Règlement coupe rocket 2019

1. RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

- Tous les règlements de l'A.C.H.A. et de la F.Q.H.G. seront en vigueurs.
- Le port de l'équipement protecteur est obligatoire, incluant le protège-cou.
- Aucune punition d'équipement ne sera allouée (ex. courbe, pantalon déchiré…)
- Le joueur ayant trois pénalités de bâton sera expulsé de la partie.

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.
La direction du tournoi se garde le privilège de modifier ou d'ajouter certains règlements. Tout protêt doit être déposé avant la fin de la partie qui suit le match questionné accompagné d'un dépôt de 50$ remboursable si le protêt se trouve positif.

2. DURÉE DES PARTIES

- Quatre parties assurées lors du tournoi.
- Une période de trois minutes d'échauffement sera accordée (2013 et 2012 ca sera deux minutes).
- Les parties sont d'une durée de trois périodes de douze minutes chronométrées lors des rondes préliminaires ainsi que demi- finales et finales (2013 deux périodes de 20 minutes à temps continue et changement au 2.5 minutes et un entraîneur de chaque équipes sur la glace).
- La surface de la glace sera faite après chaque partie.

Un délai trop long après la période d'échauffement peut entrainer 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 secondes sera accordé à chaque partie peu importe le moment.

3. PROLONGATION

- Seulement lors des demi-finales et finales une période de cinq (5) minutes chronométrées à 3 contre 3 sera alors jouée. Ensuite, si l'égalité persiste encore il y aura fusillade avec trois joueurs de chaque équipes.

4. DÉPARTAGE D'ÉGALITÉ AU CLASSEMENT

1) Le plus grand nombre de victoires.
2) Le moins de défaites.
3) Le résultat entre les deux équipes
4) Différentiel buts pour moins buts contre.
5) L'équipe qui a marqué le premier but lors de la partie un contre l'autre.
6) Le plus de but pour.
7) Le moins de buts contre.
8) Tirage au sort.

En cas d'égalité où il y a plus que 2 équipes, nous allons traverser les formules une à la fois jusqu'à ce que nous distinguions 1 gagnant complètement différent des autres. Ce processus se répétera avec les équipes restantes jusqu'à ce que le classement soit complété.

* Si toutes les équipes ne s'affrontent pas dans un même pool et qu'il y a 3 équipes ou plus à égalités, les étapes 3 et 5 sont exclus.

5. ÉCARTS DE BUTS

Le temps devient continu avec un écart de cinq (5) buts seulement après les deuxièmes périodes. Toutefois, si l'écart est réduit le temps redevient chronométré.
Un différentiel de maximum 5 buts par partie sera alloué pour le pointage du match. Exemple : les rouges ont battus les bleus 9 à 2 le résultat comptabilisé sera de 7 à 2.
Une partie gagné par défaut le score sera de 3 – 0.

6. FORMATION DES ÉQUIPES

- 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.
- 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.
- Une équipe qui ne se présentera pas pour une partie sera sujette à des mesures disciplinaires allant jusqu' à la disqualification du tournoi.
- 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.
- Quatre personnes maximum peuvent accompagnées l'équipe.
- Un joueur pourra jouer pour une seule équipe dans sa catégorie.
- 21 joueurs pourront être inscrits sur la liste dont trois gardiens.
- Un minimum de 6 joueurs et un gardien pour débuter une 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 à la première partie du tournoi

- Un joueur JA ne peut prendre part à une partie QUE SI UN JOUEUR RÉGULIER EST ABSENT

7. MISE EN ÉCHEC PÉNALITÉ & PÉNALITÉ MAJEURE

- La mise en échec AVEC RÈSTRICTION est autorisée pour les catégories suivantes : 2004 la mise en échec AVEC RÈSTRICTION tel que réglementée par HQ.
- Les pénalités de 2 minutes seront des pénalités de 1 minute 30 secondes et les pénalités majeures de 5 minutes seront des pénalités 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).
- Les couts à la tête seront sévèrement punis et étroitement surveillé.
- 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.

8. AUTRES

- 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.
- Vous devez libérer la chambre dans un délai de vingt minutes après la partie.
- Couleurs des chandails, l'équipe locale portent le chandail pâle et l'équipe visiteur portent le chandail foncé. En cas de conflit l'équipe non-conforme devra changer de chandails.

Le tournoi remet 4 passes d'entrés à l'équipe d'entraineurs et se sont les quatre personnes autorisées à circuler dans les corridors et dans les vestiaires. Merci de votre collaboration et d'en informer vos parents S.V.P.

Lors d'un **cas majeur** (panne d'électricité, blessure majeure …), après un délai de 30 minutes la partie sera arrêtée et le score au moment du cas majeur sera tenu indépendamment du temps écoulé ou restant au cadran.
Le comité organisateur se réserve le droit sur l'interprétation et la décision finale de tous les règlements.
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.

SVP LIRE ATTENTIVEMENT

VEUILLEZ RESPECTER LES ARBITRES EN TOUT TEMPS!
Si vous avez une situation pour laquelle vous aimeriez discuter, nous avons un arbitre en chef assigné pour le tournoi qui vous assistera. Vous devriez toutefois comprendre qu'il n'a pas le pouvoir de changer une décision prise lors d'une partie. Nous avons avisé nos arbitres de respecter les instructeurs et nous espérons la même chose en retour de la part des instructeurs.

BONNE CHANCE À TOUS ET BON TOURNOI!