



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 22 décembre 2017, les documents suivants :

- Votre numéro d'enregistrement d'équipe (celui qui est en haut à gauche sur votre formulaire d'inscription des membres d'une équipe ou à droite sous le code à barres) et nous l'envoyer par courriel.
- 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). Les noms des gérant, entraîneur et adjoints.

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.

1.2. Certification des entraîneurs

Les preuves de certification des entraîneurs (chef et adjoints) de chaque équipe seront exigées.

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 » « B » et « C ». (Règle 8.2.1)

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 (1) 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 chandails (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. **NOTE** : Receveur en foncé et visiteur en pâle

5. **Joutes**

5.1. **Signature des joueurs**

Avant chaque partie, tous les joueurs et membres de l'équipe devront obligatoirement signer la formule de vérification officielle fournie par le tournoi. Les responsables du tournoi doivent vérifier la signature de chacun des joueurs et membres apparaissant sur la formule d'enregistrement des membres d'une équipe [Référence, Hockey Québec 10.6.6.]. Seront acceptées, les formules d'enregistrement approuvées par un registraire d'association, de ligue ou de région.

5.2. **Durée des joutes dans les catégories « A » « B » et « C ».** (règle 10.3.3 B)

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

5.3. Durée de la joute de finale dans les catégories « A » « B » et « C ».

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

5.4. 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 chronométrateur, qui sera responsable de signaler la fin du temps d'arrêt.

5.5. Round Robin : Nouvelle règle 10.8 de Hockey Québec

5.5.1. Chaque équipe participante est assurée d'un minimum de deux, trois ou quatre parties, selon la formule d'un tournoi à la ronde.

5.5.2. Suite au résultat des parties, seront alloués : deux points pour une victoire, un point pour un partie nulle et aucun point pour une défaite ainsi qu'un point Franc-jeu pour douze minutes et moins de temps de pénalité

5.5.3. Il n'y aura pas de prolongation s'il y a égalité après les trois périodes réglementaires.

5.5.4. En cas d'égalité au classement entre plusieurs équipes, le classement sera déterminé en fonction des règlements administratifs de HOCKEY QUÉBEC. Ce classement sera réalisé par le comité organisateur et la décision sera finale (HQ Règle 10.8).

5.5.5. **Règle 10.8 H.Q.** : S'il y a égalité au classement entre deux (2) ou plusieurs équipes, toutes les équipes à égalité sont assujetties aux points suivants: La position des équipes qui se qualifient sera déterminée en fonction des critères suivants, dans l'ordre, jusqu'à concurrence du premier critère décisif.

5.5.5.1. **A.** Le plus grand nombre de points.

5.5.5.2. **B.** Le plus grand nombre de victoires.

5.5.5.3. **C.** Le résultat du ou des matchs entre les équipes en cause (victoires). **Note 1** : S'applique uniquement si toutes les équipes impliquées ont joué l'une contre l'autre dans une même section pour un tournoi à la ronde.

5.5.5.4. **D.** Le meilleur différentiel: total des buts pour moins le total des buts contre, de tous les matchs. **Note 2** : Si une équipe n'est pas présente pour un match, le nombre de points pour et contre des matchs joués contre elle par les autres équipes ne doit pas être considéré dans le calcul.

5.5.5.5. **E.** L'équipe ayant marqué le but le plus rapide dans tous les matchs joués. **Note 3** : Dans le cas d'une équipe qui ne se présente pas pour un match, tous les matchs joués contre elle par les autres équipes ne doivent pas être considérés

5.5.5.6. **F.** L'équipe ayant accumulé le plus de points Franc Jeu;

5.5.5.7. **G.** Par tirage au sort.

5.6. **Fausse double élimination (ne sera pas appliqué cette année)**

- ❖ Comme le temps des matches, toutes les punitions seront à temps arrêté.
 - ❖ 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 10.7.1 qui interviendra.
 - ❖ S'il y a une différence de sept (7) buts ou plus après la deuxième période, la joute prendra fin. (règle 10.6.5 A et 10.6.5 B)
- **N.B. : CE DERNIER RÈGLEMENT NE S'APPLIQUERA PAS LORS DES FINALES.**

5.7. **Bris d'égalité**

5.7.1. **Surtemps** (règle 10.7.1)

Après l'application des règles de la formule Franc Jeu, en cas d'égalité après les trois (3) périodes de jeu réglementaire, il y aura période de surtemps selon le mode suivant :

- a) Une seule période supplémentaire de cinq (5) minutes à temps arrêté, avec un alignement de quatre (4) joueurs par équipe plus un gardien de but, à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur punition et de l'application des règles de la formule Franc Jeu. Le premier (1^{er}) but marqué met fin au match.
- b) Après cette période de surtemps de cinq (5) minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade telle que stipulée à l'article 10.7.2.

5.7.2 **Fusillade** (règle 10.7.2)

- a) Après chaque match de tournoi (en fausse double élimination), 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 à l'exception du gardien de but devront participer à la fusillade 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.
- c) 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 tirs 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. Surtemps lors des matches de demi-finale et de finale.

C'est le règlement 10.7.3 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 à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur punition et de l'application des règles de la formule Franc Jeu. Le premier but marqué met fin au match.

9.7.3 b)- Après cette période de surtemps de dix (10) minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade tel qu'il est stipulé à l'article 10.7.2

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.

RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX

- 6.2. 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. Un maximum de cinq (5) laissez-passer sera remis au personnel des entraîneurs de l'équipe
- 6.3. 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.
- 6.4. 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.
- 6.5. La cédule du tournoi ne pourra être modifiée d'aucune façon après la publication de celle-ci. En cas de tempête de neige, il est conseillé de prévoir une arrivée plus tôt que le temps prévu (1hr avant votre match) car l'organisation du tournoi ne peut retarder le tournoi en aucun temps.
- 6.6. 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 de quinze (15) minutes.
- 6.7. Tous les klaxons à air ou à air comprimé (électrique ou mécanique) sont strictement interdits dans l'aréna tel que mentionné dans le règlement 8.7.8 de Hockey Québec. Nous remercions la direction de chacune des équipes participantes de s'assurer le respect de ce règlement.
- 6.8. Après chacune des rencontres, un maximum de quinze (15) minutes sera accordé aux équipes pour libérer la chambre des joueurs.
- 6.9. La réfection de la glace sera faite après la deuxième période de chaque partie.
- 6.10. Un service de premiers soins sera assuré par la Brigade de l'Ambulance St-Jean lors du tournoi. Ils seront les premiers intervenants sur la glace, advenant une blessure à un joueur.
- 6.11. 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.
- 6.12. Les entraîneurs d'une équipe sont les seuls responsables de l'éligibilité et du comportement de leurs joueurs.
- 6.13. Le comité du tournoi pourra prendre toute décision relative au bon fonctionnement de la compétition.