



RÈGLEMENTS 2024

LA FORME MASCULINE UTILISÉE DANS CE TEXTE DÉSIGNE AUSSI BIEN LES FEMMES QUE LES HOMMES.

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

Les règlements de jeu en vigueur sont ceux de HOCKEY QUEBEC et de L'A.C.H. auxquels s'ajoutent les règlements spécifiques suivants.

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

- 1) La direction du tournoi ne se rend pas responsable de la perte ou du vol d'équipements, ainsi que des accidents qui pourraient se produire durant le Tournoi. Dans le cas où le personnel médical du tournoi le recommande, les frais d'ambulance seront aux frais du joueur ou de l'équipe concernée. De plus, le joueur ou membre du personnel qui brise volontairement du matériel appartenant à l'organisation du tournoi sera tenu responsable et devra défrayer les coûts de réparations s'y rattachant.
- 2) Si une équipe se retire après avoir été acceptée officiellement par le tournoi, elle perd automatiquement ses frais d'inscription.

IMPORTANT : envoi des documents avant le 1^{er} décembre 2023 au registraire du tournoi.

- Registraire tournoi M-13 de Trois-Rivières M. Pascal Labrie au courriel suivant : registraire@ahmtr.ca
- Formulaire d'enregistrement (T-112) signé par tous les joueurs et entraîneurs et approuvé par un registraire d'association ou de région
- Feuilles de pointage des 5 dernières joutes de l'équipe avant la première joute
- AUCUNE CORRECTION FAITE À LA MAIN NE SERA ACCEPTÉ SUR LES FORMULAIRES INFORMATISÉS

1. Au début de chaque joute, les joueurs de chacune des équipes s'échangeront une poignée de mains dans le but de faire preuve d'esprit sportif. Les joueurs gardent leurs gants pour se donner la main en se croisant tout simplement mais en y allant d'un contact de gant à gant.
2. Aucune période de réchauffement dans les gradins (courses dans les marches et/ou autour de la patinoire) ne sera tolérée. Toutes les périodes de réchauffement se dérouleront à l'intérieur de la chambre ou à l'extérieur de l'aréna si la température le permet.
3. **Il n'y a plus de signature avant chaque joute...**
4. L'entraîneur en chef ou le gérant doit remettre à l'enregistrement le cartable ainsi que l'alignement de son équipe **au moins quarante-cinq (45) minutes** avant chacune des parties.
5. Seules les personnes apparaissant sur les formulaires d'enregistrement de Hockey Québec seront admises dans le vestiaire des joueurs.
6. Seulement le personnel de banc (maximum 5) inscrit sur la feuille d'enregistrement de l'équipe et les **joueurs en uniformes** seront tolérés sur le banc des équipes.
7. Durant la durée du tournoi, l'équipe locale portera l'uniforme **pâle** et l'équipe visiteuse portera l'uniforme **foncé**. Lorsque les gilets des deux équipes disputant la partie ne comportent pas assez de contraste, l'équipe visiteuse devra changer de chandails et au besoin, l'organisation du Tournoi fournira les gilets.
8. **La direction du Tournoi se réserve le droit pour la bonne marche du tournoi de déplacer des parties ou de modifier l'horaire et cette suite à des raisons ou des circonstances hors de son contrôle.**
9. Le programme FRANC-JEU de Hockey Québec (Programme qui diminue le nombre d'infractions et de blessures au hockey en donnant aux équipes des points au classement général après chaque partie) est appliqué pendant toute la durée du Tournoi.
10. Pour les classes « BB – 16 équipes, A, B et C - 16 équipes chacune » le format du tournoi sera celui garantissant un minimum de trois (3) matchs pour chacune des équipes participantes et débutera par une ronde préliminaire suivi de la formule gagnant-perdant.

11. Toute période de surtemps selon les règlements 9.7.1 et 9.7.2 de Hockey Québec se déroulera avec un alignement de 4 contre 4 + 1 gardien de but (à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leurs punitions) avec l'application du programme Franc-Jeu si nécessaire. Le premier (1^{er}) but met fin à la partie.

