



# Classique Junior

## RÈGLEMENTS DU TOURNOI 25-26 mai 2024

### NOMBRE DE JOUEURS

#### Catégorie :

Atome, Peewee, Bantam, Midget, Féminin 2010-2011-2012 : 3 vs 3 + Gardien

Novice et Féminin 2013-2014-2015 : 4 vs 4 + Gardien

Magh : 5 vs 5 + Gardien

### DURÉE DES PARTIES

- Les parties comprennent 2 périodes de 11 minutes chacune, à temps continu, à l'exception de la dernière minute de la partie qui sera « chrono » lorsque l'écart est de 3 buts et moins.
- Chaque équipe a droit à un temps d'arrêt de 30 secondes par partie seulement lors des parties éliminatoires.
- En général, les règlements sont les mêmes que ceux du hockey sur glace. Quelques exceptions apparaissent à la section "Règlements spécifiques" et section "Punition".

### ÉCART DE BUTS

- S'il y a un écart de 7 buts, le pointage de la partie sera considéré comme officiel. Cependant, les équipes continueront de jouer selon le temps de jeu prévu (sans incidence sur le pointage). Le total maximum de but pour le différentiel sera de +7 ou -7.

### EN CAS D'ÉGALITÉ

- Lors des parties de qualification – round robin :  
En cas d'égalité après le temps réglementaire, il y aura partie nulle. Il y aura 1 point pour chaque équipe au classement.
- Lors des parties éliminatoires :  
En cas d'égalité après le temps réglementaire, il y aura fusillade.  
Pour ce faire, trois joueurs sont désignés par les entraîneurs pour faire les tirs. Si l'égalité persiste après le 3<sup>e</sup> tour, l'entraîneur peut désigner le joueur de son choix pour tous les autres tirs.

### PUNITION

- Lors de punition mineure, le temps de pénalité sera de 1 minute qui devra être purgé au banc des pénalités par le joueur fautif. L'équipe aura 1 joueur en moins durant le temps de la pénalité.
- Si jamais il y a une seconde punition pendant la première pénalité en cours, l'équipe devra jouer avec 2 joueurs en moins.
- Une pénalité dans la dernière minute de la partie donne la possibilité à l'équipe non-fautive de choisir entre un lancer de punition ou un avantage numérique de 1 minute. Le lancer pourra être effectué par n'importe quel joueur sur la surface.
  - Le tir est accordé même si la période se termine;
  - Le temps pris en compte pour décerner un tir de punition est celui au moment de l'infraction (lorsque l'arbitre lève le bras). Ainsi, si par exemple, l'arbitre lève son bras à 1 :10 de la 2ème période et qu'il siffle à 0 :50 au moment où l'équipe fautive touche à la balle, une pénalité sera décernée et non la possibilité d'un lancer.
- Toucher la balle avec son bâton plus haut que la hauteur de la bande entraîne une perte de possession si un joueur de l'équipe fautive prend possession de la balle avant l'équipe non-fautive.
- Une punition pour « glissade dangereuse » est décernée lorsqu'un joueur glisse au sol et arrive au niveau des jambes d'un autre joueur. (qu'il y touche ou pas)
- Un joueur à qui l'on a décerné 3 punitions dans la même partie sera expulsé de la rencontre.
- Un joueur qui écope d'une punition Majeure sera automatiquement expulsé de la rencontre et le cas sera soumis au comité du tournoi avec possibilité d'expulsion du tournoi.

### **Règlements spécifiques – Novice, Atome, Féminin et Pee wee**

- Lors d'un arrêt de jeu ou une immobilisation du gardien, il y aura mise en jeu au point de mise en jeu dans la zone où le jeu a été arrêté.
- Lors d'un but, la mise en jeu se fait au centre de la surface.

### **Règlements spécifiques – Bantam/Midget**

- Lors d'un arrêt de jeu ou une immobilisation du gardien, la remise en jeu se fait derrière le but par l'équipe ayant immobilisé la balle.
- Lors d'un but, la remise en jeu se fait avec une mise en jeu au centre de la surface.

### **BRIS D'ÉGALITÉ**

Victoire : 2 points

Partie Nulle : 1 point

Dans le cas d'une double égalité au classement du groupe, les équipes seront départagées selon l'ordre suivant :

- 1- Le plus de victoires
- 2- Résultat entre les deux équipes (nulle en cas de triple égalité).
- 3- Le moins de buts accordés
- 4- Le plus haut différentiel de points pour et points contre (maximum de +7 et -7 par partie)

5- Équipe ayant le moins de points contre.

6- Le quotient des pp et pc entre les équipes à égalité. Lors du calcul du quotient pp et pc, une partie gagnée ou perdue par forfait ne sera pas considérée dans ce calcul. De plus, pour le calcul de l'autre équipe à égalité, la partie jouée contre l'équipe impliquée dans le forfait ne sera pas considérée.

7- Équipe ayant marqué le premier but dans le match un contre l'autre.

Dans le cas d'une triple égalité, on utilise les points 3 et suivants pour briser la triple égalité. Par la suite, on reprend du point 1 pour briser la double égalité restante.

8- S'il y a toujours égalité, il y aura fusillade entre les 2 équipes.

### **CAS NON PRÉVU**

Tout cas non prévu dans les présents règlements sera tranché par le comité du tournoi.

### **EXTRÊME INCONDUITE DE PARTIE**

Tout joueur ou entraîneur qui se verra décerner une punition d'Extrême Inconduite de partie sera expulsé de la partie. De plus, il sera suspendu pour le reste du tournoi.

### **Équipement obligatoire**

Masque avec protection faciale complète, gants de hockey, jambières recouvrant les genoux (protège-tibias de soccer interdits) et souliers.