



Règlements du Tournoi Junior St-Hyacinthe 2026

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 Junior 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 téléphone ou par courriel électronique, règlement 9.8.5 de Hockey Québec

Abandon ou désistement après une victoire d'un tournoi à élimination

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

Avant le début du tournoi, le gérant ou un officiel d'équipe doit faire parvenir par courriel au responsable du tournoi les documents suivants :

- **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).**

Le tournoi sera informatisé via Spordle Play (alignement électronique), mais avant chaque partie le gérant ou l'entraîneur chef devra quand même se présenter à la registration pour valider son alignement.

Qualifications des entraîneurs

Tous les entraîneurs-chefs, les entraîneurs adjoints et le personnel de banc doivent se conformer au tableau des qualifications (HQ 3.2).

Service de premiers soins

Le tournoi doit informer les responsables santé-sécurité (PSSH) de chaque équipe du fonctionnement en cas de blessure. Le responsable 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 le banc d'équipe. Ils doivent tous être inscrit et enregistrés sur le cahier d'équipe / T-112.

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 le 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 du gardien (HC art. 2.4.c.)

Nombre de joueurs en uniforme

- 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)
- 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 7.2.1 D.)

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 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. 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) ainsi que 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

Le règlement 9.7 de Hockey Québec s'applique intégralement

Règlement 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.

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.

Utilisation de klaxon

Bien que nous vous encourageons à supporter votre équipe de façons 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.

Règles spécifiques du Tournoi Junior de St-Hyacinthe

Accueil des équipes au bureau du registraire du tournoi

Lors de la 1^{ière} partie seulement, l'entraîneur-chef et le gérant, doivent se présenter au bureau du registraire à l'aréna inscrit à l'horaire une (1h) avant l'heure prévue de la rencontre, afin de procéder :

- A. À la remise des cadeaux aux équipes
- B. Aux explications spécifiques du tournoi (règlement et fonctionnement)
- C. Au verrouillage de leur alignement sur Spordle Play au bureau du registraire

Lors des parties subséquentes, l'entraîneur-chef doit se présenter au bureau du registraire une (1h) avant la rencontre afin de barrer son alignement électronique.

Information complémentaire

- 1- La période de réchauffement sera de 3 minutes
- 2- La réfection de la glace sera faite après la 2^{ième} période de chaque partie.
- 3- Un temps d'arrêt (HC art. 6.18 e) et (H.Q. art. 9.5.5.d) est permis durant la ronde préliminaire et les demi-finales et finales. Cependant aucun temps d'arrêt sera permis lorsque l'on est en mode continu.
- 4- S'il y a une différence de sept buts après la deuxième période, le match prend fin.
- 5- Lors des demi-finales et finales, un tirage au sort sera fait par le registraire 1.5 heures avant la joute afin de déterminer l'équipe local et visiteur. Les équipes seront informés dès leur arrivée.

Types de tournoi

- La compétition se déroulera sous forme d'un tournoi à la ronde de quatre (4) pools de quatre (4) équipes. Chaque équipe jouera trois (3) parties pour déterminer son classement dans la section.
- À l'issue de la ronde préliminaire, seul le premier de chaque pool passera en demi-finale. Les gagnants des deux demi-finales s'affronteront en finale.
- Le temps de match est de trois (3) périodes de quinze (15) minutes chronométrées (HQ art. 9.2.2.b)
- Durant la ronde préliminaire, après les 3 périodes réglementaires, il n'y aura pas de surtemps
- En demi-finale et finale, la règle du surtemps s'applique intégralement.

**BON TOURNOI
&
BONNE CHANCE À TOUS**

Le comité organisateur.