



20 AU 24 NOVEMBRE 2024



12^e ÉDITION

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

8 octobre 2024

Règlements du Tournoi

1. Reconnaissance

Les activités du Tournoi Banque Scotia de Saint-Augustin-de-Desmaures se dérouleront au Complexe sportif multifonctionnel.

230 Rte de Fossambault

Saint-Augustin-de-Desmaures, QC G3A 0C5

Responsables :

Antoine Lemire : antoine.lemire@hockeycrsa.com

Directeur général

Michaël Racine : michael.racine@hockeycrsa.com

Registraire

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.

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. Antoine Lemire de l'acceptation ou du refus de leur demande avant le 30 octobre 2024.



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 :

michael.racine@hockeycrsa.com

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 :

→ Tournoi à la ronde pour les catégories M11, M13 et M15.

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

Les équipes locales ont été déterminées par le Comité pour les parties à la Ronde.

Dans la catégorie M11 C, les équipes ont été réparties dans quatre (4) pools de quatre (4) équipes. Les équipes en première position de chaque « pool » à la suite de la ronde préliminaire se qualifieront pour les demi-finales.

Dans la catégorie M13 C, les équipes ont été réparties dans trois (3) pools de quatre (4) équipes. Les équipes en première position de chaque « pool » à la suite de la ronde préliminaire se qualifieront pour les demi-finales.



La meilleure équipe des trois (3) pools combinés aura sa place en demi-finale à titre de « meilleure deuxième ».

Dans la catégorie M15 C, les équipes ont été réparties dans deux (2) pools de quatre (4) équipes. Les équipes en première et deuxième position de chaque « pool » à la suite de la ronde préliminaire se qualifieront pour les demi-finales.

Les positions #1 agiront à titre d'équipe locale et affronteront les équipes #2 de l'autre « pool ».

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. 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.



6.5. 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.

7. Déroulement

7.1. Temps des périodes

La durée de toutes les parties est la suivante :

Pour toutes les classes : Première et deuxième période, 10 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. Toutes les parties sont à finir.

Référence : Règlements administratifs de Hockey Québec art. 9.3 pour les différents types de tournoi. (Ex : un tournoi provincial met le règlement administratif 9.2.3)

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 2022-2024 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)

TEMPETE 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.

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.

7.5. Surfaçage :

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^{ème} période de votre partie, on demande aux équipes d'aligner sur la glace les cinq (5) joueurs désignés et le gardien de but.

Uniquement pour la dernière partie de la journée, le resurfaçage de la glace se fera après la 1^{ère} période de jeu.



7.6. 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 (9.5.5 – Différence de sept (7) buts)

8. Départage d'égalité

Référence : Règlements administratifs Hockey Québec (9.7 – Départage d'égalité)

9. Prolongation

Référence : Règlements administratifs Hockey Québec (9.6.1 – Période de surtemps)

10. Fusillade

Référence : Règlements administratifs Hockey Québec (9.6.2 – Fusillade)

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

11. Généralités

11.1. Vestiaires

Les équipes doivent se présenter à l'entrée des joueurs 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 à l'entrée des vestiaires des joueurs, 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. Veuillez mentionner aux parents qu'ils ne sont pas admis près des 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

11.2. 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 Protêt

Référence : Règlements administratifs Hockey Québec (7.4 – Protêt)

10.4 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)

10.5 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.

10.6 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.



TOURNOI BANQUE SCOTIA DE SAINT-AUGUSTIN

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 2024-2025.

-Prérequis pour une partie:

Consultation du livre de règlements administratifs Hockey Québec (L.R.A.H.Q.) Édition 2024-2025

-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 quinze (15) minutes l'heure prévue d'une partie.

Les joueurs doivent être présents au Complexe sportif multifonctionnel au moins une (1) heure avant l'heure prévue de leur partie.



COMPTABILISATION DES POINTS DE CLASSEMENT

En plus du point franc jeu (FJ), une équipe qui enregistre une victoire en temps régulier recevra trois (3) points au classement.

En plus du point franc jeu (FJ), une équipe qui enregistre une victoire en temps supplémentaire (prolongation et fusillade) recevra deux (2) points au classement.

En plus du point franc jeu (FJ), une équipe qui enregistre une défaite en temps supplémentaire (prolongation et fusillade) recevra un (1) point au classement.

En plus du point franc jeu (FJ), une équipe qui enregistre une défaite en temps régulier n'obtient aucun point au classement.

PERIODE DE SURTEMPS

A) En cas d'égalité après les trois (3) périodes de jeu réglementaires, il y aura 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 un alignement de 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 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 9.5.2 du L.R.A.H.Q.

B) Pour toutes les catégories, lors de la phase préliminaire, il y a une période de surtemps de cinq (5) minutes. Si l'égalité persiste, il y aura alors fusillade telle que stipulée à l'article 9.6.2 du L.R.A.H.Q.

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 9.6.2 du L.R.A.H.Q.



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.

