



**RÈGLEMENTS DU TOURNOI
REMIS AUX ÉQUIPES
PARTICIPANTES**

SAISON 2024 - 2025

Règlements du Tournoi

1. Reconnaissance

Toutes les activités du Tournoi interrégional M11 de Black Lake se dérouleront au Centre Renaud-Fournier, 4030, rue Lord Thetford Mines et au Centre Mario Gosselin, 555, rue Saint-Alphonse Nord Thetford Mines

Tél : (418) 814-8575

Courriel : Stephanie_bou81@hotmail.com

Ce tournoi est sanctionné par Hockey Québec ; les règlements sont issus du livre des règles de jeu officielles de Hockey Canada et des règlements administratifs de Hockey Québec.

Les membres du Comité de discipline seront sous la juridiction de Hockey Québec et en aucun temps les membres du bureau de direction du Tournoi ne pourront intervenir dans ce dossier.

2. Inscription / Abandon

La date limite des inscriptions est fixée au 30 Novembre ou jusqu'à ce que la classe soit complète.

Les frais d'inscription sont de 725,00 \$ et il n'y a pas de frais d'entrée car les coûts sont inclus dans les frais d'inscriptions.

Division : M11 (Atome) Classe: A, B et C

Abandon d'une équipe dans un tournoi (***Règlements administratifs Hockey Québec art. 9.9.6***)

Si une équipe abandonne dans les trente (30) jours calendrier avant le début du tournoi après avoir été acceptée, elle perd ses frais d'inscription, un permis de tournois et son abandon est soumis pour enquête au Comité de discipline de sa région. Celui-ci en fait rapport au responsable régional des tournois concernés par télécopieur ou par courrier électronique.

3. Acceptation

Les équipes seront avisées par courriel de l'acceptation ou du refus de leur demande avant le 30 Novembre.

Les frais d'inscription seront retournés à toutes les équipes refusées. Le tournoi fera parvenir aux équipes acceptées tous les formulaires officiels de Hockey Québec et du tournoi, ainsi que les règlements.

4. Documents

Il est très important de retourner tous les documents demandés avant le 31 octobre

- Formulaire d'inscription de tournoi
- Liste de joueurs
- Paiement

Enregistrement

L'équipe doit faire parvenir par courriel l'enregistrement d'équipe au maximum une semaine avant le tournoi

Avant le début de son premier match du tournoi, le gérant ou un officiel d'équipe doit se présenter une heure avant l'heure prévue du match au registrariat et fournir le cartable d'équipe contenant les documents suivants (*Règlements administratifs Hockey Québec art. 9.9.9*)

Voici ce qu'il vous faut dans le cartable de vérification :

- Le calendrier des matchs de l'équipe dans la ligue et le calendrier des matchs de tournois.
- Le formulaire Composition officielle d'équipe approuvé par le registraire régional ou de l'association.
- Les feuilles de match des cinq (5) derniers matchs de l'équipe (saison régulière, tournois et séries éliminatoires).
- L'horaire du tournoi ou des championnats au besoin.

5. Compétition

Division A se joue en formule tournoi à la ronde

Division B et C se joue en formule Tableau avec partie à finir
2 partie assurée

6. Joueurs et officiels d'équipe

Nombre de joueur en uniforme (Règlements administratifs Hockey Québec art. 7.2.1.)

7.2. Prérequis pour un match

7.2.1 Nombre minimum de joueurs

- A. *Au simple lettre pour la saison, les séries éliminatoires, les tournois et les championnats régionaux, une équipe doit se présenter au début du match avec un minimum de six (6) joueurs + un (1) gardien de but*

- B. *Au triple et double lettre, une équipe doit se présenter au début d'un match avec un minimum de 10 joueurs en uniforme, plus un (1) ou deux (2) gardien de but.*

6.2. Joueur blessé

Tout joueur blessé ne peut pas être au banc des joueurs pendant un match à moins d'être habillé comme tout autre joueur qui participe à un match.

