



## LES REGLEMENTS DU TOURNOI DES NATIONS DE LA TUQUE

### 1. RÈGLEMENTS

11. Le tournoi se déroulera conformément aux règlements de la F.Q.H.G. Cependant les règlements adoptés par le comité organisateur du tournoi à préséance sur les règlements de la Fédération Québécoise de Hockey sur glace.
- 1.2. Les équipes devront être composées de joueurs avec un statut indien inscrit sur la liste de bande de sa communauté respective.

### 2. IDENTIFICATION DES JOUEURS

- 2.1. Les cartes de statut d'indien devront être présentées sur demande du comité. Une fiche de contrôle sera émise par le comité afin de vérifier chaque joueur de chaque équipe avant la première partie. Un joueur n'ayant pas sa carte de statut indien ne pourra pas prendre l'alignement de son équipe respectif.
- 2.2. Le joueur sera disqualifié si aucune preuve n'est fournie sur demande ou si aucun membre du comité ne peut l'identifier à sa communauté d'origine. Toute autre carte telle que le permis de conduire ne sera pas acceptée si le permis de conduire n'est pas adressé à sa communauté et s'il n'y a pas de preuve de photo.
- 2.3. Toutes les équipes auront droit à quatre (4) joueurs provenant d'une autre communauté. Le gardien ne compte pas comme joueur d'extérieur.
- 2.4. Aucun joueur ne peut participer au tournoi s'il n'a pas atteint l'âge de dix-huit(18) ans. Sauf dans le cas suivant : les deux parents devront nous fournir une lettre signée de leur part stipulant le dégageant de non responsabilité aux membres de l'organisation du tournoi de hockey des nations de tout incident majeur ou blessure. L'Âge requis pour que le jeune puisse jouer est de (15) ans et doit avoir 16 ans avant le mois de septembre 2009.
- 2.5. L'alignement des équipes devra être donné au moins trente(30) minutes avant la première partie. ( peu importe la raisons )
- 2.6. Advenant le cas où les deux équipes auraient la même couleur de chandail, l'équipe locale devra faire le changement des chandails.

### 3. DÉBUT DES PARTIES

- 3.1. Chaque équipe aura droit à un maximum de dix-neuf(19) joueurs incluant les deux(2) gardiens de but et un minimum de huit(8) joueurs.
- 3.2. Un délai maximal de dix(10) minutes sera permis advenant le retard d'une équipe à se présenter sur la patinoire .
- 3.3. Après les dix(10) minutes, un minimum de six (6) joueurs devra être sur la glace pour officialiser le début de la partie, sinon l'équipe perd par défaut au pointage de 0-3.
- 3.4. Toute équipe ayant retardée la partie se verra infliger une pénalité mineure.
- 3.5. Un minimum de six(6) joueurs est requis pour finir la partie, sauf pour cause de blessure.

- 3.6. Tous les joueurs devront payés leur passe avant la première partie pour accéder à toutes les joutes.
- 3.7. Chaque équipe devra payée la totalité de son inscription avant sa première partie sinon il perd sa partie qu'ils ont joué même s'il a signé une victoire lors sa partie aux Pointages au différentiel 3 a 0.

#### 4. CLASSEMENT DES ÉQUIPES

- 4.1. Les équipes peuvent choisir la classe dans laquelle elles veulent évoluer. Toutefois, la direction du tournoi se réserve le droit d'accepter ou de refuser le choix de la classe et même de reclasser cette équipe. Ceci afin de conserver un meilleur équilibre au tournoi.

##### 4.2.

###### A)

*Un joueur ayant été identifié comme joueur de compétition et évoluant dans la catégorie participation sera automatiquement expulsé de cette équipe sans pénalisé toutefois l'issue et le résultat de la partie ; le joueur peut cependant se relocalisé avec une autre équipe de son calibre sans affecté le premier line-up.*

###### B)

*Le cas s'applique si ce joueur est inscrit sur un des registres de joueur des deux (2) dernières années précédente celle du T.H.D.N 2008 & 2007 ; les autres tournois s'appliquent pas et le gardien est exclus de cette clause.*

###### C)

Un joueur âgé de 38 ans et plus et ayant joué dans la classe compétition lors des deux (2) dernières années peut cependant jouer a une classe inférieure.

- 4.3 Un joueur arrivant en retard à sa partie durant la première période et que le temps règlementaire de la première période n'est pas écoulé, il pourra jouer sa partie sauf s'il arrive en retard après la 2<sup>ième</sup> période et que le chrono est décollé, il ne pourra pas jouer sa partie \*\* s'applique en ronde éliminatoire seulement.\*\*

- 4.5. Le critère pour le classement des équipes est le nombre de points accumulés pendant la ronde préliminaire.

