

## **TOURNOI CHALLENGE MONTRÉAL VIPERS 2010 RÈGLEMENTS**

### **Règlements généraux**

- 1: Tous les règlements de l'A.C.H.A. et de la F.Q.H.G. seront en vigueur.
- 2: Le port de l'équipement protecteur est obligatoire, incluant le protège cou.
- 3: Aucune punition d'équipement ne sera allouée (ex. courbe, pantalon déchiré...)
- 4: Le joueur ayant trois pénalités de bâton sera expulsé de la partie.
- 5: Tout joueur expulsé peut être rencontré par le comité de discipline selon le rapport de l'arbitre ou à la demande du superviseur des arbitres. Un instructeur qui est renvoyé d'une partie n'est aucunement sujet à discussion.
- 6: La direction du tournoi se garde le privilège de modifier ou d'ajouter certains règlements
- 7: Tout protêt doit être annoncé au registraire au plus tard une (1) heure après la partie concernée. Un montant de deux cent dollars (200\$) en argent comptant sera exigé immédiatement avec la demande. L'équipe sera remboursée seulement si elle gagne son protêt. Si le protêt n'est pas gagné, le 200\$ sera conservé par le tournoi. Aucun protêt concernant le jugement des officiels ne sera accepté !

### **Durée des parties**

- 1: Quatre parties assurées.
- 2: Une période de trois minutes d'échauffement sera accordée.
- 3: Trois périodes de douze minutes chronométrées
- 4: Demi-finales et finales: même temps que le tournoi à la ronde.
- 5: La réfection de la glace aura lieu après la deuxième (2e) période de chacune des parties  
NOTE : Advenant un retard considérable dans l'horaire des matchs (temps supplémentaires, bris mécanique, etc.) le comité du tournoi se réserve le droit de modifier l'horaire de réfection de glace.
- 6: Un délai trop long après la période d'échauffement ou au retour de la deuxième période peut entraîner une pénalité pour avoir retardé la partie.
- 7: Il n'y a pas de période de prolongation pendant le tournoi à la ronde.
- 8: Un temps d'arrêt de trente secondes sera accordé en demi-finale et en finale peu importe le moment de la partie.
- 9 Lors d'un « **act of god** » (panne d'électricité, blessure majeure ...), après un délai de 30 minutes la partie sera arrêtée et le score au moment de « l'act of god » sera tenu indépendamment du temps écoulé ou restant au cadran.

## **TOURNOI CHALLENGE MONTRÉAL VIPERS 2010**

### **RÈGLEMENTS**

#### **Prolongation**

Seulement lors des demi-finales une période de cinq (5) minutes chronométrées à 4 contre 4 sera jouée. Si l'égalité persiste, une période de cinq (5) minutes chronométrées à 3 contre 3 sera alors jouée. Si l'égalité persiste encore après les 2 périodes de prolongation, fusillade à 3 joueurs par équipes, si l'égalité persiste un joueur de chaque côté.

Pour les finales une période de cinq (5) minutes chronométrées à 4 contre 4 sera jouée. Si l'égalité persiste, une période de cinq (5) minutes chronométrées à 3 contre 3 sera jouée et ce, jusqu'à ce qu'il y est un gagnant. Prendre note que le premier but marqué mettra fin à la partie.

#### **Fusillade**

1: L'équipe locale a le choix de débiter ou non.

-L'entraîneur nomme 3 joueurs.

-L'équipe qui aura compté le plus de buts dans cette ronde de trois (3) lancers remportera la victoire.

2: Si l'égalité persiste encore, les entraîneurs désigneront les joueurs un à la fois. Ces joueurs s'exécuteront un à la fois et à tour de rôle jusqu'à ce qu'un but soit compté et mette fin à la partie.

3: Un joueur qui se trouvait au banc des punitions à la fin de la période de surtemps peut participer à la fusillade

4: Tous les joueurs, à l'exception des gardiens de but, devront participer à la fusillade avant qu'un joueur ne revienne une deuxième fois.

#### **Départage de l'égalité au classement**

Si toutes les équipes jouent contre les mêmes équipes.

