

# RÉSUMÉ DES RÈGLEMENTS

## **1. Hockey**

- Les règlements de Hockey Québec seront en vigueur pendant le tournoi.
- Éligibilité : les équipes doivent être sanctionnées par Hockey Québec ou Hockey Canada

## **2. Enregistrement de l'équipe**

Lors de leur première joute, les entraîneurs chefs de chacune des équipes doivent se présenter au registraire de l'aréna. À ce moment, ils devront fournir leur cartable d'équipe pour fins de vérifications. Le cartable doit contenir les éléments suivants :

- Les formulaires d'enregistrement des membres d'une équipe approuvée par votre registraire régionale et signé par vos joueurs. (copie originale)
- Le permis de tournoi
- La preuve de certification des entraîneurs
- Le calendrier des parties régulières (Tournoi – Ligue – Hors Concours)
- La feuille de pointage des cinq (5) dernières parties régulières jouées (Tournoi – Ligue – Hors Concours)

N.B.: Pour qu'un joueur soit éligible son nom doit obligatoirement figurer sur le formulaire informatique d'enregistrement des membres d'une équipe avant le début du premier match (copie originale approuvée par votre registraire régionale).

## **3. Heure d'arrivée**

Chaque équipe doit se présenter au local du registraire du tournoi à l'aréna Cartier au moins soixante (60) minutes avant l'heure prévue pour la partie. Tous les membres de l'équipe (joueurs et personnels entraîneurs) devront signer une feuille de présence. Une équipe qui ne se présente pas pour toute partie prévue au calendrier, perd automatiquement cette joute par défaut et une défaite apparaîtra à sa fiche cumulative; trois (3) points seront alloués à l'équipe adverse incluant le point Franc-Jeu. Une amende sera imposée à l'équipe selon les règles de Hockey Québec. L'organisation du tournoi peut faire débiter une joute quinze (15) minutes avant l'heure prévue à l'horaire.

## **4. Nombre de joueurs**

Chaque équipe peut avoir jusqu'à un maximum de dix-neuf (19) joueurs en uniforme, incluant un ou deux gardiens de but. Si ce dernier est blessé durant la partie se référer à l'article 2.6 b) des règlements de Hockey Canada.

Les équipes simple lettre doivent se présenter au début d'un match avec un minimum de huit (8) joueurs en uniformes, plus un (1) gardien de but. Pour les équipes double lettre, un minimum de dix (10) joueurs en uniformes plus un (1) ou deux (2) gardien de but est requis.

À défaut d'avoir le nombre minimum de joueurs nécessaires, les dispositions suivantes s'appliqueront :

- Pour le tournoi à la ronde l'équipe fautive perd la partie par défaut et trois (3) points seront accordés à l'équipe adverse incluant le point Franc-Jeu.
- Pour les demi-finales et finales : l'équipe fautive perd par défaut et elle est éliminée du tournoi.

## **5. Couleur de chandail**

- Les équipes porteront les chandails de couleur foncée lors des joutes receveur et les chandails de couleur pâle seront portés lors des joutes visiteurs.
- S'il n'y a pas de contraste selon l'opinion de l'officiel, la direction du tournoi fournira des chandails nécessaires à l'équipe receveur.

## 6. Temps de joute

- Toutes les parties pour la **classe CC-BB** se dérouleront comme suit :  
3 périodes chronométrées de 13 minutes chacune.
- Toutes les parties pour la **classe A et B** se dérouleront comme suit :  
2 périodes de 10 minutes à temps arrêté  
1 période de 12 minutes à temps arrêté
- Une période d'échauffement de deux (2) minutes est accordée au début de chaque joute.
- Une pause d'une (1) minute est allouée entre les périodes sauf lorsqu'il y a réfection de la glace.
- **La réfection de la glace se fait à toutes les deux (2) périodes.**
- Advenant une avance dans l'horaire, la direction du tournoi pourra également décider de refaire la glace avant le début d'une rencontre.
- Chaque équipe aura le droit de prendre un temps d'arrêt de trente (30) secondes pendant le temps réglementaire ou la prolongation d'une partie.
- Pour les joutes du tournoi à la ronde, il n'y aura pas de prolongation.

## 7. Différence de buts

Advenant une différence de sept (7) buts et plus après deux (2) périodes, la joute prendra fin immédiatement. Ceci inclus les demi-finales, les finales de consolation et les finales.

## 8. Reprise du jeu

Au retour d'une réfection d'une glace, seuls les joueurs devant prendre part à la mise au jeu pourront se rendre sur la glace avant la mise au jeu. Tous les autres joueurs devront se rendre directement à leur banc. Lorsqu'il y a infraction à cet article, une punition mineure sera accordée au banc de l'équipe fautive pour avoir retardé la joute.

