



Règlements du Tournoi Classique Hivernale du Pontiac – M11-M13-M15-M18

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX / ADMINISTRATION & RÈGLEMENTS DE JEU

LE COMITÉ DU TOURNOI SE RÉSERVE LE DROIT DE MODIFIER CES RÈGLEMENTS (EN TOUT TEMPS) AFIN D'ASSURER LA BONNE GESTION DU TOURNOI.

RÈGLEMENTS DE JEU

Les règles appliquées sont celles reconnues par Hockey Québec ainsi que les règles spécifiques ci-dessous liées au tournoi.

LIEU DU TOURNOI

Tous les matchs seront disputés à l'aréna suivant :
Aréna de Shawville, 215 rue Lang, Shawville, Québec

ADMISSION

Aucun frais d'admission. Les spectateurs sont les bienvenus.

HEURE D'ARRIVÉE À L'ARÉNA

- Pour le **premier match** de chaque équipe : le gérant ou responsable doit se présenter au registraire (kiosque du côté des visiteurs à l'étage) **60 minutes** avant le match.
- Pour tous les autres matchs : les équipes doivent arriver **45 minutes** avant l'heure prévue.
- Pour les matchs de **8 h 00**, il suffit d'arriver 45 minutes avant.
- Toutes les équipes doivent être prêtes à jouer **15 minutes** avant l'heure du match.

FORMULAIRES À UTILISER

Les équipes doivent remplir la liste des joueurs en lettres moulées et fournir :

- Pour les équipes du Québec : un **permis de tournoi**.
- Pour les équipes hors Québec : un **permis de voyage** émis par leur association.

DOCUMENTS DE VÉRIFICATION

Documents électroniques requis pour une activité spéciale HQ :

- Formulaire officiel d'alignement **T112** approuvé par un registraire.
- Feuilles de match des **5 derniers matchs** (saison, tournois, séries).
- Permis de tournoi.

NOMBRE DE MATCHS

Chaque équipe est assurée de jouer **au moins 3 matchs**.

NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS (HQ 7.2.1)

Une équipe doit débiter avec **6 joueurs** en uniforme et **1 gardien**.

NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS (HQ 7.2.2)

Maximum **19 joueurs** : 17 joueurs + 1 ou 2 gardiens.

DURÉE DES MATCHS

- 2 périodes de **10 minutes** (temps arrêté) + 1 période de **12 minutes** (temps arrêté).
- **2 minutes** d'échauffement (modifiable ou annulé si retard).

Matchs préliminaires

- Une **horloge de temps global** de **50 minutes** démarre au début de l'échauffement.
- Le match se termine lorsque **l'une ou l'autre horloge** (temps global ou temps de jeu) arrive à zéro.

Punitions:

- Mineure: **2 minutes** temps arrêté
- Majeure: **5 minutes** temps arrêté

Matchs éliminatoires (demi-finales/finales)

- Match complet **sans horloge globale**.
- **60 secondes** de pause entre les périodes.

Pointage écart de 7 buts

Si une équipe mène par **7 buts** ou plus après la 2e période :

- Le match continue en **temps continu**, même si l'écart se réduit.
- Punitions mineures: **3 minutes temps continu**
- Punitions majeures: **7 minutes temps continu**

Aucune règle de clémence, car le différentiel de buts fait partie des bris d'égalité.

La glace est refaite après chaque match.

TEMPS D'ARRÊT

- Aucun temps d'arrêt en matchs préliminaires.
- Un (1) temps d'arrêt de **30 secondes** par équipe en demi-finale/finale.
- Aucun temps d'arrêt en **temps continu**.

COULEURS DES ÉQUIPES

- Équipe locale: chandails **foncés**.
- Équipe visiteuse: chandails **pâles**.
- Si une équipe n'a qu'un seul ensemble, l'autre doit s'ajuster.

ÉQUIPEMENT (HQ 7.2.5)

Tout joueur doit porter l'équipement obligatoire approuvé par son association.

POINTAGE DU TOURNOI

- Victoire: **4 points**
- Match nul: **2 points**
- Défaite: **0 point**
- **+2 point** par période gagnée / **1 point** par période nulle
- Maximum **10 points par match**

Division de 4 équipes (1 groupe)

Les équipes **1re et 2e** accèdent à la finale.

Tournoi à 3 groupes

- Les 3 équipes premières avancent en demi-finale.
- La **meilleure équipe restante** est la **wild card**.
- L'équipe 1re affronte la wild card.

RÈGLES DE BRIS D'ÉGALITÉ

Appliquées dans l'ordre suivant :

1. Plus grand nombre de victoires.
2. Résultat entre les équipes à égalité (si duel direct applicable).
3. Plus petit nombre de buts contre.
4. Plus grand nombre de buts pour.
5. Moins de minutes de punition.
6. But marqué le plus rapidement dans le tournoi.
7. Tirage au sort.

Note : Si une équipe ne se présente pas, tous les résultats contre elle sont annulés.

