

REGLEMENTS

TOURNOI PROVINCIAL ATOME & PEE-WEE ST-RÉMI 2011

1. Les parties se disputeront selon les règlements de Hockey Québec et de Hockey Canada.
2. Le Tournoi est de type simple élimination, chaque équipe peut perdre la première partie et ne peut en perdre aucune par la suite si cette dernière veut accéder au podium. Aucune partie ne peut finir par un verdict nul.
3. Le programme Franc-Jeu s'applique au tournoi.
4. En cas de contestation au sujet des règlements, seul le comité Direction tranchera le grief.
5. Le comité organisateur se réserve le droit de changer les horaires des parties en cas d'obligation ou de force majeure.
6. Deux périodes minimum doivent avoir été complétées pour que la partie soit valide.
7. Avant le début de sa 1^{ère} participation au tournoi, l'instructeur doit fournir au registraire le cartable de vérification contenant les documents suivants :
 - formulaire d'enregistrement des membres d'e l'équipe approuvée;
 - le calendrier des parties de la ligue
 - feuilles de pointage des 5 dernières parties
 - permis du tournoi.
8. L'instructeur doit se présenter au bureau du registraire une (1) heure avant chaque partie.
9. Chaque joueur doit se présenter à l'accueil une (1) heure à l'avance pour signer le registre ainsi que chaque officiel d'équipe. Parmi les officiels d'équipe il doit y avoir obligatoirement un préposé à la santé sécurité.
10. Si une équipe annule après avoir été acceptée au tournoi, elle perdra le montant de son inscription et sera soumise au comité de discipline de sa région. Un avis de sanction lui sera émis par le tournoi.
11. Les équipes doivent se présenter avec deux ensembles de chandail. S'il n'y a pas de contraste entre les couleurs de chandails, l'équipe locale changera de chandails. Une autre série de chandails sera fournie par l'organisation du tournoi.
12. Les équipes auront accès à leur chambre aussitôt que les responsables de l'accueil les auront avisés. Les équipes doivent être préparées à jouer 15 minutes avant l'horaire prévu.

13. Après la partie, les équipes auront vingt (20) minutes pour quitter la chambre.
14. Après deux (2) périodes de jeux complétées, s'il y a une différence de sept (7) buts, le temps deviendra continu (**punitions incluses**) jusqu'à la fin de la partie et ne pourra pas revenir à la normale et ce même si l'écart redevient plus petit que 7 buts.
15. La durée des parties sera de deux (2) périodes de dix (10) minutes et une (1) période de douze (12) minutes à temps chronométré (règlements 9.3.3).
16. Pour toutes les parties avant la demi-finale, s'il y a égalité à la fin de la 3^e période, il y aura une période de **surtemps de cinq (5) minutes** avec un alignement de 4 contre 4 + un gardien de but ou selon les punitions annoncées, le premier but compté met fin à la partie. Si l'égalité persiste, il y aura fusillade selon le règlement 9.7.2.
17. Aucun temps d'arrêt ne sera accordé pendant le tournoi.
18. La réfection de la glace se fera entre la 2^e et la 3^e période.
19. Au début de la 3^e période, seulement les joueurs désignés par l'entraîneur doivent rester sur la glace, les autres doivent se diriger immédiatement au banc. Une punition mineure pourra être infligée à l'équipe fautive.
20. Aucun mesurage de bâton, ni d'équipements de gardiens ne seront accordés.
21. Un maximum de quatre (4) personnes pourra accompagner l'équipe au banc des joueurs, comprenant un préposé à la santé sécurité.
22. Il est strictement interdit de frapper les bandes en signe de dérision.
23. Le port de la bavette pour les gardiens de but est obligatoire.
24. Les joueurs du match seront sélectionnés selon les performances de chacun par un comité choisi par le comité de direction du tournoi.
25. Règlementation du surtemps Demi-finale et Finale.
 - Une période de dix (10) minutes à temps chronométré, avec un alignement de 4 joueurs par équipe + un gardien de but ou selon les punitions annoncées à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur(s) punition (s). Le 1^{er} but compté met fin à la partie (règlement 9.7.3A)
 - Après une période de surtemps de dix (10) minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade selon le règlement 9.7.3B.

Responsabilité : Le Tournoi Provincial Atome & Pee-wee de St-Rémi et l'A.H.M.J.Q. ne se tiennent pas responsables des accidents ou pertes de biens qui pourraient survenir pendant la durée du Tournoi, de même que les coûts de transport par ambulance. Ceci est valable pour tous les joueurs, responsables d'équipes et spectateurs.