



## **RÈGLEMENTS ET INFORMATIONS À RETENIR**

### **44<sup>e</sup> édition du tournoi Atome / Pee-Wee de Baie-Saint-Paul**

---

Le Tournoi Atome / Pee-Wee de Baie-Saint-Paul est sanctionné par Hockey Québec. Les règles de jeu sont celles de l' A. C. H. A et les règlements administratifs sont ceux de Hockey Québec, en vigueur pour la saison 2018-2019.

Toutes les parties du tournoi se dérouleront à l'aréna de Baie-Saint-Paul au 11 rue Forget, G3Z 1Z7 (418-435-6237)

#### **1- NOMBRE D'ÉQUIPES PAR CATÉGORIE :**

**Atome A** (7 équipes)    **Atome C** (8 équipes)    **Pee-wee B** (6 équipes)

#### **2- TYPE DE TOURNOI**

Le tournoi Atome / Pee-Wee de Baie-Saint-Paul, est un tournoi de type rotation dans toutes les catégories.

Atome C : Trois matchs contre chaque équipe de son groupe. La meilleure équipe de chaque groupe passe en finale, et l'équipe de deuxième place en finale-consolation.

Atome A : Chaque équipe joue deux matchs en rotation et la meilleure équipe passe directement en demi-finale. Les parties quart-de-finale seront composées ainsi : 2 vs 7; 3 vs 6 et 4 vs 5.

Pee-Wee B : Chaque équipe joue trois matchs en rotation. Les deux meilleures équipes passent en finale-A, et les équipes de troisième (3<sup>e</sup>) et quatrième (4<sup>e</sup>) positions en finale consolation

#### **3- HEURE D'ARRIVÉE DES ÉQUIPES**

Afin de permettre la vérification des documents, les responsables de l'équipe devront se présenter **au moins 1 h00 avant le début de chaque partie.**

#### **4- ÉQUIPEMENTS**

L'organisation du tournoi met à votre disposition un endroit pour remiser les équipements des joueurs. Cet endroit n'est disponible qu'à partir du vendredi, 16 h00. Dans le gymnase de l'école située juste à côté de l'aréna (7 Rue Forget, Baie-Saint-Paul, QC G3Z 1T4)

## 5- DURÉE DES PARTIES

- √ La période d'échauffement est de trois minutes ;  
Les deux premières périodes sont d'une durée de 10 minutes et la troisième est de 12 minutes toutes étant chronométrées ;
  - √ Il sera permis de prendre un temps d'arrêt de trente (30) secondes. Ce temps d'arrêt doit être pris lors d'un arrêt de jeu normal. Cependant, aucun temps d'arrêt ne sera permis en temps continu ;
  - √ La durée des punitions sera chronométrée ;
  - √ La réfection de la glace sera faite après la deuxième période ;
  - √ **Pour toutes les parties:** Après la deuxième période, s'il y a une différence dans le pointage de sept (7) buts, la partie ne sera plus chronométrée quoiqu'il arrive. La direction se réserve le droit de mettre fin à la partie. (Advenant le cas où il y a un retard dans le tournoi.)
- N.B : Cependant les punitions prises à temps continu seront à temps continu.**

## 6- SIGNATURE DU PERSONNEL DERRIÈRE LE BANC

Avant chaque partie, tous les joueurs et entraîneurs qui participent à ce match, doivent signer la formule de vérification des signatures de l'équipe. Cette feuille sera remise lorsque vous vous présenterez avant chaque partie au bureau du registraire.

N.B. Cinq personnes maximum sont admissibles derrière un banc d'équipe. Ils doivent tous être membres en règle de Hockey Québec (accréditation reconnue) et leur nom doit obligatoirement apparaître sur le formulaire d'enregistrement d'équipe.

## 7- SIGNATURE DE LA FEUILLE DE POINTAGE

Avant chaque partie, l'entraîneur et ou un responsable de l'équipe, a l'obligation de vérifier et de signer la feuille de pointage pour l'officialiser ; De plus advenant qu'il y ait des anomalies et ou des erreurs sur la feuille de match, c'est sa responsabilité de le signaler au registraire du tournoi avant le début de la partie.

N.B. Il est important que **l'entraîneur** s'assure que tout **le personnel derrière le banc** ainsi que tous les joueurs participants au match soient bien inscrits sur la feuille de match ; Si son équipe a des membres suspendus , c'est sa responsabilité de s'assurer que ceux-ci soient bien **identifiés dans la case joueur suspendue avec le nombre de parties , en officialisant avec ses initiales.**

## 8- GRADE REQUIS (ENTRAÎNEUR ET PRÉPOSÉ À LA SANTÉ ET SÉCURITÉ)

### **Entraîneur :**

Toutes les personnes inscrites sur la formule d'enregistrement des membres d'une équipe à titre d'entraîneur doivent être accréditées (**article 3.1, 3.2 page 33**).

Novice : Entraîneur-chef et adjoint récréation (ER) code formule d'enregistrement.

