



Tournoi des
Nations
www.tournoidesnations.com

RÈGLEMENTS DU TOURNOI DES NATIONS DE LA TUQUE

PAR

PRÉSENTÉ PAR LE COMITÉ ORGANISATEUR

12^{IÈME} ÉDITION 2017

TOURNOI DE HOCKEY SUR GLACE

(TDN)

Janvier, 2017

Règlements généraux.

- 1.1.** *Le tournoi se déroulera conformément aux règlements de la F.Q.H.G. Cependant les règlements adoptés par le comité organisateur du tournoi à préséance sur les règlements de la Fédération Québécoise de Hockey sur glace.*
- 1.2.** *Les équipes devront être composées de joueurs possédant une carte de statut inscrit sur la liste de bande de sa communauté respective.*
- 1.3.** *VANDALISME ET AUTRES:*
- *CHAQUE INDIVIDU PRIS À FAIRE DU VANDALISME SERA AUTOMATIQUEMENT EXPULSÉ DE L'ÉTABLISSEMENT ET SIGNALÉ AUX AUTORITÉS.*
 - *L'ORGANISATION N'EST TENUE RESPONSABLE DES CONTRAVENTIONS ÉMISENT PAR LES AUTORITÉS LOCAUX*
 - *SEULS LES ARTISANTS SONT AUTORISÉS À VENDRE DES EFFETS COMMERCIAUX À L'INTÉRIEUR DE L'ÉTABLISSEMENT.*

2. IDENTIFICATION DES JOUEURS

- 2.1.** Les cartes de statut indien devront être présentées sur demande du comité. Une fiche de contrôle sera émise par le comité afin de vérifier chaque joueur de chaque équipe avant la première partie. Un joueur n'ayant pas sa carte de statut indien ne pourra pas prendre part au tournoi.
- 2.2.** *Le joueur sera disqualifié si aucune preuve n'est fournie sur demande ou si aucun membre du comité ne peut l'identifier à sa communauté d'origine. Toutes autres cartes telle que le permis de conduire ne sera pas acceptée comme pièce justificative pour la duplication de la carte de statut indien même dans le cas que le permis de conduire est adressé à une communauté.*
- 2.3.** *Toutes les équipes auront droit à quatre (4) joueurs provenant d'une autre communauté, le gardien ne compte pas comme joueur d'extérieur.*
- 2.4.** *Tous les joueurs devront jouer un match dans les rondes préliminaires pour accéder à ronde éliminatoire.*
- 2.5.** *Advenant le cas, les deux (2) équipes auraient la même couleur de chandail, l'équipe visiteur devra faire le changement de chandails.*
- 2.6.** *Le gardien de but évoluant dans la classe participation et la classe C, peut toutefois aligner une équipe dans la classe vétérans.*
- 2.7.** *Un gardien de but évoluant dans la classe compétition ne peut jouer dans une classe inférieure.*
- 2.8.** *Seule la classe mineure et hockey bottine est autorisée aux joueurs illimités provenant de l'extérieur (OPENBAND)... Reg.Modifié le 2017-02-01..CDTDN*
- 2.9.** *Une équipe demandant un changement d'horaire devra déboursier la somme de 100 \$.*

3. DÉBUT DES PARTIES

- 3.1.** *Chaque équipe aura droit à un maximum de dix-neuf (19) joueurs incluant les deux (2) gardiens de but et un minimum de huit (8) joueurs.*
- 3.2.** *Un délai maximal de (5) minutes sera permis advenant le retard d'une équipe à se présenter sur la patinoire.*
- 3.3.** *Après les (5) minutes, un minimum de six (6) joueurs devra être sur la glace pour officialiser le début de la partie, sinon l'équipe perd par défaut au pointage de 0-3.*
- 3.4.** *Un minimum de six (6) joueurs est requis pour finir la partie, sauf en cas de blessures qui réduira l'effectif à 5 joueurs le match sera terminé avec le pontage respectif. S'il y a égalité, il y aura tir de barrage automatiquement.*
- 3.5.** *Tous les joueurs devront payer leurs entrées quotidiennement tout ou long de l'évènement.*
- 3.6.** *Chaque équipe devra payer la totalité de leur inscription avant leur première partie, sinon elle perd sa partie, même s'il a signé une victoire lors de sa partie. Le pointage au différentiel sera de 0 à 3. Le comité de discipline fera les changements au tableau de pointage automatiquement après la partie de l'équipe qui est prise en défaut et ce sans avis.*
- 3.7.** *Une confirmation de paiement de chaque équipe sera affiché dans le sous-sol afin d'informer toutes les équipes qui ont déboursées les frais de leur inscription en totalité avec la mention payé ou mention non payé.*

4. Choix de classements des équipes et des joueurs.

4.1. *Les équipes peuvent choisir la classe dans laquelle elles veulent évoluer. Toutefois, la direction du tournoi se réserve le droit d'accepter ou de refuser le choix de la classe et même de reclasser cette équipe. Ceci afin de conserver un meilleur équilibre au tournoi.*

4.2.

