

# RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

## ***TOURNOI JACK ST-ONGE DE SHAWINIGAN***



**15 AU 17 DÉCEMBRE 2023**

**JUNIOR AA**

# **Règlements du Tournoi**

## **1. Reconnaissance**

Toutes les activités du Tournoi Jack St-Onge de Shawinigan se dérouleront à l'aréna de Grand-Mère (601 3<sup>e</sup> avenue, Shawinigan) et à l'aréna Gilles-Bourassa (1609 117<sup>e</sup> rue, Shawinigan).

Responsable des inscriptions : Steven Larochelle  
Courriel : [hmsshawinigan.tournoiatome@gmail.com](mailto:hmsshawinigan.tournoiatome@gmail.com)  
Responsable pendant le tournoi : David Nadeau (819) 531-2358

Ce tournoi est sanctionné par Hockey Québec; les règles de jeu sont celles de Hockey Canada et les règlements administratifs sont ceux de Hockey Québec. Les officiels seront accrédités par Hockey Québec.

## **2. Inscription / Abandon**

La date limite des inscriptions est fixée au premier arrivé, premier inscrit et/ou dès qu'une classe est complète. Vous trouverez le formulaire d'inscription sur le site dynamosshawinigan.com dans la page du tournoi.

Afin d'offrir une compétition relevée, le Tournoi se réserve le droit d'accepter 50% des équipes provenant de la ligue Hockey Mauricie et 50% des équipes provenant des autres régions de la province. Toutes les équipes doivent s'attendre à jouer une ou deux parties de jour le vendredi,

Les frais d'inscription sont de 610\$ avec des frais d'entrée de 315\$ (aucun frais d'entrée à la porte) pour un total de 925\$ par équipe.

Si une équipe désire abandonner après avoir été acceptée, elle a jusqu'au 15 novembre 2023 sinon elle perdra ses frais d'inscription.

## **3. Acceptation**

Les équipes seront avisées par le responsable du tournoi de l'acceptation ou du refus de leur demande aussitôt le paiement reçu. Les frais d'inscription seront retournés à toutes les équipes refusées.

Votre acceptation au tournoi sera officiellement confirmée sur réception de votre paiement. Veuillez faire le transfert de fonds avec comme réponse le mot **atome** à l'adresse courriel suivante : [hmsshawinigan.tournoiatome@gmail.com](mailto:hmsshawinigan.tournoiatome@gmail.com)

## **4. Cédule**

La cédule sera respectée intégralement pour toute la durée du tournoi. Cependant, l'organisation du tournoi se réserve le privilège de la modifier si des événements de force majeure l'y oblige.

Politique en cas de tempête durant le tournoi :

- Les équipes ont un délai d'attente de 15 minutes chronométrées à partir de l'heure de début prévu de la partie pour se présenter au jeu avec le nombre de joueurs requis.
- Si une seule des deux équipes est présente pour la partie, celle-ci gagnera par défaut.
- Si aucune des deux équipes n'est capable de débiter le match, le tournoi tentera de le retarder ou le replacer à l'horaire, si possible et à la discrétion du tournoi, sinon un tirage au sort sera fait pour déterminer un gagnant.

## **5. Compétition**

Chaque équipe aura trois parties assurées. À partir de la 3<sup>e</sup> partie l'équipe perdante est éliminée.

## **6. Nombre de joueurs en uniforme**

Chaque équipe double-lettre doit présenter un minimum de dix (10) joueurs en uniformes plus un (1) ou deux (2) gardiens de but et maximum vingt (20) 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.

# **Règlements du Tournoi**

## **7. 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 du tournoi et fournir son 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 jouées
- Une photocopie de l'enregistrement d'équipe signée par tous les joueurs et entraîneurs

Les équipes doivent se présenter au minimum 45 minutes avant le début de la joute afin que l'entraîneur valide l'alignement. Sans cette validation l'équipe ne peut pas embarquer sur la patinoire. Toute personne suspendue par une branche 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 membres inéligibles (joueur et/ou entraîneur) dans une partie sera disqualifiée du tournoi et des sanctions seront appliquées.

## **8. Protêt**

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

- Ne concerne pas le jugement d'un officiel ;
- A été signalé à l'arbitre au moment de l'infraction ou à l'arrêt de jeu suivant ;
- N'a pas été rendu public ;
- L'arbitre inscrit sur la feuille de pointage l'heure à laquelle il a été signifié ; - L'équipe qui loge le protêt doit signifier par écrit au registraire du tournoi les raisons ou motifs du protêt au plus tard une (1) heure après la fin de la partie ;
- L'équipe adverse est avisée qu'il y a un protêt ;
- Un dépôt de 200\$ obligatoire en argent accompagne le protêt ;
- Le dépôt de 200\$ sera remis seulement si le requérant ayant logé le protêt obtient une décision en sa faveur. S'il perd la décision le tournoi gardera l'argent.

