



## Réglementation 2009

### 1.00 Sanction et classification

- 1.01 Ce tournoi est sanctionné par Hockey Québec et seules les équipes affiliées à l'une des branches de l'A.C.H. ou tout autre organisme reconnu par cette dernière peuvent y participer.
- 1.02 Les équipes de l'extérieur du Québec seront classifiées selon le bassin de population du territoire de provenance des joueurs, pourvu qu'une attestation officielle de la population soit fournie avec l'inscription, sinon l'équipe sera classée "AA".
- 1.03 Le système de classification de Hockey Québec est en vigueur.
- 1.04 Les équipes de l'extérieur du Québec doivent fournir un permis de tournoi (Travel Permit), émis par leur branche de l'A.C.H. ou tout autre organisme reconnu par cette dernière.

### 2.00 Règles du jeu

- 2.01 Les règlements de l'A.C.H. et de Hockey Québec seront en vigueur.
- 2.02 Dans l'éventualité d'une tempête, une partie pourra être reprise. Pour que cette condition soit appliquée, les routes devront être FERMÉES par le MINISTÈRE DES TRANSPORTS DU QUÉBEC ou la SÉCURITÉ CIVILE DU QUÉBEC.
- 2.03 **\*Abandon d'une équipe dans un tournoi ou festival**

Règlements administratifs de Hockey Québec (art. 9.10.7)

## 2.04 \*Nombre minimum de joueurs

Règlements administratifs de Hockey Québec (art 7.2.1)

## 3.00 Documents exigés

3.01 Pour les équipes **des régions informatisées (15 sur 15 régions au Québec)**, le tournoi demandera :  
Un permis de tournoi (Travel Permit) émis par la région ou l'association dont l'équipe est membre; le tournoi devra remettre un exemplaire de ce permis avec son rapport de tournoi ;

Un calendrier des joutes de la ligue où elle joue habituellement ;

Formule d'enregistrement des membres d'une équipe approuvée par un registraire de région, de ligue ou d'association.

Les feuilles de pointage des cinq (5) dernières parties de l'équipe.

### **Preuve de la certification de l'entraîneur et du préposé à la santé/sécurité.**

À défaut de produire l'un ou l'autre de ces documents, ce pourrait amener l'exclusion de ladite équipe du tournoi après étude de cas avec le responsable des tournois de la région concerné (ou son représentant).

### **Toutes les équipes, sans exception, sont responsables de récupérer leur cartable après leur dernière partie.**

## 4.00 Organisation des joutes

4.01 \* Les équipes participantes dans les classes " A " B" et "C" joueront un minimum de deux (2) joutes.

4.02 Avant chaque partie, chaque joueur doit signer la feuille ad hoc ou une liste préparée à cette fin.

4.03 Le temps réglementaire pour les parties régulières sera le suivant :

Période de réchauffement 3 minutes pour les divisions Novice, Atome & Pee-Wee

1re période 12 minutes temps arrêté

2e période 12 minutes temps arrêté

3e période 12 minutes temps arrêté

**Notes: Les équipes devront être prêtes quinze (15) minutes avant l'heure prévue advenant que le tournoi soit en avance.**

Il y aura dix (10) minutes de repos entre la 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> période de chaque partie (re-surfaçage de la glace).

4.04 Le temps réglementaire pour les parties de finale sera comme suit :

Période de réchauffement de trois (3) minutes pour les divisions Novice, Atome & Pee - Wee

Trois (3) périodes de douze (12) minutes à temps arrêté

4.05 **Une différence de sept (7) buts à la fin de la deuxième période met fin à la partie. Si cette différence de sept (7) buts survient en troisième période, le reste de la partie se déroulera en temps continu.**

Période de prolongation : Règlements administratifs de Hockey Québec. (Art. 9.7.1)

4.07 **Périodes de prolongation (art. 9.7.1)**

Pour le tournoi sanctionné 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 périodes de jeu réglementaires, il y aura période de prolongation selon le mode suivant :

- **Si une équipe n'a pas son franc jeu**, l'équipe fautive devra commencer cette période à court d'un joueur pour une durée de cinq minutes. Aucun joueur de l'équipe fautive n'aura à se rendre au banc des punitions afin de servir cette punition majeure. **(Art. 7.7.5 B. A)**

Une seule période supplémentaire de cinq minutes à temps arrêté sera ajoutée. Un alignement de quatre joueurs par équipe plus un gardien de but sera requis. Le premier but marqué met fin au match.