### **Préposé à la santé et sécurité :**

Il est obligatoire d'avoir un préposé à la sécurité. Celui-ci doit être présent **derrière le banc à toutes les parties**. Son niveau d'accréditation est inscrit sur la formule d'enregistrement (préposé santé et à la sécurité au hockey PSSH-1)

## 9- CARTABLE DE VÉRIFICATION

Un cartable de vérification est exigé d'une équipe pour participer à une activité spéciale de Hockey Québec. Ce cartable comprends obligatoirement les éléments suivants :

- A. Le calendrier des matchs de la ligue et le calendrier des matchs de tournois.
- B. Le formulaire **Composition officielle d'équipe** (T-112) approuvée par un registraire d'association ou de région.
- C. Les feuilles de pointage des cinq (5) derniers matchs de l'équipe (saison régulière, tournois et séries éliminatoires).
- D. Le permis de tournoi de l'équipe.
- E. L'horaire du tournoi, du festival ou des championnats au besoin.

## 10- PRÉREQUIS POUR UNE PARTIE

Une équipe doit se présenter au début d'un match avec un minimum de 8 joueurs en uniforme plus un gardien de but (**8.2.1 page 77**).

## 11- UTILISATION DU JOUEUR AFFILIÉ (FONCTIONNEMENT)

Lorsqu'une équipe utilise un joueur affilié, elle devra l'indiquer sur la feuille de pointage par les initiales J.A

N.B. Aucun joueur affilié ne peut prendre part à un match si l'équipe aligne tous les joueurs apparaissant sur la feuille d'enregistrement d'une équipe, une équipe ayant 9 joueurs plus un ou deux gardiens sur la feuille d'enregistrement pourra avoir un joueur affilié en tout temps toujours en respectant le règlement **5.6.6.C page 58**.

## 12- VESTIAIRE DES JOUEURS

Les dirigeants des équipes devront s'assurer que les vestiaires soient libérés dans un délai raisonnable afin de ne pas retarder indûment les activités ; (25 minutes après la fin de la partie.)

Le vestiaire doit être laissé propre et dans un bon état après les parties; tout bris, dommage et ou un nettoyage qui sort de la normale sera facturé à l'équipe et d'autres sanctions pourront être prises par l'organisation du tournoi.

## 13- COULEURS CONFONDANTES DES CHANDAILS

**L'équipe locale = FONCÉ**

**L'équipe visiteuse = BLANC**

S'il s'avère que les couleurs sont confondantes ou qu'une équipe à un seul ensemble de chandail **l'équipe visiteuse devra changer de chandail**. *Ce dernier sera fourni par l'organisation du tournoi.*

#### 14- TARIFS D'ENTRÉE

Passeport pour la fin de semaine 15\$

6\$ adulte (18 ans et +)

13-17 ans 2\$

Moins de 12 ans gratuit

#### 15- APPLICATION DU POINT FRANC JEU

Pour toutes les catégories, le système franc-jeu s'applique. Voir document « application point franc-jeu ». **8.7.4 (page 88)**

#### 16- RÉGLEMENTATION DE SURTEMPS

Application du règlement **10.7.1 page 104.**

Voir document : Application règlement de surtemps.

#### 17- POLITIQUE POUR LES TEMPÊTES, VENTS OU VERGLAS

Nous avons de plus en plus des tempêtes de neige, vents ou verglas plus violents et les autorités gouvernementales n'hésitent plus maintenant à fermer des autoroutes et routes.

Les tournois ou festivals sont aux prises avec ce dilemme. Comme ils se déroulent souvent un court laps de temps, il est impossible de sortir de ces dates. Hockey Québec n'a pas de politique précise sur ces situations, je peux par contre, vous suggérer quelques possibilités selon les particularités de votre tournoi ou festival.

- a) Si une des deux (2) équipes se présente et que l'autre ne se présente pas, l'équipe qui s'est présentée est déclarée gagnante.
- b) Si aucune des deux (2) équipes ne se présente, tirage au sort pour déterminer l'équipe gagnante
- c) Quand la température le permet, faire des matchs plus courts en temps de jeu.
- d) Si c'est possible, prolonger le tournoi dans les jours de la semaine suivante
- e) Annuler le tournoi.
- f) Essayer de retarder une partie, de la remettre plus tard dans la journée ou la soirée.

En tout temps, la règle du bon sens s'applique pour essayer d'accommoder les équipes, pour ainsi faciliter, dans la mesure du possible, le déroulement de toutes les parties. Quelque soit la formule appliquée, on s'assure que toutes les équipes en cause soient avisées des décisions prises.

Nous vous suggérons de vérifier la température, les jours avant le début du tournoi et si une tempête est annoncée pour la journée que vous devez commencer votre tournoi, vous devriez prévoir partir la veille surtout si vous voyagez en autobus, **car souvent la route 138 est fermée au trafic lourd en cas de mauvaise température**

#### 18- SOLLICITATION

Aucune vente ou promotion faite par des personnes autres que celles autorisées par l'organisation du tournoi ne seront tolérées à l'intérieur de l'aréna.

