



**GUIDE DES RÈGLEMENTS DU
TOURNOI REMIS AUX ÉQUIPES
PARTICIPANTES**

SAISON – 2022-2023

**TOURNOI NATIONAL M15 Desjardins de Québec
2023**

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

5 décembre 2022

Règlements du Tournoi

1. Reconnaissance

Ce tournoi est sanctionné par Hockey Québec ; les règlements sont issus des règles de jeu officielles de Hockey Canada et des règlements administratifs de Hockey Québec, auxquelles s'ajoutent des règlements spécifiques au tournoi.

Les membres du Comité de discipline seront sous la juridiction de Hockey Québec et en aucun temps les membres du conseil d'administration du Tournoi ne pourront intervenir dans ce dossier (règlements administratifs Hockey Québec art. 11.3(c)).

2. Inscription / Abandon

La date limite des inscriptions est fixée dès qu'une classe est complète.

Référence : Règlements administratifs Hockey Québec (9.9.6.-Abandon d'une équipe dans un tournoi ou festival)

3. Acceptation

Les équipes seront avisées par M. Yann Cauchon, de l'acceptation ou du refus de leur demande avant le 30 octobre 2022.

Les frais d'inscription seront retournés à toutes les équipes non retenues. 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 à l'adresse suivante : registraire@lesgouverneurs.ca

- Formulaire d'inscription de tournoi
- Paiement

4.1. Enregistrement

Avant le début de sa première partie du tournoi, le gérant ou un officiel d'équipe doit faire parvenir le formulaire d'enregistrement, les feuilles de matchs des 5 dernières parties et leur calendrier au registraire.

Référence : Règlements administratifs Hockey Québec (9.9.9. - Cartable de vérification)

5. Compétition

Le format du tournoi sera :

→ CLASSE A et AA : 14 équipes

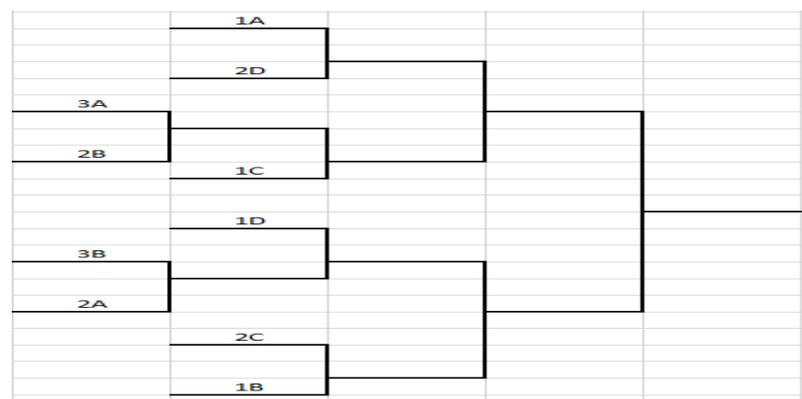
Les 14 équipes sont réparties dans 4 pools. Il y aura 2 pools de 3 équipes (Pool A et Pool B) et 2 pools de 4 équipes (Pool C et Pool D). Chaque équipe est assurée de jouer trois (3) parties.

POOL A et POOL B :

Les équipes des Pool A et Pool B joueront d'abord 2 parties contre les équipes de leur propre pool. Toutes les équipes accéderont aux rondes éliminatoires. Les équipes classées 2 affronteront les équipes classées 3 de l'autre Pool et joueront donc un match supplémentaire dans les rondes éliminatoires.

POOL C et POOL D :

Les équipes des Pool C et Pool D joueront leurs 3 premiers matchs en affrontant chacune des équipes de leur propre pool. Les deux premières positions accéderont aux rondes éliminatoires.



Une victoire donnera 2 points. Une nulle donnera 1 point. Le point franc-jeu et les règlements touchant le point franc-jeu s'appliqueront.

PROLONGATION : Il n'y aura pas de prolongation et fusillade en ronde préliminaire.

Dans les parties de ronde préliminaire pour tous les Pools, le Tournoi a désigné une équipe locale et une équipe visiteuse. Dans les premières rondes éliminatoires, les équipes les mieux classées agiront à titre d'équipe locale. Il y aura tirage au sort pour les rondes demi-finales et la finale pour déterminer l'équipe locale. Ce tirage aura lieu au bureau du registraire 60 minutes avant l'heure prévue de la partie.

→ Classe BB : (8 équipes).

Les équipes de la classe « BB » sont assurées de participer à un minimum de trois (3) parties. Elles évoluent dans une compétition dite « tournoi à la ronde ».

Les huit équipes ont été réparties dans deux pools de 4 équipes. Chaque équipe affrontera les trois (3) autres équipes de leur propre pool.

