

# RÈGLEMENTS DU TOURNOI

## YÉTI DU NORD AAA

### 1. GÉNÉRALITÉS

Le présent document énumère les règlements régissant le tournoi Yéti du Nord AAA. Toutes les organisations, équipes, entraîneurs, joueurs et parents sont fortement invités à les lire et les comprendre avant le début du tournoi.

#### 1.1 Documents et frais d'inscription

Afin de pouvoir participer au tournoi, tous les documents requis ainsi que les frais d'inscription doivent avoir été reçus à la date limite indiquée dans le formulaire d'inscription.

Aucun remboursement ne sera octroyé.

---

### 2. CATÉGORIES & DIVISIONS

#### 2.1 Catégories

Les catégories de jeu sont basées sur l'année de naissance des joueurs. Le Yéti du Nord AAA accueille des équipes des catégories suivantes :

- **2016-2015** (Récréatif et D3)
- **2014-2013** (Récréatif et D3)
- **2012-2011** (Récréatif et D3)

#### 2.2 Divisions

Les divisions précisent le niveau de jeu à l'intérieur des catégories.

- **D3** : Joueurs ayant évolué au niveau AA, BB ou A
  - **Récréatif** : Joueurs ayant évolué au niveau A, B ou C
-

### 3. ALIGNEMENT DES ÉQUIPES

- L'alignement de l'équipe doit être fourni au minimum un mois avant la tenue de l'événement. S'il y a des changements d'ici là, en aviser l'organisation. Car c'est de la responsabilité des entraîneurs et gérants de s'assurer de l'éligibilité des joueurs, mais nous voulons pouvoir vérifier l'alignement des équipes avant l'événement pour éviter des problèmes de joueurs.
- L'alignement fourni lors du premier match est considéré comme l'alignement officiel pour l'ensemble du tournoi.
- Chaque équipe peut inscrire un maximum de **18 joueurs et 3 gardiens** (total de 21 joueurs, incluant les réservistes).
- Les gardiens doivent être identifiés par la mention **(G)** et les joueurs réservistes par **(R)**.
- Seuls les joueurs inscrits sur l'alignement officiel peuvent participer aux parties du tournoi.
- Un joueur doit être inscrit qu'avec une seule organisation du même niveau.

### 4. ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS

- Il est de la responsabilité des entraîneurs et gérants de vérifier l'éligibilité de leurs joueurs.
- Un joueur régulier doit avoir participé à **au moins une partie de la ronde de qualification** pour être éligible aux rondes finales.
- Tout litige sur l'éligibilité doit être soumis aux organisateurs dans l'heure suivant la fin de la partie concernée.
- La décision du Comité de règlement est finale et sans appel.

### 5. RÈGLES GÉNÉRALES DU TOURNOI

- **Durée des matchs** : Trois (3) périodes de 10 minutes chronométrées.
- **Finales** : Trois (3) périodes de 10 minutes chronométrées.
- **Temps d'arrêt** : Un (1) temps d'arrêt de 30 secondes par partie.
- **Réduction du temps** : Si une équipe mène par 6 buts après deux périodes, le temps devient continu.
- **Mise en échec** : Interdite dans toutes les catégories.
- **Nombre de joueurs** : Maximum de 15 joueurs et 2 gardiens en uniforme par match.
- **Couleur des chandails** : En présence de 2 chandails, l'équipe « receveur » sera de couleur foncée. Nous comptons sur la collaboration des entraîneurs pour s'arranger avant le match en cas de conflit de couleur.

- **Accès aux vestiaires** : Disponible 40 minutes avant le match et à libérer dans les 20 minutes suivant la partie. **Le corridor menant aux chambres sera accessible uniquement aux joueurs et personnel de l'équipe.**
- Les vestiaires doivent être propres après chaque utilisation.
- L'utilisation de **cellulaires est strictement interdite dans les chambres.**
- **Comportement** : L'esprit sportif est essentiel, toute équipe contrevenante peut être sanctionnée jusqu'à l'expulsion.

#### Tirs de barrage/fusillade :

- À la fin de chaque partie, indépendamment du résultat, chaque équipe doit désigner un minimum de trois (3) joueurs pour participer à une fusillade. Il doit y avoir un gagnant.
- Participation des joueurs : **Un joueur ne peut participer à une deuxième fusillade** tant que tous les joueurs de son équipe n'ont pas participé au moins une fois.
- Pointage : La victoire de la fusillade permet de récolter un (1) point supplémentaire au classement.

## 6. RONDE PRÉLIMINAIRE

- Chaque équipe est assurée de jouer **3 matchs** selon la formule du tournoi à la ronde.
- Attribution des points :
  - 4 points pour une victoire
  - 2 points pour un match nul
  - 0 point pour une défaite
- Aucune prolongation en ronde préliminaire.
- Une équipe qui aligne un joueur inéligible perd automatiquement 5-0.

## 7. DÉPARTAGE D'ÉGALITÉ

Si deux équipes ont le même nombre de points, le classement sera déterminé selon l'ordre suivant :

1. Nombre de points
2. Nombre de victoires
3. Différentiel (entre les buts pour et buts contre)
4. Résultat du match entre les équipes concernées
5. Équipe ayant marqué le but le plus rapide du tournoi

## **8. PROLONGATIONS DEMI-FINALE ET FINALE**

Si égalité en quart, demi-finale ou finale :

- Une prolongation de 5 minutes (3 contre 3) est jouée
  - Si toujours égalité après le 5 minutes, il y aura une autre prolongation de 10 minutes (3 contre 3).
  - Le premier but met fin au match.
- 

## **9. DISCIPLINE**

- Un entraîneur expulsé ne peut pas faire appel de la décision.
- Toute infraction grave sera examinée par le Comité du tournoi.
- Une équipe absente à un match sans raison valable est disqualifiée.
- Une partie arrêtée par les arbitres ou organisateurs sera considérée comme finale au moment de l'arrêt.

## **10. ÉTOILE DU MATCH**

- Une étoile du match sera distribuée dans chacune des équipes après le match. L'étoile du match sera choisie par les entraîneurs de chacune des équipes.

## **11. FINALES**

- L'équipe « receveur » sera déterminée par la plus haute position au classement.
- 

Ce document vise à assurer un tournoi équitable et agréable pour tous. Merci de respecter ces règlements et de faire preuve d'esprit sportif. Bon tournoi à tous !