



RÈGLEMENTS 2019

RÈGLEMENTS - TOURNOI NATIONAL ATOME DESJARDINS DE LÉVIS - 2019

Table des matières

Règlements généraux	4
1. Règles du jeu	4
2. Classement des équipes	4
3. Inscription des équipes	4
4. Éligibilité des joueurs	4
5. Endroit du Tournoi national atome Desjardins de Lévis	4
6. Formulaire à compléter	4
7. Heures d'arrivée à l'aréna	5
8. Formule du tournoi	5
9. Admission	7
10. Cartables d'équipes (Hockey Québec - 10.9.10)	7
Règlements spécifiques au Tournoi national Atome de Lévis	8
11. Durée des parties	8
12. Nombre maximum de joueurs (8.2.2)	9
13. Nombre minimum de joueurs (8.2.1)	9
14. Chandails	9
15. Joueurs Blessés	9
16. Temps d'arrêt	9
17. Réchauffement et surfacage de la patinoire durant une partie	10
18. Cédule et club receveur	10
19. Équipement (8.2.5)	10
20. Trophées individuels et/ou fanions	11
21. Direction du Tournoi	12
22. Responsabilité en cas de blessures	12
23. Politique, lors des tempêtes de neige, verglas ou autres situations hors de contrôle du tournoi.	12

Annexe I	13
1. Pointage : Classes AA, BB	13
2. Point - Franc Jeu	13
3. Critères des minutes de punition	15
4. Comportement des officiels d'équipe	15
Annexe II	16
1. Surtemps	16
2. Fusillade	16
3. Exception (10.7.3) pour toutes les classes, demi-finales et finales	17
4. Départage d'égalité (10.8)	17

Règlements généraux

1. Règles du jeu

Les règles du jeu sont celles de l'ACHA et les règlements administratifs ceux de Hockey Québec en vigueur pour la saison 2018-2019 et celles indiquées ci-dessous.

2. Classement des équipes

Il y aura 5 classes : AA, BB, A, B, C.

3. Inscription des équipes

Pour participer au tournoi, les équipes doivent faire parvenir leurs formules d'inscription ainsi que la somme requise soit par mandat-poste ou chèque certifié, avant la date fixée par l'exécutif du tournoi.

4. Éligibilité des joueurs

Pour être éligibles, les joueurs doivent être nés entre le 1^{er} janvier 2008 inclusivement et le 31 décembre 2009 inclusivement.

5. Endroit du Tournoi national atome Desjardins de Lévis

Aréna André Lacroix, 7300 boul. Guillaume Couture, Lévis (Québec) G6V 6Z4
Tél. : (418) 838-4129

6. Formulaire à compléter

Une équipe qui est confirmée, doit compléter un formulaire d'alignement qui lui sera envoyé, le retourner ainsi qu'une photo d'équipe.

7. Heures d'arrivée à l'aréna

Pour la première partie, chaque équipe devra être arrivée à l'aréna au moins 60 minutes avant le début de son match.

Le gérant ou la gérante devra se présenter au registraire de l'aréna, 60 minutes avant le début de sa première partie.

Pour les autres parties, chaque équipe devra être arrivée à l'aréna au moins 45 minutes avant le début de son match.

8. Formule du tournoi

Les classes AA et BB jouent un minimum de trois parties. Les résultats de ces parties déterminent la position de chaque équipe au classement général de la ronde préliminaire.

Dans la classe AA les 6 premières positions au classement général de chaque pool accèdent aux huitièmes de finales. Dans la classe BB, il y a un pool de 18 équipes donc 12 équipes accèdent aux huitièmes de finales.

Dans la classe A, B et C, il s'agit d'un tournoi de type double élimination. 2 parties sont assurées.

8.1. Huitièmes de finales : Pour les classes AA (Deux Pools)

6^e position vs 3^e position

5^e position vs 4^e position

La première et la deuxième position au classement général de chacun des pools passent directement au Quarts de finales.