Une victoire donnera 2 points. Une nulle donnera 1 point. Le point franc-jeu et les règlements touchant le point franc-jeu s'appliqueront.

Les deux premières positions de chaque Pool se qualifieront pour les demi-finales. Les positions #1 agiront à titre d'équipe locale et affronteront les équipes #2 de l'autre Pool.

Il y aura tirage au sort pour la finale pour déterminer l'équipe locale. Ce tirage aura lieu au bureau du registraire 60 minutes avant l'heure prévue de la partie.

PROLONGATION : Il n'y aura pas de prolongation en ronde préliminaire. En demi-finale et en finale, les prolongations seront de 10 minutes et seront jouées à 4 contre 4. Si l'égalité persiste, il y aura une séance de tirs de barrage.

→ Classe AAA-Élites (13 équipes)

Dans la classe AAA Élite, pour la ronde préliminaire, un seul pool de 13 équipes est formé et chaque équipe jouera 4 parties. À la suite de ces parties, les 6 premières positions accéderont aux rondes éliminatoires.

RONDES ÉLIMINATOIRES : Les équipes classées #1 et #2 auront un « laisser-passer » pour la première ronde éliminatoire et passeront directement en demi-finale. L'équipe #3 affrontera l'équipe #6 et l'équipe #4 affrontera l'équipe #5.

En demi-finale, l'équipe #1 affrontera l'équipe la moins bien classée ayant remporté la 1^{ère} ronde éliminatoire et l'équipe #2 affrontera l'équipe la mieux classée ayant remporté la 1^{ère} ronde éliminatoire. Dans toutes les rondes, les équipes les mieux classées agiront à titre d'équipe locale.

Dans la ronde préliminaire du AAA-Élite, une victoire acquise en temps réglementaire donnera 3 points. Une victoire acquise en tirs de barrage donnera 2 points alors qu'une défaite subie dans ces circonstances donnera 1 point. Le point franc-jeu et les règlements touchant le point franc-jeu s'appliqueront.

PROLONGATION :

Il n'y a aucune prolongation en ronde préliminaire. Si l'égalité persiste à la fin d'une partie, on ira directement aux tirs de barrage.

Lors de la première ronde éliminatoire, la prolongation se jouera à 4 contre 4 pour 5 minutes et sera suivie de tirs de barrage si l'égalité persiste.

En demi-finale et finale les prolongations seront de 10 minutes et seront jouées à 4 contre 4. Si l'égalité persiste il y aura tirs de barrage.

6. Joueurs et officiels d'équipe

6.1. Nombre de joueurs en uniforme

Référence : Règlements administratifs Hockey Québec (7.2. - Prérequis pour un match)

6.2. Joueur blessé

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

6.3. Qualifications requises pour les entraîneurs

Les entraîneurs et le personnel de banc doivent respecter le grade requis pour leur division.

Référence : Règlements administratifs de Hockey Québec (3.2, 3.6, 3.9 ou 6.1)

6.4. Entraîneur expulsé d'un match

Référence : Règlements administratifs Hockey Québec (7.5.7 - Expulsion d'un responsable d'équipe, toutes divisions)

6.5. Personnes admissibles

Référence : Règles de jeu officielles 2018-2022 Hockey Canada

1.9. (c) Seuls les joueurs en uniforme et un maximum de cinq (5) officiels d'équipe auront la permission de se trouver au banc des joueurs. Ces personnes devront être enregistrées et inscrites sur la feuille de match officielle. Un maximum de cinq (5) officiels d'équipe peut être inscrit sur la feuille de match officielle.

6.6. Nombre de matchs par jour

Référence : Règlements administratifs Hockey Québec (7.2.4 – Nombre de matchs par jour)

Le temps de repos minimal pour une équipe entre la fin du premier match et le Début du deuxième est de 180 minutes.
Une équipe peut jouer un maximum de deux matchs au cours d'une même journée.

6.7. Joueurs affiliés (JA)

Référence : Règlements administratifs Hockey Québec (5.6 – Affiliation)

6.8. Gardien de but

Extrait Règles de jeu officielles 2018-2023 Hockey Canada

2.6 (b) Si un gardien de but se rend au banc des joueurs en raison d'une blessure, il devra se retirer de la glace et sa place sera prise par un gardien de but substitut à qui aucune période d'échauffement ne sera permise. Cependant, cela ne s'applique que lorsqu'un gardien de but substitut est habillé.

Dans le cas où un gardien de but substitut n'est pas habillé. Le gardien de but blessé 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. Le gardien de but blessé doit demeurer hors du match jusqu'au prochain arrêt de jeu. Une punition mineure pour avoir retardé le match sera imposé pour une infraction à cette règle.

