

Règlements Tournoi Pee Wee Longueuil

32^{ème} Édition – 2009

- 1- Tous les règlements sont ceux de Hockey Québec et d'Hockey Canada.
- 2- Les responsables des équipes devront enregistrer leur équipe en fournissant tous les documents nécessaires une heure et demi (1h30min) avant le début de leur première partie.
- 3- Les responsables d'équipes devront vérifier si leur alignement est complet, ajouter les joueurs affiliés (PE) si nécessaire ainsi que toutes suspensions à purger. L'utilisation de joueur affilié est régie par l'article 5.6 d'Hockey Québec. Chaque joueur et officiel d'équipe participant à la joute doivent signer la feuille de signature avant chaque joute.
- 4- Toutes les parties sont constituées de trois périodes chronométrés. Pour la classe CC, BB et AA; deux périodes de douze (12) minutes et la troisième de quinze (15) minutes. Pour les classes A et B, deux périodes de dix (10) minutes et la troisième de quinze (15) minutes.
- 5- La durée des parties pour les demi-finales et les finales pour la classe CC, BB et AA sera de trois périodes de quinze (15) minutes chronométrées. Pour les classes A et B 2 deux périodes de dix (10) minutes et la troisième de quinze (15) minutes.
- 6- Le temps sera chronométré sauf lorsqu'il y aura une différence de sept (7) buts en troisième période alors le temps sera continu cependant les punitions sont chronométrées jusqu'à la fin de la partie même si l'écart diminue. Si l'écart de sept (7) arrive avant la fin de la deuxième période le temps sera chronométré jusqu'à la fin de la deuxième période et au début de la troisième période le temps sera continu jusqu'à la fin de la partie et les punitions sont chronométrées.
- 7- En tout temps le président du tournoi, les directeurs d'aréna, l'arbitre du match ou l'arbitre en chef, pourront faire arrêter la partie s'il juge que la sécurité des participants est en jeu.
- 8- En cas d'égalité, lors des trois premières parties du tournoi, le match demeure nul et un (1) point chacun pour les équipes au classement. Pour les quart de finale, Classe A et B, il y aura un maximum d'une (1) période chronométrée de 5 minutes jouée à 4 contre 4 plus un gardien de but (le premier but marqué met fin au match) (art.9.7.1) suivi, si nécessaire, de la fusillade (art.9.7.2). Si une équipe a perdue son point de Franc Jeu, il faut se référer au document Franc Jeu en annexe. Pour les demi-finales et les finales, et après vérification des points de Franc Jeu, il y aura un maximum d'une (1) période chronométrées de 10 minutes jouée à 4 contre 4 plus un gardien de but (le premier but marqué met fin au match) (art.9.7.3) suivi, si nécessaire, de la fusillade (art.9.7.2). Si une équipe a perdue son point de Franc Jeu, il faut se référer au document Franc Jeu en annexe. Pour la classe AA seulement, pour les demi-finales et les finales, et après vérification des points de Franc Jeu, il y aura un maximum de deux (2) périodes chronométrées de 10 minutes jouée à 4 contre 4 plus un gardien de but (le premier but marqué met fin au match) (art.9.7.4) suivi, si nécessaire, de la fusillade (art.9.7.2). Si une équipe a perdue son point de Franc Jeu, il faut se référer au document Franc Jeu en annexe.
- 9- En cas d'intempérie majeure, qui empêcherait les déplacements sécuritaires des équipes et si Transport Québec ferment les routes que les équipes doivent

emprunter pour se rendre au Tournoi, le comité organisateur aura le droit de suspendre les activités et de réaménager le calendrier.

- 10- Au cours des trois premières parties de équipes, sous forme de tournoi à la ronde, une victoire donne deux point, une nulle donne un point et une défaite aucun point. Le règlement du Franc Jeu s'applique pour le classement et les points seront attribués selon le tableau suivant;

Division	Classe	Victoire	Nulle	Défaite	Minutes Puntion	Points
Pee Wee	Simple lettre	2	1	0	12 minutes et moins	1
	Double lettre				13 minutes et plus	0