A) *Un joueur ayant été identifié comme joueur de compétition et évoluant dans la catégorie participation sera automatiquement expulsé de cette équipe sans pénaliser toutefois l'issue et le résultat de la partie; le joueur peut cependant se localiser avec une équipe de son calibre sans affecter le premier line-up.*

B) *Le cas s'applique si ce joueur est inscrit sur un des registres de joueur des deux (2) dernières années précédentes celle du T.D.N. Édition ; 2014-2015, les autres tournois ne s'appliquent pas et le gardien est exclue de cette clause.*

C) *Un joueur âgé de trente-huit (38) ans et plus et ayant joué dans la classe compétition lors des deux (2) dernières années peut cependant jouer à une classe inférieure soit vétéran, participation ou la classe C.*

D) *L'âge requis pour jouer dans la classe vétéran est de 38 ans et plus. Cependant l'organisation accepte 3 joueurs aux totaux d'aligner la classe vétéran à la condition que ceux-ci ayant atteint l'âge de 35-36-37 ans.*

4.3. *Un joueur arrivant en retard à sa partie durant la première période et que le temps règlementaire de la première période n'est pas écoulé, il pourra jouer sa partie sauf s'il arrive en retard après la deuxième période et que le chrono est décollé, il ne pourra pas jouer sa partie. **** Cela s'applique en ronde éliminatoire seulement*****

- 4.4.** *La prolongation se jouera à quatre (4) contre quatre (4) et sera chronométré pour une période de cinq (5) minutes. Le premier but compté met fin la partie.*
- 4.5.** *Si l'égalité persiste toujours après la période de prolongation, il y aura fusillade pour déterminer un gagnant. Les deux (2) équipes choisiront trois (3) joueurs de son alignement.*
- 4.6.** *Si un joueur est pénalisé durant la période de prolongation et sa punition n'est pas écoulée après la prolongation. Il ne pourra pas participer à la fusillade.*

5. SANCTIONS

- 5.1.** *Aucune bataille ne sera tolérée dans le tournoi. Tout joueur ou spectateurs ayant provoqué une bataille sera expulsé de la partie en cours ou de l'établissement (spectateur) et suspendu pour le reste du tournoi.*
- 5.2.** *Tout joueur se méritant une pénalité de match sera automatiquement suspendu pour une partie ou plus, selon la gravité de l'infraction.*
- 5.3.** *Tout joueur se méritant une pénalité majeure ou une pénalité d'extrême inconduite de dix (10) minutes durant la partie en cours sera automatiquement suspendu.*
- 5.4.** *Le comité organisateur peut empêcher tout joueur suspendu de prendre part à son tournoi tant que la suspension n'aura pas été complétée et levée par le comité de discipline du TDN.*
- 5.5.** *Tout joueur se méritant trois (3) pénalités dans la même partie sera expulsé pour le reste de la partie.*
- 5.6.** *Un joueur ayant causé une pénalité majeure lors du précédent TDN sera effectif lors du présent tournoi en cours : exemple pénalité de 3 matchs subséquent et sera continu et maintenue... advenant que le joueur embarque dans l'alignement sans respecter sa pénalité de match sera automatiquement expulsé pour le tournoi !*

6. ÉCART DE POINTAGE

6.1 *Un écart de 5 à 0, le temps sera chronométré et si l'écart persiste à 7 à 0, la partie est arrêté.*

7. ARBITRES ET OFFICELS

7.1. *Tout instructeur ou joueur manquant de respect envers les arbitres ou officiel sera pénalisé selon la gravité de l'infraction pouvant même aller jusqu'à expulsion du tournoi.*

7.2. *Les officiels de chacune des parties peuvent, en tout temps, mettre fin à une partie.*

7.3. *Pour toute décision ou une telle application est nécessaire de l'article 7.2, devra être fait à la direction par les arbitres.*

7.4. *Pour toute infraction, un rapport devra être envoyé au comité de discipline qui fera un suivi.*

7.5. *Toute décision du comité de discipline sera finale et sans appel.*

- 7.6.** *La direction du tournoi se réserve le droit de disqualifier toute équipe ou tout membre d'une équipe ne respectant pas l'intégrité du jeu.*
- 7.7.** *Toute équipe prise par défaut à tricher, à truquer, à manigancer les règles, sera disqualifiée pour le tournoi.*
- 7.8.** *Également, la direction du tournoi se réserve le droit de refuser une équipe ou certains joueurs lors de l'inscription du tournoi et même lors d'un prochain tournoi s'ils ont déjà fait preuve d'un comportement jugé indésirable.*
- 7.9.** *Toute décision du comité sera finale et sans appel.*

