



**TOURNOI RÉGIONAL HOCKEY
SANS CONTACT**

**RÉGLEMENTATION
SPÉCIFIQUE
2016-2017**

ARTICLE 1 IDENTIFICATIONS DES CATÉGORIES

Catégorie d'âge D3

Catégorie	Âge pour la saison 2016-2017
Juvenile	du 1 ^{er} juillet 1998 au 30 septembre 2001
Benjamine	du 1 ^{er} octobre 2002 au 30 septembre 2004

Aucun double surclassement n'est permis.

Catégorie d'âge D2

Catégorie	Âge pour la saison 2016-2017
Juvenile	du 1 ^{er} octobre 1998 au 30 septembre 2001
Cadette	du 1 ^{er} octobre 2001 au 30 septembre 2003

Aucun surclassement dans la catégorie D2 ne sera permis

ARTICLE 2 COMPOSITION DE LA DÉLÉGATION

2.1 JOUEURS

Minimum : 12 joueurs (11 patineurs et 1 gardien minimum)

Maximum : 17 joueurs, incluant au minimum 1 gardien

2.2 ÉQUIPE D'ENCADREMENT

Entraîneurs: 2

Assistants : 3 (maximum)

2.3 Le nombre minimal de joueurs aptes à jouer pour débiter la première partie est de douze (12) incluant un (1) gardien.

Tant que ce nombre n'est pas respecté, l'équipe perd ses parties par forfait.

2.2 Pour les parties subséquentes, le nombre minimal de joueurs aptes à jouer est de dix (10) incluant un (1) gardien.

2.3 Chaque équipe peut inscrire jusqu'à vingt (20) joueurs incluant deux (2) gardiens sur le formulaire d'inscription et seuls ces joueurs peuvent participer au tournoi. Toutefois, les équipes doivent obligatoirement réduire leur nombre de joueurs à dix-

sept (17) incluant au minimum un (1) gardien avant la période d'accréditation du tournoi.

ARTICLE 3 FORMULE DE RENCONTRE

- 3.1 La formule de rencontre est déterminée par le comité organisateur. Elle doit assumer un minimum de deux (2) parties par équipe participante.

ARTICLE 4 ADMISSIBILITÉ

4.1 Admissibilité

Divison 2

Aucune équipe et joueur de la LHPS-majeur et de la LEQ (Midget AAA, Midget Espoir, Bantam AAA-mineur, Bantam AAA-majeur, Pee-Wee AAA) ne pourra participer au hockey division 2.

Division 3

Tout joueur double lettre et espoir est exclu de cette division. Seuls les joueurs des catégories A, B, C (Classe maison) sont éligibles pour la division 3.

ARTICLE 5 DÉLAI/RETARD

- 5.1 Une équipe qui n'est pas présente à l'heure prévue pour le début de sa rencontre se verra accorder un délai de quinze (15) minutes afin qu'elle présente le nombre minimal de joueurs sur la patinoire pour débiter la partie. Toutefois, une pénalité de deux (2) minutes lui est allouée pour avoir retardé la partie. Après ce délai, l'équipe perd par forfait (0-2).
Cependant, aucun retard de match ne sera toléré donc le temps total du match sera diminué en cas de délais.
- 5.2 Si une équipe n'est pas prête au début du match ou retarde le déroulement normal du match, une pénalité mineure de banc lui sera allouée.
- 5.3 Si un gardien se blesse, l'équipe a quinze (15) minutes d'allouer pour habiller un autre joueur sinon elle perd par forfait.
Cependant, aucun retard de match ne sera toléré donc le temps total du match sera diminué en cas de délais.

ARTICLE 6 DURÉE DES PARTIES PRÉLIMINAIRES

- 6.1 Une période d'échauffement de trois (3) minutes sera allouée avant chaque partie. Une pause d'une (1) minute sera accordée entre les périodes
- 6.2 Le temps de chaque partie sera de trois (3) périodes de douze (12) minutes à temps continues et les cinq (5) dernières minutes de la 3^e période seront à temps arrêtées.

- 6.3 Chaque équipe a droit à un (1) temps mort de trente (30) secondes par partie.
- 6.4 En cas d'égalité pour les matchs : Tous les matchs devront déterminer un gagnant et un perdant. En cas d'égalité, nous appliquerons la fusillade seulement. Il n'y aura aucune prolongation. Fusillade : 3 joueurs de chaque équipe, et si l'égalité persiste, 1 joueur de chaque équipe, différent des joueurs précédents, jusqu'à ce que l'égalité se brise.

