



RÈGLEMENTS – TOURNOI 2010 (à lire attentivement)

1. RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

La direction du tournoi se garde le privilège de modifier ou d'ajouter certains règlements. Advenant cette possibilité, les équipes recevront une copie des nouveaux règlements. Tous les règlements de l'A.C.H. seront en vigueur tout au long du tournoi en plus de ceux énumérés ci-dessous. Chaque équipe est responsable pour leurs équipements (Aucune salle/chambre disponible pour entreposage). Chaque équipe doit détenir une police d'assurance afin de participer aux activités du tournoi Outaouais Express AAA. Les règlements du tournoi seront respectés et appliqués à la lettre tels que décrits. Par conséquent il est important pour chaque équipe de lire attentivement toute la documentation qui leur est transmise par courriel.

2. INSCRIPTION ET FORMATION DES ÉQUIPES

a) DATE ET HEURES: l'inscription aura lieu une heure et demi avant votre première partie. b) INSCRIPTION : Tous les joueurs qui participent au tournoi doivent être inscrits et doivent fournir sur demande un certificat de naissance ou de baptême (photocopie acceptée) ou une carte de joueur valide ou une carte d'assurance maladie. (ces documents vous seront remis lors de votre départ). c) La responsabilité de l'éligibilité, de la liste des joueurs d'une équipes relève de l'entraîneur et ce sera sa responsabilité de prouver la légalité de sa liste de joueurs. *Tout joueur blessé devant requérir un départ en ambulance devra présenter un papier de l'hôpital autorisant son retour au jeu. d) Un joueur pourra jouer que pour une (1) équipe et dans une (1) seule catégorie. e) Chaque joueur devra signer sur place une feuille de présence à chaque partie. f) LISTE DES JOUEURS: Chaque équipe pourra enregistrer un maximum de dix neuf (19) joueurs sur la liste incluant les deux (2) gardiens de but. Aucun joueur ne pourra être ajouter à la liste après la première partie de l'équipe. g) RÉSERVISTES: Seuls les joueurs inscrits peuvent participer au tournoi. h) Un maximum de dix-sept (17) joueurs peuvent être habillés pour une (1) partie. Avant chaque joute, le Gérant ou Entraîneur Chef, doit vérifier et signer la feuille de pointage. i) Un maximum de cinq (5) personnes peuvent accompagner l'équipe derrière le banc durant la partie. Chaque équipe, à sa discrétion, peut déléguer un des 5 officiels d'équipe au banc de punition.

3. PONCTUALITÉ

a) L'heure de la partie peut être devancée de quinze (15) minutes. Nous vous demandons d'être présent soixante (60) minutes avant la partie et que votre équipe soit prête quinze (15) minutes avant le début de la partie. b) Un bénévole vous indiquera vers quelle chambre vous diriger. Nous vous demandons de libérer cette chambre au maximum trente (30) minutes après la partie. La collaboration des équipes est essentielle pour garder les chambres propres. c) Si les couleurs portent à confusion, l'équipe « visiteur » devra changer de chandails. L'organisation du tournoi fournira des chandails en cas de besoin et si disponible.

4. RESPONSABILITÉ DE L'INSTRUCTEUR CHEF ET DE SON PERSONNEL

a) Le gérant(e) et/ou l'instructeur sont responsables de leurs équipes, avant, pendant et après chaque partie, dans l'aréna et en dehors de l'aréna. b) C'est la responsabilité de chaque équipe d'avoir un préposé aux soins présent sur le banc durant la partie. c) À la fin de chaque partie, l'instructeur chef sera responsable de transmettre le nom d'un joueur de son équipe qui sera désigné « joueur du match » au chronométrateur officiel. S.V.P. s'assurer qu'un joueur différent soit nommé à chacune des parties. Les deux équipes devront s'aligner à leur ligne bleu pour la présentation de ces honneurs. d) Dans l'intérêt et support de l'esprit sportif, les joueurs se donneront la main à la fin de la joute.

