



Tournoi
Provincial Atome
de **Saint-Agapit**

TOURNOI PROVINCIAL ATOME SAINT-AGAPIT

RÈGLEMENTS DE TOURNOI

6 AU 19 JANVIER 2020

Règlements du Tournoi

1. Reconnaissance

Toutes les activités du **Tournoi Atome de Saint-Agapit** se dérouleront au **Centre Sportif G.H.Vermette**. Tél : 418-888-4053

Responsable : Eric Vachon, 418-888-3434

Ce tournoi est sanctionné par Hockey Québec ; les règles de jeu sont issues de hockey Canada et les règlements administratifs de Hockey Québec.

2. Inscription / Abandon

La date limite des inscriptions est fixée au 22 novembre 2019, ou dès qu'une classe est complète.

Les frais d'inscription sont de 460.00\$ et les frais d'entrée sont de 4.00\$ par adulte et 1.00\$ par enfant (12 ans et moins).

Classe AA, A, B, C

Si une équipe abandonne dans les 30 jours avant le début du tournoi ou festival après avoir été acceptée, elle perd ses frais d'inscription, un permis de tournois et son abandon est soumis pour enquête au comité de discipline de sa région. Celui-ci en fait rapport au responsable régional des tournois concerné par télécopieur ou par courrier électronique, règlement 10.9.7 d'Hockey Québec.

3. Acceptation

Les équipes seront avisées par le registraire (Eric Vachon), de l'acceptation ou du refus de leur demande avant le 1^{er} décembre 2019.

Les frais d'inscription seront retournés à toutes les équipes refusées. 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 **AVANT 22 novembre 2019**.

- 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 se présenter une heure avant l'heure prévue de la partie au registrariat et fournir le cartable d'équipe contenant

les documents suivants :

- Le calendrier des parties de votre ligue à jour, tournois, championnats
- Feuilles de pointage des 5 dernières parties
- Un permis de tournoi
- L'original du formulaire composition officielle d'équipe signé par tous les membres et approuvé par le registraire régional ou de l'association (une photocopie sera prise, et l'original sera laissé dans le cartable)

4.2 Signature

Une heure avant chaque partie un officiel d'équipe doit venir chercher un registre où tous les joueurs et les officiels d'équipe présents doivent signer. Leur signature est comparée à celle apparaissant sur le formulaire composition officielle d'équipe.

En cas de non-conformité, la signature est reprise en présence du registraire du tournoi et d'un responsable d'équipe. *Toute personne suspendue par une des branches de l'Association canadienne de hockey ou par un organisme reconnu ne peut participer à une partie du tournoi tant et aussi longtemps qu'elle n'a pas complété le temps de sa suspension. Une équipe qui aligne un ou des joueurs inéligibles dans une partie sera disqualifiée du tournoi.

5. Compétition

Pour les classes A,B,C, le tournoi se déroulera sous la formule « Gagnant-Perdant », deux parties assurées.

Pour la classe AA, le tournoi est conçu pour assurer 3 parties. Plus précisément, la première partie sert à positionner les équipes dans le tableau. Par la suite les matchs suivent le déroulement de l'organigramme. Ainsi, malgré qu'une équipe ait pu perdre ses deux premières parties, si elle remporte son troisième match, elle poursuit le tournoi.

6. Nombre de joueurs en uniforme

Se référer au règlement 7.2 des *Règlements administratifs Hockey Québec*

Pour la classe A, B, C, chaque équipe doit présenter un minimum de 6 joueurs + 1 gardien de but alors que pour la classe AA, chaque équipe doit présenter un minimum de 10 joueurs en uniforme plus 1 ou 2 gardiens de but (maximum dix-neuf (19) incluant le ou les gardiens de but).

Selon les règlements de Hockey Québec concernant l'admissibilité des entraîneurs, les accompagnateurs qui sont derrière le banc doivent posséder les grades requis. Le maximum d'accompagnateurs est de cinq (5) et ces derniers doivent être inscrits sur la formule d'enregistrement des membres d'une équipe.