6.3. Grade d'entraîneurs

Les entraîneurs doivent respecter le grade requis pour leur division (voir règlements administratifs de Hockey Québec 3.2 ou 6.1).

Règlements administratifs Hockey Québec art. 3.6(b)

3.6(b) Préposé à la santé et sécurité

Une équipe doit avoir, parmi son personnel d'encadrement, un préposé à la santé et sécurité au hockey. La personne détenant la qualification de préposé à la santé et à la sécurité (PSSH) au hockey doit obligatoirement faire partie du personnel qui agit au niveau de l'équipe derrière le banc lors d'un match.

6.4. Entraîneur expulsé d'un match

Règlements administratifs Hockey Québec art. 7.5.7

7.5.7 Expulsion d'un responsable d'équipe (toutes divisions)

Un officiel d'équipe expulsé d'un match doit subir les suspensions définies au tableau 7.5.6 pour chacune des punitions d'extrême inconduite reçues. Lorsqu'il y a seulement un entraîneur derrière le banc et que ce dernier se fait expulser, dans le but de compléter le match, l'entraîneur désignera deux (2) parents qui agiront comme entraîneur.

6.5. Personnes admissibles

Règles de jeu officielles 2020-2022 Hockey Canada, art. 1.9 (c)

1.9. (c) Seuls les joueurs en uniforme et un maximum de cinq officiels d'équipe ont la permission de se trouver au banc des joueurs. Ces personnes doivent être inscrites sur

la feuille de match officielle. Un maximum de cinq officiels d'équipe peut être inscrit sur la feuille de match officielle

6.6. Nombre de matchs par jour

Règlements administratifs Hockey Québec art. 7.2.4

7.2.4 Nombre de matchs par jour

- A. *Équipe : Une période de repos de trois (3) heures débutant à la fin du premier match de la journée est obligatoire lorsqu'une équipe doit jouer deux (2) matchs dans la même journée.*
- B. *Joueur : Tout joueur régulier ou affilié peut participer à un maximum de deux (2) matchs dans la même journée et ce, sans tenir compte du délai de trois (3) heures entre les matchs.*

6.7. Joueurs affiliés (JA)

Règlements administratifs Hockey Québec art.5.6.1

5.6. Affiliation

5.6.1 Nombre de joueurs affiliés et matchs d'essai

- B. *Une équipe peut aligner un maximum de six (6) joueurs affiliés pour un essai durant un même match.*

6.8. Gardien de but

Règles de jeu officielles 2020-2022 Hockey Canada art. 2.6

- (b) *Si un gardien de but se rend au banc des joueurs en raison d'une blessure, il doit se retirer de la glace et il est remplacé par un gardien de but substitut à qui aucune période d'échauffement n'est permise. Cependant, cela ne s'applique que lorsqu'un gardien de but substitut est en uniforme.*

Dans les cas où un gardien de but substitut n'est pas en uniforme, le gardien de but blessé à 10 minutes pour récupérer.

S'il est nécessaire de remplacer le gardien blessé, cinq minutes additionnelles sont accordées, pour un total de 15 minutes. Le gardien de but blessé doit demeurer hors du match jusqu'au prochain arrêt du jeu. Pour une infraction à cette règle, une punition mineure pour avoir retardé le match est imposée.

7. Déroulement

7.1 Temps des périodes

Le temps des périodes pour les différentes divisions est : 2 fois 10 minutes et une fois 12 minutes

Voir les règlements administratifs de Hockey Québec art. 9.3 pour les différents types de tournoi

7.2. Avance à l'horaire :

Le comité se réserve le droit de débiter un match plus tôt. Les équipes doivent être prêtes à jouer au moins quinze (15) minutes avant l'heure prévue à l'horaire.