5. GENRE DE TOURNOI

a) Tournoi à la ronde b) 4 matchs garantis par équipe c) Semi-finale d) Finale e) Catégorie tournoi international, donc aucun bâton ni pièce d'équipement ne sera mesurée.

6. CLASSEMENT DES ÉQUIPES

a) Une victoire 2 points b) Nul 1 point c) Une défaite 0 point d) Une équipe qui refuse de jouer ou de se présenter perdra automatiquement son match 3 à 0 (pour fin de classement).

7. DÉPARTAGE D'ÉGALITÉ (Lire attentivement)

S'il y a égalité au classement, le classement sera déterminé en fonction des critères suivants (dans l'ordre, le premier critère s'appliquant);

- a) Le plus grand nombre de victoire.
- b) Le moins grand nombre de défaites.
- c) Le meilleur différentiel des buts pour/buts contre.
- d) Le moins grand nombre de buts contre.
- e) Le plus grand nombre de buts pour.
- f) Le résultat du premier match opposant les équipes à égalité si elles se sont affrontées en ronde préliminaire.
- g) Le premier but compté en ronde préliminaire (but le plus rapide).
- h) L'équipe ayant écopé du moins grand nombre de minutes de punition en ronde préliminaire.

*Une partie gagnée par défaut est considérée une partie jouée entre les équipes pour l'application de l'article 7.

8. RÈGLEMENTS AYANT TRAIT AUX MATCHS

a) Il y aura une période d'échauffement de trois (3) minutes avant le début de chaque match. b) Trois (3) périodes de douze (12) minutes chronométrées. c) La ligne rouge est éliminée, les passes de deux lignes seront permises. d) La réfection de la surface glacée se fera après la deuxième période de chaque partie. e) Aucun temps d'arrêt ne sera accordé durant la ronde préliminaire. f) Un seul temps d'arrêt de trente (30) secondes par équipe sera accordé durant les matchs de semi finale et finale. g) Dès qu'il y aura un écart de cinq (5) buts en troisième période, le temps ne sera plus chronométré même si par la suite l'écart est réduit à moins de cinq (5) buts. h) Dès qu'il y aura un écart de sept (7) buts en troisième période, le pointage du match est considéré FINAL pour fin de statistique. Advenant une entente entre les 2 instructeurs chef et seulement s'il n'y a aucun retard dans le tournoi, la période pourra être terminée sachant déjà le pointage final du match. La responsabilité finale de la décision de poursuivre la partie revient aux responsables du tournoi. i) En tout temps les dirigeants du tournoi ou l'arbitre du match peuvent mettre fin au match s'ils jugent que la sécurité des participants pourrait être mise en danger.

9. TEMPS SUPPLÉMENTAIRE ET FUSILLADE

a) Il n'y a pas de prolongation ni de fusillade lors du tournoi à la ronde. b) Lors des semi finales et des finales, une (1) période de DIX (10) minutes chronométrées avec alignement 4 contre 4 (en plus du gardien de but) sera jouée. Le premier but marqué met fin au match. Si l'égalité persiste après la période de prolongation, il y aura fusillade. c) LE SYSTÈME DE FUSILLADE : Trois joueurs par équipes, sélectionnés par l'instructeur chef avant le match exécuteront un tir. L'équipe qui compte le plus grand nombre de buts sera déclarée gagnante. d) Si l'égalité persiste, un joueur de chaque équipe exécutera un tir jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant. Les joueurs ayant exécuté un tir lors de la première ronde ne seront pas éligibles à exécuter un second tir.

10. PORT DE L'ÉQUIPEMENT PROTECTEUR

a) Tous les joueurs doivent porter un casque protecteur réglementaire et un protecteur facial complet approuvés par L'ACNOR ou l'AHAUS. b) Tous les joueurs doivent porter un protège-cou (sauf exception).

