

ATEQ HOCKEY AAA



RÈGLEMENTS DE TOURNOI 2012

Date de révision : 30 août 11



TABLE DES MATIÈRES

1. Général	3
2. Déroulement des matchs	3
3. Avant match	5
4. Ronde Préliminaire	5
5. Départage d'égalité	7
6. Ronde éliminatoire (demi-finales et finales)	9
7. Fusillade	10
8. Punitions	11
9. Port de l'équipement protecteur	12
10. Vestiaires	12
11. Enregistrement des joueurs	13
12. Éligibilité des joueurs	16
13. Discipline et protêt	16



Le présent document énumère les règlements régissant les tournois de A.T.E.Q. AAA HOCKEY (ATEQ) pour la saison 2012.

Tous les membres de l'ATEQ: associations, équipes, entraîneurs, gérants et joueurs doivent respecter les règlements de l'ATEQ.

Tous les membres doivent démontrer du respect envers les arbitres, employés et responsables des tournois, à défaut de quoi une amende, une suspension ou toute autre sanction appropriée pourrait être imposée.

Les présents règlements s'appliquent tant au hockey féminin qu'au hockey masculin.

1. Général

- 1.1. Cette compétition sera jouée selon les règlements de Hockey Canada, de Hockey Québec et des annotations ci-incluses.
- 1.2. Le comité organisateur se réserve le mot final sur l'interprétation de tous les règlements.
- 1.3. Les frais d'entrée pour les spectateurs sont de sept dollars (7\$) par adulte par partie. Un laissez-passé donnant un accès illimité pour la durée du tournoi à un adulte, peut être vendu pour un montant de quinze dollars (\$15).

2. Déroulement des matchs

- 2.1. Pour les catégories pré-novice, novice mineur, novice majeur et atome mineur, ainsi que pour tout le hockey féminin, la mise en échec corporelle n'est pas permise
- 2.2. Les parties sont de trois (3) périodes de douze (12) minutes, toutes à temps arrêté.
- 2.3. Un temps d'arrêt de trente (30) secondes par équipe sera accordé, au choix de l'équipe, lors de la partie.
- 2.4. La glace sera refaite entre la 2^{ème} et la 3^{ème} période de chaque partie.



- 2.5. Aucune punition d'équipement n'est allouée : mesurage de bâton, culotte déchirée, chandail non attaché, pièce manquante et autres.
- 2.6. Advenant une blessure à un gardien, et qu'aucun gardien substitut n'est immédiatement disponible au banc, un joueur doit le remplacer sur la glace durant le temps de l'habillement d'un gardien suppléant.
- 2.7. Un maximum de quatre (4) personnes peuvent accompagner l'équipe derrière le banc durant la partie.
- 2.8. Lorsqu'un écart de cinq (5) buts est atteint après deux (2) périodes de jeux, le temps ne sera plus arrêté. Si l'écart est réduit à moins de cinq (5) buts, le temps sera de nouveau arrêté.
- 2.9. Une équipe qui ne se présente pas pour une partie, sans raison valable, est disqualifiée du tournoi.
- 2.10. Lors d'une panne d'électricité, blessure ou autre arrêt pour force majeure, une période d'attente d'au maximum trente (30) minutes est acceptée. Après ce délai, la partie prend fin et le pointage au moment de l'incident est considéré comme final.
- 2.11. Advenant un arrêt de la partie par les arbitres sur le jeu ou par les organisateurs du tournoi, le pointage en cours prévaudra et sera considéré comme final.
- 2.12. Une équipe doit avoir au moins six (6) joueurs ainsi qu'un gardien de but pour débiter une partie.
- 2.13. Une équipe doit avoir au maximum 15 joueurs ainsi que deux gardiens pour un maximum de 17 joueurs en uniforme par joute.
- 2.14. Un joueur affilié ne peut participer à une joute qu'en remplacement d'un joueur régulier.
- 2.15. Pour toutes les parties où la mise en échec corporelle est acceptée, trois arbitres officieront la partie.