Chaque joueur (régulier ou affilié) peut jouer un maximum de 2 parties par jour.

Chaque équipe peut aligner un maximum de 6 joueurs affiliés dans une partie.

7. Déroulement

7.1 Classe AA, A, B, C

La période de réchauffement est de trois (3) minutes et chaque partie comprend deux périodes de dix (10) et une de douze (12) minutes chronométrées. **Chaque équipe aura le droit à un temps d'arrêt de 30 secondes par partie disputée lors du tournoi.**

***À noter qu'une partie peut commencer jusqu'à 15 minutes maximum avant l'heure prévue.**

7.2 **Formule pour désigner l'équipe locale**

Pour la durée du tournoi, les équipes locales et visiteuses sont établies selon l'horaire en vigueur. **Pour la finale uniquement**, un tirage déterminera quelle équipe sera locale et laquelle sera visiteuse.

7.3 **Vestiaires**

Les équipes doivent se présenter à leur vestiaire désigné, 1h avant le début de la partie. En même temps, le gérant doit se présenter au bureau du registraire.

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 **30 minutes après leur partie.**

7.4 **Resurfaçage**

La surface de la glace sera refaite après la 2^e période de chaque partie, et ce, pour toutes les classes.

7.5 **Sept (7) buts ou plus d'écart**

Si au cours de la partie, un club est en désavantage de sept (7) buts après 2 périodes de jeu, la partie prend fin.

7.6 **Équipe qui se désiste durant le tournoi**

L'équipe ayant été battue par cette dernière pourra continuer à participer au tournoi. Si l'équipe ayant été battue ne peut ou ne veut pas revenir, vous pourriez accepter une des équipes éliminées de votre tournoi à la condition que cette dernière vous remette un deuxième permis de tournoi en compensation.

7.7 **Couleurs des équipes**

L'équipe qui reçoit sur la cédule officielle du tournoi portera les chandails de couleur foncé, alors que l'équipe qui visite portera les chandails de couleur pâle. 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 « visiteur » doit changer de chandails.

8. Surtemps en cas d'égalité

Pour tous les tournois sanctionnés par Hockey Québec, en cas d'égalité après la période de jeu réglementaire, si les 2 équipes ont conservé leur point Franc-jeu ou si les 2 équipes ne les ont pas conservés, la partie se prolonge automatiquement. Il y aura période de surtemps selon le mode suivant:

8.1 Pour toutes les parties sauf les demi-finales et finales

Advenant une égalité au pointage à la fin du temps règlementaire, on disputera une période supplémentaire de cinq (5) minutes avec alignement de quatre (4) joueurs par équipe (*plus un gardien de but*).

Il y aura période de surtemps même si seulement une (1) des deux (2) équipes a conservé son point Franc jeu. Cependant, dans cette éventualité, cette équipe jouira d'une supériorité numérique (4 contre 3) pendant les cinq (5) minutes de la prolongation. Aucun joueur de l'équipe fautive n'aura à se rendre au banc des pénalités afin de servir la pénalité majeure.

Le premier but mettra fin à la partie.

Si l'égalité persiste après cette période de surtemps, il y aura fusillade.

8.2 Pour les demi-finales et finales

Pour les demi-finales et finales, il y aura une seule période d'une durée de dix (10) minutes à temps arrêté, avec alignement de quatre (4) joueurs par équipe (*plus un gardien de but*), sauf en cas de punition (*conformément aux règles de jeu*).

Il y aura période de surtemps même si seulement une (1) des deux (2) équipes a conservé son point Franc jeu. Cependant, dans cette éventualité, cette équipe jouira d'une supériorité numérique (4 contre 3) pendant les cinq (5) premières minutes de la prolongation. L'entraîneur de l'équipe fautive désignera un joueur pour purger cette punition (5 minutes). Si les deux équipes n'ont pas conservé leur point Franc jeu, les équipes évolueront à trois (3) contre trois (3) en plus d'un gardien de but par équipe. Le premier but marqué met fin au match.

Si l'égalité persiste après cette période de surtemps, il y aura fusillade.