8.2. Huitièmes de finales : Pour les classes BB (1 Pool)

130 12^e position vs 5^e position

132 11^e position vs 6^e position

134 10^e position vs 7^e position

136 9^e position vs 8^e position

La première, deuxième, troisième et quatrième position au classement général passent directement au Quarts de finales.

8.3. Quarts de finales : Pour les classes AA (Pour les deux Pools)

4^e fiche au classement parmi les équipes restantes et gagnantes des huitièmes de finale
vs 1^{re} fiche au classement parmi les équipes restantes et gagnantes des huitièmes de finale

3^e fiche au classement parmi les équipes restantes et gagnantes des huitièmes de finale
vs 2^e fiche au classement parmi les équipes restantes et gagnantes des huitièmes de finale

8.4. Quarts de finales : Pour les classes BB (1 Pool)

Gagnant partie 130 vs 4 position classement général
Gagnant partie 132 vs 3 position classement général
Gagnant partie 134 vs 2 position classement général
Gagnant partie 136 vs 1 position classement général

8.5. Demi-finales : AA (Ici nous croisons les pools)

Pour le AA :

2^e fiche au classement du pool AA-B parmi les équipes restantes et gagnantes des quarts de finales vs 1^{re} fiche au classement du pool AA-A parmi les équipes restantes et gagnantes des quarts de finales.

2^e fiche au classement du pool AA-A parmi les équipes restantes et gagnantes des quarts de finales vs 1^{re} fiche au classement du pool AA-B parmi les équipes restantes et gagnantes des quarts de finales.

8.6. Demi-finales : BB

4^e fiche au classement général parmi les équipes restantes et gagnantes des quarts de finales vs 1^{re} fiche au classement général parmi les équipes restantes et gagnantes des quarts de finales.

3^e fiche au classement général parmi les équipes restantes et gagnantes des quarts de finales vs 2^e fiche au classement général parmi les équipes restantes et gagnantes des quarts de finales

8.7. Finales : Pour les classes AA

Les deux équipes gagnantes des demi-finales se rencontrent
(Tirage au sort pour le club receveur et visiteur)

8.8. Finales : Pour les classes BB

2^e fiche au classement général parmi les équipes restantes et gagnantes des demi-finales vs 1 fiche au classement général parmi les équipes restantes et gagnantes des demi-finales

9. Admission

Gratuite.

10. Cartables d'équipes (Hockey Québec - 10.9.10)

Un cartable de vérification sera exigé de toutes les équipes participantes. **L'ÉQUIPE EST RESPONSABLE DE RÉCUPÉRER SON CARTABLE IMMÉDIATEMENT APRÈS SA DERNIÈRE PARTIE.**

Ce cartable comprendra obligatoirement les formules et éléments suivants :

Le formulaire Composition officielle d'équipe approuvé par le registraire régional ou de l'association.

Le permis de tournoi de l'équipe.

Le calendrier des parties de la ligue et le calendrier des parties de tournois.

Les feuilles de pointage des cinq (5) dernières parties (saison régulière, tournois ou séries éliminatoires).

Pour les équipes de l'extérieur du Québec le règlement 10.5.4, A, B, C et D

Règlements spécifiques au Tournoi national Atome de Lévis

11. Durée des parties

Pour les classes A, B et C toutes les parties de rondes préliminaires, demi-finales et finales sont de trois périodes de 10-12-15 minutes chronométrées.

Pour les classes AA et BB toutes les parties de rondes préliminaires, huitièmes de finales, quarts de finales et de demi-finales sont de trois périodes de 10-12-15 minutes chronométrées. Les finales sont de trois périodes de 15-15 et 20 minutes chronométrées.

11.1. Les gardiens changent de but après la première période. Il n'y a pas de temps de repos et la deuxième période commence immédiatement.

11.2. Le surfaçage de la glace est fait entre la deuxième et la troisième période. Les gardiens changent de but après la deuxième période. Cependant, la direction du tournoi se réserve le droit d'annuler le surfaçage et d'accorder deux (2) minutes de repos aux équipes.

