

Règlements

1 - Température

En cas d'intempéries majeures (verglas, tempêtes de neige, panne de courant prolongée) pouvant mettre en jeu l'aspect sécuritaire des déplacements des équipes, le tournoi se réserve le droit de suspendre les activités et de réaménager le calendrier. Nous ne serons pas responsables des dépenses d'une équipe (autobus et autres) suite aux modifications.

2 - Franc-Jeu

Les règlements de Franc-Jeu s'appliqueront.

3 - Gilets

Gilets : Si les couleurs des deux équipes sont confondantes, un tirage au sort sera fait afin de déterminer quelle équipe aura à changer de gilet. Ce règlement ne sera pas valide en quart de finale, en demi finale et en finale ou l'équipe locale aura priorité.

4 - Gardien

Gardien de buts : Toute équipe peut aligner un ou deux gardiens de but. Cependant si une équipe aligne un seul gardien et que celui-ci se blesse durant la partie, 10 minutes seront accordées à un joueur déjà en uniforme pour revêtir l'équipement de gardien de but. Après ce délai de 10 minutes la partie reprendra.

5 - Enregistrement

Le cartable d'équipe est obligatoire et devra être remis au registraire avant la première partie et devra inclure le permis de tournoi, le formulaire d'enregistrement d'équipe, une cédule de ligue ainsi que les cinq dernières feuilles de parties.

6 - Arrivée

L'équipe doit se présenter au moins une heure avant le début de la joute. Le comité se réserve le droit de débiter une partie avant l'heure prévue, selon le déroulement des parties précédentes

7 - Signature

Tous les joueurs devront signer un registre avant chaque partie, leur signature sera comparée à celle apparaissant sur la formule d'enregistrement d'équipe. En cas de non-conformité, la signature sera reprise en présence du registraire et d'un responsable d'équipe.

8 - Durée

Les joutes seront de deux (2) périodes de 10 minutes chronométrées et de une (1) période de 12 minutes chronométrées pour toutes les catégories.

9 - Réchauffement

Une période de trois (3) minutes de réchauffement sera accordée avant le début de chaque partie.

10 - Temps d'arrêt

Un temps d'arrêt de 30 secondes par partie sera accepté.

11 - Resurfaçage

La glace sera faite après la deuxième période de chacune des parties.

12 - Nombre de parties

Chaque équipe sera assurée de jouer deux (2) parties sous forme de double élimination.

13 - Poignée de mains

Les poignées de mains seront acceptées après toutes les rencontres. Toutefois, l'arbitre du match, l'arbitre en chef, le président du tournoi ou son représentant auront le plein pouvoir pour annuler cet échange si l'allure du match justifie qu'une telle action soit nécessaire.

De plus, pour les catégories Bantam et Midget, la poignée de main sera toujours donnée avant le début de la rencontre.

14 - Temps continu

S'il y a une différence de cinq (5) buts après la deuxième période, le temps ne sera plus chronométré jusqu'à la fin du match et ce même si l'écart revient à moins de 5 buts.

14.1 - Arrêt d'un match

S'il y a une différence de sept (7) buts après la deuxième période, le match prendra fin. Cette clause sera abolie pour les semi-finales et finales, ou les matchs devront être complétés.

15 - Surtemps

5 minutes à 4 contre 4 pour les parties et

10 minutes à 4 contre 4 pour les demi-finales et finales

Règlement pour le surtemps : Règlement de Hockey Québec 9.7

16 - Décision

En tout temps le président du tournoi, son représentant ou l'arbitre pourra arrêter un match s'il juge que la sécurité des participants est en jeu.