3. Avant match

- 3.1. Les équipes doivent se présenter 45 minutes avant l'heure planifiée de la partie.
- 3.2. Pour toutes les parties, les équipes doivent être prêtes à accéder à la patinoire au moins quinze (15) minutes avant l'heure prévue.
- 3.3. Dans les cas où les équipes en présence possèdent des chandails de couleurs similaires et pouvant porter à confusion, et ceci selon le comité du tournoi, un ensemble de chandails de couleurs différentes devra être porté par l'équipe visiteur. Au besoin ces chandails pourront être fournis par les responsables du tournoi.
- 3.4. Une période d'échauffement de trois (3) minutes est prévue au début de la partie et débute lorsqu'un premier joueur met le pied sur la glace.

4. Ronde Préliminaire

- 4.1. Chaque équipe participante est assurée d'un minimum de quatre (4) parties, selon la formule d'un tournoi à la ronde.
- 4.2. Selon le résultat des parties, seront alloués: deux (2) points pour une victoire, un (1) point pour une nulle et zéro (0) pour une défaite.
- 4.3. Il n'y aura pas de surtemps, même s'il y a égalité après les trois périodes réglementaires.
- 4.4. Une équipe qui refuse de débiter une partie ou qui manque de joueurs perd automatiquement sa partie **3 à 0**. L'équipe gagnante lors d'une telle situation se verra accordée une victoire de **3 à 0**.
- 4.5. Pour les fins de statistiques et de départage d'égalité, une équipe ne peut gagner par un écart de plus de cinq (5) buts.
- 4.6. Une équipe qui quitte lors d'une partie se voit accordée une défaite statistique par un écart de cinq (5) buts.



4.7. Dans le cas d'une équipe qui se désiste du tournoi et qui a participé à au moins une rencontre :

Toutes les équipes adverses se voient attribuées des victoires selon la moyenne de buts pour et de buts contre de l'équipe qui se désiste, incluant les équipes ayant déjà jouées contre l'équipe qui quitte.

Exemple :

Les Bleus ont battu les Jaunes 8 à 0

Les Rouges ont battu les Jaunes 5 à 2

Les Noirs ont battu les Jaunes 7 à 2

Les Jaunes se désistent alors qu'il leur reste à jouer une partie contre les Blancs.

La moyenne de buts contre les Jaunes est de :

(8 + 5 + 7) divisé par 3 soit 6.67.

La moyenne de buts pour les Jaunes est de :

(0 + 2 + 2) divisé par 3 soit 1.33.

Pour les fins de statistiques, les résultats des parties seront les suivants :

Les Bleus ont battu les Jaunes 6.67 à 1.33

Les Rouges ont battu les Jaunes 6.67 à 1.33

Les Noirs ont battu les Jaunes 6.67 à 1.33

Les Blancs ont battu les Jaunes 6.67 à 1.33

5. Départage d'égalité

- 5.1. S'il y a égalité au classement entre plusieurs équipes, le classement est déterminé en fonction des critères suivants:

Note : Dans le cas d'une triple égalité où les équipes en cause ont toutes jouées l'une contre l'autre, le départage d'égalité au point 5.3 ci-dessous doit être appliqué.

- 5.1.1. l'équipe ayant le plus de victoires.
 - 5.1.2. le plus de points de classement accumulés lors du ou des matchs entre les équipes en cause
Note : ne s'applique uniquement qu'aux équipes ayant jouées l'une contre l'autre dans une même section.
 - 5.1.3. le meilleur différentiel: total des buts comptés moins le total des buts alloués de toutes les parties de la ronde. La règle 4.5 ci-dessus doit être appliquée dans le calcul des buts comptés.
 - 5.1.4. le moins de but alloué au cours de la ronde.
 - 5.1.5. l'équipe qui a marqué le but le plus rapide de toutes les parties jouées entre les équipes à égalité.
 - 5.1.6. La plus faible moyenne de minutes de punition par partie au cours de la ronde
 - 5.1.7. un tirage au sort.
- 5.2. Dès que le classement d'une équipe est déterminé, le processus doit être repris à l'étape 5.1.1 pour départager les autres équipes en situation d'égalité, s'il y a lieu.
- 5.3. Départage à trois (3) équipes à considérer que si les trois équipes en cause ont toutes jouées l'une contre l'autre.**

- 5.3.1. l'équipe ayant le plus de victoires.**

Pour les points suivants, ne considérer que les parties jouées entre les équipes en cause.