11.3.

A Advenant une différence de sept (7) buts ou plus après la deuxième période complète **DANS TOUTES LES PARTIES** de la classe A, B et C, la partie en cours prendra fin immédiatement (Hockey Québec- **10.6.5**)

B Dans les classes AA, BB, **DANS LES TROIS PREMIERES PARTIE DE LA RONDE PRÉLIMINAIRE**, advenant une différence de sept (7) buts ou plus après la deuxième période complète, il n'y aura aucun chronométrage pendant la troisième période, et ce, même si l'écart diminue (Hockey Québec - **10.6.5**) et les punitions deviennent non-chronométrées.

C **POUR LES CLASSES AA ET BB DU TOURNOI, PENDANT LES PARTIES DE HUITIÈMES DE FINALES, QUARTS DE FINALES, DEMI-FINALES ET FINALES**, advenant une différence de sept (7) buts ou plus après la deuxième période complète la partie en cours prendra fin immédiatement (Hockey Québec - **10.6.5**)

12. Nombre maximum de joueurs (8.2.2)

Chaque équipe a droit à un maximum de dix-neuf (19) joueurs en uniforme; soit dix-sept (17) joueurs et un ou deux gardiens de buts.

13. Nombre minimum de joueurs (8.2.1)

Au simple lettre, dans les classes « A » « B » et « C » une équipe doit se présenter avec un minimum de 8 joueurs en uniforme, plus un gardien de but au début d'une partie.

Au secteur compétition « AA » et « BB », une équipe doit se présenter avec au moins dix (10) joueurs en uniforme au début d'une partie plus un ou deux gardiens de buts.

14. Chandails

Lorsque les couleurs des chandails des équipes en présence, ne feront pas contraste, l'équipe visiteuse au tableau indicateur devra changer de chandail. Une autre série de chandail sera alors fournie par le tournoi. L'équipe locale doit porter le chandail pâle et l'équipe visiteuse le chandail foncé.

15. Joueurs Blessés

15.1. Lorsqu'un joueur est blessé durant une partie, il est INTERDIT aux préposés de l'équipe d'aller sur la glace, à moins d'être invités à le faire par le responsable. Des personnes assignées par le tournoi s'occupent des blessés. Cependant, il n'y aura pas de punition mineure infligée à l'équipe fautive.

15.2. Lorsqu'un joueur est blessé durant une période dont le temps n'est plus chronométré, le chronométreur arrêtera le temps sur décision de l'arbitre.

16. Temps d'arrêt

Un temps d'arrêt de 30 secondes sera accordé durant la rencontre.

17. Réchauffement et surfacage de la patinoire durant une partie

- 17.1. RÉCHAUFFEMENT : Une période de 2 minutes sera allouée aux équipes pour le réchauffement en début de partie. Si le tournoi est en retard, cette période pourra être annulée.
- 17.2. SURFAÇAGE : Après un surfacage dans le cours d'une partie (après la 2^e période), seulement 5 joueurs et le gardien de but de chacune des équipes seront admis sur la glace. Les autres joueurs devront se diriger immédiatement à leurs bancs respectifs. Aucune punition ne sera décernée à l'équipe fautive.

18. Cédule et club receveur

- 18.1. Dans la classe A, B et C, la cédule sera respectée intégralement jusqu' au moment où deux équipes gagnantes s'affrontent, l'équipe qui reçoit est déterminée par un tirage au sort entre les équipes concernées.
- 18.2. Pour la ronde préliminaire dans les classes AA et BB pour les deux premières parties, la cédule sera respectée intégralement alors que pour la troisième partie, l'équipe qui reçoit est déterminée par un tirage au sort entre les équipes concernées (voir section 8 du document pour les rondes éliminatoires)
- 18.3. L'organisation du tournoi se réserve le privilège de modifier la cédule du tournoi si des événements l'y oblige et les équipes devront s'y conformer

19. Équipement (8.2.5)

Chaque joueur devra porter l'équipement obligatoire selon les règles en vigueur dans la province ou le pays où est enregistrée son équipe.