Référence : Règlements administratifs Hockey Québec (5.6.2 (g))

7. Déroulement

7.1 Temps des périodes

La durée de toutes les parties est la suivante :

Pour toutes les classes : Première et deuxième période, 12 minutes chronométrées et troisième période de 15 minutes chronométrées.

La formule Franc Jeu est appliquée à la fin des trois (3) périodes de jeu réglementaire.

Référence : Règlements administratifs de Hockey Québec art. 9.3 pour les différents types de tournoi. (Ex : un tournoi provincial met le règlement administratif 9.3.3)

7.2. 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.

7.3. Temps d'arrêt

Extrait Règles de jeu officielles 2018-2023 Hockey Canada art. 10.17(f)

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 :

Référence : Règlements administratifs Hockey Québec (7.2.9 – Délai ou retard à un match)

7.5. Politique en cas de tempête :

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

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 tenus responsables des dépenses encourues par une équipe suite à ces modifications. Nous tenterons de vous aviser par téléphone ou courriel de tout changement à votre horaire.

L'organisation du tournoi se réserve le droit de retarder une partie dans le cas où une équipe se présente en retard à cause d'une tempête de neige. Cependant, l'organisation accordera un temps limite à quiconque ne pourra se présenter à l'heure prévue. Par ailleurs, le comité organisateur du tournoi remettra une partie pour cause de tempête seulement si le ministère des Transports déclarait 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 partie pour une raison de température, nous essayerons de la rejouer dans des délais raisonnables, de façon à ne pas nuire au bon fonctionnement du tournoi.

Le tournoi se réserve le droit de terminer le tournoi à une date ultérieure si une situation majeure arrivait.

FORMULAIRE : HORAIRE MODIFIÉ LORS D'UN TOURNOI

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 « locale » :	
Nom entraîneur-chef de l'équipe « locale » :	
Signature entraîneur-chef de l'équipe « locale »:	

Nom de l'équipe « visiteur »:	
Nom entraîneur-chef de l'équipe « visiteur »:	
Signature entraîneur-chef de l'équipe « visiteur »:	

Responsable du tournoi (Témoin) :	
Nom :	
Titre :	

Signature : _____

7.6. Surfaçage :

Pour les parties se déroulant sur les glaces Robert-Chevalier et Roland-Couillard, un temps de repos de dix (10) minutes est alloué entre les périodes 2 et 3 pour permettre le resurfaçage de la glace.

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

Pour les parties se déroulant à la glace Intact, le resurfaçage se fera avant le début de chacune des parties, et ce à cause de contraintes de logistique.

7.7. Sept (7) buts ou plus d'écart :

Advenant une différence de sept (7) buts à la fin de la deuxième période, il est convenu de mettre fin à la partie.

Référence : Règlements administratifs Hockey Québec (9.6.5 – Différence de sept (7) buts)

8. Surtemps en cas d'égalité

Référence : Règlements administratifs Hockey Québec (9.7.1 – Périodes de surtemps)

9. Fusillade

Référence : Règlements administratifs Hockey Québec (9.7.2 – Fusillade)

Prendre note qu'un joueur expulsé d'une partie ne pourra pas participer à la fusillade.

10. Généralité

10.1. Vestiaires

Les équipes doivent se présenter à l'accueil des joueurs porte 4 afin de connaître le numéro du vestiaire qui leur sera attribué. Les vestiaires seront attribués le plus rapidement possible aux équipes en s'assurant que les équipes qui s'affrontent aient leur vestiaire en même temps.

Une heure avant sa partie, le gérant doit se présenter au bureau du registraire, lequel sera localisé dans le hall central, afin de compléter la feuille de match.

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 20 minutes après leur partie.

Référence : Règlements administratifs Hockey Québec (3.11 – Règle de deux (2) à l'aréna

10.2. Couleurs des chandails

Lorsque, suivant l'opinion de l'arbitre en charge de la partie, les couleurs des chandails des concurrents ne font pas suffisamment contraste, l'équipe désignée « local » 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).

Advenant un bris dans le local et/ou un bris d'équipement, l'équipe fautive recevra une facture.

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 concernant 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 ».

Membre non couvert par la police d'assurance :

Référence : Règlements administratifs Hockey Québec (1.3 – Activités exclusives aux membres)

10.5. Trousse de premiers soins

Référence : Règlements administratifs Hockey Québec (7.7.10 – Trousse de premiers soins)

10.6. Protêts

Référence : *Règlements administratifs Hockey Québec (7.4 – Protêt)*

10.7. Récompenses et trophées

Un trophée du tournoi sera présenté à l'équipe championne de chaque classe.

Les champions et finalistes de chaque classe recevront une médaille pour chacun des joueurs.

10.8. 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 ou par courriel.