8. LES RÈGLEMENTS OLYMPIQUES SERONT EN VIGUEUR

- 8.1.** *Lancer frappé permis ainsi que dans la classe vétéran.*
- 8.2.** *Aucune mise en échec.*
- 8.3.** *Le port de la demi-visière est obligatoire pour les classes suivantes;*
- *Classe compétition, Classe participation, Classe C, Vétéran*
 - *Grille et protège cou obligatoire pour toutes les catégories mineures.*
 - *Classe Hockey bottine : grille obligatoire.*
- 8.4.** *Une formule de dégage ment de responsabilité, en cas de blessure mineur ou majeure ne tenant pas responsable les organisateurs, devra être signée par les joueurs sur la feuille qui le sera fournie avant la première partie de l'équipe.*
- 8.5.** *Exception avec l'article (2.4 RTHDN) : Le comité de discipline laisse la discrétion aux équipes adulte l'ajout de 3 joueurs mineurs âgés de 16 ans et plus à prendre part avec une équipe adulte et ceux-ci pourront jouer dans 2 classes différentes; mineur et adulte. Cependant, une lettre de dégage ment de non-responsabilité en cas d'accident ou de blessure durant le tournoi de hockey adulte et mineur devra être signée par les 2 parents afin de dégager l'organisation du THDN de toutes éventualités. . En cas d'une signature tronqué, le joueur ne pourra pas s'aligner avec l'équipe de son choix.*
- 8.6.** *Seule la catégorie hockey-bottine pourra aligner un maximum de 3 joueuses âgées de 15 ans tout en respectant la lettre de dégage ment de non-responsabilité envers le TDN.*

8.7. *Un joueur mineur évoluant dans la catégorie adulte et après la 2^{ème} pénalité. Il sera automatiquement expulsé de la partie.*

8.8. *Aucun joueur ne sera autorisé apprendre part d'une partie s'il n'a pas signé le formulaire FDNR-TDN -2016*

9. DÉROULEMENT DU TOURNOI

9.1. *Toutes les parties en ronde préliminaire dans la classe participation et classe C et vétéran et Hockey-bottine : seront jouées à la ronde « Round Robin ». S'il y a égalité entre (2) équipes, après la ronde préliminaire, les critères qui serviront à départager les équipes sont les suivants par ordre de priorité.*

<i>1- Le plus grand nombre de victoire.</i>
<i>2- Le plus petit nombre de défaites</i>
<i>3- Le résultats des différentiels (+ ou -)</i>
<i>4- Le premier but marqué dans le ou les matchs entre les équipes en causes.</i>
<i>5- Le premier but le plus rapide marqué dans tous les matchs</i>

9.2. *Pour toutes les autres classes à 8 équipes et 4 équipes, le système de classement sera à double élimination ou triple éliminations. : Classe Compétition,* *classe Participation, Classe Vétéran, Classe hockey Bottine, et les équipes mineures.(Nonobstant TDN.2017)*

9.3. *L'organisation peut cependant modifier le déroulement du tournoi s'il y a des imprévus dans l'ordre des équipes afin d'intégrer une équité des prochains parties prévus pour l'horaire durant tout l'évènement.*

10. TEMPS RÉGLÉMENTAIRE

10.1. Pour toutes les catégories; compétition, participation, classe C, vétéran, et les équipes mineurs, les parties en ronde préliminaire, quart ou demi-finale seront jouées comme suit :

1^{ère} et 2^{ème} période : 10 minutes non chronométrées

2 minutes pour punition chrono

3^e période 13 minutes chronométrées

10.2. Pour toutes les catégories *Ballon sur glace ou hockey bottine*, toutes les parties seront jouées comme suit :

1^{ère} période 15 minutes non chronométrées

2^{ème} période 10 minutes chronométrées

2 minutes pour punitions chrono

10.3. Périodes supplémentaires, (quart de finale, demi-finale et finale seulement).

Une période de 5 minutes chronométrées se jouera avec 4 joueurs plus le gardien de but. L'équipe qui aura compté le premier but gagnera la partie. Si après la période supplémentaire l'égalité persiste, il aura fusillade avec 3 joueurs différents

10.4. Aucune équipe ne pourra demander un temps d'arrêt à la ronde préliminaire. Seulement durant la ronde de demi-finale et la finale.

10.5. Chaque équipe aura droit à un temps d'arrêt de trente (30 secondes) par partie; uniquement à la demi-finale et à la finale.

11. COMITÉ ORGANISATEUR

11.1. *Les organisateurs du tournoi se dégagent de toutes responsabilités concernant les accidents, les blessures ou les vols pouvant survenir à l'intérieur et à l'extérieur de l'aréna pendant le tournoi.*

11.2. *Le comité se réserve le droit d'apporter des modifications aux présents règlements et ce, sans aucun préavis.*

12. PROTÊT

12.1. Aucun protêt ne sera accepté lors du tournoi.

AU NOM DE L'ORGANISATION :

BON TOURNOI !