



Règlements Festi-Félines Féminin du Richelieu M9

Règlements de jeu

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

Abandon d'une équipe

Si une équipe abandonne dans les 30 jours calendrier avant le début du tournoi M9 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 9.9.6 d'hockey Québec.

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 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 d'entraîneurs

Les entraîneurs doivent respecter le grade requis par leur classe (voir règlements administratifs 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 3 officiels d'équipe sont admissibles derrière un banc d'équipe. Ils doivent tous être inscrits et enregistrés sur le formulaire de composition officiel d'équipe ainsi que sur la feuille de pointage du match.

Gardien de but

Toute équipe doit aligner un gardien de but. Si 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. 2.4c).

Nombre de joueurs en uniforme

- Une équipe doit avoir en uniforme avant le début de la partie un minimum de 6 joueurs et un maximum est de 12 joueurs plus un gardien (HQ art. 6.3.1 et 6.3.2)



Règles

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

Avance à l'horaire

Le comité se réserve le droit de débiter 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 débiter la partie. Après ce délai, l'équipe perd par forfait (0-1).

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.

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. 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 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 M9

Tous les tournois M9 devront obligatoirement se dérouler selon la formule demi-glace sans exception.

Un seul officiel est en fonction sur chaque ½ glace.

Chaque équipe devra jouer un minimum de quatre (4) matchs garantis au cours du même tournoi. Les équipes pourront jouer jusqu'à deux (2) matchs par jour avec un intervalle minimum de 60 minutes entre la fin du premier match et le début du suivant.

Le tournoi peut être du format **participation** où les buts ne sont pas comptabilisés ou **compétition** avec demi-finales et finale.

- Des matchs de 2 périodes de 21 minutes.
- Une minute de repos entre les deux périodes.
- Période d'échauffement de 2 minutes avant le match.
- Présence de 90 secondes.
- Format 4 vs 4 (joueurs) plus un gardien par équipe.
- Pas de ligne rouge donc aucun dégagement refusé.
- Pas de ligne bleue donc pas de hors-jeu.
- Le temps s'écoule de façon continue.
- Mise au jeu au début de chaque période.
- Une sirène ou un sifflet annonce la substitution des joueurs. Les joueurs doivent abandonner la rondelle immédiatement et quitter la glace.
- Les équipes locales défendent les deux extrémités de la patinoire, tandis que les équipes visiteuses défendent les filets au centre de la glace et ceci pour la durée du match.

Aucune période de surtemps ne sera permise au M9. Pour un tournoi au format compétition, en cas d'égalité après le temps régulier, il y aura fusillade tel que stipulé à l'article 9.7.2. Pour ce faire, le filet près de la bande sera utilisé alternativement par les deux équipes, la rondelle sera mise en jeu sur la ligne bleue.

Les pénalités sont sous forme de tir avec poursuite : l'équipe adverse du joueur ou entraîneur punis obtient un tir de pénalité, et quelques secondes après, tous les joueurs vont à sa poursuite. Si le tir de punition a lieu vers



la fin de la période de 90 secondes sur une demi-glace, l'autre demi-glace poursuit son jeu normalement et change les joueurs au signal sonore.

Les mises en échec ne sont pas permises.

Expulsion : Tout joueur cumulant un total d'au moins trois (3) punitions mineures pendant le même match, sera expulsé du match et devra se retirer à son vestiaire pour le reste du match.