Après cette période de prolongation de cinq minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade.

**Exception (art. 9.7.3)**

Lors des matchs de demi-finale et de finale de chaque tournoi sanctionné par Hockey Québec, les règles de la formule Franc Jeu seront appliquées. En cas d'égalité après les trois périodes de jeu réglementaire, il y aura période de prolongation selon le mode suivant :

Une seule période supplémentaire de dix minutes à temps arrêté avec un alignement de quatre joueurs par équipe plus un gardien de but. Après cette période de prolongation de dix minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade.

- **Si une équipe n'a pas son franc jeu**, l'équipe fautive devra commencer la période de prolongation à court d'un joueur pour une durée de cinq minutes. L'entraîneur de l'équipe fautive, par l'entremise du capitaine sur la glace, désignera un joueur pour purger cette punition majeure. L'entraîneur peut désigner un joueur qui n'était pas sur la glace au moment de l'infraction.

Article 4.07     **Fusillade (Art. 9.7.2)**

**Fusillade**

- À chaque match du tournoi, s'il y a égalité entre les deux équipes, après la prolongation, l'officiel demande à l'entraîneur de désigner trois 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.

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

**L'équipe qui reçoit** a le choix de déterminer si elle commencera ou non la fusillade.

4.08     \* **Assignment des officiels**

Deux arbitres officieront à chaque partie pour les catégories Novice et Atome, à l'exception de la division Pee-wee et les demi-finales et finales Atome et Novice, où trois arbitres seront permis.

**5.00 Couleurs des équipes**

Lorsque les couleurs des chandails des équipes ne font pas assez contrastes, l'équipe qui reçoit déterminé par le calendrier doit changer de gilet. Si une équipe ne dispose pas d'un deuxième ensemble de chandails, un ensemble de chandails sera alors fourni par le tournoi. Toute équipe qui refuse de se conformer à cette décision pourra être disqualifiée du tournoi.

**6.00 Dispositions diverses :**

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

6.02     Toute équipe sera tenue responsable de tout dommage causé par l'un de ses membres aux installations et aux équipements utilisés lors du tournoi.

6.03     Le soigneur de l'équipe, les secouristes ou toute autre personne mandatée par le tournoi seront les seules personnes autorisées à intervenir sur la patinoire lors de blessures aux joueurs.

**\* Le préposé à la santé/sécurité de l'équipe devra être la première personne à intervenir et seulement une personne par équipe sera autorisée sur la surface glacée.**

6.04 La direction du tournoi n'assume aucune responsabilité pour des blessures pouvant survenir aux joueurs, aux responsables d'équipe ou à leurs partisans.

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

L'Organisation du tournoi s'engage à ne payer aucuns frais d'hôpital, de médecin, de transport ambulancier ou d'honoraires professionnels à tout joueur ou entraîneur ayant subi une blessure pendant le tournoi.

6.06 À chacune des parties, les joueurs et leurs entraîneurs devront se présenter à l'aréna, **au moins une heure avant le début de la partie.** En même temps, le gérant devra se présenter au bureau de l'accueil et de l'enregistrement.

6.07 Seuls les joueurs enregistrés, les responsables de l'équipe et les officiels du tournoi auront accès aux chambres des joueurs.

6.08 Sauf pour les finales, les équipes devront libérer les vestiaires au plus tard vingt (20) minutes après leur joute.

6.09 Si un litige survient relativement à un règlement et si une équipe est impliquée, seuls l'entraîneur et le gérant de cette équipe seront admis à discuter du litige avec les registraires du tournoi.

## **7.00 Juridiction du Comité de Direction**

7.01 Le Comité organisateur se réserve le droit de statuer en regard de toute manière non couverte par le présent document. Les décisions prises par ce comité seront **finales et sans appel.**

7.02 **Aucune sollicitation sous toutes ses formes n'est permise dans l'aréna, sauf sur approbation des membres du Comité de Direction.**