



Règlements

Tournoi Subway

Novice/Bantam

St-Georges-de-Champlain

1. Général :

- 1.1** Cette compétition sera jouée selon les règlements de Hockey Québec et des annotations ci-incluses.
- 1.2** La formule *Franc-Jeu* sera appliquée dans le tournoi, mais ne déterminera pas le gagnant d'une partie à l'élimination. Cependant, pour les tournois à la ronde, les équipes Novice qui auront cumulé 8 minutes et moins de temps de pénalité et 16 minutes et moins pour les équipes Bantam lors d'une partie se verront ajouter (1) point au cumulatif ; Réf. : Grille 7.7.4
- 1.3** Aussitôt qu'un arbitre appellera une punition de banc à un entraîneur en raison de son comportement (codes D61, D62, D66, D70, E84 et E85), cette équipe perdra automatiquement son point *Franc-Jeu* ; Réf. : Art. 7.7.3
- 1.4** Toutes les parties novices seront d'une durée d'une (1) heure et cinq (5) minutes, et les parties bantam seront d'une durée d'une (1) heure et quinze (15) répartie comme suit :
 - la première et la deuxième période sont d'une durée de 10 minutes chacune à temps arrêté ;
 - la troisième période est de 12 minutes à temps arrêté.

Note : Dès qu'il y a un écart de cinq (5) buts après la deuxième période, le temps arrêté prend fin et ce, jusqu'à la fin de la partie (que l'écart demeure ou non de cinq (5) buts).

1.5 Le surfaçage de la glace se fera entre la deuxième et troisième période.

2. Présentation du cartable de vérification

2.1 Chaque équipe participante doit présenter un cartable de vérification conformément à l'article 9.10.10 du livre de règlements administratifs de Hockey Québec incluant les éléments suivants :

- **Le calendrier des parties de la ligue ;**
- **Les feuilles de pointage (5 dernières parties) ;**
- **La formule d'enregistrement des membres d'une équipe ;**
- **Le permis de tournoi.**

2.2 Pour la simple lettre, un des entraîneurs doit obligatoirement avoir obtenu le niveau de certification « initiation ». Pour la double lettre, les entraîneurs doivent avoir obtenu l'accréditation « introduction à la compétition 1 ».

Les entraîneurs n'ayant pas la certification exigée ne pourront être derrière le banc. Règlements 3.2 du livre de règlements administratifs de Hockey Québec. Les entraîneurs inscrits à un stage après la date du tournoi doivent avoir en leur possession une lettre de leur registraire prouvant qu'ils sont inscrits ainsi que la date du cours.

2.3 Les entraîneurs de l'équipe doivent se présenter au bureau du registraire du tournoi à l'aréna **au moins une (1) heure avant la première partie** avec leur cartable de vérification.

2.4 Toute équipe trouvée coupable d'avoir utilisé un joueur non éligible sera sujette à être disqualifiée pour la durée du tournoi.

2.5 L'équipe est responsable de récupérer le cartable immédiatement après sa dernière partie.

3. Avant-match

3.1 Les équipes doivent arriver au moins 45 minutes avant le début de leur partie.

3.2 Pour toutes les parties, les équipes doivent être prêtes à accéder à la patinoire au moins quinze (15) minutes avant l'heure prévue. Si l'équipe est en retard de plus de dix (10) minutes de l'heure prévue du début de la partie, l'équipe perd la partie automatiquement par défaut. De plus, chaque équipe devra quitter la chambre 15 minutes après la fin de la partie.

3.3 Dans les cas où les équipes en présence possèdent des chandails de couleur similaires et pouvant porter à confusion, et ceci selon le comité du tournoi, un ensemble de chandails de couleurs différentes devra être porté par l'équipe receveur (fourni par le tournoi).

3.4 Avant chaque partie, les responsables du tournoi doivent vérifier la signature de chacun des joueurs participants, avec la signature apparaissant sur la formule d'enregistrement des membres d'une équipe **sauf pour la division novice**. Réf ; Hockey Québec 9.6.6.

Seront acceptées, les formules d'enregistrement approuvées par un registraire régional. Réf: Hockey Québec 8.9.10.b).

3.5 Les preuves de certification des entraîneurs (chefs et adjoints) de chaque équipe seront exigées. Réf ; Hockey Québec 3.2.

3.6 Une période de réchauffement de trois (3) minutes est prévue au début de la partie et débute lorsqu'un premier joueur met le pied sur la glace.
Réf; Hockey Québec I-1.5 b).

4. Catégorie A, B et C

4.1 Chaque équipe participante est assurée d'un minimum de trois (3) parties, **selon la formule d'un tournoi à la ronde.**

4.2 Selon le résultat des parties, seront alloués :

- Deux (2) points pour une victoire ;
- Un (1) point pour une partie nulle ;
- Aucun (0) point pour une défaite ;

Ainsi qu'un (1) point *Franc-Jeu* pour les équipes Novice qui auront cumulé 8 minutes et moins de temps de pénalité et 16 minutes et moins pour les équipes Bantam. (Voir grille H.Q. 7.7.4.).

