

RÈGLEMENTS DE TOURNOI

Tournoi de hockey féminin de Québec

1. Règlements

Durant le tournoi, les règles de jeu sont celles de l'A.C.H.A. et les règlements administratifs sont ceux de Hockey Québec 2018-2019 sauf indication contraire.

2. Enregistrement d'équipe

Lors du premier match, l'équipe doit se présenter au registraire de l'aréna et devra présenter son cartable d'équipe pour fin de vérification. **Puisque les parties se disputent sur trois sites différents, les Gérants d'équipe devront avoir leur cartable disponible en tout temps pour vérification au besoin.** Ce cartable comprend obligatoirement les éléments suivants:

Équipes du Québec

1. Le calendrier des matchs de la ligue et des tournois ;
2. L'original du formulaire Composition officielle d'équipe approuvée par le registraire régional ou d'association ;
3. Les feuilles de pointage des cinq (5) derniers matchs. (Ligue, tournoi et joute hors-concours) ;
4. Le permis de tournoi.

Équipe de l'extérieur du Québec

1. Permis de tournoi (« travel permit ») de l'association ou la section où l'équipe est membre et affiliée soit à Hockey Canada et/ou à tout autre organisme reconnu par la Fédération Internationale de Hockey sur Glace (FIHG);
2. Les contrats émis par la dite association où la signature des joueuses peut être vérifiée;
3. Les feuilles de pointage des 5 derniers matchs joués en saison régulière et/ou tournois;
4. Le calendrier des matchs de la saison régulière et des tournois joués à date.

Le défaut de produire l'un ou l'autre de ces documents peut amener l'exclusion de la dite équipe du tournoi après étude du cas avec le responsable régional des tournois de la région concernée ou son représentant.

3. Heure d'arrivée

Les équipes doivent se présenter au registraire du tournoi au moins soixante (60) minutes avant l'heure prévue du match afin de signer et de faire signer auprès des membres de son équipe (joueuses, entraîneurs et gérants) une feuille de présence et ce avant chaque partie, afin d'être éligibles. Une équipe qui ne se présente pas à un match perd automatiquement

par défaut et une défaite apparaîtra à sa fiche cumulative. L'équipe adverse sera créditée de trois (3) points incluant le point Franc – Jeu.

L'organisation du tournoi peut faire débiter un match quinze (15) minutes avant l'heure prévue à la grille horaire.

4. Déroulement du tournoi

Les activités du tournoi se dérouleront aux endroits suivants :

- Centre Sportif Sainte-Foy, 930 Avenue Roland Beaudin, Québec, G1V 4H8
- Aréna Jacques Côté, 2020 Rue Roy, Québec, G1T 2B5
- Aréna des Deux Glaces, 1515 Rue de l'Innovation, Québec, G3K 2P9

Les équipes visiteurs et receveurs ont été établies au hasard par l'organisation du tournoi. Pour les matchs de qualification le meilleur au classement sera local (demi-finale Pee Wee, Bantam et Classe Ouverte, quart de finale Midget). En cas de scénario avec 2 gagnants (demi-finale Midget, finale toutes Divisions) un tirage au sort aura lieu entre les 2 équipes.

Dans la Division Midget AA, il y aura des quarts de finales, demi-finales et finale disputées le dimanche. Le délai entre les matchs pourra être de deux (2) heures.

Ronde préliminaire :

Les matchs sont disputés dans la ronde préliminaire afin de déterminer le classement de la division. Par la suite une ronde éliminatoire est prévue selon le nombre d'équipes par groupe.

Le classement des équipes dans chacune des classes et division se fait selon le règlement 10.8 Départage d'égalité H.Q. Il est important de savoir que pour chaque tour de départage, l'objectif est de classer la ou les meilleures équipes. Chaque critère a pour but d'éliminer une ou des équipes jusqu'à l'atteinte de l'objectif qui est d'identifier la ou les meilleures équipes. Lorsqu'il y a égalité au classement entre deux (2) ou plusieurs équipes, toutes ces équipes sont assujetties aux points suivants :

- À chaque critère, seules les équipes à égalité sont conservées jusqu'à ce que finalement un critère détermine la première équipe.
- Lorsque la première équipe a été identifiée ou éliminée, un deuxième tour de départage doit être recommencé avec les équipes à égalité à partir du premier critère pour déterminer la 2^e équipe si nécessaire et ainsi de suite.

Les critères sont les suivants :

- A. Le plus grand nombre points,
- B. Le plus grand nombre de victoires,

C. Le résultat du ou des matchs entre les équipes en cause (victoires),

Note 1 : S'applique uniquement si toutes les équipes impliquées ont joué l'une contre l'autre dans une même section pour un tournoi à la ronde.

D. Le meilleur différentiel : (total des buts « pour » moins le total des buts « contre » de tous les matchs),

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 marqué le but le plus rapide dans tous les matchs joués,

Note 3 : Dans le cas d'une équipe qui ne se présente pas pour un match, tous les matchs joués contre elle par les autres équipes ne doivent pas être considérés.

