Règlements du Tournoi
Hockey Féminin Richelieu
Édition 2025

Règlements de jeu

Tous les règlements de jeu du Livre des « Règlements administratifs » de Hockey Québec (HQ) et de Hockey Canada (HC) sont appliqués.

Abandon d'une équipe

Si une équipe abandonne dans les 30 jours calendrier avant le début du tournoi après avoir été acceptée, ou après le début du tournoi, elle perd ses frais d'inscription et son abandon est soumis pour enquête au comité de discipline de sa région. Celui-ci en fait rapport au responsable régional des tournois concerné par télécopieur ou par courrier électronique, règlement 9.8.5 d'hockey Québec.

Abandon ou désistement après une victoire d'un tournoi éliminatoire

L'équipe ayant été battue par cette dernière pourra continuer à participer au tournoi. Si l'équipe ayant été battue ne peut ou ne veut pas revenir, vous pourriez accepter une des équipes éliminées de votre tournoi.

Enregistrement d'une équipe

5 jours avant le début du tournoi, le gérant ou un officiel d'équipe doit faire parvenir par courriel au responsable du tournoi les documents suivants (idéalement en format PDF):

- Le calendrier des parties de votre équipe dans votre ligue à jour, tournois, championnats
- Feuilles de pointage des 5 dernières parties (saison régulière, tournois et séries éliminatoires).
- L'enregistrement de l'équipe et approuvé par le registraire régional ou de l'association

Si des modifications sont faites sur le formulaire d'enregistrement d'équipe par la suite ou si une partie est jouée dans les 5 jours, il faut retourner une copie par courriel au responsable du tournoi.

Qualifications des entraineurs

Les entraîneurs doivent respecter le grade requis par leur division et classe (HQ 3.2). Un des officiels d'équipe derrière le banc doit absolument être accrédité comme préposé à la santé et sécurité selon l'article 3.6B des règlements administratifs.

Service de premiers soins

Le tournoi doit informer les responsables PSSH de chaque équipe du fonctionnement en cas de blessure. Le soigneur pourra se rendre sur la patinoire lorsque l'autorisation lui sera donnée par un des officiels.

Personnes admissibles

Un maximum de cinq (5) officiels d'équipe sont admissibles derrière un banc d'équipe. Ils doivent tous être inscrits et enregistrés sur le formulaire d'enregistrement des membres d'une équipe ainsi que sur la feuille de pointage du match.

Gardien de but

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, il aura dix (10) minutes pour récupérer. S'il est nécessaire de remplacer le gardien blessé, cinq (5) minutes additionnelles seront accordées pour un total de quinze (15) minutes, à un joueur déjà en uniforme pour revêtir l'équipement de gardien (HC art. 2.4 c).

Nombre de joueurs en uniforme

- Au simple lettre, le nombre minimum de joueurs en uniforme avant le début de la partie est de 6 joueurs plus un gardien (HQ art. 7.2.1 A)
- Au triple et double lettre, le nombre minimum de joueurs en uniforme avant le début de la partie est de 10 joueurs plus un ou deux gardiens (HQ art. 7.2.1 B)
- Si le nombre de joueurs n'est pas respecté, l'équipe fautive en cause perd la partie (0-1) et son point franc jeu.
- Après le début d'un match, si une équipe n'est pas en mesure de placer sur la glace le nombre de joueurs requis par le jeu (1 gardien de but et cinq (5), quatre (4) ou trois (3) autres joueurs selon les punitions), l'officiel met fin au match, fait rapport sur la feuille de match et l'équipe en cause perd le match (HQ 7.2.1D).

Règles

- Aucun mesurage de bâton n'est permis durant le tournoi
- La poignée de main (poing à poing) se fera avant le match.

Avance à l'horaire

Le comité se réserve le droit de débuter une partie plus tôt. Les équipes doivent être prêtes à jouer au moins quinze (15) minutes avant l'heure prévue à l'horaire.

Délai ou retard d'une équipe

Une équipe qui n'est pas présente à l'heure prévue pour le début de la partie, aura un délai de quinze (15) minutes, et ce incluant la période d'échauffement afin qu'elle présente le nombre minimal de joueurs pour débuter la partie. Toutefois, une pénalité de deux (2) minutes lui est imposée pour avoir retardé la partie. Après ce délai, l'équipe perd par forfait (0-1). L'équipe fautive perd aussi son point franc jeu (HQ art. 7.2.9).

Couleur des chandails

Visiteur : Pâle Local : Foncé

S'il n'y a pas de contraste entre les couleurs de chandails des deux équipes, l'équipe locale devra changer de couleur de chandails.