5.3.2. Si une équipe a battu les deux (2) autres, elle finira devant les deux autres.

5.3.3. Si les trois équipes ont une victoire et une défaite dans ces parties :

5.3.3.1. c'est le meilleur différentiel des buts pour et des buts contre au cours de des deux parties qui est considéré.

5.3.3.2. le moins de but alloué au cours des parties entre les équipes en cause.

5.3.3.3. l'équipe qui a marqué le but le plus rapide des parties entre les équipes en cause.

5.3.3.4. La plus faible moyenne de minutes de punition par partie des parties entre les équipes en cause.

5.3.4. un tirage au sort.

6. Ronde éliminatoire (demi-finales et finales)

- 6.1. En cas d'égalité à la fin des périodes réglementaires de la partie, celle-ci se prolonge automatiquement pour une période de 5 minutes à temps arrêté, avec un alignement de 4 contre 4, à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur(s) punition(s). Le premier but mettra fin au match.

- 6.2. Après cette période de surtemps de cinq (5) minutes, si l'égalité persiste, la partie se prolonge automatiquement pour une seconde période de cinq (5) minutes à temps arrêté, avec un alignement de 3 contre 3, à l'exception des joueurs punis qui doivent servir leur(s) punition(s). Le premier but mettra fin au match.

Note pour les articles 6.1 et 6.2 ci-dessus :

Advenant une punition provoquant un avantage numérique d'un joueur, l'alignement sera de quatre (4) contre trois (3). Pour un avantage de deux joueurs l'alignement sera de cinq (5) contre trois (3).

Le joueur pénalisé qui termine sa pénalité pourra sauter sur la patinoire dès la fin de sa punition. À l'arrêt de jeu suivant, les alignements sur la patinoire sont ajustés en fonction des punitions en cours, s'il y a lieu. S'il n'y a plus de pénalités, la période se poursuit à quatre (4) contre quatre (4).

La règle de punition à retardement (réf.. article 34 Hockey Canada) ne s'applique que lors d'une pénalité à un troisième joueur.

- 6.3. Après cette seconde période de surtemps de cinq (5) minutes, si l'égalité persiste, il y aura une fusillade.

7. Fusillade

- 7.1. Après chaque partie de tournoi, s'il y a égalité entre les deux (2) équipes, à la suite des périodes de surtemps prescrites, l'officiel demande à l'entraîneur de chaque équipe de désigner trois (3) joueurs pour la première ronde de la fusillade. Advenant qu'il y ait encore une égalité après cette première ronde, l'entraîneur désignera un à la fois les joueurs qui participeront à la fusillade. Tous les joueurs devront participer à la fusillade (à l'exception du gardien but), avant qu'un joueur ne revienne une deuxième fois.
- 7.2. Un joueur qui se trouvait au banc des punitions à la fin de la période de surtemps est admissible à participer à la fusillade.
- 7.3. La fusillade se déroulera comme suit :
 - 7.3.1. L'équipe qui reçoit détermine si elle débutera ou non la fusillade.
 - 7.3.2. Une fois le choix fait, l'équipe désignée envoie son premier joueur qui tente de déjouer le gardien de but adverse; ensuite, le premier joueur de l'autre équipe fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que les trois (3) joueurs de chaque équipe aient effectués une ronde complète.
 - 7.3.3. Les règles de jeu des tirs de punitions s'appliquent.
 - 7.3.4. Les lancers se font à tour de rôle et aucun tir simultané sur chacun des deux gardiens de but ne sera accepté.
 - 7.3.5. L'équipe ayant marqué le plus de buts dans cette ronde complète est proclamée gagnante.
 - 7.3.6. Tous les joueurs qui terminent le match devront participer à la fusillade avant qu'un joueur ne revienne une autre fois.
 - 7.3.7. Lorsqu'un deuxième ou troisième tour devient nécessaire pour briser l'égalité, l'ordre de passage des joueurs est laissé à la discrétion de l'entraîneur et peut très bien ne pas respecter l'ordre du premier tour.

