

La Constitution Statuts et règlements

OBJECTIFS

Le Tournoi de hockey franco-ontarien vise les objectifs suivants:

- Permettre aux participants franco-ontariens de se rencontrer afin de fraterniser.
- Promouvoir l'aspect culturel des élèves francophones de partout en province.
- Fournir aux participants franco-ontariens l'occasion de participer à une compétition sportive à caractère francophone.
- Développer chez les francophones de l'Ontario, la fierté de leur langue, de leur école, de leur région.

ACTIVITÉS

Le Tournoi de hockey franco-ontarien est avant tout une rencontre entre les écoles francophones de la province en mettant l'accent sur les activités suivantes:

- Compétition sportive (tournoi de hockey)
- Rencontres sociales et culturelles
- Banquet et soirée culturelle pour les participants au tournoi.
- Soirée et réunion des entraîneurs

PARTICIPANTS

Toute école secondaire de l'Ontario identifiée par le Ministère de l'éducation comme école FRANCOPHONE ou comme entité francophone dans une école dite bilingue peut participer à ce tournoi et y inscrire une équipe dans l'une ou l'autre des trois sections mentionnées plus loin dans ce document. Pour fins d'assurance, seuls les élèves du secondaire (9e à 12e année) peuvent participer au tournoi. Le choix est laissé aux entraîneurs d'une équipe d'inclure des élèves de la 7e et de la 8e année sur leur équipe dans les divisions non contactes. Le nombre d'élèves en 7e et 8e année ne comptera pas dans le nombre total d'élèves au secondaire. En ce cas, l'équipe doit s'assurer d'apporter une lettre de permission de la direction de son école.

PROCÉDURES ORGANISATIONNELLES

1. Le tournoi sera divisé en trois (3) sections, selon le nombre d'élèves francophones inscrits à l'école participante et ce, en date du début du mois de février de l'année du tournoi. Ces sections peuvent être morcelées dans des divisions de différents calibres (ex. Écoles moyennes - Division 'A', Écoles moyennes - Division 'AA'...).

- Grandes écoles – 500 élèves et plus
- Écoles moyennes – 200 à 499 élèves
- Petites écoles – 199 élèves et moins
- **Récréative – Écoles qui inscrivent deux équipes**

2. a) Le jeu avec **contact physique** existe pour tous les matchs de la catégorie **Grandes écoles**. Les divisions **Écoles moyennes et Petites écoles** sont disputés **sans contact** et comprend deux divisions chacune, soit A et AA.

2. b) **Pour être une division, doit avoir un minimum de 5 équipes. Sinon jumeler ensemble et séparer après Round Robin.**

3. Le comité organisateur peut limiter le nombre d'équipes acceptées dans chacune des catégories.

4. a) Les organisateurs du tournoi garantissent un minimum de quatre (4) parties à chaque école participante. **La quatrième partie doit compter dans le classement ou être une joute éliminatoire avec possibilité d'avancement. En autre mot, pas une partie qui veut rien dire.**

4. b) Dans la mesure du possible, que la moitié des équipes avancent à la ronde éliminatoire.

5. Les inscriptions au tournoi doivent être reçues et payées au moins 60 jours avant le tournoi, sans quoi une école pourrait se voir refuser par les organisateurs et s'il est accepté son coût d'inscription sera majoré de 25%.

6a. Une école qui retire son inscription à un tournoi perd ses frais d'inscription. De plus, une équipe qui retire son inscription 45 jours avant le tournoi ou moins ne peut pas jouer dans le tournoi l'an prochain.

b. Une école qui retire son inscription et qui n'a pas payé ses frais d'inscription ne peut pas s'inscrire au tournoi de l'année suivante.

7. Une liste de joueurs doit être envoyée aux organisateurs du tournoi au moins trente jours avant le début du tournoi.

8. Pour être admis au tournoi, un joueur doit être inscrit à temps plein à l'école. Dans un système semestriel, cela implique au moins deux (2) cours suivis au deuxième semestre. Dans un système annuel, un minimum de quatre (4) cours est requis à l'heure de l'élève. Ces cours doivent être suivis en français; un cours d'anglais pour francophone est acceptable parmi ces cours.

9. a) Bien que le tournoi soit un tournoi pour garçons, les équipes de la catégorie NON-CONTACTES, pourront aligner des filles afin de compléter leur alignement.

9.b) **Le protège bouche n'est pas obligatoire pour les divisions non-contacts.**

10. Toute équipe participante doit être en mesure de présenter, sur demande, l'horaire officiel de ses joueurs.

11. Lorsque le comité organisateur du tournoi se voit contraint de modifier le statut d'une école, il doit obtenir l'approbation de toutes les écoles participantes impliquées dans le changement de section de ladite école.

12. Une demande pour organiser le tournoi doit se faire par une présentation à la réunion des entraîneurs.

13. Chaque école représentée à l'assemblée annuelle des entraîneurs a droit à un (1) vote sur toute proposition soumise en bonne et due forme.

14. Toute modification à ce document doit se faire sous forme de proposition appuyée et votée lors de l'assemblée annuelle des entraîneurs. Toute proposition devra être approuvée par un vote majoritaire des entraîneurs présents à l'assemblée.