- 11- **Classe A** : Les deux premières équipes de chacune des quatre (4) divisions participeront au quart de finale. Le premier de la division 'A' affrontera le deuxième de la division 'C'. Le premier de la division 'C' affrontera le deuxième de la division 'A'. Le premier de la division 'B' affrontera le deuxième de la division 'D'. Le premier de la division 'D' affrontera le deuxième de la division 'B'.
- 12- **Classe B**: Les deux premières équipes de chacune des quatre (4) divisions participeront au quart de finale. Le premier de la division 'A' affrontera le deuxième de la division 'C'. Le premier de la division 'C' affrontera le deuxième de la division 'A'. Le premier de la division 'B' affrontera le deuxième de la division 'D'. Le premier de la division 'D' affrontera le deuxième de la division 'B'.
- 13- **Classe CC** : Les deux premières équipes de chacune des deux divisions participeront aux demi-finales. Le premier de la division 'A' affrontera le deuxième de la division 'B'. Le premier de la division 'B' affrontera le deuxième de la division 'A'.
- 14- **Classe BB** : Les deux premières équipes de chacune des deux divisions participeront aux demi-finales. Le premier de la division 'A' affrontera le deuxième de la division 'B'. Le premier de la division 'B' affrontera le deuxième de la division 'A'.
- 15- **Classe AA**; les quatre équipes participent aux demi-finales. L'équipe occupant la première place au classement affrontera l'équipe de 4^{ième} place et la deuxième place affrontera la troisième place en demi-finale.
- 16- **EN CAS D'ÉGALITÉ AU CLASSEMENT**
Conformément au règlement 9.8 de Hockey Québec voir **Annexe Franc Jeu**
- 17- **TOUTES LES DÉCISIONS PRISES PAR LE COMITÉ ORGANISATEUR QUANT A L'APPLICATION DE CES PROCÉDURES SERONT FINALES ET SANS APPEL.**
- 18- Toutes les décisions prises par le comité de discipline sont finales et sans appel pour la durée du tournoi.

Annexe Franc-Jeu

FINALES PROVINCIALES ET TOURNOIS

A la ronde

Le total des points de performance et de points Franc Jeu détermine la position des équipes au classement, le plus haut total octroyant la position supérieure.

S'il y a égalité au classement entre plusieurs équipes, la position supérieure est déterminée 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)
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 accumulé le plus de Points Franc Jeu
- f) le premier 1^{er} but le plus rapide marqué dans tous les matchs joués ;
- g) Tirage au sort.

N.B. Toute équipe qui remporte un match par défaut se mérite automatiquement 3 points au classement, peu importe le type d'activité (saison régulière, séries de fin de saison, finales régionales, finales provinciales et tournois).

Équivalences des punitions

Code	Description	Minutes Punitions
Code A	Punition mineure ou mineure de banc	2 minutes
Code B	Punition majeure	5 minutes
Code C	Punition d'inconduite	10 minutes
Code D	Punition d'extrême inconduite ou inconduite grossière	10 minutes
Code E	Punition de match	10 minutes

Aussitôt qu'un arbitre appellera une punition de banc à un officiel d'équipe (*) en raison de son comportement, entraînant une punition d'extrême inconduite, grossière inconduite et punition de match, cette équipe perdra automatiquement son point Franc-Jeu.

Codes :

D-61 Abus envers les officiels, conduite antisportive et autre inconduite

D-62 Se livrer à des insultes ou intimidation de nature discriminatoire

D-66 Inconduite grossière pour tourner le match en dérision

D-70 Langage, geste abusif et obscène

E-84 Agression verbale envers un officiel

E-85 Agression physique envers un officiel

Note : Ce règlement s'applique pour tous les matchs en saison régulière, séries éliminatoires, tournois et championnats.

RÉGLEMENTATION DE SURTEMPS (9.7)

Les modalités d'application de Franc-Jeu pour les finales provinciales et les tournois ont un lien direct avec la formule utilisée.

Le plus haut total de points détermine le vainqueur du match :

En cas d'égalité à la fin des périodes réglementaires du match, le match se prolonge automatiquement même si une seule des deux formations qui s'affrontent a conservé son point Franc-Jeu. Cependant, dans cette éventualité, cette dernière jouira d'une supériorité numérique (quatre contre trois) pendant les cinq premières minutes de cette prolongation, après quoi, s'il n'y a pas eu but, les équipes évolueront à force égale.

Lorsqu'il y a application de cette règle et qu'une période de surtemps est requise en fonction du Règlement administratif 9.7.1 de Hockey Québec, la procédure suivante doit s'appliquer;

a) « Extrait des Règlements administratifs 9.7.1 »

Une seule période de 5 minutes à temps arrêté, avec un alignement de 4 contre 4 plus un gardien de but (à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur(s) punition(s)). Le premier (1^{er}) but met fin au match.

« Application »

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.

Lorsqu'il y a application de cette règle et qu'une période de surtemps est requise en fonction du Règlement administratif 9.7.3 de Hockey Québec, la procédure suivante doit s'appliquer;

a) « Extrait des Règlements administratifs 9.7.3 »

Une seule période supplémentaire de dix (10) minutes à temps arrêté avec alignement de 4 contre 4 plus un gardien de but (à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur(s) punition(s)). Le premier (1^{er}) but met fin au match.

« Application »

S'il y a période de surtemps en raison de l'application de cette règle, l'équipe fautive devra débiter la première 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 la période).**

Pour la Classe AA, lorsqu'il y a application de cette règle et qu'une période de surtemps est requise en fonction du Règlement administratif 9.7.4 de Hockey Québec, la procédure suivante doit s'appliquer;

a) « Extrait des Règlements administratifs 9.7.4 »

Deux périodes supplémentaires de dix (10) minutes à temps arrêté avec alignement de 4 contre 4 **plus un gardien de but** (à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur(s) punition(s). Le premier (1^{er}) but met fin au match.

« Application »

S'il y a période de surtemps en raison de l'application de cette règle, l'équipe fautive devra débiter la première 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 la période).**

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