



Règlements du Tournoi Provincial M13 de St Bruno (2025)



Règlements de jeu

Tous les règlements de jeu du Livre des « Règlements administratifs » de Hockey Québec (HQ) et de Hockey Canada (HC) sont appliqués.

Abandon d'une équipe

Si une équipe abandonne dans les 30 jours calendrier avant le début du tournoi après avoir été acceptée, ou après le début du tournoi, elle perd ses frais d'inscription 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, règlement 9.8.5 d'hockey Québec.

Abandon ou désistement après une victoire d'un tournoi à élimination

L'équipe ayant été battue 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.

Enregistrement d'une équipe

5 jours avant le début du tournoi, le gérant ou un officiel d'équipe doit faire parvenir par courriel au responsable du tournoi les documents suivants (idéalement en format PDF) à l'adresse tournoim13@hockeystbruno.ca:

- Le calendrier des parties de votre équipe dans votre ligue à jour, tournois, championnats
- Feuilles de pointage des 5 dernières parties (saison régulière, tournois et séries éliminatoires).
- L'enregistrement de l'équipe approuvé par le registraire régional ou de l'association (T112)

Si des modifications sont faites sur le formulaire d'enregistrement d'équipe par la suite ou si une partie est jouée dans les 5 jours, il faut retourner une copie par courriel au responsable du tournoi.

Qualifications des entraîneurs

Les entraîneurs doivent respecter le grade requis par leur division et classe (HQ art. 3.2). Un des officiels d'équipe derrière le banc doit absolument être accrédité comme préposé à la santé et sécurité selon l'article 3.6B des règlements administratifs.

Service de premiers soins

Le tournoi doit informer les responsables santé-sécurité (PSSH) de chaque équipe du fonctionnement en cas de blessure. Le responsable pourra se rendre sur la patinoire lorsque l'autorisation lui sera donnée par un des officiels.

Personnes admissibles

Un maximum de cinq (5) officiels d'équipe sont admissibles derrière un banc d'équipe. Ils doivent tous être inscrits et enregistrés sur le formulaire d'enregistrement des membres d'une équipe ainsi que sur la feuille de pointage du match.

Gardien de but

Toute équipe peut aligner un ou deux gardiens de but. Cependant si une équipe aligne un seul gardien et que celui-ci se blesse durant la partie, il aura dix (10) minutes pour récupérer. S'il est nécessaire de remplacer le gardien blessé, cinq (5) minutes additionnelles seront accordées pour un total de quinze (15) minutes, à un joueur déjà en uniforme pour revêtir l'équipement de gardien (HC art. 2.4c).

Nombre de joueurs en uniforme

- Au simple lettre, le nombre minimum de joueurs en uniforme avant le début de la partie est de 6 joueurs plus un gardien (HQ art. 7.2.1 A)
- Si le nombre de joueurs n'est pas respecté, l'équipe fautive en cause perd la partie (0-1) et son point franc jeu.
- Après le début d'un match, si une équipe n'est pas en mesure de placer sur la glace le nombre de joueurs requis par le jeu (1 gardien de but et cinq (5), quatre (4) ou trois (3) autres joueurs selon les punitions), l'officiel met fin au match, fait rapport sur la feuille de match et l'équipe en cause perd le match (HQ 7.2.1D).

Règles

- Aucun mesurage de bâton n'est permis durant le tournoi
- La poignée de main (poing à poing) se fera avant le match.

Avance à l'horaire

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

Délai ou retard d'une équipe

Une équipe qui n'est pas présente à l'heure prévue pour le début de la partie, aura un délai de quinze (15) minutes, et ce incluant la période d'échauffement afin qu'elle présente le nombre minimal de joueurs pour débiter la partie. Toutefois, une pénalité de deux (2) minutes lui est imposée pour avoir retardé la partie. Après ce délai, l'équipe perd par forfait (0-1) ainsi que son point franc jeu (HQ art. 7.2.9).

Couleur des chandails

Visiteur : Pâle Local : Foncé

S'il n'y a pas de contraste entre les couleurs de chandails des deux équipes, l'équipe locale devra changer de couleur de chandails.

Départage d'égalité au classement

Le règlement 9.7 de hockey Québec s'applique intégralement.

Règlementation de surtemps

Le règlement 9.6.1 s'applique intégralement pour les parties éliminatoires, les demi-finales et finales.

Fusillade

Le règlement 9.6.2 de hockey Québec s'applique intégralement.

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.

Chambre des joueurs

Les équipes auront accès à leur chambre aussitôt que les responsables de l'accueil les auront avisées. Après la partie, les équipes auront vingt (20) minutes pour libérer la chambre. Nous comptons sur votre collaboration afin de maintenir les chambres propres lors de votre départ. De plus, l'équipe sera tenue responsable de tout dommage causé par l'un de ses membres aux installations et aux équipements utilisés dans les aréas.

Mésentente

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

Modifications à l'horaire

Suite à des situations, événements, tempêtes, intempéries majeures ou autres, et qui sont hors de contrôle du comité organisateur, celui-ci peut, en tout temps, suspendre, modifier et réaménager la cédule, l'horaire ou autres. 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. 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 majeure.