#### 6. LES PERIODES SUPPLEMENTAIRES (IL S'APPLIQUE LORS DE LA DEMI-FINALE ET LA FINALE)

- 6.1. La prolongation se jouera à 4 contre 4 et le temps sera chronométré pour une période de 5 minutes. Le premier but compté met fin à la partie.
- 6.2. Si l'égalité persiste toujours après la période de prolongation, il y aura fusillade pour déterminer un gagnant. Les deux(2) équipes choisiront 5 joueurs de son alignement.
- 6.3. Si un joueur est pénalisé durant la période de prolongation et sa punition n'est pas écoulée après la prolongation ; il ne pourra pas participé au fusillade.

#### 7. SUSPENSION

- 7.1. Aucune bataille ne sera tolérée dans le tournoi. Tout joueur ayant provoqué une bataille sera expulsé de la partie en cours et suspendu pour le reste du tournoi.
- 7.2. Tout joueur se méritant une pénalité de match sera automatiquement suspendu pour une partie ou plus, selon la gravité de l'infraction.
- 7.3. Tout joueur se méritant une pénalité majeure ou une pénalité d'extrême inconduite de 10 minutes durant la partie en cours sera automatiquement suspendu.
- 7.4. Le comité organisateur peut empêcher tout joueur suspendu de prendre part à son tournoi tant que la suspension n'aura pas été complétée.

## 8. PÉNALITÉ

- 8.1. Tout joueur se méritant trois(3) pénalités dans la même partie sera expulsé pour le reste de la partie.

## 9. ARBITRES ET OFFICIELS

- 9.1. Tout instructeur ou joueur manquant de respect envers les arbitres ou officiels sera pénalisé selon la gravité de l'infraction pouvant même aller jusqu'à expulsion du tournoi.
- 9.2. Les officiels de chacune des parties peuvent, en tout temps, mettre fin à une partie.
- 9.3. Pour toute décision ou une telle application est nécessaire, un rapport devra être fait à la direction par les arbitres.
- 9.4. Pour toute infraction, un rapport devra être envoyé au comité de discipline qui fera un suivi.
- 9.5. Toute décision du comité de discipline sera finale et sans appel.

## 10. BOISSON ET DROGUE

- 10.1. Tout instructeur ou joueur pris, sur la glace et sur le banc, ou à différent endroit par un membre ou par une tierce personne du comité surpris à avoir consommé de la boisson ou de la drogue sera automatiquement expulsé du tournoi.

## 11. RESPECT

- 11.1. La direction du tournoi se réserve le droit d'expulser toute équipe ou tout membre d'une équipe ne se conformant pas aux règles du tournoi.
- 11.2. La direction du tournoi se réserve le droit de disqualifier toute équipe ou tout membre d'une équipe ne respectant pas l'intégrité du jeu.
- 11.3. Toute équipe prise par défaut à tricher, à truquer, à manigancer les règles sera disqualifiée pour le tournoi et son cas sera évalué afin de déterminer si la suspension devrait être prolongée.

- 11.4. Également, la direction du tournoi se réserve le droit de refuser une équipe ou certains joueurs lors de l'inscription du tournoi et même lors d'un prochain tournoi s'ils ont déjà fait preuve d'un comportement jugé indésirable.
- 11.5. Toute décision du comité sera finale et sans appel.

## 12. LES RÈGLEMENTS OLYMPIQUES SERONT EN VIGEUR

- 12.1. Lancer frappé permis ainsi que dans la classe vétérans.
- 12.2. Aucune mise en échec.
- 12.3. Le joueur qui méritera trois(3) pénalités dans la même partie sera expulsé pour le reste de la partie.
- 12.4. Il est entendu que le règlement oblige chaque joueur de hockey à porter les pièces d'équipements suivants :
- casque protecteur ;
  - demi-visière ou visière complète ou grille complète ;
  - protège cou et grille complète obligatoire pour joueur d'âge mineur.
- 12.5. Une formule de dégageant de responsabilité, en cas de blessure mineure ou majeure ne tenant pas responsable les organisateurs, devra être signée par les joueurs sur la feuille qui leur sera fournie avant la première partie de l'équipe.