Aucun mesurage de bâton ne sera permis pendant le tournoi.

20. Trophées individuels et/ou fanions

Les gagnants seront déterminés comme suit :

Pour chacune des classes du tournoi :

20.1. Meilleur gardien de but :

Choisi par un comité de sélection formé par l'organisation du tournoi. La décision du comité est finale **(Le gardien ayant la meilleure moyenne de sa catégorie ne gagne pas nécessairement le titre de meilleur gardien).**

20.2. Champion compteur :

Advenant égalité, celui ayant compté le plus de buts sera déclaré gagnant. Aucun des buts comptés en fusillade ne seront ajoutés à la fiche du joueur impliqué.

20.3. Meilleur défenseur :

Choisi par un comité de sélection formé par l'organisation du tournoi. La décision du comité est finale. **(Le défenseur avec le plus de points ne gagne pas nécessairement le titre de meilleur défenseur).**

Sélection dans toutes les classes du tournoi et les gagnants seront nommés après la dernière finale du tournoi :

20.4. Nomination de l'équipe étoile :

Nomination de l'équipe étoiles du tournoi, sera composée de 3 attaquants, 2 défenseurs et 1 gardien de but, choisie par un comité formé par l'organisation du tournoi. La décision du comité est finale.

Joueur le plus prometteur du tournoi (Coupe Remparts), Choisi par un comité formé par l'organisation du tournoi. La décision du comité est finale.

21. Direction du Tournoi

La direction du tournoi se réserve le privilège d'apporter des changements à tous règlements afin d'assurer la bonne marche du tournoi. Cependant tout ajout et ou modification au présent règlement doit recevoir l'approbation du responsable régional des tournois de H.Q.C.A. et toute demande de modification et ou d'ajout doit être adressée par écrit pour approbation.

22. Responsabilité en cas de blessures

La direction du tournoi et/ou ses bénévoles ne pourront, en aucun temps, être tenus responsables des blessures subies par les joueurs ou les entraîneurs durant le tournoi.

23. Politique, lors des tempêtes de neige, verglas ou autres situations hors de contrôle du tournoi.

- 23.1. **Si possible** le tournoi se réserve le droit de déplacer une partie si une ou les deux équipes ne peuvent se présenter lors des tempêtes de neige, vent, verglas ou autres situations. Dans le cas où nous ne pouvons pas appliquer le point 23.1 voici la procédure qui sera appliquée
- 23.2. Si une des deux (2) équipes se présente et que l'autre ne se présente pas, l'équipe qui s'est présentée est déclarée gagnante;
- 23.3. Si aucune des deux (2) équipes ne se présente, tirage au sort pour déterminer l'équipe gagnante.
- 23.4. Si une équipe ne se présente pas à une partie elle perd son point Franc Jeu.

Annexe I

1. Pointage : Classes AA, BB

- 1.1. Les équipes de la classe AA et BB suivent les règles suivantes en plus des règlements réguliers du tournoi et de Hockey Québec lorsqu'ils s'appliquent.
- 1.2. Pour les trois premières parties lesquelles détermineront le classement général, les règles suivantes s'appliquent :
 - 1.2.1. Le pointage après les trois périodes régulières détermine le résultat de la partie selon les situations suivantes :
 - 1.2.1.1. Non égalité après trois périodes régulières : l'équipe gagnante accumule 4 points (3 pour la victoire et 1 si elle a conservé son point de comportement) et l'équipe perdante 1 point si l'équipe a conservé son point de comportement.
 - 1.2.1.2. Égalité après trois périodes régulières : l'équipe gagnante accumule 3 points (2 points pour la victoire et 1 point pour le point de comportement si conservé, avant le surtemps et/ou fusillade). Équipe perdante accumule 2 points (1 point pour la défaite en prolongation ou fusillade, plus 1 point si l'équipe a conservé son point de comportement, avant le surtemps ou fusillade).

