

# Règlements du Tournoi de hockey des entreprises B-Tel de la Chambre de Commerce de Lévis 2010



## 1. Règlements de jeux :

- 1.1. Les règlements de jeux appliqués durant tout le tournoi sont ceux de la F.Q.H.G.
- 1.2. Les mises en échec sont interdites dans toutes les catégories. Les lances frappées sont permis excepté dans la classe récréative à moins que les deux équipes en conviennent à l'unanimité. Cette décision rendue par l'arbitre en chef suite à un sondage auprès des capitaines de chacune des équipes avant le début de la partie.
- 1.3. Les bagarres ne seront pas tolérées. Bien qu'une classe compétition existe, le but du tournoi est de s'amuser et de permettre la création de lien d'affaires entre les participants. Par conséquent, un joueur qui écoperait d'une punition pour bagarre sera automatiquement expulsé de la partie et du tournoi.
- 1.4. Un joueur qui serait expulsé d'une partie est automatiquement expulsé du tournoi. Le comité organisateur se réserve le droit de suspendre un joueur pour les prochaines éditions du tournoi selon la gravité du geste et les recommandations de l'arbitre.
- 1.5. Si un joueur cumule 3 pénalités dans une même partie, il devra quitter de la partie mais pourra prendre part aux parties subséquentes. Les officiels mineurs assureront le suivi de ce règlement.
- 1.6. Si le gardien se blesse et qu'il doit être remplacé, l'équipe aura 10 minutes pour le remplacer sans quoi une pénalité pour avoir retarder la partie sera décernée. Si le retard atteint les 15 minutes, cette même équipe perdra la partie par défaut.
- 1.7. Toutes les équipes devront respecter les règlements et les critères d'éligibilité sous peine d'être expulsées du tournoi et ce, sans remboursement.

## **2. Équipement :**

- 2.1.** Le port d'un équipement complet est obligatoire incluant le protège-cou.
- 2.2.** Le port d'un protecteur facial complet est fortement recommandé. Cependant, le port de la demi-visière pourrait être toléré à condition que le joueur ait signé la décharge correspondante.
- 2.3.** Si un joueur ne possède pas un équipement conforme, il ne pourra prendre part à la partie à moins de se conformer aux règlements concernant l'équipement. Le capitaine de l'équipe est donc responsable d'en informer ses joueurs.

## **3. L'éligibilité des joueurs :**

- 3.1.** Un minimum de 8 de joueurs et un maximum de 16 joueurs incluant le gardien de but doit être habillé pour une partie sans quoi l'équipe perdra par défaut.
- 3.2.** Le nombre maximum de joueurs permis sur la liste de l'équipe est fixé à 25, toutes catégories confondues. Le responsable de l'équipe devra fournir une liste de tous les joueurs susceptible de jouer pendant le tournoi au plus tard le 25 mars 2010, soit deux semaines avant le début de l'événement.
- 3.3.** Des modifications à la liste de joueurs sera possible jusqu'au début de la première partie de l'équipe en question. Par la suite, aucune modification ne sera possible. Il est donc important que le capitaine prévoit ses remplaçants à l'avance pour chacune des postions.
- 3.4.** Les joueurs doivent tous être âgés de 18 ans ou plus.
- 3.5.** Une équipe doit contenir au minimum 6 joueurs provenant de l'une des entreprises qui commanditent cette même équipe. Le responsable de l'équipe devra clairement identifier ces joueurs sur la liste qu'il devra fournir en plus de fournir une preuve d'identité.
- 3.6.** Une équipe peut être constituée de travailleurs autonomes ou de joueurs provenant d'entreprise ayant moins de 10 employés. Le capitaine devra fournir une preuve que l'équipe rencontre cette exigence.
- 3.7.** La preuve d'identité à fournir au comité organisateur pour les joueurs appartenant à la ou les entreprises inscrites est un relevé de salaire sur lequel vous aurez pris soin de bien rayer toutes informations confidentielles. Une liste d'employé provenant du département des ressources humaines peut aussi satisfaire à cette exigence.

- 3.8.** Lors de l'accueil des joueurs à la première partie, tous devront se présenter à la table d'enregistrement et devront fournir une preuve d'identité avec photo comme un permis de conduire ou une carte d'assurance maladie. Si un joueur n'est pas présent à la première partie, il devra se présenter au registraire pour effectué le même processus. Aucun joueur ne sera admis sur la patinoire sans avoir rempli cette clause.
- 3.9.** La liste des joueurs d'une équipe inscrite dans la classe compétition ne possède aucune restriction concernant le calibre des joueurs.
- 3.10.** Un maximum de 2 joueurs ayant évolué dans les calibres suivants peuvent se retrouver sur la liste d'une équipe inscrite dans la classe participation AA :
- 3.10.1. Au cours de l'année 2010 : Junior BB, Junior AA, Junior AAA, Senior A, Senior AA Senior AAA, Universitaire.
- 3.10.2. Au cours de sa carrière : Junior Majeur, LNAH, Professionnel.
- 3.11.** Un maximum de 1 joueur ayant évolué dans les calibres suivants peuvent se retrouver sur la liste d'une équipe inscrite dans la classe participation A :
- 3.11.1. Au cours des 5 dernières années : Junior BB, Junior AA, Junior AAA, Senior A, Senior AA.
- 3.12.** Aucun joueur sur la liste d'une équipe inscrite dans la classe Récréatif ne pourra avoir évolué dans les calibres énumérés aux points 3.10 et 3.11. Étant donné que cette classe est exclusivement de type récréatif, nous demandons la collaboration des responsables d'équipe de s'assurer que chaque joueur puisse jouer régulièrement.

