



RÈGLEMENTS DU TOURNOI

Les règles du jeu seront les mêmes que celles de l'Association canadienne de hockey et de Hockey-Québec, précisées et renforcées par les règlements suivants :

1. Documents

Vous devrez nous fournir avant le 15 décembre 2011, les documents suivants :

- Liste officielle de vos joueurs, avec numéros de chandails, ainsi que l'indication des gardiens de but (GB), capitaines (C), assistants-capitaines (A) et joueurs affiliés (JA).

1.1. Formule ou cartable de vérification

Votre cartable de vérification devra être remis à l'organisation au moins une heure avant votre première rencontre.

- Le cartable devra comporter les éléments suivants :
 - ✓ Formulaire d'enregistrement des membres d'une équipe, approuvée par votre registraire
 - ✓ Calendrier des matches de votre ligue,
 - ✓ Permis de tournoi de Hockey-Québec.
 - ✓ Feuilles de pointage des cinq (5) derniers matches.

N.B. : L'équipe est responsable de récupérer son cartable ou tout autre document laissé au registrariat immédiatement après son dernier match.

2. **Gardiens de but**

Les équipes pourront se présenter à la patinoire avec deux (2) ou un (1) seul gardien en uniforme. S'il n'y a qu'un gardien et qu'il est blessé, il sera remplacé par un joueur déjà en uniforme lequel aura dix (10) minutes pour revêtir l'équipement de gardien de but.

Un minimum de neuf (9) joueurs, incluant le gardien de but sont nécessaires pour les catégories "A" et "B". (Règle 6.3.2)

3. **Joueurs affiliés** (règle 5.6.6, modifiée saison 2010-2011)

Aucun joueur affilié ne peut prendre part à un match si l'équipe aligne tous les joueurs apparaissant sur le formulaire d'enregistrement de l'équipe, sauf pour une équipe n'ayant que neuf (9) joueurs plus un ou deux (2) gardiens sur sa feuille d'enregistrement.

Exception : L'équipe qui n'a qu'un gardien de but sur son formulaire d'enregistrement d'équipe pourra aligner un deuxième gardien de but provenant de ses joueurs affiliés. Toutefois, ce gardien affilié ne pourra remplacer le gardien régulier que lors de blessure ou suspension à celui-ci.

4. **Couleur des chandails**

Si les chandails des deux équipes ne font pas contraste, l'équipe agissant comme club local (receveur) devra changer de gilets (Hockey Canada Article 2.1 (b)). Si nécessaire, un ensemble de chandail sera alors fourni par l'organisation du tournoi. Toutefois, il serait préférable que vous ayez en votre possession un deuxième ensemble de chandails de couleur différente.

5. **Joutes**

5.1. **Durée des joutes dans les catégories "A" et "B"**. (règle 9.3.3 B)

- ❖ 1ère et 2e périodes : dix (10) minutes à temps arrêté;
- ❖ 3e période : douze (12) minutes à temps arrêté.

5.2. **Temps d'arrêt** (Article 10.17 f de Hockey Canada)

Chaque équipe aura le droit de prendre un temps d'arrêt de 30 secondes pendant le temps réglementaire ou la prolongation d'une partie. Ce temps d'arrêt doit être pris lors d'un arrêt du jeu normal. Tout joueur désigné par l'entraîneur peut indiquer à l'arbitre que son équipe exerce son option et l'arbitre fera rapport de ce temps d'arrêt au chronométreur, qui sera responsable de signaler la fin du temps d'arrêt.

5.3. Généralités.

- ❖ Comme le temps des matches, toutes les punitions seront à temps arrêté.
- ❖ Dans les classes « A » et « B », toutes les parties sont "à finir"; en cas d'égalité après le temps réglementaire, les règles de Franc Jeu s'appliqueront. Si l'égalité persiste, c'est l'article 9.7.1 qui interviendra.
- ❖ S'il y a une différence de sept (7) buts ou plus après la deuxième période, la joute prendra fin. (règle 9.6.5)
 - **N.B. : CE DERNIER RÈGLEMENT NE S'APPLIQUERA PAS LORS DES FINALES.**

5.4. Bris d'égalité

5.4.1. Surtemps (règle 9.7.1)

- a) Une seule période de cinq (5) minutes à temps arrêté avec un alignement de quatre (4) contre quatre (4), à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur (s) pénalité (s). Le premier (1^{er}) but met fin au match.
- b) Après cette période de surtemps de cinq (5) minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade (Voir Règlement 9.7.2, Hockey-Québec, Saison 2010-2011).

Note : Suivant les modalités d'application de Franc Jeu, advenant qu'une seule des deux équipes a conservé son point Franc Jeu, cette dernière jouira d'une supériorité numérique (quatre contre trois) pendant les cinq minutes de la prolongation. Aucun joueur n'a à se rendre au banc des punitions.