Protêt

Le tournoi s'engage à respecter la décision de l'arbitre pour toutes les parties du tournoi. Tout protêt contre une décision d'un officiel en rapport avec l'application ou la non-application d'une règle de jeu doit être fait par un membre en règle. Le règlement 7.4 s'applique intégralement lors d'un protêt.

Utilisation de klaxon

Bien que nous vous encourageons à supporter votre équipe de façon dynamique, nous vous rappelons que, conformément règlement de hockey Québec (7.7.8) l'utilisation de klaxon à air comprimé ou klaxon alimenté par une batterie durant les parties est interdite.

Responsabilité

- L'association de hockey mineur de St Bruno et le tournoi M13 de St Bruno ne se tiennent aucunement responsables des accidents ou pertes de biens qui pourraient survenir pendant la durée du tournoi.
- Toute personne transportée à l'hôpital par ambulance est responsable des frais de ce service.

Règles spécifiques au tournoi

Éthique

En acceptant de participer au tournoi, les membres de chaque équipe s'engagent à faire preuve de fair-play et d'esprit sportif. Aucune violence verbale ne sera acceptée envers quiconque (organisateurs, arbitres, joueurs, entraîneurs, bénévoles etc...)

Nous vous rappelons que beaucoup de nos arbitres sont d'âge mineur.

Règlements généraux

Si un règlement du tournoi est plus restrictif que celui de HQ, il aura préséance sur ce dernier.

Seuls les officiels d'équipe et gérants inscrits sur la feuille d'enregistrement de l'équipe ont accès au vestiaire des joueurs.

Aucun alcool ne sera toléré proche des vestiaires des joueurs.

Aucun parent ne peut se rendre dans les vestiaires des joueurs.

Tous les matchs sont arbitrés par des officiels dûment accrédités par Hockey Québec.

Les gérants et/ou entraîneurs chefs sont tenus de se présenter au bureau du registraire au minimum 1h avant leur premier match, par la suite se présenter 30 minutes d'avance seulement. Pour les ½ finales et les finales, les gérants et/ou entraîneurs chefs des 2 équipes doivent se présenter 1 heure d'avance pour assister au tirage au sort, afin de déterminer l'équipe receveuse.

Le tournoi est un tournoi à la ronde. Le nombre de parties garanties pour les catégories A, B et C est de trois.

Pour la catégorie M13A, il y a 3 groupes de 4 équipes. Après 3 matchs de ronde préliminaire, les 2 premières équipes de chaque groupe ainsi que les 2 meilleures troisièmes sont qualifiées pour les ¼ de finales, puis ½ finales puis finale.

Pour la catégorie M13B, il y a 4 groupes de 4 équipes. Après 3 matchs de ronde préliminaire, les 2 premières équipes de chaque groupe sont qualifiées pour les ¼ de finales, puis ½ finales puis finale.

Pour la catégorie M13C, il y a 2 groupes de 4 équipes. Après 3 matchs de ronde préliminaire, les 8 équipes sont qualifiées pour les ¼ de finales, puis ½ finales puis finale.

La durée des matchs est de trois périodes : 10- 10- 12 minutes.

Les 3 périodes sont à temps arrêté.

La période d'échauffement est de 3 minutes.

La glace est profilée entre la période 2 et la période 3.

Les points franc jeu

Le franc jeu est appliqué selon l'article 7.7 HQ.

Le pointage est selon l'article de la grille officielle de franc jeu (Art 7.7.4):

Victoire: 2 points + 1 point de franc jeu

Nulle: 1 point + 1 point de franc jeu

Défaite: 0 point + 1 point de franc jeu

12 minutes et – de punition = 1 point franc jeu

13 minutes et + de punition = 0 point franc jeu

Départage d'égalité

Lorsqu'il y a égalité au classement entre deux (2) ou plusieurs équipes d'un groupe, le règlement de HQ sur le départage d'égalité s'applique (HQ art 9.7).

Surtemps et fusillade

Il n'y a aucun surtemps durant la phase de ronde préliminaire.

Lors des matchs éliminatoires, les règlements de surtemps et de fusillade de HQ s'appliquent (HQ art 9.6.1 et 9.6.2).

Advenant une différence de sept (7) buts d'écart après deux (2) périodes, le temps sera continu jusqu'à la fin de la partie et ce même si l'écart se réduit à moins de 7 buts (à noter que les punitions sont à temps arrêtés) (HQ art. 9.5.5 B).

Temps d'arrêt

Aucun temps d'arrêt durant les rondes préliminaires et les ¼ finales.

Un seul temps d'arrêt de 30 secondes par équipe est autorisé par partie durant les demi-finales et finales.

Les 2 équipes ne peuvent pas prendre leur temps d'arrêt sur le même arrêt de jeu.

Heure limite de match

Le tournoi a une dérogation approuvée par Hockey Québec en ce qui concerne l'heure de début d'un match. L'heure maximum pour débiter un match est prévue à 20 heures.