7.3. Temps d'arrêt :

Règles de jeu officielles 2020-2022 Hockey Canada art. 10.17(f)

Chaque équipe aura le droit de prendre un temps d'arrêt de trente (30) secondes pendant le temps réglementaire ou la prolongation d'un match. Ce temps d'arrêt doit être pris lors d'un arrêt de jeu normal.

7.4. Délai ou retard d'une équipe :

Règlements administratifs Hockey Québec art. 7.2.9

7.2.9. Délai ou retard à un match

Une équipe qui n'est pas présente à l'heure prévue pour le début du match se verra accorder un délai de 15 minutes et ce, incluant la période d'échauffement, afin qu'elle présente le nombre minimal de joueurs sur la patinoire pour débiter le match. De plus, une pénalité de deux (2) minutes lui est imposée pour avoir retardé le match. Après ce délai, l'équipe perd par forfait (0-1) ainsi que son point Franc Jeu.

7.5. Formule pour désigner l'équipe locale :

- A. Le gagnant occupera toujours le rôle d'équipe locale. Il n'y aura pas de tirage au sort pour déterminer l'équipe locale lors de match préliminaire et lorsque ce sont deux équipes gagnantes qui s'affrontent, à partir des quarts de finale. Ce tirage se fera une heure avant le match en présence d'un représentant des deux équipes.
- B. Pour chaque match dans les catégories où il doit y avoir un tirage au sort pour déterminer l'équipe locale et visiteuse, l'entraîneur ou un membre d'équipe (joueur, entraîneur adjoint ou gérant) doit se présenter minimum **60 minutes** avant le match au local du registraire. L'équipe locale doit porter son chandail foncé et l'équipe visiteuse doit porter son chandail blanc (pas de choix de chandail).

Si toutefois une des équipes n'est pas représentée à l'heure prévue, unresponsable du tournoi sera désigné pour faire le tirage à sa place et s'il gagne le tirage, il choisira le côté local pour l'équipe absente.

7.6. Politique en cas de tempête :

Voir le document sur le portail des tournois (Retard à la cédule dans le cadre d'un tournoi) dans l'onglet « règlementation ».

9.7 Départage d'égalité

Il est important de savoir que pour chaque tour de départage, l'objectif est d'identifier la ou les meilleures équipes. Chaque critère a pour but d'éliminer une ou des équipes jusqu'à l'atteinte de l'objectif qui est d'identifier la ou les meilleures équipes. Lorsqu'il y a égalité au classement entre deux (2) ou plusieurs équipes, toutes ces équipes sont assujetties aux points suivants : À chaque critère, seules les équipes à égalité sont conservées jusqu'à ce que finalement un critère détermine la 1re équipe. Lorsque la 1re équipe a été identifiée ou éliminée, un deuxième tour de départage doit être recommencé avec les équipes à égalité à partir du 1er critère pour déterminer la 2e équipe si nécessaire et ainsi de suite.

- A. Le plus grand nombre de points.
- B. Le plus grand nombre de victoires.
- C. Le moins de but contre.
- D. Le plus de but pour.
- E. L'équipe ayant marqué le but le plus rapide dans tous les matchs joués.

NOTE 1 : 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.

- F. L'équipe ayant accumulé le plus de points Franc Jeu. G. Par tirage au sort.

TEMPÊTE OU SITUATIONS MAJEURES

En cas de situations majeures (verglas, tempête de neige, panne de courant ou autres), le tournoi aura le droit de suspendre ses activités et de réaménager le calendrier. Nous ne serons pas responsables des dépenses d'une équipe suite à ces modifications. Nous tenterons de vous aviser par téléphone de tout changement à votre horaire.

TEMPÊTE

L'organisation du tournoi se réserve le droit de retarder un match dans le cas où une équipe se présente en retard à cause d'une tempête de neige. Par contre, l'organisation accordera un temps limite à quiconque ne pourra se présenter à l'heure prévue. Par ailleurs, le comité organisateur du tournoi remettra un match pour cause de tempête seulement si le Ministère des transports déclarerait que les routes sont fermées. Si une telle situation devait se produire, il serait bon que l'équipe avise l'organisation du tournoi qui prendra les mesures nécessaires et ainsi éviter toutes inquiétudes.