A: Le plus grand nombre de victoires

B: Le moins de défaites

C: Le résultat entre les deux équipes

D: La moyenne d'efficacité (buts pour divisé par buts pour plus buts contre)

E: L'équipe qui a marqué le premier but lors de la partie un contre l'autre

F: Le plus de but pour

G: Le moins de buts contre

H: L'équipe qui a marqué le but le plus rapide du tournoi

I: L'équipe ayant écopé du moins grand nombre de minutes de pénalités

J: Tirage au sort

Si les équipes ne jouent pas toutes contre les mêmes équipes

A. Le plus grand nombre de victoires

B. Le moins de défaites

C. Le résultat entre les deux équipes

D. L'équipe qui a marqué le premier but lors de la partie un contre l'autre

E. L'équipe qui a marqué le but le plus rapide dans le tournoi

F. L'équipe ayant écopé du moins grand nombre de minutes de pénalités

G. Tirage au sort

**N.B. Prendre note que pour le deuxième scénario, s'il y a égalité avec trois (3) équipes et plus, les points C et D ne s'appliquent pas pour départager l'égalité.**

## **TOURNOI CHALLENGE MONTRÉAL VIPERS 2010 RÈGLEMENTS**

### **Écarts de buts**

1: Si une différence de **5 buts ou plus existe** à la **fin de la deuxième période** ou en tout temps pendant la troisième période, le **temps sera continu**. Toutefois, aussitôt que l'écart est réduit à 2 buts (ex. 5-3), le temps sera de nouveau chronométré.

2: Si l'écart est de sept (7) buts et plus le temps demeurera continu jusqu'à la fin de la partie.

3: Advenant un écart de dix (10) buts et plus en troisième période, ceci mettra un terme à la partie.

4: Le résultat final d'une joute ne pourra pas dépasser 10 points de différence. (Exemple : Si vous gagnez la partie 18 à 0, dans le classement il sera indiqué que vous avez gagné 10 à 0).

### **Formation des équipes**

1: Tous les joueurs doivent fournir, sur demande, un certificat de naissance ou de baptême (photocopie acceptée), une carte de joueur de la F.Q.H.G. ou une carte d'assurance maladie. Si le joueur ne peut se soumettre à ce règlement, il sera disqualifié du tournoi jusqu'à temps qu'il puisse soumettre une preuve d'âge.

2: Toute information fausse sur un joueur peut entraîner la suspension du joueur et de l'entraîneur pour le reste du tournoi. Selon la situation, l'équipe de ce joueur peut être disqualifiée.

3: Une équipe qui ne se présentera pas pour une partie sera sujette à des mesures disciplinaires allant jusqu'à la disqualification du tournoi.

4: Un joueur peut jouer pour seulement une équipe dans une seule catégorie durant la fin de semaine du tournoi. En cas de bris, le joueur sera suspendu du tournoi.

5: Quatre personnes maximum peuvent accompagner l'équipe.

6: Un joueur pourra jouer pour une seule équipe dans sa catégorie.

7: 21 joueurs pourront être inscrits sur la liste dont trois gardiens.

8: Un maximum de 19 joueurs peuvent être habillé pour la partie. Une équipe devra avoir un minimum de 6 joueurs et un gardien pour débiter une partie.

9: Prendre note qu'un joueur doit avoir disputé deux parties dans le tournoi à la ronde pour prendre part aux demi-finales et finales.

10: Un joueur ne peut prendre part à une partie s'il ne se trouve pas sur la liste remise au début du tournoi.

### **Mise en échec pénalité majeure**

1: La mise en échec est autorisée pour les catégories suivantes; ATOME MAJEUR (99), PEEWEE MINEUR (98), PEEWEE MAJEUR (97) ET BANTAM MINEUR (96).

2: La mise en échec par derrière sera pénalisée par une expulsion du joueur (par une suspension d'une partie si cela se produit dans les dix dernières minutes de la partie ou en temps supplémentaire).

3: Si une suspension survient à votre dernière partie, le tournoi avisera les autres tournois de vos

suspensions!!!

4: Aucune expulsion ou suspension ne pourra être négociée.

## **TOURNOI CHALLENGE MONTRÉAL VIPERS 2010 RÈGLEMENTS**

### **Autres**

1: Nous vous demandons d'être présent 45 minutes avant la partie et de vous présenter au registraire. L'heure de la partie peut être devancée de quinze (15) minutes et nous vous demandons d'être prêt à sauter sur la glace dans ces délais.

2: Un coordonnateur vous indiquera dans quelle chambre vous diriger. Si possible libérer cette chambre dans un délai de trente (20) minutes après la partie.

3: Si les couleurs portent à confusion, l'équipe qui visite devra changer son chandail.

4: Seules les quatre personnes autorisées peuvent circuler dans les corridors des chambres. Merci de votre collaboration et informer vos parents S.V.P.

5: Le tournoi se déroule sans la ligne rouge.

6; L'organisation du tournoi ne sera pas responsable des accidents ou pertes de biens qui pourraient survenir dans le cadre des activités du tournoi à l'une des équipes ou organisations participantes, ni le cas échéant, du coût relié à un transport par ambulance. Chaque équipe assume la responsabilité de tous dommages et/ou abus commis par ses membres, à l'immeuble, aux meubles ou accessoires se trouvant sur les lieux.

**Bonne chance, bon tournoi et merci de votre collaboration !!!**