15. En tout temps durant le tournoi, une décision du comité organisateur est finale, exécutoire et sans droit d'appel.

POINTAGE

Le résultat final d'un match est déterminé selon le nombre TOTAL de points accumulés durant un match dans les deux catégories suivantes:

1. Pointage (9 pts)

- 2 points PAR PÉRIODE pour l'équipe qui remporte la période
- 1 point par équipe pour une période à pointage égal
- 3 points pour l'équipe qui remporte le match
- 1,5 point par équipe pour une partie nulle

2. Discipline (6 pts = 4 points pour pénalités mineures/2 points pour pénalités majeures)

- 4 points pour un match de 0 à 3 pénalités mineures
- 3 points pour un match avec 4 pénalités mineures
- 2 points pour un match avec 5 pénalités mineures
- 1 point pour un match avec 6 pénalités mineures
- 0 point pour un match avec 7 pénalités mineures ou plus
- 2 points pour un match sans pénalité majeure

- 0 point pour un match avec 1 ou plus pénalités majeures
- 4 minutes = deux punitions mineures
- 10 minutes = deux punitions mineures

Toutes les parties du tournoi seront décidées selon ce format combiné de rendement et de comportement.

Les parties de la ronde préliminaire se terminant par un pointage égal resteront ainsi. Aucune période de prolongation n'est prévue pour les matchs de la ronde préliminaire. Les parties de la ronde des médailles qui se terminent par un pointage égal après le temps réglementaire seront décidées selon l'application du règlement de prolongation expliqué plus loin dans ce document.

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

Les règlements de Hockey Canada sont en vigueur en tout temps durant le tournoi. Toutefois, les règlements suivants ont préséance sur les règlements de Hockey Canada:

1. En principe, il y a 3 périodes chronométrées de 10 minutes chacune, précédées d'une période d'échauffement.
2. Dans la mesure du possible, toutes les parties avec contact doivent se jouer avec un (1) arbitre et deux (2) juges de ligne; au moins un (1) membre du trio devrait être capable de s'exprimer en français. Dans les matchs sans contact, la partie pourra être disputée avec deux arbitres.
3. La ligne rouge n'existe que pour le règlement des dégagements.
4. Chaque équipe a droit à un temps d'arrêt de trente (30) secondes par partie
5. Un joueur écopant de trois (3) pénalités mineures dans la même partie sera expulsé de la partie et ce, pour la dite partie seulement.

6. Un joueur à qui l'arbitre décerne une punition majeure de (5) cinq minutes, sera automatiquement expulsé du tournoi.

7. Un joueur qui se voit décerner une deuxième punition de 10 minutes pour mauvaise conduite lors d'un même tournoi sera expulsé du tournoi à l'exception à la règle ... port du protège-dents, coup à la tête et frappé par en arrière.

8. Lors d'une infraction mineure le joueur pénalisé devra purger sa punition au complet, même s'il y a but et/ou lancé de punition. Lors d'une infraction mineure, seulement, l'équipe punie pourra néanmoins remplacer le joueur pénalisé sur la patinoire une fois le but compté en avantage numérique.

PROLONGATION

1. S'il y a égalité dans le total des points (points de production et points de comportement) à la fin des 3 périodes, et que le score au tableau indicateur est inégal, l'équipe gagnante sera celle avec le plus grand nombre de buts au tableau indicateur.

2. Pour les parties éliminatoires par contre, si le système de pointage (rendement et comportement) ne fait pas de gagnant, il y aura prolongation. La durée des périodes de prolongation sera déterminée par le comité organisateur. Cette procédure sera communiquée officiellement à toutes les équipes dans la trousse des entraîneurs.

3. Les périodes de prolongation se joueront avec trois (3) joueurs de chaque côté, en plus du gardien. Les changements de joueurs doivent se faire pendant le déroulement du jeu. Les changements de joueurs ne sont pas permis pendant les arrêts de jeu, sauf en cas de blessure.

4. Lorsqu'une infraction est appelée en prolongation, un joueur est ajouté à l'équipe bénéficiant de l'avantage numérique. Une fois sa punition écoulée, le joueur puni retourne sur la glace jusqu'au prochain arrêt de jeu (4 contre 4). A l'arrêt de jeu, on retourne à 3 contre 3.

5. Le match prend fin dès qu'une équipe compte un but.

ÉGALITÉ AU CLASSEMENT

Afin de déterminer la position des équipes pour la ronde des médailles, les bris d'égalité se feront de la façon suivante.

A) Entre deux (2) équipes

1. S'il y a lieu, le résultat final de la partie entre les deux (2) équipes impliquées.

2. S'il y a encore égalité, l'équipe qui totalise le plus de points de comportement pour toutes ses parties de la ronde préliminaire.

3. L'équipe avec le plus de victoires.

4. Si l'égalité persiste, l'équipe avec le coefficient le plus élevé, selon la formule

suivante, surclasse les autres: $\text{Coefficient} = \text{Nombre de buts POUR} + \text{Nombre de buts CONTRE}$

B) Entre trois équipes ou plus:

1. L'équipe avec le plus de points de comportement

2. L'équipe avec le plus de victoires.

3. L'équipe avec le moins de buts alloués

4. L'équipe avec le meilleur coefficient

5. L'équipe avec le plus de périodes gagnées