TOURNOI DE FIN DE SAISON

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

Saison 2023

Mis-à-jour : 2023-07-10

Table des matières

Article 1 Règlements 3

1.1 Règlements généraux 3

1.2 Règlements administratifs 3

Article 2 Règlements de jeu spécifiques 3

2.1. Durée des parties 3

2.2. Arrêt de jeu 4

2.3. Suspensions 4

2.4. Points au classement 4

2.5. Forfait 4

Article 3 Protocoles de match 4

3.1. Avant-match 4

3.2. Après-match 4

Article 4 Bris d'égalité 4

Article 1 Règlements

1.1 Règlements généraux

Les règlements généraux sont ceux de Lacrosse Canada et de la Fédération de crosse du Québec (FCQ). Cependant, les présents règlements spécifiques s'ajoutent pour le tournoi de fin de saison.

1.2 Règlements administratifs

Les règlements administratifs sont ceux de la FCQ.

Article 2 Règlements de jeu spécifiques

2.1. Durée des parties

2.1.1. Temps réglementaire*

U7/U9 :

1) Échauffement de 3 minutes
2) 2 périodes de 12 minutes temps continu
3) 1 minute de repos entre chaque période
4) La sirène sonnera aux 2 minutes pour annoncer les changements

U11/U13 :

1) Échauffement de 3 minutes
2) 3 périodes de 12 minutes temps continu
3) 2 minutes de repos entre chaque période

U15/U17 :

4) Échauffement de 3 minutes
5) 3 périodes de 15 minutes temps continu
6) 2 minutes de repos entre chaque période

2.1.2. Surtemps*

Il n'y a pas de période de surtemps pour la catégorie U7/U9.

Pour les catégories U11/U13/U15/U17, durant les matchs « Round-robin », en cas d'égalité après le temps réglementaire, une période de cinq (5) minutes est jouée. Ce surtemps fait suite à un repos de deux (2) minutes. Le premier but met fin à la partie. Si aucun but n'est marqué lors de la période supplémentaire, le résultat de la partie est un match nul.

Pour les matchs éliminatoires et les finales, si aucun but n'est marqué lors de la période supplémentaire, la fusillade (3 tours) sera utilisée pour déterminer l'équipe gagnante ;

- Les gardiens de but défendront le même filet qu'au début de la partie
- L'équipe visiteur débutera la fusillade
- L'entièreté des joueurs au banc doivent avoir tiré avant qu'un puisse y aller à nouveau
- Les joueurs expulsés de la partie ou dont les punitions n'ont pas été écoulées à la fin de la période supplémentaire ne pourront participer à la fusillade.

*En cas de retards importants durant le tournoi, pour les matchs « Round-robin », la 3e période de jeu pourra être raccourcit à 10 minutes et/ou la période de prolongation annulée à la discrétion des organisateurs du tournoi et du personnel du complexe.

2.2. Arrêt de jeu

Chaque équipe a droit à un (1) arrêt (temps mort) de 60 secondes par partie.

2.3. Suspensions

2.3.1. Les sanctions minimales sont celles prévues aux règles de jeu de Lacrosse Canada et de la Fédération de crosse du Québec.

2.3.2. Les entraîneurs doivent s'assurer que les joueurs qui reçoivent une pénalité entraînant une suspension commencent à purger leur suspension immédiatement, et ce, même en l'absence d'un avis de sanction formel.

2.4. Points au classement

Victoire : deux (2) points

Défaite en prolongation ou fusillade / Match nul : un (1) point

Défaite en temps réglementaire : zéro (0) point

À des fins de classement, l'écart de buts maximal lors d'un match est de 7.

2.5. Forfait

Une équipe devant déclarer forfait se verra perdre le match par la marque de 3 à 0.

Article 3 Protocole de match

3.1. Avant-match

1. Les participants sont attendus 45 minutes avant le début de l'affrontement

2. Les entraîneurs et/ou responsables de l'équipe doivent remplir la feuille de match auprès des registraires à la réception

3. Les joueurs doivent être prêts 15 minutes avant le début de l'affrontement

3.2. Après-match

1. Les joueurs doivent quitter les chambres dans les 30 minutes suivant l'affrontement

2. Les entraîneurs sont invités à réviser la feuille de match et à apporter les modifications nécessaires auprès du marqueur

Article 4 Bris d'égalité

En cas d'égalité au classement, on départage les équipes en égalité en se basant sur les critères indiqués ci-après. Chaque critère étant utilisé dans l'ordre noté, successivement et séparément, jusqu'à ce qu'une équipe obtienne un avantage.

1. L'équipe qui a obtenu le plus grand nombre de victoires en temps réglementaire et en prolongation (VRP).
2. L'équipe qui a le plus grand nombre de victoires dans les matchs disputés entre les équipes en cause, uniquement si elles ont joué le même nombre de matchs entre elles.
3. L'équipe qui a le plus grand (haut) quotient entre les points pour et les points contre dans les matchs impliquant les équipes en cause.

4. L'équipe ayant encaissé le plus petit total de points contre elle dans l'ensemble des matchs.
5. L'équipe qui a le plus grand (haut) quotient entre les points pour et les points contre dans l'ensemble des matchs.
6. Dans tous les calculs de points pour et contre, on ne considère pas les points pour et contre des matchs gagnés ou perdus par défaut.
7. Si plus de deux (2) équipes sont en égalité, la même procédure est employée jusqu'à ce que toutes les équipes en égalité aient été départagées.
8. Pour appliquer ce règlement de bris d'égalité, vous devez suivre les procédures suivantes:
    a. Lorsque deux équipes sont à égalité, les critères de bris d'égalité sont appliqués les uns après les autres jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.
    b. Lorsque trois équipes ou plus sont à égalité, les critères de bris d'égalité sont appliqués les uns après les autres jusqu'à ce que toutes les équipes soient classées.
    c. S'il y a égalité entre les équipes X, Y et Z et que le critère "b" réussit à déterminer X comme la première, Y comme la deuxième et Z comme la troisième, alors aucun autre critère ne doit être appliqué. L'égalité est brisée.
    d. Cependant, si le critère "b" détermine le classement d'une des équipes, les équipes qui sont encore à égalité seront classées en utilisant le critère «c» et ainsi de suite. Ne revenez pas au critère «a». Passez aux critères suivants en utilisant les résultats des équipes X, Y et Z pour tous les critères.