Départage d'égalité au classement

Le règlement 9.7 de hockey Québec s'applique intégralement.

Règlementation de surtemps

Le règlement 9.6.1 s'applique intégralement pour les parties éliminatoires, les demi-finales et finales.

Fusillade

Le règlement 9.6.2 de hockey Québec s'applique intégralement.

Arrêt d'une partie

En tout temps, l'organisation du tournoi ou l'arbitre pourra arrêter une partie s'ils jugent que la sécurité des participants pourrait être compromise.

Chambre des joueurs

Les équipes auront accès à leur chambre aussitôt que les responsables de l'accueil les auront avisées. Après la partie, les équipes auront vingt (20) minutes pour libérer la chambre. Nous comptons sur votre collaboration afin de maintenir les chambres propres lors de votre départ. De plus, l'équipe sera tenue responsable de tout dommage causé par l'un de ses membres aux installations et aux équipements utilisés dans les arénas.

Mésentente

Advenant une discussion aux règlements du tournoi, toute décision rendue par le comité de discipline du tournoi sera sans appel.

Modifications à l'horaire
Suite à des situations, événements, tempêtes, intempéries majeures ou autres, et qui sont hors de contrôle du comité organisateur, celui-ci peut, en tout temps, suspendre, modifier et réaménager la cédule, l'horaire ou autres. Nous ne serons pas responsables des dépenses d'une équipe suite à ces modifications. Nous tenterons de vous aviser par téléphone de tout changement à votre horaire. La décision du comité est finale et sans appel En plus, aucune modification à l'horaire ne sera effectuée sur demande, sauf dans des cas de force majeure.

Protêt
Le tournoi s'engage à respecter la décision de l'arbitre pour toutes les parties du tournoi. Tout protêt contre une décision d'un officiel en rapport avec l'application ou la non-application d'une règle de jeu doit être fait par un membre en règle. Le règlement 7.4 s'applique intégralement lors d'un protêt.

Utilisation de klaxon
Bien que nous vous encourageons à supporter votre équipe de façon dynamique, nous vous rappelons que, conformément au règlement de hockey Québec (7.7.8) l'utilisation de klaxon à air comprimé ou klaxon alimenté par une batterie durant les parties est interdite.

Responsabilité
- Le tournoi ne se tient aucunement responsable des accidents ou pertes de biens qui pourraient survenir pendant la durée du tournoi.
- Toute personne transportée à l'hôpital par ambulance est responsable des frais de ce service.

Règles spécifiques au tournoi

La période d'échauffement avant les parties sera de 3 minutes.

La réfection de la glace sera faite entre la deuxième et la troisième période de chaque partie.

Le tournoi est un tournoi à la ronde. En cas d'égalité, lors des parties du tournoi à l'exception des huitièmes, quarts de finales, demies finales et les finales, le match demeure nul et un (1) point chacun pour les équipes au classement.

Le nombre de parties garanties pour chacune des classes est de trois parties.

Le temps des périodes pour les différentes classes :

Classes M11 AA, A et B et M13 AA, A et B toutes les parties du tournoi incluant les demies finales et la finale :

1ière et 2ième période = 10 minutes temps chronométré

3ième période = 12 minutes temps chronométré

Classes M15 A et B, M18 A et B et Junior A toutes les parties du tournoi incluant les demies finales et la finale

1ière et 2ième période = 10 minutes temps chronométré

3ième période = 15 minutes temps chronométré

Classes M15 AA, M18 AA et Junior AA toutes les parties du tournoi incluant les demies finales et la finale

1ière et 2ième période = 12 minutes temps chronométré

3ième période = 15 minutes temps chronométré

S'il y a une différence de sept buts après la deuxième période, le temps devient continu jusqu'à la fin de la partie même si l'écart est réduit à moins de 7 buts. Les punitions sont à temps arrêté.

Un temps d'arrêt sera permis durant les demi-finales et finales d'une durée de 30 secondes

Autres règlements

Pour toutes les divisions/classes sauf Junior AA:

Les 4 premières équipes au classement du tournoi à la ronde passeront en demi-finale

4 ième Position vs 1 ière Position
3 ième Position vs 2 ième Position

Lors de la finale, l'équipe entre les deux qui a terminé la plus haute au classement sera l'équipe locale.

Pour Junior AA:

Les 2 premières équipes au classement du tournoi à la ronde passeront en finale

Lors de la finale, l'équipe entre les deux qui a terminé la plus haute au classement sera l'équipe locale.