NB : Un joueur qui se trouvait au banc des punitions à la fin de la période de surtemps est admissible à participer à la fusillade.

ARTICLE 7 DURÉE DES PARTIES DE DEMI-FINALE ET FINALE

- 7.1 Une période d'échauffement de trois (3) minutes sera allouée avant chaque partie.
- 7.2 Le temps de chaque partie sera de deux (2) périodes de douze (12) minutes à temps continues et la 3^e période sera de 15 (quinze) minutes avec les deux (5) dernières minutes à temps arrêtées.
- 7.3 En cas d'égalité pour les parties de demi-finale et finale : Tous les matchs devront déterminer un gagnant et un perdant. En cas d'égalité, il y aura cinq (5) minutes de prolongation quatre (4) contre quatre (4) à temps continues. Si l'égalité persiste nous appliquerons la fusillade. Fusillade : 3 joueurs de chaque équipe et si l'égalité persiste, 1 joueur de chaque équipe, différent des joueurs précédents, jusqu'à ce que l'égalité se brise.

NB : Un joueur qui se trouvait au banc des punitions à la fin de la période de surtemps est admissible à participer à la fusillade.

ARTICLE 8 PROLONGATION

- 8.1 En prolongation, lorsqu'une punition est appelée, le joueur fautif doit purger sa punition.
- 8.2 Si les équipe évoluaient à quatre (4) joueurs et moins (incluant le gardien de but), alors d'équipe adverse ajoute un joueur pour obtenir l'avantage numérique pour la durée de la pénalité.

ARTICLE 9 INFRACTION

- 9.1 Bagarre :
- Un joueur identifié comme agresseur est exclu du tournoi.
 - S'il y a des récidives par la même équipe lors du tournoi, cette dernière sera exclue du tournoi et son cas soumis au comité de vigilance.

ARTICLE 10 PUNITION

- 10.1 Lorsqu'il y a une punition donnée à un joueur dans une période à temps arrêté, la pénalité s'écoule selon le temps de la partie.
- 10.2 Lorsqu'une punition est appelée, advenant qu'un but soit marqué par l'équipe adverse, le joueur fautif doit purger sa punition et être remplacé sur le jeu par un autre joueur de sa formation.
- 10.3 Un joueur qui se voit décerner une 3^e infraction dans une même rencontre est automatiquement exclu de la rencontre (cette exclusion n'entraîne pas de suspension automatique pour la prochaine rencontre).
- 10.4 Lorsqu'il y a une punition mineure de banc et que la punition n'est pas la sienne, le joueur qui purge la punition peut quitter le banc des punitions suite à un but. (cette exclusion n'entraîne pas de suspension automatique pour la prochaine rencontre).
- 10.5 Lorsqu'il y a une punition mineure de banc et que la punition n'est pas la sienne, le joueur qui purge la punition peut quitter le banc des punitions suite à un but.

ARTICLE 11 COSTUME

- 11.1 L'organisation hôte doit prévoir deux (2) séries de chandails de dépannage de modèle et de couleur uniforme.
- 11.2 L'équipe locale est désignée pour changer de chandails.
- 11.3 Tous les joueurs d'une équipe doivent obligatoirement porter des chandails de modèle et de couleur uniforme.

ARTICLE 12 RÉCOMPENSES

- 12.1 Des médailles sont remises à chacun des membres des équipes qui, au terme du tournoi, se sont respectivement classées:
 - Première : médailles d'or
 - Deuxième : médailles d'argentAucune médaille de bronze seront remises cette année.
- 12.2 Une bannière est remise à l'équipe gagnante de la médaille d'or.

ARTICLE 13 RÈGLEMENTATION

- 13.1 Les règlements de Hockey Québec concernant le hockey mineur (participation) sont appliqués.
- 13.2 Les règlements spécifiques ont préséance sur les règlements officiels.

13.3 Les règlements administratifs du RSEQ Montérégie doivent être respectés.

ARTICLE 14 VÉRIFICATION DES ATHLÈTES

Chaque athlète devra avoir une carte permettant de l'identifier lors de son arrivée sur le site de compétition.