## 9. La méthode de pointage se définit comme suit :

Partie gagnée: 2 points

Partie nulle : 1 point

Partie perdue : 0 point

Franc Jeu : 1 point (selon les règles pour le Midget)

En cas d'égalité, le partage des équipes sera fait en fonction de l'article 9.8 dans les règlements administratifs d'Hockey Québec

*L'équipe ayant accumulé le plus de points sera receveur, en cas d'égalité il y aura tirage au sort.*

## 10. Surtemps Demi-finales, finales de consolation et Finales

Pour les finales, les finales de consolation et les demi-finales, en cas d'égalité après les trois (3) périodes réglementaires et que Franc Jeu ait été appliqué, il y a aura périodes de surtemps selon le mode suivant :

- a) Une seule période de dix (10) minutes à temps arrêté, avec un alignement de 4 joueurs par équipe plus un gardien de but (à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur(s) punition(s) et de l'application des règles de la formule Franc Jeu. Le premier (1<sup>er</sup>) but met fin au match.
- b) Après cette période de surtemps de dix (10) minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade telle que stipulée à l'article 9.7.2 dans les règlements administratifs d'Hockey Québec et la règle de la formule Franc Jeu.

## **11. Demi-finale**

### **Pour les équipes de la classe A**

- a) 1<sup>er</sup> division Black vs 1<sup>er</sup> division Belcarz (*Un tirage au sort déterminera l'équipe receveur*)
- b) 1<sup>er</sup> meilleur 2<sup>e</sup> vs 1<sup>er</sup> division Demers

### **Pour les équipes de la classe B**

- c) 1<sup>er</sup> division Black vs 1<sup>er</sup> division Belcarz (*Un tirage au sort déterminera l'équipe receveur*)
- d) 1<sup>er</sup> meilleur 2<sup>e</sup> vs 1<sup>er</sup> division Demers

### **Pour les équipes de la classe CC**

- e) 1<sup>er</sup> division Black vs 1<sup>er</sup> division Belcarz (*Un tirage au sort déterminera l'équipe receveur*)
- f) 1<sup>er</sup> meilleur 2<sup>e</sup> vs 1<sup>er</sup> division Demers

### **Pour les équipes de la classe BB**

- g) 1<sup>er</sup> division Black vs 1<sup>er</sup> division Belcarz (*Un tirage au sort déterminera l'équipe receveur*)
- h) 1<sup>er</sup> meilleur 2<sup>e</sup> vs 1<sup>er</sup> division Demers

\* Afin de procéder au tirage au sort nous demandons aux entraîneurs-chef de chacune des équipes de se présenter au registraire soixante (60) minutes avant le début de la partie.

## **12. Finale de consolation et Finale**

- Pour les finales de consolation et finales, un tirage au sort déterminera l'équipe receveur.

\* Afin de procéder au tirage au sort nous demandons aux entraîneurs-chef de chacune des équipes de se présenter au registraire soixante (60) minutes avant le début de la partie.

## **13. Poignée de main**

La poignée de main est obligatoire, à moins d'une décision contraire de la part de l'arbitre. Cependant, suite à une décision d'Hockey Québec les joueurs devront conserver leurs gants et ce dans un souci de prévention des risques potentiels de la propagation du virus.

## **14. Discipline**

- En tout temps, le comité de discipline du tournoi ou l'arbitre pourra faire arrêter une partie s'il juge que la sécurité des participants est en jeu et peut suspendre un joueur le cas échéant.
- Toute décision prise par l'arbitre officiel touchant le déroulement d'une partie est irrévocable et sans appel. L'arbitre ne répond de ses décisions que devant le comité de discipline.

## **15. Divers**

- a. Toutes personnes suspendues par un organisme reconnu ne peuvent participer au tournoi (Hockey Québec)
- b. La direction du tournoi n'est pas responsable de la perte de tout équipement et accident qui pourraient survenir durant le tournoi.
- c. La chambre des joueurs doit être libérée au maximum trente (30) minutes après la fin de la joute.
- d. En cas de tempête de neige, il est conseillé de prévoir une arrivée plus tôt que le temps prévu, car l'organisation du tournoi ne peut retarder le tournoi en aucun temps.
- e. En cas de force majeure, la direction du tournoi se réserve le droit d'apporter un changement à la grille horaire et de prendre toute décision finale pour le bon déroulement du tournoi.
- f. Joueur du match  
Après chaque partie, un joueur du match de chaque équipe sera choisi. Le choix sera fait par les entraîneurs de chacune des équipes. Les joueurs doivent s'aligner sur leur ligne bleue respective après la joute.