8. Punitons

- 8.1. Les punitons mineures sont de deux (2) minutes.
- 8.2. Les punitons majeures sont de cinq (5) minutes.
- 8.3. Puntion **MINEURE + INCONDUITE** : aucune suspension additionnelle. Expulsion pour le reste de la partie. Si ceci survient avec moins de cinq (5) minutes à écouler dans la partie, le joueur fautif sera alors suspendu pour la partie suivante.
- 8.4. Puntion **MAJEURE + INCONDUITE** : expulsion pour la reste de la partie, plus suspension d'une (1) partie.
- 8.5. Si une puntion durant de la partie est appelée pour tentative de blesser, le joueur fautif sera expulsé pour le reste de la partie et suspendu pour les deux (2) prochaines parties. Exemples : darder, six pouces.
- 8.6. Les grossières inconduites seront aussi traitées de la même façon qu'au point 8.5. Exemples : cracher.
- 8.7. L'expulsion d'un entraîneur n'est pas discutable et est sans appel.
- 8.8. Une suspension qui n'est pas totalement purgée au cours d'un tournoi est reportée au tournoi suivant.
- 8.9. La décision d'une suspension est finale et sans appel.
- 8.10. Pour tout coup porté à la tête, la pénalité au point 8.4 sera appliquée.



9. Port de l'équipement protecteur

- 9.1. Tous les joueurs doivent porter un casque protecteur réglementaire et un protecteur facial complet approuvés par l'ACNOR ou l'AHAUS.
- 9.2. Tous les joueurs doivent porter un protège-cou. Cette règle ne s'applique que pour les équipes canadiennes.

10. Vestiaires

- 10.1. Les vestiaires doivent être libérés au maximum vingt (20) minutes après la fin de la partie. La collaboration des équipes est essentielle pour conserver les vestiaires propres.



11. Enregistrement des joueurs.

- ~~11.1. Chaque équipe doit enregistrer ses joueurs auprès de l'ATEQ avant le 10 avril précédent le début de la saison, à l'exception de la catégorie Bantam majeur qui elle est ouverte et n'a pas besoin d'enregistrer ses joueurs.~~
- 11.2. Pour les catégories pré-novice à Pee-Wee ainsi que U8, U10 et U12, l'alignement fournit lors du premier tournoi de la saison d'une équipe est considéré comme l'alignement officiel de cette équipe pour l'ensemble de la saison.**
- 11.3. Pour les catégories MAHG, Bantam, U14 et U17, l'alignement fournit au début d'un tournoi est considéré comme officiel pour ce tournoi et ce tournoi seulement.**
- 11.4. L'enregistrement des joueurs affiliés doit être effectué auprès de l'ATEQ au plus tard le 1^{er} mai. Aucun joueur affilié non enregistré ne sera éligible.**

11.5. Une équipe peut enregistrer jusqu'à quinze (15) joueurs et deux (2) gardiens de buts réguliers.

Tableaux des enregistrements de joueurs et gardiens permis par catégorie.

Catégorie	Nombre de joueurs régulier maximum à enregistrer		Nombre de joueurs affiliés maximum à enregistrer	
	Joueurs	Gardiens	Joueur	Gardiens
MAHG	15	2	ouvert	ouvert
Pré-Novice	15	2	2	1
Novice mineur	15	2	2	1
Novice majeur	15	2	2	1
Atome mineur	15	2	2	1
Atome Majeur	15	2	2	1
Pee-Wee mineur	15	2	2	1
Pee-Wee majeur	15	2	5	1
Bantam mineur	15	2	ouvert	ouvert
Bantam majeur	15	2	ouvert	ouvert
U8	15	2	2	1
U10	15	2	2	1
U12	15	2	2	1
U14	ouvert	ouvert	ouvert	ouvert
U17	ouvert	ouvert	ouvert	ouvert

Une équipe qui enregistre moins de que le maximum permis de joueurs ou de gardiens réguliers, est tout de même limitée au nombre maximum de joueurs et de gardiens affiliés.

11.5.1. — Exceptions à la règle 0 :

11.5.1.1. — Une équipe de catégorie pee-wee majeur ou bantam mineur peut enregistrer jusqu'à cinq (5) joueurs et un gardien de but affiliés.