5.4.2 Fusillade (règle 9.7.2)

- a) Après chaque match de tournoi, s'il y a égalité entre les deux (2) équipes, l'officiel demande à l'entraîneur de désigner trois (3) joueurs pour la première ronde de la fusillade. Advenant encore une égalité après cette première ronde, l'entraîneur désignera un à la fois les joueurs qui participeront à la fusillade. Tous les joueurs devront participer à la fusillade (à l'exception du gardien de but) avant qu'un joueur ne revienne une deuxième fois.
- b) Un joueur qui se trouvait au banc des punitions à la fin de la période de surtemps est admissible à participer à la fusillade.

La fusillade se déroulera de la façon suivante :

- L'équipe qui reçoit (receveur) a le choix de déterminer si elle débutera ou non la fusillade.
- Après que le choix est fait, l'équipe désignée envoie son premier joueur qui tente de déjouer le gardien de but adverse ; ensuite, le premier joueur de l'autre équipe fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que les trois (3) joueurs de chaque équipe aient effectué une ronde complète.
- Le choix de l'entraîneur ne représente pas l'ordre dans lequel les joueurs doivent se présenter au centre de la glace pour effectuer leurs lancers.
- Les règles de jeu des tirs de punition s'appliquent.
- Les lancers se font à tour de rôle et aucun tir simultané sur chacun des deux gardiens de but n'est accepté.
- L'équipe ayant marqué le plus de buts dans cette ronde complète est proclamée gagnante.

d) Lorsqu'un deuxième (2^e) ou troisième (3^e) tour devient nécessaire pour briser l'égalité, l'ordre de passage des joueurs est laissé à la discrétion de l'entraîneur et peut très bien ne pas respecter l'ordre du premier tour. Ainsi, à chaque tour, tous les joueurs qui terminent le match devront participer à la fusillade avant qu'un joueur ne revienne une autre fois.

- Le match prend fin quand l'égalité est brisée, après qu'un joueur de chaque équipe ait effectué un tir, vers le but.

6. Demi-finales et finales

6.1. Durée de la joute de finale dans les catégories "A" et "B".

- ❖ 1^{ère} et 2^e périodes : dix minutes à temps arrêté
- ❖ 3^e période : quinze (15) minutes à temps arrêté

6.2. Surtemps lors des matches de demi-finale et de finale.

C'est le règlement 9.7.3 qui s'appliquera.

9.7.3 a)- Il y aura une (1) seule période supplémentaire de dix (10) minutes à temps arrêté avec alignement de quatre (4) joueurs par équipe (plus un gardien de but) sauf en cas de punition (conformément aux règles de jeu) ; le premier but marqué met fin au match.

9.7.3 b)- Après cette période de surtemps, si l'égalité persiste, il y aura fusillade tel qu'il est stipulé à l'article 9.7.2

Note : Suivant les modalités d'application de Franc Jeu, advenant qu'une seule des deux équipes a conservé son point Franc Jeu, cette dernière jouira d'une supériorité numérique (quatre contre trois) pendant les cinq premières minutes de la prolongation. L'entraîneur de l'équipe fautive, par l'entremise de son capitaine, désignera un joueur pour purger cette punition majeure. L'entraîneur peut désigner n'importe quel joueur.

7. RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX

- 7.1. Pour accéder gratuitement à l'aréna, tous les joueurs, gérants, entraîneurs, adjoints et préposés à la sécurité devront absolument afficher leur laissez-passer et procéder via l'entrée réservée aux joueurs. Le laissez-passer sera remis à la première joute.
- 7.2. Chaque représentant d'équipe devra déposer ses documents d'enregistrement au moins une heure avant chacune des rencontres. Il sera également de la responsabilité de l'équipe de récupérer son cartable à la fin de sa participation au tournoi.
- 7.3. Une équipe ne se présentant pas sur la glace selon l'horaire prévu pourra perdre par défaut, dépendant de la raison de son retard; la décision des représentants du tournoi sera sans appel.
- 7.4. La direction du tournoi se réserve le droit de retarder une joute afin de faciliter le bon déroulement du tournoi. Dans le même sens, toute partie pourrait être devancée d'un maximum de quinze (15) minutes.
- 7.5. Après chacune des rencontres, un maximum de quinze (15) minutes sera accordé aux équipes pour libérer la chambre des joueurs.
- 7.6. La réfection de la glace sera faite après la deuxième période de chaque partie.
- 7.7. S'il est prouvé qu'un joueur n'est pas éligible, le joueur sera suspendu et son équipe perdra automatiquement la partie jouée avec ce joueur.
- 7.8. Les entraîneurs d'une équipe sont les seuls responsables de l'éligibilité et du comportement de leurs joueurs.
- 7.9. Le comité du tournoi pourra prendre toute décision relative au bon fonctionnement de la compétition.