La décision du comité de discipline du tournoi est irrévocable et sans appel.

## **9. Déroulement des matchs**

Formule pour désigner l'équipe locale :

- Pour les 3 premières parties : Déterminé selon l'horaire
- Pour les rondes éliminatoires le plus haut au classement de la ronde préliminaire.

Couleurs confondantes des chandails :

- Avant le début de chaque joute les responsables du tournoi vérifieront les couleurs des équipes. S'il s'avère que les couleurs seraient confondantes l'équipe désignée comme visiteuse devra porter des chandails pâles et l'équipe locale des chandails foncés.
- Les responsables du tournoi vous demandent de prévoir deux séries de gilets.

Les responsables du tournoi fourniront un ensemble de gilets contrastants à l'équipe visiteuse si celle-ci n'en possède pas un convenable à la satisfaction des responsables du tournoi et de l'arbitre en charge.

**Vestiaire :** Les équipes auront accès à leur vestiaire désigné suite au signal du responsable des chambres. Seul les joueurs enregistrés, les bénévoles de l'équipe et les officiels du tournoi auront accès aux chambres. Les équipes doivent libérer les vestiaires au plus tard 30 minutes après leur partie afin de ne pas retarder les activités du tournoi. Aucune boisson alcoolisée ne sera tolérée dans les chambres et corridors sous peine d'expulsion immédiate. Le personnel de l'équipe est responsable de laisser la chambre propre après le départ de son équipe (mettre les bouteilles, rubans ou autres dans les poubelles).

Les équipes doivent être prêtes 10 minutes avant le début de leur partie car le tournoi se réserve le droit de faire débiter la partie plus tôt que l'heure prévu. Les deux équipes doivent être prêtes à embarquer sur la glace dès le premier appel des marqueurs. Après cet appel, dès qu'une équipe embarque sur la glace un deuxième appel sera fait pour indiquer le début de la période de réchauffement.

Cinq (5) et Sept (7) buts ou plus d'écart : Si au cours de la partie un club est en désavantage de cinq (5) buts après la 2e période ou pendant la 3e période le reste de la partie ne sera plus chronométrée et ce quoi qu'il advienne. Toutefois les pénalités demeurent à temps chronométré. Toujours après 2 périodes de jeu, si l'écart est de 7 buts la partie prendra automatiquement fin.

## **Règlements du Tournoi**

Surtemps en cas d'égalité :

Application franc jeu en période de surtemps ; en cas d'égalité après les trois périodes de jeu réglementaire, le match se prolonge automatiquement même si une seule des deux (2) formations a conservé son point franc jeu. Si l'une des deux équipes n'a pas conservé son franc-jeu elle devra subir un désavantage numérique de 3 contre 4 joueurs pour les cinq (5) premières minutes de la prolongation.

Il y aura période de surtemps selon les modes suivants :

\*\*\* Pour la ronde préliminaire (avant les demi-finales) ; Aucun surtemps.

\*\*\* 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 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. Un joueur de l'équipe fautive devra se rendre au banc des pénalités afin de servir la pénalité majeure. Le premier but marqué met fin à la partie, si l'égalité persiste il y aura fusillade (conformément aux règles de jeu).

Fusillade :

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.

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 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. Les règles de jeu des tirs de punitions s'appliqueront.

La partie prend fin quand l'égalité est brisée après que les trois (3) premiers joueurs de chaque équipe aient effectués 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).

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

### **Junior :**

- Chaque partie débute par un échauffement de trois minutes chronométrées.

Le temps de jeu pour la première partie est de deux périodes de 12 minutes chronométrées et la troisième de 15 minutes. À partir de la deuxième partie le temps de jeu sera trois périodes de 15 minutes chronométrées.

- Chaque équipe aura le droit à un seul temps d'arrêt de 30 secondes par partie.

Le resurfaçage de la glace sera fait aux 2 périodes de chaque partie.

### **10. Soins médicaux / IMPORTANT**

Pour toutes les blessures, le responsable santé et sécurité de l'équipe est celui qui doit intervenir. Un responsable du tournoi sera sur place pour apporter son aide et pour communiquer avec les services d'urgence en cas de besoin.

La direction du tournoi n'assume aucune responsabilité pour les blessures causées aux joueurs, membres d'équipe ou aux spectateurs. Veuillez-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.

### **11. Conduite générale :**

Tout joueur, membre ou spectateur d'une équipe ayant une conduite personnelle préjudiciable sera automatiquement expulsé du tournoi.

Pour des raisons de sécurité nous demandons aux parents de ne pas embarquer sur la patinoire et ce même lors des finales.