9. Fusillade

9.1 Éligibilité des joueurs

S'il y a fusillade, l'officiel demandera à l'entraîneur de désigner trois (3) 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 devront participer à la fusillade (*à l'exception du gardien de but*), 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 surtemps est éligible à

participer à la fusillade.

9.2 La fusillade se déroulera de la façon suivante (*selon les règles de Hockey Québec*)

L'équipe qui reçoit (*receveur*) a le choix de déterminer si elle débute ou non la fusillade. Après que le choix est fait, l'équipe désignée envoie son premier joueur qui tente de déjouer le gardien du 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. Les règles de jeu des tirs de punitions s'appliqueront.

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 complète, est proclamée gagnante.

Lorsqu'un deuxième ou troisième tour doit être 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.

Un joueur expulsé de la partie ne pourra pas participer à la fusillade.

La partie prend fin quand l'égalité est brisée, après qu'un joueur de chaque équipe ait effectué un tir vers le but. La différence dans le compte final sera toujours d'un (1) but, peu importe le nombre de buts comptés lors de la fusillade. (*Exemple : 2 à 2 après la période supplémentaire, le compte final sera de 3 à 2*).

10. Protêts/Discipline

10.1 Protêts

Un protêt n'est recevable que s'il répond à la procédure suivante :

- * Ne concerne pas le jugement d'un officiel;
- * A été donné à l'arbitre au moment de l'infraction ou à l'arrêt de jeu suivant;
- * N'a pas été rendu public;
- * L'arbitre l'a inscrit sur la feuille de pointage au moment où il a été signifié;
- * L'équipe qui loge le protêt doit le signifier au registraire du tournoi au plus tard une (1) heure après la fin du match;
- * Un avis a été donné à l'équipe adverse;
- * Est accompagné d'un dépôt en argent au montant de 200,00\$;
- * Ce 200,00\$ sera remis seulement lorsque le requérant ayant logé le protêt obtiendra une décision en sa faveur.

10.2 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)

10.3 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.

La direction du tournoi n'assume **aucune responsabilité** pour les blessures causées aux joueurs, membres d'équipe ou aux spectateurs. **Veillez vous assurer que les membres de votre groupe sont protégés par des assurances, avant votre participation au tournoi.**

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.

10.4 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.

10.5 Entraîneur expulsé d'une partie

Lorsqu'il y a un seul entraîneur derrière le banc et qu'il se fait expulser, dans le but de compléter la partie, ce dernier désignera deux (2) parents qui agiront comme entraîneur.

11. Récompenses et trophées

Un trophée et une bannière seront remis aux équipes championnes de chaque catégorie. Les équipes finalistes recevront, quant à elles, une bannière. De plus, une médaille sera remise à chaque joueur participant à la finale.

Le trophée demeure la propriété du tournoi et devra être remis lorsque l'équipe viendra reprendre son cartable d'équipe au départ de l'aréna

De plus, après chaque partie un cadeau est remis au joueur du match (tirage au sort) de chaque équipe.

12. 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.

13. Politique en cas de situations majeures

Étant donné l'augmentation de la fréquence et de la violence des tempêtes de neige, vents ou verglas, les autorités gouvernementales n'hésitent plus à fermer les routes. Voici la politique en cas de tempête ou pour toutes autres situations majeures (panne courant, bris zamboni, etc.) :

13.1

En cas de situations majeures, le Tournoi aura le droit de retarder l'horaire, suspendre et de réaménager le calendrier. Nous ne serons pas responsables des dépenses d'une équipe suite à ces modifications. Nous tenterons de vous aviser par téléphone de tout changement à votre horaire. Évidemment, nous essayerons de rejouer les parties en question dans des délais raisonnables, de façon à ne pas nuire au bon fonctionnement du tournoi.

*Dans l'éventualité que le *Ministère des Transports* déclarerait que les routes sont fermées, il serait bon que l'équipe avise l'organisation du tournoi qui prendra les mesures nécessaires et ainsi éviter toutes inquiétudes.

Bon tournoi à tous!