## 19- PROTÊT

Avis de protêt lors du Tournoi

A - Un avis de protêt doit être donné à l'arbitre, au moment de l'infraction ou à l'arrêt de jeu qui suit. L'officiel doit le faire inscrire sur la feuille de pointage en précisant le moment où il lui est signifié. Si cette étape n'est pas complétée, le protêt est irrecevable.

B - Lors des tournois, l'équipe concernée doit donner suite à son protêt par écrit au plus tard une (1) heure après la fin du match concerné au registraire ou officier de l'évènement où s'est joué le match et être accompagné d'un dépôt en argent au montant de \$200.00 (**Article 8.4, p.81**)

**N.B. Le dépôt sera remis seulement lorsque le requérant obtient une décision en sa faveur.**

## 20- ACTIVITÉS SPÉCIALES TOURNOIS

Plusieurs activités sportives ( natation, soccer, volleyball, hockey cosum, etc.) seront à votre disposition durant toute la durée du tournoi.

**P.S. Prévoir l'habillement pour les activités** (ex. maillot de bain, espadrilles, etc.)

**N.B. SOURCE DES RÈGLEMENTS : Livre administratif 2018-2019 de Hockey Québec**

## **Équipes participantes dans un tournoi rotation**

Pour déterminer le classement total de l'équipe, nous additionnons : Le nombre de points par victoire obtenus + le nombre de points par partie nulle obtenus + le point (1) franc jeu par partie obtenu.

L'addition des trois (3) éléments donne la position totale de l'équipe :

Une victoire donne 2 points

Une nulle donne 1 point

Et le point franc jeu donne 1 point par partie

S'il y a égalité au premier rang, nous procéderons à l'application du règlement de départage d'égalité **no. 10.8 page 105** de Hockey Québec.

## 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, elle n'a pas été déterminée.

Dès que le classement de la première équipe est déterminé, le processus doit être repris à l'étape A pour départager les autres équipes en situation d'égalité s'il y a lieu.

Le classement est déterminé en fonction des critères suivants :

- A. Le plus grand nombre de points.
- B. Le plus grand nombre de victoires.
- C. Le résultat du ou des matchs entre les équipes en cause (victoires).

**Note 1 :** S'applique uniquement pour les équipes qui ont joué l'une contre l'autre dans une même section.

- D. Le meilleur différentiel : total des buts pour, moins le total des buts contre, de tous les matchs.

**Note 2 :** 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 3 :** Dans le cas qu'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.

- F. L'équipe ayant accumulé le plus de points Franc Jeu

- G. Par tirage au sort.

## INFORMATIONS RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS 2018-2019

### Réglementation de surtemps pages 104 à 105

#### 10.7.1 - Périodes de surtemps

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 (3) périodes de jeu réglementaires, il y aura période de surtemps selon le mode suivant :

- A. **Une seule période supplémentaire de cinq (5) minutes à temps arrêté**, avec un alignement de **quatre (4) 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** tel que stipulé à l'article 10.7.2.

### 10.7.2 - Fusillade

- A. Après chaque match de tournoi et festival, s'il y a égalité entre les deux 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, 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 :
- i) L'équipe qui reçoit a le choix de déterminer si elle débute ou non la fusillade.
  - ii) 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.
  - iii) 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.
  - iv) Les règles de jeu des tirs de punition s'appliquent.
  - v) Les lancers se font à tour de rôle et aucun tir simultané sur chacun des deux (2) gardiens de but n'est accepté.
  - vi) 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.

### 10.7.3 - Exception

Lors des matchs de demi-finales et de finales de chaque tournoi sanctionné par Hockey Québec, après l'application des règles de la formule franc-jeu, en cas d'égalité après les trois (3) périodes de jeu réglementaire, il y aura période de surtemps selon le mode suivant :

- A. Une seule période supplémentaire de dix 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 dix minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade, tel que stipulé à l'article 10.7.2

## **Les parties demi-finales et finales**

**Les règlements d'applications sont :**

### **A) Application période de surtemps – cinq (5 minutes)**

S'il y a période de surtemps en raison de l'application de cette règle, l'équipe fautive devra débiter cette période à court d'un joueur pour une durée de cinq (5) minutes. Aucun joueur de l'équipe fautive n'aura à se rendre au banc des punitions afin de servir cette punition majeure.

### **B) Application période de surtemps – dix (10) minutes (demi-finales et finales)**

S'il y a période de surtemps en raison de l'application de cette règle, l'équipe fautive devra débiter la période de surtemps à court d'un joueur pour une durée de cinq (5) minutes. L'entraîneur de l'équipe fautive, par l'entremise du capitaine sur la glace, désignera un joueur pour purger cette punition majeure. L'entraîneur peut désigner un joueur qui n'était pas sur la glace au moment de l'infraction (lire, fin de période) .

Si les deux (2) équipes n'ont pas conservé leur point Franc Jeu, les équipes évolueront à quatre (4) contre quatre (4) .

**Note : Franc Jeu ne s'applique pas en période de surtemps.**

**Critère des minutes de punition par catégorie:**

Atome : 10 minutes et moins

Pee-wee : 12 minutes et moins

**Bon tournoi !!!!**

**L'organisation du Atome / Pee-wee de Baie-Saint-Paul**