## 13. DÉROULEMENT DU TOURNOI

Toutes les parties en ronde préliminaire seront jouées à la ronde «Round Robin» et ce pour toutes les catégories. (**Aucune période de jeu supplémentaire ne sera allouée durant les rondes préliminaires.**)

- A) Pour la catégorie H-F et B-B à 4 équipes, après 2 parties, il y aura des rondes éliminatoires.
- B) Pour la catégorie compétition à 6 équipes, après 3 parties, il y aura des rondes éliminatoires. Seul les 4 premières positions passent en ronde de demi-final.
- C) Pour les catégories participation à 12 équipes, ils seront divisés en deux sections, après 2 parties : il y aura des rondes éliminatoires. Seuls les 4 premières positions de chaque section iront en quart de final et en demi final.
- D) Pour la classe Old Timer. Après 2 parties, il y aura des rondes éliminatoires. Seuls les 4 premières positions iront en ronde de demi-final.

- 14 A) Pour toutes les catégories au hockey, les parties en ronde préliminaire, quart ou demi-final seront jouées comme suit :

<b>1<sup>ère</sup> et 2<sup>e</sup> période :</b>	12 minutes non chronométrée 2 minutes pour punition chrono
<b>3<sup>e</sup> période :</b>	12 minutes chronométrée 2 minutes pour punition chrono

- B) Pour toutes les catégories au Ballon sur glace, toutes les parties seront jouées comme suit :

<b>1<sup>ère</sup> et 2<sup>e</sup> période :</b>	12 minutes non chronométrées 2 minutes pour punitions chrono
<b>3<sup>e</sup> période :</b>	12 minutes chronométrées 2 minutes pour punitions chrono

C) Périodes supplémentaires : ( quart de finales ou demi-finales et finales seulement) :

- Une période de cinq (5) minutes chronométrées se jouera avec trois (4) joueurs plus le gardien de but. L'équipe qui aura compté le premier but gagnera la partie ;
- Si après la période supplémentaire, les deux équipes sont encore égales, il y aura la fusillade avec cinq (5) joueurs différents.
- Le total des buts comptés déterminera le gagnant.

A) S'il y a égalité entre deux équipes ou plus après la ronde préliminaire, les critères qui serviront à départager les équipes sont les suivants par ordre de priorité :

1. Le plus grand nombre de victoires ;
2. Le plus petit nombre de défaites ;
3. Le résultat du ou des matchs entre les équipes en cause
4. Le meilleur différentiel : total des points POUR moins le total des buts CONTRE de tous les matchs.
5. Le premier 1<sup>er</sup> but marqué dans le ou les matchs entre les équipes en causes.
6. Le premier 1<sup>er</sup> but le plus rapide marqué dans tous les matchs joués :

15. Les parties seront de 3 périodes, la première et la deuxième période seront de dix (12) minutes non chronométrées et la troisième période sera de quinze (12) minutes chronométrées.

16. DIFFÉRENCE DE BUTS

- 14.1. Advenant une différence de 7 buts, le temps restant à jouer ne sera plus chronométré même si la différence redevient inférieure. Cette règle s'applique dans toutes les classes.

17. CLASSE VÉTÉRAN

- 17.2. Le lancer frappé est permis.
- 17.3. 38 ans et plus

18. ADMISSIBILITÉ

- 16.1 La direction du tournoi acceptera seulement les inscriptions des équipes ayant payées avant la date limite du **21 janvier 2009** pour une maximum de 25 équipes, soit :

Classe compétition	=	6 équipes
Classe participation	=	12 équipes
Classe old timer	=	7 équipes
Classe féminin	=	4 équipes
Ballon- Balai	=	4 équipes

L'alignement de la première partie du tournoi devra demeurer inchangé et ce, jusqu'à la fin du tournoi. Tout joueur incluant le gardien de but ne peut s'aligner pour 2 équipes.

20

Chaque joueur devra jouer obligatoirement 1 parties préliminaires avec son équipe respective pour accéder à la partie éliminatoire ainsi que de signer le registre de présence avant sa partie.

21

Aucune équipe ne pourra demander un temps d'arrêt à la ronde préliminaire.

20.1 Chaque équipe aura droit à un temps d'arrêt de 30 secondes par partie ; uniquement à la demi-finale et à la finale.

21. COMITÉ ORGANISATEUR

21.1. Les organisateurs du tournoi se dégagent de toutes responsabilités concernant les accidents, les blessures ou les vols pouvant survenir à l'intérieur et à l'extérieur de l'aréna pendant le tournoi.

21.2. Le comité se réserve le droit d'apporter des modifications aux présents règlements et ce, sans aucun préavis.

22. PRÔTET

Aucun prôtet lors du tournoi sera accepté.

# Bon tournoi !

*Révisé et corrigé le 28 janvier 2009 a 10hre AM*

Par Sylvestre Rock  
Responsable comité discipline