Si jamais il devait avoir une annulation de match pour une raison de température, nous essayerons de le rejouer dans des délais raisonnables, de façon à ne pas nuire au bon fonctionnement du tournoi.

SITUATIONS MAJEURES

En cas de situations majeures (verglas, tempête de neige, panne de courant prolongée) pouvant mettre en jeu l'aspect sécuritaire des déplacements des équipes, le tournoi aura le droit de suspendre les activités et de réaménager le calendrier. Nous ne serons pas responsables des dépenses d'une équipe (autobus et autres) suite aux modifications.

Par ailleurs le comité organisateur du tournoi pourra reporter un match pour cause de tempête seulement si le Ministère des transports déclarerait que les routes sont fermées. Si une telle situation devait se produire, il serait bon que l'équipe avise l'organisation du tournoi qui prendra les mesures nécessaires et ainsi éviter des inquiétudes.

En raison d'événements incontrôlables, la cédule de cette journée a dû être modifiée.

Le dernier match de cette journée a débuté après l'heure limite de : _____

Nom du tournoi :			
# match :		Date :	
Aréna :		Début du match :	
Division :		Classe :	

Nom de l'équipe :		
Entraîneur-chef de l'équipe :		
Signature de l'entraîneur-chef de l'équipe :		

Nom de l'équipe :		
Entraîneur-chef de l'équipe :		
Signature de l'entraîneur-chef de l'équipe :		

Responsable du tournoi (Témoin) :	
Nom :	
Titre :	

Signature : _____

7.7. Surfaçage :

La surface de la glace sera refaite à toute les trois périodes (entre la deuxième et la troisième période), et ce, pour toutes les divisions.

- a. Afin d'éviter une perte de temps inutiles, au début de la 3^{ième} période de votre match, on demande aux équipes d'aligner sur la glace les cinq (5) joueurs désignés et le gardien de but (selon le surfaçage).

7.8. Sept (7) buts ou plus d'écart :

Règlements administratifs Hockey Québec art. 9.6.5

Différence de sept (7) buts

Pour tout tournoi ou festival, il est permis après la deuxième période complète, advenant une différence de sept (7) buts: Sera à temps continue jusqu'à la fin de la partie.

8. Surtemps en cas d'égalité

Règlements administratifs Hockey Québec art. 9.7

Réglémentation de surtemps

9.7.1 Périodes de surtemps

- A. *Pour tous les tournois et festivals sanctionnés par Hockey Québec, après l'application des règles de la formule Franc Jeu lorsque les matchs sont à finir, en cas d'égalité après les trois (3) périodes de jeu réglementaires, il y aura période de surtemps selon le mode suivant:*
- B. *Une seule période supplémentaire de cinq (5) minutes à temps arrêté, avec un alignement de trois (3) 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.*
- C. *Après cette période de surtemps de cinq (5) minutes, si l'égalité persiste il y aura fusillade tel que stipulé à l'article 9.7.2.*
- D. **Lors des matchs de demi-finales et de finales** de chaque tournoi sanctionné par Hockey Québec, 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:
 - i-*Une seule période supplémentaire de 10 minutes à temps arrêté avec un alignement de trois (3) 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.*
 - ii-*Après cette période de surtemps de 10 minutes, si l'égalité persiste il y aura fusillade, tel que stipulé à l'article 9.7.2.*

9. Fusillade

9.1 Éligibilité des joueurs

S'il y a fusillade, l'officiel demandera 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.

Un joueur qui se trouvait au banc des punitions à la fin de la période de surtemps est éligible à participer à la fusillade.