#### **4. Formule :**

- 4.1.** Les équipes pourront s'inscrire dans l'une des 4 catégories suivantes : Compétitif, Participatif AA, Participatif A et Récréatif. Il est important pour le capitaine de l'équipe de se référer aux articles de la section 3 pour l'éligibilité des joueurs afin d'inscrire l'équipe dans la bonne catégorie. Le nom des catégories est appelé à changer lors du tournoi car des commanditaires pourront identifier la catégorie au nom de leur entreprise. Cependant, cela n'enlève rien aux caractéristiques de la classe.
- 4.2.** La formule du tournoi est de type double-élimination. Par conséquent, chaque équipe aura 2 parties assurées. Les parties auront lieu sur les 2 glaces du Centre Bruno-Verret. Les demi-finales et finales sont tous sur la glace de dimension olympique.
- 4.3.** La partie sera divisée en 3 périodes de 12 minutes dont la dernière minute de chaque période seront chronométrées. Un réchauffement de 3 minutes est prévu au début de la partie. La resurfaceuse passera avant chaque début de partie.
- 4.4.** Le temps des punitions sera chronométré en tout temps et la durée est régie selon l'application des règlements de la F.Q.H.G.
- 4.5.** Si après 36 minutes de jeu l'égalité persiste, il y aura fusillade. L'équipe locale décidera qui débutera la confrontation. Si jamais l'égalité persistait après 3 tirs de chaque côté, l'équipe ayant le moins de minute de pénalité remportera le match. S'il y a toujours égalité, l'équipe ayant marqué le premier but du match remporte la partie. Pour les demi-finales et les finales, la formule précédente sera remplacée par la suivante jusqu'à ce qu'une équipe marque un but :
- 4 vs 4 pendant 2 minutes chronométrées  
3 vs 3 pendant 2 minutes chronométrées  
2 vs 2 pendant 2 minutes chronométrées  
Fusillades (3 tirs/équipe; si toujours égal, 1 tir de chaque côté)
- 4.6.** Si 2 équipes ont la même couleur de chandail, un tirage au sort sera effectué avant la partie et le perdant devra obligatoirement porter le chandail fourni par le tournoi sans quoi il perdra la partie par défaut.
- 4.7.** Dans une situation où il y aurait un écart de 7 buts au cours de la troisième période, la partie se terminera aussitôt.
- 4.8.** Les temps d'arrêt ne seront pas permis excepté pour les demi-finales et la finale à raison d'un seul temps d'arrêt d'une durée de 30 secondes par équipe par partie.

## **5. Procédure d'inscription**

- 5.1. La période d'inscription s'échelonne du 11 novembre 2009 au 26 Février 2010 sous la formule premier arrivé, premier servi.
- 5.2. Les informations à fournir lors de l'inscription sont : le nom de l'équipe, le nom du responsable, ses coordonnées et la catégorie demandé.
- 5.3. L'équipe sera officiellement inscrite lors de la réception du paiement.
- 5.4. Tel que spécifié au point 3.2, le responsable de l'équipe devra fournir une liste de tous les joueurs susceptible de jouer pendant le tournoi au plus tard le 25 mars 2010 avec les preuves d'identité tel que spécifié au point 3.7.
- 5.5. Tous les joueurs devront avoir signé une décharge avant de participer au tournoi.
- 5.6. Aucun remboursement ne sera permis. Il en revient donc au responsable de l'équipe de s'assurer qu'il respecte en tout point les présents règlements avant d'effectuer son paiement.
- 5.7. Les équipes gagnantes garderont avec elles leur trophée jusqu'à l'année suivante en date du 1<sup>er</sup> mars s'il y a perte ou dommage l'entreprise devra alors d'effrayer les coûts nécessaires.

## **6. Règlement de l'aréna**

- 6.1. Tous les joueurs devront respecter les règlements du Centre Bruno-Verret sous peine d'être expulsé du tournoi.
- 6.2. Aucune boisson alcoolisée ne peut être entrée à l'intérieur du Centre Bruno-Verret. L'établissement possède un permis d'alcool et il sera possible pour les joueurs et spectateurs d'acheter sur place leur consommation à un prix très abordable.
- 6.3. Aucune drogue ne sera permise sur les lieux de l'établissement et aucun joueur sous l'effet de drogue et/ou alcool ne pourra participer à une partie.
- 6.4. Les équipes auront 30 minutes pour libérer la chambre des joueurs après une partie.