PÉRIODE DE SURTEMPS

Classes	Joutes régulières	Demi-finales & Finales
BB / A / B / C	Une période supplémentaire de 5 minutes suivie de la fusillade	Une période supplémentaire de 10 minutes suivie de la fusillade

12. VISITEUR - RECEVEUR

12.1 Pour toutes les classes, lors de la première joute, le club visiteur et local sera déterminé à l'avance sur la cédule.

12.2 Situation 1 : Lorsqu'une joute oppose une équipe perdante à une équipe gagnante, l'équipe gagnante sera receveur.

12.3 Situation 2 : Pour les joutes mettant aux prises deux (2) équipes gagnantes ou deux (2) équipes perdantes ou lors de demi-finales et finales, un tirage au sort sera effectué pour déterminer l'équipe qui reçoit.

12.4 Lorsqu'un tirage au sort est nécessaire, il sera effectué par un responsable du tournoi en présence d'un représentant des équipes concernées.

13. Un membre responsable de l'équipe doit se présenter au bureau du registraire à l'aréna Claude Mongrain de Trois-Rivières au 1740 Avenue Gilles-Villeneuve G8Y 7B6 au **moins 45 minutes avant l'heure prévue pour sa joute.**

14. Si la direction du Tournoi voit la nécessité d'avancer l'heure de début d'une joute prévue à la programmation régulière, elle s'en réserve le droit pour une **période maximale de 15 minutes** et les équipes en seront avisées dès leur arrivée à l'aréna.

15. Une équipe de classe « A » « B » et « C » qui n'a qu'un seul gardien de but en uniforme, advenant que celui-ci se blesse en cours de jeu, cette équipe disposera d'une période de 15 minutes pour le remplacer par un autre joueur inscrit sur la feuille de pointage de ce match.

16. Pour les classes « A » « B » et « C » la première et la deuxième période auront chacune dix (10) minutes chronométrées et la troisième période aura douze (12) minutes chronométrées.
17. Pour la classe "BB" la première et la deuxième période auront chacune dix (10) minutes chronométrées et la troisième période aura quinze (15) minutes chronométrées.
18. Dans toutes les classes, il y aura une période de repos d'environ dix à douze (10-12) minutes à la fin de la deuxième période de chaque joute, le temps de refaire la surface glacée.
19. Pour toutes les classes à partir de la troisième période, le temps ne sera plus chronométré lorsqu'il y a une différence de cinq (5) buts ou plus et ce, jusqu'à la fin de la partie peu importe si par après, la différence devient moins de cinq (5) buts. **Après deux périodes complétées, une différence de sept (7) buts mettra fin à la joute automatiquement.**
20. Une période de deux (2) minutes de réchauffement avant chaque partie sera permise sauf pour les semi-finales et finales alors qu'une période de trois (3) minutes sera permise.
21. Chaque équipe a droit à un temps d'arrêt (Time Out) de trente (30) secondes durant la joute (temps réglementaire ou prolongation) sauf lorsque l'on est en mode continu.
22. Aucune mise en échec ne sera permise pendant la durée du Tournoi.
23. Aucun mesurage de bâton ne sera accepté.
24. A) Dans le cas du dépassement de l'heure limite le vendredi et samedi pour débiter un match de fin de journée (21h30) à la suite d'événements vraiment incontrôlables qui ont retardé la cédule initiale, **les équipes seront avisées et devront jouer le match.**

B) Dans le cas du dépassement de l'heure limite sur semaine du dimanche au jeudi inclusivement pour débiter un match de fin de journée (20h30) suite à des événements vraiment incontrôlables qui ont retardé la cédule initiale, **les équipes seront avisées et devront jouer le match.**
25. FUSILLADE. (9.7.2 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.

N.B. En cas de litige relatif à un règlement ou autre problème majeur durant le tournoi, seul le gérant et l'entraîneur-chef seront admis à discuter avec les membres du Comité du tournoi. AUCUN VIDÉO ET AUCUNE PHOTOGRAPHIE NE SERONT ACCEPTÉES POUR APPUYER LE LITIGE EN QUESTION.

Le comité du tournoi rendra immédiatement une décision après étude du litige et cette décision sera finale et irrévocable.

LA DIRECTION VOUS SOUHAITE UN BON TOURNOI