9.2 La fusillade se déroulera de la façon suivante

Règlements administratifs Hockey Québec art. 9.7.2

Fusillade

A. Après chaque match de tournoi, s'il y a égalité entre les deux (2) équipes, l'entraîneur enverra un joueur pour tenter de déjouer le gardien de but adverse, il n'a pas à informer les officiels de l'ordre de ses trois (3) joueurs. Advenant encore une égalité après cette première (1re) 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 (2e) 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 :

- i) L'équipe qui reçoit à le choix de déterminer si elle débutera ou non la fusillade.*
- ii) 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.*
- i) Le choix de l'entraîneur ne représente pas l'ordre dans lequel les joueurs doivent se présenter au centre de la glace pour effectuer leur lancer.*
- ii) Les règles de jeu des tirs de punition s'appliquent.*
- iii) Les tirs se font à tour de rôle et aucun tir simultané sur chacun des deux (2) gardiens de but n'est accepté.*
- iv) L'équipe ayant marqué le plus de buts dans cette ronde complète est proclamée gagnante.*

D. Lorsqu'un deuxième ou un troisième tour devient nécessaire pour briser l'égalité, l'ordre de passage des joueurs est laissé à la discrétion de l'entraîneur et peut 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.

Prendre note qu'un joueur expulsé du match ne pourra pas participer à la fusillade.

10. Généralité

10.1. Vestiaires

Les équipes doivent se présenter à leur vestiaire désigné, une heure avant le début du match. En même temps, le gérant doit se présenter au bureau du registraire.

Seuls les joueurs enregistrés, les bénévoles de l'équipe et les officiels du tournoi auront accès aux vestiaires.

Les équipes doivent libérer les vestiaires au plus tard **30 minutes minutes après leur match**.

10.2. Couleurs des équipes

Lorsque, suivant l'opinion de l'arbitre en charge du match, les couleurs des chandails des concurrents ne font pas suffisamment contraste, l'équipe désignée « visiteur » doit changer de chandails.

10.3. Conduite générale

Tout joueur ou membre d'une équipe ayant une conduite personnelle préjudiciable sera expulsé du tournoi.

Le personnel de l'équipe est responsable de laisser la chambre propre après le départ de son équipe (mettre tous les verres, bouteilles, rubans ou autres dans les poubelles)

10.4 Soins médicaux / I M P O R T A N T

Des premiers soins seront prodigués par du personnel qualifié, tout au cours du tournoi. Le tournoi doit informer les préposés à la santé et sécurité de chaque équipe du fonctionnement en cas de blessure. Le préposé à la santé et sécurité pourra se rendre sur la patinoire lorsque l'autorisation lui sera donnée par un des officiels.

Les membres des équipes doivent avoir en leur possession leur carte d'assurance-maladie, en plus d'une carte d'identification, en cas d'urgence.

Tout transport par ambulance est aux frais du blessé, ou du responsable de l'équipe.

Pour toute information sur les couvertures d'assurance accident et le rapport de blessure de Hockey Canada, rendez-vous sur le site de Hockey Québec www.hockey.qc.ca dans la section « services / assurances ».

Règlements administratifs Hockey Québec art. 1.3

1.3. Activités exclusives aux membres

Seuls les membres peuvent prendre part aux activités de Hockey Québec. Un membre qui participe à une activité non sanctionnée ne peut utiliser ses droits et privilèges de membres de Hockey Québec et n'est donc pas couvert par la police d'assurance de Hockey Canada. C'est la responsabilité du membre de se renseigner auprès de l'organisation concernée afin de valider si celle-ci est membre de Hockey Québec.

10.5. Trousse de premiers soins

Règlements administratifs Hockey Québec art. 7.7.10

7.7.10 Trousse de premiers soins

Lors de toute activité de hockey, toutes les équipes devront avoir une trousse de premiers soins au banc des joueurs.