2. Point - Franc Jeu

2.1. Franc-jeu AA, BB pour les trois premières parties de la ronde préliminaire en cas de prolongation.

Le point Franc-jeu s'applique de la manière suivante : **après les 3 périodes réglementaires de jeu**, les équipes qui conservent leur point Franc-jeu selon les critères établis verront un (1) point ajouté à la fiche de l'équipe et la prolongation se déroule selon le règlement de surtemps. Aucune punition n'est décernée pour débiter la prolongation en cas de perte du point Franc-jeu.

Si une équipe ne se présente pas à une partie, l'équipe adverse hérite de la victoire (3 points) et du point Franc-jeu (1 point) et l'équipe absente perd son point Franc-jeu pour cette partie.

Dès que les équipes sont déterminées pour les huitièmes de finales, quarts de finales, demi-finales ou finales, selon le classement général, ces parties éliminatoires appliquent le point Franc-jeu selon le système tournoi simple élimination décrit dans le chapitre suivant.

2.2. Franc-jeu de toutes les parties de la classe A, B et C, + huitièmes de finales, quart de finales de toutes les classes en cas de prolongation

Pour toutes les parties de la classe A, B et C ainsi que les huitièmes de finales, quarts de finales de toutes les classes, lorsqu'une partie se termine par un pointage égal entre les deux équipes en présence, la partie se prolonge automatiquement même si une seule des deux formations qui s'affrontent a conservé son point Franc-jeu. Cependant, dans cette éventualité, cette dernière jouira d'une supériorité numérique (quatre contre trois) pendant les 5 minutes de cette prolongation. Pour toutes les prolongations de cinq minutes, aucun joueur de l'équipe fautive n'aura à se rendre au banc des punitions afin de servir cette punition majeure.

2.3. Franc-jeu de toutes les parties de demi- finales et finales de toutes les classes en cas de prolongation

En demi-finales et finales de toutes les classes, si une des deux équipes ne conserve pas son point Franc-jeu, l'équipe l'ayant conservé jouira pendant les 5 premières minutes de la prolongation de dix minutes d'une supériorité numérique (quatre contre trois) après quoi s'il n'y a pas eu but, les équipes évolueront à force égale (4 contre 4) pour le reste de la prolongation.

L'entraîneur de l'équipe fautive, par l'entremise de son capitaine sur la glace, désignera un joueur pour purger cette punition majeure. L'entraîneur pourra désigner n'importe quel joueur pour purger cette punition majeure.

3. Critères des minutes de punition

3.1. Atome : 10 minutes et moins

3.1.1. Type de punition (feuille de pointage)

Les types de punitions suivantes se répertorient de la manière suivante :

Code A	2 minutes
Code B	5 minutes
Code C	10 minutes
Code D	10 minutes
Code E	10 minutes
Code F	0 minute

4. Comportement des officiels d'équipe

Aussitôt qu'un arbitre appellera une punition de banc à un officiel d'équipe en raison de son comportement, entraînant une punition d'extrême inconduite, inconduite grossière et punition de partie, cette équipe perdra automatiquement son point Franc-jeu.

Codes : D-61 = Abus verbal envers un officiel, conduite antisportive et autre inconduite
 D-62 = Se livrer à des insultes ou intimidation de nature discriminatoire
 D-66 = Inconduite grossière pour tourner la partie en dérision
 D-70 = Langage, geste abusif et obscène
 D-98 Quitter le banc en fin de période et ou la partie (entraîneur)
 E-78 = Agression verbale envers un officiel
 E-77 = Menacer de frapper ou tenter de frapper un officiel

Annexe II

1. Surtemps

Période de surtemps pour toutes les classes du tournoi AA, BB, A, B et C parties préliminaires + huitièmes de finales et quarts de finale de toutes les classes (9.7.1.).

