

TOURNOI PROVINCIAL MIDGET-JUNIOR DE FLEURIMONT

RÈGLEMENTS selon HOCKEY QUÉBEC

- 1- L'équipe doit en tout temps suivre la cédule préparée par le tournoi, et se présenter une heure avant chaque joute.
- 2- Tous les joueurs sans exception, sont tenus de porter leur **laissez-passer attaché à leur manteau** en tout temps et de le présenter aux personnes responsables au guichet de l'admission à chaque fois qu'ils y passeront. Si un joueur l'oublie ou le perd, il ne pourra pas en obtenir un autre et devra payer son entrée comme un spectateur. Il est de la responsabilité des dirigeants d'équipe de voir au port du **laissez-passer**. Prenez-note également que le nombre maximal de laissez-passer pour les officiers de l'équipe est de 5.
- 3- Fournir son cartable lors de la première joute.
- 4- L'hébergement et les repas sont à la charge des équipes.
- 5- Couleurs des chandails, si identiques, l'équipe qui reçoit gardera ses couleurs.
- 6- Période de réchauffement de 2 minutes avant chaque partie.
- 7- Durée des joutes : 3 périodes de 12 minutes chronométrées chacune.
- 8- Réfection de la glace après la 2^e période de chaque joute.
- 9- Après la deuxième période complète, advenant une différence de sept (7) buts, la joute prendra fin (ch. 9.6.5-A, pg.109).
- 10- En cas d'égalité après les périodes de jeu réglementaires (ch. 9.7.1, pg. 109), il y aura période de surtemps de 5 minutes chronométrées en préliminaire (à l'exception du AA), avec un alignement de 4 contre 4 et si l'égalité persiste, il y aura une fusillade (ch. 9.7.2, pg. 110). En demi-finale et finale, avant la fusillade, il y aura une période de 10 minutes chronométrées (ch. 9.7.3, pg. 110).
- 11- Pour la catégorie Midget AA, s'il y a départage d'égalité, voir (ch. 9.8, pg. 111).
- 12- Dans les catégories Midget A, B et le Junior, en cas d'égalité à la fin du match, on vérifiera les points Franc-jeu. Si une des deux équipes n'a pas respecté la norme de minutes de punitions attribué à sa division (20 min. et moins dans le Midget / 22 min. et moins dans le Junior) durant le match, l'équipe fautive devra débiter le surtemps à court d'un joueur pour une durée de cinq (5) minutes.
Pour la catégorie Midget AA, le point Franc Jeu est reporté au classement.
(ch. 7.7.5 et 7.7.6, pg 92-93).
- 13- Dans toutes les catégories, un temps d'arrêt de 30 secondes par match sera permis.
- 14- L'utilisation de klaxon à air comprimé ou alimenté par une batterie est interdite durant les matchs (ch. 7.7.8, pg. 93) (et réglementation municipale).
- 15- **La poignée de main entre les 2 équipes se donne au début de la joute.**