Une équipe qui enregistre moins de 15 joueurs réguliers se voit limitée à cinq joueurs affiliés. Une équipe qui n'inscrit qu'un seul gardien régulier ne peut inscrire qu'un seul gardien affilié.



- 11.5.1.2. ~~La catégorie bantam majeur étant ouverte n'a pas à fournir une liste de joueurs affiliés.~~
- 11.6. Seuls les joueurs enregistrés par l'équipe peuvent participer aux parties d'un tournoi.
- 11.7. Un joueur ou gardien de but régulier membre de l'ATEQ, ne peut être inscrit qu'avec une seule équipe de l'ATEQ. Un joueur ou gardien de but régulier membre de l'ATEQ, ne doit pas être inscrit comme joueur affilié avec une autre équipe de l'ATEQ sauf dans le cas d'une catégorie supérieur (réf.11.9)
- 11.8. Un joueur ou gardien de but affilié membre de l'ATEQ, peut être enregistré avec plusieurs équipes.
- 11.8.1. Un joueur affilié ne peut participer à une partie que s'il remplace un joueur régulier. Ce joueur régulier ne peut donc pas participer à la partie.
- 11.9. Un joueur enregistré avec une équipe doit respecter l'âge maximal de la catégorie de cette équipe.
- 11.10. Un joueur régulier membre de l'ATEQ ne peut être inscrit qu'avec une seule équipe aux tournois de l'ATEQ. Le joueur appartient à cette équipe pour toute la saison. Si l'équipe du joueur a terminé sa saison, le joueur ne devient pas agent libre, il demeure l'appartenance de l'équipe avec laquelle il est enregistré.
- 11.11. Exception à la règle 11.7 : un joueur régulier peut être inscrit comme joueur affilié ou régulier dans une catégorie supérieure à celle pour laquelle il est inscrit comme joueur régulier. Cependant, les deux équipes doivent faire partie de la même organisation.



12. Éligibilité des joueurs.

- 12.1. Tout joueur doit signer le formulaire d'enregistrement avant chacune des parties auquel il participe, qu'il soit un joueur régulier ou affilié.
- 12.2. Pour prendre part aux demi-finales et à la finale, le joueur régulier ou substitut doit avoir disputé deux (2) parties sur quatre (4) lors du tournoi à la ronde.
 - 12.2.1. Tout litige à la règle 12.2 doit être soumis au comité du tournoi au plus tard une heure après la partie en cause de l'équipe fautive.**
 - 12.2.2. Une équipe trouvée fautive perd automatiquement la partie.**
- 12.3. Chaque équipe doit détenir son cartable de preuve d'âge pour vérification en tout temps : carte d'assurance maladie ou certificat de naissance original pourront être exigés sur demande par les organisateurs du tournoi.
- 12.4. Pour être éligible, un joueur doit être inscrit sur l'alignement de la partie et être dûment enregistré au bureau de l'ATEQ, pour l'équipe avec laquelle il participe au tournoi.
- 12.5. Tout joueur doit être en mesure de fournir une preuve d'âge sur demande des organisateurs du tournoi. Si le joueur ne peut fournir cette preuve, il ne pourra participer à aucun match, tant que la preuve de son âge ne soit établie.
- 12.6. L'éligibilité des joueurs ainsi que la démonstration de cette éligibilité est la responsabilité des membres : joueurs, entraîneurs et gérants de l'équipe en question.
- 12.7. Un joueur ne peut jouer que pour une (1) seule équipe lors d'un tournoi.

13. Discipline et protêt

- 13.1. Tout membre d'une équipe : joueur, entraîneur ou gérant qui sera pénalisé ou expulsé d'une partie est sujet au code de discipline du tournoi.



- 13.2. Une deuxième suspension pour le même membre durant le tournoi entraînera une suspension pour toute la durée du tournoi.
- 13.3. Une punition majeure dans les cinq (5) dernières minutes d'une partie ou en prolongation comptera pour une première infraction et elle entraînera une suspension d'une partie.
- 13.4. Tout litige d'éligibilité d'un joueur doit être soumis au comité du tournoi au plus tard une heure après la quatrième (4) partie de l'équipe en faute. La présente règle ne s'applique pas pour la règle 12.2.**