10.9. Interdiction de klaxon

L'utilisation du klaxon à air comprimé ou alimenté par une batterie durant les parties sous la juridiction de Hockey Québec est interdite. (8.7.8) L.R.A.H.Q

Référence : *Règlements administratifs Hockey Québec (7.7.8 – Interdiction de klaxon)*

10.10. 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 défaite ne peut ou ne veut pas revenir, une des équipes éliminées pourra être acceptée à sa place.

10.11. Arrêt d'un match

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

10.12. Modification à l'horaire

Suite à des situations, évènements ou circonstances majeurs, et qui sont hors de contrôle du comité organisateur, celui-ci peut, en tout temps, modifier à son choix la cédule, l'horaire ou autre. 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.

10.13. Mécontentement

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

TOURNOI M15 Desjardins de Québec

RÈGLES SPÉCIFIQUES

Les règlements de jeu sont ceux d'A.C.H.A. et les règlements administratifs sont ceux de Hockey Québec, en vigueur pour la saison 2022-2023.

-Prérequis pour une partie:

Consultation du livre de règlements administratifs *Hockey Québec (L.R.A.H.Q.)* Édition 2022-2023

-Préposé à la sécurité

Seul le préposé à la sécurité d'une équipe derrière le banc à l'autorisation d'aller sur la patinoire pour s'occuper d'un joueur blessé. Ce préposé sera assisté par un représentant d'un organisme désigné et habilité à dispenser les premiers soins durant le tournoi.

-Personnes derrière le banc d'une équipe

Les personnes derrière le banc d'équipe doivent obligatoirement être membres de l'équipe (ie. avoir leurs noms sur la formule d'enregistrement des membres d'une équipe) et leurs noms doivent être inscrits sur la feuille de pointage.

PÉRIODE DE RÉCHAUFFEMENT ET ARRIVÉE DES JOUEURS

Une période de réchauffement de trois (3) minutes est allouée avant le début de l'heure prévue de la partie. Toutefois, la direction du Tournoi se réserve le droit de devancer de dix (15) minutes l'heure prévue d'une partie.

Si un gardien de but se blesse au cours d'une partie et que l'équipe n'a pas de substitut, le tournoi accordera 15 minutes à l'équipe concernée pour habiller un joueur en gardien de but.

PÉRIODE DE SURTEMPS

A) Dans les catégories **A et B**, en cas d'égalité après les trois (3) périodes de jeu réglementaires, il y aura une période de surtemps après l'application de Franc Jeu et selon le mode suivant.

Une seule période supplémentaire de cinq (5) minutes à temps arrêté sera jouée avec alignement de 4 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 met fin à la partie.

Après cette période de surtemps de cinq (5) minutes, si l'égalité persiste, il y aura une fusillade selon les modalités prévues à l'article 10.7.2 du L.R.A.H.Q.

B) Dans les catégories **AA et BB**, il y aura surtemps uniquement lors des parties de demi-finale et finale, et ce après l'application de la formule Franc Jeu *tel que stipulé à l'article 10.7.3 du L.R.A.H.Q.*

C) Dans la catégorie **AAA Élite**, il y aura tirs de barrage lorsqu'égalité en ronde préliminaire. En ronde éliminatoire, une prolongation de 5 minutes se jouera à 4 contre 4 et sera suivie de tirs de barrage si l'égalité persiste. En demi-finale et finale, les prolongations seront de 10 minutes et seront jouées à 4 contre 4 et seront suivies de tirs de barrage si nécessaire.

Pour toutes les catégories, lors des parties de demi-finale et finale, il y aura période de surtemps de dix (10) minutes. Si l'égalité persiste, il y aura alors fusillade telle que stipulée à l'article 10.7.2 du L.R.A.H.Q.

RESPONSABILITÉ ET AUTORITÉ

Les responsables du Tournoi par l'entremise des membres de son Comité de discipline ont pleine autorité sur l'interprétation et l'application des règlements, du code de discipline et de la formule Franc Jeu. Conséquemment, ceux-ci sont autorisés par Hockey Québec pour imposer des sanctions aux équipes et à leurs membres le cas échéant.

NOMBRE DE PUNITIONS

Tout joueur qui aura reçu un total de quatre (4) punitions (mineures et/ou majeures) sera automatiquement expulsé de la partie.

JOUEUR DE LA PARTIE

À l'exception des parties de finale, un joueur de chaque équipe sera désigné « joueur du match de son équipe » sélectionné par l'entraîneur-chef de son équipe. Il devra remettre son choix au marqueur à la fin de la partie.

Toutefois, il est convenu qu'un joueur ne pourra bénéficier de plus de deux (2) nominations au cours du tournoi.

POIGNÉE DE MAINS

Au début de chacune des rencontres, il est permis aux équipes de se féliciter mutuellement en se donnant une poignée de mains.