbitre se réserve le droit d'arrêter la partie s'il juge que la sécurité des joueurs est compromise.

13. ABSENCE D'UNE ÉQUIPE

Un délai de dix (10) minutes sera accordé après l'heure prévue à l'horaire. Si le nombre de joueur minimum n'est pas atteint, l'équipe fautive perdra la partie par défaut.

14. DÉROULEMENT DES PARTIES

Il y aura 2 périodes de 15 minutes à temps arrêté.

Un tirage au sort sera fait avant le début des match gagnant vs gagnant. Aucun tirage au sort sera fait lors des parties opposants une équipe perdante contre une équipe gagnante. L'équipe gagnante sera locale par défaut.

Lors des demi-finales et finales, chaque équipe aura droit à 1 temps d'arrêt de 30 secondes.

15. GLACE

La glace sera faite à la fin de chaque partie et ce pour toute la durée du tournoi.

16. COULEURS CONFONDANTES DES GILETS

Avant le début de chaque partie, une vérification sera effectuée par les responsables du tournoi pour vérifier la couleur des chandails des deux équipes. S'il s'avère que les couleurs sont confondantes, l'équipe **visiteuse** devra changer de gilet. Les responsables du tournoi fourniront alors un ensemble de gilet.

17. RÉCHAUFFEMENT

Une période de réchauffement de 2 minutes sera accordée avant le début de chaque partie.

18. DÉPARTAGE D'ÉGALITÉ

Lorsqu'il y a égalité au classement entre deux (2) ou plusieurs équipes, toutes ces équipes sont assujetties aux points suivants :

À chaque critère, seules les équipes à égalité sont conservées jusqu'à ce que finalement un critère détermine la première équipe.

Lorsque la première (1re) équipe a été identifiée ou éliminée, un deuxième tour de départage doit être recommencé avec les équipes à égalité à partir du premier critère pour déterminer la deuxième (2e) équipe si nécessaire et ainsi de suite.

A. Le plus grand nombre de points.

B. Le plus grand nombre de victoires.

- C. Le meilleur différentiel : total des buts pour, moins le total des buts contre, de tous les matchs.
- D. Le moins de but de contre
- E. L'équipe ayant marqué le but le plus rapide dans tous les matchs joués.
- E. Par tirage au sort

19. RÈGLEMENTS DES PÉRIODES DE SURTEMPS

Lors du tournoi à la ronde dans la catégorie B, il n'y aura pas de prolongation. S'il y a égalité après 2 périodes, le match terminera. Lors de la ronde éliminatoire B et dans la catégories C les parties sont à finir, il y aura donc une période de surtemps en cas d'égalité selon la règle suivante :

- Une période de 3 minutes à temps arrêté, avec **alignement de 3 contre 3** (à l'exception des joueurs punis qui doivent purger leur(s) punition(s)). Si un joueur est puni, l'équipe adverse se verra ajouter un joueur sur le jeu. Le premier but met fin à la partie.
- Si l'égalité persiste après les 3 minutes de prolongation, il y aura fusillade.

20. FUSILLADE

- a) Après chaque match de tournoi, s'il y a égalité entre les deux (2) équipes, l'officiel demande à l'entraîneur de désigner trois (3) 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 devront participer à la fusillade (à l'exception du gardien de but) 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 éligible à participer à la fusillade sauf dans le cas d'une punition majeur de match.
- c) La fusillade se déroulera de la façon suivante :
 - ♦ L'équipe qui reçoit (receveuse) a le choix de déterminer si elle débute ou non la fusillade.
 - ♦ 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 (3) joueurs de chaque équipe aient effectué une ronde complète.

- ♦ Les règles de jeux des tirs de punitions s'appliquent
- ♦ L'équipe ayant marqué la plus de buts dans cette ronde complète est proclamée gagnante.

d) Lorsqu'un deuxième (2^{ième}) ou troisième (3^{ième}) tour devient nécessaire pour briser l'égalité, l'ordre de passage des joueurs est laissé à la discrétion de l'entraîneur. 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.

21. LANCER-FRAPPÉ

Le lancer-frappé est permis dans toutes les catégories.

22. MISE EN ÉCHEC

Elle est interdite dans toutes les catégories.

23. ACCIDENT, BLESSURE, VOL, DOMMAGE ET ÉQUIPEMENT

Les joueurs et les responsables des équipes libèrent de toutes responsabilités l'aréna de Clermont, les employés de l'aréna, les représentants officiels du tournoi contre toutes les blessures, vols, dommages ou accidents pouvant résulter de ce tournoi y compris les voyages aller-retour. Conséquemment à cet avis, nous exigeons la signature du participant sur la formule d'inscription.

24. BOURSES

Classe Participation B :	Gagnant :	900\$
	Finaliste :	800\$
Classe Participation C :	Gagnant :	900\$
	Finaliste :	800\$

BON TOURNOI!