F. L'équipe ayant accumulé le plus de points Franc Jeu,

G. Par tirage au sort.

Surtemps

Lors des matchs, la réglementation de surtemps de Hockey Québec 10.7.1 s'applique, donc, lorsqu'il y a égalité à la fin de la troisième période, les règles de la formule Franc-Jeu doivent être appliquées lors de la période de surtemps :

Pour les matchs Quart de finale :

S'il y a égalité après les trois (3) périodes de jeu, il y aura une seule période de surtemps de cinq (5) minutes, à temps chronométré avec alignement quatre (4) contre quatre(4) plus un gardien de but. Le premier but marqué mettra fin au match. En cas d'égalité après les cinq (5) minutes de temps supplémentaire, il y aura fusillade si l'égalité persiste. Trois (3) joueurs de chacune des équipes participent à la première ronde de fusillade. En cas d'égalité après la première ronde de fusillade, celle-ci se poursuit comme l'indique le règlement 10.7.2 et les suivants de Hockey Québec.

Pour les matchs demi-finales et finales :

S'il y a égalité après les trois (3) périodes de jeu, il y aura une seule période de surtemps de dix (10) minutes, à temps chronométré avec alignement quatre (4) contre quatre(4) plus

un gardien de but. Le premier but marqué mettra fin au match. En cas d'égalité après les dix (10) minutes de temps supplémentaire, il y aura fusillade si l'égalité persiste. Trois (3) joueurs de chacune des équipes participent à la première ronde de fusillade. En cas d'égalité après la première ronde de fusillade, celle-ci se poursuit comme l'indique le règlement 10.7.2 et les suivants de Hockey Québec.

5. Temps des matchs

1. Tous les matchs sont de trois (3) périodes chronométrées ;
2. Le temps des matchs est le suivant : deux (2) périodes de douze (12) minutes et une (1) période de quinze (15) minutes toutes à temps chronométrés ;
3. Une période d'échauffement de quatre (4) minutes est accordée au début de chaque match et débute lors de la rentrée de la première joueuse sur la glace ;
4. Dans le but de respecter l'horaire, un temps de seize (16) minutes sera affiché au cadran au début du réchauffement et la première période de douze (12) minutes débutera immédiatement après que le quatre (4) minutes se soit écoulé. À la conclusion du réchauffement, le temps continuera à s'écouler si les deux équipes ne sont pas prêtes pour la mise au jeu.
5. Une pause d'une (1) minute est allouée entre les périodes ;
6. Les équipes changent d'extrémité à la fin de toutes les périodes de jeu, exception faite de celles qui sont jouées en temps supplémentaire ;
7. La réfection de la glace se fait après la deuxième période de chaque joute ;
8. Un temps d'arrêt de 30 secondes est permis par match ;
9. Advenant une différence de sept (7) buts après deux (2) périodes du match ou au cours de la troisième période, la troisième période ou la balance de la troisième période sera à temps continu jusqu'à la fin du match même si le différentiel redevient de moins de 7 buts. (punitions incluses) et aucun temps d'arrêt ne sera permis lorsque l'on est en mode continu ;

6. Protêt

Une équipe qui désire loger un protêt doit le signaler au moment de l'incident afin de le faire inscrire sur la feuille de match par l'arbitre. L'équipe devra donner suite à son protêt par écrit, accompagné d'un dépôt de 200 \$ comptant et remis au registraire du tournoi, au plus tard 1 heure après la fin de la joute. H.Q. 8.4.G

La décision provenant du comité de discipline concernant le protêt est finale et sans appel HQ 8.4.E.

7. Discipline

Le comité de discipline du Tournoi fera respecter tous les règlements du tournoi ainsi que ceux de hockey Québec et de hockey Canada qui sont applicables. Tout joueur ou responsable d'équipe qui ne se conformera pas aux règlements est passible d'expulsion du

Tournoi sur décision du comité de discipline. Toute suspension imposée suite à un match durant un tournoi doit être purgée dans le tournoi et complétée (s'il y a lieu) dans sa ligue.

Les décisions provenant du comité de discipline seront finales et sans appel HQ 8.4.E.

8. Divers

1. La chambre des joueurs doit être libérée au maximum trente (30) minutes après la fin du match ;
2. Dans le cas où il y aurait similitude dans la couleur des chandails des deux équipes, celle qui reçoit doit endosser un chandail de couleur différente et/ou utiliser le chandail ou dossard fourni par l'organisation du tournoi ;
3. Chaque équipe aura le droit de prendre un temps d'arrêt de 30 secondes durant le match ;
4. Lors d'une tempête de neige, il est conseillé de prévoir un temps de voyage adéquat car l'organisation du Tournoi ne pourra retarder le match ;
5. La Direction du tournoi se réserve le droit d'apporter un changement à la grille horaire et informera les équipes concernées.
6. Les équipes pourront se procurer leurs feuilles de parties directement sur le site web du Tournoi, aucune copie papier ne sera remise.
<https://www.publicationsports.com/stats/tournoi/thfquebec/index.html?season=10>

Le comité organisateur vous souhaite la meilleure des chances!

Janvier 2019