11. MISE EN ÉCHEC ET PÉNALITÉS MAJEUR

a) La catégories novice et atome mineur joueront leur match SANS CONTACT. b) À partir de la catégorie atome majeur les parties se joueront AVEC CONTACT. c) Il ne faut pas oublier que la mise en échec est, par définition, là pour arrêter la progression du porteur de la rondelle. Faire le message à vos joueurs...la sécurité et le plaisir de la compétition avant tout. d) la discrétion de l'arbitre, une punition mineur en plus d'une extrême inconduite OU une punition majeur en plus d'une extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui pousse, met en échec ou frappe intentionnellement un joueur adverse par derrière de quelque façon que ce soit, à n'importe quel endroit sur la patinoire. e) Si un joueur est blessé, une punition majeur et une extrême inconduite seront imposées. Une punition de match peut aussi être imposée sous cet article. La décision sera à la discrétion de l'arbitre et l'organisation du tournoi appuiera la décision rendue. f) MINEUR+INCONDUITE Aucune suspension additionnelle. Expulsion pour le reste de la partie. Si ceci survient avec moins de cinq(5)minutes à écouler dans la partie; le joueur fautif sera alors

suspendu pour la partie suivante. g) MAJEUR+EXTREME INCONDUITE Expulsion pour la reste de la partie, plus suspension d'une (1) partie. S'il reste moins de cinq(5) minutes dans la partie; le joueur fautif sera suspendu pour les deux(2) prochaines parties à écouler. h) Si une punition pour tentative de blesser ou blessure délibérée est appelée pendant le match, le joueur fautif sera expulsé pour le reste de la partie et suspendu pour les deux(2) prochaines parties. (darder, six pouces, intention de blesser, etc.) i) Les grossières inconduites seront aussi traitées de la même façon. j) Tout joueur se voyant décerné plus de trois punitions avec le bâton sera expulsé de la joute (aucune suspension). Les infractions de bâton considérées sont; bâton élevé, double échec, cinglé, darder ainsi que le six-pouces.

12. PUNITIONS

a) Punition mineure : durée de 2 minutes et punition majeure : durée de 5 minutes temps arrêté. Si le temps est continu la punition mineure sera de 3 minutes et la punition majeure de 7 minutes. b) Punition mineur+Extrême inconduite (mise en échec par derrière); Première du tournoi : 2 minutes et expulsé de la joute sauf si dans les 5 dernières minutes du match 1 match additionnel s'applique. Deuxième du tournoi : 2 minutes plus expulsé pour les deux (2) prochaines parties. c) Punition majeure+Extrême inconduite; Première du tournoi : 5 minutes (expulsé pour la joute suivante sauf si dans les 5 dernières minutes 1 match additionnel s'applique). Deuxième du tournoi : 5 minutes (expulsé pour le reste du tournoi). d) Bagarre : punition majeure et expulsé de la joute entraînant aussi une suspension des deux (2) prochaine parties. L'instigateur se verra imposer une suspension additionnelle d'un (1) match. e) Grossière inconduite : expulsion immédiate de la joute f) Punition de PARTIE (Match); Première du tournoi : 5 minutes (joueur fautif expulsé pour le reste de la partie et suspendu pour les deux (2) prochaines parties). Deuxième du tournoi : 5 minutes (expulsé pour le reste du tournoi). g) 3 punitions de bâton : 2 minutes et expulsion immédiate de la partie. Une double punitions mineur de bâton au joueur fautif compte seulement pour une infraction envers cette règle.

13. DISCIPLINE ET PROTÊT

LA DÉCISION D'UNE SUSPENSION SERA SANS APPEL ET FINALE. a) Tout joueur ou officiel d'équipe qui sera pénalisé ou expulsé d'une partie est sujet au code de discipline du tournoi sans exception. b) Aucun protêt n'est accepté sauf sur l'éligibilité d'un joueur. c) Une équipe qui aura un joueur contesté devra collaborer avec la direction du tournoi afin d'éclaircir le litige. L'équipe ou le joueur devra être en mesure de fournir des preuves d'âge ou d'éligibilité. Toute tentative pour cacher des informations pourra amener l'expulsion du joueur et/ou de l'équipe.

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