En cas d'égalité après les trois périodes de jeu réglementaires, il y aura période de surtemps selon le mode suivant :

- Il y aura un maximum de 1 période supplémentaire de 5 minutes à temps arrêté avec alignement de 4 joueurs par équipe plus 1 gardien de but, sauf en cas de punition (conformément aux règles de jeu), le premier but marqué met fin à la partie.
- Après cette période de surtemps de 5 minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade tel que stipulé à l'article 10.7.2

2. Fusillade

Lorsqu'il y a fusillade, seul le but de différence est ajouté à la fiche des équipes en présences (ex. : le pointage est 2 à 2 après trois périodes réglementaires. En surtemps, il n'y a aucun but, en fusillade, le compte finit 5 à 4. Le pointage du tableau pour les buts pour et les buts contre sera de 3 à 2 et ce sera celui utilisé pour établir le meilleur différentiel en cas d'égalité, si nécessaire.)

Fusillade (10.7.2)

- 2.1. Après chaque partie du tournoi, s'il y a égalité entre les deux équipes après la période de surtemps, l'entraîneur désignera un joueur pour tenter de déjouer le gardien de but adverse, il n'a pas à informer les officiels de l'ordre de ses (3) joueurs. 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
- 2.2. Un joueur qui se trouvait au banc des punitions à la fin de la période de surtemps est éligible à participer à la fusillade
- 2.3. La fusillade se déroulera de la façon suivante :
 - 2.3.1. L'équipe qui reçoit (receveur) a le choix de déterminer si elle débutera ou non la fusillade.
 - 2.3.2. 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 joueurs de chaque équipe aient effectué une ronde complète.

- 2.3.3. Le choix de l'entraîneur ne représente pas l'ordre dans lequel les joueurs doivent se présenter au centre de la glace pour effectuer leur lancer.
- 2.3.4. Les règles de jeu des tirs de punition s'appliquent.
- 2.3.5. Les lancers se font à tour de rôle et aucun tir simultané sur chacun des deux gardiens de buts ne sera toléré.
- 2.3.6. L'équipe ayant marqué le plus de buts dans cette ronde complète est proclamée gagnante.
 - 2.3.6.1. Lorsqu'un deuxième ou troisième tour devient nécessaire pour briser l'égalité, l'ordre de passage des joueurs est laissé à la discrétion de l'entraîneur et peut très bien ne pas respecter l'ordre du premier tour. Ainsi, à chaque tour, tous les joueurs qui terminent la partie devront participer à la fusillade avant qu'un joueur ne revienne une autre fois.
 - 2.3.6.2. La partie prend fin lorsque l'égalité est brisée, après qu'un joueur de chaque équipe ait effectué un tir vers le but.

3. Exception (10.7.3) pour toutes les classes, demi-finales et finales

Lors des parties demi-finales et de finales de chaque tournoi sanctionné par Hockey Québec, en cas d'égalité après les trois périodes réglementaires, il y aura période de surtemps selon le mode suivant :

- 3.1. Il y aura un maximum de 1 période supplémentaires de 10 minutes à temps arrêté avec alignement de 4 joueurs par équipe plus 1 gardien de but, sauf en cas de punition (conformément aux règles de jeu), le premier but marqué met fin à la partie.
- 3.2. Après cette période de surtemps de dix minutes, si l'égalité persiste, il y aura fusillade tel que stipulé à l'article 10.7.2

4. Départage d'égalité (10.8)

Il est important de savoir que pour chaque tour de départage, **l'objectif est d'identifier 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 :

A 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.

- 4.1. Le plus grand nombre de points;
- 4.2. Le plus grand nombre de victoires;
- 4.3. Le résultat du ou des parties 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.

- 4.4. Le meilleur différentiel : total des buts pour moins le total des buts contre de toutes les parties;

Note 2 : Si une équipe n'est pas présente pour une partie, le nombre de buts pour et contre des parties jouées contre elle par les autres équipes ne doit pas être considéré dans le calcul.

- 4.5. L'équipe ayant marqué le but le plus rapide dans toutes les parties jouées;

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

- 4.6. L'équipe ayant accumulé le plus de points Franc-jeu;
- 4.7. Tirage au sort.

Règlements vérifiés - Janvier 2019