PROLONGATION (HQ 9.7)

Aucune prolongation en matchs préliminaires.

Demi-finales et finales

- Une période de **5 minutes** (temps arrêté) à **4 contre 4 + gardien**.
- Premier but → fin du match.

Si égalité après la prolongation → fusillade.

FUSILLADE (HQ 9.7.2) — Voir Annexe I

RESPONSABILITÉ EN CAS DE BLESSURES

Le comité du tournoi et les bénévoles ne peuvent être tenus responsables de toute blessure subie par les joueurs, entraîneurs, officiels ou spectateurs.

JOUEURS BLESSÉS

- Le soigneur intervient à la demande de l'arbitre.
- En temps continu, l'horloge ne s'arrête que si l'arbitre le demande.

GARDIEN BLESSÉ (HC 2.4 (c))

- Si un deuxième gardien est disponible : il entre **sans échauffement**.
- Si aucun autre gardien:
 - 10 minutes pour récupérer
 - - 5 minutes pour se préparer si remplacement nécessaire
 - S'il revient trop tôt : punition pour **retard de jeu (10.1 a)**

JOUEURS SUSPENDUS

Un joueur actuellement suspendu par Hockey Canada ou un organisme reconnu ne peut participer tant que la suspension n'est pas terminée.

COMITÉ DE DISCIPLINE (HQ 11.3)

Minimum **3 membres**, incluant un président.

PROTESTATIONS (HQ 7.4)

Non recevables:

- Jugement des officiels (arbitres, juges de ligne).

Recevables:

- Application ou non-application d'une règle, si la procédure suivante est suivie :

Étape 1: Avis à l'arbitre

- Avis immédiat à l'arbitre au moment de l'infraction ou au prochain arrêt.
- L'arbitre doit l'inscrire sur la feuille de match.
- Si non → protestation refusée.

Étape 2: Dépôt officiel

- Dans l'heure suivant le match : dépôt écrit au registraire + **200 \$** comptant.
- Remboursé seulement si la décision est favorable.
- Décision finale et sans appel.
- Si aucune suite donnée → amende de 100 \$.

Joueurs du match (MVP) :

Deux (2) joueurs MVP seront sélectionnés à chaque match; un (1) par équipe.
Les MVP seront choisis par des individus désignés par les membres du comité du tournoi.
Aucun joueur ne peut remporter un MVP plus d'une (1) fois durant le tournoi.

Punitions pour bagarre :

Tout joueur recevant une punition pour bagarre sera automatiquement suspendu pour le reste du tournoi.

ANNEXE I

Hockey Québec (9.7.2)

1. Les règles standard de tir de punition s'appliquent :
 - Le tireur doit avancer vers le but.
 - Aucun retour (rebond).
 - Une seule tentative continue.
 - Le gardien doit demeurer dans son demi-cercle jusqu'à ce que le tireur touche à la rondelle.
2. Tireurs admissibles :
 - Tout joueur inscrit sur la feuille de match peut tirer.
 - Les joueurs au banc de punition peuvent aussi tirer.
3. L'équipe locale choisit si elle tire en premier ou en deuxième.
4. Chaque équipe choisit 3 tireurs.
Il n'est pas nécessaire d'annoncer l'ordre à l'avance.
5. Les équipes alternent les tirs.
Après les 3 tireurs de chaque équipe, celle qui a marqué le plus de buts gagne.
6. Si l'égalité persiste → Mort subite.
Un tireur à la fois par équipe.
Les entraîneurs choisissent le tireur à chaque ronde.
Tous les joueurs doivent tirer une fois avant qu'un joueur puisse tirer une deuxième fois.

7. La fusillade se termine immédiatement lorsque l'une des équipes marque et que l'autre ne marque pas dans la même ronde.

ANNEXE II

Règle 2.1(b) – Composition de l'équipe :

- Une équipe ne peut pas avoir plus de cinq (5) officiels d'équipe sur le banc des joueurs.
- Parmi ceux-ci, au moins un (1) responsable de la sécurité doit avoir complété la formation du Programme de sécurité de Hockey Canada.

Si, à tout moment durant un match, une équipe n'a pas un (1) responsable de la sécurité sur son banc ayant suivi cette formation, elle peut, si nécessaire, utiliser le responsable de la sécurité qualifié de l'équipe adverse, sous réserve de l'approbation de celle-ci.

Lorsque l'individu qualifié de l'équipe adverse est utilisé, cette information doit être notée sur la feuille de match.

- Le responsable de la sécurité n'a pas besoin d'être physiquement présent sur le banc des joueurs.
- Si le responsable de la sécurité d'une équipe est absent, les deux équipes peuvent partager le même individu (avec l'accord de l'équipe adverse).
- Il n'incombe pas aux officiels sur la glace de vérifier la présence ou les certifications de cet individu. Leur seule responsabilité est de s'assurer que les deux équipes ont complété la feuille de match. L'exactitude de ces informations relève des équipes, non des officiels.