4.3 Il n'y aura pas de surtemps s'il y a égalité après les trois (3) périodes réglementaires.

4.4 Départage d'égalité conformément à l'article 9.8 de Hockey Québec.

S'il y a égalité au classement entre plusieurs équipes, le classement est déterminé en fonction des critères suivants :

- a) **Le plus grand nombre de victoires ;**
- b) **Le moins grand nombre de défaites ;**
- c) **Le résultat du ou des matchs entre les équipes en cause (victoire) ;**

Note 1 : S'applique uniquement pour les équipes qui ont joué l'une contre l'autre dans une même section.

- d) **Le meilleur différentiel : total des buts Pour moins le total des buts Contre de toutes les parties ;**

Note 2 : Si une équipe n'est pas présente pour un match, le nombre de points Pour et Contre des matchs joués contre elle par les autres équipes ne doit pas être considéré dans le calcul.

- e) **L'équipe ayant accumulé le plus de points *Franc-Jeu* ;**
- f) **L'équipe ayant marqué le but le plus rapide dans tous les matchs joués ;**
- g) **Un tirage au sort.**

Dès que le classement d'une équipe est déterminé, le processus doit être repris à l'étape A pour départager les autres équipes en situation d'égalité s'il y a lieu.

5. Périodes de Surtemps : Parties Semi-finales et Finales (toutes les classes) **Réf ; Hockey Québec 9.7**

5.1 En cas d'égalité à la fin des périodes réglementaires de la partie, la partie se prolonge automatiquement même si une seule des deux (2) formations qui s'affrontent a conservé son point *Franc-jeu*. Cependant, dans cette éventualité, cette dernière jouira d'une supériorité numérique (4 contre 3) pendant les cinq (5) premières minutes de cette prolongation.

L'entraîneur de l'équipe fautive, par l'entremise de son 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. Le premier but mettra fin au match.

Réf ; Hockey Québec 9.7.1.

5.2 En cas d'égalité à la fin des périodes réglementaires de la partie, si les deux (2) formations ont conservé leur point *Franc-Jeu* ou si les deux (2) ne les a pas conservé, la partie se prolonge automatiquement. Il y aura un maximum d'une (1) période supplémentaire de dix (10) minutes à temps arrêté, **avec un alignement de 4 contre 4** (à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur(s) punition(s)). Le premier but mettra fin au match.

Réf ; Hockey Québec 9.7.3 A.

5.3 Après cette période de surtemps de dix (10) minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade. Réf ; Hockey Québec 9.7.3 B.

6. Fusillades

Conformément à l'article 9.7.2 du règlement de Hockey Québec.

- a) Après chaque partie de tournoi, s'il y a égalité entre les deux (2) équipes, l'officiel demande à l'entraîneur de désigner **trois (3) joueurs** pour la première ronde de la fusillade. Advenant qu'il y ait encore une égalité après cette première ronde, l'entraîneur désignera un à la fois les joueurs qui participeront à la fusillade. Tous les joueurs devront participer à la fusillade (à l'exception du gardien de but), avant qu'un joueur ne revienne une deuxième fois.
- b) Un joueur qui se trouvait au banc des punitions à la fin de la période de surtemps est admissible à participer à la fusillade.
- c) **La fusillade se déroulera comme suit :**
 - L'équipe qui reçoit (receveur) a le choix de déterminer si elle débutera ou non la fusillade.
 - Une fois le choix fait, l'équipe envoie son premier joueur qui tente de déjouer le gardien de but adverse ; ensuite, le premier joueur de l'autre équipe fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que les trois (3) joueurs de chaque équipe aient effectué une ronde complète.
 - Le choix de l'entraîneur ne représente pas l'ordre dans lequel les joueurs doivent se présenter au centre de la glace pour effectuer leur lancer.
 - Les règles de jeu des tirs de punitions s'appliquent.
 - Les lancers se font à tour de rôle et aucun tir simultané sur chacun des deux gardiens de but ne sera accepté.
 - L'équipe ayant marqué le plus de buts dans cette ronde est proclamée gagnante.
- d) Lorsqu'un deuxième ou troisième tour devient nécessaire pour briser l'égalité, l'ordre de passage des joueurs est laissé à la discrétion de l'entraîneur et peut très bien ne pas respecter l'ordre du premier tour. Ainsi, à chaque tour, tous les joueurs qui terminent le match devront participer à la fusillade avant qu'un joueur ne revienne une autre fois.

* Le match prend fin quand l'égalité est brisée, après qu'un joueur de chaque équipe ait effectué un tir vers le but. *

7. Protêt

Aucun protêt ne sera accepté pendant la durée du tournoi.

8. Temps d'arrêt

Un temps d'arrêt de 30 secondes sera accepté seulement pour les parties de demi-finale et finale.

Comité de discipline : Robert Cayouette
Rémy Murray
Liliane Bronsard
Marc Hamelin
Richard Carle