10.6. Protêts

Règlements administratifs Hockey Québec art. 7.4

7.4 Protêt

- *Tout protêt doit être étudié par l'instance appropriée identifiée à cet effet.*
- *Aucun protêt concernant le jugement d'un officiel (arbitre, juge de lignes, etc.) ne doit être pris en considération. La décision de l'officiel à ce sujet est finale.*
- *Tout protêt contre une décision d'un officiel en rapport avec l'application ou la nonapplication d'une règle de jeu doit être fait par un membre en règle.*
- *Le protêt n'est recevable que s'il répond aux étapes suivantes :*
- *Première étape à suivre :*
 - *Un avis de protêt doit être donné à l'officiel au moment de l'infraction ou à l'arrêt du jeu qui suit. L'officiel doit le faire inscrire sur la feuille de match en précisant le moment où il lui est signifié.*
- *Si cette étape n'est pas complétée, le protêt est irrecevable.*
- *Deuxième étape à suivre :*
 - *En tournois, séries éliminatoires, championnats régionaux, interrégionaux ou provinciaux, l'équipe concernée doit donner suite à son protêt par écrit au plus tard une (1) heure après la fin du match concerné au registraire ou officier de l'événement où s'est joué le match et être accompagné d'un dépôt en argent au montant de deux cents (200 \$) dollars. Les montants suivants en argent, chèque certifié ou mandat-poste doivent accompagner les protêts.*
- *Toutes divisions et classes*
- *Saison régulière 100 \$*
- *Séries éliminatoires 200 \$*
- *Tournois, championnats régionaux / provinciaux 200 \$*
- *Les argents seront remis seulement lorsque le requérant ayant logé le protêt obtiendra une décision en sa faveur.*
- *Dans les tournois et les championnats, la décision du Comité de discipline à qui le protêt est référé est irrévocable et sans appel.*
- *Dans le cas où une équipe ne donne pas suite à un protêt, elle se voit imposer une amende équivalente à la moitié du montant requis pour le dépôt.*
- *Lors des tournois, des séries éliminatoires, des championnats régionaux, interrégionaux ou provinciaux, tout protêt doit être signifié au plus tard une (1) heure après la fin du match concerné au registraire ou officier de l'événement où s'est joué le match et être accompagné d'un dépôt en argent au montant de deux-cent (200 \$).*

10.7. Juridiction

Le Comité organisateur du tournoi se réserve le droit de statuer en cas de conflit sur toute matière non traitée dans le présent document et les décisions rendues seront finales et sans appel. Cependant, tout ajout et/ou modification au présent règlement en cours de tournoi doit obligatoirement obtenir l'approbation du responsable régional des tournois et cette demande d'ajout et/ou de modification doit lui être adressée par écrit.

10.8 Interdiction de klaxon

Règlements administratifs Hockey Québec art. 7.7.8

7.7.8 Interdiction de klaxon

L'utilisation de klaxon à air comprimé ou klaxon alimenté par une batterie durant les matchs sous la juridiction de Hockey Québec est interdite.

10.9 Équipe qui se désiste durant le tournoi

L'équipe ayant été défaite par cette dernière pourra continuer à participer au tournoi. Si l'équipe ayant été battue ne peut ou ne veut pas revenir, vous pourriez accepter une des équipes éliminées de votre tournoi à la condition que cette dernière vous remette

10.10 Arrêt d'une partie

En tout temps, l'organisation du tournoi ou l'arbitre pourra arrêter une partie s'ils jugent que la sécurité des participants pourrait être compromise.

10.11 Modification à l'horaire

Suite à des situations, événements, circonstances ou autre, et qui sont hors de contrôle du comité organisateur, celui-ci peut, en tout temps, modifier à son choix la cédule, l'horaire ou autres. La décision du comité est finale et sans appel.

En plus, aucune modification à l'horaire ne sera effectuée sur demande, sauf dans des cas de force majeur.

10.11 Mécontentement

Advenant un mécontentement aux règlements du tournoi, toute décision rendue par le comité de discipline du tournoi sera sans appel.