



Classique Estacades 2010

Aréna Jérôme-Cotnoir
Aréna St-Boniface

www.estacadesreleve.ca



Règlements 2010

1. Règlements généraux

- Tous les règlements de l'A.C.H.A. et de la F.Q.H.G. seront en vigueur.
- Le port de l'équipement protecteur est obligatoire, incluant le protège cou.
- Aucun mesurage de bâton ne sera effectué.
- Aucun protêt ne sera accepté.
- Le joueur ayant trois pénalités de bâton sera expulsé de la partie.
- Tout joueur ou entraîneur expulsé peut être rencontré par le comité de discipline selon le rapport de l'arbitre ou à la demande du superviseur des arbitres.
- La direction du tournoi se garde le privilège de modifier ou d'ajouter certains règlements.

2. Durée des parties

- Quatre parties assurées.
- Une période de trois minutes d'échauffement sera accordée.
- Trois périodes de douze minutes chronométrées.
- Demi-finales et finales : 3 périodes de douze minutes chronométrées également.
- La surface sera faite après la deuxième période de chaque partie. Seuls les joueurs désignés par l'entraîneur se présenteront sur la patinoire. (En cas de retard, le tournoi se garde le privilège de modifier ce règlement).

- 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.
- Il n'y a pas de période de prolongation pendant le tournoi à la ronde.
- **Un temps d'arrêt de trente (30) secondes** par équipe sera accordé, au choix de l'équipe, lors de la partie.

3. Prolongation

- Seulement lors des demi-finales et finales une période de dix (10) minutes chronométrées à 5 contre 5 sera jouée. Si l'égalité persiste encore après cette période de prolongation, il y aura fusillade à 3 joueurs par équipes qui seront identifiés au départ par l'entraîneur, si l'égalité persiste un joueur de chaque côté. Le premier but d'écart mettra fin automatiquement au match.

4. Formule du tournoi 2010

Équipes 2003 : -Il y aura 2 pools de 4 équipes

- 3 parties en préliminaire pour chacune des équipes
- 4^e partie, toutes les équipes se classent pour le ¼ de finale (Médaille)
- Ensuite demi-finale médaille et demi-finale consolation

Équipes 2001 : -Il y aura 3 pools de 4 équipes

- 3 parties en préliminaire pour chacune des équipes.
- Pour le 4^e match, les deux premiers de chacun des pools + les deux meilleurs
- Troisième s'affrontent pour les ¼ de finale médaille. De plus, le dernier de chacun des pools + le pire troisième iront directement en demi-finale consolation.
- Prendre note, que les perdants des ¼ de finale médaille sont éliminés.

-Ensuite demi-finale médaille et finale consolation

5. Départage d'égalité au classement

Victoire = 2 pts Nul = 1 pt défaite = 0 pt

- Si toutes les équipes s'affrontent dans un même pool.

- A. Le plus grand nombre de victoires.
- B. Le moins de défaites.
- C. Le résultat entre les deux équipes
- D. Différentiel buts pour et 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.

6. Écarts de buts

- Le temps devient continu avec un écart de cinq (5) buts. Toutefois, si l'écart est réduit le temps redevient chronométré.

- Novice et atome : si l'écart est de sept (7) buts et plus le temps demeurera continu jusqu'à la fin de la partie.

7. Formation des équipes

- Tous les joueurs doivent fournir, sur demande, un certificat de naissance ou de baptême (photocopie acceptée) ou **une carte d'assurance maladie.**
- 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.
- Quatre personnes maximum peuvent accompagner l'équipe et auront accès gratuitement à l'entrée du tournoi.
- Un joueur pourra jouer pour une seule équipe dans sa catégorie.
- **21** joueurs pourront être inscrits sur la liste dont trois gardiens.
- Un maximum de **19** joueurs peut être habillé pour la partie.
- Prendre note qu'un joueur doit avoir disputé deux parties dans le tournoi à la ronde pour prendre part aux demi-finales et finales.
- Un joueur ne peut prendre part à une partie s'il ne se trouve pas sur la liste remise au début du tournoi. De plus, tous les membres de la THAAAQ. doivent avoir signé un contrat et être en mesure de le présenter.

8. Mise en échec pénalité majeure et pénalité mineure

- La mise en échec n'est pas tolérée pour les catégories de notre tournoi 2010.
- La pénalité mineure sera de **1 minute 30 secondes** et la pénalité majeure de **4 minutes.**
- 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).
- Si une suspension survient à votre dernière partie, le tournoi avisera les autres tournois de vos suspensions.
- Aucune expulsion ou suspension ne pourra être négociée.

9. Autres

- Nous vous demandons d'être présent 45 minutes avant la partie et de vous présenter au registraire et ce à toute les parties du tournoi. 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.
- Un Fondateur Estacades Relève vous indiquera dans quelle chambre vous diriger.
- Vous devez libérer la chambre dans un délai de 25 minutes après la partie.
- Si les couleurs de chandails portent à confusion, l'équipe visiteur devra changer son chandail.
- Seul les quatre personnes autorisées peuvent circuler dans les corridors des chambres. Merci de votre collaboration et informer vos parents S.V.P.

Bon succès...!